

TOUT

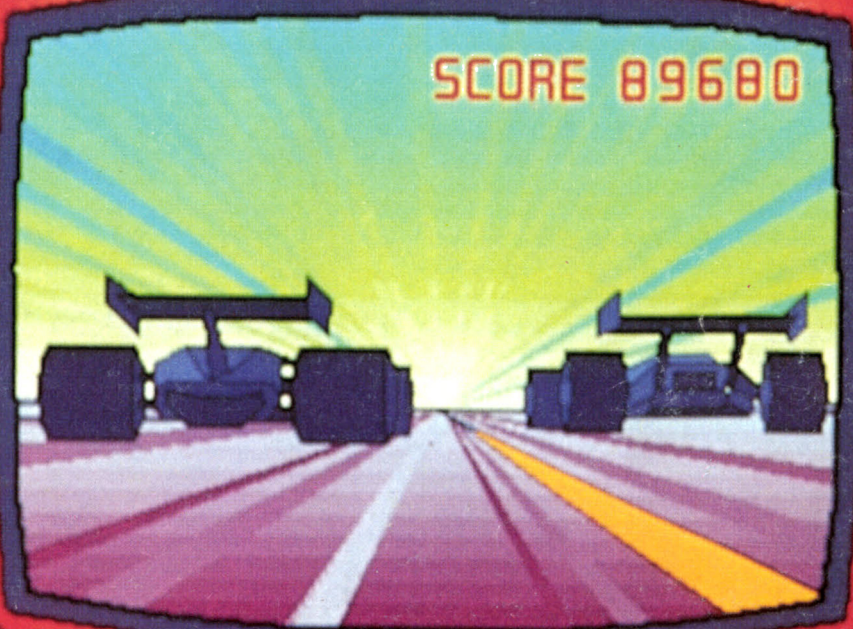
MICROLOISIRS

HYPER RÉALISTES
TOUTES LES COURSES
DE VOITURES

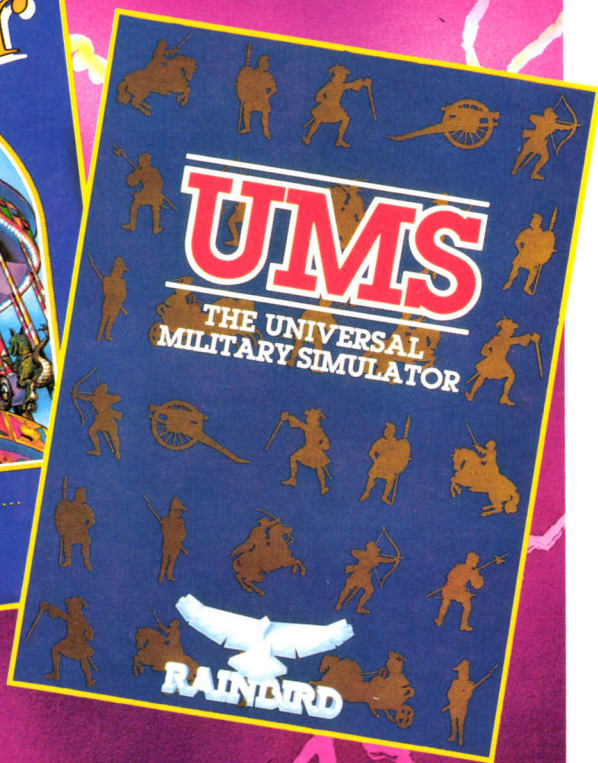
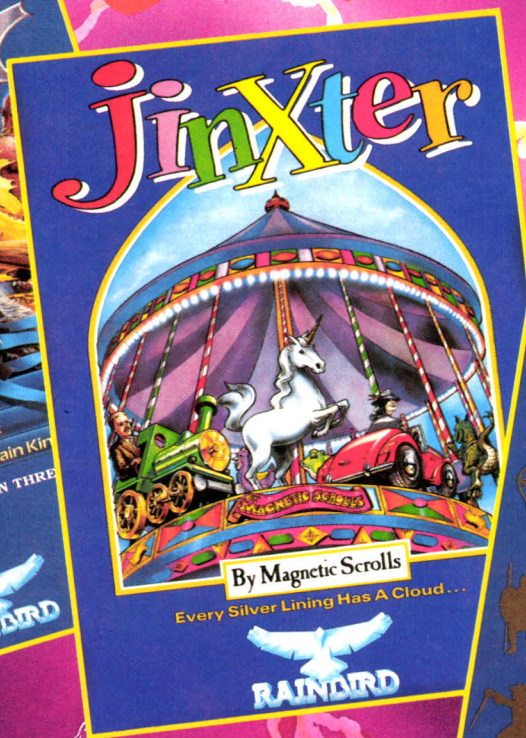
IMPLACABLES
DÉCOUVREZ LES
JEUX EN ÉQUIPE

