

TILT

MICROLOISIRS



KILLERS
Les meilleurs shoot'em up

AVANT-PREMIERE sur *Skate Ball* et *Galactic Conqueror* ●
Jeux de rôle: les secrets des maîtres de donjons ●
Fabuleux: transformez votre micro en robot ●
Nouveaux Amstrad: des PC pour des joueurs? ●
Hits: Menace, Hawkeye, Rocket Ranger, Colony sur Mac ●

N°59 NOVEMBRE 1988. 22 F. BELGIQUE: 155 FB. SUISSE: 6,50 F.S. CANADA: 3,95 \$ CAN. MAROC: 35 DH. ESPAGNE: 610 PTAS. ISSN 073-6968

M 3085 - 59 - 22.00 F



CALPATOIND

ILS sont cinq.
ILS sont planqués là, quelque part dans cette purée d'étoiles.
Le numéro un, le deux, le trois, le quatre, et ce bâtard de numéro cinq.



Un Oorxx gélatineux roula sur le rail d'accouchement.



"Mastochoc, la planète des Croolis", murmura Blood ébahi...



"Bon dieu, tirez sur le manche, on va s'écraser !" Visiblement la Bioconscience de bord n'était pas tranquille...

9 VERSIONS :

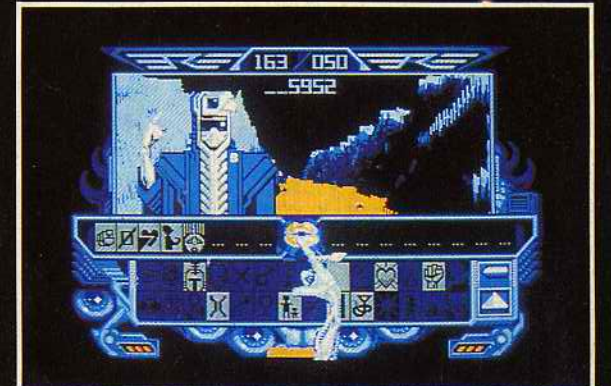
- ATARI ST
- AMIGA
- AMSTRAD CPC
cassette ou disquette

- COMPATIBLE PC
- C 64/128
cassette ou disquette
- THOMSON MO6/TO8/TO9
cassette ou disquette

- SPECTRUM
- APPLE II GS
- MACINTOSH



ATA ATA HOGLO HULU....



Ils sont cinq : le Un, le Deux, le Trois, le Quatre et ce bâtard de numéro Cinq !



L'univers fractal de la galaxie cachait de fabuleux paysages, jamais identiques.



Blood ! Blood ! Moi aimer toi. Planète moi Corpo WW. Viens Blood...

ERE INFORMATIQUE
1, bd Hippolyte-Marquès
94200 Ivry-sur-Seine
Tél. : (1) 45.21.01.49 +
Télex : EREINFO 261 041 F
Fax. : 45.21.02.50

EDITO

Diabolik Buster jaillit de l'hôtel, hurle « taaaxiii ! », bondit au milieu du flot de voitures et s'engouffra par la portière ouverte dans le yellow cab qui avait pilé sur place, bloqué net par son hurlement. « To the air... » s'interrompt Diabolik qui, pris d'un doute soudain, se mit à fouiller fiévreusement dans son sac pour brandir triomphalement son billet d'avion. « ...port » acheva-t-il fort à propos. Le chauffeur de taxi, un certain Haldi, qui avait tendance à forcer un peu sur la bouteille (ha ! il buvait sec Haldi) le regarda d'un air légèrement égaré mais réussit quand même à embrayer et lança son taxi. Diabolik jubilait. Finalement, il avait peut-être loupé sa première tentative de retour en France, (voir Edito du précédent *Tilt bis* pour ceux qui n'y comprennent rien et qui ont du coup manqué la présentation complète de *Turbo Cup* de Loricels, celle du *Temple of Flying Saucer* de Exxos/ Ere Informatique, le comparatif des versions Atari ST, Commodore 64, CPC et Spectrum de *Nebulus* ou de *Super Hang-on*, quarante previews exclusives venues tout droit d'Angleterre, le test de soixante imprimantes et le concours « Spécial Tilt d'or » qui permet de gagner cent soixante logiciels qui comptent parmi les meilleurs du monde, hé oui, faut suivre les copains) mais peu importait. (D'autant plus que le *Tilt bis* est toujours en vente, il suffit de le demander à son marchand). Son moral était revenu au beau fixe. Des chiffres. Il avait suffi de quelques chiffres pour lui redonner goût à l'existence. Près de 40 000 exemplaires vendus pour le premier *Tilt bis*. Uniquement en kiosques. Plus les abonnés. « Très fort » rugit Diabolik. Haldi freina aussi sec (c'est qu'il freinait sec...). « Hé cong ! se retourna Haldi, tu arrêtes de crier à tout bout de champ ou tu fais le trajet à pied jusqu'à l'aéroport. » Diabolik resta médusé. Cet accent, cette haleine fleurant bon le Jack Daniels. Ça ne pouvait être que lui. Gérard, car Ceccaldi, pardon, car c'était lui, vit qu'il était démasqué. Lui, le maître avant Dieu d'*Hebdogiciel*, était de retour. Diabolik n'en revenait pas. Mais très vite, le journaliste reprit le dessus. C'était le scoop. Il bondit sur son magnéto et enregistra la vérité, pleine et entière sur la naissance, la vie et la mort du journal qui avait fait hurler de rire dans les chaumines, pleurer de rage chez les gros gras grossistes... Ceccaldi, après des années de silence, avait besoin de raconter. Il parla ; longtemps. Diabolik, emporté par la magie du verbe et la chaleur de l'alcool perdait la notion du temps. Diabolik allait-il arriver à temps à l'aéroport ? Allait-il pouvoir publier l'interview exclusive de Gérard Ceccaldi dans le prochain *Tilt bis*, en vente dans tous les kiosques dès le mercredi 9 novembre ? Vous le saurez en lisant la suite de cette passionnante et incroyable saga intitulée le « véritable 'etou' de Diabolik Buste ». Ben oui, mon « ' » vient de me lâche', je n'y peux rien. Jean-Michel Blottière

SOMMAIRE

N° 59

12 FORUM

Le courrier des lecteurs.

Vos informations, vos avis, vos grognements, vos félicitations, vos questions sur le journal, les machines, les logiciels.

16 TAM TAM SOFT

Concises mais précises.

les toutes dernières informations parvenues à la rédaction ou moissonnées sur le terrain par l'équipe de Tilt toujours à l'affût.

28 15/15

En avant-première :

Skate Ball sur Atari ST, un sport plus proche des jeux du cirque que des jeux olympiques, et Galactic Conqueror, un jeu



On l'appelle Skate Ball en France. Ce sera Skate War aux Etats-Unis.

d'aventure/action qui marque une évolution des produits Titus. Et puis un Kid's School pour les tout-petits, une Apple Expo qui marque la présence du futur et le point sur Amstrad d'aujourd'hui et de demain.

50 HITS

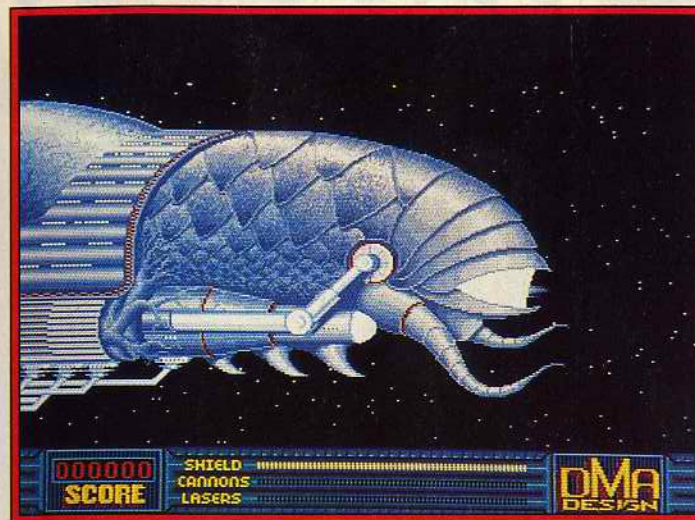
Un fantastique défi

forme la trame de Menace, sur Amiga : vous guerroyez seul contre une planète artificielle peuplée de créatures redoutables. Hawkeye, sur C 64, relate la résistance acharnée de quelques survivants face à des envahisseurs extra-terrestres. Les autres hits : Cybernoid sur Amiga, Skyfox II sur Amiga, C 64, compatibles PC, et Truck sur Atari ST.

64 ROLLING SOFTS

Denis Schulfuric fulmine :

« Les jeux tombent comme les feuilles mortes à l'automne et, dur travail, nous devons les ramasser à la main un par un pour présenter sur papier glacé le résultat de ce difficile labeur. A lire d'urgence ! »



Menace, un superbe jeu d'action sur Amiga. Un hit, bien sûr.

80 ACTUEL

La clé du donjon est dans le dragon.

Pour vous éviter de mourir dès les premiers pas dans un jeu de rôle, Tilt vous en expose les notions de base, vous signale les pièges à éviter et, en prime, vous dévoile quelques bonnes recettes.

86 DOSSIER

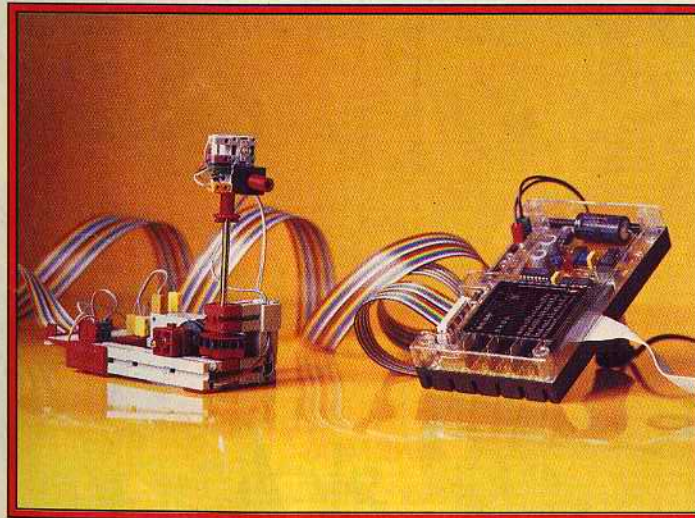
Destroy.

Avec les « Shoot-them-up », tout est bon pour éliminer l'ennemi : rafales de mitrailles, explosions de grenades, tirs de laser... Au prix de lourdes pertes, Tilt en a testé 37 !

98 CREATION

Ne me kit pas.

Le kit robotique permet de fabriquer des automates commandés par un ST, un PC, un Amstrad CPC ou un C 64. Synthé



Guidés par les micros, les robots envahissent Tilt.

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.

III fait parler votre PC. Le Video Digitiser met l'Archimedes à l'heure de la vidéo.

104 SOS AVENTURE

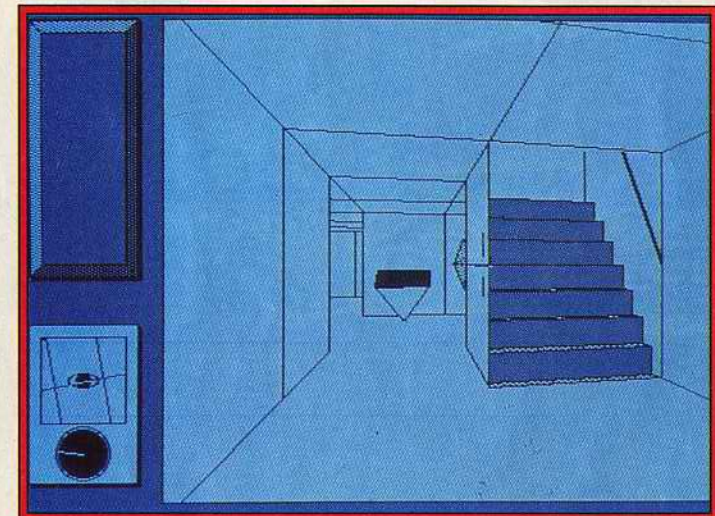
The Colony, un novateur sur Mac,

vous met face à la première forme de vie extra-terrestre jamais rencontrée par l'homme. Heroes of The Lance, sur ST, un « donjons et dragons » de bonne facture attendu depuis longtemps, tient ses promesses. Rocket Ranger, sur Amiga, mêle habilement aventure et voyage dans le temps.

114 MESSAGE IN A BOTTLE

Les jeux d'aventure sont souvent un enfer.

Vous échangez des trucs, des astuces, des combines pour survivre ou des renseignements primordiaux. Pour ceux qui res-



Graphismes et suspens assurés. Sur Mac, avec Colony.

tent bloqués dans une cabane fermée, dans un donjon hanté ou derrière une porte blindée.

120 SESAME

Break out : un super casse-briques sur ST.

Programmé en GFA Basic, son aspect « Arkanoid » flatte l'œil et sa vivacité met les nerfs à rude épreuve. Et toujours d'autres listings pour vos machines.

132 INDEX

Les logiciels testés dans ce numéro,

le numéro précédent et le numéro suivant.

133 PETITES ANNONCES

Achats, ventes, échanges,

clubs, adresses et bonnes affaires.

avec René Metge, entrez dans la course !



PHOTOS ATARI



"Avec ce superbe logiciel, j'ai éprouvé autant de plaisir que lors de mes courses au volant de ma Porsche LORICIELS."

Pilote toi aussi à travers ce jeu sur les meilleurs circuits de France, et comme moi, monte sur la plus haute marche du podium."

René Metge



Sortie Nationale
28 OCTOBRE 1988

Turbo Cup



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



N° 1 Français du jeu
pour micro-ordinateurs

CATALOGUE GRATUIT

LORICIELS · 81, rue de la Procession · 92500 RUEIL

NOM

PRENOM

ADRESSE

ORDINATEUR

Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi.

199 Frs*
toute version cassette

249 Frs*
toute version disquette

ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD CPC
THOMSON
MO6408-109+
C 64/128

SPECTRUM
IBM PC
AMSTRAD PC
OLIVETTI PC 4
THOMSON TO46

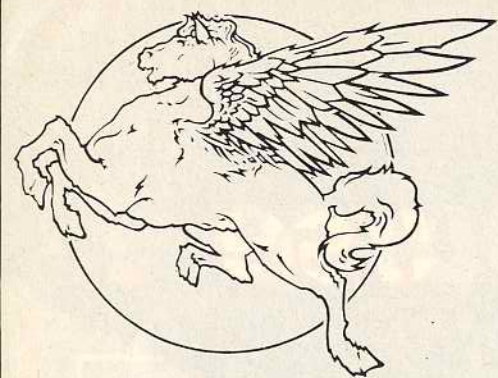
TANDY PC
et tous les
compatibles PC
disquettes 5 1/4
et 3 1/2

* Prix moyen constaté

RENÉ METGE

Paris-Dakar 1981 : 1^{er}
Touriste Trophy 1983 : 1^{er}
Paris-Dakar 1984 : 1^{er}
Paris-Dakar 1986 : 1^{er}
Turbo Cup Porsche : 1^{er}





COCONUT



IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ÉTOILE

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

COCONUT RÉPUBLIQUE

13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ☎ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER

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

1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS
ET REGION PARISIENNE

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

AMSTRAD CPC	COMMODORE 64	SPECTRUM	PC 1512 & COMPATIBLES	ATARI 520/1040 STF
COMPILATIONS : TAITO COIN PO 139/199 GOLD SILVER BRONZE 149/199 LEADERBOARD PAR 3 145/169 KARATE ACES 115/175 COLLECTION KONAMI 110/180 TOP 10 COLLECTION 99/145 LES GEANTS D'ARCADE 110/190 GOLD HITS N.3 110/190 GAME SET & MATCH 129/169 GAME SET & MATCH 2 129/169 ALBUM EPYX 89/189 6 PACK VOL.3 95/145 ALTERNATIVE WORLD GAMES 95/145 ARTICFOX 145/195 ARKANOID 2 89/145 A.T.F. 95/145 BARMAN 95/145 BARBARIAN 2 95/145 BIONIC COMMANDO 95/145 BARD'S TALES 145/195 BEYOND THE ICE PALACE 95/145 BUBBLE BOBBLE 95/145 BASKET MASTER 89/145 BUGGY BOY 95/145 CHAMPIONSHIP SPRINT 95/145 CHARLIE CHAPLIN 145/185 CRAZY CARS 129/159 COMBAT SCHOOL 89/145 CALIFORNIA GAMES 89/139 ELIMINATOR 95/139 ENDURO RACER 89/139 GAME OVER 2 89/129 GUERRILLA WAR 89/139 GUNSHIP 180/239 G.B. AIR RALLY 95/145 GUADALCANAL 95/145 GRYZOR 89/139 GAUNTLET 2 95/145 HOTSHOTS 95/145 IMPOSSIBLE MISSION 2 95/145 KARNOV 95/145 LAST NINJA 2 125/145 L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE 99/149 MAXI BOURSE 145/195 MATA HARI 139/189 MACH 3 129/179 MATCH DAY 2 89/149 NIGHT RAIDER 95/145 OPERATION WOLF 95/145 OFF SHORE WARRIOR 129/169 OLYMPIC CHALLENGE 95/145 OVERLANDER 95/145 OUT RUN 89/145 PHM PEGASUS 149/195 PIRATES 179/179 PLATOON 89/145 ROBOCOP 89/139 RAMBO 3 89/139 R TYPE 95/145 RASTAN 85/139 ROAD BLASTERS 89/139 RAMPAGE 95/145 S.D.I. 95/145 SAMURAI WARRIOR 89/139 STREET FIGHTER 95/145 SPACE RACER 145/195 SPY VS SPY TRILOGY 95/145 SUPER HANG ON 95/145 SUPERSTARS SOCCER 95/145 SUPER SPRINT 89/145 SILENT SERVICE 95/145 THE GAME WINTER EDT 120/180 THE TRAIN 115/185 THE HUNT FOR RED OCTOBER 145/195 TARGET RENEGADE 89/145 THUNDERCATS 89/139 VICTORY ROAD 89/139 VINDICATOR 95/145 WASTELAND 95/145 WONDERBOY 89/139 1943 95/145 944 TURBO CUP 195/245	COMPILATIONS : TAITO COIN OP 125/165 GOLD SILVER BRONZE 149/199 LEADERBOARD PAR 4 145/175 KARATE ACES 115/179 COLLECTION KONAMI 110/189 ARCADE ACTION 110/180 LES GEANTS D'ARCADE 110/190 TOP TEN COLLECTION 99/145 GAME SET & MATCH 129/179 LES TRESORS D'US GOLD 115/179 ALBUM EPYX 99/149 6 PACK VOL. 3 89/139 POWER CARTRIDGE 470 K AMERICAN CIVIL WAR 2 7249 ARKANOID 2 95/145 APOLLO 18 95/145 BATMAN 95/145 BARBARIAN 2 95/145 BIONIC COMMANDO 95/145 BEYOND THE ICE PALACE 95/145 BARD'S TALES 7195 BARD'S TALE 2 7245 BARD'S TALES 3 7245 BASKET MASTER 89/145 BUGGY BOY 95/145 BUBBLE BOBBLE 95/145 CORPORATION 95/145 CHESSMASTER 2000 120/195 CHUCK YEAGER FLIGHT ADV 99/189 COMBAT SHOOT 89/145 CALIFORNIA GAMES 89/139 DEFENDER OF THE CROWN 149/189 FLIGHT SIMULATOR II NF 490/590 GAME OVER 2 89/129 GUERRILLA WAR 89/125 GREAT GIANA SISTER 95/145 GUADALCANAL 95/145 GUNSHIP 139/189 GAUNTLET 2 95/145 HOTSHOTS 95/145 HAWKEYE 95/145 KARNOV 95/145 LAST NINJA 2 125/145 L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE 95/145 LORD OF CONQUEST 99/169 LAST NINJA 99/145 MINI PUT 120/169 MATCH DAY 2 95/145 OPERATION WOLF 95/145 OLYMPIC CHALLENGE 95/145 OUT RUN 95/145 PREDATOR 95/145 POWER AT SEA 99/169 PLATOON 89/145 P.H.M. PEGASUS 99/145 PIRATES 145/185 R. TYPE 89/145 RAMBO 3 89/139 ROAD BLASTER 95/145 S.D.I. 95/145 SUPERSKI 139/179 SINBAD 7195 SUMMER OLYMPIAD 95/145 SUBBATTLE 95/145 STREET FIGHTER 95/145 SUPER HANG ON 95/145 SAMURAI WARRIOR 95/169 SPY VS SPY TRILOGY 99/149 SUPER STAR SOCCER 95/180 SUPER SPRINT 85/135 THE GAME WINTER 95/145 THE 3 STOOGES 7195 TARGET RENEGADE 95/145 THE TRAIN 99/149 TEST DRIVE 99/149 VICTORY ROAD 89/125 VINDICATOR 99/149 WASTELAND 7195 WARGAME CONSTRUCTION SET 7240 1943 95/145 19 PART ONE 95/145	COMPILATIONS : LEADERBOARD PAR 3 175 GOLD SILVER BRONZE 145 KARATE ACES 119/179 TOP 10 COLLECTION 120 LES TRESORS DE U.S. GOLD 110 GAME SET & MATCH 129 GAME SET & MATCH 129/179 6 PACK VOL.3 95 ALTERNATIVE WORLD GAMES 95 ALIEN SYNDROME 95 ARKANOID 2 95 BARBARIAN (PSYGNOSIS) 149 BIONIC COMMANDO 95 BUGGY BOY 95 CALIFORNIA GAMES 95 F 15 STRIKE EAGLE 120 GAME OVER 2 95 GUERRILLA WAR 95 G.B. AIR RALLY 120 GAUNTLET 2 95 GUNSHIP 120 INTERNATIONAL FOOTBALL 130 IKARI WARRIOR 95 KARNOV 95 LAST NINJA 2 140 MATCH DAY 2 89 NIGHT RAIDER 95 NIGELL MANSSELL 95 OLYMPIC CHALLENGE 120 OVERLANDER 95 OUT RUN 95 PREDATOR 95 P.H.M. PEGASUS 95 PLATOON 89 RAMBO 3 95 ROAD BLASTER 95 RASTAN SAGA 95 S.D.I. 95 SUPER HANG ON 95 SUPER SPRINT 95 SILENT SERVICE 120 THE GAME WINTER EDT 95 TARGET RENEGADE 95 VICTORY ROAD 95 VIRUS 95 1943 95 ATARI XL/XE AIRWOLF 95/ AMERICAN ROAD RACE 85/ ACE OF ACES 99/149 ARKANOID 95/145 BASIL DETECTIVE 110/160 CRUSADE IN EUROPE 120/169 COLOSSUS CHESS 4.0 120/169 DAMBUSTERS 95/ DEATHLON 95/ GAUNTLET 95/145 EUROPEAN SUPER SOCCER 140/195 FOOTBALL MANAGER 95/ FOOTBALLER OF THE YEAR 120/180 F 15 STRIKE EAGLE 120/169 LEADER BOARD 95/145 MIG ALLEY ACE 120/169 MIRAX FORCE 110/169 NINJA MASTER 69/ PRO GOLF 85/ ROCKFORD 120/180 RAMPAGE 85/ SPACE SHUTTLE 120/180 SPY VS SPY TRILOGY 120/180 SPITFIRE ACE 120/169 SOLO FLIGHT 2 120/169 SILENT SERVICE 95/145 TUER N'EST PAS JOUER 110/169 WINTER OLYMPIADE 88 120/180	ALTERNATIVE REALITY 245 APOLLO 18 225 ALBUM UBI 275 ALBUM EPYX 195 ACE 2 195 ARKANOID 190 ANNALS OF ROME 290 ANCIENT ART OF WAR 290 ANCIENT ART OF WAR AT SEA 290 B24 490 BED LAM 225 CORRUPTION 225 CARRIER COMMAND 245 CALIFORNIA GAMES 195 CONFLICT IN VIETNAM 245 CRUSADE IN EUROPE 290 CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED 245 COMMANDO 390 CHESSMASTER 2000 225 DREAM WARRIOR 225 DRESS WARRIOR 225 DECISION IN THE DESERT 290 DEFENDER OF THE CROWN 245 DESTROYER 215 FOOTBALL MANAGER 2 260 FLIGHT SIMULATOR V3 450 SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM. 250 I'UNITE 250 SCENERY JAPAN 250 SCENERY SAN FRANCISCO 250 SCENERY EUROPE 250 GAUNTLET 245 GUNSHIP 295 INDOOR SPORT 195 IMPOSSIBLE MISSION 2 245 IKARI WARRIOR 225 ICE HOCKEY 190 IMPACT 179 JEANNE D'ARC 285 JET 490 LAST NINJA 420 L'ARCHE DU CPT BLOOD 249 MANHUNTER 325 MANHATTAN DEALERS 265 MINI PUT 245 MACH 3 215 MICRO SCRABBLE 290 MECH BRIGADE 290 NIGHT RAIDER 185 OLYMPIC CHALLENGE 195 OFF SHORE WARRIOR 245 PAPERBOY 295 PRESIDENT IS MISSING 290 PC GOLD HITS N° 2 225 PC GOLD HITS 195 PLATOON 225 P.H.M. PEGASUS 295 PIRATES 225 PC 1512 HITS 225 POLICE QUEST 245 RAMBO 3 185 RAMPAGE 290 SUMMER OLYMPIADES 290 SARGON 3 295 SKYFOX 2 245 STAR COMMAND 340 STELLAR CRUSADE 340 SPACE RACER 185 SUBBATTLE 245 SPACE QUEST 2 350 SHANGAI 245 SILENT SERVICE 225 THE GAME WINTER EDT 325 THE 3 STOOGES 295 THE HUNT FOR RED OCTOBER 225 TEST DRIVE 269 U.M.S. 225 WARSHIP 225 WINTER OLYMPIADE 88 195 XENON 185 ZYNAPS 185 1943 185 944 TURBO CUP 245	ALBEDO 195 ALIEN SYNDROME 225 ARMY MOVES 220 BATTLE CHESS 325 BARBARIAN 2 245 BOMJACK 245 BUGGY BOY 245 BOBBLE BUBBLE 195 BIONIC COMMANDOS 225 BEYOND THE ICE PALACE 185 BUGGY BOY 185 BARD'S TALES 225 BARBARIAN (PSYNOSIS) 195 CARRIER COMMAND 220 DONGEON MASTER 295 DEFENDER OF THE CROWN 225 EXPLORE 245 FOOTBALL MANAGER 2 260 FERRARI FORMULA ONE 260 FLIGHT SIMULATOR 2 335 SCENERY JAPAN 245 SCENERY EUROPE 245 GUERRILLA WAR 225 G.B. AIR RALLY 195 INTERNATIONAL KARATE + 245 INTERCEPTOR 245 IKARI WARRIOR 225 INDOOR SPORT 225 JEANNE D'ARC 345 JET 450 LEADERBOARD BIRDIE 295 L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE 185 LEGEND OF SWORD 295 LE MANOIR DE MORTEVILLE 245 LEATHERNECK 225 L'ARCHE DU CPT BLOOD 340 MENACE 225 MARBLE MADNESS 195 OPERATION WOLF 245 OFF SHORE WARRIOR 245 OBLITERATOR 245 PLATOON 225 POW 325 RAMBO 3 225 ROCKET RANGER 225 ROADWARS 195 SUMMER OLYMPIADES 225 STARGLIDER 2 225 SUPERSKI 215 SENTINEL 225 SCRABBLE DE LUXE 245 SUMMER OLYMPIADE 225 SKYFOX 2 195 SPACE RACER 185 THUNDERCATS 245 TEST DRIVE 325 ULTIMA 5 295 VICTORY ROAD 225 VIRUS 195 WHIRLIGIG 185 WINTER OLYMPIADE 88 195 ZYNAPS 225 1943 195 944 TURBO CUP 245

AMIGA	APPLE 2	CONSOLE SEGA	CONSOLE NINTENDO	MATERIEL
ALBEDO 195 ALIEN SYNDROME 225 ARMY MOVES 220 BATTLE CHESS 325 BARBARIAN 2 245 BOMJACK 245 BUGGY BOY 245 BOBBLE BUBBLE 195 BIONIC COMMANDOS 225 BEYOND THE ICE PALACE 185 BUGGY BOY 185 BARD'S TALES 225 BARBARIAN (PSYNOSIS) 195 CARRIER COMMAND 220 DONGEON MASTER 295 DEFENDER OF THE CROWN 225 EXPLORE 245 FOOTBALL MANAGER 2 260 FERRARI FORMULA ONE 260 FLIGHT SIMULATOR 2 335 SCENERY JAPAN 245 SCENERY EUROPE 245 GUERRILLA WAR 225 G.B. AIR RALLY 195 INTERNATIONAL KARATE + 245 INTERCEPTOR 245 IKARI WARRIOR 225 INDOOR SPORT 225 JEANNE D'ARC 345 JET 450 LEADERBOARD BIRDIE 295 L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE 185 LEGEND OF SWORD 295 LE MANOIR DE MORTEVILLE 245 LEATHERNECK 225 L'ARCHE DU CPT BLOOD 340 MENACE 225 MARBLE MADNESS 195 OPERATION WOLF 245 OFF SHORE WARRIOR 245 OBLITERATOR 245 PLATOON 225 POW 325 RAMBO 3 225 ROCKET RANGER 225 ROADWARS 195 SUMMER OLYMPIADES 225 STARGLIDER 2 225 SUPERSKI 215 SENTINEL 225 SCRABBLE DE LUXE 245 SUMMER OLYMPIADE 225 SKYFOX 2 195 SPACE RACER 185 THUNDERCATS 245 TEST DRIVE 325 ULTIMA 5 295 VICTORY ROAD 225 VIRUS 195 WHIRLIGIG 185 WINTER OLYMPIADE 88 195 ZYNAPS 225 1943 195 944 TURBO CUP 245	BARD'S TALE 250 BARD'S TALE 2 250 BARD'S TALE 3 250 COLONIAL CONQUEST 295 CHUCK YEAGER FLIGHT ADV 245 CALIFORNIA GAMES 350 COMMANDO 350 CHESSMASTER 2000 250 DAMBUSTER 250 DECISION IN THE DESERT 290 DESTROYER 195 ECHO 340 FLIGHT SIMULATOR 2 430 F15 STRIKE EAGLE 230 GAUNTLET 245 IKARI WARRIOR 320 INFILTRATOR 2 250 JET 430 KARATE CHAMP 190 KING QUEST 3 390 KARATEKA 320 KUNG FU MASTER 190 LEGACY OF THE ANCIENT 225 MECH BRIGADE 350 MARBLE MADNESS 225 PAPERBOY 290 BANK PANIC 350 BLACK BELT 259 CHOPFLIFTER 259 ENDURO RACER 259 F16 FIGHTER 199 FANTASIE ZONE 2 299 PRO WRESTLING 310 GLOBAL DEFENSE 259 GREAT GOLF 259 GREAT FOOTBALL 259 GREAT BASKETBALL 259 GREAT BASEBALL 259 GREAT VOLLEYBALL 259 GANGSTER TOWN 259 GHOST HOUSE 199 KUNG FU KID 259 MISSILE DEFENSE 3D 299 MY HERO 199 OUT RUN 299 HOGAN'S HALL 310 WILD GUNMAN 310 QUARTET 259 RESCUE & MISSION 259 ROCKY 299 SPY VS SPY 199 SECRET COMMAND 259 SUPER TENNIS 299 SPACE HARRIER 299 SHOOTING GALLERY 199 TEDDY BOY 199 TRANSBOT 199 THE NINJA 259 WORLD SOCCER 259 WORLD GRAND PRIX 259 WONDERBOY 259 ZAXXON 3D 299 ZILLION 259 ZILLION 2 259 JOYSTICKS SEGA : SPEED KING SEGA 180 CONTROL STICK 129	CONSOLE SEGA : + HANG ON + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL 990 CONSOLE SEGA : + PISTOLET PHASER + MARKSMAN SHOOTING + TRAP SHOOTING + SAFARI HUNT + HANG ON + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL 1390 PISTOLET PHASER + MARKSMAN SHOOTING TRAP SHOOTING SAFARI HUNT 449 JEUX : AFTER BURNER 299 ALIEN SYNDROME 299 ALEX KIDD 259 ALEX KIDD 2 299 ACTION FIGHTER 259 ASTRO WARRIOR / PIT POT 259 BANK PANIC 199 BLACK BELT 259 CHOPFLIFTER 259 ENDURO RACER 259 PINBALL 260 FANTASIE ZONE 2 299 PRO WRESTLING 310 GLOBAL DEFENSE 259 GREAT GOLF 259 GREAT FOOTBALL 259 GREAT BASKETBALL 259 GREAT BASEBALL 259 GREAT VOLLEYBALL 259 GANGSTER TOWN 259 GHOST HOUSE 199 KUNG FU KID 259 MISSILE DEFENSE 3D 299 MY HERO 199 OUT RUN 299 HOGAN'S HALL 310 WILD GUNMAN 310 QUARTET 259 RESCUE & MISSION 259 ROCKY 299 SPY VS SPY 199 SECRET COMMAND 259 SUPER TENNIS 299 SPACE HARRIER 299 SHOOTING GALLERY 199 TEDDY BOY 199 TRANSBOT 199 THE NINJA 259 WORLD SOCCER 259 WORLD GRAND PRIX 259 WONDERBOY 259 ZAXXON 3D 299 ZILLION 259 ZILLION 2 259 JOYSTICKS SEGA : SPEED KING SEGA 180 CONTROL STICK 129	CONSOLE DE BASE = CONSOLE NINTENDO : + SUPER MARIO BROS + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL 990 CONSOLE DE LUXE = CONSOLE DE BASE + GYROMITE + DUCK HUNT + PISTOLET + ROBOT 1890 PISTOLET 270 ROBOT 420 JEUX : BALLOON FIGHT 260 CLU CLU LAND 260 DONKEY KONG 210 DONKEY KONG 3 210 EXCITEBIKE 310 LASER SLM804 11450 HT GOLF 260 ICE CLIMBER 260 KUNG FU 260 LEGEND OF ZELDA 395 METROID 360 CABLE IMPRIMANTE 310 MACH RIDER 360 PUNCH OUT 360 PINBALL 260 POPEYE 210 PRO WRESTLING 310 RAD RACER 360 SOCCER 260 SLALOM 260 SUPER MARIO BROS 260 TENNIS 260 URBAN CHAMPION 260 VOLLEY BALL 260 WRECKING CREW 310 JEUX POUR PISTOLET : DUCK HUNT 310 HOGAN'S HALL 310 WILD GUNMAN 310 QUARTET 259 RESCUE & MISSION 259 ROCKY 299 SPY VS SPY 199 SECRET COMMAND 259 SUPER TENNIS 299 SPACE HARRIER 299 SHOOTING GALLERY 199 TEDDY BOY 199 TRANSBOT 199 THE NINJA 259 WORLD SOCCER 259 WORLD GRAND PRIX 259 WONDERBOY 259 ZAXXON 3D 299 ZILLION 259 ZILLION 2 259 JEUX POUR ROBOT : GYROMITE 360 STACK UP 360 DISQUETTES VIERGES DISQUETTES 3"5 3"5 SF/DD, LES 10 99 3"5 DF/DD, LES 10 120 BOITE DE RANGEMENT 40 DISQ. 99 BOITE DE RANGEMENT 150 DISQ. 150 DISQUETTES 5"1/4 5"1/4 NEUTRES, LES 10 39 5"1/4 SF/DD, LES 10 69 5"1/4 DF/DD, LES 10 99 BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ. 99 DISQUETTES 3", LES 10 190	ATARI ST 3490 520 STF + MONITEUR MONO 4490 520 STF + COULEUR SC1425 5490 1040 STF 4790 1040 STF + MONITEUR MONO 5990 1040 STF + COULEUR SC1425 7490 LECTEURS SUPPLEMENTAIRES : SH205 DISQUE DUR 20 MEGA 4490 CA 720 3"5 DF 1490 CUMANA 3"5 DF 1490 CUMANA 5"1/4 1 MEGA 1990 MONITEURS : MONOCHROME HR. SM124 1590 COULEUR SC1425 2590 COULEUR PHILIPS 8801 2490 IMPRIMANTES : ATARI SMM804 1990 LASER SLM804 11450 HT STAR LC10 COMPLETE 2590 STAR LC10 7 COULEURS 2890 STAR LC 24/10 3990 DIVERS : CABLE IMPRIMANTE 150 RUBAN ENCREUR NL10 79 RUBAN ENCREUR LC10 49 TAPIS SOURIS 75 PROLONGATEUR JOYSTICK (20cm) 49 AMIGA : AMIGA 500 4490 A.500 + SUPERBASE + TEXCRAFT 4725 A.500 + MONITEUR 8801 6390 A.500 + MONITEUR 1084 7490 AMIGA 2000 11590 A.2000 + MONITEUR 1084 14790 MONITEUR COULEUR 1084 2990 CABLE PERITEL 190 LECTEUR 3"5 CA880 1590 JOYSTICKS : QUICKJOY 2 89 QUICKJOY 3 129 SPEEDKING KONIX 105 PRO 5005 159 COMITES D'ENTREPRISE ET ETUDIANTS, NOUS CONSULTER. RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00

VENTE PAR
CORRESPONDANCE

à adresser
exclusivement à :

COCONUT
13, bd Voltaire
75011 Paris



NOM _____

ADRESSE _____

TEL _____

Date d'expiration /- Signature _____

TITRES _____

PRIX _____

Participation aux frais de port et d'emballage. + 15 F

Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer

Règlement: je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre ☐ C.B.

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

PRÉCISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX.

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

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

THE GREATEST ACTION PACKED JAMES BOND 007[™] GAME EVER!

Goddam it boy! That darned Mister Bond bin at it agin'. He done and wrecked twelve o' my bran' noo po-lice cars, broke all da speed laws o' tha' county an' now he's causin' mayhem in that boat a' his! If ah ketch any o' yoo boy's or gals a' followin' his exam-ple now, you'se better be watchin' yo' ar@★.

Shee-oot!

Available
from
20 October
1988

Spectrum
CBM 64
Amstrad
Amiga
Atari ST

elite
Production

SOURCE CODE AND GAME FORMAT
COPYRIGHT © 1988
Elite Systems International Ltd.

IAN FLEMING'S

JAMES BOND 007[™]

LIVE AND LET DIE THE COMPUTER GAME



Gun Symbol Logo © 1962 Danjaq SA and United Artists Company
© Eon Productions Ltd. Glidrose Publications Ltd. 1988

D1

DOMARK
Publication

Ferry House, Lacy Road, Putney SW15 01-780 2224.

FORUM



VOUS AVEZ DIT COQUILLE ?

Je trouve ton magazine intéressant et presque complet. Cependant, plusieurs erreurs se sont sûrement glissées par inadvertance dans le n° 57 du mois de septembre 1988. Dans la rubrique Forum, tu donnes la parole à tes lecteurs, mais tes réponses peuvent parfois être erronées. Tu annonces : « Tilt a d'ailleurs décidé de devenir bimensuel ». Quelle ne fut pas ma surprise en voyant cette phrase, alors que depuis le numéro de juillet, tu annonces que Tilt va devenir bihebdomadaire (toutes les deux semaines, et non tous les deux mois). Cette coquille (car j'espère que c'en est bien une) s'est glissée dans le milieu de la troisième colonne de la page 10.

A la page 105, tu écris : « Vous désirez publier vos programmes. Envoyez vos listings accompagnés d'un commentaire. Les listings publiés sont rémunérés entre 500 et 2 000 F. » Suffirait-il réellement d'envoyer à la rédaction un listing accompagné d'un commentaire digne des plus grands publicistes pour que ce listing (comportant, peut-être des erreurs) soit publié sans autre vérification ? Ou alors, faut-il envoyer aussi le programme sur support magnétique ?

Je serais aussi curieux de savoir si tu réponds, positivement ou négativement, à tout envoi de listing en vue d'être publié. Je tiens aussi à féliciter Jérôme Tesseyre pour ses qualités de dessinateur et d'illustrateur. A quand un nouveau Micro Jeux hors-série de Tilt ? Pourriez-vous aussi diffuser des listings pour les micros Thomson. Ces machines ne sont pas toujours désertées par leurs possesseurs et le nombre important de P.A. concernant la vente des Thomson est peut-être dû au manque de listings dans la presse spécialisée (seul TEO publie des listings pour micros

Thomson, et ce n'est pas normal). Bravo à tous, car Tilt est de grande qualité et il serait désolant qu'il disparaisse comme un certain HHHebdogiciel...
Patrick Prémartin,
Aix-en-Provence

1° Une publication paraissant toutes les deux semaines est qualifiée de bimensuelle. Un éventuel bihebdomadaire paraîtrait deux fois par semaine. L'annonce parue dans Tilt du mois de juillet n'employait pas ce terme, mais informait que Tilt paraîtrait désormais deux fois par mois. Un magazine paraissant tous les deux mois est un bimestriel.

2° Tu as raison, le petit encart de la page 105 était particulièrement mal rédigé. Le responsable a été sévèrement puni : il a été privé de joystick pendant deux semaines ! En fait, il faut effectivement envoyer le programme sur disquette ou cassette. Nous ne pouvons pas retaper tous les listings que nous recevons ! Le commentaire (10/15 lignes) est indispensable pour que Juju (c'est lui qui teste les programmes) puisse travailler avec encore plus d'efficacité que de coutume. Le listing sur papier peut être joint à la disquette ou à la cassette, cela nous aide en nous donnant une idée de sa longueur.

Une dernière formalité, indispensable, reste à accomplir : ajouter nom et adresse — lisiblement écrits. Ensuite, il faut être patient. Tout le monde reçoit une réponse, positive ou négative. Il ne faut pas toutefois espérer qu'elle soit rapide. Les tests sont longs et seuls les meilleurs programmes sont sélectionnés.

Précisons que toutes les machines peuvent concourir : seule la qualité du programme fait la différence. En ce qui concerne Thomson, un grand programme a été publié dans le n° 58, ce qui devrait faire plaisir à tous les Thomsonistes, que nous savons nombreux.

Nous signalons par ailleurs à ceux qui s'en plaindraient que si nous ne publions pas de programmes pour Amiga, c'est que nous n'en recevons pas. Avis aux amateurs ! Ce manque de programmes spécifiques à certaines machines renvoie d'ailleurs à une date ultérieure et indéterminée la publication d'un éventuel Micro Jeux.

PENSEZ AU PC !

Je lis ton magazine depuis maintenant deux ans et je le trouve génial, surtout sous sa nouvelle forme. Bon, venons-en au fait ! Je possède un PC/AT muni d'un disque dur 20 Mo et d'une carte graphique EGA fonctionnant aussi en CGA et MDA. Je trouve que tu ne parles pas (ou presque) de ses super logiciels. En effet, un certain nombre de programmes ludiques sur PC ont les mêmes performances graphiques que des Atari 520 ST ou encore mieux, que des Amiga. Grâce à leur carte graphique EGA ou VGA. Par exemple Deluxe Paint II ou Thexden, The Guild of Thieves.

Il est vrai qu'en mode CGA, la qualité des programmes est bien moins bonne (320 x 200 pixels). Plus de programmes pour PC dans ton journal ne ferait, je le pense, qu'améliorer les rubriques, à la joie des utilisateurs.

Denis Castellvi
Salon-de-Provence

Il faut bien reconnaître que les joueurs sur PC sont souvent délaissés. La faute en revient bien souvent, quoiqu'indirectement, aux éditeurs de logiciels. Ils sortent leurs jeux d'abord sur Atari ST ou Amiga pour ne les adapter que plus tard sur votre machine favorite. Lorsqu'ils nous parviennent — et s'ils sont bons — ils ont déjà fait l'objet d'une critique élaborée. Dans le meilleur des cas, ils ne sont alors traités que dans les Rolling Softs. Le vent tourne malgré tout et l'on voit apparaître des jeux simultanément sur toutes les machines. Il en est même qui sont réservés exclusivement au PC. Tilt se met donc peu à peu à l'heure des PC. C'est ainsi que vous avez pu voir en long et en large dans les derniers numéros : Ultima I, Flight Simulator III, The President is Missing, Tetris, etc. On vous réserve aussi pour nos prochaines éditions des super tests sur — entre autres — ManHunter, Sentinel Worlds et le tant attendu Iron Lord. Alors, heureux ?

DÉCEPTION

J'ai ouvert le Tilt de septembre. On nous avait promis une agréable surprise pour la rentrée mais, en lisant ce journal, on est énormément déçu en plusieurs points :

— Changer le nom des rubri-

ques : est-ce pour perdre des habitués ou pour donner l'illusion de faire du neuf avec du vieux ? La présentation (que ce soit celle du sommaire ou des ex-Tubes) donne l'impression d'un méli-mélo saisissant. La présentation précédente était beaucoup plus claire.

— La suppression d'une des rubriques préférées des lecteurs (voir résultat du questionnaire). Je parle de Cher Tilt.

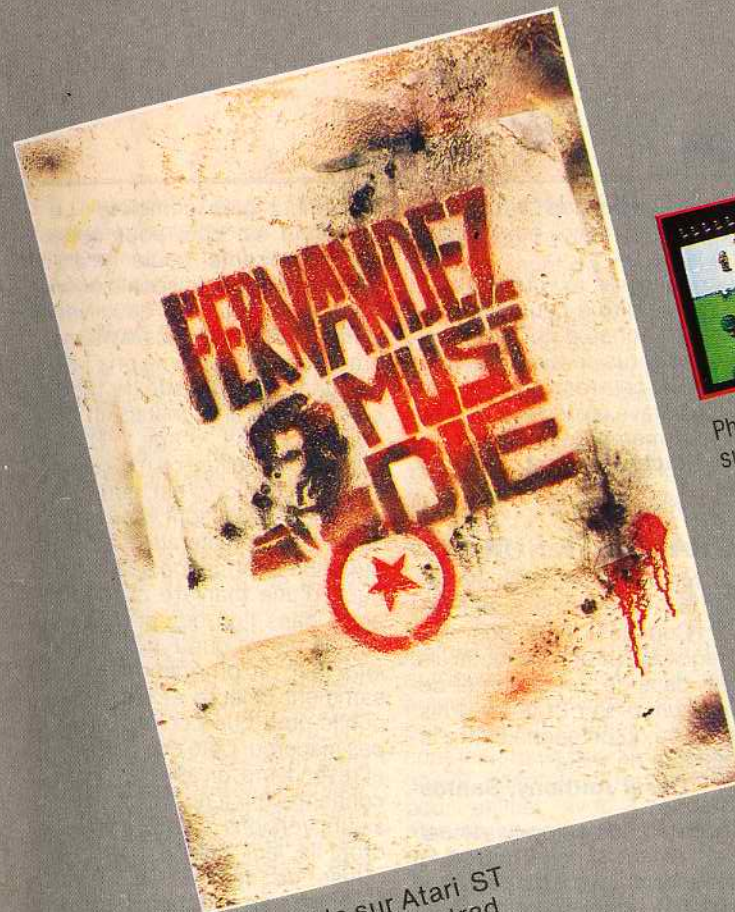
— On va jusqu'à noter un programme par zéro ! A.B. était-il ivre ou sujet à une dépression nerveuse ce jour-là ? Si Shackled vaut zéro, que dire des programmes de Sésame ? Quant au rapport qualité/prix... En effet Tilt a perdu plus de trente pages sans que le prix subisse une baisse ! Ce n'est donc pas la peine de sortir deux numéros par mois pour une telle baisse de qualité. Toutefois, le nouveau Tilt comporte un « plus » intéressant : la plus grande présence, la taille agrandie et la meilleure qualité des photos d'écran. Je souhaiterais que cette lettre soit publiée (mais le peut-elle avec la disparition de Cher Tilt ?), car elle devrait refléter le point de vue de nombreux lecteurs.

Un abonné

Chacun voit midi à sa porte et si — ne le cachons pas — vous êtes quelques-uns à ne pas apprécier la nouvelle formule de Tilt, vous êtes bien plus nombreux à nous faire part de votre satisfaction. Aussi n'entre-t-il pas dans nos intentions de commenter vos critiques concernant le sommaire ou les Rolling Softs (ex Tubes). D'autres sont d'un avis différent.

Quant à « Cher Tilt », vous pouvez constater que sa « disparition » ne correspond en fait qu'à un changement de titre. La rubrique se nomme désormais « Forum ». Cette modification est le symbole de notre volonté d'y insuffler une plus grande participation des lecteurs. Pour le reste, la parole est maintenant à Acidric Briztou :

« Il est évident qu'un Sésame proposé dans le cadre d'une revue et dont le coût est minime ne peut être comparé à un programme commercial vendu au moins 80 F et souvent plus de 200 ! Celui qui ne peut comprendre cela... Quant à ma dépression nerveuse ou mon éventuelle ivresse, sachez cher lecteur, qu'il en faut plus pour déstabiliser Acidric Briztou ! »



Disponible sur Atari ST
Amiga - C 64 - Amstrad
Spectrum.



Photo d'écran
sur Atari ST

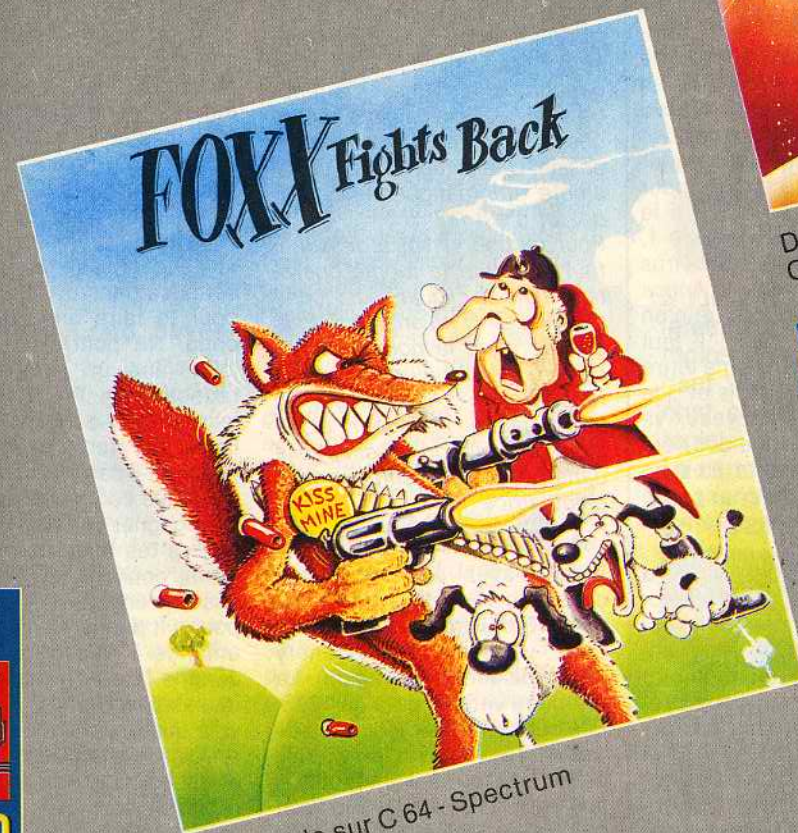
Photo d'écran
sur Amstrad



Disponible sur Atari ST - Amiga
C 64



Photos d'écran sur Amiga



Disponible sur C 64 - Spectrum



Disponible dans les FNAC



et dans les meilleurs points de vente.

Distribué par



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

FORUM

PITIÉ POUR THOMSON...

En cette aube de rentrée, je prends la plume pour vous adresser mes félicitations à propos de la nouvelle formule de *Tilt*, présentation qui me rappelle un peu celle d'un de vos concurrents. Possesseur d'un MO5 et d'un 520 ST, je vous donne quelques-unes de mes opinions : à propos des Thomson, quand arrêterez-vous les refrains du genre : « son affreux, machine oblige » ou « animation saccadée rappelant le ZX 81 » ? Sachez que si les jeux sur Thomson sont mauvais, la faute en revient aux programmeurs. J'ai adoré les deux morceaux de *Sapiens* et les musiques de *Mandragore*, *Sortilège*, etc. *The Way of the Tiger* ou *Arkanoïd* possèdent des animations coulées et rapides. Quant au graphisme, si je cite *Les Passagers du Vent*, je mettrai sûrement d'accord tous ceux qui apprécient les excellents graphismes. Tout cela pour vous dire qu'il n'y a pas de mauvaise machine, seulement des programmeurs paresseux.

D'autre part, vous dites : « il est dommage que la ludothèque des Thomson se réduise de plus en plus ». Pouvez-vous me dire quelles sont les firmes s'intéressant aux Thomson ? Loricels, Infogrames, FIL et quelques autres, tous des français ? Pas étonnant que les jeux soient rares. Rares, mais de bonne qualité. Il suffit de voir *Space Racer*, *Bobo*, *Iznogoud*, *La Marque jaune*, etc. En somme, hausse de qualité par rapport à la quantité. Affaire à suivre !

A propos du ST, excellente machine, mais qui manque de souplesse (on ne peut pas tout avoir !) : je ne polémiquerai pas sur la bataille ST/Amiga ni sur le piratage, deux sujets qui alimentent beaucoup trop le courrier.

A propos de *Tilt*, je regrette beaucoup Pépé Louis et sa critique, ô combien féroce, de la micro. Reviendra-t-il ? A propos du dossier « La micro est-elle sexiste ? », vous citez de nombreux jeux dont la vedette est un homme, mais les principales vedettes de jeux comme *Légende* (FIL), *Vixen* et *les Passagers du Vent* sont des héroïnes positives. Le débat continue. Enfin, pour clore cette lettre, je vous dirai qu'en un an de lecture de *Tilt*, je me serai familiarisé

avec le monde de l'informatique, domaine qui, jusqu'ici, m'avait paru très brumeux.

Jean-Marie Jonqua,
Montboyer

Merci pour ces appréciations dont tout le monde tirera le meilleur profit. Quant à Pépé Louis, subissant l'influence de mauvais conseillers, parmi lesquels un certain chanoine Kir, il a pris une autre voie dont nous espérons bien le détourner un jour. Pour l'attirer, nous avons commencé à accumuler les bouteilles de crème de cassis.

VIRUS REPETITUS

Réponse à Vincent Pennel dans le Forum du n° 57 : que monsieur Pennel se fasse passer pour un spécialiste de l'Amiga ne me dérange pas. Simple, en parcourant sa lettre, je me suis dit qu'il pourrait faire preuve d'un peu plus d'humilité. J'ai aussi pensé que *Tilt* était assez courageux de publier un texte dans lequel il se fait tant insulter. L'avantage pour vous (*Tilt*), c'est que vous avez pu répondre tout de suite. Alors je voudrais à mon tour répondre à « Vincent la Science Infuse », puisqu'il dit que ma lettre sur les virus (*Tilt* n° 55) est remplie d'erreurs techniques et de contresens. Pour ma part, en relisant mon courrier, je n'ai vu qu'une erreur (mises à part les coquilles que tout possesseur d'Amiga aura su rectifier) : pour détecter le SCA, il faut lire le secteur 1 au lieu de la piste 1. D'autre part, il dit que six virus existent actuellement sur Amiga et moi, pauvre bougre, je n'en connaissais que deux ! Il faut savoir que j'ai envoyé ma lettre il y a près de cinq mois et que beaucoup de ces nouveaux virus ne sont en fait que des dérivés des deux premiers. Il est en effet très facile de changer le texte du SCA pour créer son propre virus.

La prolifération des virus a entraîné un nouveau phénomène : la guerre des antivirus. Ces derniers sont des programmes qui restent en mémoire (après reset) et qui vous préviennent lorsque vous insérez une disquette infestée. Mais si un antivirus était déjà en place, un orgueilleux message du genre « My antivirus is better » apparaît et l'Amiga est bloqué. Plus grave encore : les antivirus de certains groupes ont la faculté de se reproduire (de la même

manière que les virus). Ils deviennent donc eux-mêmes des virus.

Pour conclure, je voudrais tout de même dire à ceux qui envisagent l'achat d'un Amiga et que les virus feraient hésiter, que tout cela est plus un jeu qu'une grave épidémie. Certains en font même la collection !

Michel Mouret, Taverny

Nous voilà rassurés.

GRAPHISTE SUR ST

J'ai fait quelques dessins sur Atari ST à l'aide de *Spectrum 512*. Comment faire pour les enregistrer sur une disquette (ils sont dans le programme de *Spectrum 512*) ? Et je voudrais savoir ce qu'on gagne à être le graphiste du mois.

Casal Anthony, Santes

L'opération de sauvegarde est relativement simple. Suivez le guide. Vous avez chargé Spectrum 512 et avez votre beau dessin à l'écran. Munissez-vous d'une disquette vierge que vous aurez formatée au préalable. Ôtez la disquette programme du drive et remplacez-la par la disquette vierge. Allez placer votre flèche sur l'icône intitulée SAUV (SAVE dans les versions anglaises). Cliquez avec le bouton de gauche de la souris. Une fenêtre s'ouvre. Ecrivez alors le nom que vous voulez donner à votre dessin. Une extension (.SPC) s'y ajoute automatiquement. Validez et c'est fini.

Pour récupérer votre dessin, il faut effectuer la même opération, mais en cliquant sur l'icône CHAR (LOAD en anglais). Vous cliquez alors le nom de votre dessin, et normalement, il doit réapparaître. Le graphiste du mois gagne l'honneur et la gloire de voir son dessin publié dans Tilt, et très bientôt un stylo calculatrice Tilt.

A PROPOS DE FS II

Vous n'avez pas mentionné dans vos récents articles sur *Flight Simulator II* qu'il existe deux versions de « Scenery disk » (disquette de région). La première version date de 1985. Elle concerne les disquettes de 1 à 7. Très pauvre en détails, cette version est monotone, austère. La version de 1987 est, par contre, beaucoup plus soignée. On voit des gratte-ciel, des îles apparaître. La documentation qui accompagne les disquettes de cette version est

également plus complète. Le problème est que, pour cette version récente, seule la disquette n° 7 est disponible en France. Surtout, les deux versions sont vendues sous le même emballage et au même prix ! En achetant une disquette de 1985, c'est comme si j'achetais un *Tilt* de deux ans d'âge ! Puis, comme vous dites, ça n'a aucun intérêt. Le hic, c'est que ces « Scenery disk » sont vendues à 250 F ! Je souhaiterais vivement que mon information soit divulguée d'une manière ou d'une autre dans l'un des prochains *Tilt*. Je pense que *Flight Simulator* est un programme suffisamment célèbre et connu du public pour que ceci ne passe pas inaperçu. Côté distributeurs et revendeurs, on affirme ne pas connaître le fait qu'il existe plusieurs versions. Quand apprendront-ils leur métier ? Moi, je refuse de combler le déficit américain en achetant des produits périmés.

René Pourvanlez, Roubaix

BRAVO, CONG !

Cher Tonton Tilt, cong. Oh fada cong !, je trouve que ton canard devient de mieux en mieux, cong, et que ta formule bimensuelle, cong, eh bien, c'est une réussite ! C'est sûr, cong, maintenant, je ne gaspillerai plus tous mes sous, si difficilement acquis, cong, pour acheter un de vos concurrents (G ? n ? r ? t ? o ? 4). En effet, cong, avec ta nouvelle formule, eh beh peuchère, tu l'escagasses. Bon, parlons sérieusement cong, je t'écris pour te faire une suggestion, cong. Ne pourrais-tu pas, un jour, faire un dossier sur la rédaction de *Tilt*, montrer aux lecteurs tes locaux, tes journalistes, etc. (cong) ? Ah ! aussi, ne serait-il pas possible de faire quelques concours, histoire de faire gagner une dizaine de logiciels à tes bons et loyaux lecteurs, cong ? Il y a longtemps aussi qu'une question, cong, me poursuit depuis ma plus tendre enfance « Tiltique » : avec quoi Jérôme Tesseyre fait-il ses fabuleuses illustrations, cong, (prévois quelques glaçons pour lui refroidir la tête et les chevilles !) et est-ce qu'il a un quelconque rapport avec les sirops du même nom, cong ? Je possède un Atari ST et je suis convaincu, cong, que l'Amiga est plus performant, mais peuchère, je l'aime bien mon petit Atari !

PS : Ne serait-il pas possible de faire des disquettes remplies de merveilleux gribouillages du Maître suprême J. Tesseyre le bien nommé.

Fred Devaux, Marseille

Eh ben, mon neveu, on en est tout retourné ! L'idée de faire un reportage sur la rédaction de Tilt est excellente et seule notre modestie naturelle nous a arrêté jusqu'ici. Mais si votre demande fait de nombreux émules, peut-être y songerons-nous. Des concours, il en existe sur le Minitel (3615 Tilt) depuis un certain temps déjà. Mais votre suggestion n'est pas tombée dans l'oreille de sourds. Pour le matériel utilisé par Jérôme Tesseyre, reportez-vous à la lettre suivante et au dossier paru dans Tilt 58 bis (page 68 et suivantes). Votre proposition de faire éditer des disquettes contenant les œuvres du Maître va lui être soumise.

PS : Jérôme Tesseyre affirme qu'il n'a rien à voir avec les sirops homonymes, cong.

FAN DE J.T.

Ex-possesseur d'un Atari et futur possesseur d'un Amiga, j'aimerais savoir si *Iron Lord* et *Rocket Ranger* sortiront un jour et si on prévoit une adaptation de *R-Type* sur Amiga... Je suis un fan de Jérôme Tesseyre. Quelle est sa bécane de travail ? Pourquoi, s'il fait de si beaux dessins, n'en fait-il pas pour des jeux ? Je tiens aussi à vous féliciter. Votre journal est le plus, le mieux, le bien, le mégaplus... Bref, longue vie à *Tilt* !

Vincent Faissard, Bastia

Iron Lord va sortir incessamment, nous a-t-on dit. *Rocket Ranger* est déjà dans les boutiques. Une version de *R-Type* pour Amiga est bien en cours d'élaboration. Mais un « clone » de ce jeu d'action existe d'ores et déjà : *Katakis*. Jérôme Tesseyre, rougissant de plaisir sous l'avalanche de compliments, nous a communiqué les renseignements demandés. Il travaille avec le logiciel Everest, développé par Imaci, sur un PC 4000, un compatible PC équipé d'une super carte graphique qui permet de travailler avec seize millions de couleurs simultanément ! Il serait tout à fait prêt à faire des dessins pour des jeux, mais, assez étonnamment, on ne le lui a pas encore proposé. Qu'on se le dise !

PC 2 OU 520 STF

Possesseur d'un TO7-70, je désire changer de machine en faveur d'un Atari. Plusieurs de mes amis possèdent des 520 STF et en sont très satisfaits. Mais mes parents préfèrent le PC2 avec disque dur. Je me pose pas mal de questions : Le PC2 a-t-il au minimum les mêmes caractéristiques graphiques, musicales, etc. que le 520 STF ? Si j'opte pour le PC2, pour faire des échanges, je serai obligé d'acheter un drive 3 pouces 1/2. Quel est celui qui a le meilleur rapport qualité/prix ? D'autre part, pour une application semi-professionnelle ou étudiante, la différence de prix est-elle justifiée ? Quels sont les atouts du PC2 ? Aussi, quelle adaptation faut-il faire pour utiliser avec ces deux modèles l'imprimante Thomson PR 90-600 ?

Je suis un lecteur assidu et votre nouvelle formule est très bonne. A part cela, un petit reproche : votre rubrique 15/15 (previews) est trop réduite à mon goût. Enfin, il en faut pour tout le monde... Longue vie à *Tilt*.

Régis Bondrole

Le rapport qualité/prix des micros dépend des qualités demandées. Pour des applications semi-professionnelles ou « étudiantes », le PC2 n'est pas un mauvais choix puisque l'Education nationale de même que les entreprises se sont équipées de compatibles PC. Vous avez l'assurance d'une compatibilité entre les divers matériels. Le 520 STF, de son côté, n'est pas une mauvaise machine. Les programmes semi-pros du style traitement de texte y sont même plus agréables à utiliser. Il est en outre (et c'est ce qui vous attire, petit coquin !) doté d'un grand nombre de jeux. Mais la comparaison des machines nous entraînerait dans un (trop) long débat.

D'autre part, il n'est pas nécessaire d'acheter un drive 3"1/2 pour le PC2 : vous ne pourrez pas échanger vos programmes avec le ST de votre copain. Les deux machines sont incompatibles. Quant à l'imprimante Thomson, il vous faudra malheureusement vous en séparer. Comme elle est équipée d'une ROM spécifique, elle ne pourra vous servir qu'à faire du listing de programmes.



Présent à AMSTRAD EXPO
Stands H 10/26/28/45 G 34

37 bis Av. Gambetta
75020 PARIS
Tél : 43 49 20 40

UN SERVICE GAGNANT



PRESENTS A
AMSTRAD EXPO

LE SERVICE

Formation directe sur Minitel
Catalogue : 4500 références
Dictionnaire Informatique
Infos techniques, bases de données, messagerie, boîte aux lettres
Formation spécifique pour chaque produit
L'accueil et les suggestions client

LES PRIX

Nous remboursons la différence si vous trouvez moins cher ailleurs pendant 15 jours suivant l'achat et vous offrons un logiciel
La carte de fidélité (-2%)
Les remises surprise (-5% à 25%)

LES NOCTURNES

Nocturne le mardi soir jusqu'à 22h, afin de permettre à vos enfants de vous accompagner

* Pour être performants, nous remboursons la différence si vous trouvez moins cher ailleurs pendant les 15 jours suivant l'achat et vous offrons un logiciel.

FORMATION

- Formation sur produits standards
- Formation minute : Sans obligation d'achat, un service de formation pour 4F la minute
Finis les docs Incompréhensibles
Finis les configurations obscures
Vous venez, vous questionnez, vous comprenez...
- Ecole : Toute l'année, école Informatique RS pour enfants, 2 ou 4h/semaine, 50F/h...Contactez-nous.
- Cours du soir : Toute l'année, 2 ou 4 h/semaine, 50/h.

RADIO

Rejoignez-nous sur les ondes de la Radio ICI et MAINTENANT, tous les samedis de 14h à 16h sur 93.1 FM et vous aurez la parole !

LE CONCOURS

Participez à notre grand Concours : Information sur RSTEL
Gagnez un voyage, un ordinateur, des imprimantes, des logiciels,...

Newsletter

Le premier numéro de "La Note de Fost" - la lettre d'information d'un des spécialistes français en applications musicales sur ordinateur - est arrivé. Elle propose diverses informations sur les nouveaux produits de cette entreprise ainsi que de nombreuses astuces dont le but n'est autre que de faciliter la vie des utilisateurs de produits FOST. Si vous désirez en savoir plus sur cette "Newsletter", écrivez à:

FOST
28, rue Corolis
75012 Paris

Transfert

Amstrad lance le Link Master. Cet ensemble logiciel et matériel se compose d'un câble RS 232, d'une disquette programme cinq pouces un quart et d'une seconde en trois pouces et demi. L'ensemble fonctionne sur ordinateur PC et compatibles et permet de transférer facilement des fichiers de cinq un quart à trois et demi et vice-versa. Bref, c'est une très bonne idée!

Enfin

La T.A.O. vous connaissez? Il s'agit de l'abréviation de Traduction Assistée par Ordinateur. Vous saisissez un texte en anglais, par exemple, et pouvez automatiquement en obtenir l'équivalent en une autre langue. Bref, le rêve! Le problème est que jusqu'à présent ces systèmes n'étaient pas des plus fiables et s'avéraient des plus coûteux. C'est en train de changer comme le prouve Correspondance de la société A Propos... Ce logiciel fonctionnant sur Macintosh permet une traduction instantanée d'un texte et peut gérer plusieurs langues. Actuellement, Correspondance parle français, anglais et allemand et devrait dans un proche avenir apprendre l'espagnol, l'italien et d'autres encore. La version de base de ce programme est proposée à 2450 F HT et chaque module de langue supplémentaire est à 700 F HT. Pour une entreprise ou une association, il s'agit là d'un tarif des plus compétitifs, en revanche le lycéen ou l'étudiant doit prendre son mal en patience avant de pouvoir faire faire ses traductions par son Atari ou son Amiga...

Objectif export...

Explora s'exporte! La société britannique Psynosis vient en effet d'acquiescer les droits de licence de ce programme bien d'chez nous pour la Grande Bretagne, les

Etats Unis, l'Australie et la RFA. Rebaptisé Chronoquest pour l'export, Explora a subi diverses modifications pour s'adapter aux marchés visés. Infomédia, l'éditeur de ce jeu d'aventure, a toutefois décidé d'intégrer ces modifications dans les versions qui seront mises en vente à la fin de l'année. D'autre part, Infomédia précise que le concours organisé autour d'Explora n'est pas encore clos.

Formule 1

Pour le grand public, un PC ou compatible et généralement un ordinateur de bonne taille dont la présence sur un bureau se remarque tout de suite. Cela n'est pas toujours vrai comme le montre le Micro Scribe MS Dos proposé en France par la société Ultec. Ce PC portable ne pèse en effet que 1 Kg! Livré avec 640 Ko de Ram en standard extensible à 1,2 Mo, il dispose d'un écran à cristaux liquides de 16 lignes sur 80 colonnes. Il offre une interface pour lecteur codes à barres et est livrable avec MS Dos 3.2. Bref, il s'agit d'une merveille de miniaturisation dont le prix est en rapport avec la technologie mise en oeuvre...

On déménage!

La société M.M.C (M.M Création) notamment éditrice de Vectoria 3D, un logiciel de dessin technique sur PC et compatibles, change d'adresse. Elle se situe désormais au 16 avenue de la République dans le 11^{ème} arrondissement à Paris. Rappelons que M.M.C propose aussi une "Hot Line" au 43-38-63-64 et dispose d'un serveur T3 (36.15) accessible par le mot clé MMCINFO.

Graphistes...

Dans le présent numéro de Tilt vous aurez la surprise de ne pas trouver de "Graphistes" dans notre rubrique 15/15. Les envois se sont en effet subitement taris et nous n'avons pas reçus de dessins de qualité suffisante pour être proposés dans nos colonnes. Avis donc aux graphistes en herbe, envoyez-nous vos plus belles oeuvres accompagnées du bon à découper présent en page 20 de ce numéro de "Tilt".

Micros et sillons

Compositeur des musiques des jeux Infogrammes, Charles Callet que nous avons interviewé en page 16 du numéro 51 de Tilt passe sans complexe de la disquette magnétique au véritable disque vinyl. Un 45 tours accompagnera en effet les 10.000 premiers exemplaires du logiciel

"La Quête de l'Oiseau du Temps", prochaine "super-production" d'Infogrammes adaptation d'un BD de Loisel et Letendre dont les versions Atari ST et Amiga devraient arriver aux alentours de la mi-novembre. Après la version Amiga "des Passagers du vent" qui brillait déjà par son accompagnement musical exemplaire, Infogrammes confirme donc sa volonté de mettre l'accent sur la bande sonore de ses programmes... en attendant le jour où les performances sonores des micros dispenseront de recourir au vé-tuste microsillon!

Arg!

Les amateurs de Rambo vont être comblés par l'opération mise en place par le réseau Majuscule et Ocean, éditeur de Rambo 3. Les 1000 premiers acheteurs de ce programme se verront offrir une place de cinéma gratuite qui leur permettront de voir le film du même nom... Alors, ne ratez pas le coche et surveillez de près la venue de ce programme...

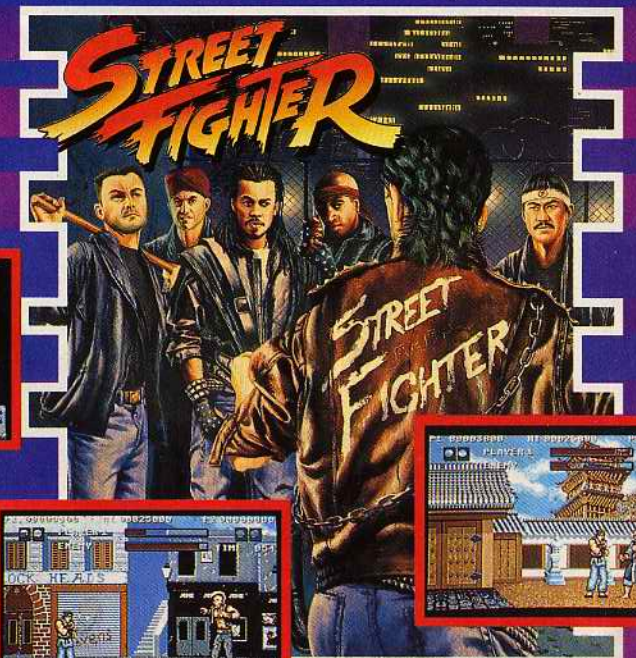
Adresse...

Les amateurs de micro résidant dans la couronne parisienne ne sont pas obligés de se rendre dans la capitale pour aller chez un revendeur! Ainsi, Vidéo Informatique familiale est une boutique sise à Maisons-Alfort. Elle propose du matériel Amstrad, Atari, Commodore, Thomson ainsi que des consoles de jeux. Logiciels, extensions et divers produits annexes sont aussi disponibles. Vidéo Informatique familiale 48, avenue Général Leclerc 94700 Maisons-Alfort

Et le Phénix renaîtra...

France Image Logiciel est en cessation de paiements. Cette nouvelle signifie que FIL n'est plus en mesure de payer ses dettes, que FIL est à deux doigts du dépôt de bilan. En d'autres termes, une puissante société française est sur le point de disparaître. Nous reviendrons sur toutes les raisons qui ont abouti à une telle décision. D'ors et déjà, nous pouvons dire que deux ont été décisives: tout d'abord une difficulté relationnelle importante avec Cable, le réseau de distribution monté par FIL en liaison avec Infogrammes, et surtout l'arrêt inopiné du soutien apporté par la Camif au redressement de FIL. Cela intervient d'ailleurs au moment où FIL s'apprêtait à lancer sa gamme professionnelle dont le développement a duré deux ans... De même, la création de Rebel avait été favorablement accueillie. François Robineau, président de la société, reste cependant optimiste. Il n'exclut pas de trouver des partenaires pour redresser la situation. Good Luck!

LES GEANTS DE L'INDUSTRIE DU JEU VIDEO PRESENTE POUR VOTRE MICRO



BIONIC COMMANDO™

Pouvez-vous infiltrer dans la base du diabolique dictateur et détruire des armes? Aidé de votre bras bionique, vous aurez une chance! Constatez la qualité artistique, la jouabilité et la force de la musique qui font de Bionic Commando un jeu unique.

STREETFIGHTER™

Voyagez autour du globe et battez-vous contre les meilleurs combattants que le Japon, la Thaïlande, les Etats-Unis, l'Angleterre et la Chine peuvent vous faire rencontrer. Après les tests réalisés de main de fer par les champions du monde de Kung Fu et de Karate, Streetfighter pourrait porter la mention "Vu et approuvé par les champions d'arts martiaux".



CBM 64/128
ATARI ST

CAPCOM™

SPECTRUM
AMIGA
AMSTRAD CPC

HIT PARADE LECTEURS

- 1-LEATHERNECK
MICRODEAL
- 2-DUNGEON MASTER
FTL
- 3-BIONIC COMMANDO
GO
- 4-ARKANOID 2
IMAGINE
- 5-STAR RAY
LOGOTRON
- 6-F 18 INTERCEPTOR
ELECTRONIC ARTS
- 7-SPACE HARRIER
ELITE
- 8-EXPLORA
INFOMEDIA
- 9-GUNSHIP
MICROPROSE
- 10-BUGGY BOY
ELITE

HIT PARADE BOUTIQUES

- 1-GUNSHIP
MICROPROSE
- 2-STREET FIGHTER
U.S GOLD
- 3-SUPER HANG ON
ELECTRIC DREAMS
- 4-STARGLIDER II
RAINBIRD
- 5-CAPTAIN BLOOD
ERE
- 6-OUT RUN
U.S GOLD
- 7-KARATEKA KID 2
MICRODEAL
- 8-F18 INTERCEPTOR
ELECTRONIC ARTS
- 9-DUNGEON MASTER
FTL
- 10-SPACE HARRIER
ELITE

Nous remercions les magasins suivants qui ont participé à l'élaboration de ce hit-parade: Coconut Etoile, 75011 Paris; Computer Solutions, 75009 Paris; Domonica, 01000 Bourg en Bresse; FNAC, 31000 Toulouse; General Video, 75010 Paris; J.L Davagnier, 05000 Angers; Madison Informatique, 75015 Paris; MSX Center, 75002 Paris; Nasa, 21000 Dijon; Peek & Poke, 49100 Angers; Ultima, 75011 Paris

CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS"

Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale.
Le gagnant reçoit une reliure de Tilt.

Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins en nous indiquant les modalités de chargement.

Nom de l'ordinateur utilisé _____

Nom du logiciel utilisé _____

Référence de sauvegarde des dessins _____

Nom _____

Prénom _____ Age _____

Adresse _____ Tél _____

Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie. Date: _____ Signature: _____

PARTICIPEZ AU HIT PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois:

1 _____ 2 _____
3 _____ 4 _____

Marque de votre ordinateur: _____

Facultatif: _____

Nom _____ Tél _____

Adresse _____

Découpez ce bon et renvoyez-le à TILT Rédaction,
2 rue des Italiens 75009 PARIS

Concours...

Dépêchez-vous : vous n'avez que jusqu'au 15 novembre pour vous inscrire à l'édition 1988 du Grand Prix du Logiciel Etudiant. Organisé par le MBA Institute et parrainé par Bull, Le Monde Informatique, CCMC et Vif, ce concours a pour objectif de rapprocher étudiants amateurs de micro ou de programmation, et éditeurs de logiciels. Evidemment, les vainqueurs se verront remettre divers prix... Pour plus d'informations, écrivez à:

MBA Institute
Grand Prix du Logiciel Etudiant
38, rue des Blancs Manteaux
75004 Paris

On line

Ensemble logiciel et matériel, Dragster de la société Wit Concept est connu de tous les possesseurs de Macintosh. Disponible en plusieurs versions, ce système permet de réaliser un serveur entièrement modulaire de 1 à plusieurs dizaines de voix. Son principal défaut résidait dans un prix hors de portée des amateurs personnels de Mac. C'est désormais fini : la version de base de Dragster, constituée d'un modem intelligent, livrée avec application prête à l'emploi, est commercialisée à 4 900 F HT.

Rumeurs

Suite à la création d'une filiale en Grande-Bretagne et à la présentation d'un scanner A4 (Personal Scanner) à prix compétitif pour ST, Amiga et PC, la société Cameron doit bientôt proposer deux nouveaux scanners, toujours à un prix compétitif. Ces deux modèles se situeront entre le Handy Scanner et le Personal Scanner tant par leur prix que par leurs performances. Selon toute probabilité il s'agirait d'un modèle de type Handy Scanner couleur, le second serait un Handy Scanner dont la largeur de lecture pourrait être de l'ordre des 21 centimètres. Soit la largeur d'une page au format A4...

High tech

Les Japonais aiment la haute technologie, c'est connu. Ils aiment aussi l'image et marient très bien ces deux domaines comme le montre le Fujix de la société Fuji. Ce prototype d'appareil photo magnétique utilise en effet un support inattendu pour le stockage des images : la pellicule est remplacée par une carte mémoire ! Cette dernière, d'une capacité de 2 Mo, a le format d'une carte de crédit et enregistre une dizaine d'images. Dans un proche avenir, Fuji devrait parvenir à l'enregistrement

d'une quarantaine d'images en utilisant un système de compactage des données, sans augmenter la capacité de la carte mémoire. La seule faille de ce système réside dans l'utilisation de circuits SRAM, gros consommateurs de courant électrique : le stockage ne peut pas durer longtemps et on est obligé de transférer les photos sur disquettes ! Que voulez-vous, ce n'est qu'un prototype...

A l'attaque!

Borland annonce la venue des nouvelles versions de ses langages vedettes. Ainsi, Turbo Pascal se nomme désormais 5.0 et Turbo C prend le patronyme de 2.0. D'autre part, la firme de Philippe Kahn lance un Turbo Assembler et un Turbo Debugger. Nous reviendrons très prochainement sur cette gamme de produits qui montre bien que Borland ne compte pas se laisser distancer par Microsoft. La société de Bill Gates tente actuellement de détrôner Borland dans le domaine des langages de programmation à prix attractifs à l'aide de la famille Quick. Cela dans l'univers des PC et compatibles mais aussi dans le monde Macintosh comme l'a montrée la venue de Quick Basic Mac. Bref, il s'agit d'une bataille des plus intéressantes dont nous reparlerons...

PRÉSENTENT



Photo d'écran sur ST



Photo d'écran sur ST

Trivial Pursuit™

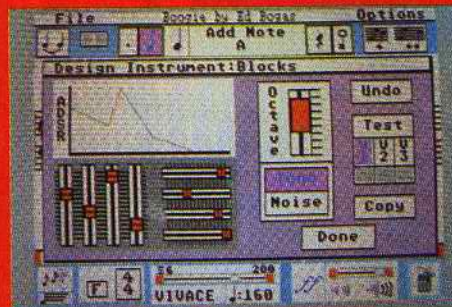
NOUVELLE GENERATION™



Distribué par UBI SOFT
L'ivoire Felix Eboue
94021 CRÉTIL CEDEX

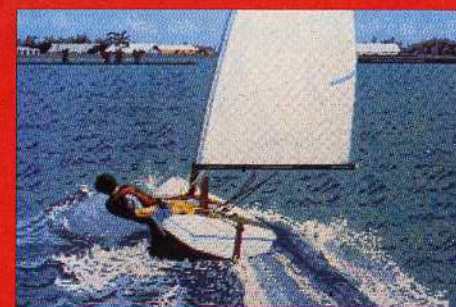
IL EST FOU DE MUSIQUE :

L'Atari 520 ST adore le rock, le funk, la house music ou la new wave. Il se branche sur des synthétiseurs, échantillonneurs ou boîtes à rythmes... Avec son interface MIDI intégrée et ses nombreux logiciels de création musicale, l'Atari 520 ST fait éclater les frontières de la musique assistée par ordinateur.



IL DESSINE A MERVEILLE :

Graffiti, BD et pointillés impressionnistes n'ont aucun secret pour lui. Facile et agréable d'emploi, puissant, l'Atari 520 ST et sa palette de 512 couleurs (certains programmes affichent même jusqu'à 4096 couleurs) est un fascinant outil de création ; images nouvelles sages ou folles, tout est possible.



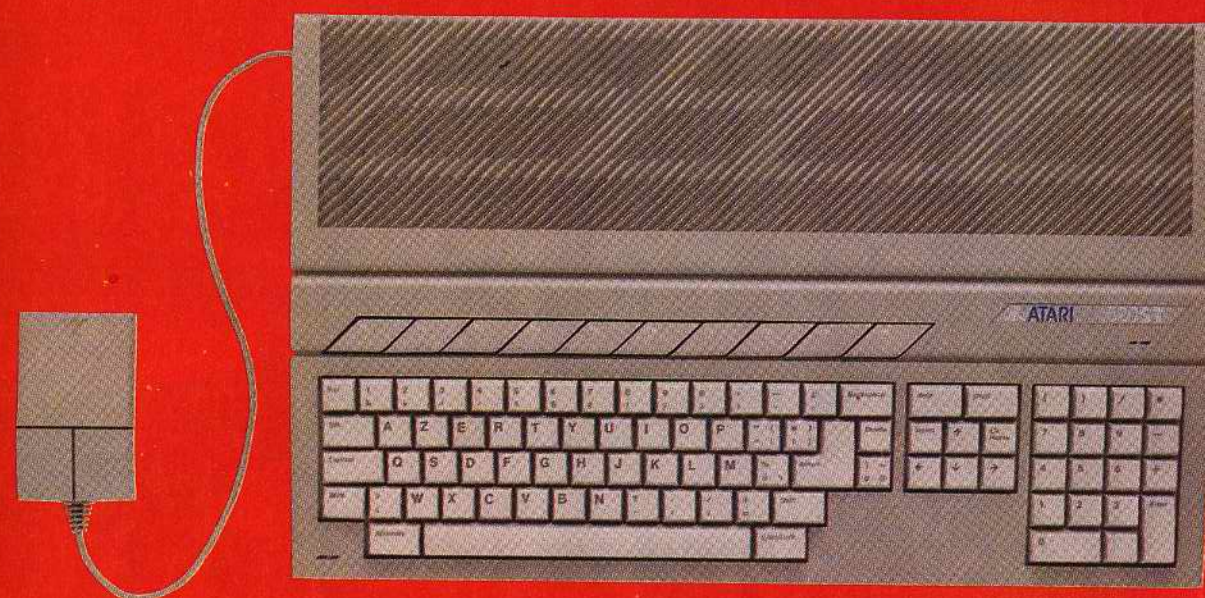
IL EST TRÈS JOUEUR :

Action, réflexion, aventures, simulation... Des jeux d'un réalisme étonnant qui vous feront frémir ou hurler de rire. La puissance et la rapidité de l'Atari 520 ST décuplent les possibilités créatives. Et en plus, une nouvelle génération de jeux inédits, très sophistiqués, sont disponibles sur Atari 520 ST.



ATARI 520 ST.
Y'a du génie
dans cette boîte là.

ATARI 520 ST : 3490 F TTC*



16/32 BITS - 512 Ko DE RAM - SOURIS - LECTEUR DE DISQUETTE INTÉGRÉ - CÂBLE PÉRITÉLÉVISION

*520 ST = 3490 F TTC - 2943 F HT - 520 ST + moniteur couleur = 5490 F TTC - 4629 F HT - Prix publics conseillés - Pour tout renseignement : Tél. : 45 06 31 31.

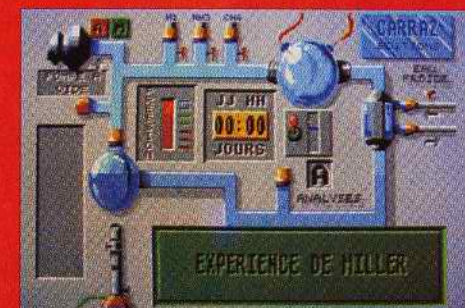
IL ASSURE EN INFORMATIQUE :

Avec lui, vous pouvez parler n'importe quelle langue : Basic, Pascal, Fortran, Cobol, Lisp... La plupart des langages existants en informatique sont aujourd'hui disponibles sur l'Atari 520 ST.



IL EST TRÈS SAVANT :

Maths, Anglais, Physique, soumettez-lui tous vos problèmes, il vous aidera à les résoudre. Avec ses nombreux logiciels éducatifs, très faciles à utiliser, l'Atari 520 ST se met au service de l'Éducation.



ATARI. LE FASCINANT POUVOIR DE LA CRÉATION.

 **ATARI®**

PUFFY'S SAGA



Amiga, ST, PC : 249 F.
Amstrad, C64, Disque : 180 F.
Amstrad, C64, Spectrum K7 : 140 F.
Disponible dans les meilleurs points de vente
et dans les FNAC.

1, rue Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
se tient
à votre disposition
pour tous renseignements
et commandes,
téléphonez au :
16 (1) 48 98 99 00



Photo d'écran prise sur ST



Photo d'écran prise sur ST



Photo d'écran prise sur ST

Disponible dans les FNAC.



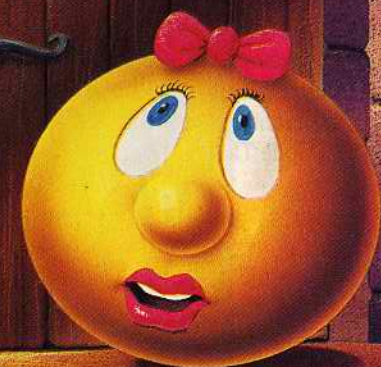
et les meilleurs points de vente.



Un IRRESISTIBLE jeu d'arcade plein
d'humour et de fantaisie.

Incarnez PUFFY ou sa compagne PUFFYN
et partez dans le labyrinthe affronter les mille
créatures diaboliques.

A DECOUVRIR D'URGENCE !



36 15 CODE TILT.

Encore de nouvelles rubriques ce mois-ci sur le 36 15 code TILT! Et pour commencer, POK'N STOCK, ou comment avoir à sa disposition 24 H/24 un stock de vies illimitées. Alors, si vous souhaitez griller des étapes, foncez! Mot-clé POK + Envoi.

Une petite nouveauté pour les aventuriers sur la rubrique SOS AVENTURE. Désormais, vous pouvez proposer des solutions complètes aux copains, et le meilleur "journaliste-aventurier" de la semaine se verra offrir une surprise par la rédaction de TILT. Bien sûr, toutes les solutions complètes seront consultables par le choix 4 de cette rubrique.

Les programmeurs en herbe ont aussi leur rubrique animée par le spécialiste Sésame de la rédaction. Quel que soit votre problème n'hésitez pas à contacter **GOTO** sur la rubrique GOTO. Il vous répond dans les meilleurs délais.

Edgar PIXEL est lui aussi à votre disposition pour tout ce qui concerne le Dessin Assisté par Ordinateur sur PC, ST et Amiga. Mot clé: PIXEL.

Et puis, n'oubliez pas la messagerie! C'est la meilleure façon de faire des micro-rencontres, et des échanges de trucs et astuces en direct.

On ne vous a pas encore tout dit! 36 15 TILT vous offre aussi plein de cadeaux. En jouant avec le Jackpot, vous pouvez gagner une imprimante pour votre ordinateur, et ce jusqu'au 15 novembre. Et du 16 novembre au 30 novembre, le cadeau sera une PLATINE LASER pour le meilleur d'entre vous!

Un Walkman par semaine du 1^{er} au 30 novembre et une surprise par jour, ce sont les cadeaux à gagner pour ceux qui participeront au jeu RALLY! A vos minitel! 36 15 Code TILT.

NOVEMBRE, LE MOIS LE PLUS TILT.

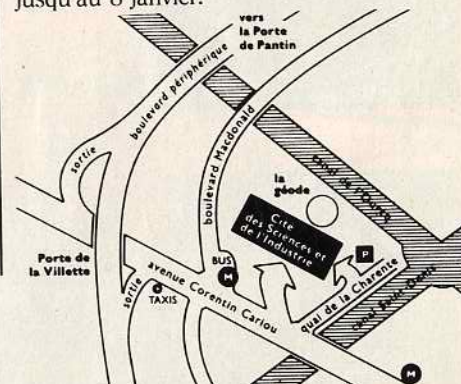
Alors que le deuxième numéro de TILT BIS est encore à l'affiche de l'actualité micro jusqu'au 8 novembre et que vous avez entre les mains le TILT n° 59, le troisième TILT BIS se prépare dans la coulisse à faire son entrée en scène dès le 9 novembre. Au programme de ce numéro, tous les nouveaux softs, SOS hits et les rubriques habituelles. Mais aussi un "actuel" consacré à la musique par ordinateur et un dossier sur les softs guerriers.

Bref de la lecture et des infos en pagaille, de quoi attendre le 16 novembre la parution de TILT n° 60 GUIDE 89 JEUX ET MICROS. LE NUMERO LE PLUS FOU DE TOUTE L'HISTOIRE DE LA MICRO! 2 000 logiciels présentés sous forme de tableaux-test, les 200 meilleurs logiciels du monde testés avec photo d'écran, et surtout les TILT D'OR 88 enfin révélés. Une véritable indigestion de logiciels pour vos micros. Alors NOTEZ CES DATES QUI MARQUERONT L'HISTOIRE:

9 NOVEMBRE: TILT BIS.
16 NOVEMBRE: TILT GUIDE JEUX ET MICROS 89.

DES LOGICIELS QUI FONT TILT: OU LA MICRO EN DEMO.

Ça continue de plus belle à la Cité des Sciences et de l'Industrie. Les ordinateurs (Amiga, ST, CPC, PC, C64, consoles Séga et Atari) fournis par NASA ELECTRONIQUE tournent six heures par jour du mardi au dimanche pour permettre aux nombreux visiteurs de cette expo de découvrir les meilleurs logiciels du moment sélectionnés par la rédaction de TILT. Pendant 55 minutes, vous pourrez passer du dernier shoot'em up au meilleur simulateur de vol sans oublier de faire un détour par les jeux de stratégie, le tout pour 15 francs. A condition de réserver votre séance dès votre arrivée à la Cité, car il y a 35 places par séance et les branchés micro sont nombreux. La fréquentation de cet antre de la microloisirs risque fort d'augmenter encore le 23 novembre puisque les TILT D'OR 88 y seront à votre disposition jusqu'au 8 janvier.

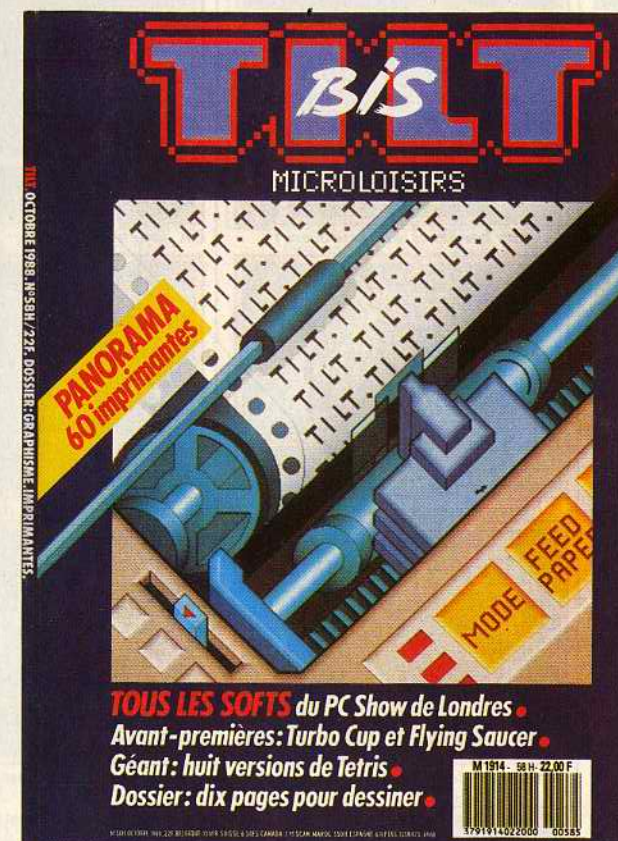


Alors rendez-vous à la Cité, 30 avenue Corentin Cariou 75019 PARIS, métro Corentin Cariou ou Porte de la Villette.

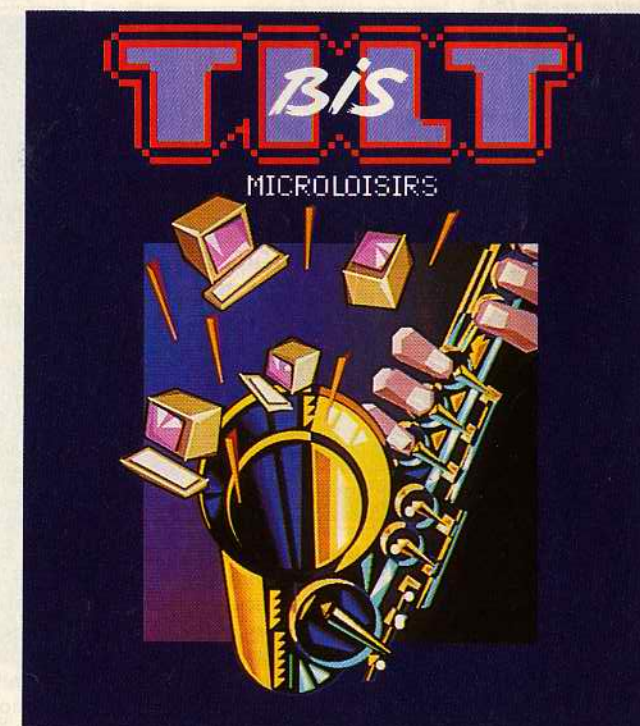
Les mardis, jeudis, vendredis et samedis:
séances à 11 h 30, 12 h 30, 13 h 30, 14 h 30, 15 h 30 et 16 h 30;

les mercredis et dimanches:
séances à 12 h 30, 13 h 30, 14 h 30, 15 h 30, 16 h 30 et 17 h 30.

JUSQU'AU 8 NOVEMBRE 1988 TILT BIS N° 2



DES LE 9 NOVEMBRE 1988 TILT BIS N° 3



AVANT
PREMIERE

15/15



Les cyborgs « glissent » sur la piste et tentent de marquer un but.

Skateball

A mi-chemin entre le football et le hockey, ce produit UBI va sûrement faire des adeptes. Ce jeu d'action sportif se caractérise par une certaine violence. Tilt vous en donne un avant-goût.



La page de présentation version USA.

Ubi nous invite à un voyage dans le futur avec Skateball. Sur une idée de Alain Fillion, Hervé Dudoignon, le programmeur, et Orou Mama, le graphiste, se sont penchés sur leur... ST. Résultat : un jeu d'action qui s'apparente beaucoup plus aux jeux de cirque romains qu'aux affrontements purement sportifs. Lorsqu'on le voit on pense à « Rollerball » (le film), pour la violence qui s'en dégage, et à « La Foire aux Immortels » (la superbe BD de Bilal). Une partie de Skateball ressemble à du football teinté de hockey sur glace. Il se pratique à deux ou en solitaire ; dans ce cas, l'ordinateur est votre adversaire.

Au départ, le ou les joueurs choisissent chacun quatre cyborgs (robots bio-mécaniques) parmi dix. Chaque « modèle » possède ses propres caractéristiques d'où l'importance de vos choix. Ceci fait, on accède à une piste semblable à celle du hockey sur glace. Chaque camp joue avec une

équipe constituée de deux cyborgs. Au cours d'une partie, le joueur n'a le droit d'utiliser qu'un de ses quatre cyborgs choisis au préalable. Mais qui contrôle le deuxième cyborg de l'équipe ? L'ordinateur, bien sûr, et il le fait, paraît-il, très bien. Impossible de changer de robot en cours de partie, c'est une des règles du jeu.



Séquence de sélection des joueurs.

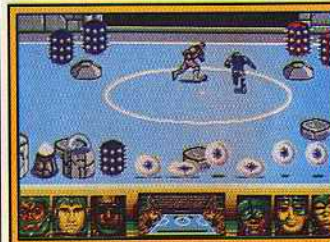


Gare aux obstacles !

Une autre restriction conditionne directement la stratégie d'une équipe. Le joueur ne contrôlant qu'un cyborg doit choisir entre le rôle de défenseur (goal) ou celui d'attaquant. Venons-en au match proprement dit. Les cyborgs se



Les barrières de scrutators !



Tous les coups sont permis !



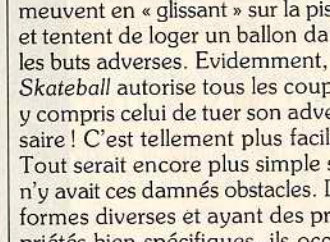
Premier plan : l'obstacle explosif.



Les fosses : un cauchemar.



Des graphismes bien réalisés.



meuvent en « glissant » sur la piste et tentent de loger un ballon dans les buts adverses. Evidemment, le Skateball autorise tous les coups, y compris celui de tuer son adversaire ! C'est tellement plus facile ! Tout serait encore plus simple s'il n'y avait ces damnés obstacles. De formes diverses et ayant des propriétés bien spécifiques, ils occupent selon les niveaux (50 au total !) une partie plus ou moins importante de la piste. Dans ces douze types d'obstacles (environ), on trouve des bumpers qui vous font rebondir dans la mauvaise direction (on s'en doutait). On peut également faire la fatale



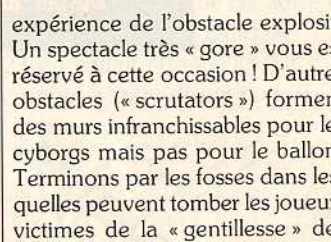
Un joueur prisonnier de la bulle !



Chaque cyborg a un don particulier.



Le gardien de but à l'affût.



expérience de l'obstacle explosif. Un spectacle très « gore » vous est réservé à cette occasion ! D'autres obstacles (« scrutators ») forment des murs infranchissables pour les cyborgs mais pas pour le ballon. Terminons par les fosses dans lesquelles peuvent tomber les joueurs victimes de la « gentillesse » des adversaires ou tout simplement



La voie est libre !



Séquence un tantinet gore ! maladroits. Il est possible selon les concepteurs de tirer avantageusement parti des propriétés de certains obstacles à certains niveaux de jeux (ouf !). Le changement de niveau se fait après le gain d'une manche de 4 ou 8 points (à déter-



Certains chocs sont mortels !



Un mort partout, remise en jeu !



Gooooaaal ! Gooooaaal !

miner). Selon la force des joueurs, une partie peut durer... des heures ! Comme toujours, il nous est impossible de donner un avis sur la qualité de jeu des préversions incomplètes. Celle que nous vous présentons est susceptible d'être modifiée. Vous aurez le plaisir de découvrir Skateball dans quelques jours. Dany Boolauck

MBC: premier anniversaire

Installée à Hautmont, non loin de la frontière belge, MBC fête sa première année d'existence. Le temps du premier bilan est donc venu...

MBC vient de fêter son premier anniversaire. Cette jeune société s'apprête à lancer sur le marché de nouveaux produits. Les mois à

venir ne devraient constituer qu'un changement dans la continuité : MBC a déjà acquis son image. Celle d'un éditeur de jeux



Photos ci-dessus, de haut en bas : l'équipe des programmeurs et celle des dirigeants. Une ambiance décontractée mais studieuse.

d'aventure et d'utilitaires sur CPC et ST. Son évolution est néanmoins perceptible en ce qui concerne deux éléments : le logo revu et corrigé cet été est plus agressif que l'ancien et la venue du graphiste Stéphane Saint-Martin donne un genre nouveau aux programmes sur Amstrad.

Ainsi, Mike et Moko et Dan Silver proposent tous deux des dessins en mode 1 (320 par 300 points en quatre couleurs) dont les qualités devraient être reconnues par tous. Un pas de plus sera fait avec Holocauste et Jaws, deux jeux d'aventure respectivement prévus pour novembre et décembre... Nous vous invitons, d'ailleurs, à regarder attentivement les photos de ces deux programmes pour juger par vous-même de ce qu'il est possible de faire sur CPC. Pour la petite histoire, rappelons que Holocauste proposera environ soixante-dix images, Jaws cent cinquante ! D'autre part, nous nous sommes laissés dire que Stéphane Saint-Martin venait de faire connaissance avec l'Atari ST. Nous sommes impatients de voir les résultats !

Parallèlement au développement de ces produits, MBC doit introduire sur le marché la version ST de Jade, un générateur d'aventures que nous vous présentons récemment sur Amstrad CPC (Tilt 58). De nombreux « plus » sont présents : utilisation de la souris, gestion des sons et des animations, redéfinition intégrale du jeu de caractères, etc. Livré avec un jeu dont nous vous proposons une photo d'écran, Jade ST permet donc de créer soi-même ses propres aventures et de les faire éditer (pourquoi pas par MBC ?) sans reverser de droits à MBC. Sans être acquis, le succès de ce programme est — d'après ce que nous avons eu l'occasion de voir — très probable.

Outre le renforcement de son activité d'éditeur qui s'effectue sous le signe d'une amélioration de la qualité de ses produits, MBC cherche à développer en vendant à d'autres des techniques créées pour ou par elle. Editeurs, dupliqueurs et autres sociétés de services se voient ainsi proposer des protections mises au point pour les programmes MBC et développées par des experts en la matière : les créateurs sont généralement d'anciens pirates. Ils ont de bonnes références ! Enfin, les responsables de MBC nous ont confirmé leur intérêt pour certains marchés étrangers tant en ce qui concerne



Jaws sur Amstrad CPC



Idem



Holocauste sur CPC

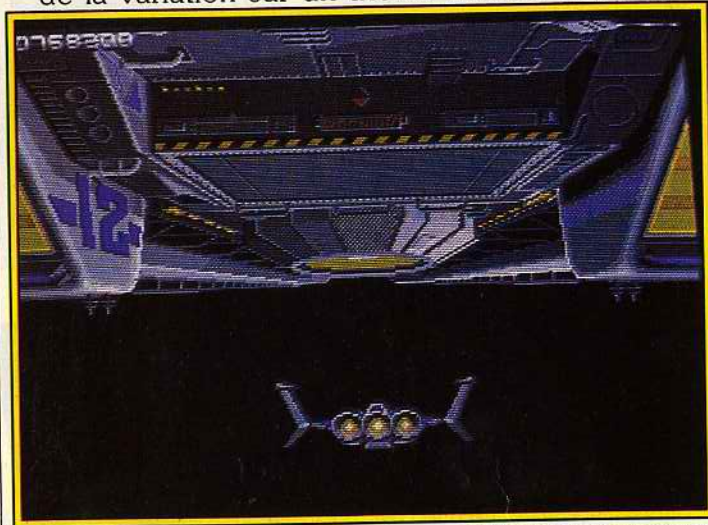
leurs produits que leurs routines de protection. En conclusion, créer une société d'édition de jeux pour micros semble encore possible aujourd'hui. Bonne continuation... Mathieu Brisou

En bref...

- Afin de faire face à son développement, l'association BE'ST Club National ST déménage. Toute correspondance lui sera donc adressée à l'adresse suivante : BE'ST Club National ST, « La Finelière », Saint-Coutant, 17430 Tonnay (Charente).
- La société Imaco propose le Supra Drive FD 10. Connectable sur ST et Amiga, respectivement par les ports DMA et SCSI, il est en mesure d'enregistrer 10 Mo de données sur des disquettes 5 pouces 1/4 à haute densité. Avantage de ce système : un périphérique de sauvegarde amovible qui dispose d'une grande capacité de mémorisation. Capable de lire des disquettes au format PC, il peut être utilisé dans le cadre de transferts de fichiers ou d'émulation PC et compatibles. Son prix avoisine les 11 000 F TTC. Logiciel de CAO sur Atari ST, MasterCad est désormais disponible en version 2. Il possède de nombreuses fonctions et gère les impressions sur table traçante (2 630 F TTC).

Galactic Conqueror

Nouveau jeu proposé par Titus, *Galactic Conqueror* risque d'aller à l'encontre des idées reçues. Pour beaucoup, cet éditeur n'est en effet qu'un spécialiste de la variation sur un thème donné : l'action.



Aux commandes de votre vaisseau, vous vous apprêtez à affronter l'ennemi.



Au départ on choisit son but...

Pour les amateurs de jeux d'action, Titus a la réputation de faire toujours la même chose. Ses deux derniers produits, *Off Shore Warrior* et *Fire and Forget*, ont un air de famille trop marqué par rapport à *Crazy Cars*. Destinée à briser cette image de marque plutôt négative, *Galactic Conqueror* arrive. Certes, il ne rompt pas la tradition mais ses avantages apparaissent rapidement. Produit en cours de développement depuis janvier 1988, ce jeu est le fruit de la collaboration d'une équipe de sept personnes dont quatre programmeurs, deux graphistes et un musicien. Il devait sortir courant octobre 1988 sur Amiga (format utilisé pour le présent article) et des versions PC, ST et Amstrad CPC sont prévues.

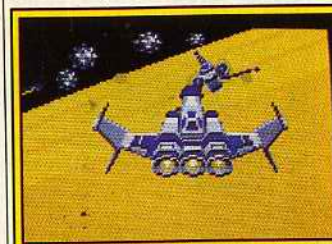
Le point de départ est simple : vous êtes un bétadroid. Qu'est-ce donc que cela me demanderez-vous ? Ils s'agit d'un androïde conçu par l'homme et spécialement étudié pour piloter des chasseurs spatiaux aux performances étonnan-



... en sachant ce qui s'y trouve.



Une fois à pied d'œuvre...



... pas de quartiers !

tes. La finalité de ce couple est évidemment de défendre l'humanité contre une invasion qui la menace et dont l'objectif est d'atteindre la planète Gallion, centre de la galaxie. Le joueur doit donc utiliser ses réflexes, comme

dans tous les produits Titus, mais il doit aussi faire fonctionner ses méninges...

A l'écran, une carte de la galaxie montre le rapport des forces, les mouvements des troupes, etc. Par son intermédiaire, on peut se rendre à loisir sur tel ou tel terrain d'action, qui sera choisi en fonction de l'évolution stratégique de cette



Un petit ravitaillement...



... et c'est reparti pour un tour.



Mais attention aux obstacles !

position et du danger potentiel qu'elle représente à court terme. Une fois ceci effectué, on se rend sur place et on se trouve ensuite dans le feu de l'action. Chaque phase d'attaque est décomposée en trois étapes bien distinctes que vous devez surmonter afin de déposer des forces amies sur place. Dans le cas contraire, vous serez de nouveau dirigé vers votre vaisseau-mère et constaterez votre échec en voyant la lente mais sûre progression des forces adverses représentées par des points de couleur rouge. Vous n'avez alors plus qu'une solution : parer au plus pressé... Il est intéressant de savoir qu'en mode consultation de la carte, les forces ennemies poursuivent leurs mouvements. Ainsi, vous avez une idée de la stratégie adverse et pourrez en relever les faiblesses afin d'en tirer pleinement parti...

La réalisation de ce programme est de bon niveau sur Amiga. Les graphismes sont assez variés (diversité et comportements des

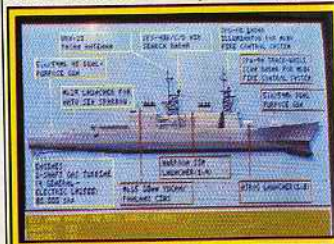
assaillants, etc.) et l'animation étonnante. Ainsi, dans certaines phases, l'horizon se déplace en tous sens mais les vaisseaux ennemis et autres météorites n'en continuent pas moins leurs déplacements relatifs par rapport à votre position et ce, sans ralentissement apparent. L'effet est garanti : espérons qu'il sera identique sur les autres machines ! Les bruitages, en revanche, appellent moins d'éloges mais restent tout de même d'un niveau tout à fait acceptable. Enfin, les commandes sont irréprochables et la moindre action sur la manette est immédiatement répercutée à l'écran. Ajoutez à cet ensemble une option sauvegarde, un nombre de vies infini jusqu'à la perte de Gallion, la présence d'un mode loupe et vous obtenez un ensemble des plus convaincants qui devrait permettre à Titus de faire évoluer son image de marque sans pour autant se renier.

Mathieu Brisou

Savage, Elite, Tom and Jerry...

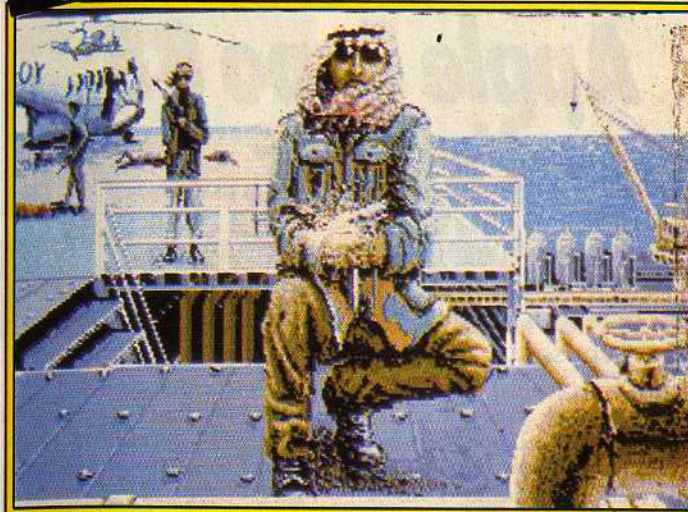
Retour de la rubrique previews qui fait le point sur les nouveautés venant de R.F.A. Des scoops, encore des scoops !

BRITISH TELECOM s'apprête à sortir *Elite* en version 16/32 bits. Vous aurez le plaisir d'y jouer



USS John Young (Amiga).

à partir du 28 octobre. D'autre part la venue de *Savage* sur Amstrad CPC est annoncée comme imminente (comme toujours). De son côté, la britannique firme MARTECH s'apprête à lancer de nombreuses nouveautés afin de



Persian Gulf Inferno de Magic Bytes (Amiga).



Persian Gulf Inferno.



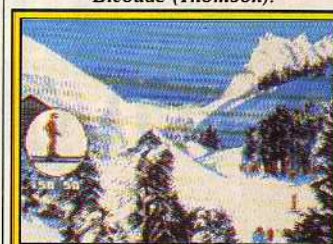
Shoot Out (C 64).



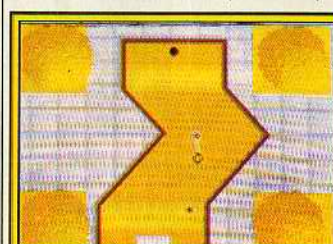
Persian Gulf Inferno



Bivouac (Thomson).



Les dieux du Stade (Thomson).



Mini golf (Amiga).

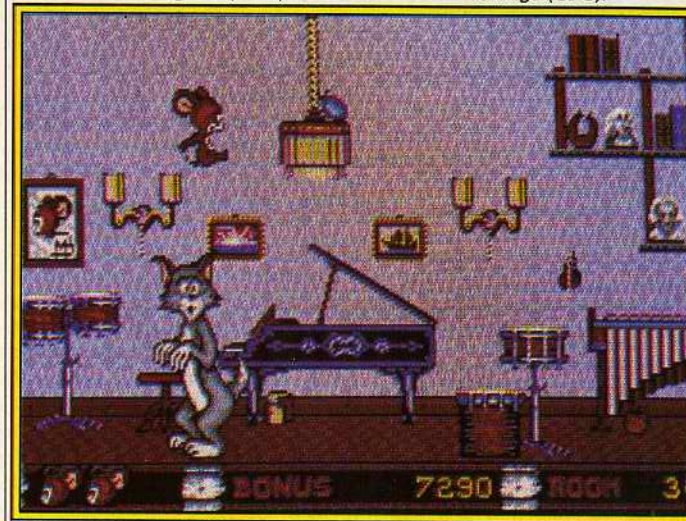
Du côté des éditeurs français, signalons la venue chez INFOGRAMMES des *Athlètes n° 2*. Cette compilation pour Thomson MO6 et TO 8 regroupe *Bivouac*, *Les Dieux de la Mer* et les *Dieux du Stade*. De son côté



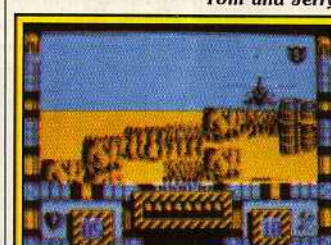
Phantom Fighter (C 64).



Savage (CPC).



Tom and Jerry de Magic Bytes (Amiga).



Hellfire (Spectrum).

COBRASOFT s'active autour de *Meurtre à Venise*, nouveau programme de la série dont les graphismes sont des plus prometteurs. Nous vous en reparlerons plus longuement d'ici peu.

Les news de RFA

RAINBOW ARTS n'a pas de chance : le très attendu *Great Giana Sister II* (Giana Sisters in the Future World) ne verra probablement pas le jour. En effet, Rainbow Arts se fait taper sur les doigts par Nintendo pour la trop grande ressemblance de ce logiciel avec *Super Mario Bros*. Toujours de la même société, *Katakis*, ce superbe jeu d'action sur Amiga et C 64 ne sera peut-être pas commercialisé car Médiagenic affirme qu'il s'agit d'une copie de *R-Type*. Ce qui est vrai là pour l'Allemagne pourrait aussi l'être pour la France. Malheureusement !

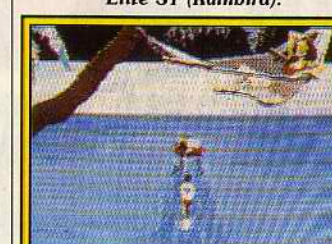
GOLDEN GOBLINS est le nom d'une toute nouvelle société créée



Hellfire (ST).



Elite ST (Rainbird).



Les dieux de la Mer (TO 8).

par Rolf Lähkämper, le concepteur de *Missions Elevator*, *Vampire's Empire* et *Western Games*. Elle commercialisera deux jeux aux printemps 89. Dans le premier, *Grand Monster Slam*, le joueur pénètre un monde peuplé

d'elfes et de magiciens. Lesdites créatures se passionnent pour un sport, mélange de football et de tennis!

Circus Circus, le second, est un jeu d'action comparable à *Western Games*. Il se déroule dans un cirque où le joueur, peut pratiquer des disciplines telles que la marche sur corde raide ou un numéro de fakir avec lancement de cou-teaux.

TIME WARP PRODUCTIONS adapte sur 16 bits *Volley-Ball Simulator*. Loin d'être LE simulateur de volley-ball, ce programme est néanmoins très distrayant. Un éditeur vous permet de mettre au point des combinaisons tactiques avant de vous lancer dans un match. Le joueur contrôle un des six athlètes de l'équipe, l'ordinateur fait le reste. L'œuvre de Karl May, **Winnetou**, va bientôt être adaptée sur micro. Ce logiciel d'aventure comportera des séquences d'arcade. Sa date de sortie n'a pas encore été spécifiée.

MAGIC BYTES à qui nous devons *Pink Panther* nous réserve quelques nouveautés.

Paranoïa Complex mélange habilement jeu de rôle, d'action et de stratégie. Le monde de *Paranoïa Complex* est contrôlé par un ordinateur fou. Le joueur doit tout tenter pour s'échapper de cette planète.

L'action, servie par des graphismes moyens, reprend le système de jeu, une vue aérienne, de *Gauntlet*. Prévu pour Amiga, ST, C 64 et CPC, ce soft sera disponible en novembre.

Changeons de genre avec **Mini-golf** qui rappelle un peu le jeu de billard. Les possesseurs de PC, Amiga et ST pourront bientôt y jouer. **Tom and Jerry**, les vedettes d'une série de dessins animés, font une entrée fracassante dans le monde de la micro. Tom (vous) doit échapper aux griffes de Jerry. **Uss Jonh Young**, un simulateur de destroyer, sera disponible en mars 89 sur Amiga, ST, C 64 et PC. **Night Dawn**, un jeu d'action, a pour cadre un puit de forage dans le golfe Persique. But du jeu : sauver des otages à l'aide de robots.

Carsten Borgmeier et
Dany Boolauck

Apple Expo 88: l'avenir...

C'est vrai, le *Macintosh* est fort coûteux et le *Mac II* encore plus. Est-ce une raison pour ne pas se rendre à Apple Expo ? Non, il suffit de se dire que l'on aura la même chose sur ST et Amiga, dans quelque temps...

Rendez-vous annuel de tous les fanatiques de la firme de Cupertino, Apple Expo 1988 s'est tenue du 28 septembre au 1^{er} octobre à la Grande Halle de la Villette à Paris. Comme à l'accoutumée, ce Salon fut l'occasion pour Apple de distribuer des pommes et permit à d'autres de vendre divers produits à des prix défiant toute concurrence. Les journalistes purent vérifier le dynamisme du monde Apple. Avec environ 180 000 *Macintosh* vendus en France, Apple commence à attirer de nombreuses sociétés. Remarque d'ancien combattant : où sont passés les *Apple II* ?

Cette Apple Expo aurait dû s'appeler Mac Expo ! A peine une dizaine d'*Apple II* étaient exposés dont un *IIC*, et pas la moindre trace de nouveau GS ! Autre élément à retenir : Mac, pardon, Apple Expo 1988 se conjuguaient à l'étranger. Anglais, allemand, espagnol se parlaient dans les allées. Cela prouve la force du marché français en Europe pour ce qui est du *Macintosh*. Toutefois, malgré la prédominance de cette machine sur les stands, il est faux de croire que pour nous, amateurs de microloisirs, une telle manifestation est inintéressante. Démonstrations époustouflantes, applica-



Le CD Rom Apple, élément de base du concept multimédia. Sur les côtés : les produits Jasmine sont originaux et compétitifs.

tions délirantes, qualité de l'environnement de la machine sont autant de visions d'avenir. Bref, le possesseur de ST ou d'Amiga sort de ce Salon avec une idée en tête : vivement que ça arrive sur sa machine ! Il a bien raison. Il est incontestable que l'univers Apple influence de plus en plus les développeurs, quelle que soit la machine sur laquelle ils travaillent d'ailleurs. Nous vous proposons donc ici un voyage vers l'avenir, vers ce que seront les 16/32 bits familiaux de demain, un voyage qui montre ce qu'ils pourront faire...

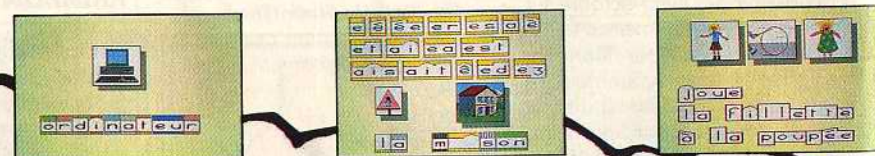
Le multimédia est un des axes de croissance d'Apple. En la matière le Mac est bien armé puisqu'il dispose d'un lecteur de CD Rom et d'Hypercard, le second servant à piloter le premier... Histoire de contredire les détracteurs du CD Rom Apple, soulignons que le soft, c'est-à-dire les CD, arrive. Ainsi, Atlas Informatique propose huit disques aux contenus divers. Du clip art à la bibliothèque de sons en passant par des programmes du domaine public. Les prix de ces CD varient en fonction du type de données : de 1 000 à 20 000 F, hors taxes bien

entendu... C'est cher pour un particulier mais il faut voir les avantages de ce système par rapport aux supports classiques. Rapidité d'accès aux informations, facilité de mise en œuvre sont des éléments déterminants. En revanche, nous avons été déçus par l'impact, à notre goût trop limité, d'Hypercard.

Cet environnement de développement pour *Macintosh* ne dispose pas d'autant de produits qu'aux U.S.A. où de grands éditeurs proposent des Stacks (programmes sous Hypercard) performants à des prix raisonnables.

Relevons toutefois que la société MN Diffusion importe un Stack en provenance des Etats-Unis. Ce dernier est un recueil de boutons et de scripts (éléments de base d'un programme sous Hypercard) entièrement traduit. De son côté, la société Precilab à qui l'on doit le gestionnaire documentaire *PreciDoc*, introduit *Le Gardien du Savoir*. Ce « ludidacticiel », c'est-à-dire didacticiel, permet à un professeur d'entrer diverses questions qui seront reprises dans la trame du jeu éducatif. Ce programme nécessite au moins deux lecteurs de disquettes...

Avec LE PETIT LECTEUR, je lis ce que j'écris, j'écris ce que je lis.



Avec cette méthode de lecture complète, l'enfant devient l'artisan de son apprentissage.

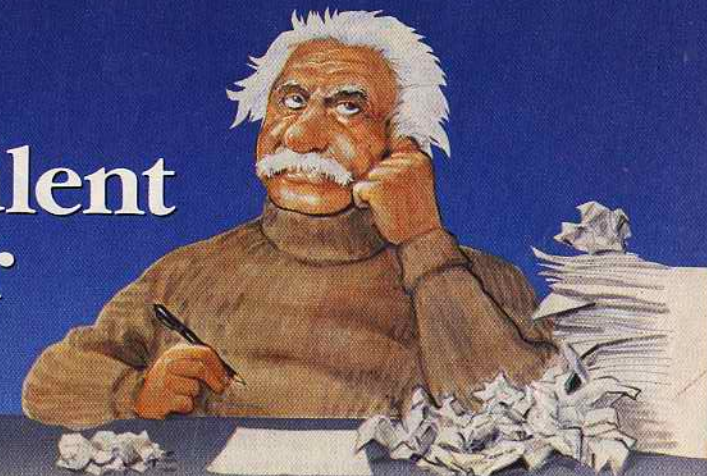
Conçu pour les 5-8 ans, LE PETIT LECTEUR est une véritable « méthode » de lecture qui prend en charge l'aspect technique de l'acte de lire, la phase tactique de l'assemblage et les étonnements de la recherche du sens. A la fois imagier, dictionnaire, tuteur, imprimeur, boîte à jeux, ce logiciel fait de l'enfant l'artisan de ses activités d'apprentissage tout en maintenant le cap fixé sur des objectifs de « savoir-faire ». Il s'attache à servir les « droits de l'enfant » que sont les droits de jouer et de rêver, ouvrant ainsi la voie qui conduit à l'éclosion de la lecture.

Logiciel disponible sur T08, T08D, T09+ ; Amstrad CPC 6128 ; PC et compatibles ; et Atari ST.

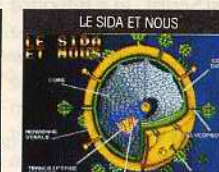
CARRAZ
EDITIONS

46, rue Montgolfier 69006 LYON - Tél. 78.94.10.31

Carraz Editions: Pour ceux qui veulent toujours en savoir plus.



Avec des logiciels sur la nouvelle culture scientifique et technique, on n'en reste pas à la préhistoire de la micro-informatique.



Disponible sur Thomson, Atari ST Couleurs, Amstrad CPC, PC compatible.

Je désire recevoir une documentation complète sur les logiciels CARRAZ. Coupon à retourner à CARRAZ Editions 46, rue Montgolfier 69006 LYON.

NOM

PRÉNOM

ADRESSE

VILLE

CODE POSTAL

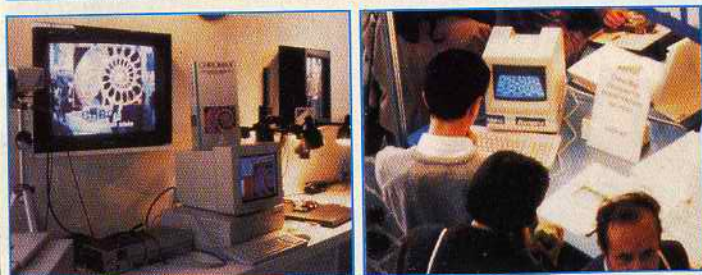
DATE DE NAISSANCE

ORDINATEUR (MARQUE & TYPE)

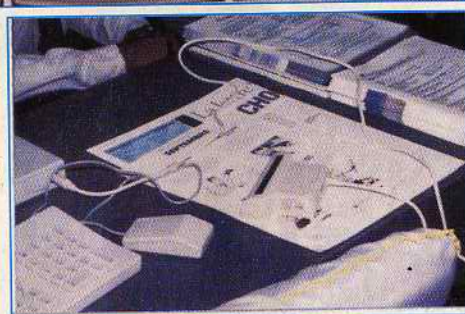
CARRAZ
EDITIONS

46, rue Montgolfier 69006 LYON - Tél. 78.94.10.31

DU DESIR DE SAVOIR AU PLAISIR D'APPRENDRE



Digitalisation temps réel sur Mac II (en haut à gauche), carte graphique Rasterops proposant une résolution raisonnable (ci-dessus) : c'est dire que le Desktop Vidéo se porte bien ! Ci-contre le ScanMan Logitech. Les jeux pour Mac à Apple Expo ? Rares mais le plus souvent de grande qualité (voir photo en haut à droite).



Le second objectif d'Apple est la mise en place d'une chaîne intégrée de reproduction en couleurs. Le point de départ de cette dernière est bien évidemment le Mac II ainsi que le Mac IIx (voir n° 58 bis de Tilt) et s'architecture autour de cartes géographiques et vidéo aussi diverses que performantes. D'ailleurs, les logiciels en mesure d'exploiter de telles configurations commencent à venir et le problème de la sortie de chaîne — l'impression — ne se pose plus. Premier procédé : par l'intermédiaire d'imprimantes couleurs thermiques dont la résolution est de 300 points par pouce. C'est le cas de la Qume QMS Colorscrip 100 ainsi que de la Tektronic TEK 4693D. Autre possibilité : les créateurs de diapositives.

Avec des principes similaires à ceux mis en œuvre dans les systèmes de photocomposition (où un rayon lumineux vient frapper une pellicule photo-sensible), les créateurs de diapositives comme l'Image Maker Plus ou le FR1 proposent des performances étonnantes. Ainsi, outre la reconnaissance de PostScript, le FR1 offre une palette de seize millions de couleurs sur une seule et même image ! A noter qu'une diapositive est, avec ce système, obtenue en un peu moins de cinq minutes et sa qualité permet d'envisager la création de véritables dessins animés, à partir du moment où l'on utilise le programme adéquat. Il est évident que pour reproduire des images en couleurs, mieux vaut disposer de cartes d'acquisition (digitaliseur) et de restitution directe (cartes géographiques,

écrans) eux aussi en couleur. Pas de problème : grands écrans à tube Sony Trinitron, digitaliseur Quick Capture temps réel avec 256 niveaux et quatre entrées vidéo, carte graphique très haute résolution sont disponibles. Bref, Desktop Vidéo, Desktop Presentation et applications similaires ne posent pas de problème sur Macintosh (en dehors du prix).

Machine graphique et conviviale, le Mac a enfanté la PAO. Mais l'utilisateur personnel de cette machine ne disposait pas jusqu'à présent de scanner de faible coût. Cela est enfin résolu grâce à Logitech. Cette société proposera dès janvier 1989 un handy scanner nommé ScanMan pour environ 3 000 F HT. Bonne nouvelle !

Toujours destiné à ceux dont les finances sont limitées, le Grappler est un boîtier d'extension que l'on connecte sur le Mac et qui permet d'utiliser des imprimantes autres que la coûteuse ImageWriter II. Cette extension distribuée en France par Alpha Systèmes Diffusion n'est toutefois pas réservée au Mac puisque les possesseurs de II C et II GS peuvent l'utiliser.

Société américaine, Jasmine était présente à Apple Expo et proposait divers produits dont sa gamme de disques durs SCSI à prix fort compétitifs. Encore un pas en avant vers l'utilisateur personnel : pensez donc, un 40 Mo pour environ 6 000 F, ça donne à réfléchir. Microsoft, toujours en procès avec Apple à propos de son intégrateur graphique, annonce l'avènement de Quick Basic ! Ce langage Basic est livré avec un compilateur et ne coûte que 990 F HT. De même, WordPerfect annonce la venue de son célèbre traitement de texte sur Mac.

Soulignons que cette société a fait une offre fort alléchante à l'occasion d'Apple Expo : les amateurs pouvaient se procurer la version anglaise de ce programme pour seulement 450 F TTC contre 2 950 F HT, prix public conseillé de la version française ! Nouveau venu dans le monde de l'édition, Winsoft annonce la venue de WinMath, résolveur d'équations, de WinType, didacticiel pour apprendre la frappe au clavier, de WinTool, ensemble d'accessoires de bureau, tous à moins de 1 000 F. Il en est de même de divers produits Profet, essentiellement éducatifs.

Ils prouvent que le marché du Mac touche aussi des utilisateurs personnels qui ne disposent pas toujours de sommes astronomiques pour l'achat de tel ou tel

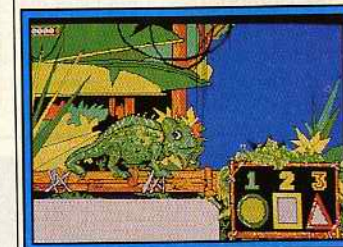
programme. Ce phénomène est intéressant car la venue d'un représentant bas de gamme de la famille permettrait à Apple de conquérir des parts de marché non négligeables en matière de microloisirs. Ce rôle incombe théoriquement au II GS. Mais comme l'a montré Apple Expo 88, les efforts d'Apple France, et donc de manière plus générale d'Apple en Europe, pour imposer le GS sont des plus limités. D'où la question : ne serait-il pas judicieux de revoir le positionnement du Mac Plus ?

Mathieu Brisou

Kid's School

Les petits coloriages malins

Du petit écran à l'écran du micro-ordinateur, il n'y avait qu'un pas à franchir, et Carraz Editions l'a franchi allègrement en signant la licence exclusive d'exploitation



Gédéon (ST).



Code (ST).



Petits coloriages malins (CPC).



Atlas (ST).

Amstrad se déchaîne !

...avec une nouvelle gamme qui balance



PORTE DE VERSAILLES du 4 au 7 NOVEMBRE AMSTRAD EXPO hall 2.1

Spécialiste de la chaîne compacte à l'échelle européenne, Amstrad Fidelity vous propose cinq nouvelles chaînes "midi" sur le même concept : le plus grand plaisir musical dans le plus faible encombrement et au prix le plus compétitif.

Chaîne MX 100 : tourne-disques, double cassette, tuner FM stéréo, ampli 2 x 5 watts, égaliseur graphique 2 x 3 bandes et enceintes.

MX 100 : 1 190 F
MX 100 T : 1 390 F**

Chaîne MX 200 : tourne-disques, double cassette, tuner FM stéréo à affichage digital, ampli 2 x 10 watts, égaliseur graphique 2 x 5 bandes et enceintes.

MX 200 : 1 890 F
MX 200 T : 2 090 F**

Chaîne MX 300 : tourne-disques, double cassette avec Dolby, tuner FM stéréo à affichage digital, ampli 2 x 20 watts, égaliseur graphique 2 x 5 bandes, enceintes et télécommande.

MX 300 : 2 390 F

Chaîne CDX 400 : Compact disc laser, tourne-disques, double cassette, tuner FM stéréo, ampli 2 x 10 watts, égaliseur graphique 2 x 3 bandes et enceintes.

CDX 400 : 2 490 F
CDX 400 T : 2 690 F**

Chaîne CDX 500 : Compact disc laser, tourne-disques, double cassette avec Dolby, tuner FM stéréo à affichage digital, ampli 2 x 20 watts, égaliseur graphique 2 x 5 bandes, enceintes et télécommande.

CDX 500 : 3 990 F

* Prix publics généralement constatés.

** Présentation en meuble haut à roulettes et porte vitrée permettant le rangement des disques.

Et maintenant, musique !

AMSTRAD FIDELITY

La Qualité. L'innovation en plus

Je désire recevoir une documentation sur les chaînes compactes AMSTRAD

Nom _____

Adresse _____

Tél. _____

Code Postal _____ Ville _____

Renvoyez ce coupon à :

Amstrad France

B.P. 12 - 92312 Sèvres Cedex.

Ligne consommateurs : 46.26.08.83

Tapez 3615 Code AMSTRAD

88-2-ti-11



micro-informatique de la série télévisée « Les petits malins ». Aussi, aurons-nous l'occasion de retrouver tous les héros de la série dans divers programmes destinés aux plus petits. Le premier volet des *Petits coloriages malins* propose douze planches à colorier représentant les personnages dans diverses situations. En fonction du niveau choisi — petits, moyens ou grands —, la démarche est différente. Dans le premier cas, l'enfant est passif et n'intervient pas dans le choix des couleurs et de la surface à colorier. Dans le second cas, il peut choisir la couleur et dans le dernier cas il a le choix des couleurs et de la surface. Mais dans tous les cas, le dessin se colore automatiquement, sans intervention directe de l'enfant. Outre l'apprentissage des couleurs, très important à ce stade de l'évolution d'un enfant, ce programme permet de faire appréhender la notion de limite d'une surface à remplir. L'action du pinceau est assez réaliste et l'enfant peut ainsi visualiser que l'on ne colore pas n'importe comment. Mais la dimension gestuelle manque encore et l'on se demande pourquoi les concepteurs de logiciels prévoient si peu l'utilisation du crayon optique qui permettrait une approche plus concrète du savoir colorier. (Disquette Carraz Editions, pour Amstrad CPC.)

Matière _____ éveil 3/5 ans
Contenu pédagogique ★★★★★
Intérêt _____ 14
Prix _____ n.c.

Code facile

On peut tout apprendre via l'ordinateur, même à conduire. Cocktel Vision présente « Code facile », un apprentissage du code de la route. Destiné aux futurs conducteurs, bien que l'impact ne soit pas limitatif, ce logiciel propose un entraînement intensif dans le but de familiariser l'utilisateur à la situation d'examen. Il peut choisir un questionnaire où le temps de réponse est chronométré et le contrôle peut commencer. Une série d'images, dont le nombre peut être préalablement déterminé apparaît, donnant lieu à un certain nombre de questions. Les situations présentées sont claires et réalistes, et l'on peut rendre hommage ici à l'excellence de la qualité des images digitalisées. Les questions posées sont, dans l'ensemble, clairement libellées, évitant ainsi l'ambiguïté des réponses, lesquelles sont analysées à l'issue du questionnaire. L'utilisateur comprend ainsi la nature de ses erreurs à la lumière

des explications qui lui sont fournies. Avantage non négligeable, surtout en l'occurrence ! Pour les plus stressés, la possibilité de désamorcer le chronométrage permet un apprentissage plus en douceur, tout en dédramatisant le côté examen de contrôle. Tous ces éléments, ainsi que la facilité d'utilisation font de ce programme un bon outil pour rester dans le droit chemin ! (Disquette Cocktel Vision, pour Atari ST.)

Matière _____ code la route
Contenu pédagogique ★★★★★
Intérêt _____ 17
Prix _____ n.c.

Gédéon le Caméléon

Les concepteurs de logiciels tendent à animer et à faire parler leurs programmes. C'est ce à quoi nous assistons avec *Gédéon le Caméléon*, un logiciel de reconnaissance de lettres destiné aux jeunes enfants. Il ne s'agit pas ici d'apprendre à lire selon une méthode savamment élaborée, mais plutôt de jouer avec des lettres pour en faire des mots. L'enfant joue avec Gédéon, un sympathique caméléon doué de parole et doté d'une longue langue qui lui sert à gober des lettres qui tombent dans des bulles d'air. Il doit reconstituer le mot prononcé et préalablement épilé par l'animal, en essayant d'attraper les lettres adéquates. Ces dernières tombant aléatoirement, il faut faire

preuve d'adresse et de concentration pour les saisir, de surcroît dans le bon ordre. C'est précisément là que réside l'intérêt de ce logiciel. Tout se passe sur le mode actif et ludique, l'enfant doit pouvoir maîtriser son geste s'il veut attraper la bonne lettre qui vient s'inscrire en bas de l'écran. Dans le même temps, il lui faut être assez rapide car l'araignée guette. Quand il a réussi, l'enfant s'entend féliciter chaleureusement. Avec ses trois niveaux de difficulté, une synthèse vocale bien réalisée et la possibilité de créer un nouveau fichier de mots, ce logiciel permet une excellente approche ludique de la lecture. (Disquette FIL pour Atari ST.)

Matière _____ apprentissage de la lecture
Contenu pédagogique ★★★★★
Intérêt _____ 17
Prix _____ n.c.

Atlas France

Un petit périple au cœur de l'hexagone, découvrir les mille et une facettes de la France, seul, à l'école ou en famille suivre la route des vins et des fromages, voici une invitation alléchante au voyage ! Et ce ne sont que quelques-uns des aspects de ce logiciel de géographie proposé par Cocktelevision. Au menu de ce programme, vous trouvez l'agriculture, les climats de la Corse, les DOM mais pas les TOM, les énergies, les fleuves et les rivières, les fromages, l'industrie les mers et les côtes, la popu-

lation, le relief, la structure et les vignobles. Enfin tous les ingrédients y sont ! En effet, ce programme comporte une source d'informations non négligeables. Il permet, chose nouvelle en la matière, de faire des études comparatives par exemple entre deux départements de son choix et ainsi d'avoir une approche analytique plus fine. Le tout est étayé par une représentation graphique plaisante, des cartes claires. Divers types d'analyse sont possibles et les jeux ne sont pas oubliés, histoire de voir quand même si vous avez bien appris votre leçon ! Mais vous pouvez choisir le nombre d'erreurs autorisées (0, 3, 6, 9 ou l'infini) et donc moduler en fonction de votre humeur ou de votre forme. Voici donc un logiciel qui sort des sentiers battus, bien qu'il ne concerne que la France. (Disquette Cocktel Vision pour Atari ST.)

Matière _____ géographie
Contenu pédagogique ★★★★★
Intérêt _____ 16
Prix _____ n.c.

Brigitte Soudakoff

En bref...

- Afin de compléter sa gamme, la société Cameron annonce la venue prochaine d'un scanner à plat format A4 à un prix particulièrement compétitif : environ 6 000 F HT. Il propose une résolution de 200 points par pouce et devait être introduit sur le marché courant octobre pour Atari ST. Des versions Amiga et PC suivront. D'autre part, Cameron annonce une baisse de prix du Handy Scanner : le type 2 passe à moins de 2 000 F HT, le type 3 à 3 000 F HT.
- Commodore annonce la venue d'un nouveau compatible PC : PC 40 série III. Ordinateur de type AT, il est plus spécifiquement destiné aux entreprises et pourrait bien causer du tort à la nouvelle gamme Amstrad. Autre nouveau compatible AT Commodore : l'Amiga 2000 ! Une configuration spécifique est, en effet, architecturée autour de cette machine. Elle dispose en standard d'une carte AT à base de 80286 et est livrée avec un lecteur de disquettes 5 pouces 1/4 de 1,2 Mo. Enfin, le nouvel écran couleur destiné au C 64 arrive : le 1082. Proposé à 2 090 F, il dispose d'une prise Pétrel et de circuit de reproduction des sons.

UBI s'exporte



De gauche à droite, J. Forest, Y. Guillemot d'Ubi, C. Pasquier et Ralph Lewis d'Electronic Arts ainsi que Christine Quémard d'Ubi lors de la signature de l'accord.

La société Ubi Soft fait décidément beaucoup d'efforts pour s'implanter à l'étranger. Déjà signataire d'un accord avec Epyx pour la distribution de ses produits aux U.S.A., elle vient, d'annoncer un accord similaire avec Electronic Arts portant sur la Grande-Bretagne. Ainsi, la gamme de produits Ubi sera dès le départ distribuée sur les marchés les plus

importants en matière de jeux sur micros (USA, Grande-Bretagne et France). Les premiers programmes entrant dans le cadre de cet accord sont *Iron Lord*, *SkateBall* et *Puffy's Saga*. Ils seront suivis de *Final Command*, *B.A.T.*, *Fer et Flamme* et *Vampire*. Signalons pour conclure qu'Ubi Soft est distributeur d'Electronic Arts en France. M.B.

la télé vue sur le micro!

1 290^F TTC*

plaisir compris



Station 6128 Amstrad :

Vous possédez déjà un Amstrad 6128 (ou 464**) couleur ? Alors lisez bien ceci : pour 1 290 Francs seulement, Amstrad vous propose :

- Un adaptateur qui permet de regarder la télévision sur votre micro,
- Un tuner radio AM-FM avec fonction radio-réveil,
- 15 cassettes ou disquettes de jeux,
- Une manette de jeux,
- Pour faciliter l'utilisation à tout moment et sans semer le désordre dans votre chambre un superbe bureau.

* Prix public généralement constaté comprenant la station sans l'ordinateur.

** Si votre moniteur est un CTM 644 équipé de la prise 12 V.D.C.

Micro-maniques, tous à vos postes !

AMSTRAD

La Qualité. L'innovation en plus

Je désire recevoir une documentation sur la Station AMSTRAD

Nom _____

Adresse _____

Tél. _____

Code Postal _____ Ville _____

Renvoyez ce coupon à : Amstrad France

B.P. 12 - 92312 Sèvres Cedex.

Ligne consommateurs :

46.26.08.83

Tapez 3615

Code AMSTRAD 88.2.TI

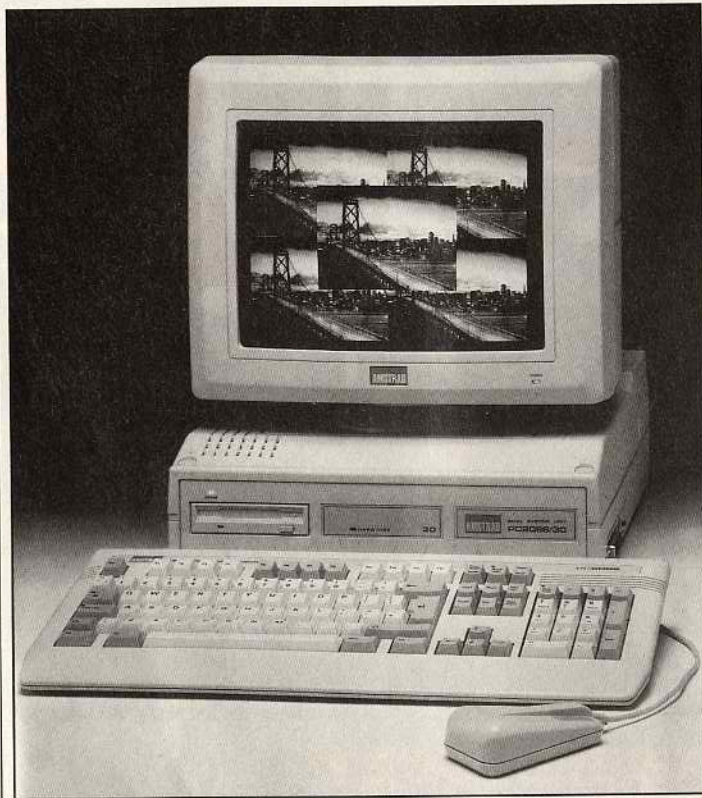


Amstrad: objectif 89

Nouvelle gamme de PC, nouveaux périphériques, magnétoscopes et autres : la rentrée d'Amstrad est riche en nouveautés. Toutefois, les CPC ne changent pas et l'on peut se poser la question suivante : quel est le but poursuivi par Amstrad ?

Leader sur le marché français de la micro de loisir en terme de parc installé (environ 600 000 CPC ont trouvé acquéreur), Amstrad organise cette année encore Amstrad Expo. A cette occasion, les visiteurs pourront découvrir les nouveaux produits Amstrad tels que magnétoscopes, chaînes haute-fidélité et autres. Mais, la principale attraction de cette nouvelle édition d'Amstrad Expo sera toutefois la présentation de la gamme PC 2000 révélée pour la première fois au dernier PCS de Londres. La venue de cette gamme n'est pas due au hasard. Elle s'inscrit bel et bien dans la logique de la société d'Alan Michael Sugar dont un des objectifs est de s'implanter durablement sur le marché de la micro professionnelle. C'est pourquoi la gamme des PC 2000 est constituée de divers modèles, architecturés autour des microprocesseurs 8086, 80286 ou 80386.

Rappelons que les représentants de cette nouvelle famille possèdent certaines caractéristiques communes : écran livré avec la machine, carte graphique VGA étendue en standard (640 ou 480 points en 256 couleurs simultanément choisies parmi 262 144), lecteur de disquettes 3 pouces 1/2 d'une capacité de 1,44 Mo, ports souris, Centronics et série, Windows livré en version de base, etc. Cette gamme de PC est fort large et couvre des domaines d'application fort variés. Le PC 2386 dont le prix devrait se situer entre 27 000 et un peu plus de 30 000 F HT, en fonction de la configuration, est destiné aux professionnels ayant besoin d'une grande puissance de calcul et/ou de stockage (le disque dur livré en standard fait quelque 65 Mo). Structuré autour d'un microprocesseur 32 bits 80836, il se veut directement concurrent de machines haut de gamme comme le Compaq 386s, par exemple. Le PC 2286, est, lui, destiné à un public plus large. Architecturé autour d'un 80286, il sera proposé entre 11 000 et 19 000 F HT, environ. Ce modèle plus abordable touchera les PME/PMI pour les applications bureautiques, la petite ges-



Bas de gamme de la série Amstrad, le 2086 arrive...

tion, etc. Il pourra aussi faire l'affaire pour les riches amateurs de micro... Le PC 2086 est de la même manière destiné à un large public. Compatible à base de 8086 cadencé 8 MHz et disposant de 640 Ko en version de base, il sera commercialisé entre 8 000 et 17 000 F TTC, environ. On le voit, proposé en de nombreuses configurations, cet ordinateur attaque divers segments du marché. D'ailleurs, il pourra concurrencer efficacement les ordinateurs 16/32 bits haut de gamme tels les Mega ST2, Amiga 2000 et autres. Pour sa part, François Quentin, directeur du développement d'Amstrad France, pousse même le raisonnement plus avant : d'après lui, le PC 2086 sera concurrentiel sur le marché des amateurs face aux 1040 ST et Amiga 500, par exemple. En effet, en matière de graphisme (argument choc pour les amateurs), les ST ne peuvent en aucun cas rivaliser avec le nouvel

Amstrad PC. Les Amiga font jeu égal avec lui au niveau résolution et nombre de couleurs affichables en même temps mais ils proposent une palette moins étendue. D'autre part, la différence de prix entre ces deux machines n'est pas si importante qu'il y paraît au premier abord. Le prix du PC 2086 (version écran couleur et un lecteur de disquettes) devrait tourner aux alentours des 9 500 F contre environ 7 000 à configuration égale pour l'Amiga 500. Soit une différence de prix de 2 500 F, c'est-à-dire dissuasive pour un acheteur moyen diront certains. Certes, mais en matière de microloisirs les PC possèdent de plus en plus d'arguments notamment grâce au parc installé aux U.S.A. et qui génère moult développements logiciels et matériels. Environnement auquel le PC 2086 a accès, bien entendu. La partie n'est en rien gagnée d'avance car les amateurs de micro sont souvent avides de performances purement techniques. Mais la per-

cée du PC 1512 indique qu'en la matière les choses évoluent... Reste à savoir si Amstrad « mettra le paquet » pour exploiter ce segment. Si ce n'était pas le cas, Atari et Commodore seraient certainement obligés de revoir leur stratégie en attaquant Amstrad sur son terrain : celui des PC. Mais dans ce cas, comment ne pas porter ombrage aux 16/32 bits ? Une équation bien difficile à résoudre pour les concurrents, une bataille passionnante à analyser pour un journaliste !

Le premier représentant de la gamme 2000, le PC 2086, devrait être introduit sur le marché français. Les PC 2286 et 2386 arriveront début 1989. Le mode de distribution des divers représentants de cette gamme sera fonction du public visé : le PC 2086, par exemple, sera vendu de la même manière que les 1512 et 1640 (boutiques spécialisées, grandes surfaces). Les 286 et 386 devraient disposer d'un réseau différent. D'autre part, Amstrad doit introduire, courant décembre, un réseau qui permettra de connecter plusieurs ordinateurs entre eux. Destiné aux petites entreprises, il sera proposé à un peu moins de 5 000 F HT tout compris. De même, la venue de modem Amstrad ne devrait pas tarder.

Ce que nous venons de voir montre bien que l'orientation de la nouvelle gamme, et surtout des 286 et 386, est résolument professionnelle. Il ne faut toutefois pas en conclure qu'Amstrad compte laisser tomber le marché familial... Tout d'abord le PC 1512 ne disparaît pas (il en est de même du 1640). Et contrairement à ce que disent certains, cet ordinateur est résolument tourné vers l'utilisateur personnel. Il aura cependant un concurrent de taille à affronter : le PC 2086 ! De conception plus moderne, ce dernier s'avère fort attaquant grâce à sa carte graphique. Second élément qui montre qu'Amstrad poursuivra son activité en matière de microloisirs : les chiffres de vente du CPC qui poursuit son ascension. D'après Amstrad, entre janvier et août

Uotre quête est la richesse interstellaire et non pas la gloire!!

Devant vous s'étend l'univers. 8 millions de planètes attendent votre exploitation. Vous pourrez devenir immensément riche si vous maîtrisez l'art de la navigation interstellaire, si vous décelez les difficultés de la conduite de Photon et si vous repoussez les pirates de l'espace.

Oubliez les médailles, oubliez les honneurs, oubliez la gloire. En tant que membre de la Fédération des 'Free Traders' vous vivrez pour l'argent et mourrez probablement pour lui.

FEDERATION OF FREE TRADERS



ATARI ST/AMIGA



'Photos d'écran de la version Atari ST.
ILLUSTRATION: PETER ANDREW JONES.
COPYRIGHT: SOLARWIND LIMITED
Gremlin Graphics Software Ltd.,
Alpha House, 10 Carver Street,
Sheffield S1 4FS, Angleterre.

1988, environ 86 000 CPC ont trouvé preneur ! Ce chiffre impressionnant n'est pas sans rappeler ceux avancés à propos de Nintendo au Japon... De même, les stratégies de ces deux entreprises consistant à faire vivre le produit le plus longtemps possible en lui adjoignant extensions, périphériques et services sont tout à fait comparables. Au Japon, Nintendo a lancé une extension télé-

manière puisque ce produit constitue en quelque sorte un argument supplémentaire pour le CPC vis-à-vis d'autres machines, tels les C 64. Malgré tout, comme l'indique Marion Vannier, P.-D.G. d'Amstrad France, ce type d'opération naît uniquement de la constatation de l'existence d'un marché. Il ne s'agit pas d'une stratégie à part entière mais de l'illustration de la politique de la firme.



Le PC 200, concurrent des Olivetti et Commodore PC 1, sera-t-il importé en France ?

matique pour sa console, et parallèlement, a mis en place un service de téléchargement. Résultat : les projets des NTT (les PTT nippons) ont été contrariés par le succès de ce produit.

En France, Amstrad propose par le biais d'Amcharge un service similaire. Mis en place en collaboration avec diverses sociétés et permettant le téléchargement de programmes connus, il ne risque pas de poser problème aux PTT. Il utilise les normes habituelles françaises en matière de télématique mais prouve qu'Amstrad ne se désintéresse en rien du CPC. Le pack tuner-télévision (station Micro) le montre de la même

Bref, ces éléments montrent que la firme d'Alan Michael Sugar renforce la gamme des 8 bits. Certains diront qu'Amstrad y est contraint du fait de la conception ancienne de ces ordinateurs. C'est vrai, mais le CPC dépasse le marché micro : les circuits de distribution de cette gamme passent désormais par les entreprises de vente par correspondance, les grandes surfaces, etc. Les CPC ont à l'évidence atteint le niveau de produit de grande consommation : il ne s'agit plus seulement d'un ordinateur mais bel et bien d'un Amstrad ! C'est pourquoi le jugement porté sur les caractéristiques techniques de ces machines

AMSTRAD EXPO 1988

Cette année encore, Amstrad organise le salon Amstrad Expo. Visité par environ 33 000 personnes l'an passé, il devrait cette année connaître un beau succès compte tenu du nombre de nouveautés présentées. Outre la nouvelle gamme de PC 2000, Sinclair PC 200, Station Micro, magnétoscopes VCR 600 et TVR 3, chaînes haute-fidélité compactes Midi MX 100, 200 et 400, ensemble Studio 100 seront exposés sur le stand Amstrad. D'autres sociétés seront présentées : les amateurs de microloisirs pour-

ront ainsi rencontrer divers éditeurs distributeurs, fabricants d'extensions et autres. Ce salon se tiendra du 4 au 7 novembre 1988, Porte de Versailles à Paris. A cette occasion, Amstrad et NRJ organisent un concours durant l'exposition qui vous permettra de gagner magnétoscopes, micro-ordinateurs, chaînes haute-fidélité et Stations Micro. D'autre part, la présentation aux caisses du présent numéro de Tilt vous permettra une réduction de 10 F sur le droit de l'entrée (25 F au lieu de 35 F).



Le Studio 100 d'Amstrad, mi-chaîne Hi-Fi mi-table de mixage : un concept similaire à celui mis en œuvre sur les CPC.



Les combinés télé/magnétoscopes : Amstrad s'attaque aussi à la vidéo.

ne doit pas perdre de vue le fait que nombre d'acheteurs ne possèdent pas d'éléments de comparaison ou, simplement, ne veulent pas en prendre connaissance ! Dans ce contexte, les rumeurs concernant un éventuel Amstrad familial 16/32 bits destiné à remplacer les CPC sont difficilement défendables. Du moins à court terme car il faudra bien un jour ou l'autre faire évoluer la gamme actuelle.

Dernier élément montrant qu'Amstrad désire poursuivre son implantation sur le micro familiale : le Sinclair PC 200. Modèle bas de gamme, ce compatible marche sur les plates-bandes d'Olivetti mais aussi de Commodore et de son PC 1. Toutefois, la venue de cette machine en France n'est pas certaine. A l'heure où nous mettons sous presse, Amstrad France se pose en effet la question. Le prix de cet ordinateur le place en porte à faux par rapport à la gamme Amstrad. S'il est commercialisé ici, son prix serait d'environ 3 000 F, écran non compris : soit un prix similaire

à celui d'un CPC 6128 avec écran couleur. De la même manière l'achat d'un PC 200 avec un moniteur de qualité raisonnable donne une configuration aux alentours des 4 500 F : soit à peine moins chère que le PC 1512. On le voit, cet ordinateur est pris en tenaille et l'on ne sait pas trop quel pourrait être son positionnement puisque les arguments en sa faveur existent aussi pour les CPC (environnement logiciels et matériels, prix) et PC 1512 (compatibilité PC).

Dernier axe de ce développement d'Amstrad France : les résultats de loisir (télévisions, chaînes haute-fidélité et autres magnétoscopes). Ce secteur prometteur est abordé à l'aide de concepts similaires à ceux mis en œuvre sur micros. Les produits, proposés à des prix accessibles, livrés complets, s'avèrent souvent comparables à ceux des autres fabricants. On se doute bien que ce développement sur de nouveaux marchés n'est pas sans rapport avec l'activité en micro de l'entreprise, activité qui sert de base à son développement dans d'autres domaines (ceci principalement grâce au parc de CPC installé). D'ailleurs, il est intéressant de souligner qu'Atari a annoncé il y a quelques mois avoir des vues similaires... Comme nous l'indique Marion Vannier, le but de la filiale française est de réaliser 50 pour cent de son activité avec la micro professionnelle. Les 50 pour cent restant le seront dans le domaine des produits de loisir dont fait partie la gamme CPC. Comme quoi, le but d'Amstrad est bel et bien de conforter sa position en France. Mathieu Brisou

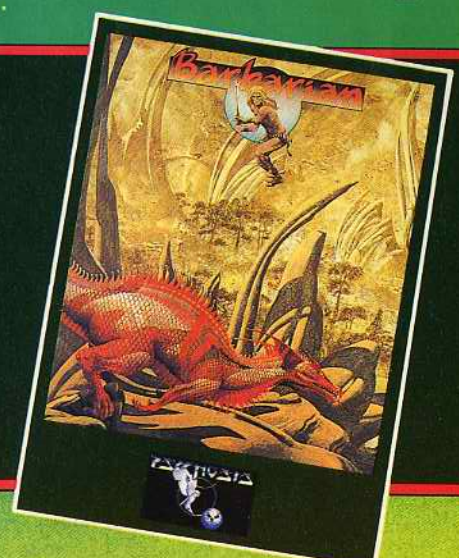
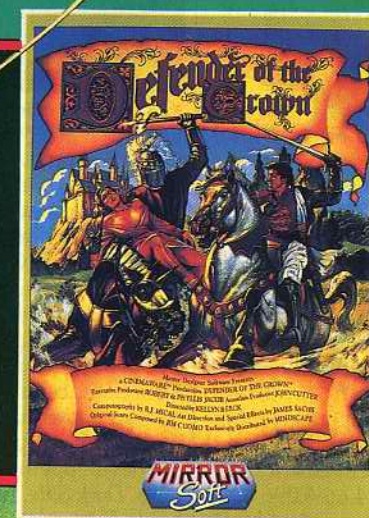
T R I A D



LES 3 PLUS GRANDS

HITS DU 16 BITS !

V O L U M E • 1



Compilation disponible sur Atari ST et Amiga

Disponible dans les FNAC.



et les meilleurs points de vente.

Distribué par UBI SOFT
- 1, voie Félix-Éboué -
94021 CRÉTIL CEDEX



Tél. 1 48 98 99 00



Le XE Game System : une console capable de se transformer en ordinateur.

Console ou ordinateur?

Présenté il y a environ deux ans, le XE Game System Atari est basé sur l'ancienne gamme huit bits de la firme de Jack Tramiel. Il se veut évolutif et complet dès le départ. Mais, les performances... ?

Présentée pour la première fois au CES de janvier 1987 à Las Vegas aux Etats-Unis, la console XE Game System est enfin commercialisée en France. Directement dérivé de la gamme d'ordinateurs 8 bits (Atari 130 XE et 65 XE, eux-mêmes issus de la gamme 800 XL), cet appareil se pose en tant que machine de jeux mais aussi d'initiation. Selon Elie Kéran, président-directeur général d'Atari France, cette machine « appartient à la même famille que le Commodore 64 et le CPC. Il a eu moins de succès que ces derniers mais il se situe à un même niveau de performances pour un prix beaucoup plus attractif. Il existe un grand nombre de personnes qui ont envie d'un micro mais n'ont pas plus de 1 000 F à dépenser. A ces acheteurs, nous offrons la possibilité d'acquérir le XE puis d'économiser quelque 450 F pour s'offrir le clavier qui transformera la console en micro-ordinateur. Je veux présenter des produits Atari dans toutes les gammes de budget. J'ai d'ailleurs encore un point faible entre 1 500 et 3 500 F... ». Clair et logique ! Mais, la réalité est-elle à la hauteur du discours ?

La mise en œuvre du système est fort simple. Après avoir déballé l'ensemble au design moderne, dont la ligne n'est pas sans rappeler la gamme ST, on assure les

diverses connexions (alimentation et câble Péritel) et le tour est joué. Enfin presque : nous avons eu la mauvaise surprise de constater que le XE Game System ne fonctionnait pas avec le moniteur couleur Thomson MC 9 J 936. Mieux vaut être certain de la parfaite compatibilité entre écran et console avant de l'acquérir. Les problèmes d'intendance étant résolus, on enfiche une cartouche dans le port situé sur le dessus de la machine et prévu à cet effet. On connecte le pistolet ou la manette en fonction du jeu et on met en marche. Dès cet instant, l'amateur de microloisirs est frappé de stupeur : en quelle année sommes-nous ? Les qualités graphiques de la console remontent en effet à un âge bien révolu et les testeurs que nous sommes ont eu l'occasion de constater le chemin parcouru en moins de cinq ans ! Sur le papier l'ensemble paraît pourtant convaincant par rapport à d'autres huit bits comme les CPC ou les Thomson (respectivement 320 par 200 points en 4 ou 4 096 couleurs en moyenne résolution) puisque le XE Game affiche 320 par 196 points en quatre couleurs parmi 256. Mais, les couleurs ont une nette tendance à baver, ce qui est fort désagréable lorsque l'on est en présence de graphismes aux tracés fins. Cela s'explique par le fait que la gestion de l'écran ne

fait pas appel au Bit-Map, contrairement aux huit bits que nous avons cités précédemment. De la même manière, la partie générateur de sons est en théorie comparable à ce que proposent les autres consoles du marché puisque le nouvel Atari offre quatre voies sur trois octaves et demi. Mais la qualité de reproduction est assez contestable.

Le principal point faible du XE Game System par rapport aux consoles Nintendo et Sega réside malgré tout dans la qualité assez contestable des programmes de jeu qui l'accompagnent. Les titres sont peu nombreux (vingt et une cartouches disponibles à 90 ou 140 F TTC chacune), souvent assez anciens et de qualité de réalisation généralement médiocre : graphismes pas assez finolisés, lutins de taille trop restreinte, etc. Evidemment, il est toujours possible d'avancer l'argument du clavier optionnel qui permet de transformer XE Game en ordinateur,

chose impossible avec les consoles. Mais très franchement, cette opération n'est pas aussi intéressante qu'elle en a l'air. D'une part parce que les programmes sur XE/XL, donc compatibles avec le XE Game, sont de plus en plus difficiles à trouver mais aussi parce que cette console se trouve dans une configuration telle qu'elle est directement concurrencée par le... C 64 ! Proposé à environ 1 700 F avec lecteur de K7 et manette de jeu, cet ordinateur huit bits propose une logithèque bien plus attrayante tant qualitativement que quantitativement. Dans ce contexte, les arguments en faveur du XE Game System sont peu nombreux. Machine hybride au positionnement hasardeux du fait d'un prix qui le situe entre consoles et ordinateurs comparativement plus attractifs, le système de jeu Atari aura donc bien du mal à convaincre les amateurs de micro ludique... Mathieu Brisou

Incentive attaque



Editeur britannique bien connu, Incentive arrive en force...

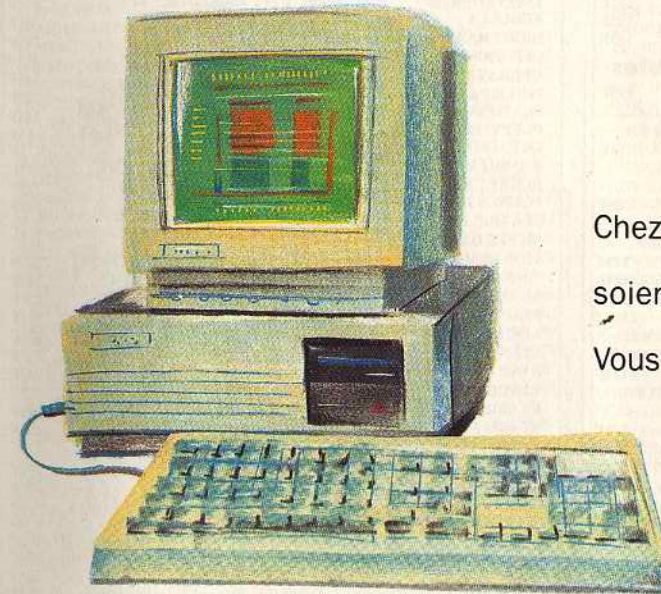
Ça y est, Incentive Software s'intéresse de plus près au marché français. Pour preuve, cet accord de représentation exclusive que Ian Andrew, P.-D.G. de Incentive, vient de signer avec Micromania. Connus pour des titres tels que STAC, le diminutif de « ST Adventure Creator », et surtout Dark Side, cette société se distingue des autres compagnies britanniques par un système particulier de développement de ses produits. Dark Side, par exemple, utilise le Freescape, un programme permettant de créer des jeux en 3D et dotés de graphismes en blocs pleins. Encouragé par le succès de ce titre, Incentive entend bien s'affirmer comme LE spécialiste, que ce soit dans le domaine ludique ou professionnel, des produits conçus en 3D. De petite taille

(six personnes dont trois programmeurs), Incentive est une équipe de passionnés qui veulent avant tout créer des programmes qui leur plaisent indépendamment des contraintes commerciales. Leur prochain titre, Total Eclipse, sera précédé par la sortie de Driller sur ST et Amiga en novembre.

En bref...

- Titus s'agrandit et double la superficie de ses locaux pour accueillir de nouveaux membres au sein de son équipe. Cette société d'édition cherche actuellement douze programmeurs et graphistes. Si vous êtes intéressé, adressez un CV avec lettre manuscrite à : Titus Recrutement, 28 ter, avenue de Versailles, 93220 Cagny.
- Connue de tous les passionnés de micro de la première heure, la Fédération Nationale des Associations et Clubs de Micro-Informatique et Télématique (Microtel) fête ses dix années d'existence. C'est l'occasion pour elle de faire le point : en 1988, la Fédération comprend plus de 10 000 adhérents et confirme sa vocation d'association tournée vers la micro et ses applications. Pour plus d'informations, écrivez à : Fédération Nationale Microtel, 9, rue Huymans, 75006 Paris.

LA MICRO EST CHEZ NA2A, DEMANDEZ LE PROGRAMME.



Chez NA2A, nous avons le micro qu'il vous faut. Quels que soient vos besoins : gestion, comptabilité, facturation... Vous trouverez la solution chez NA2A.



Chez NA2A, nous connaissons les enfants. Pour leur plaisir et pour leur avenir, nous avons sélectionné une gamme de micro à prix sympas.



Chez NA2A, à chacun son logiciel : jouer, travailler. Alors, n'hésitez pas à demander le programme. Chez NA2A, nous saurons vous conseiller.

TV.HIFI.VIDEO.MICRO.



3615 MICROMANIA
des affaires en or tous les jours
sur votre minitel ! En novembre
des surprises
dans tous les paquets

ATARI ST

FORCES MAGIQUES 249F
+LA PANTHERE ROSE
+WESTERN GAMES+CLEVER
AND SMART+VAMPIRE EMPIRE
OCEAN 5 STARS 245F
+ENDURO RACER+CRAZY CARS
+BARBARIAN+RAMP+WIZZBALL
COMPUTER HITS 275F
+DEEPSPACE+BRATACCAS
+ HACKER2+LIT. COMP. PEOPLE
ARCADE FORCE 295F
+ROAD RUNNER+INDIAN JONES
+GAUNTLET+METROCRSS
LES GUERRIERS 245F
+TNT+ALTAR+PROHIBITION
ALBUM EPYX ST 245F
+ WINTER GAMES+SUPER
CYCLE+WRESTLING
MALETTE JEUX FIL 245F
+ SUPER TENNIS+ MAJOR
MOTION+ SPACE SHUTTLE2
LES EXCLUSIFS N°1 195F
+ LEADERBOARD+ TAI PAN
+ XEVIUS+ TOP GUN

NOUVEAUTES

944 TURBO CUP 245F
AAARGH 185F
ACTION SERVICE 225F
ADV. DUNG AND DRAG. 225F
AIRBALL 195F
ALTEMA WORLD GAME 175F
ARTURA 225F
A.T.F. 225F
AQUAVENTURA 225F
ASTAROTH 185F
BARBARIAN 2 145F
BATMAN 195F
BLAZING BARRELS 195F
BOMBZAL 195F
CALIFORNIA GAMES 195F
CHARLIE CHAPLIN 195F
CYBERNOID 185F
DALEY'S THOMSON'S
OLYMPIQUE CHALLENGE 185F
DESOLATOR 185F
DOUBLE DRAGON 195F
DRILLER 185F
DUEL 225F
ELITE 225F
EMMANUELLE 220F
EXOLON 185F
FEDER. OF FREE TRADERS 285F
FINAL ASSAULT 195F
FISH 245F
FRIGHT NIGHT 195F
FOOTBALL MANAGER 2 185F
GALACTIC CONQUEROR 249F
GAME OVER 2 195F
GARRISON 2 185F
GARY L. HOT SHOT 195F
GARY L. SUPER SKILLS 185F
GENIUS 195F
GHOST AND GOBLINS 195F
GRAFFITI MAN 195F
GUERRILLA WAR 185F
HELL FIRE 195F
HERCULE 185F
HIGH EPIDEMY 245F
HOT SHOT 185F
INCANTATION 225F
IRON LORD 245F
IRON TRACKERS 220F
INTERNATION. KARATE + 185F
IRON LORD 225F
JUPITER PROBE 149F
KENNEDY APPROACH 225F
KING OF CHICAGO 249F
L'ANNEAU DE ZENGARA 225F
LA CHOSE DE GROTEMB. 225F
LES TUNIQUES BLEUES 185F
LIVE AND LET DIE 195F
1943 185F
MARS COPS 225F
MATA HARI 195F
MAXI BOURSE 210F
MAY DAY SQUAD 195F
MENACE 225F
MONTE CRISTO 220F
MOTOR BIKE MADNESS 149F
MOTOR MASSACRE 185F
NEBULS 185F
NETHERWORLD 185F
NIGEL MANSELL'S 195F
NUMERO 10 225F
OPERATION WOLF 195F
PAC MANIA NAMCO CO. 195F
PAPER BOY 185F
PARANOIA COMPLEX 195F
PETER PAN 195F

NOUVEAUTES

PEUR SUR AMYTTVILLE 225F
PIRATES 225F
POWERDROME 225F
PUFFY'S SAGA 245F
RAMBO 3 185F
REALM AT THE TROLLS 195F
RENEGADE 195F
RETURN TO THE JEDI 195F
RIMRUNNER 145F
ROADBLASTERS 185F
ROCKET RANGER 275F
SHOOT EM UP CONST. KIT 225F
SKY CHASE 225F
SOLDIER OF LIGHT 185F
SORCERY PLUS 195F
SPACE HARRIER 2 185F
STARSHIP 145F
SPEEDBALL 245F
STAC 385F
STARBALL 195F
STARGOOSE 195F
STARRAY 195F
STARTRAP 195F
STORM LORD 185F
STORMTROOPER 225F
SUMMER OLYMPIAD 195F
SUPER STAR ICE HOCKEY 185F
SUPERMAN 245F
TERRIFIC LAND 195F
TARGET RENEGADE 185F
THE ELIMINATOR 185F
THE GAMES WINTER ED. 195F
THE KRISTAL 245F
THE LAST NINJA 2 185F
THEXDER 245F
THE PRESIDENT IS MIS... 245F
THE SENTINEL 185F
THE TEMPLE OF FLY... 275F
THE THREE STOOGES 195F
TIGER ROAD 225F
TIMES OF LORE 225F
TRIVIAL PURSUIT 195F
NOUVELLE GENERAT. 195F
TT RACER 245F
TYPHOON 185F
TRUCK 225F
ULTIMATE GOLF 195F
VENOM STRIKE'S BACK 145F
VERMINATOR 225F
VICTORY ROAD 185F
WANDERER 185F
WANTED 285F
WHIRLIGIG 185F
WAR GAME CONST SET 245F
ZOOM 195F
ALIEN SYNDROME 185F
ARMY MOVES 175F
ARKANOID 2 185F
BIRDIE 185F
BARD'S TALE 225F
BIONIC COMMANDO 185F
BOMB JACK 225F
BUBBLE BOBBLE 175F
BUGGY BOY 185F
CARRIER COMMAND 235F
CHESS MASTER 2000 225F
CORRUPTION 225F
DEFENDER OF THE CROW. 275F
DEGAS ELITE 225F
DUNGEON MASTER 245F
ECO 195F
EXPLORA 375F
FIRE AND FORGET 269F
FER ET FLAMME 285F
GABRIELLE 225F
GAUNTLET 2 195F
GEE BEE AIR RALLY 285F
G.I.G.N. OP. JUPITER 185F
GOLD RUNNER 2 225F
GUNSHIP 245F
HURLEMENTS 225F
IMPOSSIBLE MISSION 2 185F
JEANNE D'ARC 285F
JET 385F
KARATE KID 2 155F
KENNEDY APPROACH 225F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD 275F
L'EMPIRE CONTRE ATT. 185F
LE MAITRE DES AMES 225F
MANOIR DE MORTEVILLE 175F
MICKEY MOUSE 185F
NIGHT RAIDER 185F
OBLITERATOR 225F
OFF SHORE WARRIOR 269F
OUT RUN 195F
OVERLANDER 225F
PLATOON 185F
QUESTRON 2 225F
SCRABBLE 225F
SDI 285F
SKRULL 225F
SLAP FLIGHT 175F
SILENT SERVICE 225F
SIDEWINDER 125F

SINBAD 225F
SPACE HARRIER 225F
SPACE RACER 185F
SPITFIRE 40 225F
STARGLIDER 2 225F
SUPER HANG ON 145F
SUPERSKI 220F
STREETSFIGHTER 195F
STRIP POKER II 145F
SUPERSPRINT 145F
TERRAQUEST 145F
TERRORPODS 195F
THE HUNT FOR RED OCT. 225F
THUNDERCATS 185F
ULTIMA 4 225F
UNIV. MIL. SIMULATOR 225F
VIRUS 195F
20 000 LIEUES SS MERS 245F
VOYAGE CENTRE TERRE 285F
WHERE TIME STOOD ST 185F
XENON 185F
ZOMBI 195F
ZYNAPS 185F

PC compatibles

EPYX ON PC 2 195F
+WORLD GAMES+ROLLING
THUNDER+JINKS+LEADERB
COMPIATION UBI 275F
+ZOMBI+NECOMANCEN
+MASQUE PLUS
PC HITS N°2 225F
+GREEN BERET+GRYSOR
+ARKANOID+WIZZBALL
PC GOLD HITS 195F
+BRUCE LEE+WC LEADERBOAR
+ACE OF ACES+INFILTRATOR
LA COLLECTION 185F
+ARKANOID+WC LEADERBOAR
+WORLD GAMES+SUPER TENNIS
ALBUM EPYX 225F
+WINTER GAMES+PITSTOP 2
+SUMMER GAMES
CARRE D'AS 275F
+DAKAR 4X4+ROBINSON
+STARTING BLOCK+BIG BEN
PC HITS 225F
+ TOP GUN +THE DMBUSTERS
+ GREAT ESCAPE+STRIP POKER
944 TURBO CUP 245F
A 320 195F
ADV. DUNG. AND DRAG. 225F
ACTION SERVICE 195F
AIRBORNE RANGER 245F
ALBEDO 215F
APOLLO 18 225F
ARKANOID 2 185F
BARBARIAN 185F
BARD'S TALE 185F
BATMAN 195F
BATTLECHESS 245F
BIONIC COMMANDO 185F
BUBBLEGHOST 225F
CARRIER COMMAND 225F
CHUCK YEAGER FLIGHT 245F
COMBAT SCHOOL 185F
CRUCIAL TEST 220F
DALEY THOMPSON "S
OLYMPIQUE CHALL. 195F
DARK SIDE 185F
DEFENDER OF THE CROW. 245F
DOSSIER KHA 225F
DOUBLE DRAGON 195F
EACHELON 185F
ELITE 225F
EMMANUELLE 220F
EMPIRE 195F
FEDE. OF FREE TRADERS 285F
F15 STRIKE EAGLE 185F
F19 STEALTH FIGHTER 245F
FER ET FLAMME 225F
FINAL ASSAULT 195F
FIRE AND FORGET 269F
FLIGHT SIMULATOR 2 450F
FLIGHT SIMULATOR 3 475F
FREEDOM 220F
4X4 OFF ROAD RACING 185F
GABRIELLE 225F
GALACTIC CONQUEROR 249F
GAME OVER 2 195F
GARY L. HOT SHOT 185F
GAUNTLET 185F
G.I.G.N. OPERAT. JUPITER 325F
GUNSHIP 325F
HIGH EPIDEMY 239F
SUPER PROMOTION!
Manette US GOLD 109F
Manette Speed King 109F
Amstrad
4 Disq. vierges CPC 99F
ST Amiga
10 Disquettes 3,5 DF,DD 119F
10 Disquettes 5 1/4DF,DD 99F
Manette KONIX PC. 195F
Manette KONIX+Carte 295F

PC COMPATIBLES
HOT SHOT 185F
HURLEMENTS 215F
IKARI WARRIORS 185F
IMPOSSIBLE MISSION II 225F
INDY 500 149F
INTERNAT. KARATE + 245F
IRON LORD 285F
KARATE KID 2 245F
JACKAL 185F
JEANNE D'ARC 285F
JET 375F
L'ANNEAU DE ZENGARA 215F
LA CHOSE DE GROTEMB. 215F
L.A. CRACKDOWN 185F
L'ARCHE CAPIT. BLOOD 249F
LAST MISSION 225F
LEGEND OF THE SWORLD 185F
LIVE AND LET DIE 285F
MANHATTAN DEALER 225F
MAXI BOURSE 225F
NEBULUS 195F
NIGHT RAIDER 185F
OFF SHORE WARRIOR 245F
OPERATION WOLF 195F
PETER PAN 195F
PLATOON 185F
PUFFY'S SAGA 245F
QUESTRON 2 265F
RAMBO 3 185F
ROCKET RANGER 245F
SCENERY DISKS EUROPE 195F
SCRABBLE 225F
SKATE BALL 245F
SIDE ARMS 225F
SINBAD 245F
SKATE OR IDE 225F
SPACE RACER 185F
SPEED BALL 225F
STAR FLEET 245F
STAR TREK 245F
STARGOOSE 245F
STARRAY 245F
STARWARS 195F
STREET SPORT SOCCER 185F
TECHNOCOP 195F
TEST DRIVE 225F
TIGER ROAD 195F
THE LAST NINJA 2 185F
THE PRESIDENT IS MIS. 225F
TRIVIAL PURSUIT 275F
TRUCK 235F
TYPHOON 185F
ULTIMA IV 225F
ULTIMA V 225F
ULTIMATE GOLF 195F
U.M. S. 225F
VICTORY ROAD 185F
VOYAGE CENTRE TERRE 285F
20000 LIEUES SS MERS 199F
WHERE TIME STOOD ST. 195F
ZYNAPS 185F

AMIGA
AMIGA GOLD HITS 249F
+BIONIC COMMANDO+ROLLING
THUNDER+JINKS+LEADERBOARD
FORCES MAGIQUES 249F
+LA PANTHERE ROSE
+WESTERN GAMES+CLEVER
AND SMART+ VAMPIRE EMPIRE
1943 225F
19 BOOT CAMP PARTI 185F
4X4 OFF ROAD RACING 225F
944 TURBO CUP 245F
ALIEN SYNDROME 185F
ADV. DUNG. DRAG. 225F
AIRBALL 195F
ALBEDO 195F
ARMY MOVES 225F
ASTAROTH 195F
A.T.F. 225F
BARD'S TALE 2 249F
BARD'S TALE 3 249F
BATMAN 245F
BATTLE CHESS 245F
BEYOND THE ICE PAL. 225F
BIRDIE 245F
BIVOUAC 225F
BLAZING BARRELS 195F
BOMB JACK 245F
BUBBLE BOBBLE 195F
BUGGY BOY 249F
CALIFORNIA GAMES 225F
CAPONE 295F
CARRIER COMMAND 245F
COMBAT SCHOOL 195F
COSMIC PIRATES 195F
CYBERNOID 225F
DALEY THOMPSON'S
OLYMPIQUE CHALL. 225F
DEFENDER OF CROW. 325F
DOUBLE DRAGON 195F

AMIGA
DRILLER 225F
DUNGEON MASTER 225F
ELITE 245F
EMMANUELLE 220F
EXPLORA 375F
FEDERATION OF FREE. 275F
FERRARI FOMULA ON. 269F
FINAL ASSAULT 195F
FIRE AND FORGET 249F
GALACTIC CONQUER. 249F
G.I.G.N. OP. JUPITE 225F
GOLD RUNNER 2 225F
GARRISON 2 225F
GEE BEE AIR RALLY 195F
GHOST AND GOBLINS 245F
GREEN BERET 225F
GRYSOR 225F
GUERRILLA WAR 185F
HOT SHOT 185F
IKARY WARRIOR 225F
IMPOSSIBLE MIS. 2 225F
INTERCEPTOR 249F
IRON LORD 295F
JET 395F
KARATE KID 2 245F
KING OF CHICAGO 325F
L'ARCHE CAP. BLOOD 345F
L'EMPIRE CONTRE AT. 225F
MENACE 225F
MOTOR MASSACRE 225F
NEATHERWORLD 225F
NEBULUS 195F
NIGHT RAIDER 225F
OBLITERATOR 195F
OFF SHORE WARRIOR 249F
OPERATION WOLF 245F
OUT RUN 225F
PAC MANIA NAMCO CO. 195F
PLATOON 225F
POWERDROME 245F
PUFFY'S SAGA 245F
RAMBO 3 225F
REALM OF THE TROLLS 245F
RETURN OF THE JEDI 195F
ROAD BLASTERS 225F
ROCKET RANGER 309F
SCRABBLE 245F
SHOOT "EM UP CONT. 225F
SKRULL 225F
SKYCHASE 185F
SKYFOX 2 199F
SPACE HARRIER 225F
SPACE HARRIER 2 195F
STARGLIDER 2 225F
STARGOOSE 195F
STARRAY 245F
STREET FIGHTER 195F
STREETSPORTS BASK. 195F
SUPERMAN 245F
SUPERSKI 220F
TECHNOCOP 195F
THE ELIMINATOR 225F
THE GAMES WINTER 195F
THE KRISTAL 245F
THE LAST NINJA 2 195F
TIGER ROAD 245F
TRIVIAL PURSUIT 195F
NOUVELLE GENERAT. 195F
TYPHOON 225F
ULTIMA 4 225F
ULTIMATE GOLF 195F
U.M. S. 225F
VICTORY ROAD 185F
VOYAGE CENTRE TERRE 285F
20000 LIEUES SS MERS 199F
WHERE TIME STOOD ST. 195F
ZYNAPS 225F

SPECTRUM
GAME SET AND MATCH 2 149F
HISTORY IN THE MAKING 249F
OCEAN DYNAMITE 149F
LES BEST DE US GOLD 149F
TAITO COIN OP COLLEC. 129F
KARATE ACE 115F
GOLD SILVER BRONZE 145F
ELITE 6 PACK N°3 95F
ARCADE ACTION 119F
LES GREMLINS 119F
LA COLLECTION KONAMI 119F
TOP TEN COLLECTION 99F
GEANTS D'ARCADE 119F
LES TRESORS USG 115F
BEST OF ELITE 2 95F
HIT PACK 2 95F
GAME SET AND MATCH 129F
HIT PACK 2 98F
THEY SOLD A MILLION 3 95F
THEY SOLD A MILLION 2 95F
AUTRES PRODUITS SPECTRUM SUR
LE CATALOGUE MICROMANIA.