EXCLUSIF
PLUS DE 100
NOUVEAUX
SOFTS TESTÉS

ET TOUJOURS
L'ACTUALITÉ DE LA
CRÉATION GRAPHIQUE,
MUSICALE, DE LA CAO,
DE L'AVENTURE...



AVENTURE ET STRATEGIE



KNIGHT ORC

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

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

JINXTER

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

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

UMS Universal Military Simulator

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

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

*PRIX PUBLIC MAXIMUM CONSEILLE



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

CHAIN REACTION



Le parti anti-nucléaire a reprogrammé l'équipement robotique de la centrale pour vider la chambre forte et attaquer tout le personnel. Il a dissimulé 18 boîtes métalliques contenant des cartouches radio-actives extrêmement dangereuses dans les sept étages du bâtiment. Vous avez 30 minutes pour remplir votre mission. Vous disposez d'une mitrailleuse perçant les blindages, d'un groupe propulseur et de la meilleure combinaison anti-radiation. Le bâtiment est équipé de douches de décontamination qui pourront vous être utiles, mais il s'agit principalement d'une course contre la montre, contre les radiations intenses et contre les armes robotiques dans un environnement hostile et dangereux qui menace de s'effondrer.



Spectrum - 48/128K Cassette
Spectrum - +3 Disque
Commodore - 64/128K Cassette
Commodore - 64/128K Disque
Amstr./Sch. - Cassette
Amstr./Sch. - Disque
CB/Chèque bancaire

DURELL

Elite Systems SARL, 1 Voie Félix Eboué, 94000 Créteil, Paris.
Tél: 43.39.23.21 Telex: 220 064, ext 3076

N° 51 FÉVRIER 1988

TILT JOURNAL

16 Des hommes et des puces, quelques souris aussi puisque Mickey se lance dans la micro... Tout sur la création de *Iron Lord* édité par Ubi Soft, le langage C dévoilé par Edgar Pixel, le point sur Atari et Exelvision...

COUP D'ŒIL

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

TUBES

34 Exceptionnel, fabuleux, irrésistible ! Plus de soixante nouveaux logiciels passés au crible impitoyable des spécialistes de *Tilt*.

TILT PARADE

64 Bob Morane et Iznogoud, jeux Infogrames testés ici sur *ST*, *Amstrad* et *Thomson*, *Fire Power* sur *Amiga*, *Quedex* sur *C 64*, *Midi Maze* sur *ST*, *CAD 3D* sur *Amiga*, *Wrestling Micro League* sur *ST*, *Music Pro* sur *Amstrad* et *l'Arche du Capitaine Blood* sur *ST*. Quantité et qualité...

DOSSIER

72 800 chevaux sous mon micro ou comment frôler la mort et la victoire au volant des super-bolides cachés dans le ventre de vos machines !

KID'S SCHOOL

82 Quatre bons programmes pour apprendre les subtilités de la langue anglaise et celles de la grammaire française...

CHALLENGE

84 Jouer en équipe sur micro, c'est possible et même très amusant. Les dix meilleurs titres parus récemment.

SOS AVENTURE

88 Star Trek sur ST, Crash Garrett sur PC, Bill Palmer sur ST, Qin sur CPC, Tanglewood sur ST, Turlogh le Rodeur sur CPC, Le Casque des Forgerons sur ST, jouez la symphonie héroïque avec tous ces aventuriers !