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

AMIGA
DRILLER 225F
DUNGEON MASTER 225F
ELITE 245F
EMMANUELLE 220F
EXPLORA 375F
FEDERATION OF FREE. 275F
FERRARI FOMULA ON. 269F
FINAL ASSAULT 195F
FIRE AND FORGET 249F
GALACTIC CONQUER. 249F
G.I.G.N. OP. JUPITE 225F
GOLD RUNNER 2 225F
GARRISON 2 225F
GEE BEE AIR RALLY 195F
GHOST AND GOBLINS 245F
GREEN BERET 225F
GRYSOR 225F
GUERRILLA WAR 185F
HOT SHOT 185F
IKARY WARRIOR 225F
IMPOSSIBLE MIS. 2 225F
INTERCEPTOR 249F
IRON LORD 295F
JET 395F
KARATE KID 2 245F
KING OF CHICAGO 325F
L'ARCHE CAP. BLOOD 345F
L'EMPIRE CONTRE AT. 225F
MENACE 225F
MOTOR MASSACRE 225F
NEATHERWORLD 225F
NEBULUS 195F
NIGHT RAIDER 225F
OBLITERATOR 195F
OFF SHORE WARRIOR 249F
OPERATION WOLF 245F
OUT RUN 225F
PAC MANIA NAMCO CO. 195F
PLATOON 225F
POWERDROME 245F
PUFFY'S SAGA 245F
RAMBO 3 225F
REALM OF THE TROLLS 245F
RETURN OF THE JEDI 195F
ROAD BLASTERS 225F
ROCKET RANGER 309F
SCRABBLE 245F
SHOOT "EM UP CONT. 225F
SKRULL 225F
SKYCHASE 185F
SKYFOX 2 199F
SPACE HARRIER 225F
SPACE HARRIER 2 195F
STARGLIDER 2 225F
STARGOOSE 195F
STARRAY 245F
STREET FIGHTER 195F
STREETSPORTS BASK. 195F
SUPERMAN 245F
SUPERSKI 220F
TECHNOCOP 195F
THE ELIMINATOR 225F
THE GAMES WINTER 195F
THE KRISTAL 245F
THE LAST NINJA 2 195F
TIGER ROAD 245F
TRIVIAL PURSUIT 195F
NOUVELLE GENERAT. 195F
TYPHOON 225F
ULTIMA 4 225F
ULTIMATE GOLF 195F
U.M. S. 225F
VICTORY ROAD 185F
VOYAGE CENTRE TERRE 285F
20000 LIEUES SS MERS 199F
WHERE TIME STOOD ST. 195F
ZYNAPS 225F

AMIGA
DRILLER 225F
DUNGEON MASTER 225F
ELITE 245F
EMMANUELLE 220F
EXPLORA 375F
FEDERATION OF FREE. 275F
FERRARI FOMULA ON. 269F
FINAL ASSAULT 195F
FIRE AND FORGET 249F
GALACTIC CONQUER. 249F
G.I.G.N. OP. JUPITE 225F
GOLD RUNNER 2 225F
GARRISON 2 225F
GEE BEE AIR RALLY 195F
GHOST AND GOBLINS 245F
GREEN BERET 225F
GRYSOR 225F
GUERRILLA WAR 185F
HOT SHOT 185F
IKARY WARRIOR 225F
IMPOSSIBLE MIS. 2 225F
INTERCEPTOR 249F
IRON LORD 295F
JET 395F
KARATE KID 2 245F
KING OF CHICAGO 325F
L'ARCHE CAP. BLOOD 345F
L'EMPIRE CONTRE AT. 225F
MENACE 225F
MOTOR MASSACRE 225F
NEATHERWORLD 225F
NEBULUS 195F
NIGHT RAIDER 225F
OBLITERATOR 195F
OFF SHORE WARRIOR 249F
OPERATION WOLF 245F
OUT RUN 225F
PAC MANIA NAMCO CO. 195F
PLATOON 225F
POWERDROME 245F
PUFFY'S SAGA 245F
RAMBO 3 225F
REALM OF THE TROLLS 245F
RETURN OF THE JEDI 195F
ROAD BLASTERS 225F
ROCKET RANGER 309F
SCRABBLE 245F
SHOOT "EM UP CONT. 225F
SKRULL 225F
SKYCHASE 185F
SKYFOX 2 199F
SPACE HARRIER 225F
SPACE HARRIER 2 195F
STARGLIDER 2 225F
STARGOOSE 195F
STARRAY 245F
STREET FIGHTER 195F
STREETSPORTS BASK. 195F
SUPERMAN 245F
SUPERSKI 220F
TECHNOCOP 195F
THE ELIMINATOR 225F
THE GAMES WINTER 195F
THE KRISTAL 245F
THE LAST NINJA 2 195F
TIGER ROAD 245F
TRIVIAL PURSUIT 195F
NOUVELLE GENERAT. 195F
TYPHOON 225F
ULTIMA 4 225F
ULTIMATE GOLF 195F
U.M. S. 225F
VICTORY ROAD 185F
VOYAGE CENTRE TERRE 285F
20000 LIEUES SS MERS 199F
WHERE TIME STOOD ST. 195F
ZYNAPS 225F

AMIGA
DRILLER 225F
DUNGEON MASTER 225F
ELITE 245F
EMMANUELLE 220F
EXPLORA 375F
FEDERATION OF FREE. 275F
FERRARI FOMULA ON. 269F
FINAL ASSAULT 195F
FIRE AND FORGET 249F
GALACTIC CONQUER. 249F
G.I.G.N. OP. JUPITE 225F
GOLD RUNNER 2 225F
GARRISON 2 225F
GEE BEE AIR RALLY 195F
GHOST AND GOBLINS 245F
GREEN BERET 225F
GRYSOR 225F
GUERRILLA WAR 185F
HOT SHOT 185F
IKARY WARRIOR 225F
IMPOSSIBLE MIS. 2 225F
INTERCEPTOR 249F
IRON LORD 295F
JET 395F
KARATE KID 2 245F
KING OF CHICAGO 325F
L'ARCHE CAP. BLOOD 345F
L'EMPIRE CONTRE AT. 225F
MENACE 225F
MOTOR MASSACRE 225F
NEATHERWORLD 225F
NEBULUS 195F
NIGHT RAIDER 225F
OBLITERATOR 195F
OFF SHORE WARRIOR 249F
OPERATION WOLF 245F
OUT RUN 225F
PAC MANIA NAMCO CO. 195F
PLATOON 225F
POWERDROME 245F
PUFFY'S SAGA 245F
RAMBO 3 225F
REALM OF THE TROLLS 245F
RETURN OF THE JEDI 195F
ROAD BLASTERS 225F
ROCKET RANGER 309F
SCRABBLE 245F
SHOOT "EM UP CONT. 225F
SKRULL 225F
SKYCHASE 185F
SKYFOX 2 199F
SPACE HARRIER 225F
SPACE HARRIER 2 195F
STARGLIDER 2 225F
STARGOOSE 195F
STARRAY 245F
STREET FIGHTER 195F
STREETSPORTS BASK. 195F
SUPERMAN 245F
SUPERSKI 220F
TECHNOCOP 195F
THE ELIMINATOR 225F
THE GAMES WINTER 195F
THE KRISTAL 245F
THE LAST NINJA 2 195F
TIGER ROAD 245F
TRIVIAL PURSUIT 195F
NOUVELLE GENERAT. 195F
TYPHOON 225F
ULTIMA 4 225F
ULTIMATE GOLF 195F
U.M. S. 225F
VICTORY ROAD 185F
VOYAGE CENTRE TERRE 285F
20000 LIEUES SS MERS 199F
WHERE TIME STOOD ST. 195F
ZYNAPS 225F

AMIGA
DRILLER 225F
DUNGEON MASTER 225F
ELITE 245F
EMMANUELLE 220F
EXPLORA 375F
FEDERATION OF FREE. 275F
FERRARI FOMULA ON. 269F
FINAL ASSAULT 195F
FIRE AND FORGET 249F
GALACTIC CONQUER. 249F
G.I.G.N. OP. JUPITE 225F
GOLD RUNNER 2 225F
GARRISON 2 225F
GEE BEE AIR RALLY 195F
GHOST AND GOBLINS 245F
GREEN BERET 225F
GRYSOR 225F
GUERRILLA WAR 185F
HOT SHOT 185F
IKARY WARRIOR 225F
IMPOSSIBLE MIS. 2 225F
INTERCEPTOR 249F
IRON LORD 295F
JET 395F
KARATE KID 2 245F
KING OF CHICAGO 325F
L'ARCHE CAP. BLOOD 345F
L'EMPIRE CONTRE AT. 225F
MENACE 225F
MOTOR MASSACRE 225F
NEATHERWORLD 225F
NEBULUS 195F
NIGHT RAIDER 225F
OBLITERATOR 195F
OFF SHORE WARRIOR 249F
OPERATION WOLF 245F
OUT RUN 225F
PAC MANIA NAMCO CO. 195F
PLATOON 225F
POWERDROME 245F
PUFFY'S SAGA 245F
RAMBO 3 225F
REALM OF THE TROLLS 245F
RETURN OF THE JEDI 195F
ROAD BLASTERS 225F
ROCKET RANGER 309F
SCRABBLE 245F
SHOOT "EM UP CONT. 225F
SKRULL 225F
SKYCHASE 185F
SKYFOX 2 199F
SPACE HARRIER 225F
SPACE HARRIER 2 195F
STARGLIDER 2 225F
STARGOOSE 195F
STARRAY 245F
STREET FIGHTER 195F
STREETSPORTS BASK. 195F
SUPERMAN 245F
SUPERSKI 220F
TECHNOCOP 195F
THE ELIMINATOR 225F
THE GAMES WINTER 195F
THE KRISTAL 245F
THE LAST NINJA 2 195F
TIGER ROAD 245F
TRIVIAL PURSUIT 195F
NOUVELLE GENERAT. 195F
TYPHOON 225F
ULTIMA 4 225F
ULTIMATE GOLF 195F
U.M. S. 225F
VICTORY ROAD 185F
VOYAGE CENTRE TERRE 285F
20000 LIEUES SS MERS 199F
WHERE TIME STOOD ST. 195F
ZYNAPS 225F

AMIGA
DRILLER 225F
DUNGEON MASTER 225F
ELITE 245F
EMMANUELLE 220F
EXPLORA 375F
FEDERATION OF FREE. 275F
FERRARI FOMULA ON. 269F
FINAL ASSAULT 195F
FIRE AND FORGET 249F
GALACTIC CONQUER. 249F
G.I.G.N. OP. JUPITE 225F
GOLD RUNNER 2 225F
GARRISON 2 225F
GEE BEE AIR RALLY 195F
GHOST AND GOBLINS 245F
GREEN BERET 225F
GRYSOR 225F
GUERRILLA WAR 185F
HOT SHOT 185F
IKARY WARRIOR 225F
IMPOSSIBLE MIS. 2 225F
INTERCEPTOR 249F
IRON LORD 295F
JET 395F
KARATE KID 2 245F
KING OF CHICAGO 325F
L'ARCHE CAP. BLOOD 345F
L'EMPIRE CONTRE AT. 225F
MENACE 225F
MOTOR MASSACRE 225F
NEATHERWORLD 225F
NEBULUS 195F
NIGHT RAIDER 225F
OBLITERATOR 195F
OFF SHORE WARRIOR 249F
OPERATION WOLF 245F
OUT RUN 225F
PAC MANIA NAMCO CO. 195F
PLATOON 225F
POWERDROME 245F
PUFFY'S SAGA 245F
RAMBO 3 225F
REALM OF THE TROLLS 245F
RETURN OF THE JEDI 195F
ROAD BLASTERS 225F
ROCKET RANGER 309F
SCRABBLE 245F
SHOOT "EM UP CONT. 225F
SKRULL 225F
SKYCHASE 185F
SKYFOX 2 199F
SPACE HARRIER 225F
SPACE HARRIER 2 195F
STARGLIDER 2 225F
STARGOOSE 195F
STARRAY 245F
STREET FIGHTER 195F
STREETSPORTS BASK. 195F
SUPERMAN 245F
SUPERSKI 220F
TECHNOCOP 195F
THE ELIMINATOR 225F
THE GAMES WINTER 195F
THE KRISTAL 245F
THE LAST NINJA 2 195F
TIGER ROAD 245F
TRIVIAL PURSUIT 195F
NOUVELLE GENERAT. 195F
TYPHOON 225F
ULTIMA 4 225F
ULTIMATE GOLF 195F
U.M. S. 225F
VICTORY ROAD 185F
VOYAGE CENTRE TERRE 285F
20000 LIEUES SS MERS 199F
WHERE TIME STOOD ST. 195F
ZYNAPS 225F

AMIGA
DRILLER 225F
DUNGEON MASTER 225F
ELITE 245F
EMMANUELLE 220F
EXPLORA 375F
FEDERATION OF FREE. 275F
FERRARI FOMULA ON. 269F
FINAL ASSAULT 195F
FIRE AND FORGET 249F
GALACTIC CONQUER. 249F
G.I.G.N. OP. JUPITE 225F
GOLD RUNNER 2 225F
GARRISON 2 225F
GEE BEE AIR RALLY 195F
GHOST AND GOBLINS 245F
GREEN BERET 225F
GRYSOR 225F
GUERRILLA WAR 185F
HOT SHOT 185F
IKARY WARRIOR 225F
IMPOSSIBLE MIS. 2 225F
INTERCEPTOR 249F
IRON LORD 295F
JET 395F
KARATE KID 2 245F
KING OF CHICAGO 325F
L'ARCHE CAP. BLOOD 345F
L'EMPIRE CONTRE AT. 225F
MENACE 225F
MOTOR MASSACRE 225F
NEATHERWORLD 225F
NEBULUS 195F
NIGHT RAIDER 225F
OBLITERATOR 195F
OFF SHORE WARRIOR 249F
OPERATION WOLF 245F
OUT RUN 225F
PAC MANIA NAMCO CO. 195F
PLATOON 225F
POWERDROME 245F
PUFFY'S SAGA 245F
RAMBO 3 225F
REALM OF THE TROLLS 245F
RETURN OF THE JEDI 195F
ROAD BLASTERS 225F
ROCKET RANGER 309F
SCRABBLE 245F
SHOOT "EM UP CONT. 225F
SKRULL 225F
SKYCHASE 185F
SKYFOX 2 199F
SPACE HARRIER 225F
SPACE HARRIER 2 195F
STARGLIDER 2 225F
STARGOOSE 195F
STARRAY 245F
STREET FIGHTER 195F
STREETSPORTS BASK. 195F
SUPERMAN 245F
SUPERSKI 220F
TECHNOCOP 195F
THE ELIMINATOR 225F
THE GAMES WINTER 195F
THE KRISTAL 245F
THE LAST NINJA 2 195F
TIGER ROAD 245F
TRIVIAL PURSUIT 195F
NOUVELLE GENERAT. 195F
TYPHOON 225F
ULTIMA 4 225F
ULTIMATE GOLF 195F
U.M. S. 225F
VICTORY ROAD 185F
VOYAGE CENTRE TERRE 285F
20000 LIEUES SS MERS 199F
WHERE TIME STOOD ST. 195F
ZYNAPS 225F

AMIGA
DRILLER 225F
DUNGEON MASTER 225F
ELITE 245F
EMMANUELLE 220F
EXPLORA 375F
FEDERATION OF FREE. 275F
FERRARI FOMULA ON. 269F
FINAL ASSAULT 195F
FIRE AND FORGET 249F
GALACTIC CONQUER. 249F
G.I.G

SKATEBALL

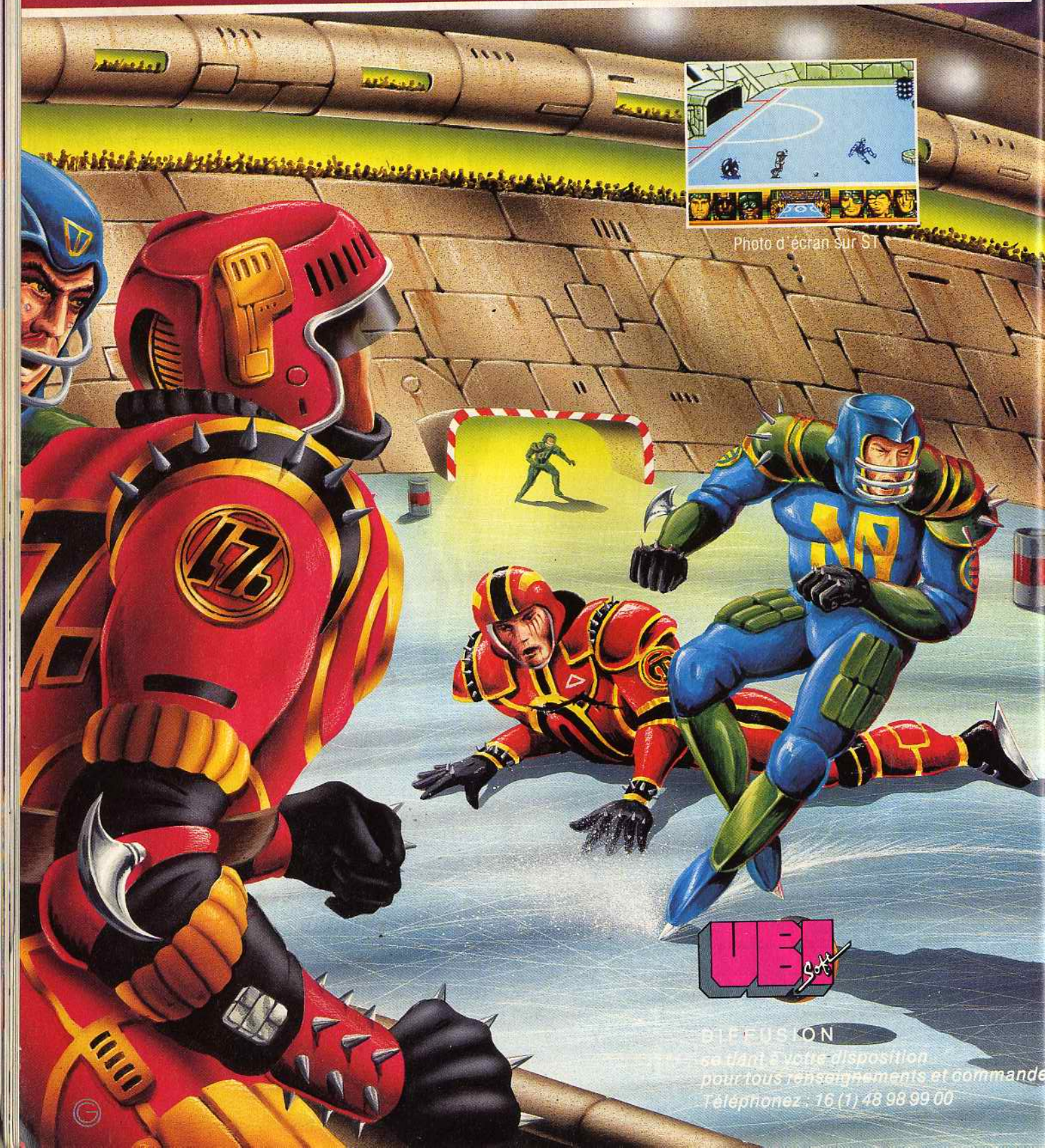


Photo d'écran sur ST



Photo d'écran sur ST



Photo d'écran sur PC

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

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

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

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



DISTRIBUTION
ce titre à votre disposition
pour tous renseignements et commandes
Téléphone : 16 (1) 48 98 99 00

Amiga, ST, PC : 249 F.
Amstrad, C 64 Disc : 189 F.
Amstrad, C 64 K 7 : 149 F.
Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC.



1, vole Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
UBI SOFT
Tél. (1) 48 98 99 00



Le gardien guette, à la fin du troisième niveau. C'est là qu'il faut verser le cœur.



Votre vaisseau est dans la gueule du Slug.



Le vaisseau mère occupe la largeur de l'écran.

Menace

AMIGA

Menace, un très bon shoot-them-up. Dans le feu de l'action, on oublierait presque d'observer les ennemis. Et de voir comme ils sont variés et originaux.

Psygnosis. Programmation Dave Jones ; graphisme Tony Smith ; Design : DMA.

Draconia, une planète artificielle, a été construite en plusieurs siècles par six des plus féroces tyrans qui aient jamais existé. Après avoir été chassés de leurs planètes d'origine, ceux-ci ont traversé de nombreuses galaxies en pillant tous les mondes qui se trouvaient sur leur passage. Grâce au butin amassé, ils ont pu édifier cette planète infernale qu'ils ont peuplée de redoutables créatures. Les peuples des galaxies avoisinantes ont décidé de mettre fin à ce règne de terreur.

Une attaque massive a d'abord été envisagée, mais ce plan fut abandonné car les pertes auraient été trop élevées en raison des puissants systèmes défensifs qui tournent en orbite autour de Denarius. Seul un petit vaisseau a une chance de pénétrer les défenses de la planète sans être découvert. Il pourrait

ensuite détruire les systèmes ennemis pour permettre une attaque de la flotte entière. Devinez qui a été choisi pour mener cette attaque ? C'est vous que l'on a porté volontaire.

Pour vous permettre d'approcher Denarius sans être vu, on a placé votre vaisseau dans la gueule d'un Slug, une sorte d'énorme baleine de l'espace. Au début de la partie, on voit cet animal monstrueux envahir l'écran. Alors qu'il ouvre la bouche, votre vaisseau ressort. Vous avez à peine le temps de vous remettre de vos émotions que le combat commence. Vous vous engagez alors dans le premier secteur : la mer de Karnaugh. Les premières vagues de défenseurs arrivent sur vous : des bancs de méduses vous barrent la route, des poissons géants se laissent tomber à votre passage puis un serpent de mer déroule



Les compteurs l'indiquent, la fin est proche.

ses anneaux autour de votre vaisseau. A la fin de chaque secteur un gardien différent vous attend. Dans le premier niveau, il s'agit d'un poulpe géant qui vous noie sous un déluge de feu. A vous de trouver son point faible et de l'atteindre à de nombreuses reprises pour le détruire avant de passer au secteur suivant.

Votre vaisseau est équipé d'un écran qui le protège des collisions et des tirs ennemis. Mais, bien sûr, chaque fois que vous êtes touché sa puissance diminue et lorsqu'elle retombe à zéro, c'est la fin de la partie. Au début, vous ne disposez que d'un canon rudimentaire. Mais il vous est possible de transformer des débris métalliques en équipements supplémentaires.

Lorsque vous parvenez à détruire complètement une vague d'assaillants, une plaque métallique apparaît à l'endroit précis où se trouvait le dernier Alien que vous avez abattu. Ramassez cette plaque pour obtenir un bonus. Si vous tirez dessus, des symboles correspondant à divers équipements apparaissent et vous les récupérez. Tous les cinq coups au but, un nouveau symbole s'inscrit sur la plaque.

Les équipements évolutifs sont maintenant chose courante, mais la nouveauté dans Menace, c'est la manière dont vous vous les procurez. Pour obtenir les équipements les plus intéressants, il faut abattre



L'essentiel : éviter les tirs de l'ennemi.



Les os du squelette vous barrent la route.



Le dernier Alien d'une vague juste avant qu'il ne disparaisse sur la droite de l'écran, afin d'avoir suffisamment de temps pour atteindre la plaque à de nombreuses reprises.

D'autre part, lorsque vous vous procurez un canon ou un laser, le nombre de munitions dont vous disposez est limité et s'affiche en bas de l'écran. Il ne s'agit donc pas de tirer à tout va. Ces deux facteurs ajoutent un important élément de stratégie qui pimente l'action.



Le poulpe géant qui garde le premier niveau.



Le combat a lieu au fond de la mer.



Il faut profiter des équipements évolutifs.



Une vague d'insectes attaque. A éviter.



Plus original : l'attaque des cubes.

Comparatif

Nemesis-IO-Zynaps/Menace.

Menace s'inscrit dans la lignée des shoot-them-up à armement évolutif comme Nemesis, IO et autres Zynaps (Pour les amateurs, voir le dossier consacré aux shoot-them-up dans le ce numéro). Le mode d'obtention des équipements supplémentaires est nouveau mais il ne suffit pas à faire de Menace un programme original.

Son point fort repose sur la qualité de sa réalisation qui laisse loin derrière des concurrents. Cet atout ajouté à une qualité de jeu parfaite fait de Menace un chef-d'œuvre du genre.

A.H.-L.



Le point commun entre Rodin et Menace ? Le Penseur, bien sûr...

Avec Menace, Psygnosis reste à la hauteur de sa réputation. La réalisation est irréprochable. Les graphismes sont aussi superbes que variés et chaque secteur présente des décors et des Aliens différents. L'animation est excellente, le scrolling horizontal en parallaxe, fluide. Le thème musical qui accompagne le jeu est rythmé à souhait et correspond parfaitement à l'action.

Un grand soin a également été porté à l'intérêt de jeu grâce à deux éléments très importants. Tout d'abord, le niveau de difficulté qui observe une progression remarquable. Les deux premiers niveaux sont assez faciles, l'action se durcit par la suite. D'autre part, vous avez la possibilité de reprendre

une partie en recommençant au niveau du secteur où vous avez terminé la précédente.

Menace est un superbe shoot-them-up qui vaut bien des programmes de salles d'arcade. L'action est aussi prenante que spectaculaire. Même les joueurs qui ne sont pas des inconditionnels du genre seront conquis par les qualités, de ce jeu. (Disquette.)

Alain Huyghues-Lacour.

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



Nemesis (C 64).

Avis

Oui bon, reconnaissons que les graphismes de Menace sont très beaux. Mais le joueur confirmé est assez vite déçu. Le niveau de difficulté (même en expert) n'atteint pas celui d'un bon vieux Galaxians. Côté monstres, ce n'est pas l'imagination qui a étouffé les programmeurs de Psygnosis ! Ils sont désespérément prévisibles. De plus, les vagues de monstres apparaissent chacune deux fois dans un même niveau. Consternant ! Quant à l'animation, elle est trop lente pour ce type de jeu.

Un conseil, gardez votre argent pour Katakis pour le jour où il ne sera plus frappé d'interdiction.

Diabolik Buster.



Une créature à l'aspect agressif tente d'attaquer Hawkeye de front. Gare au gorille !

Hawkeye

C 64

Jeu de plates-formes avant tout, Hawkeye est très bien réalisé. Le héros que vous dirigez va rencontrer des monstres rampants, volants ou lunaires. Mais il est armé et supporte les radiations. Heureusement pour lui. Et pour vous.

Thalamus. Graphismes : Jacco Van Zeist ; musique : Jeroen Tel ; écran de présentation : Robin Levy.

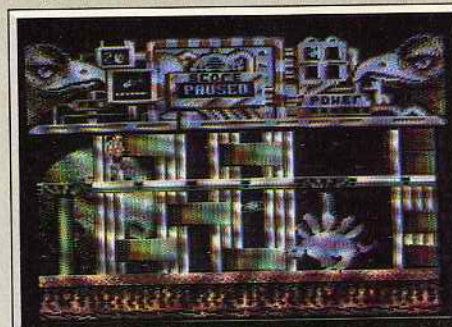
Une race d'extra-terrestres nomades a envahi la planète Xamox, en massacrant sauvagement la plupart de ses habitants. Ces envahisseurs ont ensuite construit des générateurs atomiques qui ont rendu toute vie impossible sur la surface de la planète, en raison des radiations dégagées. Quelques survivants se sont réfugiés sous terre en préparant soigneusement leur revanche. Dans ce but, ils ont entrepris le développement d'une forme de vie synthétique, moitié robot, moitié humain. Cette créature, capable de supporter les radiations, est une redoutable machine de guerre qui est enfin prête à remonter à la surface pour chasser les envahisseurs. C'est une longue quête qui attend Hawkeye. Il devra beaucoup combattre pour traverser villes, déserts poussiéreux et plaines glacées. Toutes sortes de créatures agressives tentent de l'arrêter, certaines l'attaquent de front, d'autres se laissent tomber sur lui ou bien surgissent du sol sous ses pas. Le Cyborg dispose de quatre armes dont la plus simple est un pistolet, peu puissant, mais qui présente l'avantage d'être pourvu d'un nombre illimité de munitions. Trois autres armes, bien plus puissantes, sont disponibles mais elles sont limitées en munitions. Heureusement, vous pouvez en ramasser d'autres au cours de votre progression. La mitrailleuse, le laser et le bazooka devront être utilisés avec parcimonie, uniquement lorsque la situation l'exige.

Le laser, par exemple, est la seule arme qui permet de se débarrasser des dragons volants mais il tire trop haut pour atteindre les créatures rampantes. Chaque fois que vous êtes touché votre niveau d'énergie diminue. Lorsqu'il tombe à zéro vous perdez une vie. Dans chacun des douze secteurs, vous devez ramasser quatre éléments qui sont disposés de manière aléatoire dans différents endroits. Il n'est donc pas possible d'établir un itinéraire idéal et il faut souvent revenir sur ses pas. Deux têtes de faucon sont disposées à gauche et à droite, en haut de l'écran. Celle qui clignote vous indique la direction dans laquelle vous devez aller pour trouver la pièce suivante. Lorsque vous avez ramassé tous les éléments, un signal sonore retentit. Il vous indique que vous devez vous rendre à l'extrémité droite du secteur pour passer au suivant. Vous refaites alors le plein de munitions avant de repartir au combat. L'action est rapide et on se laisse vite prendre au jeu. Les créatures que vous affrontez sont très variées et il est indispensable d'identifier l'arme la plus efficace pour les détruire. Heureusement, on passe très simplement d'une arme à une autre sans être contraint à de dangereuses manipulations du clavier. Il suffit de maintenir appuyé le bouton de tir et de bouger la manette pour que les différentes armes s'affichent en haut de l'écran. Lorsque celle de votre choix apparaît, vous relâchez le bouton. Cette mani-

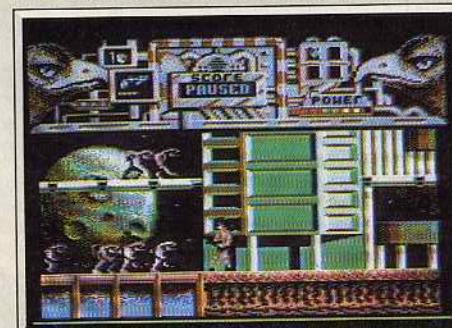
pulation s'effectue de manière très rapide, ce qui est très appréciable car vos ennemis ne vous laissent pas un instant de répit. Hawkeye bénéficie d'une réalisation très soignée qui utilise bien les possibilités du C 64. Les graphismes sont particulièrement réussis : les sprites sont agréables et les créatures variées. Quant aux décors, ils donnent beaucoup d'ambiance à cette aventure. L'animation n'est pas moins convaincante et on remarquera surtout un irréprochable scrolling horizontal en parallaxe. La bande sonore n'est pas en reste, le thème musical est entraînant. Vous avez



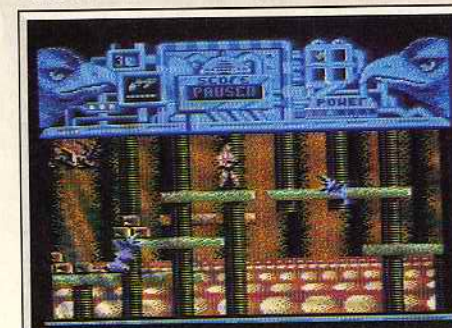
Dragon volant extrêmement dangereux.



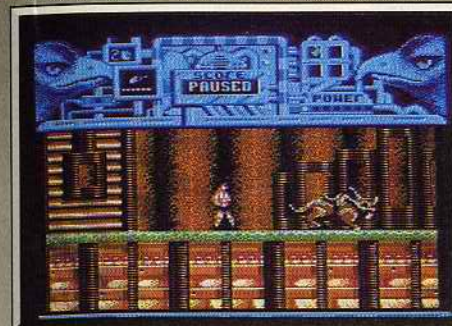
Des rencontres menaçantes, même sur la lune.



Les hordes ennemies attaquent de partout.



Des créatures rôdent sur les plates-formes.

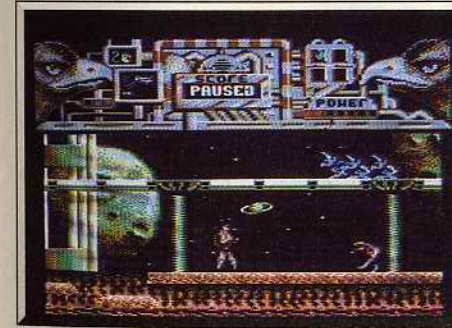


Vous faites fuir le rhinocéros.

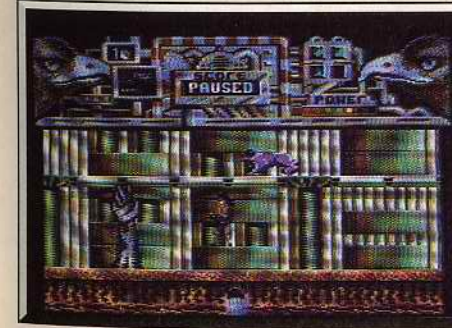
même la possibilité d'en modifier le mixage selon votre goût, en jouant sur le niveau sonore de la basse, la batterie et les claviers. Hawkeye est un bon jeu d'action, ni trop dur ni trop facile. L'adresse n'a pas été oubliée. Il s'agit également d'un jeu de plates-formes dans lequel il faut beaucoup sauter pour passer différents obstacles. Cela n'est pas toujours aisé quand on est cerné par ses poursuivants. Un mode entraînement vous permet de reprendre la partie dans le secteur où s'est terminée la précédente. Ne croyez pas que vous allez pouvoir découvrir tous les niveaux aussi facilement que ça. Vous reprenez la partie de cet endroit mais lorsque vous arrivez à la fin de ce secteur, le jeu



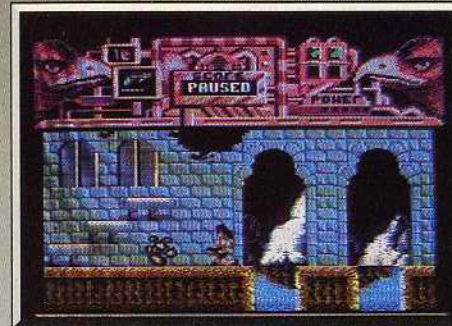
Le Cyborg recharge son énergie...



... pour mieux vaincre de nouveaux ennemis.



Jeux de mains, jeux de vilain.



L'arme fonctionne, l'ennemi est désintégré.



Trop tard ! On ne peut pas toujours gagner.

s'arrête. Il ne vous reste plus qu'à tout reprendre depuis le début. (Disquette.) Alain Huyghues-Lacour

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

Cybernoid

AMIGA

A bord du Cybernoid, vous vous lancez dans un jeu d'action particulièrement amusant. Les décors ne sont peut-être pas très variés, mais les ennemis le sont. Et ils vous guettent.

Hewson. Jeu original : Raffaele Cecco ; version Amiga : A.P. Cooper Associates.

Les pirates de l'espace ont fait un raid sur les entrepôts de la Fédération. Au cours de cette opération surprise, ils se sont emparés de produits d'une valeur inestimable : diamants, minerais, armes et munitions. La Fédération tient absolument à en récupérer le plus possible et vous charge de cette mission. A bord du Cybernoid, vous pénétrez dans le repaire des pirates et vous vous heurtez aux premières défenses ennemies. Le complexe souterrain est défendu par toutes sortes d'installations : des canons de différentes tailles, des missiles qui se déclenchent lorsque vous passez à leur niveau et, surtout, des sortes de plantes artificielles qui cachent des boules de plasma. Certaines de ces installations peuvent être évitées, tandis que d'autres doivent être détruites pour passer au tableau suivant. De nombreux vaisseaux ennemis vous harcèlent également. Lorsque vous les détruisez, ils laissent échapper les objets qu'ils ont volés. Il faut absolument rattraper ces objets qui vous permettent de vous procurer des équipements supplémentaires.

Autres versions

Actuellement ce programme n'est disponible que sur C 64, mais des versions ST et Amiga sont annoncées pour le début de l'année 89. Hélas, Thalamus n'a pas encore de distributeur en France. Aussi, vous ne trouverez Hawkeye qu'en import. Cette situation ne devrait pas durer : des négociations se sont engagées au cours du P.C. Show de Londres.

Comparatif

North Star/Hawkeye (C 64, disquette Gremlin) : ce programme est un agréable jeu d'action qui s'inspire également d'un thème emprunté à la science



North Star (CPC).

fiction. Les deux logiciels présentent bien des points communs, mais Hawkeye est bien plus intéressant de par la grande variété des créatures à combattre et les objets à ramasser. Et puis surtout il y a les armes différentes qui introduisent un élément de stratégie. Hawkeye renouvelle un peu le genre tandis que North Star reste très classique. A.H.-L.



Au départ, un volcan en éruption.



La plante verte lance des boules de plasma.



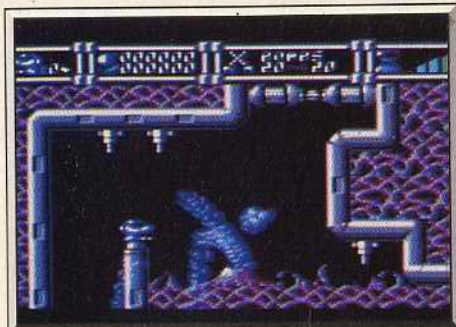
Le Cybernoid - orange - attaque avec courage.



En bleu : la trace laissée par les bombes.



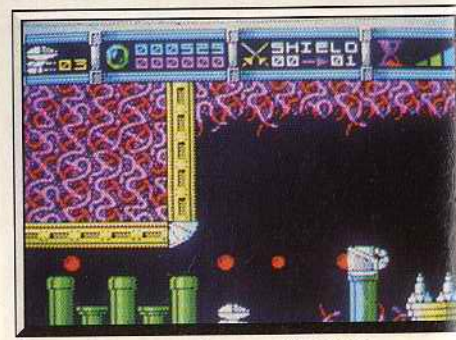
Des diamants... comme s'il en pleuvait.



Cybernoid sur C 64 : superbe.



Version CPC très réussie.



De nombreuses couleurs sur Spectrum.

en train de sélectionner un de ces équipements sur le clavier. Par la suite, les choses s'arrangent car on commence à mémoriser l'enchaînement des tableaux. Chaque secteur doit être traversé en un temps donné et la victoire ne vous est accordée que si vous avez récupéré suffisamment de marchandises.

Cybernoid est un programme bien conçu qui présente des graphismes agréables. Il y a souvent de nombreux vaisseaux, tirs et missiles qui se déplacent en même temps sur l'écran, grâce à une animation précise et rapide. La musique de présentation est excellente et les effets sonores convaincants. Cybernoid utilise vraiment à fond le principe d'armement évolutif : un important élément de stratégie qui en fait un shoot-them-up différent. L'action est très prenante et on a vraiment envie d'aller toujours plus loin. Une réussite. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour.

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

Version C 64

Une version très réussie qui utilise à fond les possibilités graphiques et sonores du Commodore 64. Superbe.

A.H.-L.

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

Version Amstrad CPC

Le graphisme est encore meilleur que celui de la version C 64. En revanche, la bande sonore laisse à désirer. Un jeu passionnant.

A.H.-L.

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

Version Spectrum

Cette version est particulièrement soignée et bénéficie même d'une bande sonore de qualité. Un des jeux d'action les mieux réussis sur Spectrum.

A.H.-L.

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

MICROÏDS
PRÉSENTE

GP 500

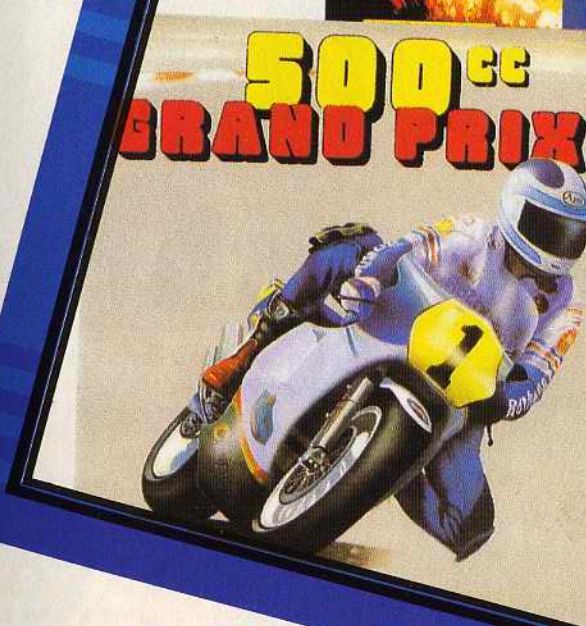
QUAD

SUPERSKI

3=1



LES SUPER
HITS DE LA
SIMULATION



SIMULATION
PACK

MICROÏDS
81, rue de la Procession 92500 Rueil-Malmaison

cassette
et disquette
THOMSON
MO6-TO8-TO9
AMSTRAD cpc

149F: K7
199F: DISC

Prix moyen constaté



Documentation sur simple demande Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi.



Au loin, un météore. Pour que dure le jeu, il vaut mieux l'éviter... et même le détruire.

Skyfox II

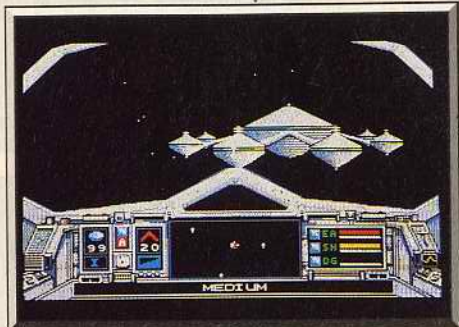
AMIGA

Au bord d'un vaisseau de l'espace, il ne suffit pas de tirer sur tout ce qui bouge. Ici, les missions sont variées. Et originales.

Electronic Arts. Jeu original : Kevin Ryan, Damon Slye, Jeff Tunnel ; version Amiga : Brian McLaughlin, Pior Lukaszuk ; art work : John Burton, Kobi Miller ; son : Brian McLaughlin ; musique : David Warhol.

Dans le premier épisode de cette série les Xenomorphs, particulièrement agressifs, avaient tenté de s'emparer des colonies de la Fédération. Après avoir été repoussés, ils durent se replier dans le monde d'origine, situé dans le système du Cygne. Quelques années plus tard, les services de renseignements de la Fédération annoncent que les Xenomorphs s'apprennent à reprendre le combat dans divers endroits de la galaxie. Pour faire face à cette éventualité les savants de la Fédération ont construit un nouveau vaisseau, le Skyfox II, encore plus puissant que le précédent.

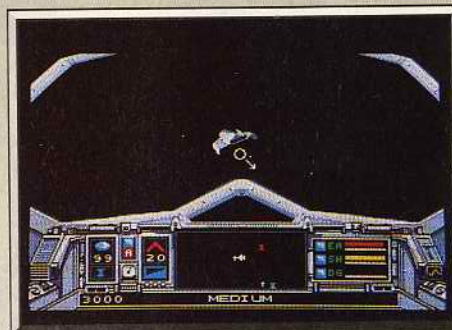
Le Skyfox II est équipé de trois types d'armements.



Ravitaillez-vous à la base spatiale.

trop souvent. Enfin, un système de pilotage automatique permet de se déplacer à un endroit précis. Pour l'utiliser, il suffit de passer en mode carte et de placer le curseur sur le point où vous désirez vous rendre.

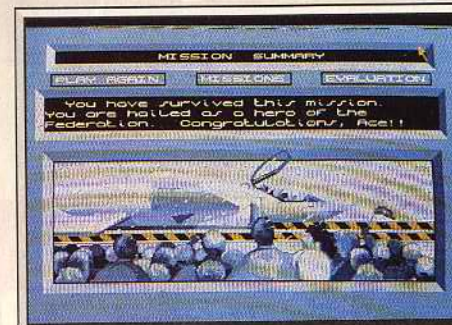
En cas d'attaque ennemie ou lors de la traversée d'un champ d'astéroïdes, vous pouvez reprendre instantanément les commandes. Un autre équipement est très utile lors de certaines missions : il s'agit d'un système qui rend votre appareil invisible, ce qui fait que les Xenomorphs ne peuvent le détecter. Mais attention, ce système utilise une énorme quantité d'énergie. Il ne faut donc y recourir que pendant de courtes périodes et uniquement quand la situation l'exige. Si l'un de ces équipements a été endommagé au cours d'un combat, vous pouvez aller dans la station spatiale la plus proche pour y effectuer des réparations. Au début de la partie, vous choisissez l'une des dix missions proposées. Celles-ci se déroulent à différents stades du conflit et sont clairement expliquées. Vous devez stopper les offensives des vaisseaux Xenomorphs et détruire leurs bases, escorter des frégates endommagées ou bien détruire les convois ennemis. D'autres missions sont plus délicates : approcher du quartier général ennemi



Repousser ou détruire les vaisseaux ennemis.

pour intercepter ses communications, escorter un ambassadeur et veiller à ce qu'il ne tombe pas dans un piège, ou bien partir pour une longue expédition à la recherche d'une ancienne base dont on ignore l'emplacement.

Skyfox II est un programme bien réalisé, ce qui n'est pas surprenant de la part d'Electronic Arts. Les graphismes sont agréables, l'animation en 3D très réussie et la bande sonore satisfaisante. Ce nouveau programme est assez prenant, bien que l'action ne soit pas aussi frénétique que celle de Skyfox I. Il y a de longues périodes de vol où il ne se passe pas grand-chose. Mais ce que Skyfox II a perdu en intensité dans l'action, il l'a gagné en atmosphère.



Le retour victorieux de la mission.

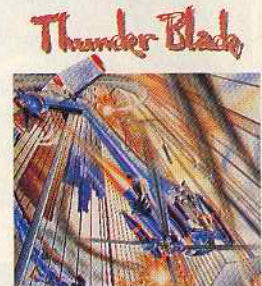
Encore un qui se prend trop aux jeux.



Thunderblade

Vous n'en croirez pas vos doigts. C'est le jeu le plus jeu de l'année.

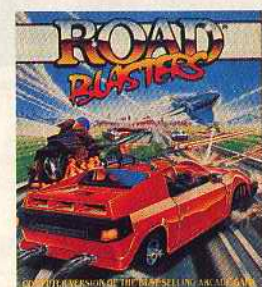
(SP - C64 - AMS - AMIGA - ST)



Road Blasters

Ça dérape, ça décape, ça dérange, ça démange, mais vous ne regretterez pas d'avoir vu ça !

(SP - AMS - C64 - ST - AMIGA)



Distribution non exclusive.
En vente chez
tous les spécialistes
micro-informatique
et à la fnac.

UN PARTENAIRE POUR GAGNER.

102, rue Henri-Barbusse - 95100 ARGENTEUIL
Tél. : (1) 39 47 29 29



Les autres points forts de ce programme sont la grande variété des missions proposées et la présence de nombreux niveaux de difficulté. Ces deux éléments sont un gage de longévité pour ce jeu intéressant. (Disquette) Alain Huyghues-Lacour

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



Traversée périlleuse du champ d'astéroïdes.



Nouveau combat dans l'espace.

Version C 64

Skyfox II est tout aussi réussi sur C 64, la réalisation est excellente et l'ensemble offre un bon intérêt de jeu. A.H.-L.

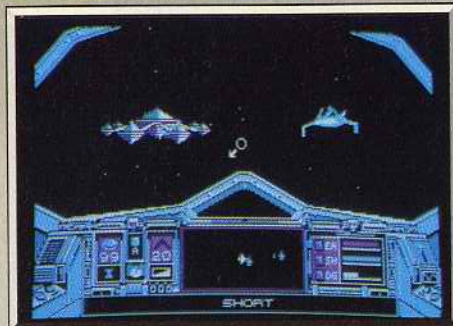
Type _____ shoot-them-up
Intérêt _____ 15
Animation ★★★★★
Graphisme ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix _____ B

Version PC et compatibles

Même si elle supporte mal la comparaison avec celle



Version C 64 : excellente.



On les reconnaît aux couleurs du PC.



Star Raider (ST).

Truck

ATARI ST

A vos marques. Prêts ? Partez ! Et que le meilleur gagne cette course de... camions ! Contrairement aux apparences, tout s'y passe vite. Réflexes et témérité indispensables.

Fil.

Les courses de camions mettent généralement aux prises des engins de plus de 400 chevaux, certains atteignent même les 800 et disposent d'un turbo compresseur. Avec une telle débauche de puissance, ces mammoth de l'asphalte roulent sans problèmes à des vitesses de 250 km/h. Truck se propose de nous faire connaître l'essentiel des activités sportives de ces monstres de puissance. Le programme reprend le type de présentation de logiciels sportifs tels que Winter Games. Chacune des trois épreuves proposées peut être choisie individuellement. C'est avec une présentation inspirée du mythique Pole Position qu'est introduite la première épreuve. Votre tâche est très simple : vous devez occuper la

de l'Amiga, cette version n'en est pas moins intéressante. On se laisse facilement prendre au jeu. A.H.-L.

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

Comparatifs

Skyfox/Skyfox II. Ce programme présente de nombreux points communs avec Skyfox II. Mais l'accent est mis ici essentiellement sur le tir avec quelques éléments de stratégie.

C'est un jeu très prenant mais qui n'offre pas une grande variété de situations. A.H.-L. Star Raiders/Skyfox II (ST, disquette Atari). Ici encore, cet excellent programme présente de nombreux points communs avec Skyfox II : passage dans l'hyper-espace, vue en 3D, combats contre les vaisseaux ennemis et ravitaillement dans les stations spatiales. Star Raiders est un logiciel assez ancien puisque la première version est sortie sur le VCS. Mais il n'a pas pris une ride et la version Atari ST est excellente.

Ces deux programmes sont réussis. Le seul avantage de Skyfox II repose sur la variété des missions proposées. A.H.-L.



Jouer de la boîte de vitesses, si possible.

meilleure place possible au terme des quatre tours de circuit qui vous opposent à onze camions de puissance équivalente au vôtre. La masse de votre véhicule est un énorme handicap dans les multiples virages que présente le circuit : la force centrifuge a tendance à vous projeter à l'extérieur de la trajectoire souhaitée, ce qui vous contraint à jouer de la boîte de vitesses (heureusement il n'y a que deux rapports). Votre position par rapport à l'ensemble des concurrents vous est constamment indiquée. Les débordements de route sont sanctionnés par une collision avec les panneaux de publicité qui longent le circuit. La deuxième épreuve est un jeu de cascades. Non content de faire une course avec un



La route est tracée, évitez de déborder.

Encore un qui se prend trop aux jeux.



ocean

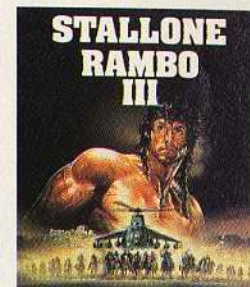
Distribution non exclusive.
En vente chez
tous les spécialistes
micro-informatique
et à la fnac.

UN PARTENAIRE POUR GAGNER.

102, rue Henri-Barbusse - 95100 ARGENTEUIL
Tél. : (1) 39 47 29 29

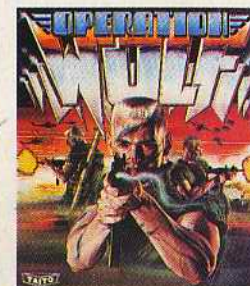
Rambo III

C'est le plus beau. C'est le plus costaud. C'est Rambo et il est de retour. (SPECTRUM - C 64 - AMSTRAD - PC - ST - AMIGA)



Opération Wolf

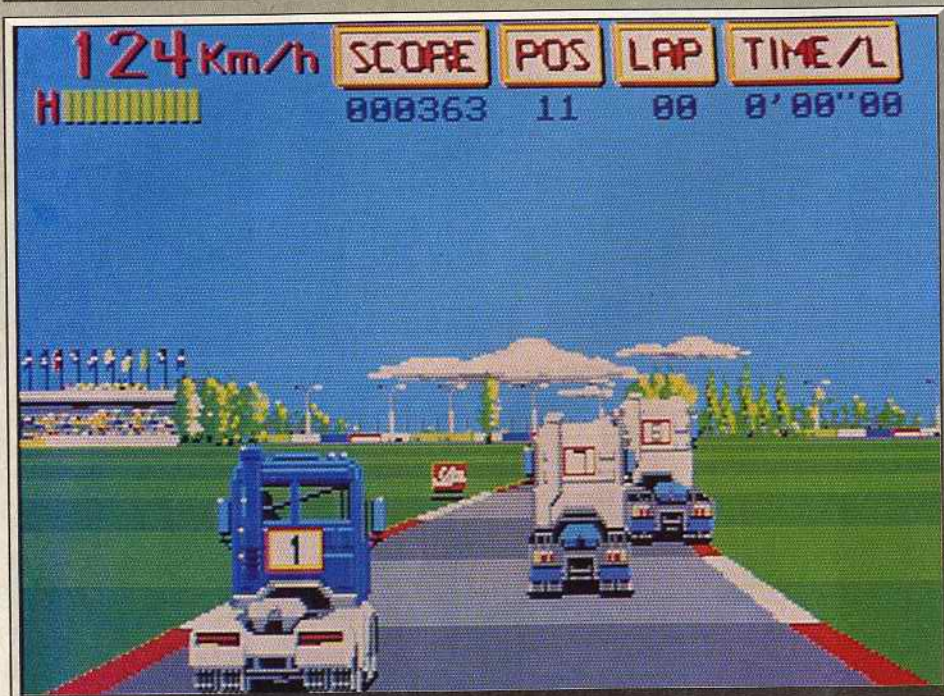
Les otages : il vaut mieux être à votre place qu'à la leur. Et pourtant, c'est à vous de les libérer... (ISP - AMS - C 64 - ST - AMIGA)



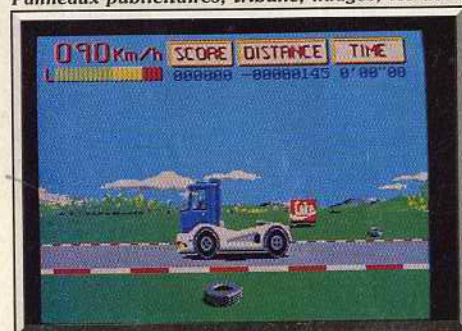
Guérilla Wars

Votre objectif : la liberté. Votre unique chance : la guérilla. (ISP - C 64 - AMS - AMIGA - ST)

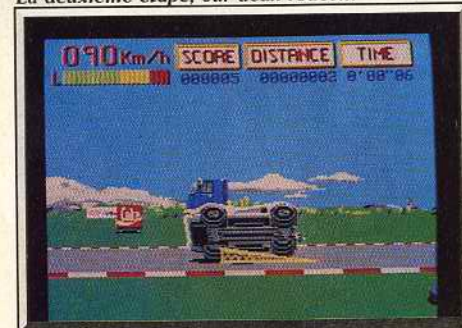




Panneaux publicitaires, tribune, nuages, les décors sont précis, colorés et variés.



La deuxième étape, sur deux roues...



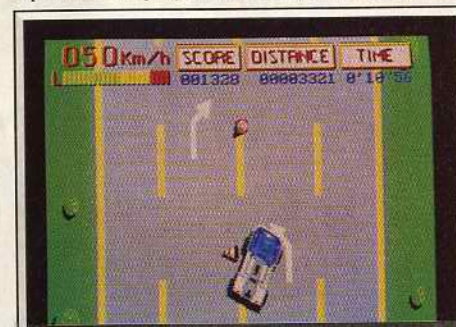
Trouver la vitesse d'approche du tremplin.



Corrections indispensables dans cette épreuve.

trente-tonnes, vous devez tenter de faire la plus longue distance possible sur deux roues. La difficulté consiste à trouver la vitesse adéquate d'approche du tremplin (une prise du tremplin trop lente ou trop rapide provoque la chute de votre camion sur le flanc). Une fois le décollage sur deux roues effectué, il faut encore trouver le dosage parfait dans la gestion de la trajectoire pour maintenir l'équilibre. Cette épreuve est certainement la plus éprouvante pour les nerfs (d'incessantes corrections sont nécessaires).

Toujours dans le genre acrobatique, la troisième épreuve vous propose un slalom endiablé entre des



Vue de dessus dans la troisième épreuve.

bornes en plastique. Votre camion et le parcours sont vus de dessus. Vous devez anticiper les obstacles tout en tenant compte de l'effet de dérive que provoque la force centrifuge sur votre engin. Un bon parcours est donc celui durant lequel un minimum d'obstacles sont bousculés et cela en un minimum de temps.

Les graphismes sont de bonne qualité et riches en couleurs. Ils disposent de sprites de belle taille. Les vues sont différentes en fonction de l'épreuve : 3D, latérale, de haut. Les animations sont d'un bon niveau et rendent parfaitement compte de l'inertie de votre engin infernal. On peut ainsi apprécier la qualité du scrolling différentiel de la seconde

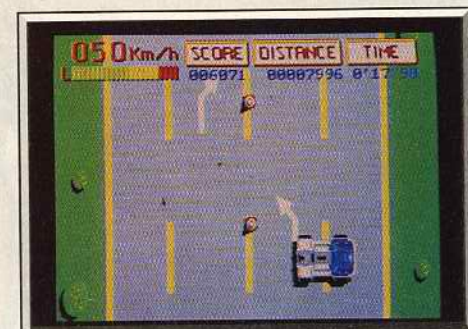
épreuve, ou bien les déplacements fluides du camion entre les obstacles dans la dernière épreuve. Les bruitages sont la partie la plus médiocre du logiciel. Bien que ponctuant les crissements de pneus ou les chutes d'obstacles, ils ne parviennent pas à convaincre. Un camion qui s'affale sur le côté ne peut tout de même pas faire un bruit sec et court... D'autre part, la musique du générique est « ringarde » et très rapidement fatigante. Libre à vous de baisser le volume ! Les concepteurs n'ont pas jugé bon de lier les épreuves entre elles. En l'état, le programme donne donc l'impression d'être un simple groupement d'épreuves indépendantes. Un soft simple, mais extrêmement exigeant du point de vue des réflexes. (Disquette.)

Eric Caberia.

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

Avis

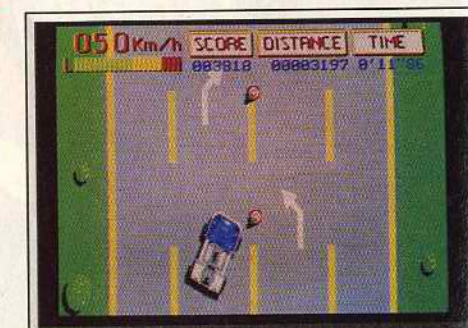
Truck est un jeu d'action agréable où la progression de difficulté est bien dosée entre les épreuves. La première, la course de camions ne devrait poser



Slalom endiablé en trente tonnes.

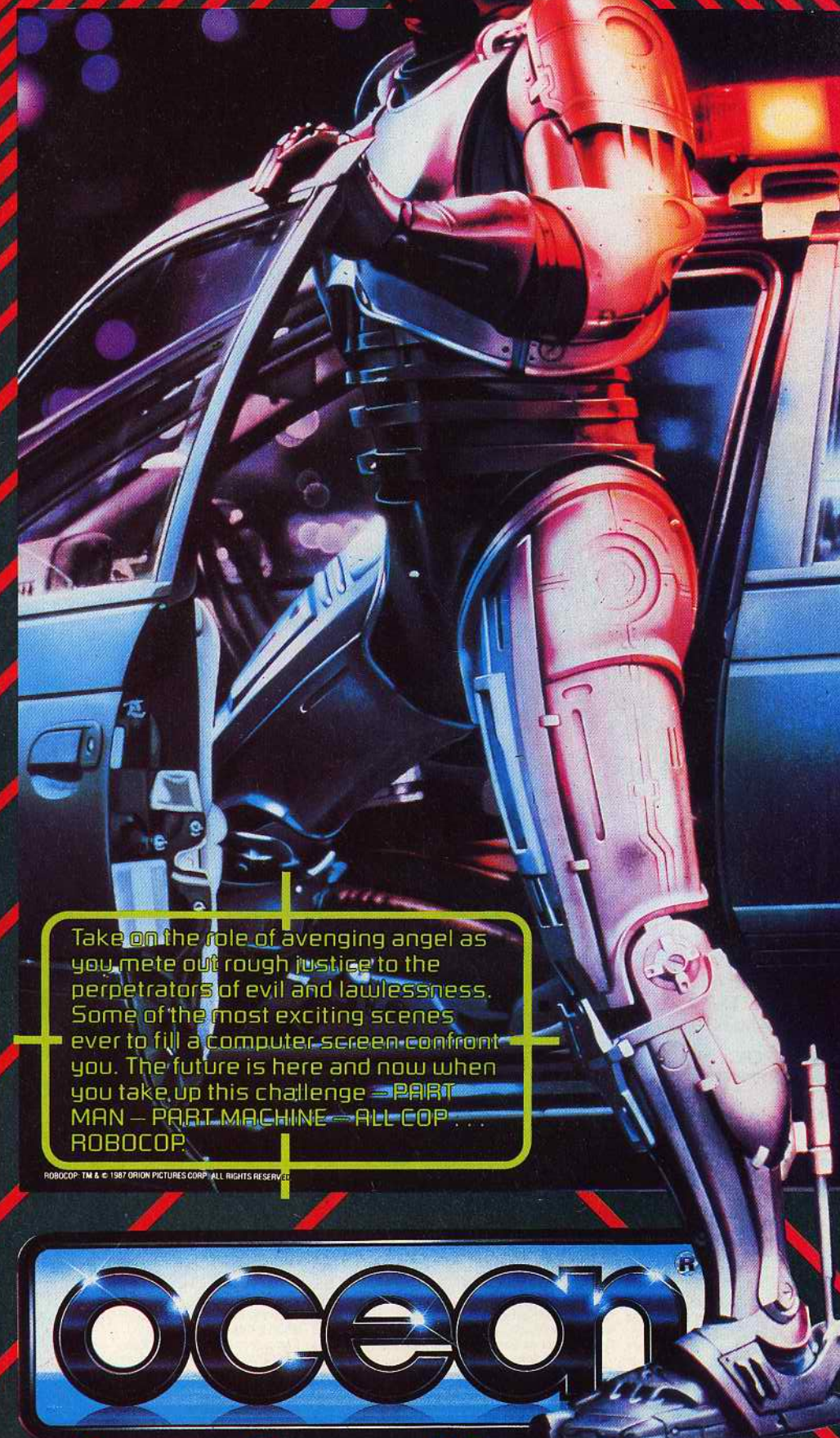
aucun problème. La troisième nécessite une certaine habitude mais peut encore être maîtrisée assez rapidement. Mais la plus difficile est sans conteste la seconde. Faire rouler un camion sur deux roues tient de la gageure. La réalisation des graphismes et de l'animation est sans reproche. On ne peut en dire autant de l'accompagnement sonore. Les bruitages en cours de jeu sont vraiment peu réalistes et la musique n'apporte vraiment rien. Bien au contraire. Je regrette aussi, tout comme Eric, que les épreuves ne soient pas liées. Un bon jeu cependant qui vous demandera toute votre dextérité dans la seconde épreuve.

Jacques Harbonn.



Anticiper les obstacles pour ne pas les heurter.

ROBOCOP



Take on the role of avenging angel as you mete out rough justice to the perpetrators of evil and lawlessness. Some of the most exciting scenes ever to fill a computer screen confront you. The future is here and now when you take up this challenge - PART MAN - PART MACHINE - ALL COP... ROBOCOP.

ocean

• PROMOTION • MAJUSCULE •

6 COMPILATIONS *avec* JOYSTICK*

* à partir de 199 F (offre valable jusqu'au 31/12/88)



PLAY IT AGAIN
• 10TH FRAME LEADER BOARD
• EXPRESS RAIDER
• METRO CROSS
• SUPERCYCLE
• IMPOSSIBLE MISSION
• LEADER BOARD TOURNAMENT

AMSTRAD CPC
Logiciel + manette
K7 : 279 F
DISK : 369 F



FIVE STAR OCEAN
• BARBARIAN
• ENDURO RACER
• WIZZBALL
• CRAZY CAR
• RAMPAGE

ATARI ST
Logiciel + manette
DISK : 369 F



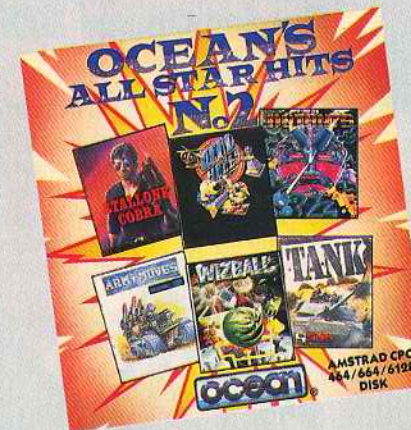
LES AS DU CIEL
• AIR TRAFFIC CONTROL
• ACE
• SPITFIRE 40
• STRIKE FORCE HARRIER
• TOMAHAWK
• ADVANCED TACTICAL FIGHTER

AMSTRAD CPC
Logiciel + manette
K7 : 289 F
DISK : 329 F



ARCADE ACTION
• SUPERSPRINT
• RENEGADE
• INTERNATIONAL KARATE PLUS
• BARBARIAN
• RAMPAGE

AMSTRAD CPC
Logiciel + manette
K7 : 229 F
DISK : 319 F



OCEAN ALL STAR HITS NO 2
• MUTANTS
• ARMY MOVES
• TANK
• WIZZBALL
• HEAD OVER HILLS
• COBRA

AMSTRAD CPC
Logiciel + manette
K7 : 199 F
DISK : 249 F



PC HITS NO 2
• GRYZOR
• GREEN BERET
• WIZZBALL
• ARKANOID

PC
Logiciel + manette + carte PC
DISK 5 1/4 : 599 F
3 1/2



Manette SPEEDKING Standard

Manette PC avec carte

JOYSTICK SPEEDKING de Konix

LISTE DES DISTRIBUTEURS

• MAJUSCULE •

02100 Saint-Quentin
Cognet 21, rue Victor Basch
05003 Gap Davagnier 3, place Jean Marcellin
06000 Nice Espace Sorbonne Informatique
22, rue Massena
06000 Nice Sorbonne Informatique
40, rue Gioffredo
06400 Cannes Sorbonne Informatique
7, rue des Belges
08000 Charleville Mézières Papèterie Floquet
2 et 4, rue Noël
09000 Foix Librairie Surre 29, rue Delcasse
11000 Carcassonne
Breithaupt 34, rue Courtergaire

13006 Marseille
Marseille Papèterie 86, rue de Rome
16000 Angoulême L'homme 5, rue Fanfrelin
38200 Vienne
Bureautique 2000 16, rue de la République
19102 Brives la Gaillarde
Techni-buro 49, avenue Maréchal Bugeaud
21201 Beaune Cedex
Bureau Moderne 18 à 22, rue de la République
22200 Guingamp
Toulet Suberbie 15, rue Notre-Dame
25013 Besançon Cedex
Camponovo 50, Grande Rue
26000 Valence Crussol Informatique
10, boulevard du Général-de-Gaulle
28000 Chartres
Legue/Dreux 10, rue Noël Ballay
28000 Chartres
Legue/Chartres 10, rue Noël Ballay

29200 Brest Jean Jaurès 129, rue Jean Jaurès
31000 Toulouse Castella 20, place du Capitole
34000 Montpellier Sauramps 2, rue St-Guilhem
38200 Vienne
Librairie Bruy 7 et 9, place Aristide Briand
38300 Bourgoin Jallieu
Majolire 44, rue de la Liberté
39000 Lons-le-Saunier
Marque Maillard 13, rue Lecourbe
41100 Vendôme Ets Denis 22, rue Gérard Yvoro
42000 St-Etienne Interbureau 2, rue Balay
45000 Orléans AMC 13, rue de Minimes
45200 Montargis Lib. des Ecoles 3, rue du Lois
45500 Gien
"Asselineau bureautique" 13, place Leclerc
49000 Angers
Etude de Loisirs 26, rue Saint-Julien
50004 Saint-Lo Cedex "Etablissement Neveux
Hall d'exposition Route de Bayeux
50110 Tourlaville
"Habert Micro" Rue des Métiers
54300 Lunéville
Librairie Bastien 22/26, rue Germain Charrier
56100 Lorient
Librairie Craff 1, place Aristide Briand
56300 Pontivy
Papèterie Blayo 24, B. Rue Albert Demun
57208 Sarreguemines
Lib. Pap. Pierron Muller 5, rue Sainte-Croix
57045 Metz Cedex
Even N 17 1, rue Ambroise Thomas
59140 Dunkerque
Librairie Demey/Calais 30, place Jean Bart
59220 Denain
Boze Bertrand 42, rue Trarieux

59290 Wasquahal
Seg Dauphinor Rue des Châteaux
60105 Creil Cedex
Queneutte 22, avenue de la République
61000 Alençon
Librairie Gauthier 34, Grande Rue
62201 Boulogne-sur-Mer
Lib. Pap. Duminy 34, rue Faidherbe
64400 Oloron-Sainte-Marie
Société Corne 15, rue Grat
68100 Mulhouse
Papèterie des 3 rois 6, rue des Halles
69003 Lyon Imbert 7, cours Gambetta
69330 Meyzieu
JM Creuset 116 bis, rue de la République
69400 Villefranche S/Saône
"Librairie des Ecoles" 986, rue Nationale
71000 Macon Renaudier 23, rue Sigorgne
72000 Le Mans Galerie du Livre Doucet

66, av. du Général-de-Gaulle
76600 Le Havre
"Bim-Olivetti" 82, rue Bernardin de Saint-Pierre
76000 Yvetot Delamare Rue Le Mail
77000 Melun
Amyot Jacques 33, rue Paul Doumer
78200 Mantes-la-Jolie
Tonnex 47, rue Nationale
80100 Abbeville
Librairie Duclercq 8, place Clémenceau
84000 Avignon
Amblard 10-12-14, Portail Matheron
84400 Apt
Papèterie Dumas 61, rue des Marchands
85000 La Roche-sur-Yon
Chagneau Librairie 15, rue des Halles
86000 Poitiers Poitou 3 bis, rue de L'Eperon
89000 Auxerre
Herman 11 à 15, rue de la Draperie

95300 Pontoise
La Bureautière 13, quai du Pothuis

POINTS DE VENTE ASSOCIES
18000 Bourges
Centre Informatique 55, rue Jean Baffier
27000 Evreux Ilsa 7, rue de Verdun
44000 Nantes
Micronaute 9, rue Urvois de Saint-Beau
75001 Paris Videoshop 50, rue de Richelieu
75004 Paris MBP Organisation 4, rue Mornay
75009 Paris
Microfolie's/Microneuf 40 bis, rue de Douai
75014 Paris Videoshop 251, boulevard Raspail
78000 Versailles Microfolie's/Mictel 4, rue
André Chenier
78110 Saint-Germain-en-Laye
Microfolie's/Microdix 13, rue des Louviers

ROLLING SOFTS

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



Crazy Cars

MO/TO, disquette FIL

Vous participez à un rallye automobile à travers les Etats-Unis. Crazy Cars propose neuf circuits différents, chacun d'eux étant divisé en neuf étapes. Vous devez terminer chacune d'entre elles en un temps donné afin de pouvoir enchaîner sur la suivante. Vous commencez la partie avec une Mer-

Cette nouvelle version de Crazy Cars est évidemment bien moins spectaculaire que les précédentes. Elle souffre surtout d'un manque de couleur. Le graphisme n'est pas mal mais hélas l'animation, assez lente, ne donne pas une grande impression de vitesse ce qui enlève un peu d'intérêt à la course. Malgré ces défauts, c'est une honnête conversion sur cette machine.

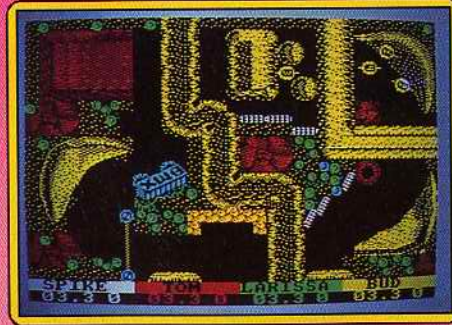
Alain Huyghues-Lacour

Type	course automobile
Intérêt	12
Animation	★★★
Graphisme	★★★
Bruitage	★★★
Prix	B

Professional BMX Simulator

Spectrum, cassette Code Masters

Vous participez à une course de vélo-cross. Trois types de circuits sont proposés. Chacun d'eux comprend cinq compétitions qui se jouent à la condition d'avoir été qualifié à la précédente. Ces qualifications sont



entre le jeu normal et le jeu expert. Dans ce cas, vous devrez sélectionner la largeur du pneu (plus ils sont étroits, plus ils sont rapides mais moins adhérents aussi), la longueur de la chaîne (qui conditionne l'accélération et la vitesse maximale) et là où les collisions entre coureurs doivent être évitées.

Le jeu commence par une excellente musique de présentation sur plusieurs voix en 128 K. Le circuit est vu du dessus. Votre vélo est soumis à l'inertie, aussi vous devrez anticiper les virages pour ne pas vous écraser dans les décors. Utilisez à fond les rampes pour maintenir votre vitesse. Les décors sont très colorés mais peu représentatifs. Les vélos sont figurés par de minuscules sprites. Il n'est pas évident de distinguer l'avant de l'arrière. Les bruitages ne sont guère plus brillants. Pourtant ce jeu s'avère varié et assez difficile. Il peut accrocher certains. (Notice en français.)

Jacques Harbonn

Type	vélo-cross
Intérêt	13
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	B

Numéro 10

Atari ST, disquette FIL

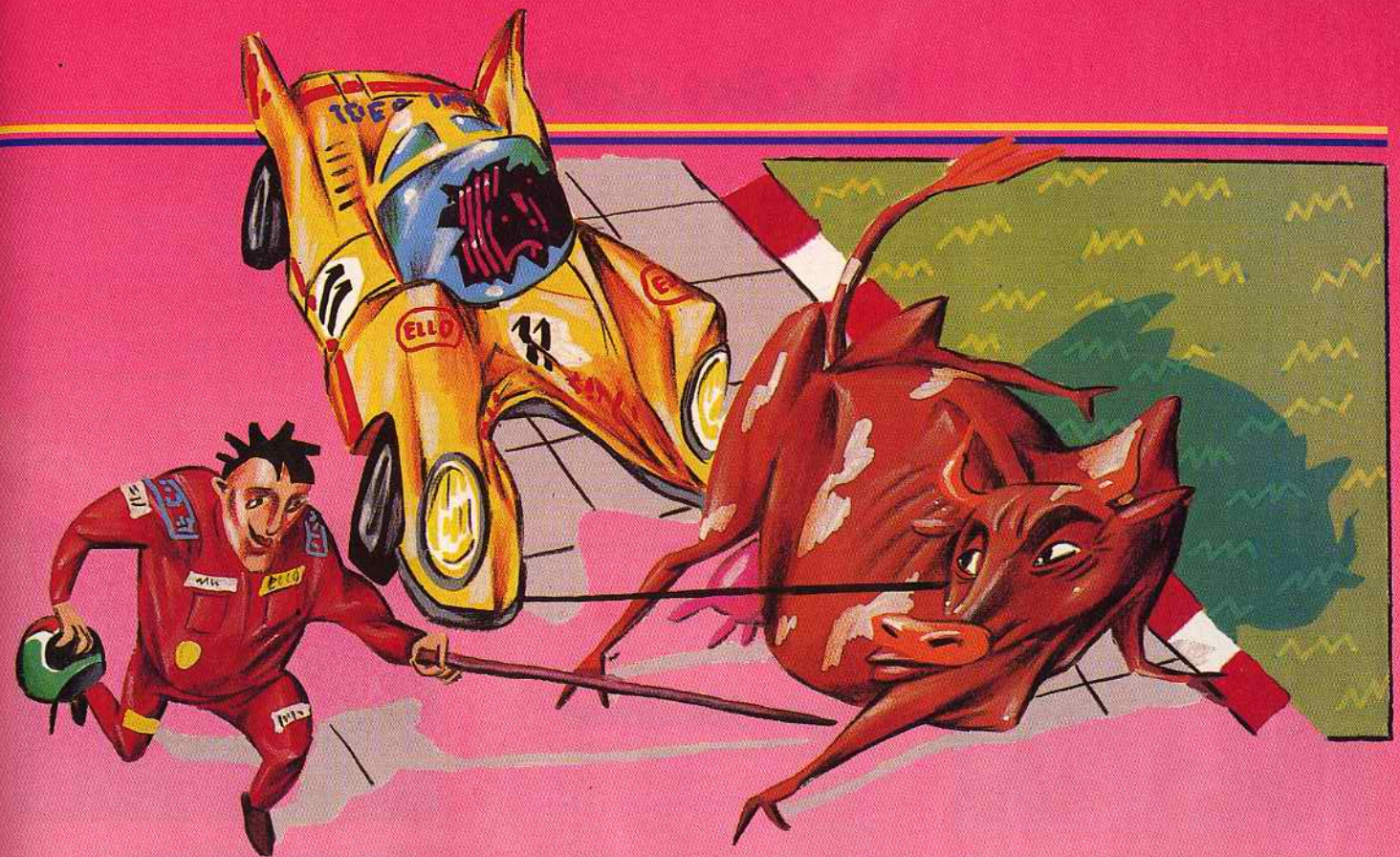
FIL présente une adaptation sur ST d'une simulation de football sortie sur Thomson et dont Tilt a rendu compte dans son n° 28 page 47, en janvier 1986 ! La nouvelle version est nettement améliorée. La musique de présentation est meilleure, mais le bruitage reste très pauvre. Les options de jeu obéissent au même principe : trois niveaux de difficulté, chaque équipe peut être dirigée par la machine, par le clavier ou à l'aide d'un des deux joysticks. Les graphismes changent : les silhouettes noires ou bleues deviennent des joueurs en couleurs, de bonne taille, correctement animés. La clarté du jeu augmente car le joueur actif de chaque équipe traîne, pointée entre ses omoplates, une flèche géante que les joueurs les plus distraits ne peuvent manquer de remarquer.

La raison des interventions de l'arbitre s'affiche en bas de l'écran. Chiper le bal-



cedes mais vous changez de véhicule chaque fois que vous commencez un nouveau circuit. Ensuite, vous conduisez une Porsche et finalement une Ferrari. Vous roulez le plus vite possible, mais bien souvent d'autres véhicules vous barrent le passage et il faut les doubler à tout prix. Même si pour cela vous devez empiéter sur le bas-côté de la route, ce qui vous ralentit.

de plus en plus difficiles car le temps diminue régulièrement. Ce jeu possède la particularité de se pratiquer à quatre, deux joueurs au clavier et deux autres aux manettes de jeu, l'ordinateur pouvant remplacer chacun d'eux. Outre les circuits différents, vous pouvez choisir



lon d'un adversaire à l'arrêt provoque un vol plané du joueur vers la pelouse, un coup de sifflet et une explication écrite : « coup franc ». La balle est parfois difficile à repérer. Les joueurs qui ne la possèdent pas se traversent sans se cogner (on s'y habitue vite)... Numéro 10 constitue pour l'essentiel une bonne simulation, très supérieure à la version Thomson. Mais malgré le patronage de Michel Platini, ce logiciel manque d'ambition, et n'apporte pas d'idée nouvelle par rapport aux autres programmes de foot. (La version Thomson, K7 et disquette, est toujours en vente, une version PC existe.)

Denis Schérer

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

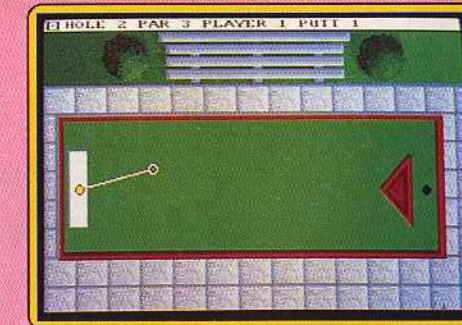
Amy Putt

Amiga, deux disquettes Digitek

Ce programme nous permet de redécouvrir les plaisirs de notre enfance en jouant au golf miniature. On joue sur un circuit de dix-

huit trous en tâchant, bien sûr, de le terminer en-dessous de « Par ». Vous placez d'abord votre balle à l'endroit de votre choix sur le rectangle de départ, ensuite vous choisissez la force et la direction de votre tir grâce à la souris. Les différents parcours, variés et bien conçus, reprennent tous les ingrédients bien connus des amateurs : tunnels, ponts, bosses, manèges, etc. Une fois le dernier trou franchi, votre feuille de scores s'affiche sur l'écran.

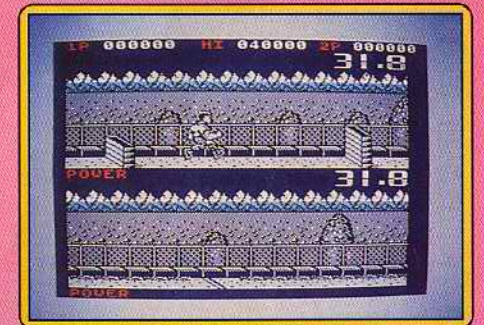
Chaque parcours est représenté par une vue de dessus avec des graphismes un peu simples pour cette machine. On peut regret-



ter aussi que la bande sonore ne présente aucun accompagnement musical et qu'elle se limite à des effets trop sobres. Malgré ces quelques défauts, Amy Putt est un petit jeu amusant mais sans prétention, qui nous offre des circuits assez variés. Sympathique.

Alain Huyghues-Lacour.

Type	golf miniature
Intérêt	12
Animation	★★★
Graphisme	★★★
Bruitage	★★
Prix	C



Combat School

Spectrum, cassette Ocean

Pour passer votre examen d'entrée à l'école militaire, vous concourez dans une série de sept épreuves en temps limité. La première consiste en une course d'obstacles (palissades). Vous prenez de la vitesse en agitant frénétiquement la manette de jeu, mais il est capital de bien franchir les palissades, car vous risquez la chute qui fait perdre un temps précieux. Plus la palissade est haute, plus vous devez prendre votre appel de loin. La seconde épreuve est un tir. Des cibles apparaissent et disparaissent rapidement. Vous devez en toucher trente en les alignant dans la mire de tir. Dans la troisième épreuve, une nouvelle course vous attend. Mais ici les obstacles sont constitués de rochers et de mines, vous pouvez sauter, mais prenez garde alors de ne pas atterrir sur un autre obstacle. Nagez ensuite dans la rivière au fort courant pour accéder au canoë, ramez à toute allure pour atteindre la rive opposée et terminez la course par un sprint endiablé. Ouf ! Dans la quatrième épreuve, vous devrez détruire un grand nombre de tanks ▶

robots en vous déplaçant pour les aligner. Une petite pause maintenant avec cette épreuve de bras de fer qui ne compte pas pour l'examen. L'ordinateur se montre un adversaire assez fort, mais si vous jouez à deux, vous serez confronté à votre partenaire. Vient ensuite la troisième épreuve de tir, qui s'apparente à la première. Mais ici, il vous faut absolument éviter de toucher les cibles rouges sous peine d'interdiction momentanée de tir. Enfin, l'instruction se termine par un combat. Vous disposez de quatre déplacements et de six coups d'attaque. Vous étalez votre opposant avant le temps imparti, ce qui est loin d'être facile. Toutes ces épreuves se jouent séquentiellement, c'est-à-dire qu'il faut se qualifier pour accéder à la suivante. Cependant si votre score est très proche de la qualification, vous pouvez encore vous rattraper en faisant une série de tractions en temps minuté. Une fois reçu, on vous confiera la difficile mission de secourir un otage à l'ambassade américaine. Vous aurez besoin de tout le savoir-faire récemment acquis pour y parvenir. Les graphismes et surtout l'animation de certaines épreuves sont très bien réalisés. Une musique (sur plusieurs voix en 128 K) présente le jeu et se poursuit. Les bruitages sont corrects. Ce soft fera le bonheur des amateurs.

Jacques Harbonn

Type multi-épreuve et combat
Intérêt 14
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix A

Wargame Construction Set

PC et compatibles, disquette S.S.I.

Après la version Atari ST (Tilt Parade 54), voici l'adaptation du Wargame Construction Set sur PC. Rappelons qu'il s'agit d'un wargame qui offre la possibilité de créer ses propres campagnes à partir de décors/lutins. Ces derniers sont prédéfinis en quantifiant les caractéristiques des unités : puissance de feu, vitesse, blindage...

Ce système permet de simuler aussi bien un combat naval que l'attaque d'une ambassade par des terroristes. Evidemment, les graphismes, même en mode EGA, ne sont pas du niveau de ceux du ST. Cela peut être gênant en considérant la taille



réduite des lutins représentant les unités. La carte est souvent difficile à déchiffrer et il est nécessaire de recourir au zoom de manière quasi permanente pour éviter des confusions. Le maniement des armées est plus agréable au clavier qu'au joystick ou à la souris. Le jeu n'en est pas plus fastidieux pour autant.

Mises à part les considérations graphiques, Wargame Construction Set sur PC représente toujours une bonne approche des « jeux de guerre ». Sa facilité d'utilisation et son infinité de scénarios sont à vanter. (Programme en anglais et manuel en français.)

Olivier Rogé

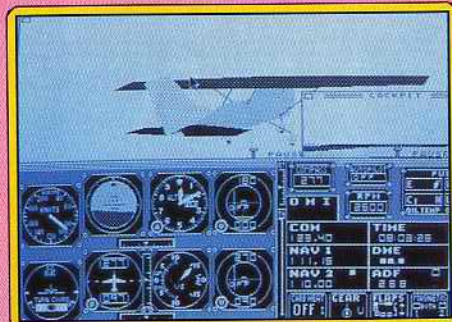
Type wargame constructible
Intérêt 14
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix C

Flight Simulator

Macintosh, disquette Microsoft

Disponible depuis trois ans aux States, la version Mac de Flight Simulator est enfin importée normalement en France. Pour le plus grand plaisir des Applemaniques qui n'auront plus besoin de courir les boutiques, spécialisées pour trouver le simulateur de vol sur leur machine.

La réalisation de ce grand classique bien connu des lecteurs de Tilt souffre peu de critiques : le graphisme (plein ou fil de fer au choix) est très réussi et les bruitages réalistes (il faut entendre le Cessna décrocher) contribuent à l'ambiance. La multiplicité des points de vue (treize dont trois extérieurs), le zoom puissant, ainsi que la possibilité d'afficher plusieurs fenêtres simultanément augmentent encore le plaisir.

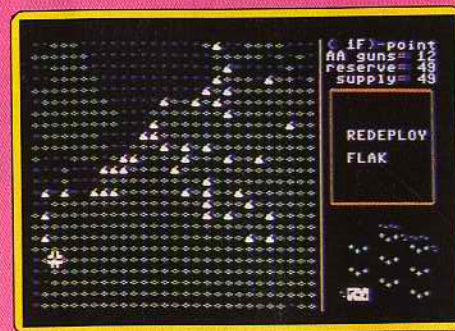


Seule l'animation, un peu lente, aurait gagné à être travaillée.

Quant à l'intérêt du jeu, il est intact : l'avion est toujours aussi difficile à piloter et le nombre de paramètres à prendre en compte font de ce soft une véritable leçon de pilotage. Le Cessna comme le Jet ne permettent qu'une faible marge d'erreur et décrochent à la moindre fausse manœuvre. Dans de telles conditions, le pilote a peu de temps pour admirer les curiosités touristiques (Statues de la Liberté, Golden Gate...) qui parsèment le paysage. Bien moins ludique que certains de ses concurrents comme Chuck Yeager's ou Jet (également dispo-

nible sur Mac), F.S. reste un must pour tout joueur prêt à lire le manuel de 150 pages en anglais (très clair par ailleurs). Les célèbres disques-scénario couvrant le monde entier, et notre vieille Europe en particulier, sont également importés. On peut regretter que la version 128 Ko, trop bridée, perde beaucoup de son intérêt. Olivier Scamps

Type simulation de vol
Intérêt 17
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix E



Europe Ablaze

C 64, disquette SSG/Electronic Arts

Bâti selon le même principe que Carriers at War (Rolling Softs de Tilt n° 58), Europe Ablaze retrace trois combats aériens célèbres de la Seconde Guerre mondiale. La prise en main et la présentation du soft sont comme toujours assez ardues. Le jeu se déroule selon diverses phases : observation, ordres, etc. Après avoir défini vos objectifs sur une suite de tableaux, vous lancez un « run » pour suivre l'évolution des combats. La carte qui apparaît alors à l'écran est très conventionnelle. Les plus fins stratèges vont suivre toutes les informations d'un œil avisé, prêts à interrompre l'action pour modifier les ordres.

Europe Ablaze est réputé outre-Atlantique pour la richesse et le réalisme de son scénario (respect des conditions météorologiques de l'époque, des puissances mises en jeu, etc.). Comme toujours Europe Ablaze, est un soft qui ne s'adresse qu'aux initiés.

Olivier Hautefeuille

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

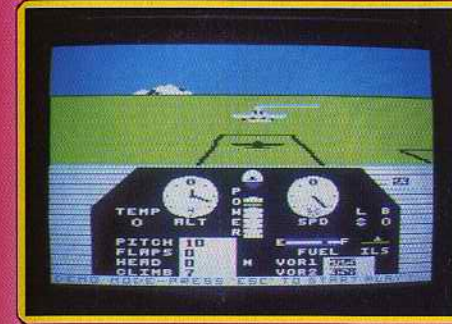
Solo Flight

Apple II, disquette Microprose

L'avion que vous allez piloter est un monoplan proche du « Spirit of Saint Louis » de Charles Lindbergh. Avant de commencer, vous choisissez dans quelle région voler, le temps qu'il fait (qui influe sur la difficulté de pilotage), le type de vol (à vue ou aux instruments, la mission (vol simple ou achemi-

nement de courrier postal) et le niveau de difficulté. La partie supérieure de l'écran représente la vue frontale (en 3D, votre avion étant montré de l'arrière), mais rien ne vous empêche de choisir une vue latérale ou postérieure. La moitié inférieure de l'écran contient tous les instruments et témoins indispensables au vol, ainsi que les deux VOR pour la navigation aux instruments.

Le décollage ne pose aucun problème, pour peu que vous soyez bien aligné sur la piste. Une fois en l'air, entraînez-vous à vous rendre d'un point à un autre en vous guidant



sur les balises ou à vue (la notice fournit la carte des différentes régions). Vous ne pourrez pas faire d'acrobatie très spectaculaire car votre avion ne dispose que d'une puis-

sance limitée. Pas question donc de chandelle, ou même de looping ou de vol sur le dos. L'atterrissage demande une certaine concentration. Vous risquez fort de ne pas y parvenir du premier coup, même avec l'aide que vous fournit l'ILS.

Votre avion réagit assez lentement aux commandes (joystick et clavier). Les graphismes et l'animation sont corrects pour cette machine mais les bruitages se limitent à quelques bips qu'il vaut mieux couper. Un bon simulateur cependant, complet et fidèle. (Notice en français.)

Jacques Harbonn

Type simulateur de vol
Intérêt 15
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix C

Triple Pack

Apple II, disquette Access

Cette compilation regroupe trois titres qui ont connu leur heure de gloire. Beach Head vous fait participer à un débarquement. Vous devez faire traverser à vos bateaux un passage périlleux, puis vous défendre d'une attaque des avions ennemis,

vaincre dans un difficile combat naval, débarquer

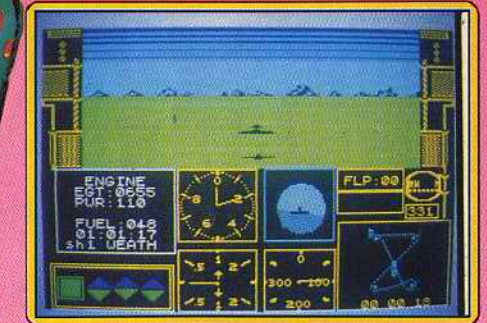
vos tanks pour les mener jusqu'à la citadelle et la détruire de quelques impacts bien placés. Dans sa suite Beach Head II, il faut faire franchir à vos parachutistes les murs d'enceinte, secourir les otages, les évacuer en hélicoptère et enfin détruire le dictateur. Dans *Raid Over Moscow*, vous commencez par faire décoller vos avions du hangar d'entrepôt, ce qui n'est pas évident car ils sont soumis à l'inertie. Puis vous devez infiltrer l'espace aérien soviétique en échappant aux missiles et avions qui viennent vous intercepter, détruire les silos avant que les missiles nucléaires qu'ils conti-



ennent n'aient été mis à feu, pénétrer le centre de défense soviétique et détruire le réacteur principal. Chacun de ces jeux offre des aspects variés. La réalisation en est très correcte. Une bonne compilation de jeux anciens mais performants, qui tombe à pic au moment où les importations de logiciels pour Apple II se sont fortement ralenties.

Jacques Harbonn

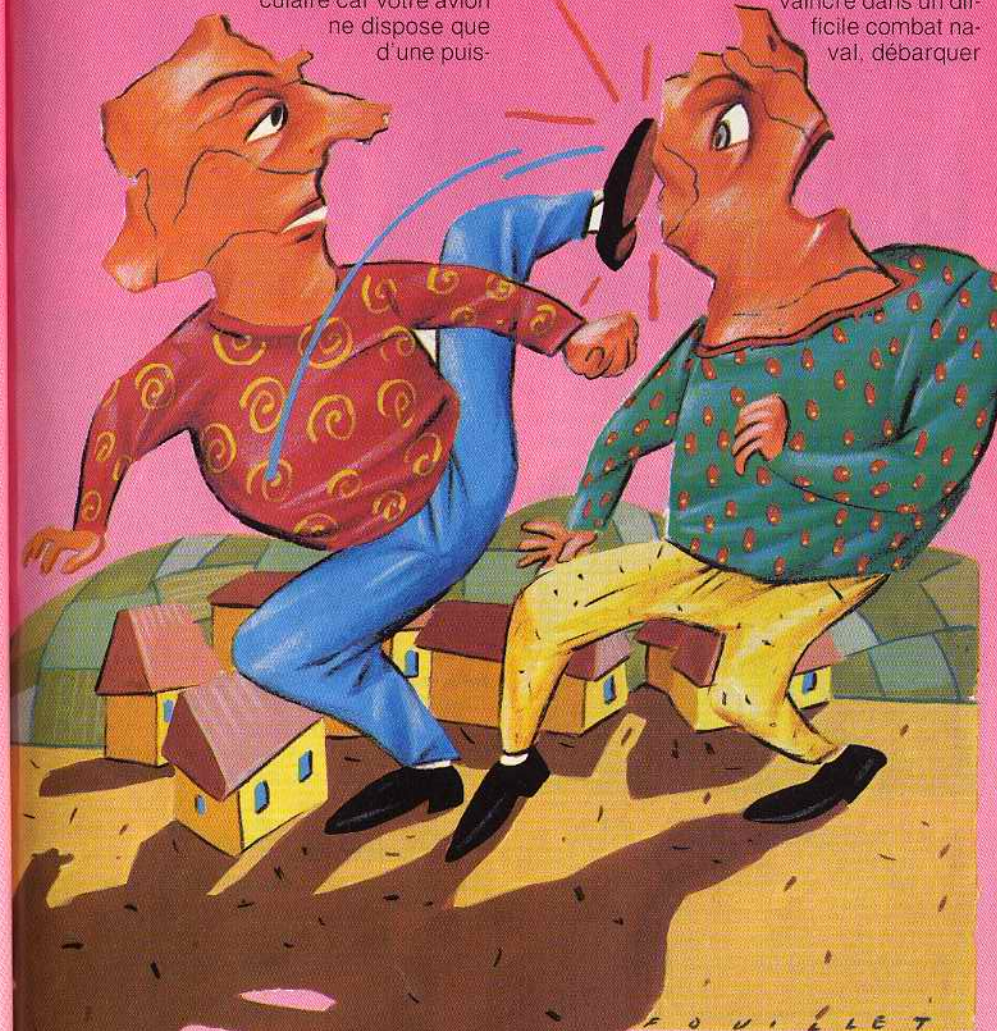
Type compilation
Intérêt 15
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix C



Acrojet

Spectrum, cassette Microprose

Vous prenez les commandes d'un avion, le BD-5J, un tout petit jet très rapide et très performant. Il ne s'agit pas ici de voler d'un point à un autre ou d'entreprendre une mission mais de réussir l'une des dix épreuves acrobatiques qui vous sont proposées. Ces épreuves sont variées : courses ou slalom entre les pylônes, passage entre deux pylônes à une altitude précise pour couper le ruban qui les relie, passage sous ce même ruban (rase-mottes) simplement, en looping, ou en effectuant un grand huit, atterrissage



à un endroit précis de la piste avec ou sans gaz. Pour chacune de ces épreuves, il est possible de choisir la rapidité de réponse des commandes, le temps et le départ au sol ou directement en vol. Votre écran affiche dans sa partie supérieure la représentation en 3D du décor.

Votre avion est vu de dos, mais on peut choisir une vue latérale ou arrière. Les principaux instruments de vol présents (altimètre horizon artificiel, indicateur de vitesses, horizontale et verticale, témoins divers), ainsi qu'un plan qui signale votre position par rapport à la trajectoire idéale de l'acrobatie en cours. L'avion se contrôle au clavier et au joystick. Le décollage ne pose aucun problème : volet à 20 degrés, moteurs à pleine puissance, libérez le frein du train d'atterrissage, et tirez sur le manche dès que la vitesse atteint 65 miles/heure pour décoller. Une fois en l'air, n'oubliez pas de rentrer les volets et surtout le train d'atterrissage. Pour ce qui est des manœuvres aériennes, c'est une autre histoire. Autant il n'est pas trop difficile de faire le parcours autour ou même entre les pylônes, autant le grand huit sous les rubans se révèle particulièrement périlleux. Je vous conseille donc d'entreprendre les épreuves dans l'ordre pour avoir le temps de maîtriser complètement votre appareil. Les graphismes 3D sont agréables bien que les décors soient un peu restreints. L'animation est fluide mais un peu lente. Il n'y a aucun bruitage mais cela ne constitue pas un handicap majeur dans ce type de programme. Un excellent simulateur de vol acrobatique aux missions très variées. (Notice en français.) Jacques Harbonn

Type **simulateur de vol acrobatique**
Intérêt **16**
Graphisme **★★★**
Animation **★★★★**
Bruitage **—**
Prix **B**

Bob Morane Océans

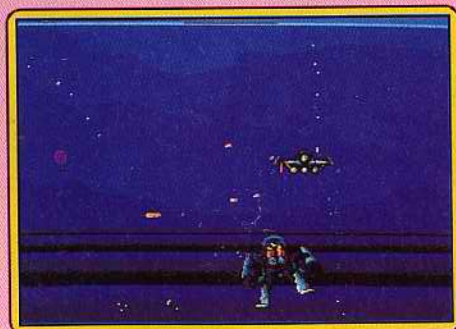
Amiga, disquette Infogrames

« Un logiciel, un roman, un jeu de rôle, une BD couleur, un guide des océans et un tatou ». Est-ce un poème de Jacques Prévert ? La boîte est au format 21 x 29,7 cm et presque aussi épaisse qu'une ramette de papier. Serait-ce la nouvelle édition du Lagarde et Michard ? Tout faux !

Il s'agit de la version Amiga de Bob Morane Océans. L'énumération ci-dessus prouve le scrupuleux respect du concept de la série. La BD, éditée en France par Glénat, n'a d'autre rapport avec Bob Morane que de se passer sur l'océan, et de figurer dans la boîte avec le soft. Le logiciel sur Amiga et la première version sur ST se ressemblent comme deux gouttes d'eau. Les graphismes sont identiques, l'animation obéit aux mêmes principes, tout comme le scénario.



La ressemblance avec l'excellente version ST (n° 56 p. 40) est à mettre au crédit du programme. La musique fortement inspirée de musiques de films s'harmonise sans



couacs avec l'action, notamment dans les angoissantes scènes de duels au couteau entre plongeurs.

Impossible de comparer ce Bob Morane Océans à Bob Morane Jungle, Bob Morane Science-Fiction ou Bob Morane Moyen Age. Infogrames n'a pas osé adapter sur Amiga ces derniers épisodes. Ils auraient fait triste

impression. Océans est la première réussite de la série des Bob Morane. Il présente plusieurs scènes d'action bien réalisées. L'animation souple des mouvements des plongeurs, la réponse immédiate aux impulsions du joystick, les traînées de bulles qui rendent liquide toute la surface de l'écran, le rendu de la profondeur, les bruitages synchronisés devraient devenir la règle en matière de logiciels d'action.

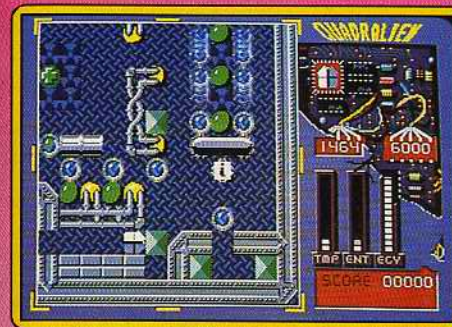
Denis Schérer

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

Quadralien

Amiga, disquette Logotron

Après nous avoir offert le fantastique Star Ray, Logotron change de genre avec Quadralien, un jeu d'action/réflexion. Des aliens se sont installés dans une centrale atomique que les hommes ont placée en orbite



autour de la Terre. A vous de les déloger et de remettre les choses en ordre en explorant les quatre étages de ce complexe. Vous contrôlez le robot de votre choix parmi les six disponibles. Chaque secteur pose des problèmes particuliers, aussi est-il très important de sélectionner les robots présentant les bonnes caractéristiques.

La réalisation est bien faite, sans être spectaculaire, mais c'est généralement le cas pour ce type de programme. Si vous êtes un amateur d'arcade vous serez déçu, car cela ne tient pas un rôle très important dans Quadralien. En revanche, si vous aimez la stratégie, vous serez comblé par la grande variété des problèmes, dont certains particulièrement complexes. Un casse-tête original et varié. Alain Huyghues-Lacour.

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

Vector Ball

Amiga, disquette Mastertronic

Vector Ball ne manque pas d'originalité : il



s'agit d'une drôle de partie de football qui oppose deux robots sur un terrain accidenté. La scène est représentée en 3D et on suit la balle grâce à un scrolling en diagonale. Le concept est intéressant. Pourtant, on a bien du mal à se laisser prendre au jeu. Le mode de contrôle du robot est assez complexe et il est difficile de faire bonne figure face à l'ordinateur qui est un redoutable adversaire.

La réalisation apparaît déconcertante : la perspective en trois dimensions est bien réalisée, le scrolling est fluide mais l'ensemble n'est pas tout à fait convaincant. C'est vraiment un programme bizarre qui finale-

ment n'offre pas un très grand intérêt. Essayez non transformé, mais il faut reconnaître que Mastertronic a choisi de faire preuve d'originalité. La chose est suffisamment rare pour qu'on le note, même si le résultat est décevant.

Une autre fois peut-être ?

Alain Huyghues-Lacour.

Type **sport**
Intérêt **10**
Animation **★★★★**
Graphisme **★★★**
Bruitage **★★★**
Prix **B**



Version Atari ST

Vector Ball est un jeu de sport futuriste. L'écran représente la partie du terrain (en 3D) contenant la balle et scrolle (de manière rapide et fluide) pour la suivre. Le contrôle du robot demande un peu d'habitude car il est soumis à l'inertie. Le programme joue efficacement et il faut utiliser les accidents de terrain à votre avantage. Ce soft est intéressant mais souffre de plusieurs défauts. La génération de chaque terrain demande un temps assez long. Les décors sont inexistantes et les bruitages trop répétitifs. De plus, aucune musique n'accompagne le jeu. (Notice en français.) Jacques Harbonn

Type **sport**
Intérêt **11**
Graphisme **★★★**
Animation **★★★★**
Bruitage **★★★**
Prix **B**



Chubby Gristle

Amiga, disquette Grandslam

Ce programme est tout à fait étonnant : vous achetez un Amiga, vous chargez Chubby Gristle et vous avez l'impression d'avoir un Spectrum. Il faut quand même le faire ! Arrêtez tout, là je suis médisant.

Pas en ce qui concerne ce jeu qui est un solide prétendant au titre du plus grand flop de l'année, mais plutôt à l'égard du Spectrum, qui dispose de programmes bien mieux réalisés que celui-ci.

Ce jeu de plates-formes, qui présente vingt et un tableaux, d'ailleurs tous plus nuls les uns que les autres, met en scène un gardien de parking boulimique qui cherche désespérément quelque chose à se mettre sous la dent.

A partir de ce scénario d'une grande finesse, les concepteurs ont commis un jeu qui n'offre aucun intérêt. Passe encore qu'il soit affreux, mais en plus, il est totalement inintéressant. Même les inconditionnels de ce type de logiciels ne pourront rester plus de quelques secondes avant d'éteindre leur ordinateur.

Un programme à éviter absolument, à moins d'être particulièrement masochiste. Si au contraire vous êtes d'une nature gaie, n'hésitez pas à y jeter un coup d'œil à l'occasion : ça vous fera toujours rire un moment !

Alain Huyghues-Lacour

Type **plates-formes**
Intérêt **1**
Graphisme **—**
Animation **★★★**
Bruitage **★★★★**
Prix **C**

Version Atari ST

Ce logiciel semble venir d'un autre temps, tant sa réalisation est désuète. Ses concepteurs devraient comprendre que le monde du logiciel est dynamique et que les produits vieillissent vite, cela leur éviterait de perdre du temps à sortir des réalisations aussi dépassées.

Les graphismes, les animations ainsi que

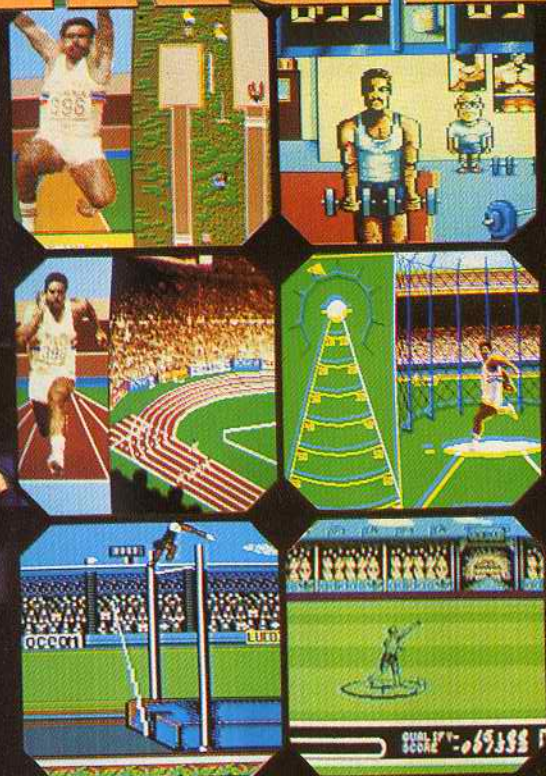
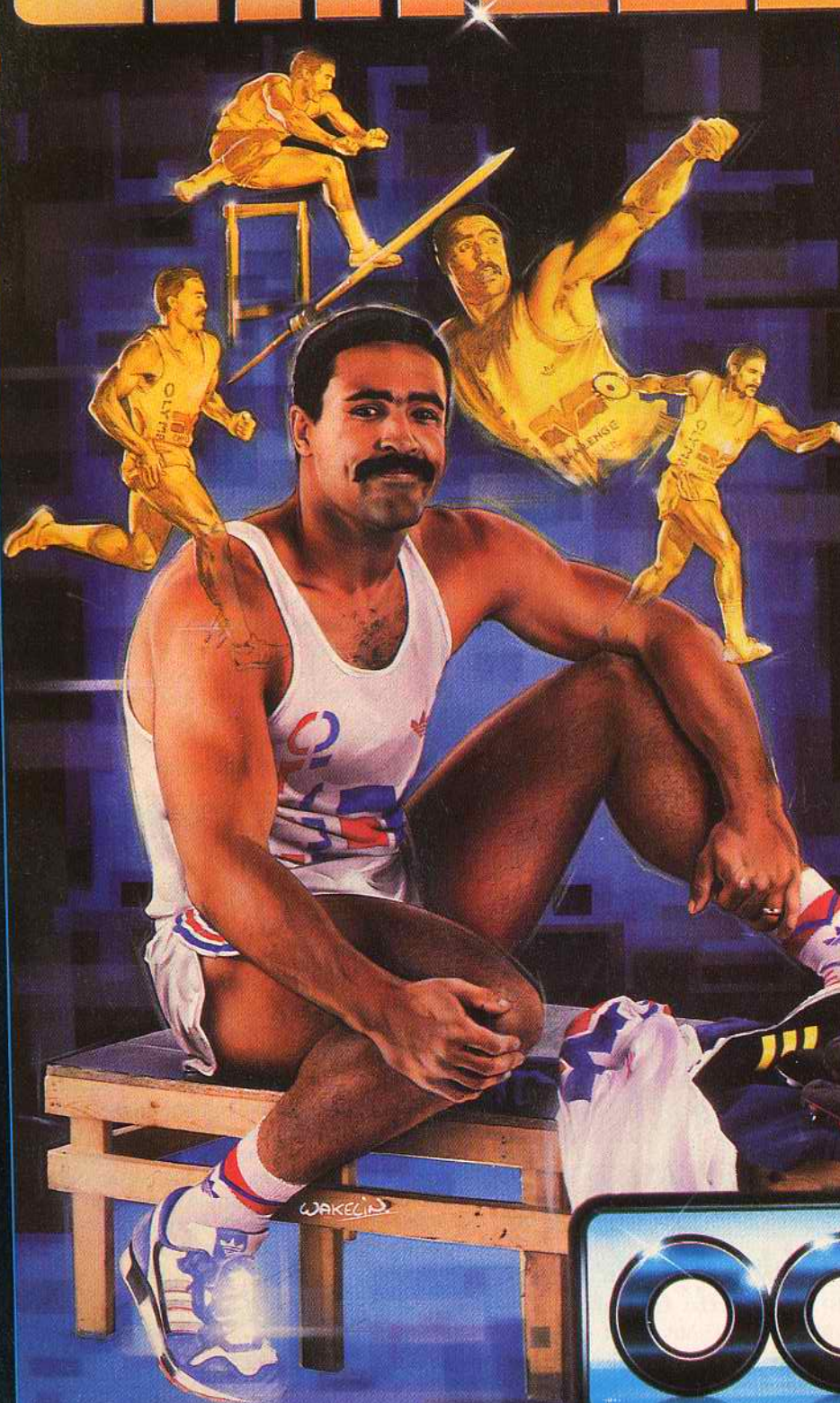


le bruitage sont définitivement médiocres. Dans ma grande mansuétude, je lui accorderai cependant une note d'intérêt plus élevée que celle de mon collègue, parce que les plus jeunes trouveront là l'occasion de découvrir sur quel type de programme leurs aînés ont utilisé leurs premiers joysticks : une valeur historique en quelque sorte.

Eric Caberia.

Type **plates-formes**
Intérêt **6**
Graphisme **—**
Animation **★★★**
Bruitage **★★★**
Prix **B**

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE



Daley est de retour et il se bat maintenant pour la médaille d'or! Entraînez-vous au gymnase et amenez votre corps au sommet de la forme qui vous permettra d'affronter les dix épreuves épuisantes. Une animation et un graphisme superbes donnent vie à cette toute dernière simulation de sports, chez vous sur votre micro. Vivez les épreuves, sentez la montée de l'adrénaline en menant Daley Thompson vers de nouveaux records, de nouveaux sommets et la victoire. Mais prenez-garde, votre performance au gymnase affectera directement celle que vous obtiendrez dans les épreuves elles-mêmes — un jeu d'action pure — des le moment où vous lacez vos chaussures jusqu'à l'obtention de la médaille — lancez-vous à sa conquête!

ocean



Silent Service

Apple II, disquette Microprose

Ce fabuleux simulateur de sous-marin, Tilt d'Or 86 sur ST est désormais disponible sur Apple II. Après avoir choisi les différents paramètres de la simulation, le jeu commence. Trois types de scénarios sont proposés : l'exercice de lancement de torpilles et tir au canon, par lequel il faut commencer pour se familiariser avec la conduite du sous-marin, l'attaque de convois et enfin la patrouille de combat où toutes les difficultés sont réunies. Cette adaptation a perdu une partie des qualités de la version ST.

La cabine de pilotage est désormais vide de toute personne. C'est un simple curseur qui vous signale l'action que vous entreprenez. Finis les bruitages grisants de moteurs ou d'explosion. Ici tout se limite à quelques bips. Mais même ainsi, ce logiciel garde de grands atouts. Le jeu est toujours aussi intéressant, l'ergonomie respectée. Les commandes réagissent très vite aux sollicitations de la manette de jeu ou du clavier. Toutes ces qualités, associées à des missions variées tant en style qu'en difficulté en font le meilleur simulateur de sous-marin sur Apple II. (Notice en français.)

Jacques Harbonn

Type	simulateur de sous-marin
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★
Prix	B

PHM Pegasus

Amstrad CPC, disquette Electronic Arts

Intermédiaire entre la simulation et le wargame, PHM Pegasus se définit comme une « simulation d'hydroglisseur de patrouille ». Du wargame, le programme retire une dimension stratégique et tactique, une grande méticulosité dans l'identification des flottes et matériels amis et ennemis, un décompte maniaque des dégâts infligés et subis par votre hydroglisseur. De la simulation, les auteurs ont retenu une large palette de commandes, les deux écrans : « carte » (qui affiche les divers terrains d'opération) et « passerelle » d'où l'on contemple les flots et les convois qui les sillonnent, un manuel complet et en français.

encore en qualité. Les graphismes restent bien lisibles. L'animation ne perd pas trop lors de l'adaptation. Le programme est bien loti sur les PC.

D.S.

Type simulation navale

Intérêt 13

Graphisme ★★

Animation ★★

Bruitage ★

Prix C

ROLLING SOFTS

La progressivité de l'apprentissage est assurée par des scénarios inégalement difficiles (depuis « exercice d'entraînement » jusqu'à « convoi de ravitaillement », vous mesurez vos succès par les grades obtenus, de membre d'équipage jusqu'à Amiral). L'animation est rapide et réaliste. Et quand le programme triche avec le temps, c'est uniquement sur demande du joueur qui peut accélérer le rythme des événements jusqu'à 128 fois. Le résultat est bon, mais pas enthousiasmant. Il n'est pas évident de comprendre ce qui se passe. Les bateaux-cibles semblent tourner instantanément de

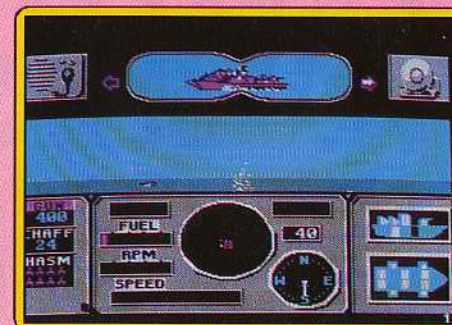


90 degrés. On se rend mal compte qu'on pilote des hydroglisseurs plutôt que d'autres navires rapides... Denis Schérer

Type	simulation navale
Intérêt	13
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B

Version PC

Les programmeurs d'Electronic Arts ont tenté l'impossible pour rendre agréable l'adaptation de la simulation sur PC. Le son qui n'était pas inoubliable sur CPC perd



encore en qualité. Les graphismes restent bien lisibles. L'animation ne perd pas trop lors de l'adaptation. Le programme est bien loti sur les PC.

Type	simulation navale
Intérêt	13
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	C

Chart Busters

C 64, deux cassettes Beau-Jolly
Cette énorme compilation ne présente pas

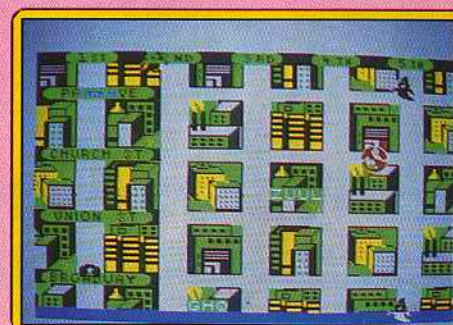


moins de vingt programmes. On y trouve de tout : des grands classiques, comme *Exploding Fist* ou *Ghostbusters*, mais également des jeux peu connus. Il n'y a pas de thème général. Les titres proposés couvrent à peu près tous les genres : sport (*F.A. Cup Football*, *Formula 1 Simulator*), arcade/aventure (*Rasputin* et le superbe *Dan Dare*), action (*I Ball*, *Thrust*) et des jeux de tir (*Agent 2*, *Kane*). On y trouve aussi *Tau Ceti*, un célèbre jeu de stratégie, ainsi que *Park Patrol*, un petit jeu assez mignon. Dans l'ensemble, une excellente compilation avec de bons titres pour un prix modeste. Idéal pour des nouveaux venus sur C 64. (Notice en français.)

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

Version Spectrum, cassette Beau-Jolly

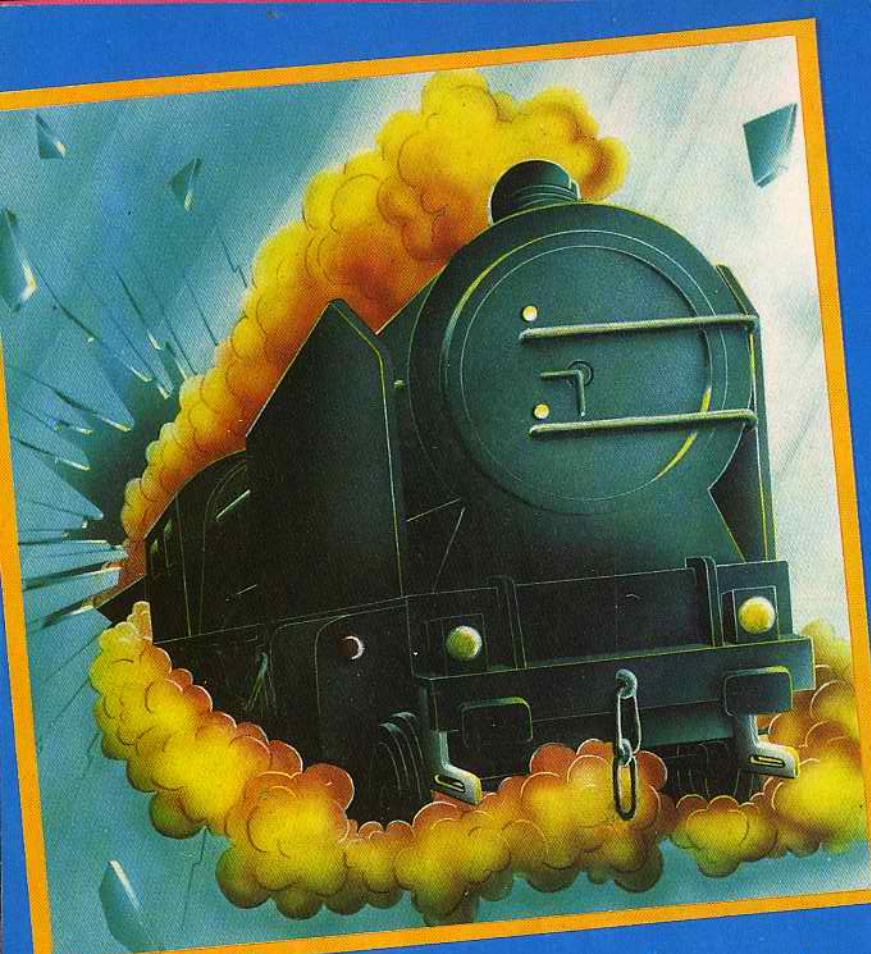
Cette compilation de vingt titres comprend un grand nombre de jeux qui n'avaient pas été importés dans l'hexagone. Certains sont excellents comme *Rasputin* ou *The Way of*



the Tiger. D'autres par contre sont nettement moins intéressants. Mais, on peut dire que dans l'ensemble, les adaptations sont de qualité correcte, tant sur le plan du graphisme et de l'animation que sur celui des bruitages (il y a même de la synthèse vocale).

Un bon choix pour un prix ajusté. (Notice en français.) Jacques Harbonn

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



EXPRESSING

Un train d'enfer

EXPRESSING : Une course carrément folle au travers d'un réseau ferroviaire plus que chargé. Ralliez les grandes capitales européennes à plus de 300 Km/h, et surtout ne faiblissez pas... La sensation d'être suivi va vous hanter très vite et vous obligera à vivre un **TRAIN D'ENFER**.

RETROUVEZ LA FOLLE MUSIQUE D'EXPRESSING EN C.D.

Ce jeu contient un éditeur de parcours... Soyez créatifs.

UN JEU JAWX
UNE EDITION
SYNDROM

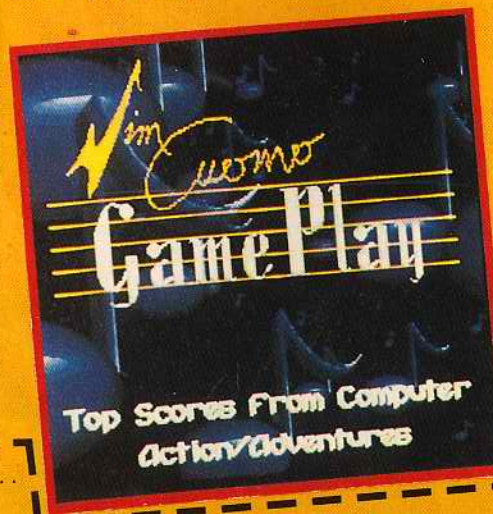
ATARIST

ENFIN DISPONIBLE !

COLLECTIONNEURS A VOS PLATINES !!!

LA PREMIERE COMPILATION C.D. DES
PLUS BELLES MUSIQUES DE JEUX "VIDEO"

BEST - P. Lacoche Sachez que l'ami JIM est l'un des meilleurs saxophonistes actuels.
L'EXPRESS - M. Braudeau L'un des plus beaux sax que l'on puisse se mettre dans l'oreille...
TELERAMA Jim CUOMO a débuté aux Etats-Unis dans le monde du jazz et de la musique électronique.
TILT MICROLOISIRS Si vous aimez le Jazz-Rock et la micro, vous aimerez ce disque...
COMPUTE ! - R. Anderson GAMEPLAY brings to light music that only the best player hear...
S MAGAZINE - Oissafii Un saxo qui a joué avec T. REX, MAJHUN, HIGELIN, CAPDEVIELLE, Marianne FAITHFULL...



COUPON REPONSE : NOM PRENOM

ADRESSE

COMMANDE CD AU PRIX UNITAIRE DE 149 FR\$ (PORT COMPRIS) CI-JOINT UN CHEQUE A L'ORDRE DE PRESTASOFT

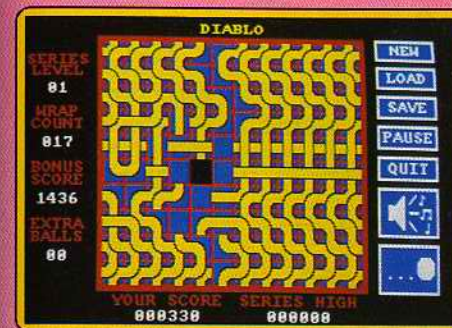
ENVOYER LE COUPON + LE CHEQUE A PRESTASOFT 321 AV. DU GAL DE GAULLE 92140 CLAMART

ROLLING SOFTS

Diablo

Amiga, disquette Robtek

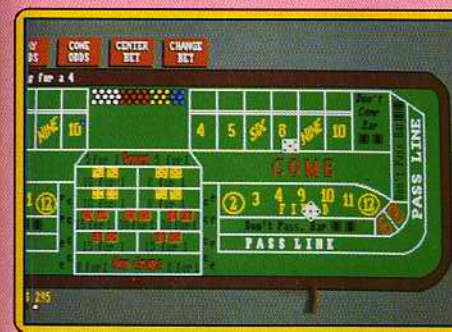
Vous dirigez une balle le long d'une route. L'écran présente cent dix-neuf cases qui contiennent des portions de route de formes différentes. Après que la balle ait traversé une case, la portion de route empruntée s'efface. A vous de faire coulisser les cases pour que la balle puisse continuer son chemin jusqu'au bout sans finir dans une impasse. Au début, c'est assez facile, il suffit d'anticiper. Après, on se laisse un peu déborder. Ça devient un véritable



casse-tête et il faut prendre la bonne décision au plus vite en évitant de paniquer. Cette version est identique à celle du ST, ce n'est pas un programme spectaculaire mais il est très bien conçu. Les graphismes sont simples et clairs. L'action s'accompagne d'un bon thème musical. Original, Diablo comblera les amateurs de jeux de réflexion.

Alain Huyghues-Lacour

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



Craps Academy

Amiga, disquette Micro Illusions

Las Vegas, deux dés et un tapis vert pour miser vos derniers dollars. Craps Academy est un jeu de casino complexe mais heureusement très bien réalisé. Manié à la souris, chaque joueur dispose ses mises sur les cases numérotées du tableau. La prise en main du soft est difficile : les règles du jeu sont compliquées et si la notice reste précise, il faudra tout de même la traduire entièrement de l'anglais pour espérer gagner rapidement.

Cet effort est bien vite récompensé... Le jeu

est superbe, les pièces sonnent sur la table, les dés rebondissent contre le bord de l'écran, du grand art ! Les quatre joueurs font appel à de nombreux menus déroulants pour charger ou sauver une partie, modifier les options de jeu (vitesse, règles spéciales), étudier les statistiques de réussite, etc. Craps Academy s'adresse sans aucun doute aux plus purs amateurs du genre. Les autres seront pourtant séduits par la qualité visuelle et sonore de la partie.

Olivier Hautefeuille

Type jeu de casino
Intérêt 14
Graphisme ★★
Animation ★★
Bruitage ★★
Prix C

Eliminator

Atari ST, disquette Hewson

Après le génial Nebulus (Hits, Tilt n° 58 bis) voici le nouveau programme de John Philips. Cette fois, il s'agit d'un shoot-them-up dans lequel vous contrôlez un astronef qui fonce à toute allure le long d'une route vue en 3D. Dans chacun des quatorze secteurs que vous traversez, il faut éviter ou détruire toutes sortes d'obstacles et affronter de nombreux ennemis. Votre vaisseau est équipé d'un bouclier-protecteur dont la puissance diminue chaque fois que vous êtes touché. Heureusement, il se recharge lorsque vous parvenez à ramasser certaines icônes, tandis que d'autres vous permettent d'augmenter votre puissance de tir.

Ce soft dans la lignée de Road Wars, est assez prenant et bénéficie d'une bonne réalisation : des graphismes simples mais agréables et surtout une excellente animation. Lorsque vous terminez un secteur,



vous obtenez un code qui vous évite de traverser les premiers niveaux lors de la partie suivante. Cette option est appréciable mais présente également un inconvénient : à chaque début de partie vous ne disposez que de l'armement minimum, ce qui pose quelques problèmes pour s'attaquer aux niveaux supérieurs. Un programme efficace. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour.

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

Solitaire Royale

Amiga, disquette Spectrum Holobyte

Les amateurs du genre vont se régaler avec ces huit réussites. Certaines ne peuvent être terminées que si la donne des cartes est favorable, tandis que d'autres laissent une place importante au calcul. Mais toutes sont intéressantes. On peut jouer ses préférées ou bien le tour qui consiste à les jouer toutes. Le score obtenu est sauvegardé sur la disquette. De plus, il y en a trois



autres, très faciles, pour les enfants. La réalisation de Solitaire Royale est soignée et le graphisme des cartes très agréable. De nombreuses options permettent de choisir parmi dix paquets de cartes différents, de modifier la couleur du tapis ou de reprendre le dernier coup joué. Toutes ces qualités offrent un grand confort d'utilisation. C'est un programme agréable, qui permet de se calmer les nerfs après quelques jeux d'arcade passionnés. Si vous aimez les réussites, vous ne verrez plus le temps passer en jouant à Solitaire Royale.

Alain Huyghues-Lacour.

Type réussite
Intérêt 15
Animation -
Graphisme ★★
Bruitage ★★
Prix C

Addictaball

Amiga, disquette Alligata

Un an après sa sortie sur ST voici l'arrivée d'Addictaball sur Amiga. Entre temps, on ne peut pas dire qu'on ait manqué de casse-briques sur cette machine. Au contraire, nous ne sommes pas passé loin de l'overdose. Malgré tout celui-ci est le bienvenu car c'est l'un des meilleurs. Contrairement à la plupart de ses concurrents, il ne se contente pas d'être une variante d'Arkanoid. Première originalité : il n'y a pas de tableaux mais des structures de tuiles qui descendent régulièrement en un scrolling vertical. Autre surprise, vous disposez d'une barrière de protection derrière votre batte, qui vous permet de ne pas perdre votre balle. Mais attention, lorsque certaines tuiles sont détruites, elles laissent échapper des flammes. Si vous ne les détruisez pas avant qu'elles n'atteignent la barrière, elles y feront des brèches.

J S I : UN NOUVEAU DISTRIBUTEUR AMIGA à PARIS

89 - 89 bis, rue de CHARENTON - 75012 PARIS

AMIGA

MATERIELS ET PERIPHERIQUES

- Amiga 500 4 490 F
- Amiga 500 + MONITEUR 1084 (haute résolution) 7 290 F
- Amiga 500 + MONITEUR 1084 + IMPRIMANTE MPS 1250 9 350 F

- IMPRIMANTE MPS 1250 (monochrome) 1 990 F
- IMPRIMANTE MPS 1500 (couleur) 3 390 F
- LECTEUR DE DISQUETTE 3,5" 2 090 F
- MONITEUR 1084 2 950 F
- PISTOLET (PHASER GUN) 490 F
- SOURIS Amiga/PC 270 F

Logiciels

- | | | |
|----------------------------------|-------------------------------|------------------------|
| • ARKANOID 265 F | • MARBLE MADNESS 190 F | • TETRIS 190 F |
| • BUGGY BOY 259 F | • MANOIR DE MORTEVIELLE 199 F | • VAMPIRE EMPIRE 210 F |
| • CAPONE 329 F | • MENACE 220 F | • XENON 225 F |
| • CHESS MASTER 2000 190 F | • OBLITERATOR 235 F | • ZOOM 250 F |
| • CRASH GARRET 389 F | • POW 279 F | |
| • DEFENDER OF THE CROWN 259 F | • POWER STYX 179 F | |
| • EXPLORA 370 F | • SARCOPHASER 165 F | |
| • FLIGHT SIMULATOR 2 375 F | • SENTINEL 230 F | |
| • GEE BEE AIR RALLY 220 F | • SPACE RANGER 110 F | |
| • INTERCEPTOR 280 F | • STARGLIDER 2 259 F | |
| • KARATE KID 2 230 F | • TEST DRIVE 305 F | |
| • LEADER BOARD collections 259 F | • THE THREE STOOGES 295 F | |

Utilitaires

- DELUXE PAINT 2 695 F
- SCULPT 3 D 900 F
- PACKAGE BUREAUTIQUE (Maxiplan, Superbase, Prowrite) : 2 990 F

* Fonctionne avec le pistolet

COMPATIBLE P.C.

PC 20-III ordinateur COMMODORE compatible PC XT - 640 Ko RAM UC : 8088 (4,77 / 7, 16 / 9,54 MHZ) - 1 lecteur disquette 360 Ko au format 5,25" - Disque dur 20 MO - Carte graphique "AGA" avec Mode MDA, Hercules, CGA - Moniteur monochrome 12".
LIVRE AVEC MS DOS 3,21 et GW BASIC. Maintenance 1 an sur site incluse

12 990 F

NMS 9115 ORDINATEUR PHILIPS COMPATIBLE PC XT - 640 Ko RAM UC : 8088 (4,77 & 8 MHZ) - 1 lecteur disquette 720 Ko format 3,5" - Disque dur 20 MO - Carte graphique "ATI GRAPHICS SOLUTION" avec mode HERCULES, CGA, plantronic Moniteur Ambre 14" sur socle orientable livré avec MSDOS 3.21, GWbasic, 1 logiciel d'initiation à MSDOS : Tutor et un logiciel d'aide à MSDOS : diskhelp

12 590 F

"Dynamic publisher" - IBM PC & Compatible

Le logiciel Desktop Publishing "Dynamic publisher" offre une multitude de possibilités à l'utilisateur qui désire faire lui-même ses propres publications. Dans n'importe quelle forme souhaitée. Afin de réaliser de telles publications, le DTP possède un traitement de texte performant, un programme de dessin étendu et un organisateur rapide, le tout étant complètement intégré.

Hypercomplet, efficace, rapide... Les autres avantages de ce système d'exploitation sont l'éditeur de caractère, l'exploitation efficace de la mémoire (la totalité de la publication, reste dans la mémoire), la possibilité d'utiliser une souris, les menus "pull-down", le libre choix de l'imprimante (matricielle, laser,...)

Le Dynamic Publisher travaille sur PC IBM Compatible qui dispose d'une mémoire d'au moins 512 KB et d'une carte graphique (CGA, EGA, Hercules). La souris est en option.

Dynamic Publisher existe en disquette 3 1/2 ou 5 1/4

1 490 F T.T.C.

- DYNAMIC FONTS n° 1 (23 fontes de caractères supplémentaires pour Dynamic publisher) 190 F
- DYNAMIC FONTS n° 2 (26 fontes de caractères supplémentaires pour Dynamic publisher) 190 F
- DYNAMICS graphics (plus de 170 dessins originaux pour Dynamic publisher) 190 F

CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

Bon de commande

à recopier ou à retourner à J S I - 89-89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Ville _____ Code postal _____
N° tél. _____

☐ Je vous commande le matériel suivant : _____

Pour un prix de : _____

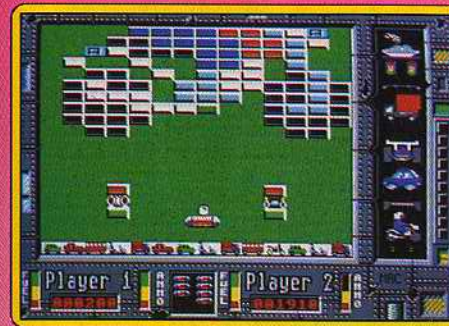
☐ Frais de port jeux, 20 F

☐ Frais de port matériel : 90 F

TOTAL

RÈGLEMENT PAR CHÈQUE OU MANDAT A L'ORDRE DE J S I

ROLLING SOFTS



est fluide et rapide. La gestion de la raquette (digitalisée par la souris) est sans surprise. Une bonne petite musique présente et anime l'action. Les bruitages sont bien rendus. Un bon casse-briques auquel il manque cependant l'étincelle du génie et qui se plante dans quelques rares cas.

Jacques Harbonn

Type _____ casse-briques
Intérêt _____ 13
Graphisme _____ ★★ ★
Animation _____ ★★ ★
Bruitage _____ ★★ ★
Prix _____ B

1943

Spectrum, cassette Capcom

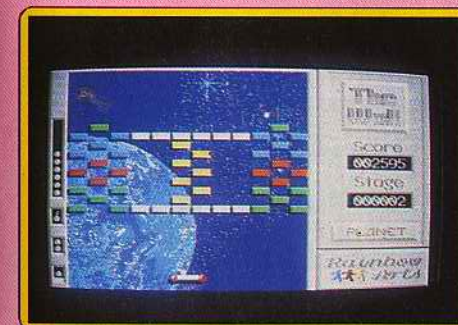
1943, la bataille fait rage au large des côtes des îles Midway. L'armée américaine va détruire le cuirassé japonais Yamato et ses escadrilles défensives. Vous pilotez un P38 américain et tentez de mener à bien cette mission. Le jeu s'ouvre sur une page de présentation accompagnée d'une entraînante musique qui joue sur plusieurs voix même en 48 K. Les vagues d'avions japonais se succèdent. Vous devez les abattre les unes

Type _____ casse-briques
Intérêt _____ 15
Graphisme _____ ★★ ★
Animation _____ ★★ ★
Bruitage _____ ★★ ★
Prix _____ B

The Wall

Amiga, disquette Rainbow Arts

L'engouement pour les nouveaux casse-briques ne paraît pas diminuer. Chez les programmeurs tout au moins. The Wall dispose des ingrédients habituels du succès : quarante tableaux différents, aux difficultés graduelles, monstres déviant la balle, briques aux capacités particulières (incassa-



après les autres et éviter leur tir. Dans les cas difficiles, vous pouvez recourir au vol en tonneau ou utiliser vos bombes spéciales qui purgent instantanément tous les avions ennemis présents à l'écran. De temps à autre, augmentez votre puissance de feu grâce à des armes secrètes récupérées en passant sur les « POW ». Une fois en vue du Yamato, il faudra encore détruire ses puissantes tourelles de tir. Le graphisme des avions et des bateaux est correct mais les décors sont beaucoup trop rudimentaires. L'animation est fluide et rapide, le scrolling vertical sans à-coup. En revanche les bruitages sont limités, et aucune musique n'accompagne l'action. Un jeu correct cependant et assez facile. (Notice en français.) Jacques Harbonn

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

Version CPC, disquette Capcom

Autant le dire tout de suite : l'adaptation de ce jeu au CPC est une réussite. Les graphismes sont colorés et détaillés (autant que peut le permettre cette machine). Le scrol-



ling vertical est efficace. Les trajectoires des escadrilles adverses sont convaincantes. La musique et les bruitages donnent eux aussi toute satisfaction. Un jeu classique mais qui parvient à enthousiasmer.

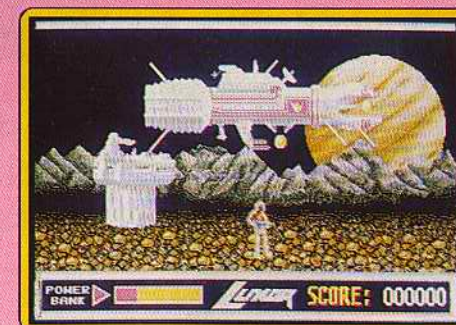
Eric Caberia

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

Luxor

Atari ST, disquette Software Horizon LTD

Ce programme nous laisse dans la plus profonde perplexité. Le meilleur et le pire s'y côtoient : beaux décors de fond, sprites ridicules dans leur graphisme et leur animation. Luxor est un classique jeu de tir ayant pour cadre une planète éloignée. Vous devez résister aux attaques de multiples assaillants tout en ramassant les munitions nécessaires à votre arme. Les animations sont relativement rapides surtout en ce qui concerne vos adversaires. Malheureusement votre personnage ne réagit pas très



vite aux sollicitations du joystick (ce qui amoindrit le punch du programme). De plus, il faut l'avouer, les sprites, contrairement au décor du fond, sont laids. Pour clore le tout, les jambes de votre personnage font penser à des spaghettis s'entremêlant. Les bruitages, la partie la mieux réussie, donnent dans l'ensemble entière satisfaction.

Eric Caberia

Type _____ action
Intérêt _____ 9
Animation _____ ★★ ★
Graphisme _____ ★★ ★
Bruitage _____ ★★ ★
Prix _____ C



LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

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

N'ATTENDEZ PAS LE DERNIER MOMENT POUR VOUS DECIDER.
SI VOUS RESERVEZ VOTRE ORDINATEUR EN
NOVEMBRE, VOUS BENEFICIEZ D'UNE REMISE
SUPPLEMENTAIRE DE 5% SUR
VOTRE ACHAT DE NOEL.

AMIGA 500 + MONITEUR PHILIPS
8 LOGICIELS DE JEUX
6990 Frs

AMIGA 500
+ 8 LOGICIELS DE JEUX
4690 Frs

520 STF + MONITEUR SC 1425
+ 8 LOGICIELS DE JEUX
5490 Frs

520 STF
+ 5 LOGICIELS DE JEUX
3490 Frs

1040 STF + SM 124
TABLEUR + T. DE TEXTE + GEST FICHIERS
5990 Frs

1040 STF + MONITEUR SC 1224
+ 8 LOGICIELS DE JEUX
7490 Frs

PC COMMODORE PC1
+ MONITEUR MONOCHROME
3990 Frs

PC, COMMODORE PC1
+ MONITEUR COULEUR + 5 JEUX
5490 Frs

POUR TOUT ACHAT D'AMIGA
2000 OU DE MEGA ST
ELECTRON VOUS OFFRE UNE
IMPRIMANTE MATRICIELLE OU
UN MONITEUR COULEUR

NOUVEAU
TAPEZ
36 15
ELECTRON

POUR TOUT ACHAT
D'ATARI ST ELECTRON
VOUS OFFRE LE CABLE
MINITEL ET LE LOGICIEL
DE TELECHARGEMENT

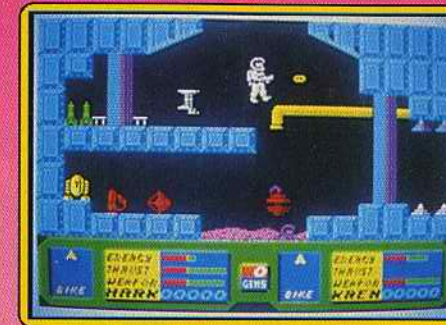
POUR TOUTE COMMANDE OU DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS TELEPHONEZ AU : 16 (1) 42 27 16 00
- VENTE PAR CORRESPONDANCE - CARTE BLEUE, CREG, CETELEM - CREDIT GRATUIT EN 4 FOIS -

ROLLING SOFTS

Elemental

Atari ST, disquette Lankhor

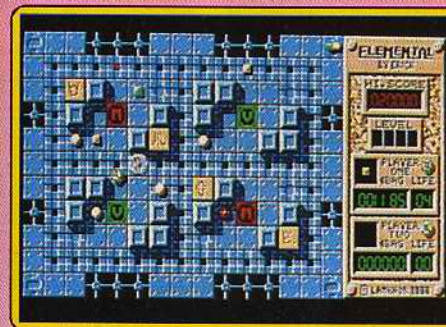
Elemental frappe dès le départ par sa complexe simplicité ! Vous dirigez un ballon dans divers éléments : le feu, l'eau, la terre et l'air. Le but en soi est simple puisque vous devez réaliser le maximum de points en passant de niveau en niveau en ouvrant des portes à l'aide de gélules. Pour obtenir ces dernières, vous devez prendre une mine sur les cases rouges et la placer à un endroit stratégique. Elle sera alors transformée en gélule rouge par un ballon si vous évoluez dans le feu ou l'eau, par un point rouge si c'est dans la terre et le fer. Une fois la transformation effectuée, vous mangez la gélule pour que, de rouge, elle devienne verte. Vous pourrez alors la déposer dans un réceptacle et recommencer de même jusqu'à l'ouverture de portes permettant de passer d'un niveau à l'autre ou d'un élément à l'autre. Evidemment, d'éternels empêcheurs de tourner en rond vous mettent des bâtons dans les roues et s'avèrent bien souvent destructeurs à votre égard. Evitez les contacts donc. Toutefois, vous avez la possibilité de les contrer en récu-



ficié pas d'une grande latitude de mouvement, de sorte qu'il est particulièrement difficile d'éviter les murs et d'accéder à l'entrée de la mine, à l'intérieur de laquelle le jeu se poursuit. Collecte de diamants, d'armes, de carburant, destruction des extra-terrestres sont au programme de cette deuxième partie.

Jean-Philippe Delalandre

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



pérant des carrés de couleurs qui permettent de bloquer les ennemis, de gagner une vie ou un point.

Ce programme s'avère très agréable mais fort complexe. Il ne s'agit pas d'un simple jeu d'arcade mais bel et bien d'un jeu de stratégie où le joueur doit faire preuve de bon sens. La réalisation est irréprochable tant du point de vue graphisme qu'animation. La bande sonore est d'excellente qualité. Dernière précision : Elemental permet le jeu à deux.

Mathieu Brisou

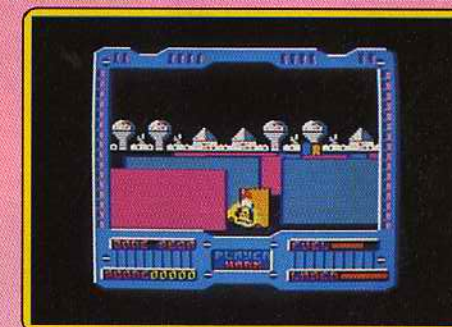
Type **arcade/action**
Intérêt **15**
Graphisme **★★★★★**
Animation **★★★★★**
Bruitage **★★★★★**
Prix **C**

The Blood Brothers

Spectrum, cassette Gremlin

Si l'intention de ce jeu d'action est excellente, sa réalisation l'est moins. La première phase consiste à faire naviguer son vaisseau entre les murs d'un labyrinthe en trois dimensions en détruisant les obstacles qui se dressent sur son passage.

Malheureusement, la mobilité du vaisseau laisse à désirer : il répond vite mais ne bénéficie pas d'une grande latitude de mouvement, de sorte qu'il est particulièrement difficile d'éviter les murs et d'accéder à l'entrée de la mine, à l'intérieur de laquelle le jeu se poursuit. Collecte de diamants, d'armes, de carburant, destruction des extra-terrestres sont au programme de cette deuxième partie.



Version Amstrad CPC

Cette version bénéficie de graphismes en couleurs et d'un bruitage plus élaboré, mais on ne gagne pas au change tant elle est injouable. Nous n'avons pas pu faire fonctionner les armes grâce auxquelles il est normalement possible de détruire les obstacles du labyrinthe et les réactions du vaisseau sont trop lentes.

J.-P.D.

Type **action**
Intérêt **9**
Graphisme **★★★**
Animation **★★**
Bruitage **★★**
Prix **B**

Night Raider

PC et compatibles, disquette Gremlin

Ce programme n'est rien d'autre que l'adaptation de Dive Bomber (voir numéro 57). Il garde le même scénario : un simulateur de vol plutôt ludique, avec combats et tirs à vue. Les graphismes sont de qualité correcte, même en mode CGA. Les animations présentent un certain intérêt (relativement rapides), mais semblent ralentir lors des tirs, ce qui nuit beaucoup au réalisme.



Les bruitages, comme souvent sur PC, sont une abomination pour les oreilles. Un logiciel ludique qui prend des airs de simulateur.

Eric Caberia

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

Poltergeist

C 64, cassette code Masters

Ce jeu d'action au thème rabâché se distingue de ses semblables par son exceptionnelle rapidité d'animation. Vous pilotez un vaisseau à travers trente-deux mondes étranges défendus par des objets à ressort, bondissant de manière imprévisible. La collision avec les éléments du relief est rendue inévitable par l'exceptionnelle rapidité du défilement latéral de paysage, et ce malgré la très grande maniabilité d'un astronef pouvant instantanément changer de direction ou corriger son altitude : à ce rythme là, c'est le joueur qui ne suit plus.

Le vaisseau n'est pas pour autant sans défense et doit à son armement sophistiqué



de pouvoir se frayer un chemin dans l'espace ennemi et de venir à bout des « générateurs de vie » dont la destruction constitue le but de la mission. L'animation ravit la vedette à un graphisme sans grande originalité et ne laisse guère le temps de méditer devant la végétation ou l'architecture qui se dressent comme des obstacles. La notice est en français.

Jean-Philippe Delalandre

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

LA GUERRE DU 21^{ème} SIECLE: APACHE GUNSHIP GUNSHIP™

LE PLUS PRIME DES SIMULATIONS D'HELICOPTERE D'ATTAQUE

ENFIN SORTI
SUR AMSTRAD CPC.
K7 et DK

DISPONIBLE SUR: IBM PC
AMSTRAD CPC
C64
ATARI ST

MICRO PROSE
LOGICIELS DE SIMULATION

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

ROLLING SOFTS



Samurai Warrior

Amstrad, disquette Firebird

Dans le Japon du XVII^{ème} siècle, vous tenez le rôle d'un samouraï qui part à la recherche de son ami enlevé par un seigneur diabolique. Vous avez le choix entre deux modes : pacifique ou agressif. Ne menacez pas de simples paysans, montrez-vous respectueux lorsque vous croisez un seigneur. Lorsque vous êtes attaqué par des voleurs ou des ninjas, combattez-les au sabre. Au cours de votre exploration, vous vous arrêtez dans des auberges dans lesquelles vous achèterez de la nourriture et des renseignements avec l'argent ramassé sur les corps de vos ennemis.

Cet excellent programme bénéficie de graphismes agréables et colorés et d'une animation fluide. L'aventure est prenante grâce à la variété de l'action. Le plus important est de conserver un bon niveau de Karma : augmente quand vous triomphez d'un ennemi mais il diminue si vous n'avez pas un comportement honorable. S'il tombe à zéro, il ne vous reste plus qu'à vous faire hara-kiri. Une aventure passionnante.

Alain Huyghues-Lacour.

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

Marauder

C 64, cassette Hewson

Les bijoux d'ozymandius sont enfouis sous les sables de la planète Mergatron. Les traces de l'ancienne civilisation qui avait longtemps régné sur cette contrée ont disparu, excepté l'arsenal de robots guerriers qui assurent la protection du trésor. C'est avec l'aide d'un véhicule tout terrain armé d'un puissant laser et de bombes désintégrant-tes que vous pénétrez les défenses automatiques de la planète. Vos agresseurs métalliques sont nombreux et aussi variés que dangereux (tours mobiles, pods mobiles, jet ultra-rapide). Ce jeu s'avère à l'usage d'un affligeant classicisme.

Reprenant une trame commune à tous les shoot-them-up, il vous suffit de tirer sur tout ce qui bouge et de lâcher de temps en temps une bombe désintégrant pour détruire tous les ennemis des environs. Il faut tenir sous les assauts répétés des



ennemis tout en cherchant à vous réapprovisionner en munitions (il existe des bornes dévolues à cet effet). Votre pugnacité est alors récompensée par votre accès au niveau supérieur. Les graphismes de la version C 64 sont corrects, sans plus. Les animations et les bruitages sont d'excellente qualité, malheureusement au service d'un jeu quelconque.

Eric Caberia

Type	action
Intérêt	9
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

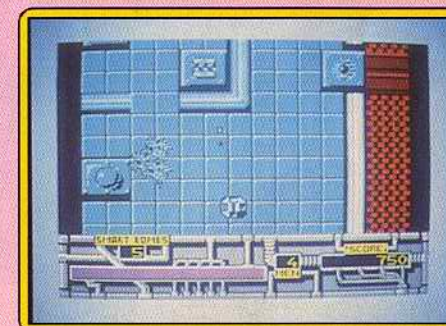


Version CPC, disquette Hewson

La version CPC diffère de celle du C 64, en particulier au niveau des graphismes qui s'avèrent beaucoup moins beaux. Les animations sont elles aussi un ton en dessous (trajectoires saccadées quand votre Marauder se déplace à l'horizontale). L'accompagnement musical est satisfaisant. Ça ne suffit pas à rendre ce jeu intéressant sur cette machine.

E.C.

Type	action
Intérêt	9
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B



Spectrum, cassette Hewson

Cette version dispose de graphismes agréables et variés. L'animation est fluide (un petit peu lente) et le scrolling parfaitement régulier. Votre véhicule réagit bien aux impulsions de la manette. Heureusement, car à certains moments, il faut avoir des yeux partout et tirer tous azimuts. Deux types d'accompagnements sonores sont proposés : une entraînante musique sur plusieurs voix, et des bruitages seuls mais aux effets travaillés. Signalons une petite bogue sans grande importance : votre voiture explose juste avant que les missiles ne la touchent. A vous donc de les éviter en conséquence. Une bonne réalisation sur cette machine. (Notice en français.)

Jacques Harbonn

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

Major Motion

Amiga, disquette Microdeal

Ce programme, très proche de Spy Hunter,



fut l'un des premiers jeux d'action sur ST, voilà bientôt deux ans. Microdeal vient de sortir une nouvelle version sur Amiga, entièrement reprogrammée et améliorée. A bord d'une voiture, à la James Bond, équipée de mitrailleuses, vous foncez à toute allure. D'autres véhicules tentent de vous faire quitter la route et s'ils n'y parviennent pas, un hélicoptère et même un Jet viennent vous bombarder. De temps à autre, un camion apparaît. Vous devez le suivre et monter à bord afin de vous procurer divers équipements, comme des missiles qui vous permettent d'abattre l'hélicoptère, ou de l'huile que vous lâchez derrière vous pour faire dérailler vos poursuivants. Mais attention, ne tirez pas sur tout ce qui bouge, certains véhicules ne sont que des passants innocents. Cette nouvelle version est une réussite : les graphismes sont fins, le scrolling vertical aussi rapide que fluide et les effets sonores convaincants. Ce programme est, en fait, le précurseur de Road Blasters. Une excellente reprise.

Alain Huyghues-Lacour.

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

La clé du donjon est dans le dragon

Les secrets des maîtres de donjons sont trop bien cachés. Résultat, nombreux sont ceux qui, à peine entrés dans un jeu d'aventure, en ressortent... les pieds devant. Trop souvent le découragement les gagne et, finalement, ils préfèrent retourner à des jeux plus simples d'accès. *Tilt*, aujourd'hui, lève le coin du voile. Un des plus grands spécialistes français de jeux de rôle a accepté de livrer les premiers secrets, les maîtres mots qui vous permettront de mieux créer vos personnages, de les faire évoluer, bref, d'entrer dans un jeu de rôle avec toutes les chances d'en sortir... vivant.

Quand on pousse pour la première fois la porte d'un jeu de rôle comme *Dungeon Master*, on ne s'attend pas forcément à tomber dans un dédale semé d'embûches, de monstres agressifs, de pièges mortels et, heureusement, de trésors en pagaille. Où aller, que faire ? Les fanas des vrais jeux de rôle, et en particulier de « *Donjons et Dragons* », ne sont pas dépayés, eux. Ils savent que l'on peut, le temps d'une aventure, devenir le héros d'un monde où la magie a oublié d'être une légende... et où les glaciations ont mystérieusement épargné une pléiade de « grands monstres » plus abominables les uns que les autres. Alors, forcément, on ne leur fait plus le coup de la clé derrière la grille ou de la trappe qui refuse de se fermer. Question d'expérience !

Premier niveau : l'aventure commence

Le profane pousse la porte. Tiens, il y a un couloir derrière (et probablement des tas d'autres choses car le temps de chargement du jeu est impressionnant) ! On bouge dans tous les sens et, comme on est en forme gazeuse, on peut même se cogner dans les murs et rebondir. Trêve de plaisanterie : voilà le « Hall of champions », ou le début des affaires sérieuses. Choisissons notre équipe et ressuscitons ceux qui deviendront nos héros. Celui-là a une bonne tête, une fille c'est toujours agréable dans un groupe... Et de quatre : ils sont tous là. En route ! Une pomme par terre !

Qu'est-ce qu'elle fait là ? Il y a donc ici des monstres qui mangent des pommes ! Nous avons faim, mais elle est peut-être empoisonnée. Essayons de la jeter contre le mur. Ça marche, mais la pomme est fichue. Tant pis. On repart. Au bout du couloir, on voit distinctement qu'une dalle est différente des autres. On marche dessus pour voir. Ça déclenche l'ouverture d'une trappe. On recule, la trappe se referme. Enfantin ! Mais comment passer ? Il n'y a pas d'autre chemin. Tant pis, on va essayer de descendre dans le trou et de remonter de l'autre côté. En avant. AAAhh ! Ça fait mal. Et le magicien est mort. Il n'avait pas assez de points de vie. Un peu faible, ce magicien ! Quelques minutes plus tard, le magicien, grâce aux bienfaits d'un sanctuaire de résurrection, est

de nouveau parmi nous. Il essaie même de lancer un sort, puisqu'on a trouvé un parchemin qui indique comment créer une lumière artificielle. Comment ça, il n'y arrive pas ? Bon, on va allumer une torche. On repart. Le magicien, qui tient la torche, puisqu'il ne sait rien faire d'autre, passe devant pour éclairer le passage. Le couloir tourne. Un monstre ! Une momie ! On lui tape dessus. Mais elle riposte ! Le magicien essaie sa baguette. Sans résultat. Il meurt pour la seconde fois. La torche tombe, on ne voit plus rien.

Fuyons !

Nous laissons le corps du magicien. On reviendra le chercher plus tard. Nous nous réfugions dans un recoin, et le prêtre essaie de lancer le sort de soin que nous a appris un second parchemin. Flûte ! Il avait oublié de préparer une fiole vide. Il tombe ! La momie a profité du fait que nous étions occupés pour l'attaquer dans le dos. Plus que deux survivants.

Nous achevons péniblement la momie. Nous prenons le corps du prêtre et décidons de retrouver le magicien. Mais où est-il tombé ? Quel labyrinthe ! Tiens, il y a une dague par terre. On la ramasse. En voilà une autre. Toujours pas de trace du magicien. En revanche, au bout du couloir, il y a deux gros champignons. Nous leur lançons les dagues. Ils meurent. Pas très résistants, ces champignons. Nous poursuivons notre route. Voilà une autre momie. Cette fois encore, on a le temps de lui lancer une dague.

Horreur ! On a oublié de les récupérer après les champignons. Tant pis ! Ça y est, la momie est au contact... de tombe... Le dernier survivant ne retrouvera ni le magicien, ni l'autel de résurrection, ni la sortie. Il a évidemment raté sa mission, et il a le choix entre se suicider dans l'honneur ou mourir lacéré par une autre momie. A sa place, qu'auriez-vous fait ?

Rôles à trois dimensions

Le jeu de rôle sur micro existe. *Dungeon Master* n'en est qu'un exemple parmi d'autres. Pourtant, au départ, le jeu de rôle est surtout une affaire humaine. Cinq ou six personnes se réunissent, prennent place autour d'une table. D'un côté s'installe le maître de jeu, qui a créé une histoire — un scénario dont il a prévu toutes les évolutions possibles —, dans laquelle il a

placé des informateurs, des monstres et bien sûr des trésors. L'autre côté de la table est réservé aux joueurs qui incarneront chacun un personnage. Pour créer ce personnage, en début de carrière, quelques jets de dés suffisent. Les points acquis par les lanceurs de dés à 6, 8, 12 faces, ou plus encore vont déterminer les caractéristiques de votre personnage en puissance, bravoure, habileté... L'aventure commence : le maître de jeu décrit une situation, les joueurs réagissent en conséquence, jouant oralement le rôle de leur personnage. Dans les conversations qui s'établissent (avec un marchand, un tenancier d'auberge...), ils utilisent le « je » pour s'exprimer, et l'aubergiste ou le colporteur qui leur fait face leur répond par la bouche du maître de jeu. Une véritable conversation s'installe, au cours de laquelle les principaux traits de caractère

des personnages doivent ressortir : cupidité, orgueil, gentillesse, etc. Ça, c'est la partie « rôle », qui fait un peu défaut dans les jeux sur micro, on comprend aisément pourquoi. Il y a aussi la partie « aventure » et là nous ne sommes pas loin de ce que proposent les softs un peu élaborés : déplacements, enquêtes, combats, explorations sont gérés par le maître de jeu, qui prévoit, organise, compte, un peu moins vite qu'un micro... et triche parfois. L'« erreur » est humaine ! Pour trancher tous les litiges, il dispose des règles : des centaines de pages de détails, de tables perfectionnées, etc. A la fin de l'aventure, les personnages survivants reçoivent un certain nombre de points d'expérience, ce qui leur

permet — après une période d'entraînement — de passer à un niveau de jeu supérieur et d'acquérir de nouvelles connaissances.

Donjons et dragons, le premier jeu de rôle — et de loin le plus populaire —, né en 1974, est l'œuvre d'un Américain, Gary Gygax. Il se déroule dans un univers médiéval-fantastique imaginaire, mais il s'appuie sur une quantité hallucinante de légendes et d'œuvres littéraires. Parmi les plus importantes, « *Le Seigneur des Anneaux* », de J.R.R. Tolkien, et « *les Chevaliers de la Table Ronde* ». Prototype idéal du mage selon *Donjons et Dragons*, Merlin l'enchanteur a sa place dans le livre des Dieux, au même titre que Zeus, Odin... ou Chtulhu (issu, lui, de l'imagination retorse de l'écrivain américain Howard Phillips Lovecraft au début de ce siècle).

Donjons et Dragons est un joyeux mélange, mais chaque joueur est presque sûr de pouvoir y trouver chaussure à son pied. Actuellement, les règles de ce jeu (plus exactement ses règles avancées) regroupent une douzaine de volumes (dont trois seulement sont traduits). Plus d'un millier de monstres, autant d'objets magiques, des tables de progression pour les personnages qui s'étalent sur une trentaine de niveaux (uniquement pour humanoïdes nor- ▶



maux car on peut également — pourquoi pas ? — tenter de devenir un dieu... Un monument. Au début des années 80, sentant qu'il y avait un potentiel ludique à exploiter, mais peut-être de manière plus légère que dans *Donjons et Dragons* (dont les règles sont quand même assez indigestes pour un profane), deux Anglais, Steve Jackson et Ian Livingstone, ont créé les histoires interactives (remember « les Livres dont vous êtes le héros »). Du jeu de rôle simplifié à l'extrême... nettement plus intéressant qu'un banal récit à l'endroit, et un gros succès commercial auprès des 10-15 ans.

Aujourd'hui, il est impossible de dénombrer tous les jeux de rôle existants, certains n'ayant été édités que par des fanzines, et d'autres ayant connu une très brève carrière. En ne s'avancant pas trop, on peut quand même en annoncer plusieurs centaines, traitant à peu près tous les thèmes possibles : de « Star Wars » à « Indiana Jones », en passant par une bonne cinquantaine de succédanés (dits plus « réalistes ») de *Donjons et Dragons*.

Mais le but d'un jeu est-il vraiment d'être réaliste ? La vie — comble de l'ironie — serait-elle le premier des jeux de rôle ? Interpréter un rôle assis, c'est bien. Mais certains joueurs aux ambitions théâtrales, qui se sont peut-être mal remis des batailles de leur enfance, ont voulu prolonger le délire en grandeur nature.

Week-end pluvieux de novembre : une bande de joueurs acharnés investit une forêt de la région parisienne. Boucliers-couvercles de poubelles, épées en balsa, masques monstrueux pour les organisateurs, nuit à la belle étoile avec tour de garde et, bien sûr, attaque surprise : tous les ingrédients d'un vrai donjon sont réunis avec les sensations en prime. Hélas ! il est assez difficile en France d'obtenir l'autorisation de déambuler dans d'authentiques ruines moyenâgeuses, les municipalités préférant généralement les paisibles « Son et lumières » aux sauvages batailles que peuvent se livrer des hordes d'échevelés.

De la table à l'écran

Lorsqu'on prend place pour la première fois autour d'une table de jeu de rôle, on a un peu l'impression de débarquer sur la planète Mars. Alors on regarde beaucoup. Déjà on apprend quelques notions évidentes de survie :

l'ordre de marche au sein du groupe, le tour de garde la nuit. On découvre aussi des tactiques de combat, des « trucs » infaillibles pour tuer des monstres particuliers. Enfin, parce qu'on vit parfois de belles galères, payant durement de toutes petites erreurs, on apprend à se méfier de tout. On réfléchit avant d'agir... et on s'aperçoit que la casse se raréfie. D'abord, on ne joue pas n'importe quoi. Les caractéristiques de base du personnage ne sont pas primordiales, elles peuvent être modifiées par la suite. Mais elles sont quand même intimement liées à la survie des aventuriers de bas niveau. Les règles de *Donjons et Dragons* décrivent cinq méthodes de génération de caractéristiques, certaines étant plus avantageuses que d'autres. Dans *Dungeon Master*, on ne tire pas aléatoirement les caractéristiques de ses personnages, mais on choisit ceux-ci parmi une bonne vingtaine de « candidats ». La prochaine clé

camarades, accompagné d'un guerrier ; voleur fermant la marche pour protéger les arrières, jeteurs de sorts (toujours un peu faibles) protégés. Quelques règles d'or ont fait leurs preuves, autant les suivre. Il est aussi essentiel de répartir le matériel de survie entre les joueurs. Les circonstances de l'aventure pouvant les séparer, il est préférable qu'ils possèdent tous de quoi s'éclairer, manger et boire. Dans le même ordre d'idée, mieux vaut se nourrir et se reposer régulièrement, afin d'éviter d'aborder affaibli un combat difficile. Dans *Dungeon Master*, les personnages dorment tous en même temps... Ils sont parfois brutalement réveillés par des monstres en goguette. Dans un véritable jeu de rôle, pour éviter cette mésaventure — parfois mortelle et relativement fréquente —, les aventuriers mettent en place un tour de garde avant de s'endormir. Ils veillent deux par deux, se relevant toutes les deux

Quelques règles d'or ont fait leurs preuves, autant les suivre...

du succès est évidemment de composer une équipe homogène, contenant autant de « frappeurs » que de jeteurs de sorts, en évitant les individus trop spécialisés. En effet, dans ce jeu on gagne des niveaux en s'exerçant dans une discipline. Un personnage faible en magie au départ peut acquérir des connaissances dans cet art en tentant régulièrement de lancer des sorts de faible puissance. Mais un personnage qui, au départ, n'a pris aucun point de magie ne sera jamais capable de lancer un sort. Mauvais point ! Enfin, sans tricher tout à fait, il est possible de jouer des personnages plus forts que la moyenne. Il suffit, en début de partie, de les réincarner, au lieu de les ressusciter. Ils conservent leurs caractéristiques et perdent seulement leurs niveaux de départ. Résultat, quand au cours du jeu ils regagnent ces niveaux, c'est avec des caractéristiques supérieures. Dès que l'on se lance dans l'exploration d'un labyrinthe, ou quand on avance en extérieur, il est nécessaire de constituer un ordre de marche : « Ranger » (en extérieur) en tête, afin de repérer d'éventuelles traces avant qu'elles ne soient piétinées par ses petits

ou trois heures. Bien sûr, ils n'installent pas leur camp n'importe où. Dans un souterrain, on a le choix entre dormir dans un cul-de-sac (pour éviter d'être attaqué par derrière) ou au milieu d'une pièce (pour éviter de se faire coincer sans possibilité de repli). Les deux méthodes se valent. Question de circonstances... L'énigme, terrain de prédilection de la grosse tête du groupe, est un événement quasiment incontournable dans un donjon. Test de logique — « couleur du cheval blanc de... » —, posé par un sphinx retraité, ou simplement petite phrase sibylline qui finit par empêcher de dormir... les occasions de se creuser la tête sont nombreuses. Un seul précepte : ne pas oublier que la solution est souvent toute simple, et toujours essayer de résoudre une énigme dans son contexte. Témoin, cette cache secrète annoncée par la présence d'un parchemin ainsi libellé : « les petites choses cachent souvent de grands trésors ». En revanche, il est inutile de chercher une signification à tout. Dans un sanctuaire abandonné depuis des millénaires, il est très louche de trouver une torche qui flambe encore, ou simplement un être

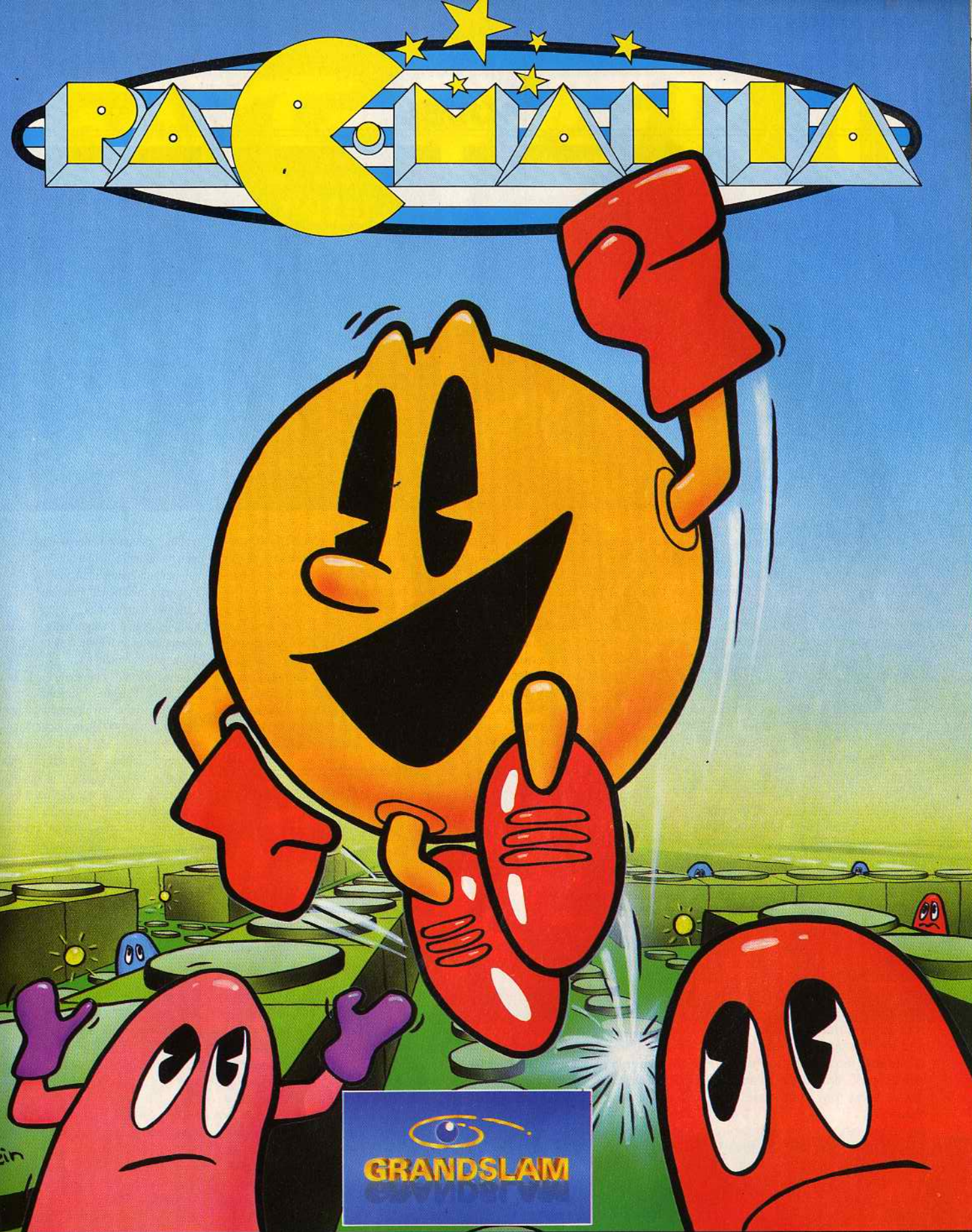
réellement vivant (à moins qu'il ait trouvé un moyen révolutionnaire de renouveler ses provisions !). Dans un souterrain arpenté par diverses équipes d'aventuriers et de monstres plus ou moins humains, la découverte d'une pomme par terre n'a rien d'étrange. Et, comme l'aventurier-cigale, mieux vaut la manger que de l'écraser contre les murs. De même, pas de répugnance : la cuisse de kobold, c'est comestible également !

Dungeon Master est un gigantesque labyrinthe. Et l'exploration d'un labyrinthe ne se fait pas n'importe comment. C'est fastidieux, ça demande un crayon fin, une bonne gomme et une énorme dose de patience, mais ça paye : un des joueurs doit tenir une carte et indiquer la progression du groupe. C'est la meilleure manière de ne pas se perdre et, surtout, de ne rien rater. Ensuite, ça peut accessoirement indiquer l'emplacement d'un éventuel passage secret... en procédant par élimination, faute de place.

Tous les labyrinthes se ressemblent : plus on avance, plus ça devient dangereux et plus on doit se montrer prudent. Une bonne méthode avant de tourner l'angle d'un couloir : jeter un regard de côté avant de s'engager (ça évite pas mal de mauvaises surprises). Second conseil : se retourner fréquemment, car un donjon sort souvent des règles de la logique et l'on peut toujours se faire surprendre par derrière, même si l'on est persuadé d'avoir « nettoyé » le secteur.

Plus on voit les monstres tôt, plus on a de chances de les tuer vite. Il est toujours préférable d'engager un combat à distance, en lançant sorts et projectiles divers (ne pas oublier de récupérer flèches et dagues après un combat : ça peut toujours resservir). Ensuite, quand une partie des joueurs combat au corps à corps avec le ou les monstres, les archers doivent se calmer : ils ont — selon le sadisme du maître de jeu — un nombre variable de chances de toucher leurs camarades.

Quand la situation est désespérée, mieux vaut fuir... mais pas n'importe comment et surtout en ne se croyant jamais hors de portée. On se retourne, on se prépare à une éventuelle attaque (car les monstres ne sont pas tous des mollusques et certains cherchent à rattraper leurs agresseurs) et on profite ainsi du répit accordé pour se soigner.



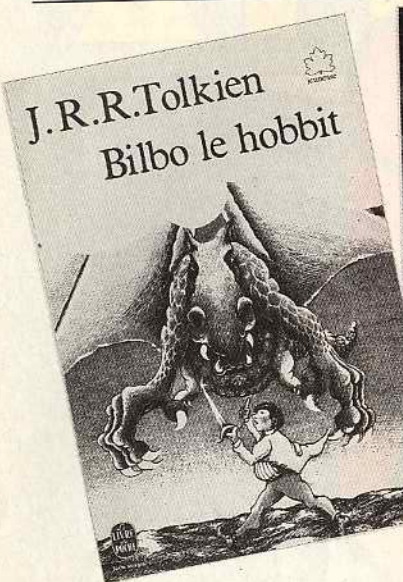
©1987 NAMCO LTD. All rights reserved
Licensed from Tengen
©1988 Grandslam® Entertainments Ltd.
12-18 Paul Street, LONDON EC2A 4JS.



Screenshots taken from ATARI ST.

Screenshots taken from SPECTRUM

ACTUEL



Selon l'intensité du combat, le potentiel de magie des jeteurs de sorts peut avoir beaucoup baissé. Il est donc toujours bien vu d'avoir quelques fioles de soin d'avance quand on sait les fabriquer... ce que l'on peut tout à fait faire avant de dormir.

Dans *Donjons et Dragons*, tous les monstres ne sont pas sensibles aux mêmes formes d'attaque. Sur des squelettes par exemple, des coups d'épée font moins de dégâts qu'une masse.

De même, certains monstres sont immunisés contre le froid, le chaud, voire l'électricité. Certains n'ont pas d'yeux, les morts-vivants repèrent leurs agresseurs en « sentant » leur énergie vitale... Les sorts de lumière, d'aveuglement, d'invisibilité, d'illusion, etc., ne sont donc d'aucune utilité contre eux. En outre, un être manifestement sans intelligence, voire sans système nerveux (comme un mort-vivant ou, plus simplement, un crustacé géant) ne pourra pas être affecté mentalement : pas de sort de sommeil, pas d'hypnose, pas de domination, etc. On ne désintègre pas non plus un être immatériel, ainsi il est assez rare de lui faire mal avec une arme classique.

Le piège est un des accessoires favoris des maîtres de donjon, mais il n'y en a quand même pas à chaque coin de couloir ni sur chaque serrure. Dans un endroit habité, aucun piège ne défend la porte de la pièce principale ou de la salle des gardes. De plus, la complexité d'un piège dépend en général des capacités et du niveau intellectuel de celui qui l'a posé. Le brave gnoll fera surtout dans le seau en équilibre au-dessus de

la porte, un voleur consciencieux posera des mécanismes un peu partout et piégera naturellement sa bourse (il sait, lui, comme c'est facile de la vider discrètement...). Un magicien lancera des sorts adaptés, faisant davantage confiance à sa science qu'à d'insignifiantes aiguilles empoisonnées. La cupidité, point commun d'un grand nombre d'aventuriers, est parfois sévèrement punie. Les coffres à trésor sont souvent piégés,

Parce qu'on vit parfois de belles galères, on apprend à se méfier de tout.

parfois plusieurs fois et beaucoup de « héros » sont morts à la fin d'une aventure, en découvrant leur récompense. De même, certains trésors ne sont qu'illusoires, d'autres sont placés à portée de vue, mais à un endroit inaccessible. Enfin — c'est horrible, mais ça arrive — la proximité d'un trésor a une fâcheuse tendance à diminuer la prudence des aventuriers... qui se jettent parfois tête baissée dans un piège pour avancer plus vite. Finalement, la morale est sauve !

Pour en savoir plus

Il est bien évident que *Donjons et Dragons* n'est pas sorti en kit de l'imagination débordante de Gary Gygax. Il a repris à son compte pratiquement toutes les légendes et traditions populaires (culte des loups-garous, vampires, zombis, etc.) mais s'est aussi énormément inspiré d'œuvres littéraires. Alors, pour mieux visualiser ce que peut

être un jeu de rôle médiéval-fantastique, vous pouvez toujours rêver de conduire quelques épopées hors du commun.

• *Bilbo le Hobbit et le Seigneur des Anneaux*, de J.R.R. Tolkien (Le Livre de Poche) : Bilbo, un demi-homme ou hobbit, rend visite à l'ignoble Dragon Smaug qui détient, entre autres trésors, un anneau doué de pouvoirs magiques. Bilbo, un peu inconscient, le dérobe... sans se douter qu'il

vient de déterrer une redoutable hache de guerre.

Deux générations plus tard, dans *Le Seigneur des Anneaux*, Frodon — le petit-fils de Bilbo — accompagné de Gandalf le magicien, d'Aragorn le Ranger et d'une équipe de nains part délivrer les Terres du Milieu du joug des puissances du mal. Une fabuleuse campagne dans un monde totalement imaginaire, que Tolkien a passé une quinzaine d'années à créer. Pour en mesurer toute la dimension : *Le Silmarillion* (Presses Pocket), l'histoire des Elfes des Terres du Milieu. Un jeu de rôle est directement tiré de cette saga : « J.R.T.M. » (le jeu de rôle des Terres du Milieu).

• *Les 9 princes d'Ambre*, de Roger Zelazny (Présence du futur, Denoël) : à notre époque, aux États-Unis, Corwin mène une existence qui serait tout à fait normale s'il ne pouvait, en empruntant d'obscures routes dimension-

nelles, passer une partie de son temps sur le plan d'Ambre, un univers médiéval-fantastique dont il est un des neuf princes héritiers. Lutttes fratricides, magie originale... Une saga que Zelazny poursuit encore et qui comprend déjà sept volumes.

• *Le cycle de Terremmer*, d'Ursula Le Guin (Presses Pocket) : enfant, Ged apprend quelques rudiments de magie auprès des sorcières de son village. Un peu présomptueux, il se voit déjà grand mage... Il lui faudra une cinquantaine d'années et de nombreux exploits pour y parvenir... avant de livrer l'ultime combat contre le mal.

Trois volumes et une véritable bible de « role-playing » pour les magiciens de D & D.

• *Elric le Nécromancien*, de Michael Moorcock (Presses Pocket) : Elric est le prince héritier des Jeune Royaumes, mais il est albinos et physiquement très faible. Sa puissance, il la tire d'une redoutable épée, Stormbringer, habitée par un démon. Anti-héros désabusé et malheureux, entraîné vers le mal par son arme, Elric a inspiré un jeu de rôle : *Stormbringer*.

• *Le cycle des Épées*, de Fritz Leiber (Presses Pocket) : sur le monde de Nehwon, qui possède ses propres dieux, la ville de Lankmar abrite de curieux personnages, Fahrd et le Souricier gris. Leurs aventures s'étalent sur six volumes et *Donjons et Dragons* les a immortalisés à travers une série de scénarios. De plus, la ville de Lankmar appartient officiellement à l'univers de D & D.

Christine Roques

L'Aventure Continue GAME OVER II Le Jeu-Video VOUS VOILA DEVANT UNE NOUVELLE TACHE A REMPLIR...



A L'APPROCHE DE PHANTIS

Il vous faut sauver ARKOS, le héros de la rébellion contre GREMLA, qui a été fait prisonnier. Vous devez combattre les hordes de kamikazes, esquiver les missiles et éviter les boules de magma incandescent. Une fois que vous entrerez dans les cavernes de la planète PHANTIS, il vous faudra vous battre pour vous frayer un passage.

POURSUITE DE LA LUTTE

Après avoir abandonné votre engin spatial, vous capturez un ADREC afin de continuer à avancer sur la planète. Vous ne possédez comme arme qu'un poignard pour repousser les habitants. Vous vous battez contre les troupes ennemies. Il vous faudra voler quelques armes et avancer droit devant vous. Rien ne peut vous retenir.

LA PRISON

Vous traversez des marécages, des montagnes et des forêts... avec des ennemis partout. Plus vous avancez et plus le chemin qui mène à la prison est dangereux. Vous serez aux commandes d'un hélicoptère, vous descendrez sur la planète et arriverez à la prison. Sachez qu'elle est très bien gardée. Serez-vous capable de libérer ARKOS?



AMSTRAD



COMMODORE



PC



ATARI ST



SPECTRUM

**POUR TOUT ACHAT SUR AMSTRAD (cassette et disc)
ET COMMODORE 64 (cassette et disc)
«GAME OVER» GRATUIT
AUSSI DISPONIBLE SUR PC ET ST**

DISTRIBUE PAR



1, voie Félix Eboué - 94012 CRETEIL - PARIS - FRANCE
Téléphone: 16 (1) 48 98 99 00

Disponible dans les



et dans les meilleurs points de vente.