CHER TILT

108 Découvrez les nombreux avantages réservés aux adhérents du Club *Tilt* (réductions sur le soft, le hard, les spectacles...).

CLUB

112 Le courrier des lecteurs. Vos suggestions, vos questions et nos réponses.

TAM TAM SOFT

117 L'actualité brûlante de la micro-informatique avec, en prime, la liste des logiciels prévus pour le n° 52 de *Tilt*.

SESAME

122 Mettez un magicien dans votre micro grâce à Abdul Alafrez et découvrez trois nouveaux programmes sur *CPC*, *Spectrum* et *C 64*.

INDEX-PETITES ANNONCES

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

CONCOURS SEGA

137 Les gagnants du fantastique concours Sega. A découvrir d'urgence !

TILT MICROLOISIRS

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

RÉDACTION

Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert

Rédactrice en chef adjointe

Alexandra de Panafieu

Secrétaire de rédaction

Francine Gaudard

Chef de rubrique

Nathalie Meistermann

Rédaction

Jean-Philippe Delalandre, Denis Scherer

Premier maquettiste

Gérard Lavoir

Maquette

Christine Gourdal

Ont collaboré à ce numéro

Abdul Alafrez, Danny Boolauck, Eric Cabéria, Patrick Costa, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, Alain Huygues-Lacour, Fabien Lacaf, Jean-François Lienard, Bernard Martinez, Carine Mayo, Edgar Pixel, Jean-Loup Renault, Ivan Roux, Florence Serpette, Brigitte Soudakoff, Jérôme Tesseyre, Michaël Thévenet, Charles Villoutreix.

ADMINISTRATION - GESTION

2, rue des Italiens, 75009 Paris.
Tél. : (16) 1 48.24.46.21.

Editeur

Catherine Innocenti

Directeur de la publicité

Dominique Bovio

Chefs de publicité

Anne Postel, Claire Vésine

Assistante

Claudine Lefebvre

Exécution

Philippe Castagné

Ventes

SOC. Philippe Brunie,

Chef des ventes

24, bd Poissonnière, 75009 Paris.

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

Service abonnements

Tél. : (1) 60.65.45.54.

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

Étranger : 1 an (12 numéros) : 285 F

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

Les règlements doivent être effectués

par chèque bancaire, mandat

ou virement postal (3 volets)

BP 73 77987 Saint-Fargeau-Pithivry. Cedex.

Promotion

Isabelle Neyraud

Directeur administratif et financier

Jean Weiss

Fabrication

Jean-Jack Vallet avec Pascale Bruxelles

ÉDITEUR

« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par

Éditions Mondiales S.A.

au capital de 10 000 000 F.

R.C.S. Paris B 320 508 799.

Durée de la société : 99 ans

à compter du 19/12/1980.

Principal associé : Ségur

Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris 9^e

Président-Directeur général :

Francis Morel

Directeur délégué :

Jean-Pierre Roger

La reproduction, même partielle, de tous les

articles parus dans la publication (copyright Tilt)

est interdite, les informations rédactionnelles

publiées dans « Tilt-Microloisirs » sont

libres de toute publicité.

Les anciens numéros de Tilt sont disponibles au

tél. : (16) 1 43.96.13.33.

Les exemplaires de Tilt peuvent être

conservés sous coffret (70 F port compris).

Règlement anticipé (par chèque ou

mandat) à l'ordre de :

TILT

Mondial manutention :

36, rue Cino-del-Duca,

94700 Maisons-Alfort.

Tél. : (1) 43.96.13.33)

Couverture :

Jérôme Tesseyre et Lucie Vidéographie

Tirage de ce numéro : 111 500 ex.