Destroy

Le vaisseau fonçait dans la nuit sidérale. A bord, Alain Huyghues-Lacour. Enfin, ce qu'il en restait ! Trente-six shoot-them up, c'est beaucoup pour un seul homme. Il avait vaincu, c'était le principal. Jusqu'à la prochaine fois.

Ce rapport a été établi par l'institut intergalactique de recherches historiques, à la suite des importantes découvertes faites sur la planète Terre en cette année 6031. Une commission composée d'un échantillon représentatif des soixante-douze races recensées à ce jour, a pu étudier un stock de disquettes (support de stockage d'informations assez primitif) qui relatent divers épisodes de la première grande guerre de l'espace. Cette découverte est très importante car on ignorait tout de cette lointaine période depuis la destruction, en 4712, de Tiltmag, la planète archives du VII^e Empire. Les premières disquettes semblent remonter à une lointaine époque pré-spatiale et font état de conflits internes à la race humaine. Il semblerait que celle-ci, particulièrement guerrière, se battait alors allègrement et que son unification ne s'est faite qu'après la découverte d'ennemis communs dans l'espace.

After Burner est indiscutablement l'un des jeux d'arcade les plus marquants de cette année. Plus d'un joueur a craqué quand le patron du café du coin a remplacé son vieux Pacman par ce programme diabolique. Des graphismes et une animation à vous couper le souffle. Adapter une telle merveille sur une console semblait être une



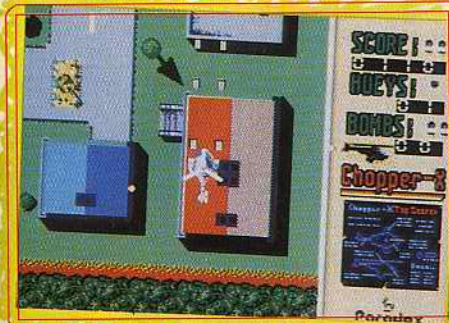
After Burner (console Sega).

mission impossible. Pourtant Sega s'en est sorti très honorablement. Vous voyez le Jet décoller du porte-avions et c'est parti ! Vous prenez le contrôle de l'appareil qui vole à toute allure au-dessus de la mer. Les premiers chasseurs ennemis arrivent, vous les abattez avec vos canons et vous éliminez les suivants avec une gerbe de missiles. De l'action, rien que de l'action, les maniaques de la gâchette vont se régaler. Bien sûr, on est loin de l'extraordinaire réalisation du programme logiciel original, mais ça fonctionne et on se laisse prendre au jeu dès les premières secondes. L'impression de vitesse est convaincante et l'appareil répond à la moindre commande. On se lance dans des loopings époustouffants et la séquence de ravitaillement en vol est spectaculaire. Une conversion réussie. Actuellement ce programme n'est disponible que sur la console Sega mais Activision annonce des conversions sur ST, Amiga, C64, Amstrad, Spectrum et MSX. Nous les attendons avec impatience.

Chopper X est un programme qui vous place aux commandes d'un hélicoptère avec lequel vous partez à l'assaut des troupes ennemies, sur terre comme sur mer. C'est un shoot-them-up très classique (testé sur Atari ST) et on est bien loin de *Thunder Blade*. Vous survolez (lentement) les lignes ennemies en détruisant au passage tanks, canons et bateaux. L'action n'est guère spectaculaire et n'offre rien de bien excitant. Et ce n'est pas la réalisation, très ordinaire, qui relève l'ensemble. Le graphisme est assez pauvre, l'animation lente ; quant aux bruitages, ils frisent le ridicule. *Chopper X* est un petit jeu de série, comme on en a déjà vu des dizaines. Les amateurs du genre y prendront quelque plaisir, le temps des premières parties, mais ils s'en lasseront très vite. C'est le type de programme que l'on range au fond de sa boîte de disquettes pour ne plus jamais le ressortir.

Flying Sharks : dans cette conversion du jeu d'arcade de Taito, testé ici sur Amstrad, vous survolez les lignes ennemies à bord d'un avion de chasse. Dès les premiers instants de jeu, il faut s'accrocher pour rester en vie sous le feu des avions, des canons de DCA et des tanks ennemis. Vous disposez de quelques bombes dont il vaut mieux user avec parcimonie et, de temps à autre, des pastilles vous permettent d'augmenter votre armement mais il n'est pas plus facile de progresser pour autant. Heureusement

une option vous permet de reprendre le jeu à partir du niveau atteint lors de la partie précédente, ce qui est très appréciable. Graphismes et animation ne sont guère convaincants et une mauvaise utilisation des couleurs rend souvent la situation confuse. Le jeu d'arcade original n'était pas un chef-d'œuvre et, bien sûr, la conversion s'en ressent. L'action n'est pas assez prenante et le niveau de difficulté trop élevé. Un programme peu convaincant. Les versions C64 et Spectrum souffrent des mêmes défauts que la précédente. Un programme aussi difficile que peu intéressant. Durant les deux siècles qui suivent la



Chopper X (ST).



Flying Sharks (CPC).



Vyper (Amiga).

peut passer un bon moment mais que l'on oublie vite. Malgré tout, il présente une originalité : il est possible de jouer à deux simultanément, ce qui est assez rare dans ce genre de jeux. La version Amiga est identique à la précédente.



Better Dead Than Alien (ST).

mais la bande sonore est mieux réussie et comporte également des digitalisations. Après avoir difficilement repoussé ces tentatives d'invasion les Terriens ont résolu de consolider leur situation. Dans ce but, ils lancèrent des offensives tous azimuts contre les bases ennemies. Ces missions ont pour point commun d'être des opérations suicide, car les quelques vaisseaux engagés ne pouvaient prétendre vaincre les forces ennemies bien supérieures en nombre. La mission la plus inégale fut celle de la planète Io, en 2914. Dans le programme **IO**, un vaisseau porteur vous dépose à l'entrée de la base ennemie et tout de suite l'enfer se déchaîne. Les décors sont magnifiques, mais vous n'aurez pas le temps de profiter du paysage car vous êtes pris sous un tir croisé. En détruisant vos agresseurs, vous obtenez des pastilles que vous pouvez utiliser de deux manières différentes. Si vous les ramassez, cela détruit tous les ennemis présents sur l'écran. Mais si vous tirez dessus, elles augmentent votre puis-

découverte du vol spatial, les Terriens commencent à installer des colonies à travers l'espace. Cette phase d'expansion prend fin après les premières rencontres avec d'autres races qui entreprennent alors la conquête de la Terre. Les quelques vaisseaux dont les Terriens disposaient durent affronter des vagues d'envahisseurs bien supérieures en nombre.

Avec **Vyper** vous devez faire face à une invasion d'aliens déchaînés. C'est un shoot-them-up des plus classiques, du type *Galaxian*. Chaque vague d'envahisseurs surgit à toute vitesse, se déroulant en un mouvement très esthétique, tout en vous noyant sous un déluge de bombes. Pas de stratégie ni d'armes supplémentaires, tout est ici affaire de réflexes. A défaut d'originalité, la réalisation fait la différence. Les graphismes sont agréables et variés, l'animation très rapide et la bande sonore

convaincante. On se laisse tout de suite prendre au jeu et on en redemande. Ce programme, qui n'est disponible que sur Amiga, est le meilleur *Galaxian* que l'on ait vu sur un micro. Classique mais efficace. **Better Dead Than Alien** est un space invaders qui reprend également les ingrédients de deux autres grands classiques du genre : *Galaxian* et *Astéroids*. Et puis, pour ajouter une touche de modernisme à l'ensemble, il est possible d'augmenter son armement en ramassant des pastilles qui apparaissent lorsque certains envahisseurs sont détruits. Comme vous pouvez en juger, les concepteurs de ce programme pour Atari ST n'ont pas fait beaucoup d'efforts dans le sens de l'originalité.

Quant à la réalisation, elle est honnête sans plus, avec notamment une animation qui est loin d'être un modèle du genre. Et le plus surprenant, c'est que *Better Dead Than Alien* est finalement assez agréable à jouer car les bonnes vieilles recettes fonctionnent encore. C'est un programme avec lequel on

DOSSIER

sance de tir. Ce système original est très intéressant mais oblige souvent à des choix difficiles.

Ce programme est superbement réalisé : excellents graphismes, animation rapide et précise, scrolling horizontal fluide ainsi qu'une parfaite utilisation des couleurs. *IO* est le plus beau shoot-them-up sur *C 64*, mais c'est aussi le plus difficile. Lors des premières parties, vous risquez de perdre toutes vos vies en moins d'une minute montre en main (enfin c'est une image car ce n'est pas le genre de programme dans lequel on peut lâcher le joystick, même pour une seconde). Ensuite, si vous vous entraînez quelques heures, au risque d'une dépression nerveuse, vous parviendrez sans doute à tenir jusqu'à deux minutes. Un



IO (C 64).

superbe programme mais seuls les meilleurs découvriront le deuxième niveau... et il y en a quatre. Bonjour le stress !

Sarcophaser s'inspire nettement du célèbre jeu d'arcade *Nemesis*. Ce n'est donc pas vraiment un jeu original, mais qui s'en plaindrait ? C'est le premier programme de ce type à voir le jour sur seize bits et c'est une réussite. Secteur après secteur, vous affrontez des escadrilles d'aliens déchainés dans des décors agréables et variés. Vos ennemis surgissent de partout, mais heureusement vous collectez des pastilles qui vous permettent d'augmenter votre armement de manière substantielle. Il ne suffit pas de tirer à tout va car vos qualités de pilote sont également mises à rude épreuve. En effet, de nombreux obstacles particulièrement vicieux, vous barrent le chemin et il faut être très précis pour vous y faufiler en respectant un timing rigoureux. *Sarcophaser* bénéficie d'une réalisation soignée avec d'agréables graphismes, une animation précise et des effets sonores sobres, mais efficaces. L'action est assez difficile mais ne devient jamais frustrante et l'on peut aller un peu plus loin à chaque partie. Pour vraiment progresser, il est conseillé d'utiliser une manette à tir automatique rapide qui vous facilitera la tâche. Un jeu passionnant, disponible uniquement sur *Amiga*.

Sidewinder vous met au commandes d'un vaisseau. Vous survolez les différentes régions d'une planète ennemie sous le feu de ses défenseurs. De temps à autre, des pastilles apparaissent et vous permettent d'augmenter votre armement. La plus effi-



Sarcophaser (Amiga).

cace vous procure un tir rapide et continu qui a un effet dévastateur sur vos adversaires, hélas pour un temps limité. Mais les petits malins qui sont équipés d'une manette à tir automatique rapide obtiendront le même résultat de façon permanente (comment, c'est de la triche ? C'est juste de l'efficacité et au combat tous les coups sont permis).



Sidewinder (Amiga).

Les superbes paysages défilent en un scrolling vertical fluide, mais lorsque vous dirigez votre vaisseau vers l'un des côtés, il s'accompagne également d'un scrolling latéral. C'est du jamais vu dans un jeu de ce type et le programme exploite très bien cette particularité car de nombreuses tourelles de tir ennemies sont disposées sur les côtés de l'écran. L'action, passionnante,



XR 35 (Amiga).

est mise en valeur par des effets sonores percutants. *Sidewinder* est l'un des meilleurs shoot-them-up sur *Amiga* et, ce qui ne gâte rien, il bénéficie d'un excellent rapport qualité/prix. Indispensable. Hélas, il n'est pas disponible sur huit bits. La version *ST* est tout aussi passionnante que la précédente, mais la réalisation est sensiblement inférieure : les couleurs sont

nettement moins riches et le déplacement latéral se fait par à-coups, au lieu du scrolling en douceur de l'*Amiga*.

Si vous n'avez peur de rien, **XR 35** est fait pour vous : engagez-vous dans la base spatiale ennemie à bord de votre vaisseau. Tout de suite, c'est l'enfer. Les défenseurs arrivent sur vous à toute vitesse et par vagues de trois. Ils tirent simultanément, et pour corser le tout vous devez éviter d'entrer en collision avec des structures inégales, situées en haut et en bas de l'écran. Cela ne vous laisse que quelques pixels de marge de manœuvre pour vous tirer d'affaire. Dur, dur ! Seuls des joueurs dotés de nerfs d'acier et de réflexes à toute épreuve découvriront le second niveau. Et dire qu'il y en a huit !



Xenon (ST).

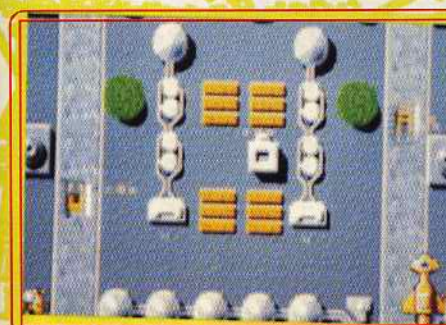
Ce programme, disponible uniquement sur *Amiga*, est honnêtement réalisé avec de bons graphismes, un excellent scrolling horizontal en parallaxe et une bande sonore de qualité. *XR 35* aurait pu être un très bon shoot-them-up si son niveau de difficulté — bien trop élevé — ne menait pas les joueurs à un état de frustration intense. Dommage ! Dans **Xenon** vous partez à l'attaque d'une base ennemie défendue par des bunkers et par toutes sortes de robots. Lorsque vous détruisez les tourelles de tir ennemies, elles laissent apparaître des pastilles qui vous permettent d'augmenter votre armement si vous les ramassez. Ce principe d'armement évolutif est désormais classique, mais ce qui est très original dans ce programme, c'est la capacité de votre vaisseau de se transformer à volonté en un tank d'assaut. Selon les obstacles que vous rencontrez, vous avez le choix entre attaquer au sol ou bien dans les airs. A la fin de chaque secteur, un monstre vous attend et le vaincre n'est pas chose facile. Il faut pourtant y parvenir avant de découvrir le niveau suivant. Comme avec *Roadwars*, Melbourne House nous offre une réalisation digne des salles d'arcade. Les graphismes superbes, de la version *Atari ST*, produisent un excellent effet de relief, l'animation est irréprochable et la bande sonore très réussie. *Xenon* est un jeu difficile et prenant qui vaut surtout par la qualité de sa réalisation. La version *Amiga* est identique à la précédente ; seules les qualités sonores de cette machine mettent encore plus en valeur l'excellente bande qui accompagne le jeu. Pas de versions huit bits, dommage !



Insanity Fight (Amiga).

Avec **Insanity Fight**, vous êtes aux commandes d'un vais-

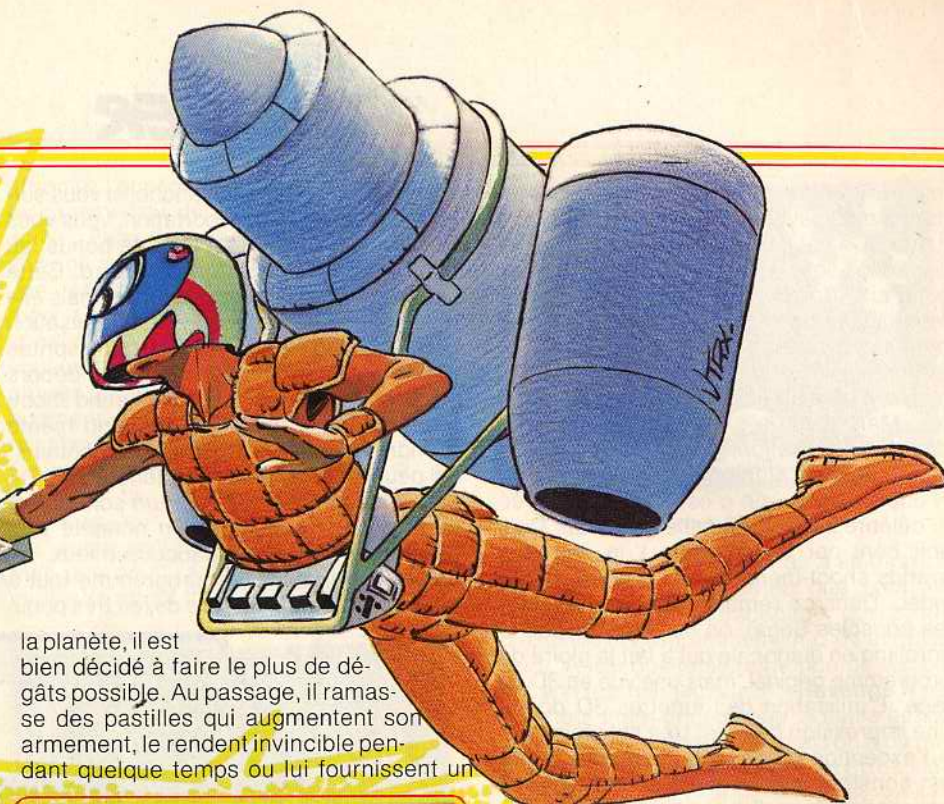
seau rapide et vous survolez les stations spatiales ennemies en leur infligeant le plus de dégâts possible. Mais elles sont solidement défendues par des canons, des barrières d'énergie, des escadrilles et même par un gigantesque vaisseau amiral, tout droit sorti d'un film de *Star Wars*. Et il n'est pas question de l'éviter, il faut impérativement l'abattre si vous voulez avoir une chance d'atteindre la fin de ce secteur. Comme dans *Goldrunner*, vous contrôlez la vitesse de votre vaisseau. Vous pouvez ralentir ou accélérer et le scrolling



Foundation's Waste (ST).

suit. Vous disposez d'une réserve d'accélération époustouflante, mais n'en abusez pas car cela pourrait être votre perte. Une originalité de ce programme c'est qu'il vous fait parvenir à la fin de chaque secteur avant que votre niveau d'énergie ne tombe à zéro. Or, chaque tir vous coûte de l'énergie. Les fous de la gâchette seront peut-être frustrés, mais cela vous oblige à ne tirer qu'à coup sûr, ce qui est intéressant. Le point fort de ce programme repose sur une réalisation des plus impressionnantes. Cette superproduction présente d'excellents graphismes, un scrolling vertical ultra-rapide ainsi qu'une excellente animation. Et puis, il utilise vraiment les fantastiques qualités sonores de l'*Amiga* avec des digitalisations et des effets particulièrement réussis. L'intérêt de jeu est assez moyen, mais quel spectacle !

Le scénario de **Foundation's Waste** est le suivant : un prisonnier s'est évadé à bord d'un vaisseau ennemi et, avant de quitter

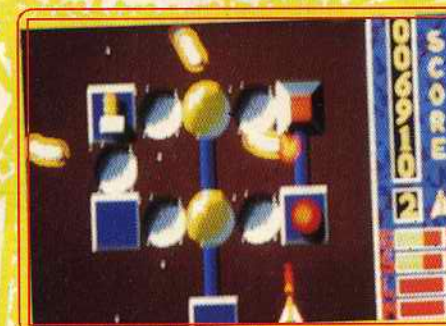


la planète, il est bien décidé à faire le plus de dégâts possible. Au passage, il ramasse des pastilles qui augmentent son armement, le rendent invincible pendant quelque temps ou lui fournissent un



Transmuter (XL).

second vaisseau avec lequel il peut faire un tir de barrage des plus efficaces. Les graphismes sont honnêtes et la bande sonore réussie, mais en revanche l'animation est un peu lente et le scrolling vertical légèrement saccadé. Malgré un manque d'originalité et une réalisation assez moyenne, on se laisse facilement prendre au jeu. La principale qualité de ce pro-



Mission Génocide (ST).

gramme repose sur la grande diversité des équipements et aussi sur le fait qu'il suffit de les ramasser pour qu'ils rentrent en fonction sans qu'il soit nécessaire d'actionner une touche. Un honnête shoot-them-up, testé sur *Atari ST*. La version *Amiga* est sensiblement plus rapide que la précédente et le scrolling fluide. Cela rend le jeu plus difficile mais aussi plus excitant.

Transmuter est un shoot-them-up du type *Nemesis* pour *XL* : enfin ! Hélas, la réalisation est bien inférieure aux grands softs de l'âge d'or de cette machine, mais l'action est prenante. Vous pénétrez dans le repaire ennemi sous le feu des tourelles disposées sur les parois de la caverne. En détruisant des vagues de vaisseaux, vous pouvez augmenter votre armement ainsi que votre vitesse. Si vous voulez tenir jusqu'à la fin du secteur, vous devez vous procurer un laser au plus vite, ce qui vous permet d'infliger de lourdes pertes à l'ennemi. Et puis, vous serez en meilleure position pour affronter le vaisseau mère qui garde l'entrée du vaisseau suivant. *Transmuter* est un programme assez prenant qui aurait mérité une réalisation plus soignée.

Un doute m'assaille. Emporté par ma passion pour les shoot-them-up, je me répands en qualificatifs élogieux. Peut-être suis-je trop indulgent ? Heureusement, il y a **Mission Génocide**. Quel bonheur, enfin un shoot-them-up nul que c'en est un plaisir. Je vais pouvoir distiller mon venin. Commençons par le début : il est laid, les graphismes auraient été jugés moyens sur 8 bits... il y a quelques années. Quant à l'action, il ne se passe vraiment rien d'intéressant, juste de pauvres vaisseaux qui viennent tristement se faire abattre par paquets. Et puis, il y a les effets sonores qui ressemblent à s'y méprendre aux couinements d'un vieil animal malade. En résumé, un programme, testé sur *Atari ST*, nul sous tous les rapports.

Dans **Warhawk**, ce shoot-them-up à scrolling vertical, vous survolez une planète ennemie en affrontant des escadrilles d'Aliens. Il s'agit d'un remake d'un programme sorti sur huit bits voici presque deux ans. Les graphismes ont été améliorés, même s'ils ne sont pas particulièrement impressionnants. Mais en revanche l'animation a beaucoup perdu en rapidité, ce qui lui retire une bonne partie de son

intérêt. On retrouve, avec plaisir, l'excellent thème musical de l'ancienne version, mais hélas, il n'est pas mis en valeur par les capacités sonores limitées du ST. L'action est facile (trop facile) et les joueurs confirmés risquent de s'ennuyer ferme. Si vous n'êtes pas un enrégé de ce type de programme, vous pourrez passer un bon moment en évitant les sensations trop fortes. Mais sans le stress et une certaine dose de frustration, s'agit-il encore d'un shoot-them-up digne de ce nom ? N'oublions pas que c'est Sega qui a créé le célèbre *Zaxxon* en salle d'arcade. Qu'il soit béni car le jeu reste l'un des plus grands shoot-them-up de l'histoire du jeu vidéo. Dans ce remake, (*Zaxxon 3D* pour les consoles Sega), on ne retrouve pas le scrolling en diagonale qui a fait la gloire du programme original, mais une vue en 3D de face. L'utilisation des lunettes 3D donne une impression de relief très satisfaisante. A l'exception de ces changements, le jeu est construit sur le même schéma que le précédent. Tout d'abord un combat entre les escadrilles ennemies dans l'espace, puis on pénètre dans le tunnel pour détruire les installations ennemies. Ensuite, au lieu d'affronter l'énorme robot, vous repartez dans l'espace où vous attend le redoutable vaisseau mère. Le nouveau look de *Zaxxon* est agréable, surtout l'épisode du tunnel qui est assez réussi, mais il faut bien reconnaître que cette nouvelle version n'est pas aussi passionnante que l'originale. On regrettera surtout la lenteur de l'action.

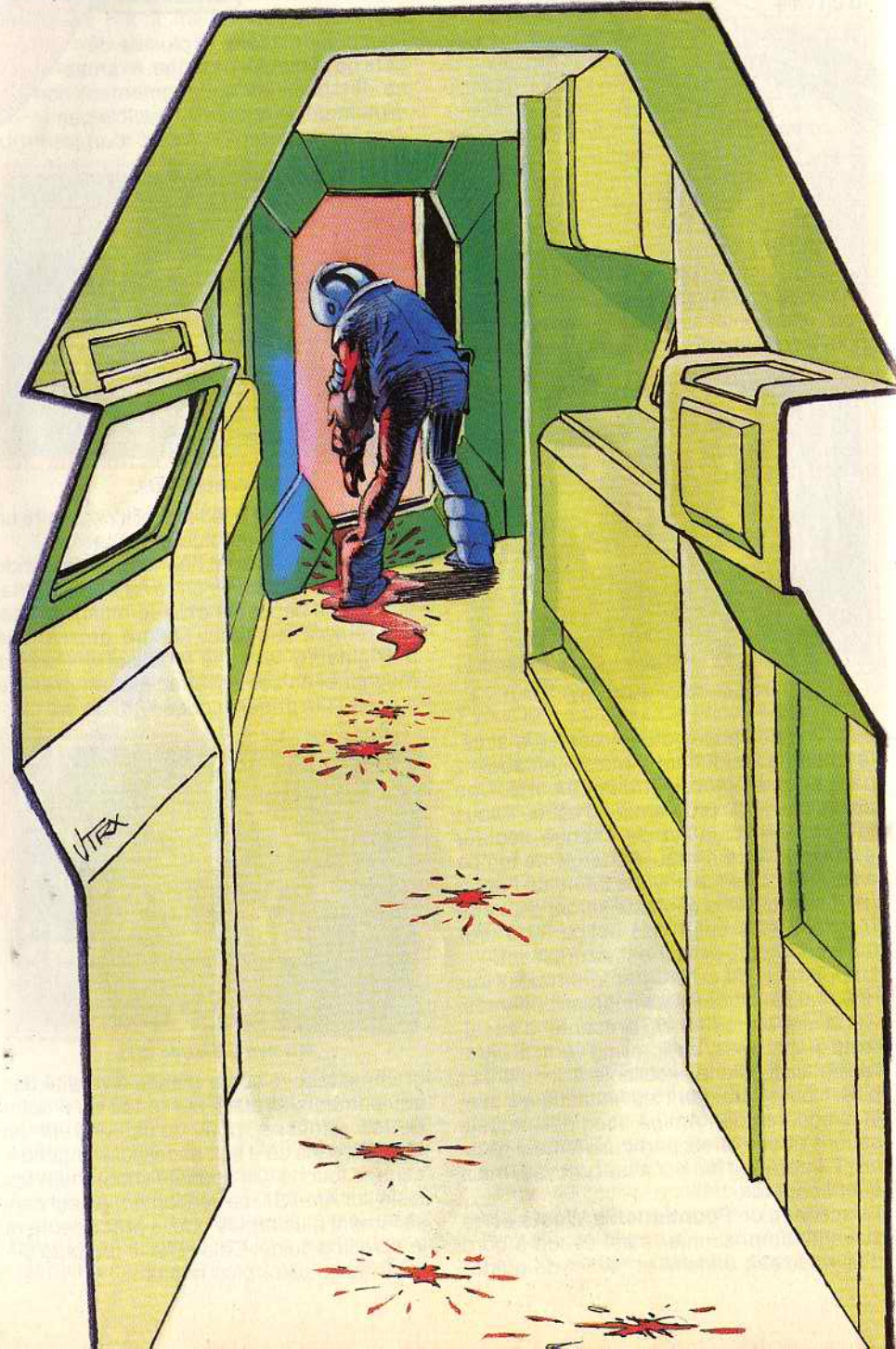
Nemesis 2 est la suite de *Nemesis*, le célèbre jeu d'arcade qui a révolutionné le genre en introduisant le principe de l'armement évolutif. Comme dans le précédent programme, l'action est difficile mais passionnante. L'ennemi ne vous laisse pas un instant de répit et il faut améliorer son armement au plus vite si l'on veut rester en vie et vraiment progresser. C'est un jeu très riche avec des tas de monstres agressifs et aussi quelques passages secrets. Le principe de ces passages est fréquemment employé dans les programmes japonais où ils apportent vraiment un intérêt supplémentaire au jeu. La réalisation est excellente, avec de bons graphismes, une animation rapide et une bande sonore très réussie. Toutes ces qualités font de *Nemesis* un grand shoot-them-up. Les possesseurs de MSX sont des petits veinards puisqu'ils en ont la seule version disponible. Konami nous avait donné un excellent *Nemesis* sur 8 bits (mais sans les passages secrets de la version MSX) alors pourquoi pas *Nemesis II* ? On aimerait bien.

Aux commandes de votre vaisseau vous partez à l'attaque de seize stations spatiales. Vous affrontez les escadrilles ennemies et lorsque l'une d'elles est totalement détruite, vous devenez invincible pendant quelques instants. Mais dans **Bedlam** l'essentiel se passe au niveau du sol. Vous survolez sans danger certaines structures, tandis que vous vous écrasez sur d'autres et que les pyramides vous font rebondir

dangereusement. En revanche, si vous survolez les points de téléportation, vous vous retrouverez dans un tableau de bonus, au beau milieu d'une partie de billard. Cette scène intermédiaire est originale, mais elle n'est guère convaincante. La réalisation pour *Amstrad* est inégale : de bons sprites et une animation réussie mais des décors assez pauvres. Ce n'est pas un grand shoot-them-up, mais on se laisse quand même prendre au jeu. Un atout supplémentaire : on peut jouer à deux simultanément. Les versions *C 64* et *Spectrum* sont également de bonne qualité. Un honnête programme, mais il y a beaucoup mieux.

Zybex est un excellent programme tout à fait représentatif d'un type de jeu très popu-

laire en Grande-Bretagne : les « budget games ». Ces jeux présentent la particularité d'être vendus à un prix très modeste. Celui-ci coûte trente francs... en Angleterre. Ne rêvez pas, ces programmes ne sont pas souvent distribués dans notre pays et quand ils le sont, on se retrouve souvent avec un import dont le prix a fait une belle culbute. Certains de ces « budgets » sont d'une grande qualité et enterrent facilement bien des concurrents vendus au prix fort. C'est le cas de *Zybex* qui figure toujours en bonne place dans les hit-parades anglais quelques mois après sa sortie. Equipé d'une combinaison qui vous permet de voler, vous affrontez des escadrilles de vaisseaux ennemis tout au long des seize



Warhawk (ST).

mondes qui vous attendent. La destruction de vos adversaires vous permet d'augmenter votre armement. Cinq types d'armes différentes sont disponibles et le choix que vous faites entre elles est très important. C'est là l'une des grandes originalités de ce programme : il n'y en a pas une plus puissante que les autres. Toutes ont leur efficacité maximum suivant le type d'ennemis



Zaxxon 3D (console Sega).

que vous affrontez. Le tir se fait automatiquement et le bouton du joystick sert uniquement à passer d'une arme à une autre. *Zybex* est un programme bien réalisé avec de beaux décors qui bénéficient d'une excellente utilisation des couleurs, ainsi qu'une animation rapide. (Testé sur *Commodore 64*.)

Dans une galaxie aux confins de l'univers



Nemesis II (M.S.X.).

se trouve un système de cinq planètes qui abrite une très ancienne civilisation. Tel est l'univers de **Salamander**. Soudain les forces de *Salamander* surgissent de nulle part pour se lancer à la conquête de cette civilisation pacifique. Vous êtes le seul espoir de ses habitants et vous partez aux commandes de votre vaisseau combattre l'agresseur. Dans le premier niveau, vous

affrontez l'ennemi dans un astéroïde creusé de cavernes qui défilent en un scrolling horizontal. Puis, dans le second, vous traversez une nuée de météorites pour affronter une redoutable araignée lourdement armée. Cette seconde scène présente un scrolling vertical. Bien d'autres épreuves vous attendent encore et vous n'en triompherez qu'avec beaucoup d'adresse et en augmentant votre armement en cours de mission.

Ce programme est la conversion du jeu d'arcade de Konami qui faisait suite à *Nemesis*, leur précédent hit. L'adaptation est réussie tant pour les excellents graphismes que pour l'animation. C'est l'un des meilleurs shoot-them-up sur *C 64*.



Bedlam (CPC).

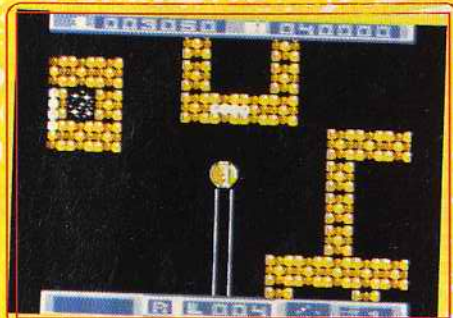
Les amateurs de shoot-them-up sur huit bits se souviennent avec plaisir d'*Encounter*, un programme qui avait fait sensation à l'époque de sa sortie. Son créateur, Paul Woakes qui entre-temps a réalisé le non moins célèbre *Mercenary*, en a fait cette année un remake sur seize bits : **Backlash**. Le principe en est le même : à bord d'un véhicule de guerre, vous évoluez au milieu d'un décor en 3D en affrontant des soucoupes volantes ennemies qui explosent en projetant des éclats métalliques dans toutes les directions. Dans la première version, il n'y avait qu'un seul type d'adversaires et un missile téléguidé. On les retrouve dans *Backlash* ainsi que de nouveaux engins comme un œil d'espion, particulièrement réussi, ainsi que différentes soucoupes qui tirent des gerbes de projectiles, bien difficiles à éviter. L'action, rapide et furieuse est très prenante. On s'y croirait ! La réalisation pour *Atari ST* est magnifique avec une animation rapide et fluide et un effet de 3D saisissant. C'est vraiment du beau travail. Bien sûr, l'action est assez répétitive et ne laisse place à aucune stratégie, mais qu'importe. C'est un jeu d'action pure et les amateurs du genre se régaleront.

Ce programme n'est disponible que sur seize bits. Des versions huit bits avaient été annoncées mais on n'en parle plus actuellement. La version *Amiga* est identique à la précédente, à l'exception de l'extraordinaire qualité des effets sonores qui ajoute beaucoup à l'atmosphère de ce programme envoûtant. Vous connaissez Jeff Minter ? C'est l'un des plus célèbres programmeurs anglais, reconnaissable à son look bab (cheveux



Zybex (C 64).

long et pull en laine) ainsi qu'à sa passion pour ces drôles de bêtes que sont les lamas. Bref, un personnage qui a fait d'excellents programmes sur *C 64* et *Spectrum*. Aussi quelle stupéfaction de découvrir son premier jeu sur *ST* : **Revenge II** est un shoot-them-up, puisque la seule action consiste à tirer sans arrêt, mais on a du mal à le croire. Il y a des chameaux très sim-



Salamander (C 64).

plistes qui sautent mollement sur l'écran en balançant de drôles de projectiles sur d'autres animaux tout aussi bizarres. C'est un jeu ça ? Non c'est pas possible, il doit y avoir une erreur. Ou bien alors, si c'est fait exprès c'est que vraiment on ne comprendra jamais rien à l'humour britannique. Empressons-nous d'oublier cette regrettable erreur de parcours.



Backlash (ST).

Les versions huit bits ne sont guère différentes de la précédente. Passons vite à autre chose avant d'être repris par un fou rire nerveux. Dans **Mega Apocalypse**, vous vous envolerez pour un long voyage dans l'espace avec un ordre de mission d'une grande simplicité : détruire tout ce qui bouge. Vous devez abattre des escadrilles entières d'Aliens

DOSSIER



Revenge II (ST).

déchainés, mais aussi des météorites et des lunes qui traversent l'écran à toute allure. L'action est trépidante et tout va très vite. Heureusement, au début de chaque vague vous pouvez ramasser toutes sortes d'équipements et même vous procurer des vies supplémentaires.

La rapidité de l'animation, la qualité de la bande sonore et la beauté des graphismes font de ce programme une grande réussite. *Mega Apocalypse* utilise au maximum les possibilités du C 64. De plus, il est possible de jouer à deux simultanément. Un shoot-them-up original et impressionnant. La version *Spectrum* est loin de valoir la précédente: l'animation est beaucoup moins rapide, les graphismes pauvres et la bande sonore peu convaincante. Tout ce qui faisait le charme de la version originale a disparu et il ne reste plus grand chose. Dommage.

Après l'excellent *Altair*, Decroix et Garofalo nous offrent encore un shoot-them-up qui ne manque pas d'intérêt: **Trauma**. Vous survolez une planète ennemie en affrontant des Aliens agressifs. Le principal danger ne vient pas tant des escadrilles ennemies que des tourelles de tir qui vous noient sous un déluge de feu. Comme c'est maintenant l'usage, vous pouvez améliorer votre armement en cours de mission. Les nouveaux équipements sont assez spectaculaires mais il faut bien reconnaître que leur effi-



Mega Apocalypse (C 64).

cacité n'est guère convaincante. L'originalité de ce programme repose sur la présence de tunnels qui vous permettent de franchir sans risques certains secteurs, et surtout dans le fait que la partie continue. En effet, lorsque vous êtes touché vous ne perdez pas une vie mais votre niveau d'énergie diminue. *Trauma* présente de bons graphismes ainsi qu'une excellente

animation. Seuls les effets sonores laissent à désirer. Un bon shoot-them-up disponible uniquement sur ST.

Les opérations précédentes jouèrent un important rôle dissuasif qui mena l'ensemble des différentes races à signer la paix avec la Terre. Ainsi se créa une fédération qui par la suite donna naissance au premier empire intergalactique qui dura pendant trois siècles. Durant cette période de paix, les Terriens furent néanmoins obligés de livrer quelques combats pour défendre certaines colonies attaquées par des pirates de l'espace.

Les shoot-them-up français sont rares. *Trauma* et **Mach 3** sont les seuls de ce dossier. Rares mais de bonne qualité car Loricels a fait un bon travail avec une excellente animation en 3D accompagnée par une bande sonore assez soignée. Vous affrontez les troupes d'un redoutable mutant qui a envoûté votre fiancée. Les escadrilles ennemies arrivent sur vous à toute allure et vous devez prendre garde à



Trauma (ST).

ne pas descendre trop bas si vous ne voulez pas être détruit par les mines de proximité. Dans un premier temps, vous combattez en surface avant de vous glisser dans une porte spatio-temporelle pour attaquer le repaire de votre ennemi. Le passage dans ces portes demande une grande précision et un timing précis car elles sont protégées par un barrage de mines et il faut vraiment plonger au dernier moment. On se laisse prendre au jeu grâce à la qualité de l'ensemble. Un seul défaut: les commandes de votre vaisseau sont inversées ce qui est assez gênant lors des premières parties. Un bon programme testé sur Atari ST qui préfigurait *Space Racer*.

La version *Amiga* est identique à la précédente. Des versions *Amstrad* et *PC* sont disponibles. Elles présentent le défaut d'être pauvres en couleurs, mais l'animation est excellente.

Dans le programme **Roadwars** rien ne va plus sur les routes qui relient entre elles les lunes d'Armageddon. A la suite d'une attaque ennemie, l'ordinateur de contrôle a été endommagé et la circulation est devenue particulièrement périlleuse. Vous partez dégager la route à bord d'un engin de forme sphérique qui s'ouvre à volonté pour laisser apparaître un double canon à laser. Vous foncez à toute allure en faisant feu sur les obstacles et sur les agresseurs qui vien-



Mach 3 (ST).

nent à votre rencontre. Deux engins avancent côte à côte et si vous jouez à deux vous pouvez vous allier pour gagner en efficacité, ou bien vous combattre. En revanche, si vous jouez seul, l'ordinateur contrôle le second véhicule. Considérez-le comme un adversaire car il ne manquera pas une occasion de vous projeter dans le vide. A vous d'y parvenir avant lui. Ce programme pour *Amiga* bénéficie d'une réalisation impressionnante: beau graphisme, animation rapide et fluide, effet de profondeur et de vitesse formidable, le tout agrémenté d'une bande sonore époustouflante. La grande classe! Un shoot-them-up original, à vous couper le souffle.

La version ST fait pâle figure à côté de la précédente car elle n'a visiblement pas bénéficié du même soin au niveau de la réalisation. Les possesseurs de huit bits n'ont pas été oubliés avec de bonnes versions sur *Spectrum* et *C 64*.

Les Xenomorphs, une race extra-terrestre particulièrement agressive, s'était déjà attaqué aux colonies terriennes dans le premier programme. Ils reviennent dans ce nouvel épisode — **Skyfox II** — pour s'attaquer à la galaxie toute entière. En tant que meilleur pilote de la fédération, vous avez le choix entre dix missions qui se déroulent à différentes périodes du conflit. Sur l'écran, vous avez une vue de l'espace en 3D ainsi que votre tableau de bord. Les missions



Roadwars (Amiga).

sont intéressantes et variées, mais hélas, il y a beaucoup de temps morts lorsque vous voyagez dans l'espace avec comme seule occupation d'éviter quelques météorites. Comme toujours avec Electronic Arts, la réalisation est soignée avec de bons graphismes et une excellente animation. L'action est moins frénétique que celle du premier épisode mais le jeu ne manque pas



Side Arms (ST).

décors sont aussi beaux que variés, le scrolling horizontal en parallaxe d'une rapidité impressionnante et les effets sonores convaincants. Une belle réalisation mise au service d'un jeu passionnant. Vous avez pour mission de protéger des robots de forage sur une lointaine colonie. Vous affrontez des vaisseaux ennemis ainsi que toutes sortes de créatures, belles et agressives. Le principe du jeu est très proche de celui de *Defender* avec un radar situé en bas de l'écran qui indique la position de vos agresseurs avec beaucoup de précision. Vague après vague, vous devez éliminer vos adversaires. Il faut faire vite car si vous traînez, de nouvelles créatures dont il est très difficile de se débarrasser apparaissent. Heureusement vous contrôlez la vitesse de votre vaisseau qui dispose d'une considérable réserve d'accélération, mais vos réflexes tiendront-ils le coup? Pour compliquer le tout, il n'est pas question de tirer sans cesse sous peine de détruire les icônes qui apparaissent lorsque vous supprimez certains ennemis. Au contraire, il faut absolument les récupérer car les icônes vous procurent des équipements supplémentaires qui vous seront très utiles par la suite. Votre vaisseau est équipé d'un écran protecteur dont la puissance diminue chaque fois que vous êtes touché. Pour le recharger, il faut abattre un vaisseau qui traverse l'écran de temps à autre et ramas-



Skyfox II (C 64).

seurs. Vos agresseurs sont variés et les armes à votre disposition ne le sont pas moins. En ramassant des « pow », vous vous procurez des équipements qui permettent de tirer dans toutes les directions ou d'augmenter votre puissance de feu.

Le jeu d'arcade original n'était pas une grande réussite et il en va de même de cette conversion. L'ensemble souffre d'un manque d'originalité et ce n'est pas la réalisation, guère impressionnante, qui relève l'ensemble. Les graphismes sont honnêtes, sans plus, les effets sonores ordinaires et seule l'animation est vraiment réussie. Ce n'est pas un mauvais jeu, mais de nombreux autres programmes reprennent le même principe, beaucoup mieux.

Les versions *C 64*, *Amstrad* et *Spectrum* ne sont pas mieux réussies que la précédente et l'intérêt de jeu n'est pas plus au rendez-vous.

Dans **Side Arms**, reprise d'un jeu d'arcade de Capcom, testé sur Atari ST, vous défendez une colonne contre des nuées d'enva-



Star Ray (Amiga).

ser la capsule, alors éjectée, avant qu'elle ne touche le sol. L'action frénétique et une réalisation irréprochable font de *Star Ray* le meilleur shoot-them-up de l'année. Un must.

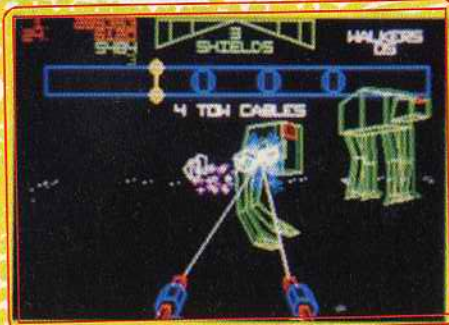
Seule la version *Amiga* est disponible actuellement, mais une version ST devrait arriver d'un jour à l'autre. La réalisation a été confiée au grand Steve Bak. Ça pro-

DOSSIER

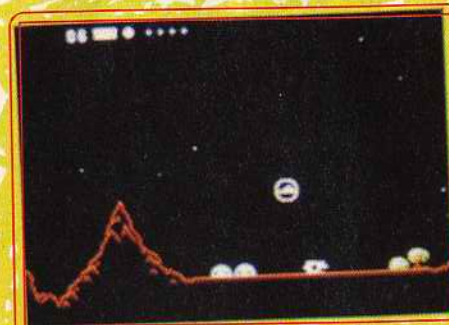
met ! D'autre part, une version C 64 est en cours de développement.

Les deux disquettes suivantes relatent la période dite « Guerre des étoiles ». De 3190 à 3214, des rebelles menés par le légendaire Luke Skywalker combattirent et finirent par vaincre le dernier Empereur.

Cette année, nous avons enfin découvert une excellente adaptation pour Atari ST de **Star Wars**, cet ancien jeu d'arcade que beaucoup considèrent comme l'un des meilleurs. Bien sûr, on ne retrouve pas le plaisir d'être assis dans la cabine avec le manche à balai dans les mains, mais à part ça, tout y est. C'est une adaptation très fidèle du programme original, dans laquelle vous tenez le rôle de Luke Skywalker pendant l'assaut de l'étoile de la mort. Tout d'abord, vous approchez dans l'espace en combattant les vaisseaux ennemis, puis



L'Empire contre-attaque (ST).



Oids (ST).



Return to Genesis (ST).

sode. Une fois que vous avez triomphé de toutes ces épreuves vous reprenez le tout avec un niveau de difficulté plus élevé. Ce nouvel épisode s'inscrit dans la continuité du précédent par sa construction. Pas de changements non plus au niveau de la réalisation : perspective en 3D, graphismes en vecteurs et synthèses vocales. On retrouve avec plaisir l'univers de Star Wars, bien que cette suite n'apporte pas grand-chose de nouveau. **L'Empire contre-attaque** n'est pas aussi réussi que **Star Wars**, à l'exception du combat contre les chameaux, qui est le point fort de l'action. Contrairement à la version ST le deuxième épisode est mieux réussi que le premier sur C 64. Les versions Spectrum, Amstrad et Amiga sont annoncées.

Une nouvelle période de chaos commença après l'affrontement du premier Empire intergalactique. A cette époque, une série d'opérations de sauvetage furent lancées afin de tenter de récupérer des colons ou des races alliées prisonniers sur de lointaines planètes.

Dans **Oids**, pour Atari ST, vous voyagez de planète en planète afin de libérer les prisonniers d'une race extra-terrestre particulière-

ment agressive. Au-dessus de la première planète, vous quittez le vaisseau mère à bord d'une navette qui avance par poussées de réacteurs, à la manière d'**Asteroids**. Vous partez à la recherche des oïds en détruisant les installations ennemies et les missiles à tête chercheuse qui vous poursuivent. L'essentiel de ce programme repose sur le pilotage, particulièrement délicat, de votre vaisseau qui exige une très grande précision. S'il ne s'agit pas à proprement parler d'un shoot-them-up, le tir n'en tient pas moins un rôle important. Essayez donc de descendre récupérer les oïds sans avoir détruit les bunkers ennemis au préalable. Votre tir doit être particulièrement précis car il faut anéantir les installations sans atteindre les prisonniers qui courent autour d'elles.

Bien que peu spectaculaire, ce programme



Goldrunner II (ST).

bénéficie d'une réalisation soignée. Ce qui n'est pas une surprise lorsqu'on sait qu'elle est l'œuvre de FTL, à qui l'on doit le célèbre **Dungeon Master**. Avec quelque entraînement, on vient à bout sans trop de peine de la première série de planètes mais par la suite c'est une autre paire de manches et il faut faire preuve d'une grande habileté. Un excellent programme qui séduira les amateurs de précision.

La réputation de Steve Bak n'est plus à faire car il est unanimement reconnu comme le meilleur programmeur actuel sur seize bits. L'année dernière il avait frappé un grand coup avec **Goldrunner** (Tilt d'or 88), le shoot-them-up au scrolling vertical le plus rapide, avec des graphismes dignes des salles d'arcade. Cette année, il récidive avec un scrolling horizontal d'une rapidité incroyable, surprenant les connaisseurs qui ne croyaient pas la chose possible sur ST, avec **Return to Genesis**, testé sur Atari ST. Depuis, personne n'a pu égaler cet exploit, mais ne désespérons pas.

Vous partez à bord de votre vaisseau pour sauver les savants faits prisonniers par de redoutables extra-terrestres. Dans chaque secteur vous foncez à toute allure en affrontant les véritables vaisseaux ennemis qui sont aussi rapides que le vôtre. Lorsque tous les savants sont récupérés, vous passez à la planète suivante. Votre vaisseau n'explose pas lorsqu'il heurte un obstacle mais il rebondit en sens inverse, ce qui est souvent fatal lorsqu'un Alien est à vos trousses. Le point fort de ce programme est une réalisation irréprochable. Le vaisseau

LE NOUVEL HEBDO DE TOUS LES JEUX MICRO QUI VOUS FERA CRAQUER

N°1
9 NOVEMBRE



N°1 • 9 NOVEMBRE 1988

L'HEBDO DES JEUX MICRO POUR TOUS STANDARDS

61 TRUCS, ASTUCES, POKES, VIES INFINIES...

GAGNEZ DE 50 à 400 FRANCS

APPRENEZ A PROGRAMMER VOTRE PROPRE JEU

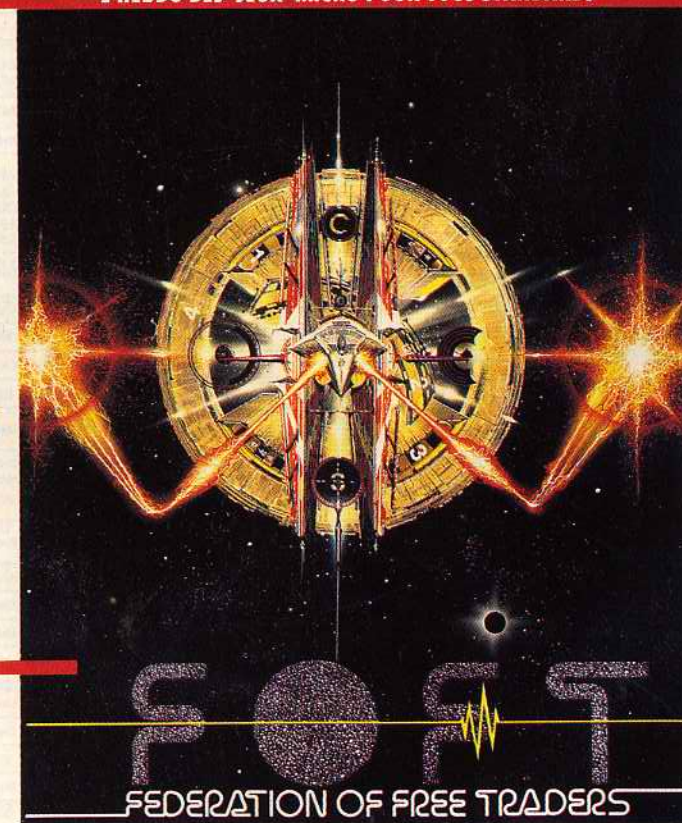
GRAND CONCOURS LORICIELS

LE POSTER DE F.O.F.T.

AMSTRAD
AMIGA
ATARI ST
COMMODORE
SPECTRUM
MSX...etc..



3793161010007 00360



DOSSIER TOUS LES TRUCS SUR ARKANOID I & II



EN VENTE 10F TOUS LES MERCREDI CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

DOSSIER

répond instantanément à la moindre commande, il fonce, puis il s'arrête net, pivote et repart à toute vitesse dans l'autre sens. Et le scrolling suit ! La vitesse de votre vaisseau et la grande sensibilité des commandes exigent de vous de la précision et des réflexes à toute épreuve. C'est un jeu difficile et stressant qui vous prendra la tête. Un des meilleurs shoot-them-up de l'année et, de loin, le plus rapide. La grande classe ! (Notice en français).

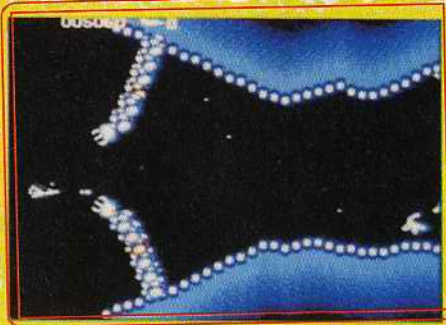
La version Amiga est totalement identique à la précédente, ce qui n'est pas étonnant puisqu'elle est aussi l'œuvre de Steve Bak. De plus, les qualités sonores de l'Amiga mettent encore plus en valeur l'excellent thème musical qui accompagne l'action. Les pirates de l'espace de **Goldrunner II**



Netherworld (C 64).

se sont emparés par surprise des robots qui contrôlent les bases de défense terrestre. Votre mission consiste à récupérer ceux-ci, ou au pire, à les détruire avant que vos agresseurs ne les retournent contre la Terre. Comme dans le premier épisode, votre vaisseau dispose d'une formidable accélération mais prenez garde à ne pas aller vous écraser sur les nombreuses structures qui couvrent les stations spatiales. Les graphismes sont assez fins et certains décors sont magnifiques. En revanche, les sprites sont un peu petits. Le scrolling vertical est aussi rapide que fluide et l'animation excellente. C'est du beau travail et pourtant on n'est pas vraiment convaincu par l'intérêt de ce programme testé sur Atari ST qui est loin d'être aussi passionnant que son illustre prédécesseur. Le programme est disponible uniquement sur ST. En revanche, deux scénarios disks différents sont vendus séparément. Ils offrent des niveaux différents dans de nouveaux décors. L'idée de relancer l'intérêt d'un jeu avec de nouveaux tableaux est intéressant, mais l'on peut douter que ce jeu soit assez motivant pour que l'on ait envie d'en redemander.

Vous vous trouvez prisonnier d'un monde des plus étranges : celui de **Netherworld**. La seule façon de vous échapper de votre vaisseau de forme sphérique consiste à ramasser les diamants disséminés dans chaque labyrinthe afin de vous téléporter jusqu'au niveau suivant. Mais ce ne sera pas chose facile car le temps est limité et toutes sortes de dangers vous guettent. Hewson, qui est un spécialiste du genre,



Hunter's Moon (C 64).

nous offre un shoot-them-up original et bien réalisé. Les graphismes sont excellents, le scrolling multidirectionnel fluide et la bande sonore excellente. L'action est rapide et difficile, mais on est suffisamment motivé pour vraiment s'accrocher. De plus, entre deux secteurs, il y a un tableau intermédiaire dans lequel vous devez résoudre un problème pour gagner une vie supplémentaire.

36 SHOOT-THM-UP AU TILTOSCOPE

LOGICIEL	ÉDITEUR	MACHINE	SUPPORT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULTÉ	FIN AUTO-MATIQUE	INTÉRÊT	PRIX
AFTER BURNER	Sega	Sega	Cartouche	*****	*****	*****	****	Non	15	C
BACKLASH	Novagen	ST	Disk	*****	*****	*****	****	Non	12	B
BEDLAM	Go	Amstrad	Disk	*****	*****	*****	****	Non	11	C
BETTER DEAD THAN ALIEN	Electra	ST	Disk	****	***	****	***	Non	10	B
CHOPPER X	Mastertronic	ST	Disk	****	***	****	****	Non	10	B
FLYING SHARKS	Firebird	Amstrad	Disk	****	***	****	****	Non	13	C
FOUNDATIONS WASTE	Exocet	ST	Disk	****	****	****	****	Non	12	C
GOLDRUNNER II	Microdeal	ST	Disk	*****	*****	*****	****	Non	15	B
HUNTER'S MOON	Thalamus	C 64	Disk	*****	*****	*****	****	Non	14	C
INSANITY FIGHT	Microdeal	Amiga	Disk	*****	*****	*****	****	Non	16	B
IO	Firebird	C 64	K7	*****	*****	*****	****	Non	12	C
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	Domark	ST	Disk	****	****	****	****	Non	15	C
MACH 3	Loricels	ST	Disk	*****	*****	*****	****	Non	16	B
MEGA APOCALYPSE	Maritech	C 64	K7	*****	*****	*****	****	Non	5	B
MISSION GENOCIDE	Silverbird	ST	Disk	****	****	****	****	Non	16	C
NEMESIS II	Konami	MSX	Cartouche	*****	*****	*****	****	Non	15	B
NETHERWORLD	Hewson	C 64	Disk	*****	*****	*****	****	Non	14	D
ONDS	FTL	ST	Disk	*****	*****	*****	****	Non	16	C
RETURN TO GENESIS	Firebird	ST	Disk	*****	*****	*****	****	Non	6	B
REVENGE II	Mastertronic	ST	Disk	****	****	****	****	Non	17	C
ROADWARS	Melbourne House	Amiga	Disk	*****	*****	*****	****	Non	14	B
SALAMANDER	Imagine	C 64	K7	*****	*****	*****	****	Oui	16	C
SARCOPHAGER	Rainbow Arts	Amiga	Disk	*****	*****	*****	****	Oui	15	B
SIDE ARMS	Capcom	ST	Disk	****	****	****	****	Non	9	C
SIDEWINDER	Mastertronic	Amiga	Disk	*****	*****	*****	****	Oui	15	B
SKYFOX II *	Electronic Arts	C 64	Disk	*****	*****	*****	****	Non	18	C
STAR RAY	Logotron	Amiga	Disk	*****	*****	*****	****	Non	16	C
STAR WARS	Domark	ST	Disk	****	****	****	****	Non	13	B
TRANSMUTER	Code Masters	Atari XL	K7	****	****	****	****	Oui	14	C
TRAUMA	Ere	ST	Disk	*****	*****	*****	****	Oui	11	B
VYPER	Top Down	Amiga	Disk	*****	*****	*****	****	Non	15	C
WARHAWK	Firebird	ST	Disk	****	****	****	****	Oui	17	C
XENON	Melbourne House	ST	Disk	*****	*****	*****	****	Non	10	B
XR-35	Anco	Amiga	Disk	*****	*****	*****	****	Non	13	C
ZAXXON 3 D	Sega	Sega	Cartouche	*****	****	****	****	Non	13	C
ZYBEX	Zeppelin Games	C 64	K7	*****	*****	*****	****	Non	14	n.c.

Le symbole * indique que ce logiciel a fait l'objet d'un hit.

Une réussite sur C 64. La version C 64 est sortie la première. Les versions Spectrum, Amstrad, ST et Amiga suivent.

Lors d'une mission proposée par **Hunter's Moon** votre vaisseau est passé trop près d'un trou noir, ce qui l'a propulsé dans une galaxie inconnue. Des étoiles entourées de cellules vous retiennent prisonnier et vous n'avez pas d'autre choix que de les détruire. Dans chaque système vous devez détruire le mur des cellules pour y pénétrer et désactiver l'étoile. Mais attention les cellules se reforment rapidement et de rapides gardiens vous menacent. Dans ce programme il ne suffit pas de tirer vite et juste, mais il faut surtout maîtriser parfaitement vos déplacements. Ce concept original est servi par une excellente réalisation : beaux graphismes, animation rapide et bande sonore de qualité. L'action est rapide et variée et on se laisse totalement prendre au jeu. Un shoot-them-up de qualité pour C 64.

Dossier écrit et réalisé par
Alain Huyghues-Lacour

DISQUETTES 3 " pour AMSTRAD 15 F90

à l'unité par 100

Ref.	5	10	20	50	100
3" CF2	99F	189F	370F	875F	1590F
5.25 SFDD		60F	117F	285F	550F
5.25 DFDD		70F	136F	325F	580F
3.50 SFDD		110F	210F	475F	850F
3.50 DFDD		125F	240F	550F	995F

Disquettes certifiées 100% garantie 5 ans.

BOITIER PLASTIQUE AMSOFT...39 F LES 10

TITRES	AMSTRAD	COM.64	TITRES	AMSTRAD	COM.64
C	D	C	D	C	D
1943	92	140	RAMBO 3	87	136
4X4 OFF ROAD RACING	92	140	RASTAN	87	140
ACTION	142	182	REX	105	162
AIR BORNE RANGER	182	220	ROAD BLASTERS	87	136
ALIEN SYNDROME	92	136	ROADWARS	92	136
ALL STARS	83	142	ROY OF ROVERS	92	136
ARCHE CAPT. BLOOD	165	192	SALAMANDER	87	136
ARKANOID 2	86	140	SAMOURAI WARRIOR	87	136
ARTICFOX	146	196	SERVICE ACTION	136	186
A 320	142	186	SKY HUNTER	132	172
BARBARIAN (PSYNOSIS)	92	136	SOLDIER OF LIGHT	87	136
BARBARIAN 2	87	136	SPACE RACER	136	186
BARD'S TALE	142	182	SPY TRILGY	92	140
BEYOND ICE PALACE	92	140	STREET FIGHTER	92	140
BIONIC COMMANDO	92	136	SUMMER OLYMPIAD	92	140
BLACK LAMP	87	136	SUPER HANG ON	92	140
BOB WINNER	126	166	SUPERSPORTS	92	136
BUSHIDO	92	140	T. REX	92	140
BUBBLE BOBBLE	92	140	T. WREKS	92	140
CALIFORNIA GAMES	92	140	TARGET RENEGADE	87	140
CARRIER COMMAND	142	182	TERRORPODS	92	140
CORPORATION	92	140	THE DARK SIDE	92	142
CRAZY CARS	126	156	THE ELIMINATOR	92	136
CYBERNOID 2	82	136	THE FLINSTONES	86	140
DALEY'S THOMPSON O.C.	92	136	THE FURY	92	140
DREAM WARRIOR	87	142	THE GAMES WINTER	92	140
DRUID 2	87	142	THE LAST NINJA 2	116	142
ECHOLON	87	136	THE TRAIN	112	182
EMPIRE CT. ATTAQUE	96	148	THE VINDICATOR	87	136
F 15 STRIKE EAGLE	96	146	THUNDERCATS	87	140
FERNANDEZ MUST DIE	92	136	TROLL	87	136
FIRE AND FORGET	126	166	TURBO CUP	185	220
FIST AN THROTTLERS	92	136	TYPHOON	87	136
FOOTBALL MANA II	92	136	VICTORY ROAD	87	136
FRANCK BRUNOIG B.	126	176	WANDERER	92	136
FREEDOM	192		WHIRLIGIG	87	136
G.I. HERO	87	136	AMST. GOLD HIT 3	112	192
GALACTIC CONQUER.	126	165	Amst. - Solomon Key		
GAME OVER 2	87	125	Rampart + Capt America		
GARY LINEKER HOT SHOT	92	136	ARCADE ACTION	115	182
GARY LINEKER SUP.	92	140	Barbarian + Renegade + IK 2		
GAUNTLET 2	92	140	Collect-Konami	112	182
GIGN O JUPITER	142	182	Jackal-Shadon R. Nemesis		
GUERRILLA WARS	87	136	Jeelbreak-Ye Ar Kung Fu 2		
GUNSHIP	192	242	Green Beret-Ye Kung Fu		
HEROES OF THE LANCE	92	136	Hypersport-Pingpong-Mike		
HIG EPIDEM	112	152	TREASURE GOLD	85	182
HOPPINGMAD	96	145	Gunlet-Leaderboard		
HOT SHOT	105	142	Initiator - Metropolis-Ace of		
IMPOSSIBLE MISSION 2	92	140	ELITE 6 PACK 3	92	140
INDIAN MISSION	156		Dragonair 1+2		
IRON HORSE	95	145	Enduro Racer - Quartet		
JINKS	92	140	Wonder Boy-Scooby Doo		
KARNOV	92	140	GAME SET MATCH	126	175
L'ANGE DE CRISTAL	142	186	Tennis-Hypersport-Pingpong		
LANCELOT	142	186	Pool-Golf-Baseball-Boxing		
LIVE AN LET DIE	92	136	Pool-Superdecathlon		
MACH 3	126	176	GEANTS D'ARCADE	112	182
MARAUDER	87	136	Road Runner-Indiana Jones		
MATA HARI	136	185	Flyer-Gauntlet deep dungeon		
MATCH DAY 2	87	140	GHEMLINS	112	162
MAXI BOURSE	142	182	Mask 1-2 Death wish 3		
MONTE CRISTO	192		Basil delec + Deflector		
MOTOR MASSACRE	92	136	Jack the Nipper 2		
NETHERWORLD	92	136	IMAGINE ARC. HIT	96	140
NIGHT RAIDER	92	140	Arkanoid+Game Over		
NIMITZ	95	156	Mag. Max+Legend of Kage		
OFF SHORE WARRIOR	126	166	Slap Shot+Year Kung Fu 2		
OUT RUN	92	140	GOLD SILVER BRONZE	146	185
OVERLANT	92	140	Epox 23 épreuves sportives		
PEGASUS	146	192	KARATE ACES	112	172
PETER PAN	160		Kung fu master-Bruce Lee		
PIRATES	142	182	Uchi mata+Avenger-Samurai T		
PLATOON	87	140	Way of Tiger-Way Exploding list		
POOL OF RADIANCE	92	136	LEADERBOARD PAR 3	142	165
			Leaderboard tour		
			World class leaderboard		
			OCEAN STAR HIT 2	86	140
			Army moves-Mutant-Wizbat		
			Head Over Heels-Cobra-Tank		
			TAITO COIN - OP	120	160
			T. Renegade-Arkanoid 1-2		
			Subile Bobble-Flying shark-Slapt.		
			TOP TEN COLLEC	96	142
			Saboteur 1-2 Sigma 7		
			Crit. Mas+Airwolf-Tharatos		
			Deep shir-Combat Lynx		
			Bombjack 2-Turbo espi		

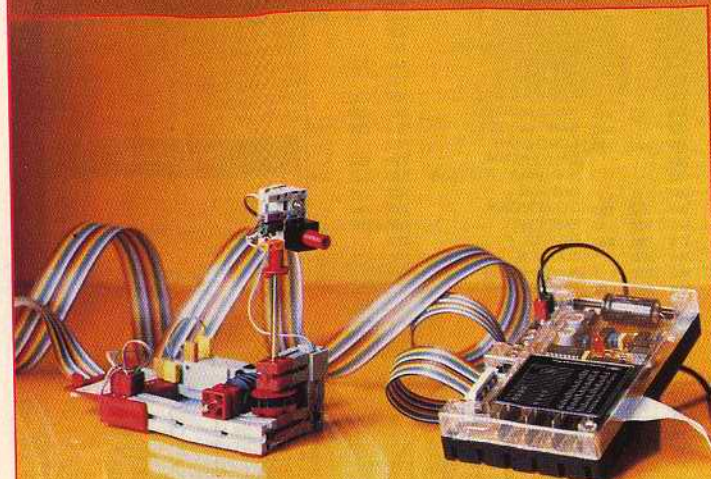
BON DE COMMANDE EXPRESS

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
DOM TOM + 50F.			
GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par		S/ TOTAL	
		PORT	15
		TOTAL	
precisez votre ordinateur			

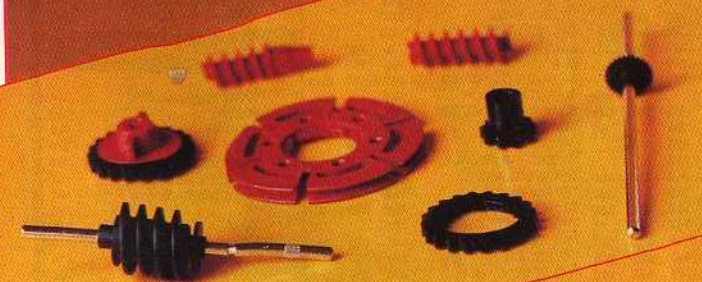
JESSICO

Quand les prix sont si bas, les souris dansent !

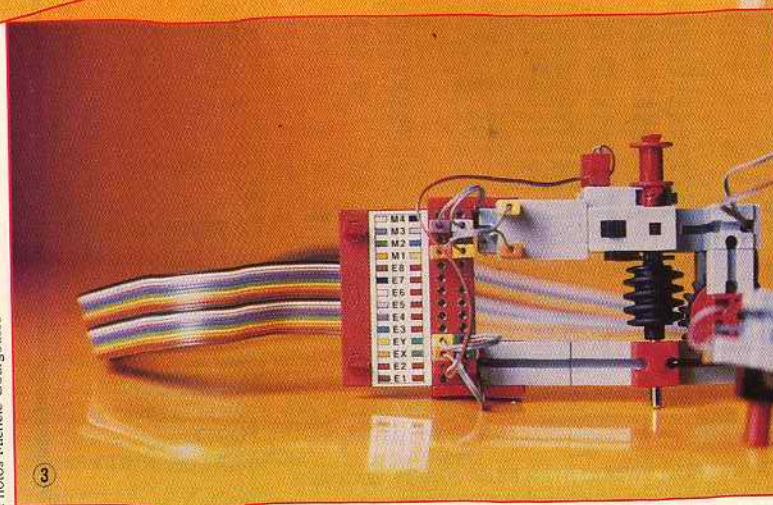
AMIGA			ST			PC			JOYSTICKS		
	ST	PC		ST	PC		ST	PC		ST	PC
1943	182	220	LORDS OF CONQUEST	182		DOUBLEUR JOYSTICK			68		
20.000 LIEUES SMER	240	220	MACH 3	182	220	ADAPT. 4 JOYSTICKS ST			75		
4X4 OFF ROAD RACING	192	242	MANHATTAN DEALER	182	255	CABLE EXTENS. JOYSTICK			65		
AARGH	182	185	MANOIR DE MORTEVIL	175	240	PHASOR ONE			108		
ACTION SERVICE	220	192	MARS COPS	220	220	CHEETAH 125 +			85		
ALBEDO	192	192	MATA HARI	182		CHEETAH MACH 1 +			125		
ALBUM 5 STARS	220		MAXI BOURSE	242	220	CHEETAH STARFIGHTER			148		
ALBUM COMPUTER HITS	270		MEURTRE A VENISE	242	225	PRO 5000			125		
ALBUM EPYX	242	220	MIND FIGHTER	242	220	QUICKSHOT TURBO II			128		
GEANTS D'ARCADE	245		MONTE CARLO	220		SPEED KING			108		
ALBUM OCEAN	242		MOTOR MASSACRE	182	225	WICO 3 WAY			275		
ALIEN SYNDROME	182		NEBULUS	182		WICO THE BOSS			160		
ANGE DE CRISTAL	220	245	NECRON	182	220	CHEETAH PC			198		
ARCHE CAPT BLOOD	220	245	NETHERWORLD	182	220				178		
ARKANOID 2	182	185	NIGEL MANSELL	182	220						
ARTURUS	182	185	NIGHT RAIDER	182	220						
ASTAROTH	182	185	NORTHSTAR	182							
BAMBOOZALL	182		OBULTERATOR	220	182						
BARBARIAN (PSYGN.)	182	185	OFF SHORE WARRIOR	245	245						
BARBARIAN 2	182	182	OUT RUN	182	220						
BARD'S TALE	220	220	OVERLANDER	220	240						
BARD'S TALE 2	240	220	PANDORA	182	182						
BETTER DEAD ALIEN	182	182	PIRATES	220	220						
BEYOND ICE PALACE	182	220	PLATOON	182	220						
BIONIC COMMANDOS	182	220	POLICE QUEST	182	185						
BOB WINNER	182	182	POOL OF RADIANCE	220	220						
BOMB JACK	220	240	POWERDROME	240	240						
BUBBLE BOBBLE	172	192	POWERPLAY	185	182						
BUGGY BOY	182	240	QUADRALEN	182	225						
BUSHIDO	182	192	QUESTRON 2	220	220						
CAPONE	242	242	QUETE OISEAU TEMPS	285							
CARRIER COMMAND	220	242	RAMBO 3	182	220						
CORRUPTION	220	220	ROADBLASTERS	182	220						
CRAZY CARS	225	245	ROCKET RANGERS	270	285						
CYBERNOID	182	225	ROCKFORD	192	182						
DALEY THOMPSON O.C.	182	225	SATURNIN	242							
DEFENDER OF T. CROWN	272	320	SCRAMBLE DE LUXE	220	220						
DOWN AT THE TROLLS	182	240	SILENT SERVICE	242	242						
DRUID 2	182	192	SINBAD	182							
DUEL	220		SKYBLASTER	192							
DUNGEON MASTER	242	220	SKYFOX II	182	220						
ECHOLON	242	242	SOLDIER OF LIGHT	182							
ELIMINATOR	182	182	SPACE HARRIER	182	220						
ELITE	220	220	SPACE RACER	182	185						
EMPIRE CTRE ATTAQUE	182	182	SPEED BALL	240							
EXOLON	182	192	SPIDERTRONIC	210							
EXPLORA	330	370	SPIRIFIRE 40	182							
F.O.F.T.	282	270	STAFF MARGOULIN	185							
F15 STRIKE EAGLE	182	192	STAR RAY	182	242						
FERNANDEZ MUST DIE	220	260	STAR TREK	175							
FERRARI FORMULA ONE	220	220	STARGLIDER 2	220	220						
FIRE AND FORGET	242	242	STARGOOSE	192	182						
FLIGHT SIMULATOR II	340	335	STARQUATE	182							
FLINTSTONS	182	185	STORM LODR	182							
FOUNDATION/SWASTE	220	225	STORMTROOPER	220	220						
FREEDOM			STRIKE FORCE HAR.	175	185						
GALACTIC C.	245	245	SUMMER OLYMPIAD	182	242						
GAME OVER 2	192	182	SUPER HANG ON	182							
GAMES WINTER	182	192	SUPER ICE SOCCER	185							
GAUNTLET II	182		SUPER SKI	220	220						
GIGN OPE. JUPITER	242	225	TANGLEWOOD	182	192						
GUERRILLA WARS	182	220	TARGET RENEGADE	182							
GUNSHIP	242	242	TERRIFIC LAND	185							
HELTER SKELTER	142	142	TERRORPODS	182	185						
HEROS OF THE LANCES	240	240	TRIDE DRIVE	282	320						
HIGH EPIDEMY	240	240	THE TEMPLE OF FLY	270	270						
HOT SHOT	182	182	THE SENTINEL	185	182						
HUNT RED OCTOBER	220	220	THEXDER	242	242						
ICE HOCKEY	242	242	THREE STOOGES	280	280						
IMPOSSIBLE MISSION 2	185	220	TIMES OF LORE	220							
INCANTATION	220		TINTIN	182							
INDIAN MISSION	185	185	TRUCK	220							
INDOOR SPORTS	242	242	TURBO CUP	220	220						
IRON LORD	220	225	TYPHOON	182	220						
IRON TRACKERS	182		ULTIMA V	242	220						
JEANNE D'ARC	280	280	VALISE FIL N°1	285							
JET	380	370	VALISE FIL N°2	285							
KARATE KID 2	152	185	VERMINATOR	225	195						
KENNEDY APPROACH	220	220	VICTORY ROAD	182	220						
KILLDOZER	182		VIRUS	182	182						
KING OF CHICAGO	245	245	VIXEN	225	225						
LANCELOT	182	182	VOYAGE C. TERRE	282	282						
LAST NINJA 2	185	182	WANTED	182							
LEADERBOARD BIRDIE	245	245	WARLOCK'S QUEST	215							
LEATHERNECK	220	185	WHORES TIME STOOD	185	182						
LEGEND OF SWORD	182	185	WINTER OLYMPIAD	182							
LIVE AND IT.DI.F	182	220	WIRLIGIG	182	182						
			ZYNAPS	185	225						



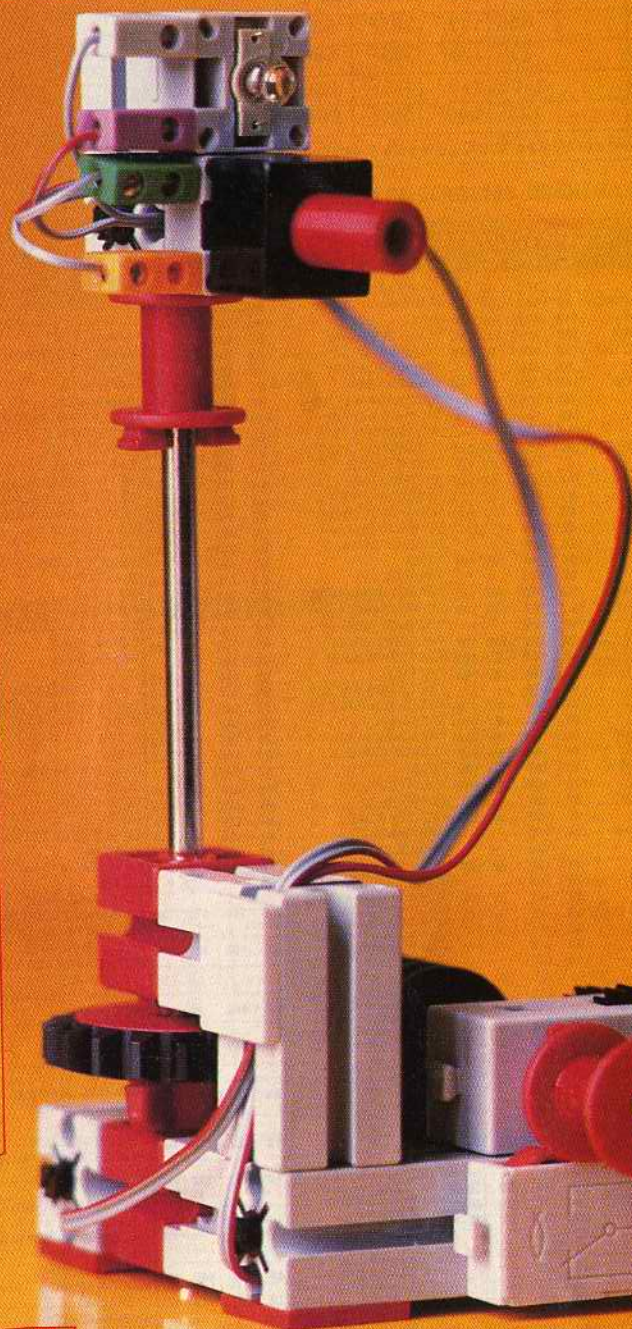
1



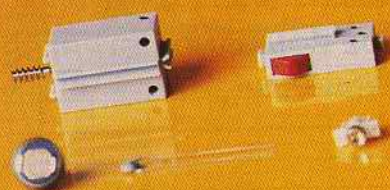
2



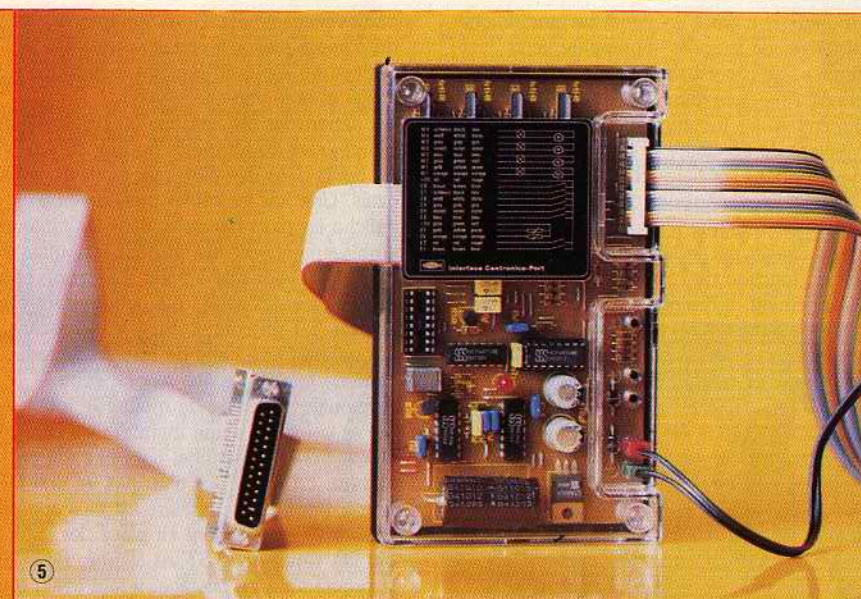
3



4



5



6

Ne me kit pas

Computing Experimental, le kit robotique de Fischer Technik change du robot banal. Relié par un câble à un Amstrad, un PC, un C 64, un Atari ST, il est programmable. Rangez votre joystick, prenez un tournevis pour qu'enfin le vice du jeu informatique ait un aspect pratique.

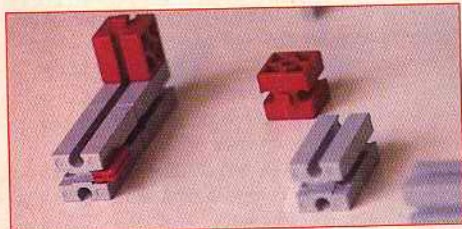
Quand on parle de robots, la première image qui vient aux esprits (intoxiqués de science-fiction) évoque un être mécanique à l'aspect vaguement humain. La ménagère pense Moulinex. Caricaturons : il se meut par saccades, se baisse avec peine et attrape les objets à l'aide des pinces de crabe. Ainsi, le célèbre R2D2 et son complice Z6P0, personnages tout de métal vêtus de la saga « Star Wars » ou Robocop sont des spécimens illustres. La réalité est autre. Les automates utilisés dans l'industrie ressemblent peu aux créatures légendaires du cinéma. Bras articulés, enchevêtrement de câbles, rotors et engrenages figurent parmi les éléments de base de l'automate industriel moyen. On lui demande d'accomplir sans erreur une tâche précise : soudure de tôles, peinture des carrosseries automobiles sur les chaînes de montage, assemblage des pièces mécaniques au micron près, montage des composants électroniques invisibles pour l'œil humain. C'est pourquoi il est doté d'organes sensoriels ultra-performants : capteurs infrarouges, à ultrasons, thermiques, magnétiques, etc. Et les articulations de ses « doigts » ne souffrent jamais de rhumatismes. Sa docilité est sans faille. Il y a quatre ans, un incident défraya la chronique à la centrale nucléaire de Creys-Malville : à la suite d'une fuite du réacteur, les ingénieurs furent contraint d'immerger une paire de robots dans le sodium liquide pour inspecter l'état des soudures de la cuve interne du réacteur.

1. Connexion entre l'interface et le robot.
2. Pièces mécaniques : axe, vis sans fin, roue dentée, couronne de poulie, écrou.
3. Liaison électrique à l'élément mobile.
4. Pièces électriques : photo-résistance, lampe, thermistance, mini-moteur.
5. L'interface se relie au port imprimante.
6. Divers éléments et blocs de montage : supports, plaques, pierres, cornières.

KIT COMPUTING EXPERIMENTAL

Sans aller jusqu'à ces extrêmes contorsions réfrigérantes, vous pouvez confectionner vos propres robots pendant les heures de microloisirs. Fischer Technik propose une série de kits d'assemblage dont le dernier en date, Computing Experimental, permet de fabriquer cinq robots différents : photomètre, radar, ventilateur, robot soudeur et tortue. Avantage considérable : ils se pilotent sur plusieurs micros tels que Commodore 64 et 128, Amstrad CPC 464 et 6128, compatibles PC et Atari ST. C'est d'ailleurs pour cette raison et pour la qualité du produit que nous vous présentons le Computing Experimental, plus que pour son prix de 2 235 F qui est une mauvaise surprise. Nous l'avons testé sur Atari ST.

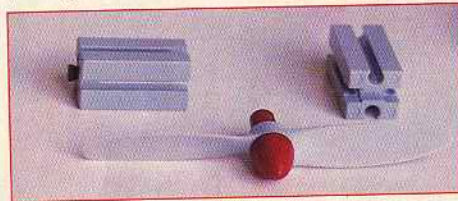
Le kit se présente sous la forme d'une grosse boîte contenant toutes les pièces plus la documentation, claire. Une notice particulière vous invite à renvoyer un coupon-réponse afin d'obtenir la disquette spécifique à votre ordinateur car celle-ci n'est pas fournie d'emblée. Certes, c'est un léger désagrément mais si l'on considère le nombre de boîtes différentes qu'il aurait fallu commercialiser pour chaque machine, le risque d'erreur aurait été important. Cela prouve au moins que la partie robotique est indépendante de l'ordinateur pilote. Outre les pièces d'assemblage, on trouve le boîtier d'interface, l'élément indispensable qui relie d'un côté le robot et de l'autre l'ordinateur. Il se présente sous la forme d'un ensemble de circuits fixés sur une carte avec deux ports d'entrée-sortie et deux entrées d'alimentation de courant (le bloc secteur est fourni). Avant de passer au montage, voyons le processus général d'installation. Les partenaires en présence sont au nombre de quatre. L'ensemble logiciel et ordinateur correspond au centre de pilotage. C'est de lui que partent les données, les signaux, via la sortie imprimante. J'en profite pour signaler que les imprimantes



Diversité des tailles et des couleurs.

sont de vrais automates ! Côté logiciel, les programmes de la version ST ont été écrits en GFA Basic, et chaque robot est commandé par un programme spécifique. Le constructeur a eu la bonne idée de fournir les listings sources : d'une part, les bidouilleurs pourront modifier le fonctionnement d'un montage, et d'autre part on peut suivre pas à pas le déroulement des opérations. Le port imprimante est relié à l'interface qui assume la lourde tâche de gérer les signaux émis par l'ordinateur. Elle les transforme en signaux électriques destinés cette fois à piloter les organes du robot. En fait, il existe deux catégories de signaux : ceux qui partent de l'ordinateur vers le robot et ceux qui effectuent le chemin inverse. Lorsque le programme rencontre l'ordre de mise en marche

du moteur 1, il émet un signal sur une broche particulière, de la sortie imprimante vers l'interface. Le cas est simple. Sur le kit Fischer Technik, l'interface gère huit sorties commandant les moteurs, huit entrées permettant de connaître l'état des interrupteurs et deux entrées spéciales chargées de recueillir les signaux provenant des capteurs. Un robot se distingue d'un appareil électroménager par le fait qu'il est capable de réagir en fonction de l'état de son environnement. Il distingue le chaud du froid, la lumière de l'obscurité, etc. Pour cela, il possède des capteurs sensoriels chargés de recueillir, de mesurer une grandeur physique, par exemple, la température. Cette grandeur est ensuite convertie en signaux électriques d'intensités proportionnelles. Puis, le courant circule du capteur vers l'interface jusqu'à l'ordinateur. En somme, le robot simule les réflexes humains : si vous posez votre main sur une plaque électrique en train de chauffer (ne le faites pas, vous allez la retirer vite fait au bout de quelques secondes), que se passe-t-il ? Les nerfs sensitifs qui sillonnent vos doigts (les capteurs) évaluent le degré de température



Blocs de construction et hélice.

et l'influx nerveux se propage vers le cerveau. Quand le seuil de douleur est atteint — c'est-à-dire quand ça brûle, — il intime l'ordre d'ôter la main en envoyant un signal aux nerfs moteurs. Un robot peut simuler cette situation, encore faut-il l'instruire correctement. Car ce qui lui tient lieu de cervelle est un simple programme.

LE KIT ROBOTIQUE

Les éléments de montage se rangent en trois catégories : les pièces électriques, mécaniques (transmission) et assemblage. Examinons les pièces électriques. Le kit contient deux capteurs : une thermistance et une photo-résistance destinées respectivement à évaluer la température et l'intensité lumineuse. Nous avons à notre disposition trois boutons poussoirs en guise de palpeurs. Il s'agit de simples interrupteurs à pression dont nous verrons plus loin l'usage. Les deux moteurs sont de type « pas à pas ». Cela signifie qu'ils fonctionnent de façon très précise puisqu'on indique combien de « pas » ils doivent tourner. Le moteur se trouve à l'intérieur d'un petit coffret en plastique aux dimensions des autres pièces. La transmission est assurée par une vis sans fin fixée au bout de l'axe de rotation. Les éléments mécaniques : engrenages, vis sans fin, roues, moyeux, treuil, pignons. Quant aux éléments d'assemblage, ils ressemblent à des pièces de Lego dont le principe d'ajustage consiste à glisser les éléments les uns contre les autres à l'aide d'encoches. La partie la plus longue concerne le montage des morceaux du robot. Précaution et minutie sont de rigueur. Il faut compter environ une heure et demie rien que pour le montage des

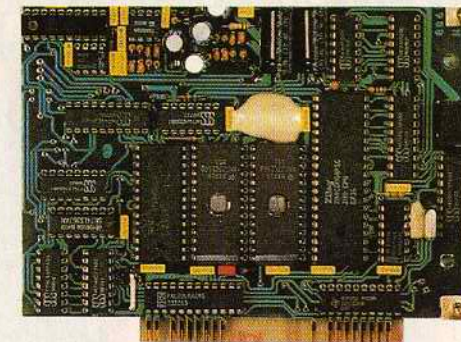
parties mécaniques. Nous sommes encore loin du compte puisqu'il va falloir procéder au câblage du robot en mettant le fil rouge sur le rouge et le fil vert sur le vert ! Au départ, les fils sont nus ou plutôt dénudés. Il faut jouer du tournevis (fourni, si, si !), insérer les bouts dans des plots aux couleurs vives et gaies. Une fois les câbles prêts à l'emploi, on enfiche les plots par paire dans les moteurs (aux emplacements prévus) et dans les autres objets dont nous avons déjà parlé. La liaison entre l'interface et les câbles qui pendouillent est assurée par un connecteur 2 x 14 broches duquel part une natte de fils vers l'interface. Comme je n'ai pas été vacciné contre l'espionite, j'ai choisi de monter le robot radar qui se compose d'une thermistance et d'une lampe fixées au sommet d'un axe mû par un moteur. En réalité, ce n'est pas un vrai radar, le terme détecteur de lumière est plus approprié. Tous les éléments sont en place, les connexions ont été vérifiées, le ST est allumé. Pour lancer le programme de pilotage, il faut avant tout charger l'interpréteur du GFA Basic puis appeler le programme Radar.bas. Mais ce n'est pas tout. Ce programme ne fonctionne pas tel quel, il lui manque la partie initialisation qui est un programme commun à tous les robots. Il contient une suite de routines spécifiques. Pour ce faire, on place le curseur sur la dernière ligne de Radar.bas puis on charge, à l'aide de la commande Merge, le fichier Expert.lst (un fichier ASCII). Cliquons sur Run. La lampe de montage s'allume, le radar se met à tourner lentement. Le moniteur du ST affiche un écran radar et mes yeux éblouis suivent le spot qui détecte la présence des objets autour de moi. Si je place un stylo sur le trajet du capteur, ce dernier détecte sa distance qui sera matérialisée par une série de points sur l'écran radar. Le moteur « pas à pas » produit un joli bruit de crécelle pas très rassurant au début. Quand le radar a effectué une rotation de 360 degrés, il repart en sens inverse et reprend sa position de départ. La manipulation est identique pour les six montages possibles du Computing Experimental. Au fait, vous vous demandez à quoi peut bien servir un radar de ce type ? Disons tout simplement que, pour une fois, les moyens justifient la fin. Ivan Roux

Synthe III

J'écoute la voix du PC parler ASCII sur mes fichiers. Je n'ai pas trop bu, mais un petit haut-parleur, posé sur mon bureau, énonce d'une voix monocorde le texte de l'article que vous êtes en train de lire et que je compose sur l'écran glauque de mon PC. La procédure fut simple : enficher une carte courte sur des slots libres de la machine (par chance, il n'y a qu'à soulever le capot). J'ai utilisé la fonction conversion vers l'ASCII de mon traitement de texte préféré (pour éliminer les caractères de contrôle, tels que les retours à la ligne). Puis je suis revenu au DOS et j'ai frappé PRINT Synthe.asc. Et... merveille, j'entends sortir du

haut-parleur ce que je viens de frapper. Jusque-là trois problèmes seulement font achopper la machine : le titre « Synthé III » est prononcé Synthé iii et non Synthé 3 ! Ensuite ASCII est dit comme « assis » et non « asqui » ou « A S C I I ». J'entends « slot » comme « slow » et non comme « slotte » et DOS, « do » et pas « dosse » ! En poussant le vice jusqu'à lui faire dire « les poules du couvent couvent », je suis assuré du plantage. La prononciation correcte est possible exclusivement avec l'orthographe hautement fantaisiste « les poules du couvant couvent ». Synthé III est un ensemble composé d'une carte et d'un logiciel. La carte enfichée, le logiciel est chargé une seule fois et reste résident en mémoire. Certes, la carte n'a pas besoin de logiciel pour fonctionner : elle se comporte comme une interface d'imprimante parallèle, c'est-à-dire qu'elle lit tout fichier destiné à l'impression. Elle lit l'écran affiché si l'on appuie sur la touche Print screen ou Impr écran. Quand je suis resté sous Sprint et que j'ai demandé l'impression, le haut-parleur m'a sorti mon texte, haché à chaque passage à la ligne, d'inesthétiques « escape » bien prononcés mais fort agaçants. D'où l'utilité de la conversion en un fichier ASCII ! Il traite ainsi plus de deux mille règles et exceptions de la prononciation du français : il prononce S.N.C.F., « Aise aine cé aiffe » ; Bd, « bé dé » et pas « boulevard » contrairement à ce qui est annoncé dans la doc ; vingt articles, « ving-t-articles », etc. Mais le logiciel utilitaire autorise moult raffinements. Les plus simples concernent la vitesse, la hauteur et le volume de la voix qui ne monte pas très haut (elle dit pas très-z-haut !), devient très nasillarde, mais pas féminine. Le choix du mode, bavard ou phonétique, ouvre d'autres horizons : en mode phonétique,

la carte oublie l'orthographe et obéit aux ordres plus particuliers. Pour dire « montagne », elle devra lire « M On On T A N Y. » Il est alors possible de modifier la hauteur, comme la vitesse, son par son. Ainsi, on peut entendre une phrase interrogative (en élevant la hauteur de la dernière syllabe) voire un chant, résultant d'une sorte de programmation. La ligne [95000KL95EEERD95 ★★★★★L97AAAAL9 9UUUUUUUUUUUUU97 ★★★★★★ ★★] sera chantée « Au clair de la lune ».



Une carte hard pour dire des mots doux.

Les fichiers d'exemples, donnent, chantés par la machine, une impression fort bizarre, mais les morceaux sont bien reconnaissables. En mode bavard, la carte prononce aussi les signes de ponctuation. Destiné selon les concepteurs à l'Enseignement Assisté par Ordinateur, aux alarmes industrielles, pour des bases de données de consultation orale, aux postes de travail informatique pour aveugles, Synthé III coûte 4 700 F TTC. Il est fabriqué par Electrel, une entreprise de Caen. Les PC ne sont pas condamnés à rester aphones, mais il faut y mettre le prix ! Denis Schérier

Video Digitiser

Question : peut-on digitaliser des images sur Archimedes ?

Réponse : oui, grâce au Video Digitiser, c'est possible...

Importée depuis quelque temps déjà par la société ASHIV, représentant officiel d'Acorn en France, la carte Video Digitiser de Watford Electronics ouvre les portes du Desktop Video à l'Archimedes. Domaine encore peu connu, le Desktop Video définit un ensemble logiciel et périphérique qui permet au fanatique de micro et de vidéo de créer un lien entre ses deux passions. Intérêt de la chose : effets spéciaux, sous-titrages et banc-titre deviennent accessibles pour un coût relativement compétitif par rapport aux outils dédiés vidéo présents sur le marché. La première tâche que doit prendre en charge un ensemble Desktop Video consiste en la digitalisation d'images afin que celles-ci puissent être introduites dans la mémoire d'un ordinateur pour y subir divers traitements. C'est ce rôle qui incombe au Video Digitiser. La mise en place de cette extension s'effectue très simplement puisque la machine est étudiée pour ce type d'opération. Après avoir ouvert le



Essayez donc de reconnaître nos cobayes...

capot de la machine et retiré les caches correspondants, l'utilisateur met en place la carte optionnelle « fond de panier » (si ce n'est déjà fait), enfiche sur cette dernière le Video Digitiser et il visse la carte sur le boîtier de l'ordinateur : l'ensemble est prêt à fonctionner.

Dès la mise en route, le digitaliseur de Watford est en effet reconnu comme faisant partie intégrale du système. Pas de mystère : cette carte d'extension dispose d'une mémoire morte qui permet son identification par l'ordinateur. En ce qui nous concerne, nous avons connecté un caméscope huit millimètres Canon E 708 au Video Digitiser par l'intermédiaire d'un câble vidéo BNC. C'est d'ailleurs ici que réside le seul reproche que l'on puisse adresser à cette carte : elle n'est pas en mesure de digitaliser une image non fixe en couleur puisque le signal doit être de type vidéo composite. Evidemment, il est possible de trouver une astuce mais les résultats ne sont pas toujours ceux escomptés. En revanche, la digitalisation en couleur d'une image fixe issue d'une source vidéo ne pose pas de problème... à partir du moment où l'on est un tant soit peu habitué à jouer du fer à souder ! Les performances de cette carte sont assez impressionnantes. Outre une grande vitesse de traitement (huit images digitalisées par seconde), elle offre une résolution de 512 points par 256 avec, au maximum, soixante-quatre niveaux de gris sur un moniteur de type RVB. A noter que sur un moniteur Nec Multisync ou similaire, la résolution est doublée par duplication des lignes verticales afin d'obtenir une image carrée. Tout cela montre bien que les performances de cette carte sont incontestables. Le plus attrayant réside malgré tout dans la présence de routines et instructions diverses qui permettent à l'utilisateur d'exploiter directement ce digitaliseur. Ainsi, dès le départ, il est possible de configurer le nombre de niveaux de gris par le biais de l'instruction *Configures Shades. La valeur ainsi définie sera sauvegardée dans la mémoire permanente de l'ordinateur prise par défaut, jusqu'à modification. Il en est de même des paramètres précisés par les instructions *Configure GrabOptions (mise en œuvre de la procédure de lissage, définition de la taille de l'image, etc.) *Configure GrabKey (on précise une touche dont l'appui provoque la digitalisation d'un signal), *Make Sprite (création d'un lutin à partir d'une image ou partie d'image). Bref, il existe en tout une vingtaine d'instructions et un nombre au moins égal de SWI. En jargon Archimedes, le terme SWI est une contraction de Software Interrupt, routine système directement accessible par l'intermédiaire du Basic ou de l'assembleur. Les décrire est ici impossible (le manuel de la carte fait en effet 76 pages !) ; toutefois, il est possible de dire que ces routines seront d'une incontestable utilité pour le programmeur. Disquette de démonstration mise à part, il n'existe pas en France de logiciels en mesure d'exploiter cette carte. L'utilisateur devra donc réaliser ses propres applications. Malgré tout, les images digitalisées peuvent être traitées par les programmes de dessin les plus courants sur Archimedes (Artisan, Artist, ARM Paint). Ceci est d'ailleurs fort bien explicité dans le manuel, hélas en anglais. Pour conclure, disons qu'à un peu moins de 3 000 F TTC, cette carte propose des performances dignes d'intérêt. Son prix, un peu élevé, est dissuasif, ce qui laisse la porte ouverte à d'éventuels concurrents...

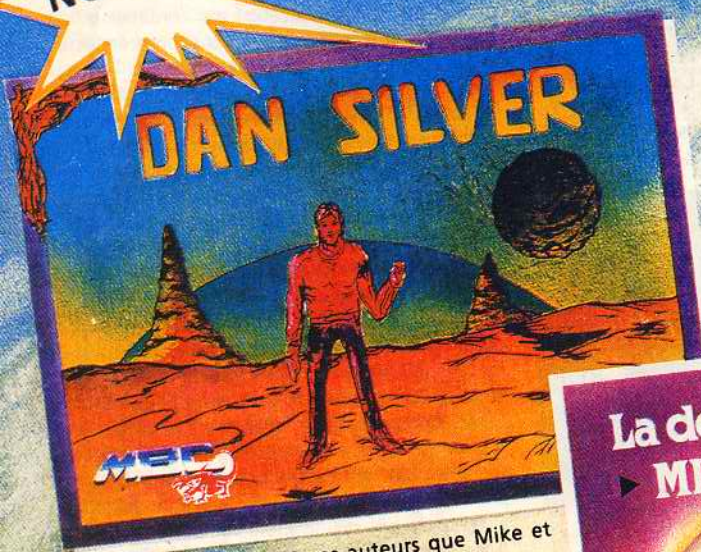
Mathieu Brisou

VOS VACANCES CONTINUENT

AVEC



NOUVEAU!



Jeu d'aventures des mêmes auteurs que Mike et Moko. Encore plus beau! Vous incarnez Dan Silver. Vous avez été désigné pour secourir la Terre lors de l'arrivée des terribles envahisseurs: les Wendoks! Votre tâche ne sera pas facile.



3 ans, déjà 3 ans qu'il se bat pour la liberté. Combien d'Amis a-t-il perdus, combien en perdant-il encore, et si ce combat pouvait être le dernier...

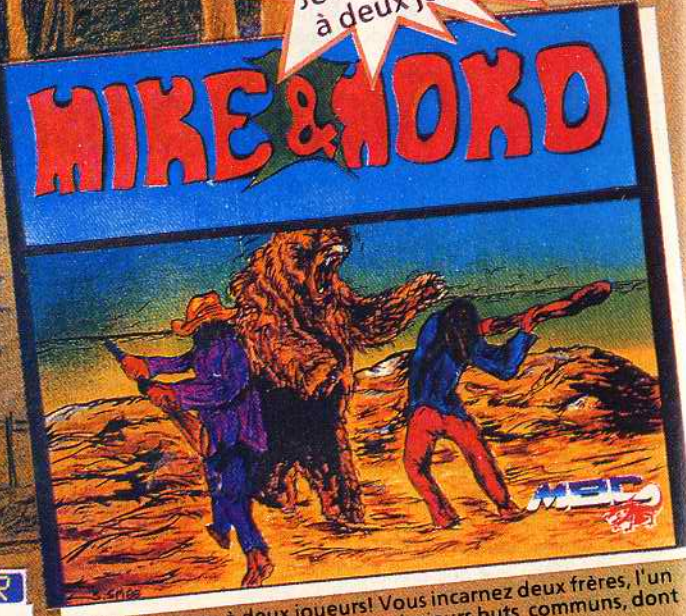


N'oubliez pas que FROZARDA est un jeu d'aventures primé. Le premier à trouver la solution GAGNE 1 VOYAGE en TRAN-SYLVANNIE pour 2 personnes! CE VOYAGE N'EST PAS ENCORE GAGNE A CETTE HEURE!!



Maintenant disponible sur Atari 520 et 1040 ST.

Votre future belle Mère... Celle-ci a juré de vous massacrer avec une fourchette... si vous ne lui escortez pas sa fille (voici ses données physiques: championne toutes catégories de lutte, catch, boxe, taekwondo, judo, karaté, jujitsu, etc.)



PREMIERE! Jeu d'aventures à deux joueurs

Jeu d'aventures à deux joueurs! Vous incarnez deux frères, l'un Mike et l'autre Moko. Vous avez plusieurs buts communs, dont le 1er est de vous retrouver. On vous laisse découvrir les autres!!

IRIS CONSEIL 27 68 00 00

Pour tous renseignements complémentaires sur les softs MBC: 24h / 24 Tapez 36.15 code Elliott * MBC.

Bon de commande. Nom et Adresse :
 Dan Silver. disk : Amstrad CPC 220F ☐ K7 150F ☐ Jade CPC disk 390F ☐ Mission Amstrad disk 240F ☐
 Frozarda Atari ST 290F ☐ Amstrad CPC disk 190F ☐ Mike Amstrad disk 250F ☐ + 10F de port
 MBC BP43 59330 HAUTMONT

COLLECTIONNEZ VOS ANCIENS TILT

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



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

TILT 2, rue des Italiens 75009 PARIS

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

NOM PRÉNOM

ADRESSE

CODE POSTAL [] [] [] [] VILLE

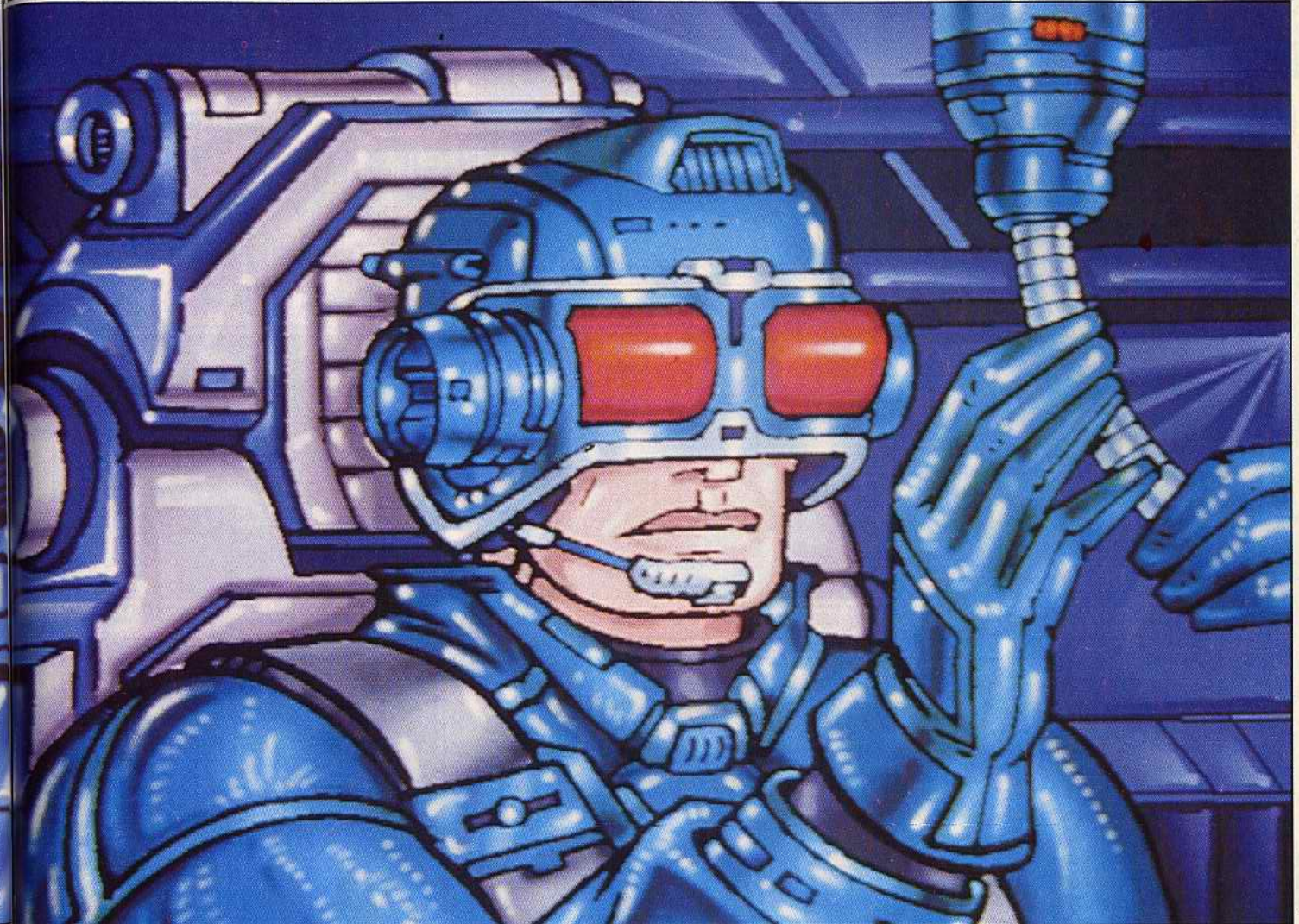


Illustration Jérôme Tessier

The Colony ★

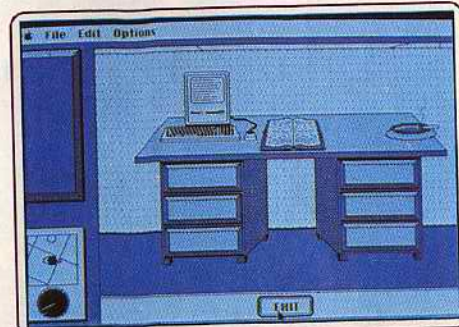
MACINTOSH

Ce produit de Mindscape est un programme d'exception, aussi novateur que le fut Déjà Vu. Il séduira tous les joueurs, y compris les amateurs d'arcade ! C'est le meilleur logiciel Mac de cette année.

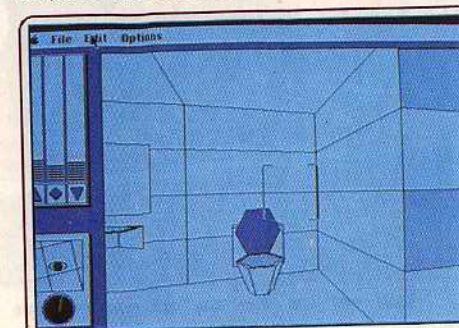
Mindscape. Conception et programmation : David Alan Smith.

Mindscape s'est fait, en quelques années, un nom par une politique résolument axée sur la qualité. Avec Silicon Beach Software, il a produit les meilleurs softs sur Mac. *The Colony* ne fait pas exception à la règle et a tout pour devenir un grand classique. Dans un futur lointain, l'homme a maîtrisé les voyages intersidéraux et colonisé des planètes distantes mais n'a toujours pas été confronté à une forme de vie extra-terrestre... jusqu'à aujourd'hui. La colonie Delta, aux frontières de l'espace connu, vient de cesser d'émettre, non sans avoir lancé un dernier message de détresse. En tant que shérif de l'espace (?), c'est à vous de vous rendre sur place pour élucider le mystère et sauver d'éventuels survivants. Après un générique somptueux mariant une

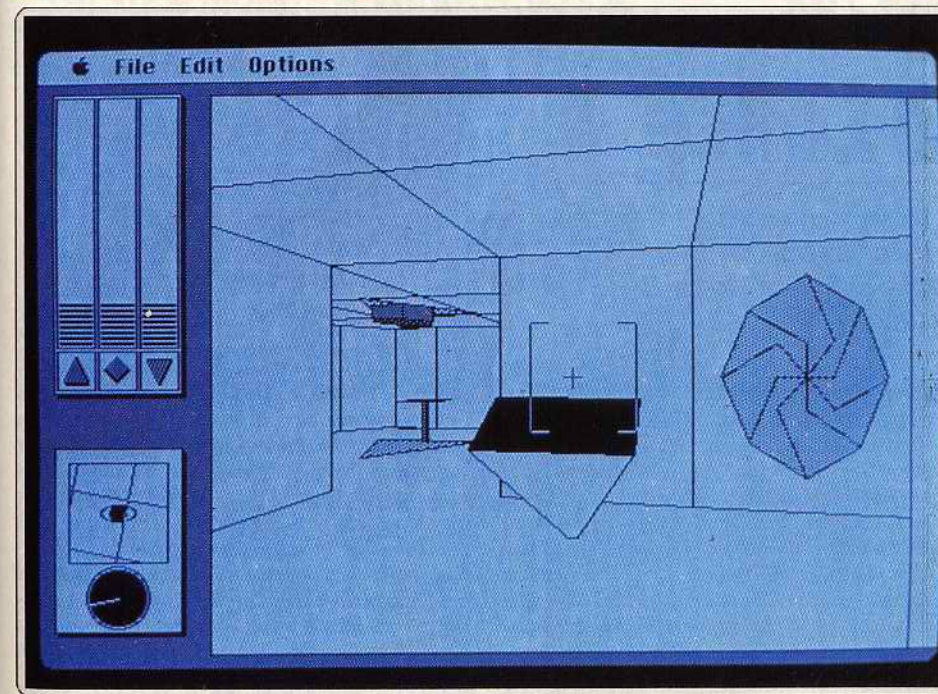
musique répétitive mais très réussie et un ballet d'étoiles proche de celui de *L'Arche du Capitaine Blood*, votre vaisseau se « crashe » sur Delta 5. Désormais, vous ne pouvez plus compter que sur vous-même. Dès les premières images, c'est l'étonnement. L'univers tridimensionnel est surprenant de réalisme : malgré la rapidité de l'animation, les objets sont même représentés avec leurs faces cachées, procurant la sensation d'être réellement dans la place. La vitesse du jeu peut encore être augmentée en optant pour une représentation « fil de fer » semblable à celle d'*Elite* ou de *Mercenary*. Les surprises ne s'arrêtent pas là : un détour vers la console de commandement, un clic sur le bouton de mise à feu des réac-



Oui, c'est bien un Mac, là sur le bureau.



Exploration des lieux.

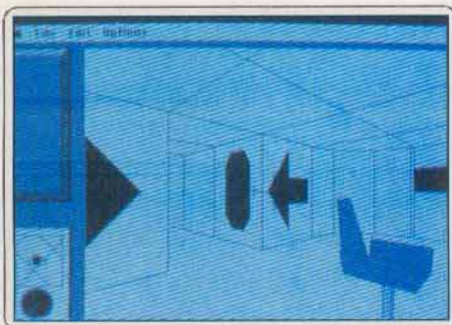


Dès les premières images, c'est l'étonnement. L'univers tridimensionnel est très réaliste.

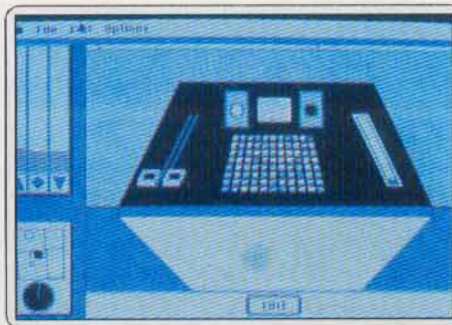
teurs et le Macintosh vibre d'un vrombissement assourdissant. Car un autre atout de *Colony* est l'importance accordée aux bruitages, fait rare dans un jeu d'aventure. Plus de 500 Ko de bruits digitalisés étonnants accompagnent le jeu : de celui des appareils les plus sophistiqués à celui d'une chasse d'eau.

Le résultat décoiffe, égalant en qualité (et surpassant nettement en quantité) celui de *Dark Castle*, jusqu'à présent, la référence en la matière. Mais si *Colony* se démarque par une réalisation exceptionnelle, il ne faudrait pas pour autant oublier son scénario solide, qui vous fait aller de surprises en surprises. Vous réveillant encore groggy dans votre vaisseau spatial, vous commencez par vous diriger vers la console de commandement pour lire les dernières informations (peu réjouissantes) de votre ordinateur de bord et mettre un peu de lumière (au sens propre) dans votre vaisseau. Une poussée sur la commande de réacteur vous apprend l'irréparable : vous êtes coincé ici, apparemment sans espoir de retour. Commencez alors la fouille méthodique de votre croiseur D.A.S., revêtez une armure de combat qui, joyau de la technologie, inclut même un rayon laser, et composez votre code de sortie (habile système pour décourager les pirates sans avoir à protéger les disquettes contre la copie !).

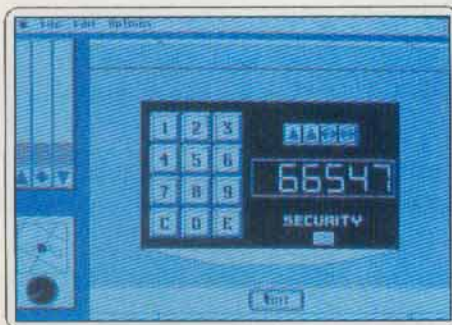
S.O.S AVENTURE



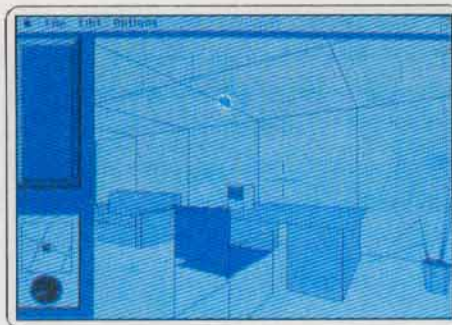
Un décor sobre et inquiétant.



La fameuse console de commande.



Prisonnier d'un vaisseau fantôme ?



Effectuez une fouille méthodique des lieux.

La porte du vaisseau s'ouvre : vous êtes à l'extérieur, confronté à l'inconnu et à un mystère qui n'est pas près de livrer ses secrets. L'exploration de la colonie peut commencer et, pour les plus persévérants, la rencontre avec une forme de vie radicalement différente de la nôtre. Il a fallu cinq ans à Alan Smith, programmeur jusque là spécialisé dans la robotique, pour réaliser ce programme. Le jeu en valait la chandelle : *The Colony* est un programme d'exception, aussi novateur que le fut *Déjà Vu* en son temps et qui pourra même séduire les amateurs d'arcade par sa rapidité, ses bruitages et son système de maniement entièrement à la souris.

Rançon de ce succès : ce jeu ne prend toute sa dimension que sur les configurations les plus puis-

santes. 512 Ko et un lecteur double face sont nécessaires pour le faire tourner mais les bruitages ne sont accessibles qu'aux possesseurs d'au moins un Mega. Pour éviter les changements continuels de disquettes, un second lecteur 800 Ko ou mieux, un disque dur, s'avère indispensable. Un must et certainement le meilleur logiciel Mac de l'année. (Disponible pour compatibles Mac II. Notice en anglais.)

Olivier Scamps

Type	aventure graphique
Intérêt	18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	n.c.

Heroes of The Lance ★

ATARI ST

Premier jeu de rôle, *Heroes of the Lance*, frappé de la griffe *Advanced Dungeons and Dragons* de TSR, est un logiciel intéressant malgré une réalisation discutable.

SSI

Frappé de la griffe *Advanced Dungeons and Dragons* de TSR, voici enfin le dernier produit SSI, si longtemps attendu. D'ailleurs les micromaniacs doivent maintenant être vaccinés contre les pénibles attentes, les annonces fracassantes de sorties de super-softs et le non-respect des dates. *Heroes of the Lance* n'a, hélas, pas échappé à cet état de fait. Revenons dans le vif du sujet et voyons ce qu'il y a de captivant dans le scénario. Inspiré de l'Histoire de l'univers de Krynn (un jeu de rôle nommé *Dragonlance* de TSR), vous vivez une des plus grandes quêtes des « Compagnons de la Lance ». Son but : sauver Krynn de la maléfique emprise de Takhisis, la Reine des Ténèbres.

La légende prétend que seuls les Disques de Mishakal peuvent venir à bout de la terrifiante Reine. Et où se trouvent ces disques, chers lecteurs ? Comment ?... Dans un donjon ? Ah ! écoutez, nous sommes une fois de plus sidérés par votre perspicacité ! Si, si, j'avoue que vous faites fort car les scénaristes sont si fertiles en innovations qu'on ne sait jamais ce qu'ils vont inventer ! Donc, va pour le donjon de Khisanth le Dragon, qui se situe dans les ruines de Xak Tsaroth. Le joueur contrôle huit personnages issus de *Dragonlance*. Chacun d'eux possède sa propre personnalité ainsi que des talents bien particuliers. Leurs professions sont très classiques comme, par exemple, le guerrier, le mage, sans oublier le

voleur. Malgré l'absence de création de personnages, nos huit compagnons ne sont pas démunis d'attributs : force, intelligence, dextérité, etc. Le jeu débute à l'entrée du donjon et on ne voit, à l'écran, qu'un personnage à la fois. La partie inférieure de l'écran vous donne l'état de santé et la position de chaque personnage dans le groupe. Il y en a quatre de front, les autres en retrait. Entièrement gérable au joystick, le personnage-leader peut marcher, courir, sauter, se baisser, se battre à l'arme blanche et lancer des sorts ou des projectiles. Dès que le leader meurt, il est remplacé par le second personnage selon son ordre de placement dans le groupe. Bien entendu, vous pouvez à tout moment



Téléportation du héros avant l'assaut ennemi.



Le magicien du groupe d'aventuriers.



Immobilisation du Bozak Draconian.

changer l'ordre du collectif. Mettez les magiciens à l'arrière de préférence en raison de leur faiblesse en points de vies. Au bout d'un moment, on finit par connaître les points forts ou faibles de chaque personnage. Certains sont physiquement plus puissants mais lents alors que d'autres, moins puissants, sont plus vifs. La première exploration du donjon donne une idée des dangers qui planent sur nos compagnons : fosses, pièges, objets-leurres et monstres en sont les principaux exemples. Les bonnes surprises prennent la forme de parchemins magiques, de potions magiques et lieux magiques (une source régénératrice). Les monstres sont toujours aussi obstinément hos-

les promos

MON ORDINATEUR C'EST MA TV COULEUR.

Avec la formule AMIE : votre ordinateur moniteur couleur + le tuner TV, faites une affaire exceptionnelle et regardez ce qui vous plaît. Vive l'indépendance !

OFFRE SEPARÉE

Vous pouvez acquérir séparément le tuner TV PAL-SECAM AMTV4, 16 chaînes, 3 canaux et prise Péritel.

Fonctionne sur tous types d'ordinateurs

1390 F



ATARI

520 STF + MONITEUR COULEUR 1425 + TUNER TELE = 5490 + 1390 = ~~6880~~ F

5990 F

1040 STF + MONITEUR COULEUR 1425 + TUNER TELE = 7490 + 1390 = ~~8880~~ F

7990 F

AMSTRAD

CPC 6128 COULEUR + TUNER TELE = 3990 + 1390 = ~~5380~~ F

4890 F

AMIGA

500 C + MONITEUR COULEUR 1084 + TUNER TELE = 7290 + 1390 = ~~8680~~ F

7790 F



AMIE

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____
CODE POSTAL _____
TEL. : _____
MON ORDINATEUR : _____

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.)

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			
TOTAL			

* POSTE 25 F / TRANSPORTEUR 60 F

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE

DATE D'EXPIRATION _____

DATE _____ SIGNATURE _____



SQS AVENTURE



Cette superbe séquence d'action vous place dans un combat à mains nues.



Apparition des armes du futur.

décoller. Pour cela, appuyez sur le bouton de tir, en synchronisme étroit avec chaque pas, accélérez la cadence et poussez sur le manche au bip. C'est loin d'être facile les premières fois. Vous n'aurez pas trop des trois essais autorisés pour y parvenir. Si vous n'y arrivez pas, vous perdrez un temps précieux à subir un entraînement complémentaire. Une fois en vue du dirigeable, vous devez vous rapprocher peu à peu en évitant et en détruisant les missiles ennemis. Lorsque vous êtes tout à fait proche, faites feu sur les nazis qui occupent la nacelle. Soyez très précis car le moindre tir sur le ballon le fait exploser immédiatement. En cas de réussite, répondez aux demandes d'explication (en synthèse vocale) du savant et de sa fille. Si pour une raison quelconque cette mission échoue (ce qui risque d'être le cas, vu sa difficulté), ils sont transférés en Allemagne. Retournez à Fort Dix et allez au Quartier Général. Vous verrez sur la carte du monde l'emplacement de vos cinq espions. Lisez leurs messages. Ils vous apportent des renseignements utiles. Ainsi vous saurez que les nazis projettent de construire une base lunaire d'où ils pourront fabriquer les bombes à lunarium.

Ces bombes abrutissent ceux qui y seront exposés et annulent toute résistance. Il va donc falloir que vous récupériez dans différents pays les éléments pour construire votre fusée et que vous trouviez le lunarium nécessaire au vol. Ce sont vos espions qui

vous indiqueront les pays concernés. Ils devront dans un premier temps infiltrer le pays, puis organiser la résistance. Vous pouvez les transférer d'un pays à l'autre et modifier leur efficacité. Plus ils seront efficaces plus la mission sera vite accomplie, mais plus ils auront aussi de chance d'être repérés et tués. Attention, vous ne pourrez pas passer plus de douze mois consécutifs à vous occuper de vos espions car vous passeriez alors en conseil de guerre pour coura- disée. Vos réserves de lunarium sont restreintes et d'une importance capitale. La seule manière de les augmenter est d'organiser la résistance dans un pays qui en possède.



Préparation au décollage : pas facile.



Les voyages de RR sont visibles sur la carte.



Attaque d'un zeppelin.

Dès que vos espions vous informent d'un événement important dans un pays, il faut vous y rendre. Après un nouveau décollage, vous serez sans doute confronté à une escadrille de cinq chasseurs nazis. Votre combinaison ne supporte que deux ou trois tirs. Faites très attention lors des attaques. Si vous êtes descendu, vous vous retrouvez dans un pays voisin de votre destination. Dans le cas contraire, vous arrivez sur les lieux. Il existe alors plusieurs éventualités. Dans quelques cas, vous pouvez détruire l'usine sans autre complication. Mais le plus souvent, il faut parvenir à éliminer les gardes. Ces combats s'effectuent à mains nues, votre adver-



Placez judicieusement vos espions !

saire étant de combativité moyenne, en descendant les tireurs embusqués aux différentes fenêtres du bâtiment, ce qui est nettement plus difficile. Chaque fois que vous parvenez à détruire une usine où à récupérer une pièce, l'efficacité des nazis diminue. Il faut faire vite cependant. La carte vous montre d'ailleurs l'emplacement de la flotte des dirigeables nazis. Une fois au-dessus des Etats-Unis, la guerre est perdue. En dehors de tout ce travail de sape, vous devez par moment effectuer en urgence une nouvelle mission, comme délivrer la fille du savant, soumise à une expérimentation devant la réduire à l'état de zombie.

Les graphismes et l'animation sont splendides et variés. Diverses musiques présentent chaque phase du jeu. Les accès disquette sont fréquents mais très bien gérés car ils surviennent lors de la lecture des explications de chaque étape. Ils n'entraînent donc qu'un ralentissement mineur. Un excellent jeu au scénario varié et original. (Deux disquettes.)

Jacques Harboun

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

STARSOFT

LES LOGICIELS 4 ETOILES

NOUVEAU ! Pour vos commandes

N°VERT 05 05 13 00

APPLI GRATUIT

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

MSX	
BULL & MIGHTY'S SLIM CHA.	199F
CITY CONNECTION (CART)	249F
FORMULE ONE SPIRIT	237F
MUE (CART)	189F
NEMESIS (CART)	179F
NEMESIS II (CART)	219F
PENGUIN ADVENTURE (CART)	179F
PETER BEARDSLEY'S INT.F.	98F
ROLLER BALL (CART)	169F
SALAMANDER (CART)	237F
SCRAMBLE (CART)	249F
STRANGE LOOP (CART)	249F
STRIP FUNKER 2	86F
THE MAZE OF GALIUS	179F
THE ROBBING PLANET STYLLU	209F
WINTER GAMES II	106F
WORLD GAMES	106F

MANETTES	
CAPITAINE GRANT	99F
CRYSTAL	189F
ERGOSTICK	199F
GUN SHOT I	59F
2 GUN SHOT I	100F
JY2 (double branchement)	59F
2 JY2	100F
MANETTE PC ANKO	155F
PHASER GUN (AMIGA)	445F
PROFESSIONAL STANDARD	145F
QUICK SHOT II	120F
QUICK SHOT II TURBO	139F
SPEED KING	119F
2 SPEED KING	219F
SUPER PROFESSIONAL	145F
SUPER PRO DOUBLE BRANCHMENT	95F
SUPER PRO TRANSPARENT	149F
SWITCH JOY I (tr. rale)	89F
2 SWITCH JOY I	159F
SWITCH JOY II	79F
SWITCH JOY DOUBLE PRISE	100F
2 SWITCH JOY DOUBLE PRISE	170F
THE BOSS	139F
2 THE BOSS	249F
VENUS	149F
WICO	145F
2 WICO	245F

PERIPHERIQUES	
ADAPTATEUR 4 JOYSTICKS ST	75F
ADAPTATEUR BUS CPC	125F
BOITES RANGEMENT DISK SERRURE pour 10 DK 3" et 3 1/2"	55F
pour 40 DK 3" et 3 1/2"	100F
pour 80 DK 3" et 3 1/2"	150F
pour 50 DK 5 1/4"	110F
pour 100 DK 5 1/4"	165F
CABLE IMPRIM CENTRONIC PC	79F
CABLE MAGNETO 464-6128	55F
CABLE PRISE PERITEL	145F

AMIGA	
AMSTRAD	145F
ATARI ST	120F
CAISSON POUR CLAVIER	59F
CASSETTES VIERGES (5 1/4")	105F
DISQUETTES VIERGES	125F
3" boîte de 5 (GODEX)	99F
3" boîte de 10 (AMSOFT)	250F
3 1/2" boîte de 10 (PREPIS)	155F
5 1/4" boîte de 10 (PREPIS)	95F
DOUBLEUR DE JOYSTICK CPC	79F
FILTRES ECRANS	179F
COULEUR 12"	239F
MONOCHR 12"	139F
MONOCHR 14"	149F
HOUSSES	125F
AMIGA 500 OU 2000	125F
464 OU 6128	115F
PCW 9512	149F
PCW 8558	189F
COMMOORE	125F
PC 1512	189F
520 ST	149F
1040 ST	189F
JTO9	169F
KIT NETTOYAGE	80F
KIT TELECHARGEMENT AMSTRAD	100F
LUSTINO 600 400	100F
RALLONGE ALUM VIDEO 464	100F
RALL SOUR/JOYSTICK ST	45F
RUBAN IMPRIMANTE PCW	85F

MASQUE	169F
SUPPORT ECR 14" CPC-AMIGA	145F 196F
SUPPORT ECR 12" PC-ST	130F
* MERCENARY I	NCF
MIKEY MOUSE	99F 149F
NIGEL MANSELL	99F 159F
NIGHT RAIDER	106F 159F
OFF SHORE WARRIOR	120F 169F
OUTRUN	99F 129F
OVERLANDER	106F 159F
PAPERBOY	78F 129F
PEGASUS	135F 199F
CHOPFLIFTER	98F 159F
PETER BEARDSLEY'S INT.F.	98F
PETER PAN	158F
PEUR SUR AMITYVILLE	126F 159F
PLATOON	88F 119F
PREDATOR	85F 128F
PROFESSION DETECTIVE	219F
RASTAN	79F 138F
RENEGADE	75F 129F
ROAD BLASTERS	106F 159F
ROLLING THUNDER	95F 157F
SALAMANDER	89F 149F
SAMURAI WARRIOR	99F 159F
* SECOND CITY	59F
SHACKLED	99F 149F
SILENT SERVICE	89F 149F
SIX PACK V.III	109F 165F
SKATE RACE	109F 159F

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

CONTACTEZ-NOUS	
OU	
CONSULTEZ NOTRE	
SERVEUR MINITEL	

SPACE RACER	135F 189F
STREET FIGHTER	99F 149F
STREET SPORTS BASKETBALL	109F 159F
SUPER SPORT	109F 159F
SUPERSTAR SOCCER	109F 159F
TARGET RENEGADE	99F 149F
THE HUNT FOR RED OCTOBER	139F 169F
THE TRAIN	125F 189F
THEY SOLD A MILLION III	125F
THUNDERCATS	99F 145F
TOP TEN COLLECTION	99F 145F
TREASOR D'US GOLD	89F 149F
TRIVIAL PURSUIT	289F
TRIVIAL PURSUIT 8000	289F
TUER NEST PAS JOUER	109F 149F
VINDICATOR	79F 129F
VIXEN	99F 159F
WINTER GAMES II	109F 159F
ZOMBI	126F 158F

ATARI ST	
5 STARS OCEAN	227F
* ALABO	NCF
ALIBO	195F
ALIEN SYNDROME	199F
ARKANOID	126F
ARMY MOVES	179F
AROUND THE WORLD IN 80 D.	199F
BAD CAT	216F
BARBARIAN	216F
BARBARIAN (PALACE)	118F
BARDS TALE	235F
BATTLESHIP	119F
BERMUDA PROJECT	199F
BEYOND THE ICE PALACE	179F
BILL PALMER	189F
BIONIC COMMANDOS	109F
BOMB JACK	199F
BUBBLE BOBBLE	169F
BUGGY BOY	179F

CARRIER COMMAND	209F
CHESS MASTER 2000	279F
CRAZY CARS	249F
* CYBER SCULPT	NCF
* CYBER TEXTURE	NCF
DEFENDER OF THE CROWN	249F
DEJA VU	279F
DUNGEON MASTER	235F
* ELITE	NCF
EMPIRE CONTRE ATTAQUE	187F
* EMULCOM	NCF
ENDURO RACER	126F
EXPLORA	349F
FIRE AFOREGT	229F
FLIGHT SIMULATOR II COLO	349F
FOOTBALL MANAGER II	199F
FREEDOM	197F
* GAMES OVER II	NCF
GARY LINEKER'S SUPER SKI	209F
GAUNTLET II	189F
GOLD RINGER 2	209F
GUNSHIP	189F
HOT SHOTS	189F
* HOTBALL	NCF
KARL WARRIORS	139F
IMPACT	139F
INTERNATIONAL SOCCER	169F
JET	358F
KARATE KID 2	275F
L'ARCHE DU CAP BLOOD	189F
LA GUERRE DES ETOILES	189F
* LAZER C	249F
LEADERSBOARD COLLECTION	249F
LEATHERNECK	189F
LOCK ON	296F
MANIAX	199F
MANOIR DE MORTEVILLE	187F
MENACE	189F
* MERCENARY I	NCF
* MERCENARY II	NCF
MOTORBIKE MADNESS	149F
NETHER WORLD	209F
OFF SHORE WARRIOR	239F
* PETER PAN	NCF
PLATOON	229F
* POOL	NCF
POV	279F
QUESTION II	199F
RETURN TO GENESIS	199F
ROCKET RANGER	277F
SARCOPHAGUS	149F
SKYCHASE	219F
SKYFOX II	235F
SOLITAIRE	269F
STAR DOG	199F
STARR	249F
STREET FIGHTER	249F
* STREET GANG BASKETBALL	209F
STRIKPOKER II EXT	99F
* STUDIO MAGIC	NCF
SUMMER OLYMPIAD	199F
SUPER SKI	215F
TEST DRIVE	235F
TETRA QUEST	199F
ULTIMA IV	269F
VIRUS	199F
WHIRLIGIG	199F
ZYNAPS	209F

THOMSON	
CRAZY CARS	145 F (tous)
ENDURO RACER	148 F (tous)
F-15 STRIKE EAGLE	155 F (5 6)
FLASH POINT	145 F (tous)
GAME OVER	155 F (tous)
JUNGLE HERO	129 F (tous)
KUNG FU	109 F (tous)
LES CAVERNES DE THENEBE	109 F (tous)
MALETTE COMMUNICATION	665 F (8 9 9)
MISSION EN RAFALE	145 F (tous)
RENEGADE	145 F (tous)
STONE ZONE	145 F (tous)
SPACE RACER	149 F (8 9)
SPORTS DETE	145 F (tous)
TOP GUN	145 F (tous)
WIZBALL	149 F (tous)

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

Vente par correspondance uniquement

COMMANDE PAR MINITEL
3615 - Tapez CLUBTEL * STAR
- 10%

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

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

ORDINATEUR Marque et type	TITRES	K7	Qt	PRIX
EXPORT DOM - TOM - Envoi recommandé par avion + 50 F				
Payez par Carte Bancaire				
Frais de Port 15 F				
C.R.				
TOTAL				
Date d'Expiration : Signature				
EXPORT : paiement par mandat international UNIQUEMENT				

STARSOFT

LES LOGICIELS 4 ETOILES

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

N° Client (si connu)

NOM

Prénom

Adresse

Ville

Code Postal Tél :

MODE DE REGLEMENT

Chèque Mandat-Poste

Contre - Remboursement + 20F

(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

SQS AVENTURE

Le Tour du monde en 80 jours

Le Tour du monde en 80 jours est à la fois en français et sur C 64. Est-ce suffisant ?

aventure : type
10 : intérêt
★ : graphisme
- : animation
★ : bruitage
★★★ : difficulté
français : langue
B : prix



L'adaptation du roman de Jules Verne vous met dans la peau de Passepartout, le valet de Philéas Fogg, hurluberlu britannique, qui a parié 20 000 livres sterling qu'il accomplirait en quatre-vingts jours le tour de la Terre. La qualité essentielle du programme est d'accepter comme ordres (verbe + nom) des mots cliqués ailleurs sur l'écran. Vous n'aurez jamais à perdre des heures en rentrant des listes de mots au hasard : le joystick peut suffire à mener l'aventure. Cette commodité ne saurait faire oublier l'absence de son (sauf au chargement), des graphismes indignes de la machine, un style qui accuse durement son âge, puisque le programme a été conçu il y a trois ans. Le programme en français est jouable. Il est possible de se déplacer assez rapidement de Londres à Suez, de Suez à Bombay, Yokohama, etc. Mais, sautant de ce fait des indices cruciaux, vous vous trouverez plus sûrement bloqué par la suite. L'intrigue consiste à gagner du temps contre l'adversité. Le jeu, assez complexe, demande plusieurs heures d'efforts pour être parcouru de Londres à Londres. J'attends avec curiosité les versions ST, CPC et PC annoncées. (Disquette FIL pour Commodore 64.) Denis Schärer

Mike et Moko

Chacun son rôle dans cette aventure : Mike et Moko se partagent les tâches. A vous de découvrir les règles du jeu.

aventure graphique : type
11 : intérêt
★★★ : graphisme
- : animation
★★ : bruitage
français : langue
B : prix

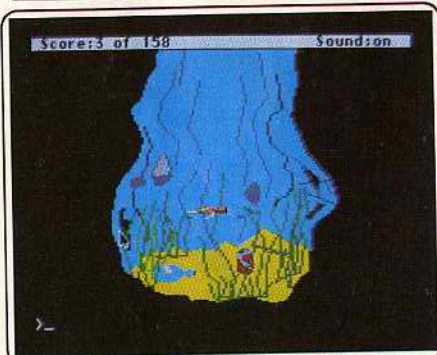


Ce logiciel d'aventure est très classique. Il a pourtant une particularité : il met en scène deux personnages maniés au besoin par deux joueurs. L'écran présente une double fenêtre. Mike et Moko vont lutter tout à tour pour se retrouver et percer le mystère de ce jeu. Car mystère il y a ! Pas la moindre notice, pas la plus petite fonction d'aide... Le joueur doit découvrir lui-même les principes syntaxiques du jeu, tout juste aidé par quelques touches directes : « examine », « prends » ou options de sauvegarde. Mike regarde sous son lit, agrandit un passage et se retrouve dans les pièges et couloirs d'une maison. Moko est quant à lui dans les profondeurs de la terre, entouré de pépites d'or. Graphiquement, l'aventure est simple mais plaisante. Les réponses et réactions de l'ordinateur sont parfois humoristiques ! Il est comme toujours possible de sauvegarder la partie mais aussi une position ponctuelle afin de mourir plusieurs fois sans crainte au cours de la partie sans avoir à recommencer l'histoire à zéro. Un soft sans prétention dont l'unique intérêt réside dans le mode deux joueurs. (Disquette MBC pour Amstrad CPC.) Olivier Hautefeuille

King Quest I

King Quest arrive sur GS. Retrouvez trois objets magiques à travers cette saga médiévale.

aventure animée : type
15 : intérêt
★★★ : graphisme
★★★ : animation
★★★★ : bruitage
anglais : langue
C : prix

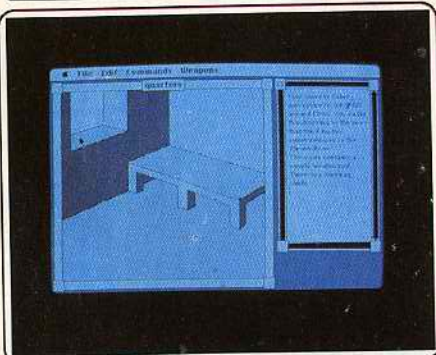


Sierra On Line a décidé de transférer toute sa ligne de produits King Quest sur GS. La conversion GS a vraiment enrichi le programme. Les dessins possèdent des couleurs plus nuancées, le passage entre les différents écrans est beaucoup plus rapide et l'interface-utilisateur ajoute un confort appréciable. Le domaine où le changement est le plus radical demeure la partie sonore. Elle a été particulièrement bien travaillée. King Quest est donc le premier volet d'une saga médiévale devenue maintenant un véritable classique. Votre tâche consiste à retrouver trois objets magiques qui ont été dérobés au souverain de la région. Son originalité vient du fait que, contrairement à la pléthore de logiciels d'aventure existant sur le même thème, vous dirigez votre personnage à l'écran grâce à la souris. Il s'agit en fait d'un véritable dessin animé dont vous contrôlez le déroulement et qui vous conduit dans des lieux aussi variés que la caverne d'un dragon, le nuage repaire d'un géant ou encore la maison d'une sorcière. L'aventure est facile à réussir puisqu'elle se résume à une collecte d'objets dans un certain ordre et à la résolution d'énigmes simples. (Disquette Sierra On Line pour Apple II GS.) François Hermelin

Enchanted Scepters

La quête des sceptres enchantés manque de piment. Même si les possibilités de combat sont plutôt variées.

jeu d'aventure : type
10 : intérêt
★★ : graphisme
★ : animation
★★★★ : bruitage
anglais : langue
E : prix

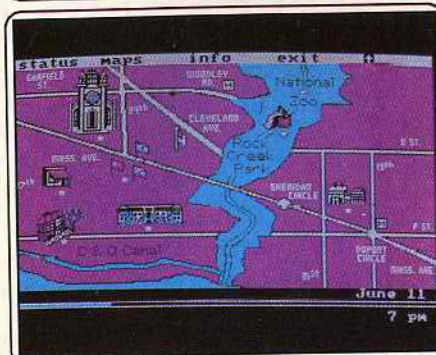


Serviteur du vieux sorcier Elron, vous devez retrouver les quatre sceptres enchantés qui lui sont nécessaires pour repousser les forces du mal. Un scénario peu original, on le voit, qui aurait quand même pu, avec une réalisation efficace, donner un bon soft. Mais le graphisme primaire et l'analyseur de syntaxe assez limité découragent quiconque voudrait se lancer dans l'aventure. Après avoir exploré le château et s'être promené dans la forêt, on s'ennuie ferme ! Le jeu pourtant n'est pas totalement dénué de qualités. Ainsi, le vaste champ d'exploration (environ 200 localisations), les possibilités de combat plutôt riches pour un jeu d'aventure (il est même possible de choisir entre coups de pied et coups de poing) et les bruitages digitalisés (œuvre du programmeur des célèbres cris de Dark Castle) relèvent un peu le niveau. Ces quelques atouts s'avèrent toutefois insuffisants pour qu'Enchanted Scepters parvienne à déchaîner l'enthousiasme. Bref, ce logiciel ne constitue pas un concurrent sérieux pour les stars du genre, Shadowgate ou Déjà vu, d'autant que son prix en France est particulièrement élevé (près de 500 F). (Disquette Silicon Beach pour tout Mac sauf Mac II) Olivier Scamps

Ticket to Washington DC

Jouez les détectives dans les rues de Washington, avec une solide culture historique et de bons rudiments linguistiques !

réflexion : type
13 : intérêt
★★ : graphisme
★ : animation
★ : bruitage
anglais : langue
n.c. : prix



Prenez deux tonnes de Trivial Pursuit et dix kilogrammes de Where in the World is Carmen San Diego, qui est un jeu de détective, mélangez le tout, servez froid et vous obtenez Ticket to Washington DC. En effet, ce logiciel tient plus du jeu de société sur carton que du jeu d'aventure. L'objectif à atteindre est particulièrement simple : vous disposez de deux semaines seulement pour découvrir l'identité d'un illustre personnage américain. A partir d'un premier indice, vous partez à la découverte de la ville et de ses monuments. Il vous faut impérativement les visiter afin de recueillir d'autres indices. Le programme vous fournit des renseignements sur chaque édifice historique de la ville. Le joueur perspicace peut, à l'aide d'indices, progresser rapidement quand il choisit judicieusement les lieux de ses investigations. A l'intérieur des bâtiments, une guide touristique vous mitraille de questions. De bonnes réponses donnent droit à un indice supplémentaire. Graphiquement moyen, ce logiciel ne séduira que les incondtionnels (bilingues !) du genre et les passionnés de l'histoire des Etats-Unis. (Disquette Blue Lion Software pour PC et compatibles.) Dany Boolauck

les prix

UNITÉS CENTRALES ET CONFIGURATIONS

A 500	512 Ko RAM + lecteur 3 1/2 + souris	4490 F
A 500 C	A 500 + moniteur couleur 1084	7290 F
A 2000	1 Mo RAM + lecteur 3 1/2 + souris	11590 F
A 2000 C	A 2000 + moniteur couleur 1084	14790 F

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS			
3 1/2 interne A 2010	1690 F	Genlocker vidéo comp. ext.	3390 F
3 1/2 externe A 1010	1390 F	Genlocker + encoder ext.	
5 1/4 ext. + affichage	2190 F	GST 1000	14900 F
3 1/2 ext. + affichage	1790 F	Encoder PAL EPAL	2590 F
MONITEURS			
Monochrome HR A 2024	NC	Interface vidéo comp.	
Couleur HR 1084 S	2990 F	PAL A 2032	790 F
Couleur HR		Caméra HV 720	3350 F
reman. A 2080	4490 F	Objectif SCHNEIDER	950 F
Couleur multi synchro	7490 F	Zoom COSMICAR	4450 F
EXTENSIONS			
512 Ko interne A 501	1490 F	Statif ROHEN	1800 F
2 Mo externe OKO	1700 F	Tablette Easy/500	4590 F
1,5 Mo int. sans mémoire	2100 F	Tablette Easy/2000	5390 F
2 Mo interne A 2058/2	6510 F	Graphiscopie II	1000 F
DISQUES DURS			
20 Mo externe + cont.		Table graph. CRP A4	4490 F
AMIGA A 500	6990 F	Table graph. CRP A3	8490 F
20 Mo interne + cont.		Table trac. A4 ANGALIS	11990 F
PC A 2092/PC 5060	6150 F	Table trac. A3 ANGALIS	NC
20 Mo interne + cont.		Scanner CANON A4	11560 F
AMIGA A 2092/A 2090	6150 F	Scanner CANON A3	15120 F
ÉMULATEURS			
PC XT + lecteur 5 1/4		Souris	270 F
A 2088 D	5600 F	Crayon optique	NC
PC AT + lecteur 3 1/2		TÉLÉMATIQUE	
A 2086 D	NC	Modem DTL 3000	6400 F
Digiview	1990 F	S 21-23 D	3990 F
Frame grabber N/B	8890 F	Émulateur ARCHOS	1190 F
Frame grabber couleur	9350 F	Émulateur FLAMITEL	1490 F
Filtre électronique	2690 F	Émulateur DIGA	990 F
Genlocker vidéo comp. int.		SON	
A 2300	NC	Interface Midi	520 F
		Perfect sound	990 F
		Pro Midi studio	1590 F
		Sound sampler	990 F
		Visual Aural	2490 F

IMPRIMANTES

CITIZEN		LC 24 10	4990 F
120 D	1850 F	AMSTRAD	
LSP 10	2790 F	DMP 3 160	2290 F
MSP 15	4590 F	DMP 4 000	3995 F
STAR			
LC 10	2490 F	LQ 3 500	3990 F
LC 10 couleur	2950 F	EPSON	
		LX 800	2690 F

les promos

AMIGA 500 + moniteur couleur 1084

7290 F + GRATUIT :
1 PACK AU CHOIX

- PACK LUDIQUE :
3 SUPER JEUX SURPRISE
OU
- PACK UTILITAIRE :
DELUXE PAINT + DELUXE PRINT
OU
- PACK BUREAUTIQUE :
SUPERBASE + TEXTCRAFT

le choix

LES LOGICIELS

Toutes les nouveautés, tous les titres, liste complète : 3615 AMIE.

GRAPHIQUE/VIDÉO			
Aegis Draw +	1899 F	Textcraft + V1.3	300 F
Aegis Impact	1699 F	VIP Professional	1400 F
Aegis Video Titler	1400 F	JEUX	1490 F
Animate 3D	1299 F	Barbarians	250 F
Butcher	339 F	Arkanoid	245 F
CAO 3D	1490 F	Arkanoid II	NC
DeLuxe Paint II PAL	650 F	Ferrari F1	260 F
DeLuxe Print	900 F	Jeanne d'Arc	300 F
DeLuxe Vidéo 1.2	950 F	Explora	350 F
Digipaint	580 F	Foery Tale	380 F
Dynamic CAD	1100 F	Capone	250 F
Grabbit	299 F	Xenon	220 F
Page Flipper	400 F	Zoom	250 F
Photon Paint	650 F	Superski	230 F
Printmaster +	500 F	Tanglewood	250 F
PRO Vidéo	600 F	Sub Battle	290 F
Sculpt 3D	899 F	King of Chicago	290 F
Silver	1700 F	Buggy Boy	250 F
TV Show	770 F	Destroyer	320 F
Videoscape 3D	1549 F	Ice Hockey	220 F
LANGAGES			
Aztec C Comp.	2000 F	Pandora	250 F
Climate	370 F	Bionic Commando	250 F
Lattice C 4.0	1790 F	Garrison	250 F
Macro Assembleur	679 F	Space Racer	200 F
MCC Pascal	670 F	Chess M 2000	260 F
True Basic	1184 F	Bermude Project	285 F
MUSIQUE			
Aegis Audiomaster	590 F	Iron Lord	NC
Aegis Sonix	790 F	Macadam Bumper	NC
DeLuxe Music	800 F	Ports of Call	380 F
Dr TS	1990 F	Roadblaster	NC
Dynamic Drum	450 F	The Three Stooges	295 F
Future Sound	2000 F	Paladin	320 F
Instant Music	293 F	NOUVEAUTES	
Music Studio	399 F	Pow	NC
Synthia	950 F	Romb Ruster	NC
X Music	950 F	Space Harrier	NC
BUREAUTIQUE			
DB Man	1439 F	Tsp Hang On	NC
Page Setter Fr.	1690 F	Enduro Racer	NC
Professional Page	3690 F	Vixen	230 F
ProWrite	1120 F	Carrier Command	290 F
Scribble	750 F	California Games	NC
Superbase Pro	1490 F	Platoon	260 F
		Ultima IV	280 F
		Arche Cpt Blood	NC
		Menace	220 F
		Summer Olympiad	220 F

LES LIVRES

Amazing Computing	45 F	Intuition	350 F
AmigaBasic	249 F	Langage Machine	199 F
Hardware Ref. Manual	295 F	Romkernel Manual	295 F
Programmer's Handbook I	295 F	Trucs et Astuces	199 F
Programmer's Handbook II	295 F	Trucs et Astuces (disk)	120 F
Sound and Graphics	240 F		
AmigaDos manuel Fr.	199 F		
AmigaDos Référence	149 F		
AmigaWorld	45 F		
Bien Débuter Amiga	149 F		
Clefs pour Amiga	195 F		

AMIE LE PRO.

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10%
de produit en plus
sauf promos

EXCLUSIF :
LE DÉFI !

PROMO
-50% SUR NOS
IMPRIMANTES*
POUR TOUT ACHAT
D'UN ORDINATEUR**
*9 aiguilles** de plus de 5000 F.

les services

- 2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !
- un SAV compétent et intégré
- facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurora et Pluriel
- la reprise de votre vieil ordinateur à 50 % de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale**
- le service spécial collectivité :
Allo Danièle (1) 43 57 48 20

*sous réserve d'acceptation du dossier** de plus de 4 000 F

3615 amie

Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM		DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
ADRESSE					
VILLE					
CODE POSTAL					
TÉL.					
MON ORDINATEUR					
MES 10% DE PRODUITS EN PLUS :					
FRAIS D'ENVOI*					
* POSTE 25 F/TRANSPORTEUR 60 F					
TOTAL					
☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ DATE D'EXPIRATION					
DATE					
SIGNATURE					

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.)



S.O.S AVENTURE

Message in a bottle

FRANK, MO5 ET ATARI-MAN (ST)

Pour Patrick (n° 57), dans le **Temple de Quauhtli**, pour prendre l'aigle d'or, pose la fétiche dans la deuxième statue du dieu du temple, allume la couronne, prends la statue du dieu de la vie qui apparaît et pose-la sur le socle devant l'aigle d'or. Tu peux alors le prendre. L'étoile sur le sol est en fait un pentacle de téléportation. Lorsque tu as l'aigle, sors-le et va au centre de l'étoile, et là... Il paraît qu'il y a dans la forêt une cachette de l'oncle, accessible à partir de la cabane. Est-ce vrai ? Si oui, comment y aller ? Dans **Demonia**, des pokes, par pitié, des pokes, je n'en peux plus ! Sur ST, dans **Bubble Bobble**, essayez un peu les touches de fonction pendant le jeu, vous verrez... Comment utiliser le bouclier contre Néron dans **Barbarian** (Psygnosis) ? Cherche renseignements pour **Star Trek**. Merci.

FABRICE

Je vous envoie ma méthode de décollage avec le Learjet de **Flight Simulator II** sur Atari ST. 1. Sortez les volets à fond. 2. Amenez la gouverne de profondeur à 2,5 graduations vers le haut (appuyez huit fois sur 2). 3. Mettez les gaz à fond et ne touchez plus à rien. L'avion décolle tout seul. Vous pouvez avant le décollage mettre le pilote automatique et sélectionner une altitude très faible (ex. : 10 ft). Ensuite, vous vous placez en mode spot (vue arrière) et vous décollez comme ci-dessus. Dès le décollage, rentrez le train et les volets. Maintenant, regardez le paysage : vous passerez au ras du pont rouge (je suis même passé au-dessous). Mais attention, juste après le pont, virez ou reprenez de l'altitude (n'oubliez pas d'enlever le pilote automatique) car il y a des montagnes en face.

Maintenant, peut-on se poser sur ce fameux pont rouge ?

DIDIER

Nombreux sont les lecteurs de Tilt qui subissent encore des problèmes insurmontables dans **Bard's Tale** (super jeu), et je suis des leurs. Nous ne pouvons pas sortir du quatrième donjon « Kylearan's tower » car le tuyau d'André (Tilt n° 53), qui dit qu'il faut répondre « sinistère » à la « magic mouth » (2N ; 12E) puis aller en (6N ; 1E), est inutilisable. En répondant « stone golem » à la « magic mouth » (10N ; 13E), mon équipe est téléportée en (8N ; 9E) et reste enfermée dans un véritable labyrinthe sans pouvoir s'approcher de la fameuse porte qui s'ouvrira en (6N ; 1E). Il semble qu'il soit impossible d'aller en (6N ; 1E). En réponse à Jameson (Tilt n° 57) : dans **Phantasie III**, tu dois aller au « hall of giants » pour essayer de sauver Kilmor (mais tu arriveras trop tard). Tu disposeras de tous les renseignements nécessaires en te procurant le neuvième « scroll ». Quant à moi, je peux te dire que le « hall of giants » se situe au bord de l'île, au bord de la mer et près d'une ville qui se nomme Tiniith (demande à ton moine de t'y téléporter). PS : n'oublie pas, Jameson, Nikademus est très puissant mais il n'est pas invincible. Pour le battre, tu ne dois pas trahir Lord Wood. Bonne chance !

DAVID LE GRAND

Dans **L'Affaire**, voici une partie de la solution : Il y a trois témoins, un d'eux se trouve à Paris. Un autre est dans le Nord (dans la ville au-dessus de Paris). Enfin, ce n'est pas un vrai témoin, disons qu'il a assisté au cambriolage mais qu'il n'a pas témoigné contre vous. Bref, le deuxième vrai témoin se trouve à Cannes et je suppose, je dis bien, je suppose, que le troisième et dernier témoin est à Londres. Pour piquer le témoin de Paris : allez dans le nord (la ville d'Amsterdam, je crois). Dans un des trois endroits qui vous sont proposés, vous devriez trouver une boutique. Cliquez dans la boutique (pas dans l'étalage) et le vendeur devrait normalement apparaître et vous faire de la pub pour ses montres suisses. Déguisez-vous en petit truand, prenez en main votre portefeuille et cliquez à nouveau sur le marchand qui vous proposera un colt 45. Prenez-le en cliquant sur l'étalage, vers la droite. Foncez à Paris, allez dans le coin des prostituées, prenez le personnage colt en main, puis cliquez vers la gauche de l'écran (dans la petite ruelle à côté du camion). Le personnage vous avouera alors qu'il a témoigné contre

vous et... je vous laisse découvrir. Petite précision : essayez tous les déguisements possibles car il faut une certaine identité. Ensuite, allez à Cannes, au bar. A gauche de l'écran, à côté des tables, il y a une personne qui vend des montres : ne vous en souciez pas. Par contre à droite de l'écran, mais vraiment à droite (ça déborde un peu de l'image bien qu'on ne le voie pas), il y a le patron du bar. A vrai dire, je ne sais plus s'il faut se servir du colt ou du visa, mais dans l'ombre du doute, essayez les deux. Surtout, ne vous déguisez pas en truand, vous vous feriez jeter ! Dans **Crafton et Xunk**, il faut récupérer les huit seringues disséminées dans le centre et les donner aux huit savants. Il faudra ensuite composer le code dans la salle d'accès à Zarxxas avec les dalles.

AMSTRAVENTURIER

Si vous êtes patients et que vous possédez **Gauntlet II** (Amstrad CPC), vous pouvez parcourir tous les tableaux : il vous suffit de jouer à deux et dès la mort d'un personnage, d'appuyer sur fire plusieurs fois ; il réapparaît avec 2000 points de vie. Ainsi, si les deux personnages ne meurent pas en même temps, vous pourrez jouer jusqu'au bout ! Quelques conseils : si vous ne pouvez pas atteindre l'entrée, attendez 30 secondes sans tirer et les murs bleus s'ouvriront. Mais s'il n'y a pas de murs bleus, attendez environ trois minutes sans tirer (patience !) et tous les murs deviendront des entrées. Enfin, je signale qu'au premier niveau existe une entrée numérotée 6 qui mène directement au niveau 6. Pour y accéder, entrez dans la partie occupée par les fantômes, puis continuez un peu plus loin et vous trouverez facilement.

Dans **Garfield**, pour sortir de la maison, il faut dès le début du jeu se diriger vers la gauche jusqu'au mur qui vous bloque le passage. Puis, pour ouvrir la porte de la chatière, il faut propulser le chien contre le mur (pas facile !).

MEDOR ET SON CPC

Dans **Wonder Boy**, au deuxième niveau, je suis coincé par un espèce de truc qui ressemble à un ressort et je n'arrive pas à le passer. Help ! Comment faire dans **Western Games** pour traire la vache ? Enfin comment fait-on dans **World Games** pour rouler sur le tronc sans tomber ? Pour ceux qui auraient des problèmes dans **Platoon**, pour passer la jungle : faites un plan, cela vous aidera beaucoup ; dans le village les trois dernières huttes contiennent des choses intéressantes.

Dans **Out Run**, j'aimerais obtenir un poke pour un temps illimité. Dans **Barbarian**, si vous voulez arriver à la fin, tuez tout mec avec le coup de pied. C'est long mais efficace.

NICO, L'AVENTURIER SOLITAIRE

Salut les tiltmen ! Pour Frédéric et David (n° 57). Dans **Masquerade**, une fois arrivé dans le « Metal Tunnel » jette le serpent (Drop Snake) que tu trouveras dans « Reptile House ». Le serpent n'en fera qu'une bouchée. Prends la boîte et les boucles d'oreilles, puis va au nord, fais (GO DOOR) et (PRESS BUTTON). Demandez si vous êtes encore bloqué. Vous êtes presque à la fin. A moi maintenant... Dans **Même les pommes de terre ont des yeux**, j'arrive à la cabane mais elle est fermée. Que faire ? J'ai aussi essayé de neutraliser la sentinelle, mais elle me répond : vous êtes trop téméraire. Comment faire ? Dans **Le mur de Berlin va sauter**, comment acheter le pot de peinture ? A quoi servira-t-il après ? Dans **L'enlèvement**, où se trouve le ticket de métro ? Dans **Le crime du parking**, comment réparer le magnéto ? Dans **Hulk**, comment sortir du dôme ? Comment ouvrir la trappe ? A quoi servent la chaise, le miroir et l'éventail ? J'ai trouvé huit trésors dont trois en creusant près du dôme. Aidez-moi, je n'en suis plus.

FRED

Je vous donne quelques trucs pour Sega : **Black Belt** : 1^{er} niveau, attendez que votre adversaire ait fini ses attaques pour frapper. 2^e niveau : esquivez les deux premiers projectiles, puis matraquez votre adversaire sans cesse. 3^e niveau : faites un grand saut pour esquiver la première attaque du sumo puis frappez-le. Attention à ses écrasements. 4^e niveau : placez-vous à l'extrême gauche de l'écran, puis n'arrêtez pas de frapper des coups de pied. Votre adversaire recevra un coup puis esquivera le second avant de vous en donner un. A la fin, vous gagnerez. 5^e niveau : essayez de donner à Rita coups de pied et coups de poing alternativement. Si elle essaie son grand saut sur vous, matraquez-la par derrière pendant qu'elle redescend. 6^e niveau : frappez Wang par des petits sauts frappés. Empêchez-le de vous frapper en sautant. Les coups de pied et poing sont quelquefois plus efficaces mais plus difficiles à porter. **World Soccer** : pour gagner aux penalties, faites une pause quand l'adversaire a frappé la balle puis met-

les prix

UNITÉS CENTRALES

520 STF 512 Ko RAM + 1 lecteur 3 1/2 DFDD	3490 F
520 STFC 520 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425	5490 F
1040 STF 1024 Ko RAM + 1 lecteur 3 1/2 DFDD	4490 F
1040 STFM 1040 STF + moniteur haute résolution mono. SM 124	5990 F
1040 STFC 1040 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425	7490 F
MEGA ST 2M 2 Mo RAM + 1 lecteur 3 1/2 DFDD + moniteur SM 124	11800 F
MEGA ST 4M 4 Mo RAM + 1 lecteur 3 1/2 DFDD + moniteur SM 124	15300 F

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS			
3 1/2 externe SF 314	1790 F	Caméra HV 720	3350 F
3 1/2 externe CUMANA	1490 F	Objectif SCHNEIDER	950 F
5 1/4 externe CUMANA	1990 F	Zoom COSMICAR	4450 F
MONITEURS		Statif ROHEN	1800 F
Monochrome SM 124	1490 F	Handy Scanner 2 gris	3990 F
Couleur Sc 1425	2490 F	Handy Scanner 16 gris	NC
Monochrome A3	NC	GRAPHIQUE	
Multisynchro basse et haute résolution	6990 F	Scanner CANON A4	11560 F
EXTENSIONS		Table graph. CRP A4	4490 F
512 Ko pour 520 STF	NC	Table graph. CRP A3	8490 F
2 Mo pour 1040 STF	3390 F	Table trac. ANGALIS A3	11990 F
DISQUES DURS		INTERFACES	
20 Mo externe SH 205	4490 F	16 sorties logiques	500 F
20 Mo interne SUPRA	NC	4 sorties analogiques	700 F
50 Mo externe LEADMAN	NC	8 entrées 8 sorties log.	550 F
ÉMULATEURS		4 sorties relais	650 F
MAC ALADIN	2490 F	1 entrée 1 sortie analog.	550 F
PC PC-DITTO	790 F	Free boot	350 F
VIDEO		Inverseur mono couleur	250 F
Digitaliseur REALTISER	1790 F	Interface 4 joueurs	79 F
Digitaliseur PRO 87	2870 F	SON	
Genlocker vidéo GST 30	3490 F	ST Replay	690 F
Genlocker PRO GST 1000	15200 F	Pro sound designer	790 F
Codex PAL	2600 F	TÉLÉMATIQUE	
Filtre électronique	NC	Modem	1990 F
		Emulcom	750 F

IMPRIMANTES

CITIZEN		LC 24 10	4 990 F
120 D	1 850 F	AMSTRAD	
LSP 10	2 790 F	DMP 3160	2 290 F
MSP 15	4 590 F	DMP 4 000	3 995 F
STAR		LQ 3 500	3 990 F
LC 10	2 490 F	EPSON	
LC 10 couleur	2 950 F	LX 800	2 690 F

les promos

TRANSFORMEZ VOTRE ORDINATEUR EN TÉLÉVISEUR !

520 STF + MONITEUR COULEUR SM 1425 + TUNER TÉLÉ	5490 + 1390 = 6880 F	5990 F
1040 STF + MONITEUR COULEUR + TUNER TÉLÉ	7490 + 1390 = 8880 F	7990 F

AMIE LE PRO.

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10% de produit en plus sauf promos

LE DÉFI !

PROMO -50% SUR NOS IMPRIMANTES* POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR**
*9 aiguilles** de plus de 5000 F.

les services

- 2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !
 - un SAV compétent et intégré
 - facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel
 - la reprise de votre vieil ordinateur à 50 % de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale**
 - le service spécial collectivité : Allo Danièle (1) 43 57 48 20
- * sous réserve d'acceptation du dossier ** de plus de 4 000 F
- 3615 amie**
Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

le choix ATARIST

ACCESSOIRES

MANETTES		Moniteur	80 F
Quick shot 2	60 F	Imprimante	80 F
Quick shot turbo	135 F	RANGEMENT	
Speed king	110 F	10 disk 3 1/2	35 F
Professional	155 F	10 disk 5 1/4	45 F
WICO command	285 F	50 disk 3 1/2	90 F
PROTECTION (housses toile plastique)		50 disk 5 1/4	90 F
Clavier	70 F	100 disk 3 1/2	125 F
		100 disk 5 1/4	125 F

CONSOMMABLES

DISQUETTES		DISQUETTES	
3" 1/2 SFDD		3" 1/2 DFDD	
PAR 10 = 89 F		PAR 10 = 100 F	
PAR 100 = 850 F		PAR 100 = 900 F	
DISQUETTES		DISQUETTES	
3" DFDD		5" 1/4 DFDD	
PAR 10 = 190 F		PAR 10 = 40 F	
PAR 100 = 1800 F		PAR 100 = 350 F	

LES LOGICIELS

Toutes les nouveautés, tous les titres, liste complète : 3615 AMIE.

COMPTABILITÉ		ZZ Rough	490 F
Compta Jaguar	1950 F	ZZ Draft	780 F
Le comptable	485 F	Easy Draw 2	730 F
Compta MEMSOFT	1550 F	CAD 3D	380 F
GESTION DE FICHIERS		PAO	
Datamat	375 F	Fleet Street Editor	990 F
Superbase	950 F	Publishing Partner	1770 F
Superbase PRO	2450 F	Time Work	990 F
TABLEAU		ÉDUCATIFS	
K Spread	650 F	A la découverte de la vie	213 F
Calcomat 2	875 F	Bac Géo 1 ^{re} term.	226 F
VIP Professional	2050 F	Bac maths (B) 1 ^{re} term.	226 F
TRAITEMENT DE TEXTE		Bac maths (C, E) 1 ^{re} term.	226 F
BeckerText	725 F	Bac maths (D) 1 ^{re} term.	226 F
Sigmun II	1475 F	Ballade au pays de Big Ben	213 F
Rédacteur	480 F	Ballade outre Rhin	213 F
UTILITAIRES		Twist	368 F
PC Ditto	760 F	Bosse des maths 5 ^e	221 F
Twist	368 F	Enigme à Madrid	213 F
K Switch 2	295 F	Enigme à Munich	213 F
MUSIQUE		Fonctions et complexes	260 F
Creator	2475 F	Géométrie	260 F
EZ Track	640 F	Le traceur	260 F
Music Cons. set	249 F	Maths 2 à 6	260 F
Music studio	315 F	Objectif Europe ou France	213 F
LANGAGES		Objectif monde 1 ou 2	213 F
GFA Basic 3.0	725 F	Rody Mastic	175 F
Interpréteur C	325 F	JEUX	
Lattice	990 F	Jeanne d'Arc	245 F
Profimat	485 F	Bugboy	213 F
GRAPHIQUE / VIDÉO		Thundercats	220 F
Film Director	590 F	Jet	399 F
Art Director	490 F	Skull	245 F
Quantum Paint	275 F	Overlander	220 F
Cyber Studio	850 F	Arkanoid II	195 F
Aegis Animator	565 F	Mickey Mouse	220 F
Spectrum 512	650 F	Lords of Conquest	250 F
GFA Artist	495 F	Disector	250 F
Degas Elite	220 F		

LES LIVRES

Bien débuter sur ST	129 F	Le livre de l'IA	179 F
Bien débuter SUPERBASE	149 F	Le livre de 1st Word +	299 F
C sur ATARI ST	165 F	Le livre du GEM	179 F
Développer en GFA	299 F	Le livre du GFA Basic	199 F
Du Basic au C	149 F	Disquette et disque dur	179 F
Graphismes en 3D	179 F	Musique et MIDI	149 F
Graphismes et sons	149 F	Peeks et pokes	129 F
La bible de l'ATARI	199 F	Trucs et astuces	149 F
Le langage machine	149 F	Trucs et astuces en GFA	269 F

SOS AVENTURE

tez le joystick dans la bonne direction pour arrêter la frappe.

My Hero : pour échapper aux bombes, regardez où elles tombent car elles explosent toutes au même endroit. Utilisez les coups de pied contre les skins. Pour vaincre Mohican, attendez qu'il se rapproche de vous pour lui donner un coup de pied en sautant.

PHIL DEAN JONES

Je désirerais quelques renseignements sur **Meurtres en série** : où trouver Suzanne Delmarre et Graf Von Drubbe pour leur second témoignage ? Les indices : 3, 5, 7, 12, 13, 15, 16, 18, 21, 23, 25, 26 (heure + coordonnées) ? Le 21 est chez Macomber, mais où habite-t-il ? Chez qui est le parchemin dont parle Dickson ? (coordonnées ?) Comment trouver le code du coffre de l'étac, ou quel est-il ? (pour Thomson MO6) ; quelles sont les coordonnées de tous les morts ? Que veut dire le parchemin de l'arbre de la prison (VDNEM LODCH...) ? Où est le Triangle d'Or ? Quelle est la traduction de la sténo ?

LAURENT

Pour Amigaloman, n° 57, dans **Bard's Tale**, pour tuer le golem de cristal dans la Kylearan's Tower il faut la crystal sword que l'on trouve au premier niveau du Castle en 0 nord, 19 est.

Pour Jameson, n° 57, dans **Shadowgate**, tu trouveras le spectre en faisant brûler la momie contenue dans un sarcophage. Dans **The Pawn**, tu te débarrasseras du snowman en ayant le pouch trouvé dans une souche d'arbre et en faisant : open pouch, get red, melt snowman with red. Pour casser le paper wall de la salle au papier peint, tu dois avoir la trowel trouvée au château et faire : tear paper wall with trowel. Dans **Jinxter**, berner le taureau te permettra d'aller dans le orchard sans avoir à passer par les barbed wence et de plus cela te donnera cinq points. Qui saura me guider au green village ? Chez le boulanger ?

ANTHONY DE SANTES

Pour Amstrad CPC

Nemesis

20 REM NEMESIS
40 REM
50 ENT-1,1,9,1
60 ENT-3,2,-6,1,2,6,1
70 ENT-5,1,-2,1
80 ENV 1,2,-1,2
90 ENV 3,2,3,1,3,2,1
100 ENV 5,2,-1,1
110 ENV 7,10,-1,5,30,0,1

10,1,10
120 ENT-7,2,-1,1,2,1,1,5
0,2
130 ENV 8,2,2,2,5,-1,2,1
-7,5
140 ENT-8,5,0,1,2,-1,1,2
1,1
150 MODE 2 : INPUT "Vies Infinites (Y/N) : ", A\$
IF UPPER\$(A\$) = "Y" THEN P
oke 0,0
160 INPUT " Insensible au
x chocs (Y/N) : ", A\$
IF UPPER\$(A\$) = "Y" THEN P
oke 0,0
170 MODE 1 : BORDER 0 : I
NK 0,0 : INK 1,9 : INK 2,11
INK 3,23
180 BORDER 0
190 LOAD "INEMIS", 49
152 : OPENOUT "A" : MEMO
RY 1499 : LOAD "INEMCO
DE", 1500
200 MODE 0 : PEN 15 : FOR
T=0 TO 15 : READ A : INK
T, A : NEXT T : DATA 0,1,2
3,6,7,8,9, 11,12,13,15,1
6,18,24,26
210 IF PEEK(0)=0 THEN
POKE &9D74+500,0
220 IF PEEK(1)=0 THEN
POKE &9BA3+500,0 : PO
KE &9BA4+500,0 : POKE
&9BA5+500,0
230 FOR I=0 TO 24 : REA
D A\$: POKE &C000+I, VAL
(" "+A\$) : NEXT POKE
&226,0 : CALL &C00
240 DATA 21,26,2,11,27,
2,1,AE,1,ED,B0,21,DC,5
11,E8,3,1,0,A8,ED,B0,C
3,C5,95

Green Beret

10 'GREEN BERET
40 MEMORY &6FFF
50 LOAD "DATA0.BIN",
&7000
60 POKE &7160,&80
70 POKE &7161,&BE
80 X=&BE80
90 READ A\$
100 IF A\$="XX" THEN 1
40
110 POKE X, VAL("&"+A
\$)

120 X=X+1
130 GOTO 90
140 CALL &7000
150 DATA 3E,C9,32,3B,2
5
160 DATA 3E,00,32,34,14
170 DATA C3,30,02,XX

Commando

10 REM **COMMANDO**
20 REM *****
30 MODE 1 : MEMORY &5
BFF
40 INPUT "VIES INFINI
ES (O/N) : ", A\$
IF UPPER\$(A\$) = "O" THEN A=1
50 INPUT "PASSER LA
ZONE APRES LA MORT
(O/N) : ", A\$
IF UPPER\$(A\$) = "O" THEN B=1
60 MODE 1
70 LOCATE 8,1 : PRINT "I
NSERER LA CASSETTE"
LOCATE 10,2 : PRINT "E
T APPUYER SUR UNE T
OUCHE"
80 WHILE INKEY\$="" :
WEND
90 LOAD "COM1"
100 FOR n=&5D4B TO &
5D66
110 READ c : POKE n,c
120 NEXT
130 IF a=1 THEN POKE
&5D56,0
140 IF b=1 THEN POKE
&5D63,0
150 CALL &5D4B
160 DATA 33,84,93,34,21
93,195,00,92,33,59,7,54
00,35,54,0,35,54,0,62,24
50,31,7,195,30,1

MLM 3D

10 'MLM 3D
20 OPENOUT "Q" : MEMO
RY &3E7
30 LOAD "mlm", &3E8
40 POKE &27FA,0 : CALL
&3E8

Game Over

10 'GAME OVER 1 (255
VIES ET GRENADES)

20 OPENOUT "X" : MEMO
RY &532-1 : CLOSEOUT
40 LOAD "GO1.BIN"
50 POKE 1552,255
60 POKE 1562,255
70 A\$="GO1.BIN" : IERA,
@A\$
80 SAVE "GO1.BIN", B,&
532,&8AC0,&0
10 'GAME OVER 2
20 OPENOUT "X" : MEMO
RY &532-1 : CLOSEOUT
40 LOAD "GO2.BIN"
50 POKE 1542,255
60 POKE 1552,255
70 A\$="GO2.BIN" : IERA,
@A\$
80 SAVE "GO1.BIN", B,&
532,&8AC0,&0

Pour Stanley (n° 55), dans **Cobra**, le mannequin Ingrid n'apparaît qu'au bout du score 60 000. Attention, tous les coups qu'Ingrid prend diminuent d'autant la force de Cobra (attention aux coups de tête). Pour Fabrice (n° 55), dans **Street Hawk**, on ne peut pas tourner dans d'autres rues, il faut suivre l'indicateur de temps pour arriver à l'heure exacte du hold-up et là descendre les trois voleurs.

Et pour **Theatre Europe**, le code pour envoyer les fusées nucléaires est « soleil noir » ou « midnight sun ».

Pour Franck, le Spectromaniacque, (n° 54), dans **Death Wish 3**, il faut se mettre devant une porte et appuyer sur enter ou return.

Pour Steve (n° 52) pour **Bactron**, quand tu craches sur les microbes, tu ne les détruis pas, tu ne les immobilises qu'un court instant.

Pour Christophe (n° 51), pour détruire le gardien au niveau 5 (ou dernier niveau), il faut lui donner davantage de coups qu'aux autres gardiens. La fiancée se trouve juste après le gardien (dans l'ascenseur).

Pour Cécile (n° 51), pour **Com-mando**, quand la grande porte s'ouvre, il faut descendre les soldats (jusqu'au dernier) puis la porte s'ouvre. Tu entres et passes au second niveau.

Pour Sylvain (n° 51), pour **Orphée**, il faut le pousser dans l'eau puis à ton tour tu sautes.

Dans **Infiltrator**, dans la première partie, les amies sont : Haymish, Seth, Magles, Gizmo, Whipple, Geoff, Dweezil. Les ennemis sont : Buzz, Komie, Rambow, Rattie, Scum, Weasle.

Pour Amstrad CPC :

Dans **Sentinel**, quelques codes :

AMSTRAD

UNITÉS CENTRALES

CPC 464 lecteur K7 moniteur monochrome 1990 F
CPC 464 C lecteur K7 moniteur couleur 2990 F
CPC 6128 lecteur disk moniteur monochrome 2990 F
CPC 6128 C lecteur disk moniteur couleur 3990 F

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS	Synthétiseur musical	980 F
Cassette	Clavier musical	1350 F
Disquette DD1	Digital drum	370 F
Disquette FDI	TELEMATIQUE	
EXTENSIONS	Modem DTL 2000	1590 F
64 Ko RAM DK Tronics	Modem DTL 2000 +	1990 F
256 Ko RAM	Émulateur minitel KENTEL	390 F
256 Ko Silicon disk	INTERFACES	
GRAPHIQUE	RS 232	590 F
Tablette graphoscope II	Adaptateur MP1	590 F
Crayon optique DART 464	Adaptateur MP2	490 F
Crayon optique DART 6128	MultiFace 2	570 F
Souris AMX	CÂBLES	
VIDÉO	Péritel	150 F
Digitaliseur VIDI	Centronics	150 F
Tuner télé	Magnéto	70 F
Tuner télé avec télécom	Doubleur joystick	100 F
Scanner DART	Rallonge 464	130 F
AUDIO	Rallonge 6128	160 F
Synthétiseur vocal		540 F

IMPRIMANTES

DMP 2160 1690 F CITIZEN 120 D 1850 F

LOGICIELS

UTILITAIRES	Maths CM	200/250 F
Autoformation Assembleur	Ortho CM	170/200 F
Calcomat	Sciences naturelles	199 F
Dams	JEUX	
Datamat	Street Fighter	99/149 F
La Solution	Sky Hunter	95/155 F
Superpaint	Conspiration	109/169 F
Textomat	Karate Ace	105/155 F
ÉDUCATIFS	Archifox	109/169 F
Énigme à Madrid	Bard's Tale	109/169 F
Énigme à Munich	Ikari Warriors	95/155 F
Équations	Bad Cat	105/145 F
Espace et solitude	Mickey Mouse	95/155 F
Exam	Skate Crazy	99/149 F
Français CM	Cobra	119/169 F
Français sons	Match 3	119/169 F
CP/CM	Unitrax	96/149 F
Géométrie	Terramex	95/155 F
Le monde	Bedlam	96/149 F
Maths 2 ^e cycle	Nebulus	92/139 F
Maths 2 ^e cycle II	Arcade Action	115/185 F
Maths 3	Arkanoïd II	99/149 F
Maths 4	Gabrielle	179 F
Maths 5	E.X.I.T.	179 F
Maths 4/5	Novhateur	155/195 F
Maths 6	Mega Apocalypse	92/139 F
Maths CE	Gee Bee Air Rally	109/159 F

LIVRES

Bible du graphisme	199 F	Livre du lecteur	149 F
Bien débuter CPC 6128	99 F	de disquette	
Grand livre du Basic	149 F	Programmes et applications	179 F
Livre du CP/M Plus	149 F	éducatifs	179 F
Livre du langage machine	129 F	Trucs et astuces	149 F

les promos
AMSTRAD
CPC 6128 COULEUR + TUNER TV 5380 F

4890 F

3360 F

AMIE LE PRO.

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10%
de produit en plus
sauf promos

les prix le choix

les occasions

RÉVISÉES ET GARANTIES 1 AN.
Plus de 500 ordinateurs et périphériques
dans notre magasin spécial occasions :
2, rue Rampon 75011 PARIS.
(1) 43 57 82 05.

les services

- 2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !
- un SAV compétent et intégré
- facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel
- la reprise de votre vieil ordinateur à 50 % de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale**
- le service spécial collectivité :

Allo Danièle (1) 43 57 48 20

* sous réserve d'acceptation du dossier ** de plus de 4 000 F

3615 amie
Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

les promos
COMMODORE
C 64 + LECTEUR 1570 3360 F

2490 F

COMMODORE

UNITÉS CENTRALES

C 64 N nouveau modèle + Géos 1450 F
C 64 ancien modèle PROMO 800 F
C 128 D + Jane 3990 F

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS	Souris 128 1351	590 F
Cassette 1530	Tablette graphoscope II	990 F
Disquette SF 1541	Crayon optique	410 F
Disquette DE 1571	AUDIO	
Disquette SF 1570	Interface Midi	365 F
MONITEURS	Synthétiseur vocal	
Monochrome vidéo + son	TECHNI MUSIC	480 F
Couleur 40 col. 1802	Sampler	850 F
Couleur 80 col. 1084	TELEMATIQUE	
EXTENSIONS	Modem DIGITELEC DTL	1590 F
256 Ko pour C64 1764	Modem DIGITELEC DTL +	1990 F
256 Ko pour C 128 1700	Émulateur minitel	390 F
512 Ko pour C 128 1750	INTERFACES	
VIDÉO	Centronics	890 F
Digitaliseur print TECHNIC	IEEE	1590 F
Convertisseur PAL RVB	RS 232	650 F
Tuner télé	Power Cartridge	450 F
Tuner télé avec télécom.	Action replay IV	425 F
GRAPHIQUE	Superpic	425 F
Souris 64 MAGIC MOUSE		320 F

IMPRIMANTES

MPS 801 PROMO 600 F MPS 1250 2090 F

LOGICIELS

UTILITAIRES	Textomat	350 F
Basic 64	Tool	350 F
Basic 128	Virgule Senior 64/128	750 F
Calc Result	ÉDUCATIFS	
Datamat	Algèbre I ou II	190 F
Easy Script	Anglais I à IV	190 F
Extra Tool	Grammaire I à VIII	190 F
Géocalc	Maître mots	190 F
Géodex	Mimi la fourmi	295 F
Géofile	Orthographe I à IV	190 F
Géopublish	JEUX	
Géos	American Civil War	259 F
Géos Fontpack 1	Karaté Ace	105/155 F
Géospell	Dark Castle	195 F
Géoswrite Workshop	Bard's Tale III	309 F
Heartland	Patton Vs Rommel	259 F
Oxford Pascal	6 Pale III	115/185 F
Pascal 64	Shate Creasy	105/159 F
Profinat	Dream Warrior	95/155 F
SuperPaint	Ikari Warriors	95/155 F
Superbase 64/128	IO	93 F/145 F
Swift 128		

LIVRES

Entretien et réparation 1541	149 F	Livre du CP/M C 128	149 F
Jeux d'aventures C 64	129 F	Livre du lecteur 1530	99 F
Langage machine tome 2	149 F	Livre du lecteur 1541	179 F
Livre du 1570/1571	179 F	Peeks et pokes C 128	129 F
Livre du Basic 7.0	149 F	Trucs et Astuces C 128	249 F

AMIE LE PRO.

118

SESAME

```

,15,1,0,1,15,1,0,1
,15,1,0,1,15,1,0
Data 1,0,1,14,1,0,1,14,1
,0,1,14,1,0,1,14,1,0
,1,14,1,0,1,14
Data 1,13,1,0,1,13,1,0
,1,13,1,0,1,13,1,0
,1,13,1,0,1,13,1,0
Data 1,0,1,12,1,0,1,12
,1,0,1,12,1,0,1,12
,1,0,1,12,1,0,1,12
Data 12,10
Data 99,99
'
5:
Data 2,0,1,17,6,0,1,17,2,0
Data 5,0,2,15,5,0
Data 12,10
Data 5,0,2,11,5,0
Data 1,0,1,15,1,0,1,5,1
,0,2,11,1,0,1,15
,1,0,1,15,1,0
Data 1,15,1,0,1,15,1,0
,4,15,1,0,1,15,1,0,1,15
Data 5,0,2,14,5,0
Data 2,13,2,12,1,13,2
,14,1,13,2,12,2,13
Data 99,99
'
6:
Data 12,0,12,0
Data 1,0,4,15,2,23,4,15,1,0
Data 1,0,1,15,8,14,1,15,1,0
Data 1,0,2,15,6,0,2,15,1,0
Data 1,0,2,15,2,0,2,16
,2,0,2,15,1,0
Data 1,0,2,15,6,0,2,15,1,0
Data 1,0,10,15,1,0
Data 99,99
'
7:
Data 1,21,2,0,6,12,2,0,1,21
Data 3,0,1,12,4,10,1,12,3,0
Data 3,0,1,12,1,10,2
,16,1,10,1,12,3,0
Data 3,0,1,12,4,10,1,12,3,0
Data 3,0,6,12,3,0
Data 3,0,6,13,3,0
Data 2,0,8,15,2,0
Data 12,11
Data 99,99
'
8:
Data 12,0,12,0
Data 12,14
Data 1,0,5,16,5,17,1,0
Data 2,0,8,12,2,0
Data 3,0,6,11,3,0
Data 4,0,4,10,4,0
Data 5,0,2,15,5,0

```

```

Data 99,99
'
9:
Data 1,14,1,0,1,15,1,10
,1,0,2,19,1,0,1,10
,1,15,1,0,1,14
Data 1,0,1,14,1,0,1,10,4
,0,1,10,1,0,1,14,1,0
Data 1,13,1,0,1,14,1
,10,4,0,1,10,1,14,1,0,1,13
Data 1,0,1,13,1,0,1,10
,4,0,1,10,1,0,1,13,1,0
Data 1,12,1,0,1,13,1,10
,4,0,1,10,1,13,1,0,1,12
Data 1,0,1,12,1,0,1,10,4
,0,1,10,1,0,1,12,1,0
Data 1,11,1,0,1,12,1,10
,4,0,1,10,1,12,1,0,1,11
Data 1,0,1,11,1,0,1,10,1
,20,2,0,1,20,1,10,1,0,1,11,1,0
Data 99,99
'
10:
Data 1,18,1,15,8,0,1,15,1,18
Data 2,15,8,0,2,15
Data 4,10,1,15,2,10,1,15,4,10
Data 3,10,2,15,1,10,1
,15,1,23,1,15,3,10
Data 4,10,1,15,1,10,1,15
,1,10,1,15,3,10
Data 4,10,1,15,1,10,1,15,1
,10,1,15,3,10
Data 4,10,1,15,1,10,1,15
,1,10,1,15,3,10
Data 4,10,1,15,2,10,1,15,4,10
Data 99,99
'
11:
Data 12,15
Data 12,14
Data 1,18,1,12,1,11
,1,12,1,11,1,12,1
,11,1,12,1,11,1,12,1,11,1,18
Data 1,12,1,11,1,12
,1,11,1,12,1,11,1
,12,1,11,1,12,1,11,1,12,1,11
Data 12,0
Data 1,0,1,13,1,17,1,13
,1,0,1,13,1,21,1,13
,1,0,1,13,1,17,1,13
Data 1,0,1,13,1,0,1,13
,1,0,1,13,1,0,1,13
Data 1,0,1,13,1,0,1,13
,1,0,1,13,1,0,1
,13,1,0,1,13,1,0,1,13
Data 99,99
'
12:
Data 12,13

```

```

Data 1,13,10,0,1,13
Data 1,13,4,0,2,15,4,0,1,13
Data 1,13,3,0,4,15,3,0,1,13
Data 1,13,2,0,2,15,2
,18,2,15,2,0,1,13
Data 1,13,3,0,4,17,3,0,1,13
Data 1,13,4,0,2,15,4,0,1,13
Data 1,13,10,0,1,13
Data 99,99
'
13:
Data 1,13,3,0,2,16,2,17,3,0,1,13
'
Data 1,12,1,11,8,0,1,11,1,12
Data 1,11,2,10,1,11,4
,0,1,11,2,10,1,11
Data 2,10,1,11,1,12,1
,13,2,12,1,13,1,12,1,11,2,10
Data 1,10,1,11,1,12,1
,13,1,12,2,11,1,12,1,13,1,12,1,11,1
,10
Data 1,11,1,12,1,13,1
,12,4,0,1,12,1,13,1,12,1,11
Data 1,12,1,13,8,0,1,13,1,12
Data 1,22,10,0,1,22
Data 99,99
'
14:
Data 1,18,4,0,2,17,4,0,1,18
Data 12,12
Data 12,0
Data 2,0,10,13
Data 12,0
Data 10,14,2,0
Data 12,0
Data 2,0,10,15
Data 99,99
'
15:
Data 12,0
Data 5,15,2,0,5,15
Data 5,15,2,0,5,15
Data 2,15,1,16,2,15,2
,0,2,15,1,16,2,15
Data 2,15,1,18,2,15,2
,0,2,15,1,18,2,15
Data 5,15,2,0,5,15
Data 5,15,2,0,5,15
Data 12,0
Data 99,99
'
16:
Data 1,14,1,0,1,15,1
,10,1,0,1,22,1,22
,1,0,1,10,1,15,1,0,1,14
Data 1,0,1,14,1,0,1,10
,4,0,1,10,1,0,1,14,1,0
Data 1,13,1,0,1,14,1,10
,4,0,1,10,1,14,1,0,1,13
Data 1,0,1,13,1,0,1,10,4

```

```

,0,1,10,1,0,1,13,1,0
Data 1,12,1,0,1,13,1,10
,4,0,1,10,1,13,1,0,1,12
Data 1,0,1,12,1,0,1,10
,4,0,1,10,1,0,1,12,1,0
Data 1,11,1,0,1,12,1,10
,4,0,1,10,1,12,1,0,1,11
Data 1,0,1,11,1,0,1,10
,1,17,2,0,1,17,1
,10,1,0,1,11,1,0
Data 99,99
'
17:
Data 2,12,2,0,2,11,2,0,2,12,2,0
Data 2,12,2,0,2,11,2,0,2,12,2,0
Data 2,12,2,0,2,11,2,0,2,12,2,0
Data 2,0,1,19,1,16,2,0,1
,20,1,17,2,0,1,19,1,16
Data 2,0,1,16,1,19,2,0
,1,17,1,20,2,0,1,16,1,19
Data 2,11,2,0,2,12,2,0,2,11,2,0
Data 2,11,2,0,2,12,2,0,2,11,2,0
Data 2,11,2,0,2,12,2,0,2,11,2,0
Data 99,99
'
18:
Data 5,0,1,20,1,20,5,0
Data 3,14,6,0,3,14
Data 3,19,6,0,3,19
Data 1,15,1,18,1,15
,6,0,1,15,1,18,1,15
Data 3,17,6,0,3,17
Data 3,13,6,0,3,13
Data 5,13,2,12,5,13
Data 12,0
Data 99,99
'
19:
Data 1,18,10,0,1,18
Data 12,0
Data 1,0,2,11,6,15,2,11,1,0
Data 3,11,6,15,3,11
Data 3,11,6,15,3,11
Data 1,0,2,11,6,15,2,11,1,0
Data 12,0,12,0
Data 99,99
'
20:
Data 1,15,2,23,5,15,12
,15,12,15,12,15,3
,17,6,15,3,17,12
,15,12,15,1,22,4
,15,2,21,4,15,22
Data 99,99
'
**** dessine la partie droite
'
Color 9
Box 250,0,319,199

```

```

Color 8
Box 251,1,318,198
Color 3
Box 252,2,317,197
Color 8
Box 253,3,316,196
Color 9
Box 254,4,315,195
Get 250,1,319,5,Paroi$
Defext 1,1,0,6
Text 256,12," SCORE"
Print At(33,3);"0000000"
Put 250,25,Paroi$
Line 254,24,315,24
Get 250,24,319,29,Paroi$
Defext 13,1,0,6
Text 256,36,"ENERGIE"
Put 250,49,Paroi$
Color 13
Box 256,39,314,46
For F=258 To 258+E
Line F,41,F,44
Next F
Defext 10,1,0,6
Text 256,61," SALLE"
Put 250,74,Paroi$
Level$=Str$(Level)
Level2$=""
For F=1 To Len(Level$)
Level2$=Level2$+Chr$(Asc(Mid$(Level$,F,1))-32)
Next F
For F=1 To 3-Len(Level2$)
Level2$=Chr$(16)+Level2$
Next F
Defext 10,0,0,6
Text 256,71," "+Level2$
Defext 11,1,0,6
Text 256,86,"RECORDS"
Defext 11,0,0,4
For F=100 To 172 Step 8
Text
260,F,50,Rec2$(((F-100)/8)+1)
Next F
Put 250,176,Paroi$
Defext 8,0,0,6
Text 256,190,"???"
Defext 10,0,0,6
Text 274,190,"ATARI"
'
**** init. les variables pour 1
tableau ****
'
Xb=100
Yb=100
Yb2=100
Xb2=100
Xr=140
Xr2=140
Px=Maxi

```

AMIE LE PRO.

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

les occasions

RÉVISÉES ET GARANTIES 1 AN.
Plus de 500 ordinateurs et périphériques
dans notre magasin spécial occasions :
2, rue Rampon 75011 PARIS.
(1) 43 57 82 05.

COMMODORE

Commodore +4	250 F
Commodore 64	450 F
Commodore 128	800 F
Commodore 128 D	1800 F
Lecteur 1541	550 F
Lecteur 1570	550 F
Lecteur 1571	1450 F
Imprimante MPS 801	350 F
Imprimante MPS 803	450 F
Imprimante MPS 1000	800 F
Moniteur couleur 40 C	1000 F
Moniteur couleur 80 C	1400 F
Moniteur monochrome	400 F
Amiga 1000	3500 F
Moniteur 1081	1800 F
PC XT 10 série 1	2800 F
PC XT 20 série 1	4200 F

AMSTRAD

Amstrad CPC 464 monochrome	1000 F
Amstrad CPC 464 C couleur	2000 F
Amstrad CPC 6128 monochrome	2200 F
Amstrad CPC 6128 C couleur	3200 F
Lecteur DDI	1000 F
Imprimante DMP 2000	1000 F
Amstrad PCW 8256	2500 F
PC 1512 SD monochrome	3200 F
PC 1512 HD monochrome	5200 F

ATARI ST

ATARI 520 STF	2000 F
ATARI 1040 STF	3200 F
Imprimantes diverses à partir de	400 F

VOIR BON DE COMMANDE P. 113

SESAME

```

If Adlong=5 ¶
  Adlong=0 ¶
  Swap Raq2$,Raq$ ¶
Endif ¶
Adspeed=0 ¶
Extra=False ¶
Extra2=False ¶
Ncoups=False ¶
Return ¶
' ¶
' ¶
' ¶
Procedure Jeu ¶
  Deb2: ¶
  If Int(Sc/1000) Mod 2=0 And
  Sc>1995 ¶
    Gosub Adv ¶
    If
    ((Sc/1000)-Int(Sc/1000))*1000>98¶
      Put Xadv,130,Espace2$ ¶
    Endif ¶
  Endif ¶
  If Extra=True ¶
    Gosub Extra ¶
  Endif ¶
  If Extra2=True ¶
    Gosub Extra2 ¶
  Endif ¶
  Color 10 ¶
  Put Xb2,Yb2,S$(0) ¶
  Put Xb,Yb,S$(1) ¶
  Put Xr,185,Raq$ ¶
  If Yb<0 ¶
    Yb=-2 ¶
    Py=Abs(Py) ¶
    Sound 2,15,12,5,Son ¶
    Sound 2,0,0,0 ¶
  Endif ¶
  If Yb>190 ¶
    Py=-Abs(Py) ¶
    Color 0 ¶
    Line 258+E,41,258+E,44 ¶
    E=E-1 ¶
    Sound 1,15,1,3,0 ¶
    Wave 63,7,0,1000,Son ¶
    Goto Testcote ¶
  Endif ¶
  If (Yb>175AndYb<190AndXb>Xr-2
  And Xb<Xr+37+Adlong*2) ¶
    Py=-Py ¶
    AdPx,(Xb<Xr+37+Adlong*2And
    Px<Maxi)*-1 ¶
    If Mini=0 ¶
      Goto Saut ¶
    Endif ¶
    If (Px<Mini And Px>=0)=True ¶
      Px=Mini ¶
      Goto Saut ¶

```

```

Endif ¶
If (Px>-Mini And Px<=0) ¶
  Px=-Mini ¶
Endif ¶
Saut: ¶
Sound 3,15,Abs(Px)*2,4,0 ¶
Wave 7,7,0,5000,Son ¶
Goto Testcote ¶
Endif ¶
' ¶
' ¶
If (Px>0 And Py<=0)=True ¶
  Gosub Test1 ¶
  Gosub Test2 ¶
  Gosub Test3 ¶
  Print At(40-Len(Str$(Sc)),3);Sc
¶
  Goto Testcote ¶
Endif ¶
If (Px<0 And Py<=0)=True ¶
  Gosub Test1 ¶
  Gosub Test8 ¶
  Gosub Test7 ¶
  Print At(40-Len(Str$(Sc)),3);Sc
¶
  Goto Testcote ¶
Endif ¶
If (Px<0 And Py>=0)=True ¶
  Gosub Test5 ¶
  Gosub Test6 ¶
  Gosub Test7 ¶
  Print At(40-Len(Str$(Sc)),3);Sc
¶
  Goto Testcote ¶
Endif ¶
If (Px>0 And Py>=0)=True ¶
  Gosub Test3 ¶
  Gosub Test4 ¶
  Gosub Test5 ¶
  Print At(40-Len(Str$(Sc)),3);Sc
¶
  Goto Testcote ¶
Endif ¶
If (Px=0 And Py>=0)=True ¶
  Gosub Test4 ¶
  Gosub Test5 ¶
  Gosub Test6 ¶
  Print At(40-Len(Str$(Sc)),3);Sc
¶
  Goto Testcote ¶
Endif ¶
If (Px=0 And Py<=0)=True ¶
  Gosub Test8 ¶
  Gosub Test1 ¶
  Gosub Test2 ¶
  Print At(40-Len(Str$(Sc)),3);Sc
¶
  Goto Testcote ¶
Endif ¶
' ¶
Testcote: ¶
If (Bric=0 Or E<=0)=True ¶

```

```

Goto Fin ¶
Endif ¶
If Xb<0 ¶
  Px=Abs(Px) ¶
  Sound 1,15,5,4,Son ¶
  Sound 1,0,0,0 ¶
  Goto Changements ¶
Endif ¶
If Xb>230 ¶
  Put Xb,Yb,S$(0) ¶
  Px=-Abs(Px) ¶
  Sound 1,15,5,4,Son ¶
  Sound 1,0,0,0 ¶
Endif ¶
Changements: ¶
Xb2=Xb ¶
Yb2=Yb ¶
Add Xb,Px ¶
Add Yb,Py ¶
Hidem ¶
J=Peek(&HFFFC02) ¶
If J<>0 ¶
  Add Xr,(J=8 And
  Xr<205-Adlong*2)*(-Speed-Adsp¶ed)
  Add Xr,(J=4 And
  Xr>-2)*(Speed+Adspeed) ¶
  If J=128 ¶
    Pk=0 ¶
    Sound 1,15,10,4,20 ¶
    Sound 1,0,0,0 ¶
    While(Pk<>128AndPk<>2And
    Pk<>4)=True ¶
      Pk=Peek(&HFFFC02) ¶
    Wend ¶
    If Pk=128 ¶
      Sound 1,15,10,4,20 ¶
      Sound 1,0,0,0 ¶
      Goto Deb2 ¶
    Endif ¶
    If Pk=4 ¶
      Bric=0 ¶
      Goto Deb2 ¶
    Endif ¶
    E=0 ¶
    Goto Fin ¶
  Endif ¶
  Goto Deb2 ¶
  Fin: ¶
  Return ¶
' ¶
' ¶
Jeu2: ¶
Gosub Init ¶
Gosub Jeu ¶
If E=0 ¶
  Goto Fin2 ¶
Endif ¶
Put Xb,Yb,S$(0) ¶
For F=Xr To -40-Adlong*2 Step -0.5

```

```

¶
  Put F,185,Raq$ ¶
  Next F ¶
  Deffill 0 ¶
  Pbox 0,0,249,199 ¶
  Level=Level+1 ¶
  If Level=21 ¶
    Level=1 ¶
    Restore Vect ¶
  Endif ¶
  E=E+20 ¶
  If E>53 ¶
    E=53 ¶
  Endif ¶
  Deftext 1,0,0,10 ¶
  Deftext 3,4,4,6 ¶
  Text0,190,240,"PRESSEZLEBOUTON
  DE FEU" ¶
  While Peek(&HFFFC02)<>128 ¶
    Wend ¶
  Adspeed=0 ¶
  If Adlong=5 ¶
    Adlong=0 ¶
    Swap Raq$,Raq2$ ¶
  Endif ¶
  Cls ¶
  Goto Jeu2 ¶
  ' ¶
  Fin2: ¶
  For G=1 To 1000 ¶
    Next G ¶
  For F=0 To 80 ¶
    Color 0 ¶
    For G=1 To 5 ¶
      Plot
      Xr+Int(Rnd*(30+Adlong*2))+5,185+Int
      (Rnd*5) ¶
      Next G ¶
      Sound 1,15,Int(Rnd*12),2,1 ¶
      Sound 1,0,0,0 ¶
    Next F ¶
    Deffill 0 ¶
    Pbox 0,0,249,199 ¶
    Deftext 1,0,0,14 ¶
    Text 0,100,249," GAMEOVER "
    ¶
    Color 3 ¶
    Ellipse 125,95,95,20 ¶
    Color 8 ¶
    Ellipse 125,95,94,19 ¶
    Ellipse 125,95,96,21 ¶
    Color 9 ¶
    Ellipse 125,95,93,18 ¶
    Ellipse 125,95,97,22 ¶
    Deftext 3,4,4,6 ¶
    Text0,190,240,"PRESSEZLEBOUTON
    DE FEU" ¶
    While Peek(&HFFFC02)<>128 ¶
      Wend ¶
    Cls ¶

```

OUVERT DU LUNDI AU



BOUTIQUE MICRO
42, RUE LAMARTINE
75009 PARIS
☎ :48.78.11.65
*L'Amiga, tout l'Amiga,
rien que l'Amiga*

SAMEDI DE 9 H 30 A 19 H

MAD C'EST L'AMIGA
SYSTEMES

Métros: CADET
NOTRE DAME
DE LORETTE

A MIGA 500 4690F
A MIGA 2000 11590F

A500 + A1084 S(STEREO) 7490 FRANCS
A2000 + A1084 S(STEREO) 14590 FRANCS

PROMOTION EDUCATION NATIONALE:
PACK EDUCAMIGA A2000 + A1084 + KIT PC XT
12990 FRANCS

MAD C'EST ENCORE L'AMIGA

SAV SUR
PLACE 7 JOURS
MAXI

PERIPHERIQUES CONSTRUCTEURS

A1010 3"1/2 EXT	A2010 3"1/2 INTER	A501 512K A500	A2058 2MEGS A2000	KIT PC CARTE+ 5"1/4	A2090+ST506 CONTROL- + 20MEGS	EXCLUSIF CARTE SCSI A2000	A520 A2032 VIDEO PAL
1390	1640	1490	NC	5600	6150	2100	190 899

PERIPHERIQUES CONNECTABLES OU COMPATIBLES

LECTEUR GOLEM 3"1/2 DF	LECTEUR GOLEM 5"1/4	FILTRE ELECTR DG88	CODEUR SATELLIT PAL	GENLOCK GST 30 SATELLIT	PERFECT SOUND DIGITAL
1650,00	2190,00	2420,00	2620,00	3490,00	899,00
MPS 1500 COULEUR AIGUILLE	PAINTJET H.P. JET ENCRE	NEC P2200 24 AIG.	MPS 1250 9 AIG. N/B	EMULAT. FLAM MITEL	EMULAT MINITEL ARCHOS
3390,00	15390,00	4490,00	2090,00	760,00	890,00

MAD C'EST TOUJOURS L'AMIGA

SOFTS DES NOUVEAUTES CHAQUE SEMAINE

DISKETTES 3"1/2
KONICA MF 2 DD
120 FR\$ /10

GRAPHICS/VIDEO	SON/MUSIQUE	DIVERTISSEMENT
DPAINT II 700	DELUXE MUSIC 700	GALACTIC CONQ. 269
DVIDEO 1.2 PAL 700	SONIX 690	CARRIER COMMAND 283
PHOTOLAB 630	DeT's (KCS) 1999	PLATOON 279
PHOTON PAINT 940	AUDIO MASTER NC	INTERCEPTOR 269
VIDEOSCAPE 1549	LANGAGES ET UTIL.	MENACE 240
MODELER 3D 850	LATTICE 4.0 1990	CHESSMASTER 2000 199
SCULPT 3D 899	KINDWORDS 950	FERRARI FORMULA 261
ANIMATE 3D 1450	MARAUDER II 379	POW 330
HUGEPRINT 450	PACK BUREAU 2990	BARD'S TALE II* 370
DIGIVIEW 3.0 1995	DATAMAT 495	FLIGHT SIMULA. 399
PAGEFLIPPER 630	SUPERBASE PRO 2490	PANDORA* 216
TVTEXT 859	QUARTERBACK 550	SCENARY EUROPE 219
PROVIDEO 2500	PRO. PAGE 3690	ULTIMA IV 330
VIDEO TITLER 1000	TEXTCRAFT + 300	BOMBJACK 320
THE DIRECTOR 679	VIZAWRITE 1490	STARGOOSE 226

MAD C'EST FOU !!!

JOYSTICK A
PARTIR DE 70 F

EN NOVEMBRE JOUEZ ET GAGNEZ
5 ou 7 ou 10%*

(*DE REMISE SUR VOTRE FACTURE SAUF PROMOTION)

BON A RETOURNER A MAD :42, RUE LAMARTINE- 75009 PARIS
NOM:..... PRENOM:.....

ADRESSE:.....

☐Envoyez moi ma MAD'CARD; ci-joint une photo et 2 timbres à 2,20F.

☐Envoyez moi par retour votre catalogue ainsi que votre tarif général.

SESAME

```

If Sc>Rec(10) ¶
Sound 1,15,5,5,8 ¶
Sound 1,15,6,5,8 ¶
Sound 1,15,7,5,8 ¶
Sound 1,15,8,5,16 ¶
Sound 1,15,7,5,8 ¶
Sound 1,15,8,5,24 ¶
Sound 1,0,0,0 ¶
Print "BRAVO, VOUS AVEZ REALISE
L'UN DES 10" ¶
Print "MEILLEURS SCORES !" ¶
Print ¶
Input "ENTREZ VOTRE NOM SVP (10
LETTRES MAXI)"; N$ ¶
If Len(N$)>10 ¶
N$=Mid$(N$,1,10) ¶
Endif ¶
N$=N$+String$(10-Len(N$),".") ¶
F=1 ¶
Tri: ¶
If Sc>Rec(F) ¶
For G=9 To F Step -1 ¶
Rec(G+1)=Rec(G) ¶
Rec$(G+1)=Rec$(G) ¶
Rec2$(G+1)=Rec2$(G) ¶
Next G ¶
Rec(F)=Sc ¶
Rec$(F)=N$ ¶
Rec2$(F)=" " ¶
For H=1 To Len(Str$(Rec(F))) ¶

Rec2$(F)=Rec2$(F)+Chr$(Asc(Mid$(Str
$(Rec(F)),H,1))-32) ¶
Next H ¶

Rec2$(F)=String$(7-Len(Rec2$(F)),Ch
r$(16))+Rec2$(F) ¶
Else ¶
Inc F ¶
Goto Tri ¶
Endif ¶
Sc=0 ¶
Goto Debut ¶
¶
¶
Procedure Test1 ¶
A=Xb+5-((Xb+5) Mod 20) ¶
B=Yb-Abs(Py)-((Yb-Abs(Py) Mod
10) ¶
P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) ¶
If P>9 ¶
If P=10 ¶
Put A,B,S$(5) ¶
Dec Bric ¶
Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 ¶
Endif ¶
If P<16 And P<>10 ¶
Deffill P-1,1,1 ¶
Put A,B,S$(4) ¶
Fill A+5,B+5 ¶
Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 ¶
Else ¶
Gosub Specialbrique ¶
Endif ¶
Py=-Abs(Py) ¶
Px=Abs(Px) ¶
Add Sc,5 ¶
Sound 3,15,P-9,5,Son ¶
Sound 3,0,0,0 ¶
Endif ¶
Return ¶
¶
¶
Procedure Test2 ¶
A=(Xb+Abs(Px)+10)-((Xb+Abs(Px)+10)
Mod 20) ¶
B=(Yb-Abs(Py))-((Yb-Abs(Py) Mod
10) ¶
P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) ¶
If P>9 ¶
If P=10 ¶
Put A,B,S$(5) ¶
Dec Bric ¶
Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 ¶
Endif ¶
If P<16 And P<>10 ¶
Deffill P-1,1,1 ¶
Put A,B,S$(4) ¶
Fill A+5,B+5 ¶
Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 ¶
Else ¶
Gosub Specialbrique ¶
Endif ¶
Py=Abs(Py) ¶
Px=Abs(Px) ¶
Add Sc,5 ¶
Sound 3,15,P-9,5,Son ¶
Sound 3,0,0,0 ¶
Endif ¶
Return ¶
¶
¶
Procedure Test3 ¶
A=(Xb+Abs(Px)+10)-((Xb+Abs(Px)+10)
Mod 20) ¶
B=(Yb+5)-((Yb+5) Mod 10) ¶
P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) ¶
If P>9 ¶
If P=10 ¶
Put A,B,S$(5) ¶
Dec Bric ¶
Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 ¶
Endif ¶
If P<16 And P<>10 ¶
Deffill P-1,1,1 ¶
Put A,B,S$(4) ¶
Fill A+5,B+5 ¶
Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 ¶
Else ¶
Gosub Specialbrique ¶
Endif ¶
Py=-Abs(Py) ¶
Px=Abs(Px) ¶
Add Sc,5 ¶
Sound 3,15,P-9,5,Son ¶
Sound 3,0,0,0 ¶
Endif ¶
Return ¶
¶
¶
Procedure Test4 ¶
A=(Xb+Abs(Px)+10)-((Xb+Abs(Px)+10)
Mod 20) ¶
B=(Yb+Abs(Py)+10)-((Yb+Abs(Py)+10)
Mod 10) ¶
P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) ¶
If P>9 ¶
If P=10 ¶
Put A,B,S$(5) ¶
Dec Bric ¶
Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 ¶
Endif ¶
If P<16 And P<>10 ¶
Deffill P-1,1,1 ¶
Put A,B,S$(4) ¶
Fill A+5,B+5 ¶
Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 ¶
Else ¶
Gosub Specialbrique ¶
Endif ¶
Py=-Abs(Py) ¶
Px=Abs(Px) ¶
Add Sc,5 ¶
Sound 2,15,P-9,5,Son ¶
Sound 2,0,0,0 ¶
Endif ¶
Return ¶
¶
¶
Procedure Test5 ¶
A=(Xb+5)-((Xb+5) Mod 20) ¶
B=(Yb+Abs(Py)+10)-((Yb+Abs(Py)+10)
Mod 10) ¶
P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) ¶
If P>9 ¶
If P=10 ¶
Put A,B,S$(5) ¶
Dec Bric ¶
Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 ¶
Endif ¶
If P<16 And P<>10 ¶
Deffill P-1,1,1 ¶
Put A,B,S$(4) ¶
Fill A+5,B+5 ¶
Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 ¶
Else ¶
Gosub Specialbrique ¶
Endif ¶
Py=-Abs(Py) ¶
Px=Abs(Px) ¶
Add Sc,5 ¶
Sound 2,15,P-9,5,Son ¶
Sound 2,0,0,0 ¶
Endif ¶
Return ¶
¶
¶
Procedure Test6 ¶
A=(Xb-Abs(Px))-((Xb-Abs(Px) Mod
20) ¶
B=(Yb+Abs(Py)+10)-((Yb+Abs(Py)+10)
Mod 10) ¶
P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) ¶
If P>9 ¶
If P=10 ¶
Put A,B,S$(5) ¶
Dec Bric ¶
Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 ¶
Endif ¶
If P<16 And P<>10 ¶
Deffill P-1,1,1 ¶
Put A,B,S$(4) ¶
Fill A+5,B+5 ¶
Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 ¶
Else ¶
Gosub Specialbrique ¶
Endif ¶
Py=-Abs(Py) ¶
Px=-Abs(Px) ¶
Add Sc,5 ¶
Sound 3,15,P-9,5,Son ¶
Sound 3,0,0,0 ¶
Endif ¶
Return ¶
¶
¶
Procedure Test7 ¶
A=(Xb-Abs(Px))-((Xb-Abs(Px) Mod
20) ¶
B=(Yb+5)-((Yb+5) Mod 10) ¶
P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) ¶
If P>9 ¶
If P=10 ¶
Put A,B,S$(5) ¶
Dec Bric ¶
Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 ¶
Endif ¶
If P<16 And P<>10 ¶
Deffill P-1,1,1 ¶
Put A,B,S$(4) ¶
Fill A+5,B+5 ¶
Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 ¶
Else ¶
Gosub Specialbrique ¶
Endif ¶
Px=Abs(Px) ¶
Add Sc,5 ¶

```

```

Else ¶
Gosub Specialbrique ¶
Endif ¶
Px=-Abs(Px) ¶
Add Sc,5 ¶
Sound 1,15,P-9,5,Son ¶
Sound 1,0,0,0 ¶
Endif ¶
Return ¶
¶
¶
Procedure Test4 ¶
A=(Xb+Abs(Px)+10)-((Xb+Abs(Px)+10)
Mod 20) ¶
B=(Yb+Abs(Py)+10)-((Yb+Abs(Py)+10)
Mod 10) ¶
P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) ¶
If P>9 ¶
If P=10 ¶
Put A,B,S$(5) ¶
Dec Bric ¶
Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 ¶
Endif ¶
If P<16 And P<>10 ¶
Deffill P-1,1,1 ¶
Put A,B,S$(4) ¶
Fill A+5,B+5 ¶
Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 ¶
Else ¶
Gosub Specialbrique ¶
Endif ¶
Py=-Abs(Py) ¶
Px=Abs(Px) ¶
Add Sc,5 ¶
Sound 2,15,P-9,5,Son ¶
Sound 2,0,0,0 ¶
Endif ¶
Return ¶
¶
¶
Procedure Test5 ¶
A=(Xb+5)-((Xb+5) Mod 20) ¶
B=(Yb+Abs(Py)+10)-((Yb+Abs(Py)+10)
Mod 10) ¶
P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) ¶
If P>9 ¶
If P=10 ¶
Put A,B,S$(5) ¶
Dec Bric ¶
Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 ¶
Endif ¶
If P<16 And P<>10 ¶
Deffill P-1,1,1 ¶
Put A,B,S$(4) ¶
Fill A+5,B+5 ¶
Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 ¶
Else ¶
Gosub Specialbrique ¶
Endif ¶
Py=-Abs(Py) ¶
Px=Abs(Px) ¶
Add Sc,5 ¶
Sound 2,15,P-9,5,Son ¶
Sound 2,0,0,0 ¶
Endif ¶
Return ¶
¶
¶
Procedure Test6 ¶
A=(Xb-Abs(Px))-((Xb-Abs(Px) Mod
20) ¶
B=(Yb+Abs(Py)+10)-((Yb+Abs(Py)+10)
Mod 10) ¶
P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) ¶
If P>9 ¶
If P=10 ¶
Put A,B,S$(5) ¶
Dec Bric ¶
Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 ¶
Endif ¶
If P<16 And P<>10 ¶
Deffill P-1,1,1 ¶
Put A,B,S$(4) ¶
Fill A+5,B+5 ¶
Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 ¶
Else ¶
Gosub Specialbrique ¶
Endif ¶
Py=-Abs(Py) ¶
Px=-Abs(Px) ¶
Add Sc,5 ¶
Sound 3,15,P-9,5,Son ¶
Sound 3,0,0,0 ¶
Endif ¶
Return ¶
¶
¶
Procedure Test7 ¶
A=(Xb-Abs(Px))-((Xb-Abs(Px) Mod
20) ¶
B=(Yb+5)-((Yb+5) Mod 10) ¶
P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) ¶
If P>9 ¶
If P=10 ¶
Put A,B,S$(5) ¶
Dec Bric ¶
Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 ¶
Endif ¶
If P<16 And P<>10 ¶
Deffill P-1,1,1 ¶
Put A,B,S$(4) ¶
Fill A+5,B+5 ¶
Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 ¶
Else ¶
Gosub Specialbrique ¶
Endif ¶
Px=Abs(Px) ¶
Add Sc,5 ¶

```

```

Endif ¶
Py=-Abs(Py) ¶
Add Sc,5 ¶
Sound 3,15,P-9,5,Son ¶
Sound 3,0,0,0 ¶
Endif ¶
Return ¶
¶
¶
Procedure Test6 ¶
A=(Xb-Abs(Px))-((Xb-Abs(Px) Mod
20) ¶
B=(Yb+Abs(Py)+10)-((Yb+Abs(Py)+10)
Mod 10) ¶
P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) ¶
If P>9 ¶
If P=10 ¶
Put A,B,S$(5) ¶
Dec Bric ¶
Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 ¶
Endif ¶
If P<16 And P<>10 ¶
Deffill P-1,1,1 ¶
Put A,B,S$(4) ¶
Fill A+5,B+5 ¶
Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 ¶
Else ¶
Gosub Specialbrique ¶
Endif ¶
Px=-Abs(Px) ¶
Py=-Abs(Py) ¶
Add Sc,5 ¶
Sound 1,15,P-9,5,Son ¶
Sound 1,0,0,0 ¶
Endif ¶
Return ¶
¶
¶
Procedure Test7 ¶
A=(Xb-Abs(Px))-((Xb-Abs(Px) Mod
20) ¶
B=(Yb+5)-((Yb+5) Mod 10) ¶
P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) ¶
If P>9 ¶
If P=10 ¶
Put A,B,S$(5) ¶
Dec Bric ¶
Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 ¶
Endif ¶
If P<16 And P<>10 ¶
Deffill P-1,1,1 ¶
Put A,B,S$(4) ¶
Fill A+5,B+5 ¶
Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 ¶
Else ¶
Gosub Specialbrique ¶
Endif ¶
Px=Abs(Px) ¶
Add Sc,5 ¶

```

UNE OREILLE PARTOUT !...

GARANTI 1 AN

PORTÉE
5 KM !

**MICRO-ESPION
TX 2007**

**225F PRIX
SPECIAL**

BON A DÉCOUPER
CI-DESSOUS



Un modèle de micro-émetteur
étonnant par sa puissance.
Performances améliorables
(voir mode d'emploi en français).

NON HOMOLOGUE P.T.T

- **SIMPLE** : réception sur tout poste radio FM, auto-radio, chaîne Hi-Fi, etc. Il suffit de déplacer la fréquence pour trouver une zone libre sur votre radio actuelle en FM.
- **DISCRET** : sans fil, sans branchement, sans antenne extérieure, vous le mettez où vous voulez.
- **PRATIQUE** : petit et léger, fonctionne avec une pile courante de 9 volts jusqu'à 250 h en continu (livré sans pile).
- **UTILE ET EFFICACE** : pour surveiller enfants, commerces, garages, personnes malveillantes, ennemis, malhonnêtes, etc.

Pour les bricoleurs, une vraie radio libre très facilement

Essayez cet appareil (meilleur rapport qualité-prix de cette gamme !).
Plus de 30.000 exemplaires vendus à ce jour ! Fourni aux professionnels, détectives, gardiennages, etc.
Bon à renvoyer à : SCANNER'S - B.P. 26 - 13351 MARSEILLE CEDEX 5
TEL. 91.92.39.39 - TELEX : 402.440 F PRAGMA

☐ Veuillez m'adresser la commande ci-dessous (préciser quantité) :

☐ MICRO-EMETTEUR TX 2007 au prix unitaire de 225 F + 15 F de port en recommandé, soit 240 F.

Ci-joint mon règlement par :

☐ C.C.P. ☐ Chèque bancaire ☐ Mandat-lettre

☐ Envoyez-moi contre remboursement (+ 25 F à régler au facteur)

Nom :

Adresse :

Code postal : [] [] [] [] Ville :

Livraison rapide et discrète en recommandé sous 48 h

SESAME

```

Sound 2,15,P-9,5,Son ¶
Sound 2,0,0,0 ¶
Endif ¶
Return ¶
¶
¶
Procedure Test8 ¶
A=(Xb-Abs(Px))-((Xb-Abs(P)Mod
20) ¶
B=(Yb-Abs(Py))-((Yb-Abs(P)Mod
10) ¶
P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) ¶
If P>9 ¶
If P=10 ¶
Put A,B,S$(5) ¶
Dec Bric ¶
Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 ¶
Endif ¶
If P<16 And P<>10 ¶
Deffill P-1,1,1 ¶
Put A,B,S$(4) ¶
Fill A+5,B+5 ¶
Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 ¶
Else ¶
Gosub Specialbrique ¶
Endif ¶
Px=-Abs(Px) ¶
Py=Abs(Py) ¶
Add Sc,5 ¶
Sound 3,15,P-9,5,Son ¶
Sound 3,0,0,0 ¶
Endif ¶
Return ¶
¶

```

```

Procedure Reliefs ¶
Color 3 ¶
Box Xa+2,Ya+2,Xb-2,Yb-2 ¶
Color 8 ¶
Box Xa+1,Ya+1,Xb-1,Yb-1 ¶
Box Xa+3,Ya+3,Xb-3,Yb-3 ¶
Color 9 ¶
Box Xa,Ya,Xb,Yb ¶
Box Xa+4,Ya+4,Xb-4,Yb-4 ¶
Return ¶
Procedure Options ¶
Opt: ¶
Cis ¶
Xa=0 ¶
Ya=0 ¶
Xb=319 ¶
Yb=199 ¶
Gosub Reliefs ¶
Deftext 10,0,0,13 ¶
Text 105,23,112,"BREAKOUT" ¶
Deftext 12,0,0,4 ¶
Text 105,31,112,"ECRIT PAR
J. SANCHEZ-1987" ¶
Xa=98 ¶
Ya=6 ¶
Xb=222 ¶
Yb=37 ¶
Gosub Reliefs ¶
Xa=50 ¶
Xb=270 ¶
Ya=40 ¶
Yb=193 ¶
Gosub Reliefs ¶
F=1 ¶
T$(1)="JOUER A BREAKOUT" ¶
T$(2)="REGLES DU JEU" ¶
T$(3)="MODIFICATIONS" ¶
T$(4)="REMARQUES" ¶
T$(5)="RECORDS" ¶
T$(6)="ARRET" ¶
For G=1 To 6 ¶
If G=1 ¶
Deftext 13,0,0,12 ¶
Else ¶
Deftext 11,0,0,12 ¶
Endif ¶
Text 60,60+(G-1)*25,200,T$(G) ¶
Next G ¶
Get 52,40,268,45,Paroi$ ¶
For G=64 To 164 Step 25 ¶
Put 52,G,Paroi$ ¶
Next G ¶
Deffill 9,3,7 ¶
Fill 10,10 ¶
Optest: ¶
J=Peek(&HFFFC02) ¶
If J=1 Or J=2 ¶
Deffill 0 ¶
Pbox
55,45+(F-1)*25,265,63+(F-1)*25 ¶

```

```

Deftext 11,0,0,12 ¶
Text 60,60+(F-1)*25,200,T$(F) ¶
If J=1 ¶
Dec F ¶
Endif ¶
If J=2 ¶
Inc F ¶
Endif ¶
If F>6 ¶
F=1 ¶
Endif ¶
If F<1 ¶
F=6 ¶
Endif ¶
Deffill 0 ¶
Pbox
55,45+(F-1)*25,265,63+(F-1)*25 ¶
Deftext 13,0,0,12 ¶
Text 60,60+(F-1)*25,200,T$(F) ¶
Sound 1,15,6,4,2 ¶
Sound 1,15,6,3,2 ¶
Sound 1,15,6,4,2 ¶
Sound 1,0,0,0 ¶
Endif ¶
If J<>128 ¶
Goto Optest ¶
Endif ¶
Sound 1,15,12,5,2 ¶
Sound 1,15,12,3,2 ¶
Sound 1,0,0,0 ¶
If F=1 ¶
Goto Finmenu ¶
Endif ¶
If F=2 ¶
Sget Ecran$ ¶
Gosub Rules ¶
Sput Ecran$ ¶
Goto Optest ¶
Endif ¶
If F=3 ¶
Sget Ecran$ ¶
Gosub Modifs ¶
Sput Ecran$ ¶
Goto Optest ¶
Endif ¶
If F=4 ¶
Sget Ecran$ ¶
Gosub Remarques ¶
Sput Ecran$ ¶
Goto Optest ¶
Endif ¶
If F=5 ¶
Sget Ecran$ ¶
Gosub Records ¶
Sput Ecran$ ¶
Goto Optest ¶
Endif ¶
If F=6 ¶
Gosub Gem ¶
Endif ¶

```

```

Finmenu: ¶
Return ¶
Procedure Remarques ¶
Deffill 10,3,3 ¶
Color 10 ¶
Pbox 50,40,270,193 ¶
Graphmode 2 ¶
Deftext 11,0,4,6 ¶
Text 60,55,"REMARQUES:" ¶
Text 55,65,210," Pour mettre le
jeu en pause," ¶
Text 55,75,210,"appuyez sur le
bouton de feu." ¶
Text 55,85,210," Pour arreter de
jouer, tirez" ¶
Text 55,95,210,"le joystick vers
le bas." ¶
Text 55,105,210," Pour reprendre
le jeu," ¶
Text 55,115,210,"pressez une fois
de plus le" ¶
Text 55,125,210,"bouton de feu."
¶
Text 55,135,210," Si le
cliquetis du clavier" ¶
Text 55,145,210,"se déclenche,
appuyez sur une" ¶

```

```

Text 55,155,210,"touche
quelconque." ¶
Text 55,165,210," BONNE
CHANCE!" ¶
Text 55,185,210,"APPUYEZ SUR LE
BOUTON DE FEU" ¶
While Peek(&HFFFC02)<>128 ¶
Wend ¶
Sound 1,15,12,5,2 ¶
Sound 1,15,12,4,2 ¶
Sound 1,15,12,3,2 ¶
Sound 1,0,0,0 ¶
Graphmode 0 ¶
Return ¶
Procedure Gem ¶
Kill "BREAKOUT.SCO" ¶
Open "O",#1,"BREAKOUT.SCO" ¶
For F=1 To 10 ¶
Print #1,Rec$(F) ¶
Print #1,Rec2$(F) ¶
Print #1,Rec(F) ¶
Next F ¶
Close #1 ¶
Spoke (&HFFFC02),&H8 ¶
Setcolor 0,0,7,0 ¶
Setcolor 15,0,0,0 ¶
End ¶

```

```

Return ¶
¶
Procedure Rules ¶
Deffill 11,3,3 ¶
Color 11 ¶
Pbox 50,40,270,193 ¶
Graphmode 2 ¶
Deftext 10,0,4,6 ¶
Text 60,55,"REGLES DU JEU" ¶
Text 55,65,210," Réussirez-vous
à vous évader" ¶
Text 55,75,210,"du vaisseau
spatial où vous" ¶
Text 55,85,210,"êtes détenu ?
Rien n'est moins" ¶
Text 55,95,210,"sur ! Pour briser
les 20 murs" ¶
Text 55,105,210,"qui vous
séparent de la liberté" ¶
Text 55,115,210," vous ne
disposez que d'une" ¶
Text 55,125,210,"seule arme, à la
fois efficace" ¶
Text 55,135,210,"et dangereuse."
¶
Text 55,145,210," Au cours de
votre mission," ¶

```

3615 TILT **MOT-CLE GOTO**

****GOTO****
répond
à toutes
vos questions
concernant
la programmation
et la rubrique
Sésame

ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

Quelles que soient les propositions qui vous sont faites, **S.C.A.P.** vous en donne **PLUS** pour votre **ARGENT**

PROMOS

1040 ST mono
Star LC-10
"Le Rédacteur"
1 boîte de disques 3"1/2
1 rame de listing
~~9545,00 frs~~
8490,00 frs

Amiga 500
écran couleur 1084
1 Joystick
3 boîtes 3"1/2
1 Jeu au choix
(valeur 250 frs)
Delux Paint II
~~8600,00 frs~~
7490,00 frs

ATARI
SC 1425
ORDINATEUR PERSONNEL

ATARI
ST
ORDINATEUR PERSONNEL

CITIZEN 120D

* Dans les limites du stock disponible
Crédit CETELEM, Carte Auroré, Carte Bleue, facilités de paiement
Conditions spéciales pour les Collectivités, Comités d'entreprise.....

S.C.A.P.
INFORMATIQUE

62 RUE GABRIEL PERI 93200 ST-DENIS
METRO SAINT-DENIS BASILIQUE
OUVERT LE DIMANCHE MATIN DE 9H A 12H30
DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H A 19H sans interruption

(1) 42-43-22-78
Grand parking
à proximité

ATARI	AMIGA	CONSOLES DE JEU	INTERESSANT	OCCASIONS
ATARI 520STF 3490,00 ttc ATARI 520 STF couleur 5490,00 ttc ATARI 1040 STF mono 5990,00 ttc MEGA ST2 mono 9950 ht MEGA ST4 mono 12950 ht Imprimante Laser SLM804 11950 ht Disque Dur SH 205 4208 ht Scanners (300 & 200 dpi) N.C.	A500 UC 512k ram 4725,00 ttc A500 + Moniteur couleur 7490,00 ttc A2000 UC 1Mo ram 9990,00 ht A2000 UC+monit.coul. 12900,00 ht Extension Mémoire pour A500 1495,00 ttc	CONSOLES SEGA & NINTENDO Et toute la bibliothèque de jeux !!!	Moniteurs 3 résolutions pour ST mono...2650frs couleur...5990 frs (pour la reprise de vos moniteurs...nc)	1ère main des machines révisées garanties 6 mois à des prix défiant toute concurrence appelez nous au 42.43.22.78. ATARI / AMSTRAD / AMIGA
EXCLUSIF!!	IMPRIMANTES	DOMAINE PUBLIC ST & AMIGA		
Lecteurs externes 3"1/2 Atari & Amiga 1250,00 frs 5"1/4 Atari & Amiga 1550,00 frs	Star LC-10 (plus cordon) 2880,00 ttc Star LC-10 couleur 3250,00 ttc Citizen 120-D 1950,00 ttc Epson LQ-500 (24 aiguilles) 3950,00 ttc Nec P2200 (24 aiguilles) 4300,00 ttc	Arrivages d'édt des Etats-Unis & d'Angleterre 400 Diskettes-1000 titres - jeux-demos- langages-utilitaires-images. Envoyez nous une enveloppe timbrée (spécifiez la marque de l'ordinateur) pour recevoir notre catalogue gratuit 30 frs la diskette, la 5ème gratuite !!!		

SESAME

```

Text 55,155,210,"vous
bénéficierez de certaines"
Text 55,165,210,"aides: sachez en
tirer profit."
Text 55,175,210,"          BONNE
CHANCE ! "
Text 55,185,210,"APPUYEZ SUR LE
BOUTON DE FEU "
While Peek(&HFFFC02)<>128
Wend
Sound 1,15,12,5,2
Sound 1,15,12,4,2
Sound 1,15,12,3,2
Sound 1,0,0,0
Graphmode 0
Return
'
'
Procedure Modifs
Color 2
Deffill 0
Pbox 50,40,270,193
Box 50,40,270,193
Deftext 3,0,0,4
Text 55,55,210," MODIFICATIONS
"
Text 55,65,210,"Vitesse de la
raquette (175)"
Text 55,72,210,"(vitesse
actuelle:"+Str$(Speed)+")
"
M1:
Speed=Val(Input$(1))
If Speed<1 Or Speed>5
Goto M1
Endif
Text 55,92,210,"Vitesse verticale
de la balle(175)"
Text 55,99,210,"(vitesse
actuelle:"+Str$(Abs(Py))+")
"
M2:
Py=Val(Input$(1))
If Py<1 Or Py>5
Goto M2
Endif
Py=-Py
Text 55,115,210,"Vitesse
horizontale de la balle"
Text 55,122,210,"Vitesse maximum
(176)"
Text 55,129,210,"(vitesse
actuelle:"+Str$(Maxi)+")
"
M3:
Maxi=Val(Input$(1))
If Maxi<1 Or Maxi>6
Goto M3
Endif
Text 55,142,210,"Vitesse minimum

```

```

(076) "
Text 55,149,210,"(vitesse
actuelle:"+Str$(Mini)+")
"
M3bis:
Mini=Val(Input$(1))
If Mini<0 Or Mini>6 Or Mini>Maxi
"
Goto M3bis
Endif
Text 55,162,210,"Longueur des
bruitages "
Text 55,169,"(longueur
initiale:1)"
Text 55,176," A:1 B:0.1
C:0.01 D:0 "
M4:
Son$=Input$(1)
If (Asc(Son$)<65 Or Asc(Son$)>68)
Anc(Asc(Son$)<97 Or Asc(Son$)>100)
"
Goto M4
Endif
If Son$="a" Or Son$="A"
Son=1
Endif
If Son$="b" Or Son$="B"
Son=0.1
Endif
If Son$="c" Or Son$="C"
Son=0.01
Endif
If Son$="d" Or Son$="D"
Son=0
Endif
Text 55,185,210,"APPUYEZ SUR LE
BOUTON DE FEU "
While Peek(&HFFFC02)<>128
Wend
Sound 1,15,12,5,2
Sound 1,15,12,4,2
Sound 1,15,12,3,2
Sound 1,0,0,0
Return
'
'
Procedure Records
Deffill 10,3,3
Pbox 50,40,270,193
Graphmode 2
Deftext 12,0,0,6
Text 55,55,210,"~~~~~TOP
10 ~~~~~"
For G=1 To 10
Text 55,65+(G*10),210,Rec$(G)+
"+Rec2$(G) "
Next G
Text 55,185,210,"APPUYEZ SUR LE
BOUTON DE FEU "
While Peek(&HFFFC02)<>128
Wend

```

```

Sound 1,15,12,3,2
Sound 1,15,12,4,2
Sound 1,15,12,5,2
Sound 1,0,0,0
Graphmode 0
Return
'
'
Procedure Specialbrique
Put A,B,S$(0)
Put A+10,B,S$(0)
Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0
If P=16
Add E,10
Sound 1,15,P-9,6,Son
Sound 1,0,0,0
If E>53
E=53
Endif
Deffill 13
Pbox 258+E-10,41,258+E,44
Goto Finspecial
Endif
If P=17
Sub E,10
Sound 2,15,P-9,2,Son
Sound 2,0,0,0
If E<0
E=0
Endif
Deffill 0
Pbox 258+E,41,258+E+10,44
Goto Finspecial
Endif
If P=18
Add Sc,1000
Deffill 0
Pbox Xadv,130,Xadv+35,135
Sound 3,15,P-9,7,Son
Sound 3,0,0,0
Print At(40-Len(Str$(Sc)),3);Sc
"
Goto Finspecial
Endif
If P=19
Sound 3,15,P-9,5,Son
Sound 3,0,0,0
Px=Sgn(Px)*Maxi
Goto Finspecial
Endif
If P=20
Px=Sgn(Px)*Mini
Sound 3,15,P-9,5,Son
Sound 3,0,0,0
Goto Finspecial
Endif
If P=21
If Extra=False
Extra=True
Xex=A+5
Yex=B

```

```

Endif
Goto Finspecial
Endif
If P=22
If Extra=False
Extra=True
Xex2=A+5
Yex2=B
Endif
Goto Finspecial
Endif
If P=23
Bric=0
Sound 1,15,10,4,Son*5
Sound 1,0,0,0
Endif
Finspecial:
Return
'
'
Procedure Adv
If Xadv<Xr+4
Inc Xadv
Else
If Xadv>Xr+4
Dec Xadv
Endif
Endif
Put Xadv,130,Raq3$

```

```

If (Yb>122 And Yb<137 And
Xb>Xadv-6 And Xb<Xadv+31)=True
Py=-Py
Sound 3,15,12,2,Son
Sound 3,0,0,0
Endif
Return
'
'
Procedure Extra
Put Xex,Yex,S$(0)
Add Yex,2
Put Xex,Yex,S$(2)
If Yex>177
If Yex>200
Extra=False
Goto Fextra
Endif
If Xex>Xr+1 And
Xex2<Xr+35+(Adlong*2) And Yex2<190
"
If Adlong=0
Adlong=5
Swap Raq2$,Raq$
If Xr>195
Xr=195
Endif
Endif
Put Xex2,Yex2,S$(0)
Extra=False
Sound 3,15,12,5,Son
Sound 3,0,0,0
Endif
Endif
Fextra:
Return

```

```

'
'
Procedure Extra2
Put Xex2,Yex2,S$(0)
Add Yex2,3
Put Xex2,Yex2,S$(3)
If Yex2>177
If Yex2>200
Extra2=False
Goto Fextra2
Endif
If Xex2>Xr+1 And
Xex2<Xr+35+(Adlong*2) And Yex2<190
"
If Adlong=0
Adlong=5
Swap Raq2$,Raq$
If Xr>195
Xr=195
Endif
Endif
Put Xex2,Yex2,S$(0)
Extra2=False
Sound 3,15,12,5,Son
Sound 3,0,0,0
Endif
Endif
Fextra2:
Return

```

OUVERT DE 10H A 19H (SANS INTERRUPTION)

163, avenue du Maine
75014 Paris
metro: mouton-duvernet ou alesia

DU LUNDI AU SAMEDI

TEL : (1) **45.41.44.54**
45.41.41.63

J B G
ELECTRONICS

ATARI PROMOS

ATARI 520 STF
5 JEUX
D'ARCADE
1 JOYSTICK
3490 Frs

ATARI 520 STF
MONITEUR
COULEUR
640 X 200
5 JEUX
D'ARCADE
1 JOYSTICK
4990 Frs

ATARI 1040STF
MONITEUR MONO.
SM124 640X400
IMPRIMANTE STAR LC10
TRAITEMENT DE TEXTE
"LE REDACTEUR"
10 DISQUES VIERGES
1 TAPIS DE SOURIS
8290 Frs ttc

MATERIEL

ATARI 1040STF (SEUL)	4490 F
DISQUE DUR SH205	4790 F
LECTEUR EXT. (DFDD)	1490 F
MONITEUR SM124	1390 F
MONITEUR SC1425	2490 F
IMP. STAR LC10	2690 F
FREE-BOOT	350 F
IMP. STAR LC24-10	3990 F
LECTEUR D.F. INTERNE	1200 F
HANDY-SCANNER (16 T)	3490 F
SOURIS ST	390 F

10 DISQUETTES 3.5P DFDD : 95 F

LOGICIELS
Toutes les nouveautés
Importations U.S. et G.B.
sur ATARI ST et AMIGA
Loisirs et Professionnels
Téléphonez au :
45-41-44-54
Pour Disponibilité et Prix

STAR LC10 COUL.
2950 Frs

AMIGA
AMIGA 500
4490 Frs

AMIGA 500
MONITEUR
1084 COUL.
7290 Frs

*** PROMO ***

AMIGA 500
MONITEUR COULEUR
STAR LC10 COULEUR
8990 Frs

NINTENDO
TOUTES LES CARTOUCHES
DISPONIBLES.
LA CONSOLE + 1 LOGICIEL : 990 Frs

CONDITIONS SPECIALES POUR COLLECTIVITES ECOLES
TEL: 45-41-26-04

COMMANDEZ PAR TELEPHONE OU MINTEL: 36-15 CODE:ACTO MOT-CLE:JBG

INDEX

Vous trouverez ci-dessous le répertoire de tous les logiciels testés dans le n° 58 bis, dans le n° 59 et à paraître dans le n° 59 bis (sous réserves de modifications), classés par ordre alphabétique.

CRÉATION

N° 58 bis

Cartoon Design Disk (Atari ST) : p. 74
Deluxe Productions (Amiga) : p. 73
Dynamic Drums (Amiga) : p. 75
Fantavision (Amiga) : p. 72
Video Titler (Amiga) : p. 74

N° 59

Kit Computing Experimental (Atari ST) : p. 98
Synthé III (PC) : p. 100
Vidéo Digitiser (Archimedes) : p. 102

N° 59 bis

Cyber Control
Personal A4 Scanner
Timeworks Lite

DOSSIER

N° 58 bis, p. 62

Graphisme 2D

N° 59

Les shoot-them-up :
After Burner (Sega)
Backlash (ST)
Bedlam (Amstrad)
Better Dead Than Alien (ST)
Chopper X (ST)
Flying Sharks (Amstrad)
Foundations Waste (ST)
Goldrunner II (ST)
Hunter's Moon (C 64)
Insanity Fight (Amiga)
IO (C 64)
L'Empire contre-attaque (ST)
Mach 3 (ST)
Mega Apocalypse (C 64)
Mission Genocide (ST)
Nemesis II (MSX)
Netherworld (C 64)
Oids (ST)
Return to Genesis (ST)
Revenge II (ST)
Roadwars (Amiga)
Salamander (C 64)
Sarcophaser (Amiga)
Shoot'em up construction (C 64)
Side Arms (ST)
Sidewinder (Amiga)
Skyfox II (C 64)
Star Ray (Amiga)
Star Wars (ST)
Transmuter (Atari XL)
Trauma (ST)
Vyper (Amiga)
Warhawk (ST)
Xenon (ST)
XR-35 (Amiga)
Zaxxon 3D (Sega)
Zybex (C 64)

N° 59 bis

Les logiciels guerriers :
Alien Syndrome (ST)
Army Moves (ST)
Beyond The Ice Palace (CPC)
Bionic Commandos (C 64)
Dream Warrior (CPC)
Gryzor (CPC)
Hawkeye (C 64)
Ikari Warriors (Amiga)
Leatherneck (Amiga)
North Star (CPC)
Obliterator (Amiga)
Platoon (C 64)

Pow (Amiga)
Predator (ST)
Rim Runner (C 64)
Rolling Thunder (ST)
Secret Command (Sega)
Shinobi (Sega)
Space Harrier (ST)
The Last Ninja (C 64)
Thexder (Amiga)
Thundercats (Amiga)
Trantor (C 64)
Veteran (ST)
Vindicator (C 64)

HITS

N° 58 bis

Nebulus (Atari ST)
Super Hang On (Atari ST)
Tetris (Mac, PC, ST, Amiga, C 64, CPC, PCW)
Typhoon Thompson (Atari ST, Apple II GS)

N° 59

Cybernoïd (Amiga, C 64) : p. 53
Hawkeye (C 64) : p. 52
Menace (Amiga) : p. 50
Skyfox II (Amiga) : p. 56
Truck (Atari ST) : p. 58

N° 59 bis

Action Service (ST)
Barbarian II (C 64)
Beyond The Dark Castle (Macintosh)
Daley Thompson Challenge (CPC, C 64, Spectrum)
Driller (Amiga, ST)
Elite (Atari ST)
Skate Ball (Atari ST)

KID'S SCHOOL

N° 59, p. 34

Atlas (ST)
Code (ST)
Gédéon (ST)
Petits coloriages malins (Les) (CPC)

ROLLING SOFTS

N° 58 bis

3D Maze Hunter : p. 40
Alien Syndrome (Amiga) : p. 42
Bivouac (Amiga) : p. 33
Bomb Jack (Amiga) : p. 37
Cogan's Run (Amiga) : p. 35
Colonial Conquest (Atari ST) : p. 38
Conflicts (C 64) : p. 36
Crackdown (C 64, PC) : p. 39
Dark Side (CPC) : p. 32
Foundations Waste (Amiga) : p. 35
Grand Slam Baseball (C 64) : p. 32
Impossible Mission II (Spectrum) : p. 42

Indoor Sports (Atari ST) : p. 32
Karate Ace (CPC, Spectrum) : p. 32
Lords of Conquest (Atari ST) : p. 36
Mainframe (C 64) : p. 35
Mech Brigade (Atari XL) : p. 35
Metaplex (Spectrum, CPC) : p. 34
Netherworld (C 64) : p. 42
Overlander (Spectrum, CPC, Atari ST) : p. 42
Reach for the Stars (PC) : p. 37
Rommel (C 64) : p. 39
Skychase (Amiga) : p. 36
Skyfox II (PC) : p. 36
Subbattler Simulator (Amiga) : p. 39
Summer Olympiad (Atari ST) : p. 32

Summertime Specials (CPC, C 64, Spectrum) : p. 40
Superski (Amiga) : p. 34

N° 59

1943 (Spectrum, CPC) : p. 75
Acrojet (Spectrum) : p. 67
Addictaball (Amiga) : p. 73
Amy Putt (Amiga) : p. 65
Blood Brothers (CPC, Spectrum) : p. 77
Bob Morane Océans (Amiga) : p. 68
Chart Busters (C 64, Spectrum) : p. 71

(Chubby Gristle (Amiga, Atari ST) : p. 69
Combat School (Spectrum) : p. 65
Craps Academy (Amiga) : p. 73
Crazy Cars (TO) : p. 64
Diablo (Amiga) : p. 73
Elemental (Atari ST) : p. 77
Eliminator (Atari ST) : p. 73
Europe Ablaze (C 64) : p. 66
Flight Simulator (Macintosh) : p. 66
Luxor (Atari ST) : p. 79
Major Motion (Amiga) : p. 79
Marauder (C 64, CPC, Spectrum) : p. 79

Nightraider (PC) : p. 77
Numéro 10 (Atari ST) : p. 64
PHM Pegasus (PC, CPC) : p. 71
Poltergeist (C 64) : p. 77
Professional BMX (Spectrum) : p. 68
Quadralien (Amiga) : p. 69
Samurai Warrior (CPC) : p. 71
Silent Service (Apple II) : p. 73
Solitaire Royale (Amiga) : p. 66
Solo Flight (Apple II) : p. 67
Triple Pack (Apple II) : p. 69
Vector Ball (Atari ST) : p. 75
Wall (The) (Amiga) : p. 66
Wargame Construction (PC) : p. 66

Combat School (Spectrum) : p. 73
Craps Academy (Amiga) : p. 73
Crazy Cars (TO) : p. 64
Diablo (Amiga) : p. 73
Elemental (Atari ST) : p. 77
Eliminator (Atari ST) : p. 73
Europe Ablaze (C 64) : p. 66
Flight Simulator (Macintosh) : p. 66
Luxor (Atari ST) : p. 79
Major Motion (Amiga) : p. 79
Marauder (C 64, CPC, Spectrum) : p. 79

Nightraider (PC) : p. 77
Numéro 10 (Atari ST) : p. 64
PHM Pegasus (PC, CPC) : p. 71
Poltergeist (C 64) : p. 77
Professional BMX (Spectrum) : p. 68
Quadralien (Amiga) : p. 69
Samurai Warrior (CPC) : p. 71
Silent Service (Apple II) : p. 73
Solitaire Royale (Amiga) : p. 66
Solo Flight (Apple II) : p. 67
Triple Pack (Apple II) : p. 69
Vector Ball (Atari ST) : p. 75
Wall (The) (Amiga) : p. 66
Wargame Construction (PC) : p. 66

Nightraider (PC) : p. 77
Numéro 10 (Atari ST) : p. 64
PHM Pegasus (PC, CPC) : p. 71
Poltergeist (C 64) : p. 77
Professional BMX (Spectrum) : p. 68
Quadralien (Amiga) : p. 69
Samurai Warrior (CPC) : p. 71
Silent Service (Apple II) : p. 73
Solitaire Royale (Amiga) : p. 66
Solo Flight (Apple II) : p. 67
Triple Pack (Apple II) : p. 69
Vector Ball (Atari ST) : p. 75
Wall (The) (Amiga) : p. 66
Wargame Construction (PC) : p. 66

Nightraider (PC) : p. 77
Numéro 10 (Atari ST) : p. 64
PHM Pegasus (PC, CPC) : p. 71
Poltergeist (C 64) : p. 77
Professional BMX (Spectrum) : p. 68
Quadralien (Amiga) : p. 69
Samurai Warrior (CPC) : p. 71
Silent Service (Apple II) : p. 73
Solitaire Royale (Amiga) : p. 66
Solo Flight (Apple II) : p. 67
Triple Pack (Apple II) : p. 69
Vector Ball (Atari ST) : p. 75
Wall (The) (Amiga) : p. 66
Wargame Construction (PC) : p. 66

Nightraider (PC) : p. 77
Numéro 10 (Atari ST) : p. 64
PHM Pegasus (PC, CPC) : p. 71
Poltergeist (C 64) : p. 77
Professional BMX (Spectrum) : p. 68
Quadralien (Amiga) : p. 69
Samurai Warrior (CPC) : p. 71
Silent Service (Apple II) : p. 73
Solitaire Royale (Amiga) : p. 66
Solo Flight (Apple II) : p. 67
Triple Pack (Apple II) : p. 69
Vector Ball (Atari ST) : p. 75
Wall (The) (Amiga) : p. 66
Wargame Construction (PC) : p. 66

Nightraider (PC) : p. 77
Numéro 10 (Atari ST) : p. 64
PHM Pegasus (PC, CPC) : p. 71
Poltergeist (C 64) : p. 77
Professional BMX (Spectrum) : p. 68
Quadralien (Amiga) : p. 69
Samurai Warrior (CPC) : p. 71
Silent Service (Apple II) : p. 73
Solitaire Royale (Amiga) : p. 66
Solo Flight (Apple II) : p. 67
Triple Pack (Apple II) : p. 69
Vector Ball (Atari ST) : p. 75
Wall (The) (Amiga) : p. 66
Wargame Construction (PC) : p. 66

Nightraider (PC) : p. 77
Numéro 10 (Atari ST) : p. 64
PHM Pegasus (PC, CPC) : p. 71
Poltergeist (C 64) : p. 77
Professional BMX (Spectrum) : p. 68
Quadralien (Amiga) : p. 69
Samurai Warrior (CPC) : p. 71
Silent Service (Apple II) : p. 73
Solitaire Royale (Amiga) : p. 66
Solo Flight (Apple II) : p. 67
Triple Pack (Apple II) : p. 69
Vector Ball (Atari ST) : p. 75
Wall (The) (Amiga) : p. 66
Wargame Construction (PC) : p. 66

Nightraider (PC) : p. 77
Numéro 10 (Atari ST) : p. 64
PHM Pegasus (PC, CPC) : p. 71
Poltergeist (C 64) : p. 77
Professional BMX (Spectrum) : p. 68
Quadralien (Amiga) : p. 69
Samurai Warrior (CPC) : p. 71
Silent Service (Apple II) : p. 73
Solitaire Royale (Amiga) : p. 66
Solo Flight (Apple II) : p. 67
Triple Pack (Apple II) : p. 69
Vector Ball (Atari ST) : p. 75
Wall (The) (Amiga) : p. 66
Wargame Construction (PC) : p. 66

Nightraider (PC) : p. 77
Numéro 10 (Atari ST) : p. 64
PHM Pegasus (PC, CPC) : p. 71
Poltergeist (C 64) : p. 77
Professional BMX (Spectrum) : p. 68
Quadralien (Amiga) : p. 69
Samurai Warrior (CPC) : p. 71
Silent Service (Apple II) : p. 73
Solitaire Royale (Amiga) : p. 66
Solo Flight (Apple II) : p. 67
Triple Pack (Apple II) : p. 69
Vector Ball (Atari ST) : p. 75
Wall (The) (Amiga) : p. 66
Wargame Construction (PC) : p. 66

Nightraider (PC) : p. 77
Numéro 10 (Atari ST) : p. 64
PHM Pegasus (PC, CPC) : p. 71
Poltergeist (C 64) : p. 77
Professional BMX (Spectrum) : p. 68
Quadralien (Amiga) : p. 69
Samurai Warrior (CPC) : p. 71
Silent Service (Apple II) : p. 73
Solitaire Royale (Amiga) : p. 66
Solo Flight (Apple II) : p. 67
Triple Pack (Apple II) : p. 69
Vector Ball (Atari ST) : p. 75
Wall (The) (Amiga) : p. 66
Wargame Construction (PC) : p. 66

Nightraider (PC) : p. 77
Numéro 10 (Atari ST) : p. 64
PHM Pegasus (PC, CPC) : p. 71
Poltergeist (C 64) : p. 77
Professional BMX (Spectrum) : p. 68
Quadralien (Amiga) : p. 69
Samurai Warrior (CPC) : p. 71
Silent Service (Apple II) : p. 73
Solitaire Royale (Amiga) : p. 66
Solo Flight (Apple II) : p. 67
Triple Pack (Apple II) : p. 69
Vector Ball (Atari ST) : p. 75
Wall (The) (Amiga) : p. 66
Wargame Construction (PC) : p. 66

Nightraider (PC) : p. 77
Numéro 10 (Atari ST) : p. 64
PHM Pegasus (PC, CPC) : p. 71
Poltergeist (C 64) : p. 77
Professional BMX (Spectrum) : p. 68
Quadralien (Amiga) : p. 69
Samurai Warrior (CPC) : p. 71
Silent Service (Apple II) : p. 73
Solitaire Royale (Amiga) : p. 66
Solo Flight (Apple II) : p. 67
Triple Pack (Apple II) : p. 69
Vector Ball (Atari ST) : p. 75
Wall (The) (Amiga) : p. 66
Wargame Construction (PC) : p. 66

Nightraider (PC) : p. 77
Numéro 10 (Atari ST) : p. 64
PHM Pegasus (PC, CPC) : p. 71
Poltergeist (C 64) : p. 77
Professional BMX (Spectrum) : p. 68
Quadralien (Amiga) : p. 69
Samurai Warrior (CPC) : p. 71
Silent Service (Apple II) : p. 73
Solitaire Royale (Amiga) : p. 66
Solo Flight (Apple II) : p. 67
Triple Pack (Apple II) : p. 69
Vector Ball (Atari ST) : p. 75
Wall (The) (Amiga) : p. 66
Wargame Construction (PC) : p. 66

Nightraider (PC) : p. 77
Numéro 10 (Atari ST) : p. 64
PHM Pegasus (PC, CPC) : p. 71
Poltergeist (C 64) : p. 77
Professional BMX (Spectrum) : p. 68
Quadralien (Amiga) : p. 69
Samurai Warrior (CPC) : p. 71
Silent Service (Apple II) : p. 73
Solitaire Royale (Amiga) : p. 66
Solo Flight (Apple II) : p. 67
Triple Pack (Apple II) : p. 69
Vector Ball (Atari ST) : p. 75
Wall (The) (Amiga) : p. 66
Wargame Construction (PC) : p. 66

Nightraider (PC) : p. 77
Numéro 10 (Atari ST) : p. 64
PHM Pegasus (PC, CPC) : p. 71
Poltergeist (C 64) : p. 77
Professional BMX (Spectrum) : p. 68
Quadralien (Amiga) : p. 69
Samurai Warrior (CPC) : p. 71
Silent Service (Apple II) : p. 73
Solitaire Royale (Amiga) : p. 66
Solo Flight (Apple II) : p. 67
Triple Pack (Apple II) : p. 69
Vector Ball (Atari ST) : p. 75
Wall (The) (Amiga) : p. 66
Wargame Construction (PC) : p. 66

Nightraider (PC) : p. 77
Numéro 10 (Atari ST) : p. 64
PHM Pegasus (PC, CPC) : p. 71
Poltergeist (C 64) : p. 77
Professional BMX (Spectrum) : p. 68
Quadralien (Amiga) : p. 69
Samurai Warrior (CPC) : p. 71
Silent Service (Apple II) : p. 73
Solitaire Royale (Amiga) : p. 66
Solo Flight (Apple II) : p. 67
Triple Pack (Apple II) : p. 69
Vector Ball (Atari ST) : p. 75
Wall (The) (Amiga) : p. 66
Wargame Construction (PC) : p. 66

Nightraider (PC) : p. 77
Numéro 10 (Atari ST) : p. 64
PHM Pegasus (PC, CPC) : p. 71
Poltergeist (C 64) : p. 77
Professional BMX (Spectrum) : p. 68
Quadralien (Amiga) : p. 69
Samurai Warrior (CPC) : p. 71
Silent Service (Apple II) : p. 73
Solitaire Royale (Amiga) : p. 66
Solo Flight (Apple II) : p. 67
Triple Pack (Apple II) : p. 69
Vector Ball (Atari ST) : p. 75
Wall (The) (Amiga) : p. 66
Wargame Construction (PC) : p. 66

Veteran (Atari ST)
Vindicator (Spectrum, C 64, CPC)
Virus (Amiga)
Winter Games (Macintosh)

SOS AVENTURE

N° 58 bis

Paladin (Amiga)
Pool of Radiance (C 64)
Sinbad (Atari ST)
Ultima I (PC, Apple II)

N° 59

Colony (The) (Macintosh) : p. 104
Heroes of the Lance (Atari ST) : p. 106
Rocket Ranger (Amiga) : p. 108

N° 59 bis

Fish (Atari ST)
Iron Lord (Atari ST, PC)
Man Hunter (PC)

SOS BREF

N° 58 bis, p. 82

Bermuda Project (Amiga)
Knight Orc (Atari XL/XE)
Pirates (Apple II GS)
Profession Détective (PC)
Ultima III (Mac)

N° 59, p. 112

Enchanted Scepters (Macintosh)
King Quest I (Apple II GS)
Mike et Moko (CPC)
Ticket to Washington (PC)
Tour du monde en 80 jours (C 64)

N° 59 bis

Dan Silver (CPC)
Manoir du comte Frozarda (Atari ST)
Pyramid of Peril (Macintosh)
Space Quest II (Apple II GS)
Tanglewood (Amiga)

36-15 TILT

Retrouvez vos rubriques préférées sur le serveur Tilt. MOT-CLÉ GOTO * * GOTO * * répond à toutes vos questions concernant la programmation. RUBRIQUE P.A. Gratuit, rapide. Passez vos annonces sur Minitel.

ECHANGES

Recherche utilisateur de logiciels MS-Dos en 3 pouces 1/2 sur PC ou sur émulateurs Amiga, ST ou Archimède. Patrick MONTIER, 37, bd du Portugal, 35200 Rennes. Tél.: 99.51.88.72.

Echange jeux et utilitaires sur Amstrad CPC 6128 et Atari 520 ST. Paris. Tél.: 42.00.72.70.

Echange jeux 6128. Envoyez vos listes surtout News. Possède Karnou Gabrielle, Pirates, Réponse rapide. Emmanuel FOURNET-FAYARD, 1, allée des Saules, 69290 Craponne.

Echange jeux sur 520 ST. Envoyez votre liste ou téléphonez. Possède News: Op. Jupiter, Bomb Jack, Overlander, Aliens Syndrome... Claude SCHITTER, 8, impasse du Foin, 67410 Drusenheim. Tél.: 88.53.34.92.

C 64 disq. échange Softnews: Hawk Eye, Salamander, Indort Sport 2, Empire Strack Back... Cherche The Last Ninja 2, Barbarian 2. Merci. Arnaud MICHEL, ferme de Savonnrière, 54570 Foug. Tél.: 83.43.70.18.

Amiga: vends news ou échange contre originaux. Cherche correspondants dans le monde entier. Frédéric DARCIS, 41, rue de l'Etat, 44881 Aypaye Belgique.

Echange ou vends news à super prix sur disc. (Alien syndrome, Hercules, Karnov). François KACZMAREK, 28, rue de Fouquereuil, 62232 Fouquières lez Bethune. Tél.: 21.68.47.59.

Echange et vends nombreux softs sur Atari ST. Faire offre de listes. Vends console VCS 2600 + cartouches: 400 F. Franck BENICHO, 11, rue des Platanes, 93600 Aulnay sous Bois. Tél.: 48.66.12.91 (w.e.).

Echange et vend news sur Amiga 500. Possède Pow, Street Fighter, Bionic Commando, Ikari Warrior, Star Ray... Cherche club et fanzine. Yacine KHEDDACHE, 1, rue Charles Faroux n° 76, 60200 Compiègne.

Echange ou vend (170 F): Interceptor (original). Cherche caméra n8b pour digit. Echange aussi news + compilation prgrs anti-virus. Francis MOUTHAUD, 13, rue des Hortensias, 87100 Limoges. Tél.: 55.37.78.73 (w.e.).

DCF échange news sur PC. Vends souris Genius Mouse GM-6: 400 F. + 2 joysticks Atari et Yano: 60 F. Echange les 2 + livres sur CBM 64/128 pas cher. Vite! Denis CASTELLVI, 7, lot Ste Madeleine, 13300 Salon de Provence.

Echange programmes sur Amiga (même débutant). Envoyez liste. David MEJEAN, 20, rue Emile Fiol Tain l'Hermitage, 26600 Drome. Tél.: 75.08.62.65.

Echange 1040 STF, Amiga 500, 2000. Vds Imagewriter 1 / Mac / Amiga 2000 F. Synthé vocal ST: 600 F. Liste contre timbre à 2,20 F. Gérard BELTRUTTI, 2, rue G. Charbonnier Les Muguets, 06300 Nice. Tél.: 93.55.35.11 (heures repas).

520 ST cherche correspondants étrangers ou ayant des contacts à l'étranger et dans le Limousin. David BALAGEA, 10, rue Jules-Verne, 87000 Limoges. Tél.: 55.01.34.66.

Echange tous programmes sur Amiga 500. Damien TARRIER, 32, avenue Jean-Bos, 94500 Champigny. Tél.: 48.80.96.61 (après 19 h).

Atari 520-ST-1 MO-DF cherche listes ou propositions pour échange sérieux. Possède n8x utilitaires et jeux dont News. Daniel CORCUFF, lotissement Bégné, cidec 110, 29128 Trégunc. Tél.: 98.50.21.72 (dimanche de 10 h à 12 h).

Echange News sur Amiga (A. Syndrome...). Recherche programmeur 68000, musicien, graphistes, etc. Life Force. Sébastien SEU, quartier Théo, 84110 Vaison-la-Romaine. Tél.: 90.36.02.93.

Echange programmes pour A 500. Philippe BILLAUDOT, rue du Général-Sturm, 67190 Mutzig. Tél.: 88.38.77.00 (après 18 h).

Atari recherche contacts en G.F.A. Echange nouveautés, cherche imprimante bas prix. Patrice MAURES, 10, rue A-Briand, 33150 Cenon.

Amiga cherche contacts pour échanges de News. France ou étranger. Débutants s'abstiennent. Thierry RENAUD, 14, rue des Fauvettes, 31120 Pins-Justaret. Tél.: 61.76.43.77.

Cherche pour 520 ST S-Face correspondant pour échange softs. Possède et cherche News. Possède originaux. Cherche lecteur D-Face d'occasion. Eric LANGLADE, rue Nationale, 19170 Bugeat. Tél.: 55.95.44.12.

Echange ou vends Supernews sur C 64 à bas prix. Accepte tout contact (débutant ou confirmé). Call me for lists: Bard 3, Ultima 5. Léonard, Paris 75010. Tél.: 40.37.83.45.

Apple IIC/IE — échange n8x jeux et logiciels. Possède News aux U.S.A. Frédéric FOURÉ, 11, avenue Béranger, 78600 Maisons-Laffitte. Tél.: 39.62.14.16.

Echange jeux sur C 64 en disq. Possède news dont: Bard's Tale 3, Rocket Ranger, Bionic Commando, etc. Contact sérieux, réponse assurée. Pierre-Olivier COURTOIS, parc à Ballons 3, bât E, 94, rue Croix-du-Sud, 34000 Montpellier.

Echange news C 64. Possède: Train, Apollo 18, Space Harrier. Franck LAMENDIN, 53, rue Jean-Jaurès, 59171 Erre près de Douai. Tél.: 27.86.71.14 (Nord) et Benoit COLEAU, 90, bd Couturier, 59580 Aniche. Tél.: 27.86.10.28.

Echange des idées et programmes pour Apple IIe, IIC, IIGs. Je vous prie de m'envoyer votre liste de programmes et je vous répondrai avec la mienne. Vincenzo VIDILI, Corso Grosseto 62, Torino 10148 Italia.

C 64-128 cherche contacts sérieux pour échanges news en disq. et K7. Possède au 15-6-88 (Tetris, Gryzor, Beyond Ice Palace, Corporation...). Christophe JOUIN, place de l'Eglise, 44510 Le Pouliguen.

Echange ou achète jeux Amstrad disq. uniquement et sur région d'Arles. Possède actuellement une centaine de logiciels. Frédéric SIMONIN, chemin Pointe-de-Jouveau, 13200 Arles (pont de Crau). Tél.: 90.49.73.99.

Amiga cherche correspondants pour échange: softs, docs, revue, de préférence à Paris et région parisienne pour des rencontres. Jean DEHEE, 323, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél.: 42.45.24.14.

Cherche correspondants(très) très sérieux(ses) pour échange de jeux sur Amstrad 6128 disq. uniquement toutes régions acceptées. Christian COUGNAUD, 42, avenue Docteur-Picaud, le Long Beach, 06400 Cannes. Tél.: 93.90.31.29.

C 64 + disq. échange n8x jeux. Possède Pirates, Skate or Die, Sinbad, Déjà vu, Apollo 18, Mini Putt, Bivouac, The Train, Gee Bee, Air Rally. Stéphane GARCIA, 13, rue des Lilas, 77330 Ozoir-la-Ferrière.

Echange jeux sur Atari ST et sur Thomson + vds jeux (originaux) sur Thomson à moitié prix. Raphaël MERMOND, 17, rue Wilson, 38510 Gières. Tél.: 76.89.32.76.

Cherche enfant sachant très bien dessiner dans un esprit original — sur un support informatique ou autre — en vue d'illustrer un conte. Franck NEMORIN, 5, rue de Tanger, 75019 Paris. Tél.: 40.35.16.06.

Echange ou vends news sur Amiga 500, recherche tout périphérique et aides diverses. Cherche contacts dans toute l'Europe. Pascal GUENOT, 7, rue Lorget, 93200 St-Denis. Tél.: 42.43.97.40.

Débutant cherche contacts durables sur C 64 + 1541 pour échange news only. Poss. Street Fighter, Target Rene, Sinbad... Sérieux, sympa, rép. assur. Jérémy BEHAR, 13, rue des Moulins, 93370 Montfermeil. Tél.: 43.88.47.81.

PETITES ANNONCES

Pour toute insertion, écrivez dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espace, avec un maximum de 8 lignes). Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous contacter directement. Nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation forfaitaire aux frais de 65 F pour toutes les catégories de petites annonces. Vous joindrez

donc pour toute annonce un règlement par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 18900 192.). **L'insertion d'une petite annonce est gratuite pour les abonnés**, à condition qu'ils joignent à leur envoi l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnements à TILT. Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner accompagné de votre règlement précédant la parution à Tilt : 2, rue des Italiens, 75009 Paris.

RUBRIQUE CHOISIE :

ACHATS

VENTES

ÉCHANGES

CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

Echange ou vend (170 F) : Interceptor (original). Cherche caméra n8b pour digit. Echange aussi news + compilation prgrs anti-virus. **Francis MOUTHAUD**, 13, rue des Hortensias, 87100 Limoges. Tél. : 55.37.78.73 (w.e.).

DCF Echange news sur PC1 Vends souris Genius Mouse GM-6 : 400 F + 2 joysticks Atari et Yeno : 60 F. Echange les 2 + livres sur CBM 64/128 pas cher. Vite ! **Denis CASTELLVI**, 7, lot Ste Madeleine, 13300 Salon de Provence.

Echange programmes sur Amiga (même débutant). Envoyez liste. **David MEJEAN**, 20, rue Emile Fiol Tain L'Hermite, 26600 Drome. Tél. : 75.08.62.65.

Echange 1040 STF, Amiga 500, 2000. Vds Imagewriter 1 / Mac / Amiga 2000 F. Synthé vocal ST : 600 F. Liste contre timbre à 2,20 F. **Gérard BELTRUTTI**, 2, rue G. Charbonnier Les Muguet, 06300 Nice. Tél. : 93.55.35.11 (heures repas).

520 ST cherche correspondants étrangers ou ayant des contacts à l'étranger et dans le Limousin. **David BALAGEA**, 10, rue Jules-Verne, 87000 Limoges. Tél. : 55.01.34.66.

Echange tous programmes sur Amiga 500. **Damien TARRIER**, 32, avenue Jean-Bos, 94500 Champigny. Tél. : 48.80.96.61 (après 19 h).

Atari 520 ST-1 MO-DF cherche listes ou propositions pour échange sérieux. Possède nbx utilitaires et jeux dont News. **Daniel CORCUFF**, lotissement Bèligné, cidez 110, 29128 Trégunc. Tél. : 98.50.21.72 (dimanche de 10 h à 12 h).

Echange News sur Amiga (A. Syndrome...). Recherche programmeurs 68000, musicien, graphistes, etc. Life Force. **Sébastien SEU**, quartier Théos, 84110 Vaison-la-Romaine. Tél. : 90.36.02.93.

Echange programmes pour A 500. **Philippe BILLAUDOT**, rue du Général-Stirn, 67190 Murtzig. Tél. : 88.38.77.00 (après 18 h).

Atari recherche contacts en G.F.A. Echange nouveautés, cherche imprimante bas prix. **Patrice MAURES**, 10, rue A.-Briand, 33150 Cenon.

Amiga cherche contacts pour échanges de News. France ou étranger. Débutants s'abstiennent. **Thierry RENAUD**, 14, rue des Fauvettes, 31120 Pins-Justaret. Tél. : 61.76.43.77.

Cherche pour 520 ST S-Face correspondant pour échange softs. Possède et cherche News. Possède originaux. Cherche lecteur D-Face d'occasion. **Eric LANGLADE**, rue Nationale, 19170 Bugeat. Tél. : 55.95.44.12.

Echange ou vends Supremews sur C 64 à bas prix. Accepte tout contact (débutant ou confirmé). Call me for lists : Bard 3, Ultima 5. **Léonard**, Paris 75010. Tél. : 40.37.83.45.

Apple II/IIe — échange nbx jeux et logiciels. Possède News aux U.S.A. **Frédéric FOURE**, 11, avenue Béranger, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : 39.62.14.16.

Cherche contacts durables dans Martigues ou alentours (de préférence), pour Amiga. Cherche logiciels graphiques et musicaux et... jeux ! **David NIGER**, 1, Les Mouettes, chemin des fabriques, 13500 Martigues. Tél. : 42.80.51.52.

Amiga 500 cherche contacts pour échanges de logiciels de jeux et surtout utilitaires et langages (Lattice C V40, Ksaka) sur région grenobloise uniquement. **Lionel GUÉRIN**, 34, cours Jean-Jaurès, 38130 Echirolles. Tél. : 76.09.06.01 (après 19 h).

Amiga 500 cherche correspondant pour échanger logiciels envoyez liste. Réponse à 100 % assurée (même débutant). **Philippe MOULIN**, 4, rue de la Libération, 42500 Le Chambon-Feugerolles. Tél. : 77.61.35.28.

Amiga 500 échange logiciels jeux et utilitaires. Possède news. Cherche contacts sérieux, sympas, rapides, durables. Vendeurs s'abstiennent. **Noël VINCENT**, 7, impasse Becquerel, 51450 Betheny.

TO 9 + MO 5, Amiga cherche correspondants. **Jean-Michel EDEL**, Chambeuil, 15300 Murat.

Amiga 500 cherche contact pour échanges sérieux. Possède nombreux jeux et super news (Starglider 2...). **Patrice SCHERER**, 47, clos Argi-Erd, 64500 Saint-Jean-de-Luz. Tél. : 59.51.05.58.

Echange pour T 08 DK 3,5 ". Possède nbx jeux. Vends logiciels originaux pour C 64 (très bas prix : de 10 à 30 F). **Ilhan VARIN**, 6, rue Danielle-Casanova, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 42.07.18.90.

Cherche correspondant sympa ayant une console Sega. Echange aussi : Rocky, Teddy Boy, World Soccer. Pas sérieux s'abstiennent. **Tarik BELAMIRI**, 36, boulevard Saint-Michel. Tél. : 43.29.69.57 (ap. 17 h).

Echange ou vends News Amiga + C 64 Night Raider, Summer Olympiad, Capt. Blood, Echelon, Wolf. Contacts sympas, fournir timbres S.V.P. **Thierry-Alain HANCE**, 1, rue Abbé-Fricot, 54400 Longwy-Haut. Tél. : 82.23.26.84.

Amiga cherche corresp. pour échanges divers. Poss. news et utilit. Débutants acceptés. Cherche poss. de digitaliseur d'images. **Jean-Marc PEYNAUD**, Vilette, 17360 St-Aigulin. Tél. : 46.04.14.72.

Tous les artistes dans les environs d'Argenteuil (95) qui veulent faire des échanges (soft, bidouille, etc.) sont priés de se faire connaître. **Didier**. Tél. : 39.82.22.42.

Echange jeux pour CPC 6128 surtout news. Envoyez vos listes. Vends revues Amstrad et CPC. Recherche club. **Stéphane LEVY**, 14, allée des Damades, apt 65, 92000 Nanterre.

CPC 6128 échange news. Réponse assurée si liste. **Renaud MILON**, 3, rue Chaudron, boîte 16, 75010 Paris.

Passionné de l'Atari ST, vend ou échange news, souhaite contacts durables et cools : réponse assurée à 100 % dans

les 2 cas. **Eric DARSIN**, 29, rue de St-Riquier, 80690 Ailly-le-Haut-Clocher. Tél. : 22.28.05.15.

Echange jeux pour PC 1512 et utilitaires. Cherche jeux sur PC 1512, contact sérieux. Merci. Envoyez votre liste de jeux. **Olivier PICARD**, 11, allée Lancelot-du-Lac, 35136 St-Jacques-de-la-Lande. Tél. : 99.30.15.05.

Echange jeux Apple II C. Possède news (Test Drive, Wings of Fury, Echelon, Bard's Tale 3, Ultima 5, Pirates, Gauntlet...). Nbrx logiciels. **Gérald KARCENCY**, 146, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : 42.00.75.03.

Echange softs pour Atari ST. Possède news. Joindre listing. Cherche cartouche ST Replay à bas prix, cherche contact Modem. **Xavier PAOLI**, 174, avenue du Général-Leclerc, 94460 Valenton.

Echange ou vends news sur C 64 disc. (Street Fighter, Dracoon, Trojan Warrior, Barbarian Psy, Green Beret 2). **François KACZMAREK**, 28, rue de Fouquereuil, 62232 Fouquière-les-Bethune. Tél. : 21.68.47.59.

Vends/échange : Def. Crown + Mday 2 + Titanic + Black Magic + Silent Service + port : 270 F les 5 K7 originales C 64 (pièce : 50 F) Defender : 70 F. **David BASSENGHI**, 49, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.

Amiga 500, débutant, cherche contact pour échange d'idées, softs, trucs (possède Xenon, Interceptor, Chessmaster, etc.). Débutant ne pas s'abstenir. **Charles RODRIGUES**, 20, av. des Cinq-Martyrs, 60530 Neuilly-en-Thelle. Tél. : 44.26.92.49.

Amiga recherche correspondants sérieux sur région parisienne et autres. **Jacques FHIMA**, 40, avenue d'Italie, 75013 Paris.

Echange news Atari STF. Cherche drive DF ainsi que imprimante d'occasion. Envoyez liste. **Eric LANGLADE**, rue Nationale, 19170 Bugeat. Tél. : 55.95.44.12.

C 64/128 échange super news (débutants ou certifiés bienvenus !). Cherche digitaliseur musical (urgent !). **Laurent BOUSQUET**, 7, rue de l'Amiral-Courbet, 94160 St-Mandé. Tél. : 43.74.23.86 (week-end).

Echange news sur Amiga (Space Racer, Starray, Bubble Ghost, Crack, etc.) uniquement échange. Cherche Explora. Réponse assurée à 100 %. **Xavier DEVEAUX**, 24, rue de Scandicci, 93500 Pantin. Tél. : 48.91.70.61.

Amiga (A.S.K.) Swap Hot Stuff. Réponse 100 % si enveloppe timbrée. Contactez-moi nombreux. Fastly. **Fabrice FORGET**, 3, rue Blaise-Cendrars, 95500 Baillet-France. Tél. : 34.69.85.77.

Echange jeux sur ST DF. Possède news (2000 Lieues sous les mers). Je n'ai pas de contact ici, alors répondez. **David NOIRET**, Siecni, BP 354, Dakar, Sénégal.

Atari 520 ST (DF) échangé jeux. Possède Jeanne d'Arc, Hotshot, etc. Réponse assurée. **Jean-Luc PERNIN**, 18, résidence Pintoville, 54200 Toul. Tél. : 83.43.41.84.

Echange ou vends sur 64 news disc. (Foot Man 2 ; Summ. Olymp. ; Road Blast ; Sinbad ; Salamand ; Bionic Comm. ; Super Cup ; Rol Thund, etc.). Donner liste ! **Fabrice REYNAUD**, av. du Jura, 01630 Sergy. Tél. : 50.42.28.10.

Recherche programmes ludiques et professionnels à éditer sur Atari STF. Cherche contacts sérieux sur Atari 520 et 1040 STF dans Paris. **Patrick GUERCHON**, foyer Thials, bât. A, chambre 107, 301, avenue de Fontainebleau, 94320 Thiais.

Amiga : vends jeux originaux Bards II ; Manoir Morteville ; Jinxter ; Moebius ; Faery Tale ; Pandora, etc. Echange possible, prix à débattre. ST-Amiga cherche jeu Tanglewood en français originaux et autres : échange possible. Achète mémoire 2 MO avec interrupteur. **Jean-Yves LACROIX**, 5, bd de Bulgarie, 35200 Rennes. Tél. : 99.50.99.88 (uniquement le week-end).

1040 STF échange et recherche toutes versions de la super disquette voyageur ou de son journal « La Bastille » car j'ai soif de comprendre. **Raymond GAYTE**, 12, avenue Beauregard, 69150 Décines.

6128 cherche correspondants pour échange de news uniquement, de préférence en région parisienne. Envoyez liste. Ne pas téléphoner. **Eric FENECH**, 1, avenue J.-Jaurès, 78210 St-Cyr-l'Ecole.

Echange logiciels Amiga 500, possède quelques news (Time and Magic, Crack, Knight Orc, Chessmaster, etc.) dans le 93 et 75. **Jean-Marc ANQUETIN**, 11, rue Edouard-Lievien, résidence la Favorite, 93700 Drancy. Tél. : 48.32.23.22 (ap. 18 h).

Echange news pour Atari ST. Contacts sérieux et rapides souhaités. Possède de nbx news. **Martin HEBRAD**, B.P. 28, 10800 St-Julien-les-Villas. Tél. : 25.49.91.15.

Echange ou vends programmes pour Atari ST (Super Hang on ; Garfield ; Off Shore, etc.) ou échange contre programmes Amiga. **Laurent BOUMEDDANE**, 9, av. de la Redoute, 92600 Asnières.

Echange ou vends Jinxter sur ST (100 F) et le livre « Graphismes et son » sur ST (100 F). Echange de préférence. **Patrice CASSE**, L'Herm, 09000 Foix. Tél. : 61.65.05.24.

Echange jeux pour TO sur K7 et 3 "5. Poss. nbx jeux (dont nouveautés). Rech. aussi utilitaires. Ach. Modem pour TO 8. **Sylvestre TAULELLE**, 22, rue du Dr-Babin, 91650 Breux-Jouy. Tél. : 64.58.61.84.

Atari 1040 STF cherche correspondants pour échange programmes. Possède news. Envoyez vos listes, contact sérieux. **Jean-Pierre RIZZI**, groupe Elysée, allée 3, 01700 Miribel.

LA MICRO A MONTPELLIER C'EST COCONUT INFORMATIQUE

CENTRE COMMERCIAL " LE TRIANGLE ", NIVEAU BAS 34000 MONTPELLIER TEL: 67 58 58 88

CONSOMMABLES

DISQUETTES VIERGES :	
3"5 SF/DD, LES 10.....	99
3"5 DF/DD, LES 10.....	120
BOITE RANGEMENT 40 DISQ.3"5.....	99
BOITE RANGEMENT 150 DISQ.3"5.....	150
5"1/4 NEUTRES, LES 10.....	39
5"1/4 SF/DD, LES 10.....	69
5"1/4 DF/DD, LES 10.....	99
BOITE RANGEMENT 50 DISQ.5"1/4.....	99
3" POUR AMSTRAD, LES 10.....	190
JOYSTICKS :	
QUICKJOY 2.....	89
QUICKJOY 3.....	129
SPEEDKING KONIX.....	105
PRO 5005.....	159

ATARI ST

520 STF.....	3490
520 STF+MONITEUR MONO.....	4490
520 STF+COULEUR SC1425.....	5490
1040 STF.....	4790
1040 STF+MONITEUR MONO.....	5990
1040 STF+COULEUR SC1425.....	7490
LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :	
SH205 DISQUE DUR 20 MEGA.....	4490
CA 720 3"5 DF.....	1490
CUMANA 3"5 DF.....	1490
CUMANA 5"1/4 1 MEGA.....	1990
MONITEURS :	
MONOCHROME HR. SM124.....	1590
COULEUR SC1425.....	2590
COULEUR PHILIPS 8801.....	2490

AMIGA

AMIGA 500.....	4490
A.500+SUPERBASE+TEXCRAFT.....	4725
A.500+MONITEUR 8801.....	6390
A.500+MONITEUR 1084.....	7490
AMIGA 2000.....	11590
A.2000+MONITEUR 1084.....	14790
MONITEUR COULEUR 1084.....	2990
CABLE PERITEL.....	190
LECTEUR 3"5 CA880.....	1590

IMPRIMANTES

STAR LC10 COMPLETE.....	2590
STAR LC10 7 COULEURS.....	2890
STAR LC 24/10.....	3990
NEC P2200 24 AIGUILLES.....	4290
CABLE IMPRIMANTE.....	150
RUBAN ENCREUR NL10.....	79
RUBAN ENCREUR LC10.....	49

GAGNEZ 500 F

SUR PRESENTATION DE CE BON, 500 F DE REDUCTION POUR TOUT ACHAT D'UN MICRO ORDINATEUR (hors promotion).

Echange news sur ST, ex. : Space Harrier, Overlander, etc. Recherche news : Barbarian II. Envoyez liste. **Frédéric SOULIER**, 7, rue de Serbie, 26000 Valence. Tél. : 75.41.31.27.

Amiga et Atari ST échange/vends/achète des tas de hot news ! Cherche contacts étranger (USA, GB, RFA, Suisse, Belgique, Canada, Hollande). **Michael VALLANT**, 73, allée Chardin, 59650 Villeneuve-d'Ascq.

Echange jeux sur 1040 ST env. Liste réponse assurée. Cherche doc. en tout genre. Possède Bombjack, Skull, Div Bomber, Overlander, Streetfighter, etc. **Jean-Patrice BACCHIS**, lotissement les Amandiers, chemin de Guérin, 83140 Six-Fours-les-Plages. Tél. : 94.34.53.81.

1040 ST cherche correspondants pour échange divers. Réponse assurée. **Michel FELLIER**, 6, rue Jean-Bouin, 95600 Eaubonne.

Recherche bons programmeurs sur C 64 pour créations de démos et de jeux ! Ben ouais hein ! Pourquoi pas ! Alors écrivez-moi vite ! **Tarek DEMIATI**, 9, avenue Henri-Sellier, 91130 Ris-Orangis.

Echange news sur C 64 (disq.), mes news au 01/10/88 : 1943 ; Katakis ; Garrison ; Fast Break ; mega Skate... **Philippe COUVE**, 8, rue du 8-Mai-1945, 47000 Fiminy. Tél. : 77.56.31.21.

Echange softs sur ST, Amiga, C 64, MSX contre autres softs ou ordinateurs. Accepte tous contacts. Possède news. **Alfred KOCINBUISKA**, 31, rue Isidore-François, 80000 Amiens. Tél. : 22.52.17.63.

Vends ou échange prog. sur Amiga. Cherche contacts sérieux (hyper cools), possède pas mal de news (Virus ; Menace ; Netherworld le 03/10/88). **Jérôme KLEINKLAUS**, 18, rue des Camélias, 57157 Marly. Tél. : 87.62.43.33.

Looping échange hot hot stuff ! Only on the glorious Amiga ! That's all folks ! Bye ! **Pierre SCHUMACHER**, 57, rue de la Forge, 68440 Landsers. Tél. : 89.31.41.30.

C 64 (disq.) échange toutes les dernières news : contactez-nous. **Jean-François**. Tél. : 83.45.83.61.

Echange logiciels, que des nouveautés sur C 64 et en K7. Réponse assurée. **Laurent KASEMIERCAK**, 12, rue Gabriel-Péri, 59124 Escandain.

128 échange Turbo Pascal Borland original + livres contre Apollo 18 + The Train + 4 x 4 off Road ou vds 700 F. Recherche mode d'emploi de Crusade in Europe. Rembourse frais + prime 30 F. Echange original Airborne Ranger contre Pirates. Recherche contact sur 76 Rouen. **Jean-François JOURDAIN**, 113, av. Jean-Jaurès, 76530 Grand-Couronne. Tél. : 35.67.27.79.

Echange nombreux jeux sur Spectrum 48 K. Envoyez liste. **Philippe LECLERCQ**, 168, rue Jean-Volders, 1420 Braine-l'Allend, Belgique. Tél. : 02.384.45.38.

Vends ou échange softs (60) dont News. Prix : 40 F. Recherche Opération Jupiter, Bob Morane IV, Renegade, Le Journaliste, etc. **Franck MARTY**, quartier de Pic, 09100 Pamiers. Tél. : 61.67.04.92 (ap. 19 h).

Stop ! Echange news ou autres, docs, trucs, astuces sur C 64/128, important logithèque. Réponse assurée si liste fournie. **LM DEBARGE**, 14, rue du Commandant-Hieaux, 28100 Dreux. Tél. : 37.46.41.55.

Débutant sur Atari 520 cherche contact sur Angoulême et banlieue pour échanger idées et logiciels. **Olivier BARAU**, 40, rue Albert-Camus, 16710 Saint-Yrieix. Tél. : 45.95.03.46 (matin ou ap. 20 h).

Cherche contacts sur 520 ST Atari pour échanges et bidouilles. Tél. : 45.95.03.46 (tous les matins ou après 20 h 30).

Echange ou vends jeux sur Amiga (Rocket Rangers, Katakis, Starray et C.). **Frédéric BEVILACQUA**, 8, villa Charles, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.26.06.78.

Echange news, ne vend pas les softs, acheteurs s'abstenir ! Recherche seulement les news des news ! ainsi que

Demos - musiques - graphes... **Olivier REGIS**, Roman-Dessus, 1027 Lonay, Suisse.

Vends ou échange news sur Amiga. News au 01/03/85 : Pac Mania, Turbo, Summer Olympiad. Echange news sur Amiga contre news sur C 64. **Frédéric DARCIS**, 41, rue de l'Etat, 4488 Oupeye, Belgique.

Atari ST échange jeux et recherche news DF (région Sarthe de préférence). Contactez-moi vite ! Envoyez listes. **Pierre-Emmanuel POUSSIN**, 14, rue de l'Ouche, 72350 Brulon. Tél. : 43.95.60.06.

Amiga 500 rech. contacts sérieux et durables pour échanger logiciels. Possède toutes les news (import). Joindre liste. **Pascal SUSINI**, Le Castellar, 06390 Contes. Tél. : 93.91.83.23.

Amiga 500 user ! Echange news contre tout. Possède (Battlechess, Nebulus). Cherche schéma digi de son. **Po KIET**, 3, place du Bois-de-la-Grange, 77186 Noisiel. Tél. : 60.17.75.11 (après 18 h).

Echange news sur ST, contact sérieux, réponse assurée, envoyer liste. **Joël AUBERT**, 3, rue Maillo, 18000 Bourges. Tél. : 48.50.35.91.

Echange et vends jeux ST (DF) région Nord essentiellement. Envoyez liste. Vends pour CPC 6128 (7 disq.), 34 jeux pour 140 F. News pour ST. **Anthony CASAL**, 6, résidence du Cornet, 59211 Santes. Tél. : 20.07.88.78.

Recherche langage Pascal et/ou donnee jeux en échange (news) Amiga. **David GRULLOIS**, 131, rue de Riez, 59242 Genech. Tél. : 20.84.63.57 (ap. 19 h 30).

Echange sur CBM 64 tout programme pour élargir votre logithèque. Olds et super news sur disq. et K7. Envoyez vos listes. Réponse assurée. **Sylvain DHEILLY**, 34, rue Miraut, 80900 Amiens.

Echange news sur CPC (sérieux et rapide S.V.P.). Vends console Videopac + jeux. Vends ordi. de poche Sharp 1450 + imprim. Le tout cédé à 1 700 F. **Arnaud FABRE**, 11, rue Saint-Aille, 77510 Rebais. Tél. : 64.04.59.17.

Amiga 500 : recherche tous logs news ainsi que montages ou schémas pour brancher un 1541 + MPS 803. Merci. C 128 D + docs + joys + disks = 2 200 F. Dans le nord. **Laurent LEFEVRE**. Tél. : 27.76.04.93 (de 19 h à 22 h).

Echange news sur C 64 disq. poss. : Hawkeye 19 Boot Camp, Road Blaster, Zac MC, Kracken, Sharkled, envoyez-moi vos listes. Jeux de rôle non merci. **Roland HERAU**, Res les Grands Pins, Bt les Lauriers, 47, bd. de la Valbarelle, 13010 Marseille.

Echange Atari 520 ST avec écran contre CPC 128 ou autres. Etude des propositions. Préciser tit matériel. Répondez uniquement par courrier. **Philippe GOUVARD**, 9, avenue Jean de la Fontaine, 44800 Saint-Herblain.

Vends ou échange softs (60) dont News. Prix : 40 F. Recherche Opération Jupiter, Bob Morane IV, Renegade, Le Journaliste, etc. **Franck MARTY**, quartier de Pic, 09100 Pamiers. Tél. : 61.67.04.92 (ap. 19 h).

Atari 520 STF, lecteur SF : échange, achète, vends news. Contacts sérieux, envoyez liste, réponse assurée. **Benoît BRENNETOT**, 13, rue St-Laurent, 76630 Envermeu.

Vends/échange programmes sur K7 pour MSX1. Envoyez liste. Pas sérieux s'abstenir. **Thierry FIEY**, 18, rue des Tiléuls, 59210 Coudekerque-Branches.

Vends ou échange news CBM

PETITES ANNONCES

Welcome : Le Must des serveurs avec nombreuses options originales, supers graphismes, forum Amiga, résultats sportifs = votre serveur ! En région parisienne. 47.81.28.57.

Le PPC à Nantes est ouvert à toute personne désireuse d'exploiter à fond son C 64 ou 128. Bibliothèque Commodore disponible. Venez nombreux ! Jacques CATILLON, 2, rue H-Geiger, 44300 Nantes. Tél. : 40.50.39.29.

Amstrad CPC 464, 6128. Je viens de créer un journal et je voudrais bien avoir des abonnés. Marc HURTEL, 1, place du Bourbonnais, 95310 St-Ouen-l'Aumône.

Clubs = perte de temps ! L'anti-club intl. toutes les news en import sur C 64 et Amiga. Un renseignement ne coûte rien ! Daniel MORDANT, 26, rue Prince-Charles, 4480 Oupeye, Belgique. Tél. : 41.48.06.04.

« La marque jaune France » cherche programmeurs LN sur Amiga. Recherche aussi bon contact sur Paris, et dans le monde. Stéphane PROPHETE, 5 B, résidence Vieille-Vigne, 91430 Igny, France. Tél. : 69.41.12.90.

Salut, vends originaux import USA, UK, RFA, nouveautés obligé ! Egit, « Projet d'un serveur transcom ». Si intéressé(e) : Christophe BRASSART, 67, rue de l'Abbé-Lamire, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.28.85.34 (lundi à vendredi, 18 h 30 - 19 h 30).

Vous avez un Apple 2, vous cherchez des logiciels nouveaux, ou vous en programmez ? Le club Aquasoft les édite ! Renseignements pour 2 timbres-poste à 2 F. Daniel METGE, 59, chemin de la Citadelle, 69230 Saint-Genis-Laval.

ACHATS

Achète pour Amiga : King Quest 1, 2 et 3 et Space Quest 1 et 2 (originaux uniquement). Stéphane HANNEQUIN, 2, bis, rue Constant, 93220 Gagny.

Oric Atmos. Cherche MCP 40 pour 350 F maxi. Echange aussi nix logiciels sur K7 uniquement. Richard LESOURD, Le Deschaux, 39120 Chaussin. Tél. : 84.81.72.03.

Achète pour C 64 disq. 1541 ou 1571 avec disq. à prix intéressant. Pascal GILLERON, 34, rue Curie, 93300 Aulnoy-lez-Valenciennes. Tél. : 27.47.17.85.

Achète Amiga 500 + moniteur couleur (A. 1084) en bon état, à prix intéressant. Olivier LANDAIS, Les Hauts-de-Cormont, 72500 Château-du-Loir. Tél. : 43.44.22.89.

Achète pour Hector HRX toutes K7 (jeux, utilitaires...). Henri GAUTHROT, place du Stade, 10210 Chaource. Tél. : 25.40.15.99 (après 18 h).

C 64 : recherche modém Digitelec 2000 +, petit prix ; ainsi que coup de ponce sur « Advanced music system ». Echange programmes, vends originaux disq., K7. Pascal GIMENEZ, 44, avenue de la Baylie, 78900 Elancourt. Tél. : 30.50.26.53 (après 18 h).

Achète Power Cart. et logiciels utilitaires C 128 D. TCHERTKOFF, 46, domaine Bel-Ebat, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : 39.69.54.76.

Cherche Amiga 500 ou 1000, si possible sous garantie, 3 000 F à débattre, merci. Eric COMPIEGNE, 83, bd du Redon, E3, La Rouvière, 13009 Marseille. Tél. : 91.41.65.92.

Cherche logiciel de traitement de texte pour C 128, fonctionnant en 80 col. (avec, si possible, gras, italiques, etc.). Michel LYON, 145, montée de Choulans, la terrasse de Lyonnet, 69005 Lyon. Tél. : 78.36.78.81.

Urgent ! Achète cash Spectrum seul. Prix selon état : 300 à 500 F. Péritel S.V.P., Pas d'épaves, merci. Faites vite offres, surtout si 128 Ko ! Jean-François LE DOUARIN, 7, rue Claude-Chahu, 75116 Paris.

Achète micros config. complet avec périphériques en bon état de marche à bas prix pour bidouilles. Eric LASSAGUE, 29, rue du Docteur-Charcot, 92000 Nanterre. Tél. : 47.24.08.46.

Achète pour Atari ST, un moniteur Atari SM 125 + un émulateur PC ou Mac. Faire offre. Christophe DESSANGES, chemin de Clavières, 74330 Poisy.

Achète à bas prix ou échange logiciels pour Amiga 500. Vends lecteur Cumana, 3,5 p. DF pour Atari ST. Prix : 1 100 F (11/87). Serge MONTET, 15, chemin de la Grange, 69680 Chassieu. Tél. : 78.90.66.56.

X-07 Canon portable, achète périphériques, cartes, logiciels, documentations. Pascal EVRARD, 176, rue Saint-Honoré, 80000 Amiens. Tél. : 22.89.69.85.

Achète Amstrad CPC 464 ou 6128 en bon état avec plusieurs jeux. Prix raisonnable. Morvan CHATELIER, « Mal Saclet », 46140 Luzach. Tél. : 65.20.18.87.

Achète jeux pour ST à bas prix : Gunship, Test Drive, Virus, Rocket Ranger, The Tree Strogas. Echange jeux sur Paris. Pascal BERNARD, 18, rue du Moulin-de-la-Vierge, 75014 Paris. Tél. : 45.45.98.26.

C 64 cherche manuel de programmation ou tous autres dans le genre. Léonce BALTIMORE, Beausoleil, 97116 Pointe-Noire. Tél. : 98.14.49.

Urgent ! Cherche disquettes vierges 3,5 pouces, double face et double densité, de grande marque. A moins de 7 F. Jérôme ABERLENC, 8, rue Bouteux, 49290 Chalonnes-sur-Loire. Tél. : 41.78.00.81.

Cherche, pour Atari, 1040, Basic Omikron Stos Basic avec doc et flexdisc. Yvon CARRATERO, 30, rue de la Forêt, 57290 Fameck.

VENTES

AMSTRAD

Vends Amstrad 6128 couleur avec écran anti-reflets + joystick + nbx jeux, t.b.é., 1987, 3 500 F. À déb. pour l'achat de l'ens. Swann CHMIL, 55, av. Parmentier, 94290 Villeneuve-le-Roi, soir et w-end. Tél. : 45.97.48.75.

Stop affaire ! Vends CPC 6128 coul. + souris + très, très nombreuses revues (FR et GB) + nbx poms + 10 livres M. A. + joysticks + câbl. imp. Le tout 3 300 F ! Christian BRESSON, 40, ter, route de Montesson, 78110 Le Vésinet. Tél. : 39.52.04.04.

Vends CPC 6128 coul. + souris (AMX) + joy. + jeux (40 disqs) + livres : sous gar. : 4 700 F et lect. 5"1/4 Jasmin (AM 5D) + avec nbx jeux : 1 650 F. Arnaud DELEVOYE, 7 rue du Prof.-Picard, 95170 Deuil-la-Barre. Tél. : 39.64.36.35.

Vends CPC 464 mono + très nbx jeux entre 1 700 F et 2 000 F. Frédéric TACHOIRE, 5, avenue de Normandie, 93220 Gagny. Tél. : 43.30.58.61.

Vends CPC 6128 juin 87. Possède nbx jeux plus util. Vends aussi joyst. + magnéto K7 + cordon. Le tout pour 3 500 F. Christophe DARRÉ, Avenue Victor-Hugo, 62179 Wissant.

Stop affaire ! Pour Amstrad CPC K7, vends nbx jeux à bas prix + doubleur de joystick (40 F). Antoine AUBERT, 6, rue Jean-Mermoz, 17730 Port-des-Barques. Tél. : 46.84.81.75.

Stop affaire ! Vends CPC 6128 coul. + 20 disqs (Gryzor, Reneg., Out Ron...) + livres + revues + joystick + doubleur + utilitaires. Prix : 2 990 F. Bruno LANDIEU, Paris. Tél. : 47.05.69.41.

Vends Amstrad 464 coul. + DD1 (le tout garantie 2 ans) + joystick avec doubleur + originaux + 40 disqs + docs + revues : 3 500 F à débattre. Manuel PRENANT, 37, bd Poniatowski, 75012 Paris. Tél. : 43.07.33.53.

Vends Amstrad CPC 464 mono + 30 jeux (B. Morane, Mask, Renegade) + livre de programmation : le tout 1 200 F. (P.S. : 1 joystick). Christophe HUGUIER, 70, rue de Paris, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.04.15.85.

Vends CPC 6128 couleur + 30 disqs + 16 originaux + qqs revues, le tout 3 500 F à débattre. n° 1 en K7. Pour acheter, venir voir. Éric FENECH, 1, avenue J.-Jaurès, 78210 Saint-Cyr-l'École. Tél. : 34.60.52.80.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + lecteur de disquettes + joystick + 1 centaine jeux + nombreuses revues parfait état. L'ensemble : 4 000 F. Didier PES, 21, lot Pujade, 33380 Cenac. Tél. : 56.20.61.28.

Vends CPC 464 couleur + K7 + livres, pour 1 700 F. Vends C64 + lecteur K7 + livres + K7, pour 900 F. Christophe BERNOT, 4, allée Saint-Paul, 31320 Labège. Tél. : 61.75.99.32.

Vends Amstrad CPC 6128 + joy. + nbx jeux dont originaux + nbx Help + nbx listing + cordon lecteur de cassette + gestion fichier : 3 600 F. Nicolas BALESTRIER, 99, avenue William-Booth, bt A, Les Majorettes, 13011 Marseille. Tél. : 91.45.34.10.

Vends Amstrad 6128 coul. + 60 disqs (nbreuses news : Blood, Vindicator) + 2 livres + revues (Amstrad 100%) + joystick + mini-télé n.b., le tout t.b.é., 3 990 F. Cyril KOHLER, 13, rue Desmazères, 49000 Angers. Tél. : 41.44.38.55 (le week-end).

Vends Amstrad CPC 664 + moniteur couleur + manette + 50 disqs (utilitaire + jeux + discology), t.b.é. + revues + manuel. Le tout 4 000 F. Stéphane BACZYK, 26, rue du Château-d'Eau, 95380 Puteaux-en-France. Tél. : 34.68.92.34 (après 17 h).

Amstrad 6128 coul. + 1 joystick + lecteur 5"1/4 Jasmin + 60 disq. + nbx livres et revues + imp. Tatung TP 100 (comp. Epson), t.b.é., faire offre. Thierry BRIER, 20, rue Brenu, 92230 Gennevilliers. Tél. : 47.33.70.19.

Vends Amstrad PC 1512 HD20 couleur + souris + 20 jeux (Test Drive, FS, Defender Crown, Macadam, etc.) + utilitaire. Prix neut : 15 000 F. Vends : 9 000 F. Benoit FERNANDEZ-RIOU, 30, avenue Division-Leclerc, 92310 Sèvres. Tél. : 46.26.91.84.

Vends Amstrad CPC 6128 coul. + nbx jeux (35 disqs) + 2 joystick + doubleurs + cassettes jeux + magnéto avec cordon, le tout ss garantie (13/88) 4 500 F. Xavier SUEUR, 22, rue Charles-Jules-Vaillant, 95330 Domont. Tél. : 39.91.20.83.

Vends CPC 464 couleur + joystick + très nbx jeux : 3 000 F. Jérôme JOLY, 11, rue de la Prairie, 88360 Chasseneuil-du-Poitou. Tél. : 49.52.79.54.

Vends CPC 464 + mon. coul. + joystick + livres + nbx logiciels (Packs, jeux et utilitaires + malette de rangement K7 + listings pour 2 000 F. Thierry FABERT, 2, rue Gustave-Flaubert, 95220 Herblay. Tél. : 39.97.18.52.

Urgent ! Vends pour CPC 6128, souris AMX : 300 F et tablette graphique Graphiscop 2 : 400 F ou les 2 pour 600 F. Christophe SAINTAGNE, 13, rue de l'Église, 78300 Poissy. Tél. : 30.74.46.62.

Vends Amstrad CPC 6128 couleur, excellent état + disquettes + manette et revue : le tout 3 500 F. Emmanuel PASTEL, 29, rue du Haut-de-Tibly, 52100 Saint-Nicolas-de-Port. Tél. : 83.46.75.45 (après 18 h).

Vends CPC 6128 coul. + lect. K7 et cordon + Igo, Zno-gold, Superpoint, Necromancien, Collect. Kunami, Street Fighter + joystick, etc. le tout en t.b.é. : 3 500 F. Bruno PIERRE, 1/115, résidence des Fontaines, rue Marcelin-Berthelot, 92800 Puteaux. Tél. : 47.73.65.14.

Amstrad 6128 + mon. couleur + lect. K7 + nbx jeux : 3 500 F. Vends lecteur disk : 900 F et imprimante MPS 803 : 800 F pour Commodore 64/128. Sébastien MISSOUL, 39, rue de Bellevue, 92160 Antony. Tél. : 46.66.72.76.

Vends CPC 464 couleur (mai 87) + lecteur disquettes DD1 (oct. 87) + nbx jeux K7 et disq. dont dernières nouveautés : le tout 2 690 F. Jean-Claude DEJEAN, 7, rue des Rayes-Vertes, 95610 Ebagny-sur-Oise. Tél. : 45.71.55.84.

Vends K7 Amstrad CPC : Trantor, Galvan, Anneau Zengara, Defender II, ... Tous originaux. Le jeu : 45 F. Sylvain BLANCHOT, Glux-en-Glenne, 58370 Villapourçon. Tél. : 86.78.63.55.

CPC 6128 moniteur mono + 60 jeux + revues + adaptateur Péritel. T.b.é. Le tout 2 200 F. Cédric LEURENT, 85 bis, Au Patton, Apt 204, 49000 Angers. Tél. : 41.48.75.39.

CPC et C64. Vends nbx logs originaux à prix réduits. Liste contre 5 timbres. Carlos GARRIDO, BP 626, 69239 Lyon Cedex 02.

Vends CPC 6128 coul. + DMP 2000 + 25 disqs (70 jeux) + revues. Le tout état neuf. A 4 500 F ou séparément. Ugo RASTELLO, 9 bis, Villa Saint-Mandé, 75012 Paris. Tél. : 42.97.57.01 (avant 18 h).

Vends au + offrant, UC Amstrad 464, 47 disqs. 3" remplis, possibilité de vente séparée + cadeau. Réponse assurée. Vends pour Amstrad CPC « Comment exploiter les ressources de Amstrad ». Classeur avec 1^{er} complément, valeur 750 F, vendu 250 F neuf. La Réussite. Sylvain RIBAUT, 32, rue du Bois, 91600 Savigny-sur-Orge.

CPC 6128 coul. + 9 logiciels : 3 000 F. 37 disq. : 650 F, 11 livres : 1 000 F. Le tout : 4 500 F. Xavier MANCINI, 1, place de la Libération, 95200 Sarcelles. Tél. : 39.90.48.64.

Vends CPC 6128 coul. + DMP 2000 + listing + doc + joys. Prix : 3 700 F. Philippe GERMAIN, 36, rue de Vauvenargues, 75018 Paris. Tél. : 43.87.63.77 (de 10 à 19 h).

Pour Amstrad, vends Out-Run, Quad, les Pyramides... en disq., et Tomahawk, Ocean, all star Hits n° 1 en K7. Pour acheter, venir voir. Éric FENECH, 1, avenue J.-Jaurès, 78210 Saint-Cyr-l'École. Tél. : 34.60.52.80.

Vends (encore sous garantie) Amstrad 6128 couleur + 1 manette + nombreuses revues + manuel + 30 disqs (Les Ripoux, Pirates...). Le tout : 3 500 F. Cédric VALORA, 23, allée des Tourterelles, 33250 Pauillac. Tél. : 56.59.13.26.

Vends Amstrad 6128 couleur + souris AMX + drive 5 1/4 + nbreuses disq., et doc. + joystick + synthé vocal + 32 revues CPC + livres : 6 000 F. Didier LE VERGER, 52, rue Brossette, 91130 Ris-Orangis. Tél. : 69.06.74.44.

Urgent ! Vends CPC 6128 coul. + nbx jeux dont 60 récents : 3 200 F. Prix à débattre et vends dBase Système de gestion : 600 F. Nicolas SOUNAVONG, n° 1, square Paul-Valéry, 93240 Stains. Tél. : 48.27.76.27 (soirs et w-end).

Vends CPC 464 couleur + nbx jeux + joys. + nbx Tilts vendu : 1 900 F. Bertrand DELAFONTAINE, 18, rue des Écoles, 75005 Paris. Tél. : 43.54.86.52 (de 17 à 20 h).

Vends Amstrad CPC 464 + 30 jeux + joystick + revue + doubleur : 800 F. Affaire chance console. Bon état. Jeux (Out, Run, Roadblasters, etc.). Laurent DELORY, 10, rue de la

Belle-Feuille, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 48.25.41.27 (après 18 h).

Vends CPC 464 couleur + lect. disquette + jeux + joystick. Prix : 3 300 F. Frédéric GANDON, 102, rue J.-R. Bloch, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : 48.31.06.72, dem. Franc.

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + 50 disqs + 15 originaux + souris AMX + nbx livres + doubleur, le tout : 3 000 F. Maxime LESGUILLIER, 5, rue Labon, 75017 Paris. Tél. : 45.72.17.86.

Vends Amstrad 464 coul. + 50 jeux originaux + Basic + livres de prog. A saisir : 3 100 F + un joystick cadeau et 6 jeux cadeau aussi. Raynaud BOISSY ILARI, 6 bis, rue de Chateaudun, 75009 Paris. Tél. : 42.80.57.12.

Vends CPC 464 couleur + DDI + livres + revues + très nbx jeux K7-disq. + nbx utilitaires. Le tout : 2 500 F (à débattre). Gilbert FLEURANCE, 9, rue Félicien-Lesage, 78360 Montesson. Tél. : 30.71.29.34 (après 18 h).

Affaire Amstrad PC 1512 + moniteur couleur + disque dur 20 mégas + joystick + l'intégrale PC + livres et nbx jeux : cause double emploi : 14 500 F. Cyril COSTE, 18, rue Bizet, 91240 Saint-Michel-sur-Orge.

Vends Amstrad CPC 6128 couleur, bon état + Gauntlet + 2 joy. + échange possible. Le total 3 000 F en ce moment ! Ne le manquez pas ! Vivien GILBERT, 14, rue Félicien-David, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : 30.61.12.71.

Vends 2 000 F : Amstrad CPC 664 mono, 27 disquettes, nbx jeux (ex. : Commando, Out Run...) + revues informatiques + joystick. Stéphane LE QUEUX, 26, rue des Arts, 93604 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.66.21.00 (après 18 h).

Vends C 128 + 1541 + Geos + Cart Game Killer + nbx logs dont originaux et toutes les news + bouquins. Prix : 3 000 F à débattre. Guillaume HELOIR, 9, rue du petit-Bois, Raillencourt-St-Olle, 59400 Cambrai. Tél. : 27.25.15.21.

Vends Amstrad CPC 6228 coul. + joystick + souris + lect. K7 + logiciel, originaux, disq., K7 + livres, t.b.é. Le tout : 4 000. Gwénal FOURRE, 1, rue Charles-Péguy, 77500 Chelles. Tél. : 60.08.64.65.

Vends CPC 6128 mono + joystick + nbx log. (dont nouveautés), le tout en t.b.é. : 2 500 F + échange logiciels sur Atari ST. Luis Manuel PEREZ, 4, impasse Chanut, 93200 Saint-Denis. Tél. : 48.20.52.21.

APPLE

Vends Apple IIc + joystick + souris + nbx prgs + doc. + monit. coul. + imprim. Scribe + revues : 5 000 F, lot séparé. Philippe VANHECKE, 80, boulevard de l'Oussère, 64000 Pau. Tél. : 59.32.91.78.

Vends Apple II+ + écran vert + 2 lect. 5"1/4 + env. 100 disq. vierges + nbx doc. et livres + 1 joystick. Le tout : 2 900 F. A débattre ! Olivier, région parisienne. Tél. : 47.02.11.36.

Vends Apple IIe, moniteur, 2 drives, nbx log. : 3 700 F. Souris + logiciels : 1 000 F. Carte Chat Mauve + logiciel : 1 690 F. TV couleur, télécommande, sous garantie : 1 650 F. Philippe GROSIN, 21, avenue du Pont-de-Bois, 03000 Moulins. Tél. : 70.43.92.39.

Vends Apple IIe + log. : 700 sons US pour CZ ; cherche log. IBM PC 3.5 pouces et log. Atari ST. Cherche Creator + Notator. Urgent ! Nicolas REBEYROL, 34, rue de la Violaine, 87000 Limoges. Tél. : 55.01.44.01 (après 19 h).

Vends Apple II GS et IIe. Softs de 50 à 100 F (uniquement originaux) + modém Apple Secrad (prix à débattre). Gérard PERRET, 14, rue du Champ-de-Manœuvre, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.28.24.38.

Vends Apple IIc + mon. coul. + joystick + souris + doc. + nbx utilitaires et jeux (Multiplan, FS2, Sorcellerie, Conan...) + 25 disq. vierges. Le tout : 4 000 F. Christophe BLONDET, 5, allée de la Charente, 77178 Savigny-le-Temple. Tél. : 60.63.29.34 (après 20 h).

Vends Apple IIc + monit. mono + stand + sac + chat mauve + souris + nbx disq. + boîtes + doc. + imprimante Epson LX 90. Prix : 6 000 F. Frédéric BESSOL, 1, villa du Bois-Rosay, 91210 Dreuil. Tél. : 69.42.16.29.

Vends Apple IIc + monit. + support + joystick + nbx logiciels. Le tout : 2 500 F. Florent MAYARD, 14, rue de Castiglione, 75001 Paris. Tél. : 42.97.43.22.

Vends 520 ST et Apple IIc, échange nbx softs dont Chouettes news. Contacts sérieux, mais sympas. Recherche et possède solution prg Sierra. François BERTHOLET, Chambois, 42330 Saint-Galmier.

Vends Apple II GS, cherche contacts sérieux et durables sur les Yvelines. Jean-François AMELIO, 5, rue de la Beauce, 78310 Maurepas. Tél. : 30.64.76.18.

Vends Apple IIe, 128 K, 2 lect. Apple, monit. II + nbx prgs

Vous recherchez du matériel, des logiciels professionnels, éducatifs, des livres à des prix d'enfer
CONTACTER LE 21.36.37.71
DEMANDEZ ALAIN

SOFTAGE

BP 35
62101 CALAIS CEDEX

+ collection Incider. Prix à débattre. Manuel CARBO, « Les Allées » Pessat-Villeneuve, 63200 Riom. Tél. : 73.63.00.44.

Suite erreur commande, vends pour Mac logiciels Suisse : 600 F. Managing your Money : 2 300 F. Cricket Graph : 2 000 F. Michel JOANIQUE, 65250 La Barthe de Nostre. Tél. : 62.98.21.98.

Vends Apple IIe + drive 2 + monit. + clavier numérique + 50 K7 et jeux + écran de protect. + plusieurs livres. Valeur : 10 000 F, vends : 3 000 F. David ANSELME, 100, rue de la Chapelle, 75018 Paris. Tél. : 42.39.31.21 (après 19 h 30).

Vends compt. Apple IIe, monit. coul. NEC, deux drives super 5 Edcom, joystick, souris, imprim. Epson LX 80, carte 80 c, carte ampli son, nbx jeux. Michel TAGUET, 2, rue Vercingétorix, 95600 Eaubonne. Tél. : 39.59.54.86.

PASSIONNANT DONNEZ DU CORPS À VOS IDÉES ! OFFREZ UN ROBOT À VOTRE MICRO

- ROBOTS
- BRAS MANIPULATEURS
- TABLES TRAÇANTES
- SCANNER
- AUTOMATISMES
- SIMULATION



FISCHER-TECHNIK

COMPUTING®

LA TECHNIQUE DU FUTUR

BON POUR UNE DOCUMENTATION COULEURS AVEC TARIF
A RETOURNER À : MICRO TONIC 19, RUE DE LISBONNE 75008 PARIS
NOM
ADRESSE
CODE POSTAL
JE POSSÈDE UN ORDINATEUR : MARQUE

DEMONSTRATION ET VENTE :

MICRO TONIC

Angle des rues de Lisbonne et Corvetto

75008 PARIS

☎ (1) 45.22.57.20

Lundi-Vendredi : 10 h 30 - 19 h

TI-59

SOFTAGE LE REMORQUEUR DES PRIX

☎ 21.36.37.71

COMMODORE 64		ATARI ST		AMSTRAD	
1943	89 139	MONOPOLY DE LUXE	166	MANOIR MORTEVILLE	170
ADV ART STUDIO	206 209	PAINTER STRIKE	279	MANOIR MORTEVILLE	170
ADV MUSIC SYSTEM	315	PATTON VS ROMMEL	148	MANOIR MORTEVILLE	170
AIRBOURNE	138	PRATTS	145 148	MANOIR MORTEVILLE	170
AIRBORNE RANGER	99 195	PROJECT	89 139	MANOIR MORTEVILLE	170
ANDY CAPP	102 136	POWER AT SEA	99 135	MANOIR MORTEVILLE	170

PETITES ANNONCES

Vends Apple IIc t.b.é. de marche avec joystick + souris + Péritel + monit. + disq. traitement de texte + sac + très nbx jeux : 6000-6500 F. **Sébastien CHEMOUL**, 30, rue de la Pompe, 75116 Paris. Tél. : 45.04.75.40.

Vends jeux pour Apple II : Silent Service : 100 F ; Triple Pack (3 jeux) : 80 F ; Crunch Crumble, Champ : 50 F ; Zaxxon : 60 F. **Laurent FAYOLLE**, 4, rue des Alouettes, Plessis Pâte, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : 60.84.00.79.

Vends Apple IIc + mon. mono + stand + souris + joystick + drive ext. + utilitaires + log. (Ultima, Sundog...) + doc., t.b.é. : 5000 F à débattre ! **Philippe ALBA**, 151, avenue Jean-Jaurès, 46000 Cahors. Tél. : 65.22.32.52.

Vends Apple IIe, 80 col. + 2 drives + imprimante + joystick + très nbx prgs + doc. import. Le tout : 5900 F. **Serge PORNAY**, 24, villa du Petit Parc, 94000 Créteil. Tél. : 42.07.10.52.

Stop ! Affaire, vends Apple IIe + écran + 2 lect. de disq. + carte 80 col. + nbx jeux et prgs + imprim. Image Writer : 9500 F. **Thomas OWADENKO**, 92, rue de Miromesnil, 75008 Paris. Tél. : 45.63.89.26.

Vends Apple IIe, 2 drives, monit. IIc, carte 128 K + 80 col. + Péritel, souris, clavier Azerty, 78 touches + doc. et log. (Sorcellery, Ultima, Bard's Tale...) : 3500 F. **Image Writer 1** + super série : 2000 F. **Antoine DUFOURCOQ**, 4, rue E.-Maison, 92330 Sceaux. Tél. : 46.60.80.76.

Vends Apple II GS, 512 Ko, monit. coul., imprim. Image Writer II, lect. 3.5, lect. 5.25. Très nbx log. : 16000 F. **Alain CHASSONAS**, 38460 Crémieu. Tél. : 74.90.91.14.

ATARI

Vends unité centrale 1040 STF + nbx revues informatiques + jeux, le tout : 3500 F. **Tony BRIVOIS**. Tél. : 45.91.01.05 (après 19h).

Affaire ! Vends 800 XL + drive 1050 + lect. K7 + nbx jeux dont Silent, t's les Lucas films, Solo Flight 2, the Pawn, etc. + 2 joy. : 3200 F. **Valère CHEREAU**, 63, rue du Fief des Arcs, 94230 Cachan. Tél. : 46.65.08.48.

Vends originaux pour ST : Jet, Ums, Carrier Command, Balance of Power, Basic Omicron, Olds, Bolo, MGT, etc., à partir de 80 F. **Guy**. Tél. : 43.76.60.83.

Vends original Bob Winner 50 F et Quicksot 250 F, échange news DF sur 520 STF. Tél. : 46.42.78.62 (après 20h).

Vends 1040 STF + mono SM124 + log trait texte « Rédacteur » + 20 disq, vierges + manuels + log. de bases garanties le 27.07.88, complet 5200 F. **Philippe DUQUESNE**, 3, bd de la Vilette, 75010 Paris. Tél. : 40.18.09.24.

Échange ou vends nbx jeux sur 520 ou 1040 à très bas prix (Powerdrome, Star Trek 2, Gign, Summer Olympiade, etc.), réponse assurée. **Loïc LE TESSON**, 18 bis, rue Poissonnière, 56100 Lorient.

Vends original Morteveille Manor, 100 F pour ST + nombreux originaux sur C 64 en K7, cherche club ST aux alentours de Champigny. **Jean-Luc ROCCHIA**, 5, rue de la Corne de Bouef, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 48.80.97.29.

Vends Atari 600 XL + 64 Ko + lect. K7 + jeux (50) + éducatifs + livres excellent état, le tout 1000 F ventes sép. poss. ou échange contre matériel ST : cherche copieur. **Karl OULMI**, 16, rue Émile Zola, 59147 Gondrecourt. Tél. : 20.92.34.52.

Vends 520 STF + mon. couleur + Trackball + logiciels + livres + revues 4500 F. **Frédéric OBELLIANNE**, CMC **Éts Marine Colombes**, 75200 Paris Naval. Tél. : 47.84.74.79 (poste 4112).

Vends nombreux jeux pour 520 ST. Recherche Publishing Partner dernière version avec doc. française. **Stephan MARTIN**, 17, rue des Lias, 67117 Ittenheim. Tél. : 88.69.12.94.

Vends 520 STF + moniteur couleur SC 1224 + imprimante + joystick + 30 disqs (supers jeux) + revues ST, prix : 5000 F. **Nicolas WOLFF**, 10, rue du Château d'eau, 67710 Reichshoffen. Tél. : 88.09.94.99.

Occasion pour acquéreur du 520 ST. Vends tous mes jeux à prix cadeau : 70 disq. : 800 F entre 10 et 15 jeux, 10 disq. : 150 F. **Victor VILLOSLADA**, 4, rue du Labyrinthe, 91350 Grigny.

Cause armée, vends 520 STF (10/87, état neuf) DF, nouv. Roms + Freeboot + 90 disq. bourrées de news : 3500 F, port compris. **Jean-François SERRURE**, 76, rue de la Chapelle, 59190 Hazebrouck.

Vends logiciels originaux pour 520 STF : Bill Palmer 120 F, Starglider 100 F, Massacre 100 F, Missing one Droid 80 F, Math 54 100 F, le tout 350 F. **Jérôme DUMAS**, Saulon-la-Rue, 21910, Saulon-la-Chapelle. Tél. : 80.36.62.25.

Vends Atari 520 STF, moniteur couleur, clavier, souris, Floppy, jeux + nbx livres : 1500 F suisses ou 6000 F français, urgent ! **Édouard NOVERRAZ**, 2, rue de la Tour, 1530 Payerne. Tél. : 037.61.44.19 (Suisse).

Vends jeu sur Atari 520 STF. Massacre ! 90 F. Vends jeux pour Apple II +, prix à débattre. **Guillaume FRONTEAU**, 57, rue de Versailles, 92140 Ville-d'Avray. Tél. : 47.09.23.04.

Vends moniteur couleur Atari SC 1425 : 2000 F, lecteur Cumana 1 Mo : 1200 F, Atari 520 STF en panne 1000 F et originaux pas cher. **Eric HUBSCHER**, 7, rue du Cardinal-Mercier, 75009 Paris. Tél. : 42.81.46.67 (ap. 18h).

Vends originaux sur ST : Defender Crown, Terrorpods, Dungeon MSTR : 130 F ou 350 F les 3. Échange nbx softs contre lecteur 5 1/4 DF pour ST. **Cyril DAMNON**, 26, rue Charles Magnin, 39110 Salins-les-Bains. Tél. : 84.37.93.84.

Vends logiciels Atari 520 ST à prix très bas. **Stéphane LEMOINE**, 18, rte de Cornelle, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.13.34.54.

Vends lecteur de K7 Atari 1010 + bcp logiciels K7 + log. en disq. + lecteur 1050 en panne, vente séparée possible. **Ahmet CIFTCI**, 18, rue Eugénie Cotton, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.85.14.01 (après 19h).

Stop ! Vends Atari 130 XE (seul), acheté en avril 87, prix : 800 F. **Christian GOUDY**, St Pardoul, 17400 St Jean d'Angely. Tél. : 46.59.93.54.

Vends Atari 800 XL + 1010 + 20 jeux sur cassettes + 6 jeux sur cartouches + livres, docs, t.b.é., 1000 F. **Stéphane MAHUT**, 31, avenue du Général-de-Gaulle, 57110 Yutz. Tél. : 82.51.18.60.

Atari 800 XL/130 XE vends un drive 1050 + un lot de nombreux programmes, peut être vendu séparément, réponse assurée. **Jean TEIGNY**, 4 place de la Sapinière, 94470 Boissy-Saint-Léger.

Vends Atari 520 STF, lec. double face, mars 88 avec souris, 50 softs récents, 6 prgs originaux (Flight Sim 2, Gunship, Red October, etc.), 3500 F, port compris. **Robert STERN**, 76, rue Ponnelle, 62400 Bethune. Tél. : 21.56.17.35.

Prix cassés ! Vends 3" Amsoft 15 F ; joystick (the Boss) : 120 F ; lecteur K7 : 260 F, doubleur joystick : 60 F, MGZ Amstrad (port franco), absent, laisser n. de tel. **Renaud BOUCHACOURT**, chemin du Maréchal, 85300 Challans. Tél. : 51.68.04.91, dom. 51.35.04.09.

Vends 800 XL + drive + tablette + imprimante 1029 + très nbx logiciels (jeux et utilitaires) + 2 joysticks + Atariens + 34 Tilt + nombreuse documentation. Donne lecteur K7 1010 pour composants, vendu 3500 F, région Nord et Pas-de-Calais si possible. **David**, tél. : 27.96.20.04 (après 18h 45).

Vends Atari 800 XL : 400 F, drive 1050 t.b.é. : 1000 F, jeux sur cartouche et disq. de 80 à 250 F, tablette tactile + logiciel dessin : 300 F à débattre. **Houman GHAFORZADEH-NOBAR**, 6, chemin des Palmiers, les Hauts de Vaugrignes, 06270 Villeneuve-Loubet. Tél. : 93.73.23.42.

Vends Atari 520 STF (encore sous garantie) + logiciels (Dungeon Master, Defender of the Crown, Xenon, etc.), + manettes de jeux, le tout : 1800 F. **Marie-Line GRANDIN**, 24, allée des Érables, apt 109, 93270 Sevran. Tél. : 43.85.02.31 (téléphoner le matin).

Vends nbx prgs pour Atari ST, liste sur demande, recherche news envoyer listes, achète moniteur Atari bas prix, vends Calcomat 2 neuf, 400 F. **Franck BENICHO**, 11, rue des Platanes, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.66.12.91.

Atari 520 STF (7/88) sous garantie + joystick + 25 logiciels (Space Harrier, Spectrum 512...) + GFA Basic, le tout : 2900 F. **Hafid SAKHARA**, 4, avenue des Chênes, 93420 Villepinte. Tél. : 48.61.52.48.

Vends Atari 520 STE + 10 jeux originaux, Donjon Master, Gunship, Bard's Tale, Defender of the Crown, Gauntlet, etc. + divers + 30 disquettes, prix : 3300 F. **François DAO**, 4, rue des Charrennes, Chassieu. Tél. : 78.49.63.10.

Vends pour Atari ST, lecteur externe D.F. 3.5 sous garantie 9 mois, 1300 F. **Mic HELLO**, B.P. 2009, 17009 La Rochelle Cedex. Tél. : 46.34.18.89 (ap. 20h).

Vends console de jeux Atari VCS 2600 avec joysticks Paddle transfo. + 8 jeux (Tennis, Ski, Breakout, Pitfall Pacman, etc.), le tout pour 600 F. **Marc PEYRONNET**, 275, route de Seysses, 31100 Toulouse. Tél. : 61.44.22.53.

Vends drive Atari SF 354 : 450 F t.b.é. avec ém. Mac., éch. 1040 + SM 125 + SF 354 + nbx disq. + docs contre Amiga 1000 1 Mega + A 1084 + disq. **Rémy PAYEN**, 2, rue Monte-à-Regret, 87000 Limoges. Tél. : 55.33.36.05 (après 19h).

Vends pr ST nbx softs (Starg 2, Hang on, Barbar 2, Opé Jup., Star Goose, Thunderblade, Turbocup, SP, Harrier, et beaucoup d'autres. **Philippe BAROIN**, 1, rue Louis Rolland, 92120 Montrouge. Tél. : 46.55.78.14.

Vends pour Atari ST : cartouche Hardcopy + Free-Boot + Potent, ou plané et don. soft. **Egidio BASSO**, 114, rue Jean Frier, 06180 Courcelles. Tél. : 071.45.65.23. Belgique.

Vends Atari 520 ST DF + 30 jeux + joystick + 10 disquettes vierges sous garantie : 2900 F. **Sambha N'DIAYE**, 14, square Elie Reclus, 91000 Evry. Tél. : 64.97.89.19.

Vends Atari 520 STF (anciennes Roms) + 1 drive Cumana 5 pouces 1/4 + Free Boot + nbx disquettes (jeux et utilitaires) + livres, le tout 4500 F. **Philippe FERDINAND**, 3, allée des Tanneurs, 94250 Gentilly. Tél. : 47.40.13.05.

Vends : Atari 520 STF + 65 disq. de logiciels + souris + joystick pro Compétition, le tout en très bon état (housse, emballage), prix : 2500 F. **Laurent Tran Van Ba**, 36, rue Descartes, 91080 Courcouronnes. Tél. : 60.77.71.03.

Vends Atari 520 STF, drive D.F. interne, anc. Rom + 60 disq. (pleines) + joystick + livres + revues : 2900 F et vends drive SF à int. : 300 F. **Jean-François HERNANDO**, 111, rue des Moines, 75017, Paris. Tél. : 42.63.89.07.

Vends Atari 520 sous garantie, double face, nouvelles Roms + livre + moniteur couleur + imprimante Citizen + nbx prgs + joystick : 7000 F. **Thierry**. Tél. : 60.46.59.34.

Vends moniteur monochrome Atari SM 124 + inverseur couleur mono : 980 F (cause vente ST), TV couleur Philips 36 cm Péritel : 1500 F (dans la région). Vends Atari 800 XL t.b.é. : 250 F joystick en plus, gratuit ! Uniquement quelqu'un pouvant venir à Amiens. **Rémi GERARD**, 12, rue Arthur Rimbaud, 80090 Amiens. Tél. : 22.47.29.30 (ap. 17h 30).

Vends et échange jeux sur Atari ST + achète disq. vierges à bas prix + installe Free Boot pour 200 F (matériel compris). **Reza AFKAMI**, Paris 16°. Tél. : 45.03.37.96.

Vends Atari 520 ST (cause Amiga) + souris + boîtier + manuel d'utilisation + langage ST + 3 jeux, exc. état, tout pour 2200 F. **Stéphane LAI**, 29, rue des Gravilliers, 75003 Paris. Tél. : 42.78.28.40 (après 18h).

Vends 520 STF en panne 1500 F + nbx softs, achète cartouche ST replay, échange news sur Atari (si possible 91, 77, 94, 75), joindre listing. **Xavier PAOLI**, 174, avenue du Gal Leclerc, 94460 Valenton.

Achète 1050 Atari, tablette tactile, imprimante 1020, cartouches et cherche dernières news sur XL-XE (bas prix), Jackal Iron Horse. **Stive BOUTIER**, 6, rue Henri de Montherlant, 42300 Roanne. Tél. : 77.71.08.64.

Vends drive 5 1/4, 720 Ko, cordon Free Boot, circuit 40/80 pistes pour PC Ditto Alim 1500 F, drive interne Atari DF 900 F cherche 3 1/2 en panne. **Jacky**. Tél. : 48.49.86.41.

Vends Atari 800 XL + lecteur de K7 + jeux originaux (Road Race, Space, Space Shuttle, etc.), + joystick, le tout 800 F. **Michel BOIVIN**, 64, rue Ph. de Girard, 75018 Paris. Tél. : 42.00.72.70.

Vends Atari 800 XL + lect. disq. et K7, impr. 1027, tabl. tact. 3 joysticks, nbx jeux, init. Basic/6 K7, docs, vendu ens. : 4700 F, vds Tilt n° 1 - 58, 15 F l'un. **Léonard GUD-DEMI**, « Le Mirabeau », bd de Chantemerle, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.88.81.43.

Urgent ! Vends Atari 520 ST nouvelle Rom, lecteur DF + souris + 50 logiciels (Superbase, Opération Jupiter, etc.), prix : 3400 F + livres, sous garantie. **Jean-Luc GRAND-PIERRE**, 28, av. Cousin de Méricourt, 94230 Cachan. Tél. : 46.64.06.61.

Vends Atari 520 STF double face + moniteur couleur SC 1425 + 30 disq. pleins + revues + ampli stéréo + cadeaux, le tout 4300 F. **Laurent PEDRON**, 15, rue Collange, 92300 Levallois-Perret. Tél. : 47.39.12.13.

Vends Atari 520 ST + jeux et programmes + disquettes + 2 joysticks, bon état, prix à débattre. **Jérôme HARDOUIN**, 5, chemin du Paradis, 49150 Baugé. Tél. : 41.89.71.48 (de 19h 30 à 21h).

Vends ou échange jeux sur Atari ST. Recherche programmeurs en GFA ou assembleur pour échanger idées. **Philippe FERDINAND**, 3, allée des Tanneurs, 94250 Gentilly. Tél. : 47.40.13.05.

Exceptionnel ! Vends 2 Atari 800 XL + 2 lecteurs disq. + nbx logiciels + livres : 2300 F, vends K7 et disq. Rock, état neuf, 40 F pièce. **Jean-Paul POGGI**, immeuble des enseignants, rue Colonel Feracci, 20250 Corte. Tél. : 95.46.23.08.

Vends Atari 520 STF récent (double face) + nbx prgs + 3 jeux originaux + boîte de rangement + revues (Gen 4, St Mag., Tilt) + 2 joysticks, prix : 4000 F. **Amaud LECHIPPEY**, 24, route de Marcoussis, 91310 Monthléry. Tél. : 69.01.17.05.

Vends Atari 520 STF double face + revues + prgs. sous garantie, 3200 F, t.b.é. **Amaud PRIETO**, 60, av. des Tulipes, 95500 Gonesse. Tél. : 39.85.45.70.

COMMODORE

Pour C 64/C 128, vends tablette graphique Koaladap avec log. original, manuel sur disq. et copie de sécurité. Etat neuf, envoyée sous emballage d'origine. Prix : 700 F contre remboursement (inclus). Prix neuf : 1300 F. **Philippe FASQUELLE**, 4, allée du Mont-d'Or, 21000 Dijon. Tél. : 80.45.57.81 (après 20h).

Vends C 64 + 3 joysticks + nbx jeux + livres. Prix : 2500 F. **Sylvain BEAUDOUIN**, 112, rue Saint-Denis, 77400 Lagny. Tél. : 64.30.24.71.

Amiga TGZ, cherche contacts tous pays. Possède les dernières news + source Soka-assembleur. **Frédéric FRICKERT**, 54, rue des Alliés, 68400 Riedsheim. Tél. : 89.44.32.36.

Affaire ! Vends C 64 + 1531 : 1000 F ; 1541 + PC : 1000 F ; impr. MP 5803 : 1000 F, le tout + nbx softs + access. + doc. : 3500 F. **Eric**. Tél. : 39.47.03.29 (après 19h).

Échange ou vends C 64 + 1530 + 1541 + jeux + consoles Atari et CBS avec jeux contre Amiga 500 en t.b.é. **Stéphane RABILLER**, 5, rue Nicolas-Copernic, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : 64.88.42.97.

Vends pour C 64 K7 : Dragon's Lair ; World Class Leader Board ; Black Lamp ; Barbarian ; Mandragore : 40 F pièce. **Nicole LEMAITRE**, 22, rue Edmond-Flamand, 75013 Paris. Tél. : 45.84.58.38.

Vends C 64 + 1541 + 1530 + monit. coul. + imprim. MPS 803 + 2 joysticks + nbx log. et Tilt + 1 meuble de rangement, le tout : 4000 F. **Thierry CONSTANS**, 27, rue des Jonquilles, 60340 Villers-sous-Saint-Leu. Tél. : 44.56.32.12.

Vends C 128 + écran coul. + disq. drive + 20 disq. : 3500 F. Power Cartridge + 20 disq. : 350 F. Prise Midi Amiga neuve : 250 F. Public Domain : 18 F disq. **Éric BISSON**, Le Mans. Tél. : 43.81.40.57.

Vends souris 1351 + prgs pour C 64/128 val. : 620 F, vendue : 450 F + Master 64 (aide à la programmation, très poussée, graphiques), valeur : 950 F, vendue : 450 F. **Claude DZIEDZIC**, 62, rue du Béarn, 68260 Kingersheim (Haut-Rhin). Tél. : 89.53.71.94 (après 18h).

Vends C 128 + 1571 + câble Péritel + impr. MPS 803 + nbx jeux et utilitaires + doc. diverses (Jane...). Le tout en t.b.é. Prix : 5300 F. **Sylvain BIFFOT**, 33, cours de Vincennes, 75020 Paris. Tél. : 43.70.05.04.

Vends 6128 coul., disq., manette jeux (dont Mask II) : 3400 F. **Antoine FRANCESCHINI**, 51, rue Saint-Placide, 75006 Paris. Tél. : 45.49.33.08.

Vends C 128 + 1541 + adaptateur TV. Le tout en t.b.é. : 1500 F. **Jean-Claude BERTRAND**, 11, avenue d'Orvilliers, 03000 Moulins. Tél. : 70.44.35.05.

Stop ! Affaire, vends 6128 coul., t.b.é. + nbx jeux et utilitaires + doc. + livres + revues + bidouilles + solutions + joystick + magnéto K7 : 4000 F. **Denis NO MURA**, 18, allée des Soudanes, 78430 Louveciennes. Tél. : 39.69.27.12.

Vends C 64 + lect. disq. + lect. K7 + 2 joysticks + prgs. Prix : 4500 F (à débattre !). **Frédéric MUSCHAK**, 5, rue Boileau, 92140 Clamart. Tél. : 30.60.33.51 (de 8 à 16h).

Vends C 128 + 1530 + joystick + livre + nbx jeux news + Péritel. Le tout sous garantie : 1500 F. Échange jeux news sur PC, env. liste. **Thanh THAIVAN**, 27, avenue Forez, 78310 Maurepas. Tél. : 30.62.26.84.

Vends C 64 + lect. disq. 1541 et K7 1530 + monit. coul. CM 8500 + meuble inform. + joystick + nbx prgs. Etat impeccable : 3700 F. A débattre. **Philippe DESPAX**, 25, route de Pont-de-Briques, 62360 Hesdigneul-les-Boulogne. Tél. : 21.83.57.57.

Vends C 128 + lect. 1571 + nbx jeux (disq.) : 3300 F, sur Indre-et-Loire uniquement. **Jérôme SANTINI**, 123, rue d'Entraigues, 37000 Tours. Tél. : 47.20.88.20.

Vends C 64 N + 2 joysticks + lect. K7 1541 + 30 jeux + doc. Valeur : 4000 F, cédé : 2000 F. **Cédric FAURE**, 582, avenue du Granier, 73490 La Ravoire. Tél. : 79.85.18.84.

Vends C 64 + 1541 + 1530 + nbx disq. double face avec PGMS + 4 manettes + nbx livres + imprim. MPS 803 avec 2 rubans. Prix : 5500 F. **Emmanuel DE KOKER**, 6, impasse M.-Utrillo, 38080 l'Isle-d'Abeau. Tél. : 74.27.01.13.

Vends C 128 + lect. de disq. + lect. de K7 + disq. avec boîte de rangement : 2500 F. **Xavier BERTHIER**, 38 ter, rue Thiers, 62750 Loos-en-Gohelle. Tél. : 21.78.20.02.

Vends toutes les dernières news sur CBM 64 (disq.) et divers utilitaires (CPM 128) au meilleur prix. **Jérôme LIGERE**, 17, rue de la Félicité, 75017 Paris. Tél. : 42.27.22.62.

Vends C 64 + 2 lect. K7 + 60 log. + bouquins + Power Cartridge + revues (Hebdomadaires - Tilt hors séries). Prix : 2000 F (avec joystick). Région parisienne si possible ! **Xavier VIBERT**, 20, avenue Carnot, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. Tél. : 48.86.34.44.

C 64, éch. nbx news dont : Desolator, Daley, Sinbab, Pink, Bionic Commando, lo, Road Blaster etc. Envoyer vos listes. Vends aussi originaux sur disq. Liste et prix sur demande. **Sylvain PENOS**, 12, avenue des Myosotis, 44380 Pornichet. Tél. : 40.61.08.73.

Vends C 64 + 1541 + Power Cartridge + cartouches langage + nbx disq. avec boîte de rangement + nbx prgs et news + livres et doc. : 3000 F. **Mohamed KEMMAS**, 3, allée George-Sand, 93150 Le-Blanc-Mesnil. Tél. : 45.91.13.67.

Vends C 128 + drive 1541 + lect. K7. Le tout : 3000 F, monit. : 1000 F + nbx jeux entre 50 et 600 F + donne poignée + doc. + boîte de rang. div. **Frédéric AUGST**, 48, rue de la Chine, 75020 Paris. Tél. : 43.58.04.58.

Vends C 64 + 1541 + manette + prise Péritel avec nbx log. Nbrs doc. Prix : 3000 F. **Stéphane LEFEVRE**, 13, rue Jean-Moulin, 93150 Le-Blanc-Mesnil. Tél. : 48.69.29.68.

Vends C 64 Péritel + disq. 1541 + K7 1530 + impr. MPS 801 + câble Péritel + nbx logiciels (jeux, tool, multiplan, util.). Le tout ou séparé. Prix à débattre. **Michel LIEHR-MANN**, 22, rue J.-Giono, 91000 Evry. Tél. : 60.77.68.04.

Vends C 64 PAL + 1570 + 1530 + MPS 803 + Power Cartridge + Tracteur + 2 joysticks + nbx disq. de jeux dont news : 3900 F, t.b.é. A débattre. **Yannick LE DORZE**, 7, rue Mozart, 45120 Chalette-sur-Loing. Tél. : 38.93.87.40.

Vends Commodore VIC 20 + 16 K + lect. K7 + jeux cart. et K7 + joystick + monit. vert : 800 F. **Éric ANAHOFF**, 5, avenue Mozart, 75016 Paris. Tél. : 45.27.42.10.

Vends pour C 64 sur disq. (50 jeux au choix pour 100 F). Possède news, écrivez-moi pour avoir ma liste ! Port à ma charge. **Pierre LOURTIQUO**, 28, rue Jules-Renard, 93100 Montluçon. Tél. : 70.29.98.05.

Vends C 64 + monit. mono + lect. K7 1530 + 45 jeux (Out Run, Ghost'n Goblins) + manette + livres. Le tout : 3000 F. **Anthony**, Paris. Tél. : 47.98.02.51.

N'ATTENDEZ PAS LES FOULES ET LES RUPTURES DE STOCK DE FIN D'ANNÉE

Disquette

PETITES ANNONCES

TILT MICROLOISIRS

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

RÉDACTION

Rédacteur en chef

Jean-Michel Blottière

Directeur artistique

Jean-Pierre Aldebert

Rédactrice en chef adjointe

Anne-Sophie Dreyfus

Secrétaires de rédaction

Catherine Bourrabier, Francine Gaudard

Chefs de rubrique

Mathieu Brisou, Jean-Loup Renault, Denis Scherer

Rédaction

Dany Boolauck, Jean-Philippe Delalandre, Ivan Roux

Premier maquettiste

Gérard Lavoie

Maquette

Christine Gourdal, Christine Régnier

Documentaliste

Michèle Gourgousse

Secrétariat

Frédérique Sadoul

Ont collaboré à ce numéro

Frédéric Autret, Acidric Britzou, Carsten Borgmeier, Diabolik Buster, Eric Caberia, Daniel Clairat, Nour-Dinne El Atmani, Pierre Fouillet, Jacques Harboun, Olivier Hautefeuille, François Hermelin, Alain Huyghues-Lacour, François Julienne, Laurent Lenchantin, Olivier Rogé, Christine Roques, Julien Sanchez, Olivier Scamps, Denis Schultze, Florence Serpette, Brigitte Soudakoff, Laurent Tournade, Jérôme Tesseyre, Pierre-Olivier Vincent, Charles Villoutreix

ADMINISTRATION GESTION

2, rue des Italiens, 75009 Paris, Cedex 09
Tél.: (16) 1 48.24.46.21.

Éditeur

Catherine Innocenti

Directeur de la publicité

Claire Vésine

Chefs de publicité

Adélaïde de Germont, Luc Maranber

Assistante

Claudine Lefebvre

Exécution

Sophie Bazin

Ventes

SOC. Philippe Brunie, Chef des ventes
24, bd Poissonnière, 75009 Paris.

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

Service abonnements

Tél.: (1) 60.65.45.54.
France: 1 an (12 numéros): 215 F (TVA incluse).
Étranger: 1 an (12 numéros): 302 F (train/bateau).
(Tarifs avion: nous consulter). Les règlements
doivent être effectués par chèque bancaire, mandat
ou virement postal (3 volets) BP 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, Cedex 9
Président-Directeur général:
Francis Morel
Directeur délégué:
Jean-Pierre Roger

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Tilt)
est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans «Tilt-Microloisirs» sont libres de
toute publicité. Les anciens numéros de Tilt sont disponibles
Tilt/Service Abonnements 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09.
Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous
coffret (70 F port compris).

Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de:
TILT, 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09
Couverture:
Jérôme Tesseyre et Lucie Vidéographie
Tirage de ce numéro: 89 000 exemplaires

Directeur de la publication: Jean-Pierre ROGER - Dépôt légal: 4^e trimestre 1988
Photocomposition et photogravure: H.E.I., 94700 Maisons-Alfort.
Imprimeries: Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy - P.E.I., 93177 Bagnolet.
Distribution: N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire: 64 671.

Vends C 128 D + Power Cartridge + nbrs disq. +
8 livres: 4 000 F. **Ivan CONSTANTIN**, Lycée de Cha-
zourne, 43110 Aurec-sur-Loire. Tél.: 78.38.33.13 (week-
end).

Vends C 128 + 1571 + 1530 + Péritel + joysticks + jeux
+ livres. Valeur: 7 500 F, vendu: 3 000 F. Le tout en t.b.é.
Laurent MASSOC, 3, rue Jacques-Offenbach, 93110
Rosny-sous-Bois. Tél.: 48.54.90.14.

C 64 échange, vends news disq. K7. Cherch. contact sérieux.
Poss. 1-10-88 (Summer Olympiad, Pandora, Desolator, Sin-
bad, Street Fighter, etc.). Rép. assurée. env. liste! **Chris-
tophe JOUIN**, Place de l'Église, 44510 Le Pouliguen.

Vends C 128 + 1541 + 1801 + nbrx jeux + 2 joysticks
+ tab. graph. + 2 boîtes de rang.: 3 500 F. Vends aussi
news très bas prix. **Arnaud BOILLOT**, 4, square Auguste-
Renoir, 75014 Paris. Tél.: 45.39.94.50.

Vends super news à prix incroyable sur C 64-C 128. Possi-
ble au 25.09.88: Captain Blood, 1943... Joindre timbres pour
réponse assurée. Le FCP cherche programmeurs, news en
échange! Graphistes aussi. Vends pour C 64, lect. K7 1531
+ 1 K7 de super news: 500 F ou échange contre autre
périph. disq. **JELLY OF FPC**, 14, hameaux des Vieux
Capucins, 28000 Chartres.

Vends C 128 + drive 1571 + écran vert 40/80 col. + nbrx
prgs + nbrx livres + Péritel RVB... Prix à débattre: 3 300 F.
Thomas BARDEL, 7, rue de la Volsaille, 28000 Chartres.
Tél.: 37.36.64.45 (après 19 h).

Stop affaire! Vends C 64 + monit. coul. 1802 + lect. disq.
+ jeux + manuels + livres. Le tout au prix sacrifié de
3 800 F! **Mathieu DETOUR**, 11 A, square, du Château,
67300 Schiltigheim. Tél.: 88.81.69.58.

Vends C 128 + drive 1571 + monit. coul. 1901 + 2 joys-
ticks + lect. K7 + nbrx doc. + nbrx jeux disq./K7, état
neuf, emballage origine. Valeur: 8 600 F, cédé: 7 000 F.
Fabien MONTASTIER, 13, rue Anatole-France, 46100
Figeac. Tél.: 65.34.54.96.

Vends C 64, 1541 Fastload, MPS 801, 1531, nbrx disq.,
livres, stylo optique etc. A débattre sur Montpellier si pos-
sible. **Christian BARRE**, 27, lotissement les «Côteaux
Bussurel», 70400 Héroucourt. Tél.: 84.56.73.63.

Achète jeu en K7 pour C 64. Affaire! Prix 15 à 30 F, sui-
vant intérêt. Envoyez liste. Urgent, il a faim! (originaux sur-
tout!) **Jean-Marc LESUR**, 25, rue de l'Hôtel-Dieu-des-
Marais, 60300 Senlis. Tél.: 44.53.18.19.

Vends C 64 + adaptateur Péritel + drive 1541 + manet-
tes + 158 disq. très nbrx jeux, bon état: 3 200 F. **Sébas-
tien TORRES**, Chemin du Canal, 34340 Marseillan. Tél.:
67.77.25.89.

Vends C 64 + lect. disq. + lect. K7 + Magic Mouse (sou-
ris + création graph. K7 + disq.) + nbrx jeux, livres +
joystick. Le tout: 2 000 F. **Gérard BARDEAU**, 12, rue Jean-
Charcot, 95100 Argenteuil. Tél.: 34.10.94.06.

Vends C 128: 1 300 F (87), moniteur 1901 HR: 1 700 F (87)
ou le tout: 2 800 F + livres. **Alain BLANC**, 24, rue Lou-
bert, 93200 Saint-Denis. Tél.: 42.35.11.46 (après 18 h).

Urgent! Vends C 64 N + 1530 + Oscar (RVB) + joycard +
Boss + Moovraker + nbrx jeux (dont nbrx originaux!) +
manuels. Le tout encore sous garantie: 2 990 F. **Olivier
PAVANELLI**, Courbevoie. Tél.: 47.68.75.17.

Vends C 64 + 1541 + 1530 + nbrx jeux et utilitaires +
2 boîtes de rangement + divers accessoires et livres. Le
tout: 2 500 F. **Arnaud MARTINET**, 6, rue des Maies Fon-
taine Fourches, 77480 Bray-sur-Seine. Tél.: 64.01.88.04
(après 19 h).

Vends C 64 nouveau modèle + 1541 + monit. coul. avec
nbrx prgs. t.b.é. Le tout: 4 000 F. **Serge PRIBICEVIC**,
26, allée du Maréchal-Mortier, 93270 Sevran. Tél.:
43.84.06.52.

Vends C 64 + lect. disq. + lect. K7 + 2 joysticks + nbrx
jeux. Le tout pour 2 500 F. **Christophe QUÉNÉCAN**, 9, rue
de Chatou, 78800 Houilles. Tél.: 39.15.11.73 (après
18 h 30).

Vends C 64 + 1541 + lect. K7 + 12 K7 originaux + nbrx
logiciels sur disq. + capot de protection + cordon + joy-
stick. Le tout: 2 500 F en t.b.é. **Laurent FROMANT**, 4, rue
des Bleuets, 93230 Romainville. Tél.: 48.43.33.02 (17-19 h
sauf week-end).

Urgent! Vends jeux C 64/128, prix intéressant. Liste sur
demande disq. uniquement. Réponse assurée! **Hervé
BOUTTE**, Boîte Postale n° 29, PTT-Munster, 68140 Mun-
ster.

Vends C 64 + 1541 + nbrx jeux + manette + manuels
+ revues + disq. vierges. Le tout pour 3 000 F. **Jimmy
MARTIN**, 5, rue de la Pomme, 31000 Toulouse. Tél.:
61.21.29.56.

Vends C 64 + 1541 + 2 manettes + nbrx disq. (jeux) +
4 livres sur C 64 + doc. Superbase et sinon Basic + doc.
de jeu entre 2 000 F et 2 500 F. **Éric FALLOUARD**, Bonneuil-
de-François, 79260 La Crèche. Tél.: 49.08.05.36.

Vends C 64 + monit. coul. + 1541 + 1530 + MPS 803
+ Koala Pad + Power + manette + synthé vocal + jeux
+ utilitaires (Geos) + livres, bon état. Prix à débattre. **Fré-
déric CHOISAY**, 29, boul. Dubois, 28100 Dreux. Tél.:
37.42.38.69.

Vends originaux Amiga: F/A-18 Interceptor: 180 F; Bard's

Tale 2: 190 F (9-88); les 2: 220 F; Texcraft Plus: 500 F;
Superbase: 450 F (9-88). Achète ou échange softs sur
Amiga. Envoyez liste. Vends Tilt du numéro 35 au 58: 10 F
l'un; ST Mag. du 9 au 23: 15 F l'un; ou échange contre
jeu. Vends drive cumana pour Atari ST: 3,5 p. 720 Ko:
1 000 F (10-87). Vends Casio FX 4000 P: 350 F. **Serge MON-
TET**, 15, chemin de la Grange, 68680 Chassieu. Tél.:
78.90.66.56 (après 18 h).

Achète Amiga 500 + moniteur 1084. A prix raisonnable.
Joël LANDAIS, Les Hauts de Coemont, 72500 Vouvray-
sur-Loir. Tél.: 43.44.22.89.

Vends Amiga 1000 sans moniteur t.b.é., prix: 4 500 F +
drive ext., log. **J.-C. SAVOURE**, 21, rue A.-M. Colin, 94400
Vitry-sur-Seine. Tél.: 46.81.37.78 (après 21 h).

THOMSON

Vends MO 5 + Lep + crayon optique + jeux: Pulsar 2,
Rodéo, Sorcery, Mandragor, utilitaire d'anglais + 1 joy-
stick + docs. Prix écrasé: 2 000 F. **Karine PHILOUZE**,
appietto 20167, par Mezzavia, Corse. Tél.: 95.22.82.28.

Vends MO 5 + Lep + 30 jeux env. Le tout: 1 500 F ou
échange contre 520 STF seul. **Jérôme GIBERGUES**,
38, rue du Champ des Chartreux, 12200 Villefranche-de-
Rouergue. Tél.: 65.45.25.16.

Vends Thomson MO 6, tbé + 22 jeux + 1 joyst. + man.
+ stylo opt. + Péritel + impr. PR 90-612 (peu servi) +
câb. rac. Val.: + de 7 000 F, cédé à 4 500 F. **Pascal BRED**,
117, rue Destout, 65700 Maubourguet. Tél.: 62.96.45.23.

Vends TO 8 + moniteur couleur + souris + 3 logiciels
(Sony, MSX, HB): 75 F + lecteur K7 + jeux. Le tout:
3 800 F. **Vincent DELLIÈRE**, 15, rue André Derain, 78400
Chatou. Tél.: 39.52.22.26 (après 19 h).

Vends Thomson TO 7/70 avec crayon optique, lecteur de
K7, cartouche Basic et 6 logiciels (2 jeux et 4 éducatifs).
Prix: 800 F. Vends EXL 100 avec 5 logiciels. Prix: 500 F.
ANTONIN, 4, place CN 20, 75020 Paris. Tél.: 43.56.04.62.

Vends MO 5 + prise péritel + lecteur K7 + unité centrale
+ joystick et adaptateur + 15 logiciels Arkanoid, etc.
Valeur: 2 600 F, cédé: 1 800 F. **Raphaël LENAIRE**, 48, allée
des Roseaux, 62780 Cucq. Tél.: 21.34.73.16.

Vends MO 6, tbé, + cr. opt. + 20 jeux orig. + man. + prise
TV + câble + manuel + livre de jeux. Le tout: 900 F. **Gildas
RAVELLI**, 16, villa Duthy, 75014 Paris. Tél.: 45.41.37.17.

Vends TO 9 + mon. Datagrade + Lep + Souris, crayon
opt. + ext. man. + 2 man. + jeux (Sorcery, Passagers
du vent, etc.) + disq. + livres. Prix: 5 000 F. **Bruno DÔLE**,
4, rue de Renom, 01100 Oyonnax. Tél.: 74.77.63.40.

Vends MO 6 + stylo opt. + 2 joyst. + 20 jeux + guide
+ monit. coul. Oceanic. Le tout ayant peu servi 3 700 F.
Pascal BONTEMPI, 111, chemin des Mourets Château
Gombert, 13013 Marseille. Tél.: 91.68.16.37 après 18 h.

Vends TO 7/70 + Lep + 2 manettes + 30 jeux + livres
et revues pour 1 200 F. Vends clavier mécanique neuf pour
TO 7/70. Prix: 200 F. **Michel DIVRY**, 40, rue Servan, 75011
Paris. Tél.: 48.07.83.43.

Vends MO 5 + Lep + 2 manettes avec contrôleur + nbrx
logiciels de jeux + éducatifs (+ de 20!) + crayon opti-
que + moniteur couleur Thomson. Prix à débattre. **Chris-
tian FOURNOL**, 20, rue Roger Mirassou, 33800 Bordeaux.
Tél.: 56.92.93.05.

Vends MO 6 + guide 990 F, crayon optique + manette +
20 jeux (Meurtre en série, G. Prix 550cc, Mission en rafale,
Blue War, Solo Flight, Animatix, etc.). Prix: 1 390 F. **Denis
DUCRUEZ**, 14, rue du Mont Denis, 73000 Chambéry
Bissy. Tél.: 79.69.23.24.

Vends TO 9 couleur, excellent état + 19 jeux, interface jeux
+ 4 disq. + crayon optique + 2 disq. initiation. Prix:
3 000 F. **Xavier KAUFMAN**, 5, boulevard des Diables
bleus, 38100 Grenoble. Tél.: 76.47.97.09.

Vends MO 5 avec lecteur K7 + extension jeux + 2 joys-
ticks + prise péritel + guide + 34 jeux (N° 10 Arkanoid),
tbé. Prix: 3 900 F. **Gilles ARBELLOT**, 54-56, rue du Colo-
nel de Roche Brune, 5, lisière du golf, 92380 Garches.
Tél.: 47.95.03.94.

Vends TO 7/70 (70 Ko) + Lep + jeux + K7 + lecteur disq.
ODD + jeux + ext. Mus 8 jeux + 2 manettes + livres
+ revues. Prix: 2 000 F, cadeau pour le 1^{er}, excr. instaura-
tion vidéo. **Martial HAUTEREAU**, 26, rue de Bessancourt,
95480 Pierrelaye.

Vends TO 7/70 + Lep + 2 joysticks + livres de program-
mation + jeux + Basic. Le tout pour 1 200 F. **Jérôme
DEMAY**, 53, avenue des Marais, 95130 Franconville. Tél.:
34.13.61.33.

Vends nombreux jeux pour TO (disq 3,5 p) à prix très bas
(- de 50 F l'unité), frais de port gratuits. **Xavier FUS-
CIARDI**, 46, route d'Ygnac, 33950 Lège. Tél.: 56.60.35.21.

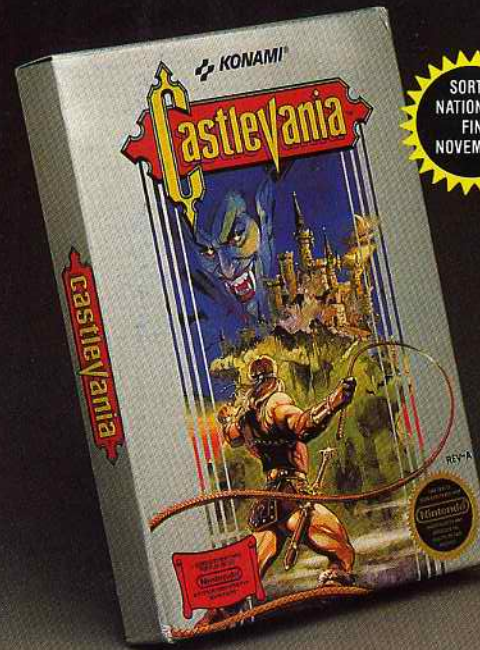
Vends MO 6 128 Ko, 2 Basic, palette de couleurs, crayon
optique, manuel, K7. Le tout: 1 500 F. Vends aussi impru-
mante MT 85 en parfait état. Prix: 1 090 F. **Frédéric MAR-
KARIAN**, résidence Laetitia Bonaparte, avenue de la
Grande-Armée, 20000 Ajaccio. Tél.: 95.20.27.15.

Vends TO 9 + jeux disq., K7, lecteur K7, disq. + moni-
teur couleur + crayon optique + manuel et disq. d'utilisa-
tion. Etat neuf, sacrifié à 3 800 F. **Philippe BELAUD**, cité
Orly, bât. A, esc. 1, rue Galiane, 65000 Tarbes. Tél.:
62.32.17.41.

Les Nouveaux Défis.

Nintendo®

Les vampires contre-attaquent!



SORTIE
NATIONALE
FIN
NOVEMBRE



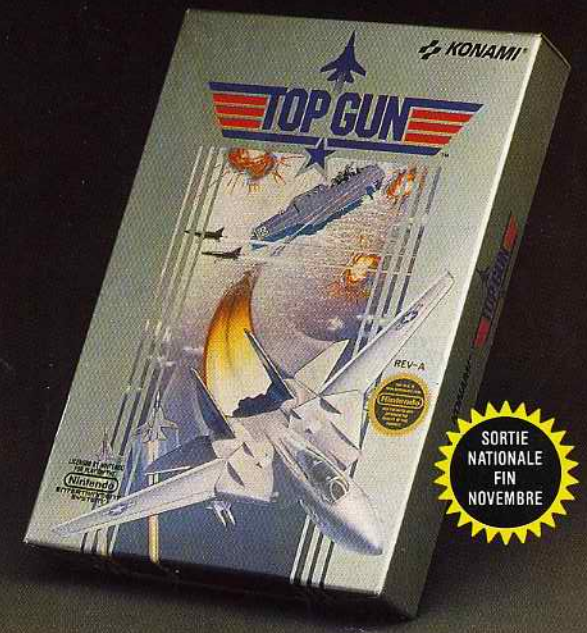
CASTLE VANIA



SÉRIE
AVENTURE

Des créatures malveillantes et des myriades de pièges
mortels bloqueront votre périple à travers les six étages de
ce château maléfique, truffé de passages secrets et de
surprises horribles. Personne jusqu'à présent n'a survécu à
ces monstres sanguinaires.

Votre mission: éviter une 3^e guerre mondiale!



SORTIE
NATIONALE
FIN
NOVEMBRE



TOP GUN



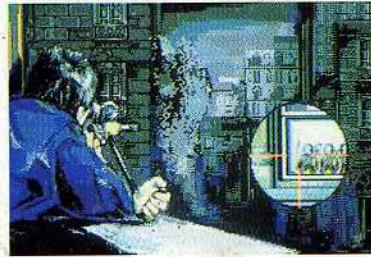
SÉRIE
ACTION

Votre radar vous avertit: avions ennemis, missiles. Ils sont
partout. Vous aurez besoin de tout votre sang-froid et de
tous vos réflexes pour passer à vitesse Mach 2, éviter ou
lancer des missiles à tête chercheuse, refaire le plein en vol
ou faire atterrir votre F-14 sur un porte avion.

Nintendo®



OPÉRATION JUPITER



Coup de fil du Ministère des Armées, une Ambassade a été investie par un groupe de terroristes. A la tête d'une cellule de combat du GIGN, vous allez monter toute l'opération. Vous devrez : déposer vos hommes sur le toit de l'Ambassade. Les faire progresser dans les rues avoisinantes en évitant les faisceaux infra-rouges des terroristes et leurs tirs mortels. Placer vos tireurs d'élite dans les immeubles proches de l'Ambassade pour couvrir les déplacements des otages et de leurs gardiens. Puis après une descente en rappel, pénétrer dans l'immeuble par les fenêtres et progresser en silence. Chaque porte, chaque pièce peut être un traquenard mortel ! A vous de délivrer les otages sans anicroche. Seules la cohésion et la coordination de votre équipe feront la différence. **A VOUS D'AGIR.**

Disponible sur : AMIGA, AMSTRAD, PC, THOMSON, ATARI sur 2 disquettes.

Pour de plus amples renseignements, coupez et renvoyez ce coupon dès aujourd'hui à l'adresse suivante :
INFOGRAMES 84, rue du 1^{er}-Mars-1943, 69628 VILLEURBANNE CEDEX

Nom _____

Adresse _____

_____ Ville _____

Machine _____

Je souhaite recevoir une documentation OPÉRATION JUPITER.

OPERATION JUPITER



INFOGRAMES



TILT

MICROLOISIRS



**OFFRE EXCLUSIVEMENT
RESERVEE AUX ABONNES
DE TILT**

TILT va faire paraître quatre numéros supplémentaires les 14 septembre, 12 octobre, 9 novembre et 14 décembre 1988 dans lesquels vous retrouverez toute l'actualité des logiciels et vos rubriques favorites : Tubes, SOS Aventure... Nous vous proposons de les réserver dès aujourd'hui à un tarif « spécial abonnés TILT ».

Vous paierez chacun de ces numéros

15^F
seulement au lieu de
22^F

Profitez vite de cette économie de plus de 30 %

Retournez-nous dès aujourd'hui le bon de réservation ci-contre accompagné de votre règlement à TILT.

OUI

Je commande les numéros supplémentaires de TILT qui paraîtront le

(cochez les numéros que vous désirez) :

- ☐ 14 septembre 1988
- ☐ 12 octobre 1988
- ☐ 9 novembre 1988
- ☐ 14 décembre 1988

au prix unitaire, réservé à nos abonnés, de 15 F au lieu de 22 F.

Je joins mon règlement à l'ordre de TILT de 15 F x ____ = _____ par chèque bancaire ou postal.

Je détache cette carte et l'envoie sous enveloppe non affranchie avec mon règlement à :

TILT Libre Réponse n° 4375. 75443 Paris Cedex 09.

NOM : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Offre exclusivement réservée aux abonnés de TILT.

**PROFITEZ
DE CETTE OFFRE
EXCEPTIONNELLE
POUR ECONOMISER
28F
ET RECEVOIR LES
QUATRE NUMEROS
SUPPLEMENTAIRES
DE TILT**

Offre exclusivement réservée aux abonnés de TILT.

ne pas
affranchir

TILT

LIBRE REPONSE N° 4375
75443 PARIS CEDEX 09