Bureau de vérification
de la presse
L. N. 608, 73661 Paris 13^e

Les renseignements
relatifs aux articles publiés dans
« Tilt-Microloisirs » sont
libres de toute publicité.

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

Les exemplaires de Tilt
peuvent être
conservés sous coffret
(70 F port compris).

Règlement anticipé
(par chèque ou
mandat) à l'ordre de :

TILT

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

Couverture :
Jérôme Tesseyre et Lucie Vidéographie
Tirage de ce numéro : 111 500 ex.

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

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

AMIGA 500. POUR FAIRE FORT

LE PHÉNOMÈNE!



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

Une unité centrale puissante

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

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

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

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



Commodore

UNE TECHNOLOGIE POUR
LES PROFESSIONNELS

150-152 AVENUE DE VERDUN 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX
TÉL. 46 44 55 55



UBI SOFT NEWS

■ NEW... NEW...

UBI SOFT prépare la sortie du deuxième titre de la série "Un logiciel dont vous êtes le héros" : le SEIGNEUR DE GUERRE ! Que les passionnés de Moyen-Age fantastique se réjouissent... Le Seigneur de Guerre, c'est 800 K.O. d'aventure, deux disques et de nombreux graphismes et il sera disponible pour Amstrad, ST, PC, CBM, Apple et PCW...

■ A NE PAS MANQUER !

L'album UBI... Une super- compilation avec cinq super productions UBI-SOFT : Zombi, Asphalt, Inertie, Manhattan 95 et Light (Amstar d'Or 1987) et Mange-Cailoux ! Pour 189 F en cassette Amstrad et 229 F en Disque Amstrad.

■ Vous êtes des PASSIONNÉS de la PROGRAMMATION.

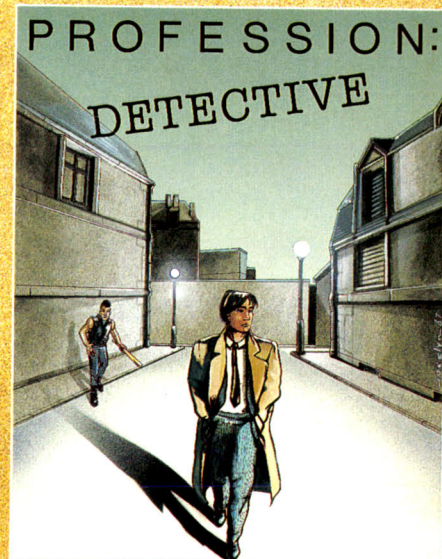
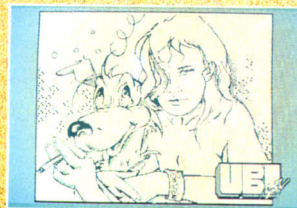
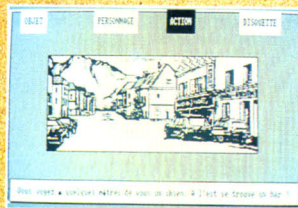
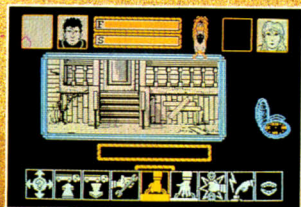
vous avez beaucoup de temps libre et vous souhaitez le consacrer à l'élaboration de softs... Vous connaissez le langage C, le Turbo Pascal ou l'Assembleur... Appelez UBI SOFT et mettez votre talent au service de la création.

■ Vous êtes MUSICIENS, vous êtes GRAPHISTES

et vous pouvez égaler et même surpasser les graphismes de Zombi, Masque, Ironlord ou... Defender of the Crown. Venez nous présenter vos créations. Tous vos projets seront étudiés avec soin.

■ VERSION COMMODORE

UBI-SOFT vous propose les versions Commodore des deux grands hits Amstrad : Zombi et Asphalt, ainsi qu'une super nouveauté sur Commodore disc: VOYAGER, un jeu d'aventure qui vous fera traverser l'Atlantique, l'Oural, les USA et la France.

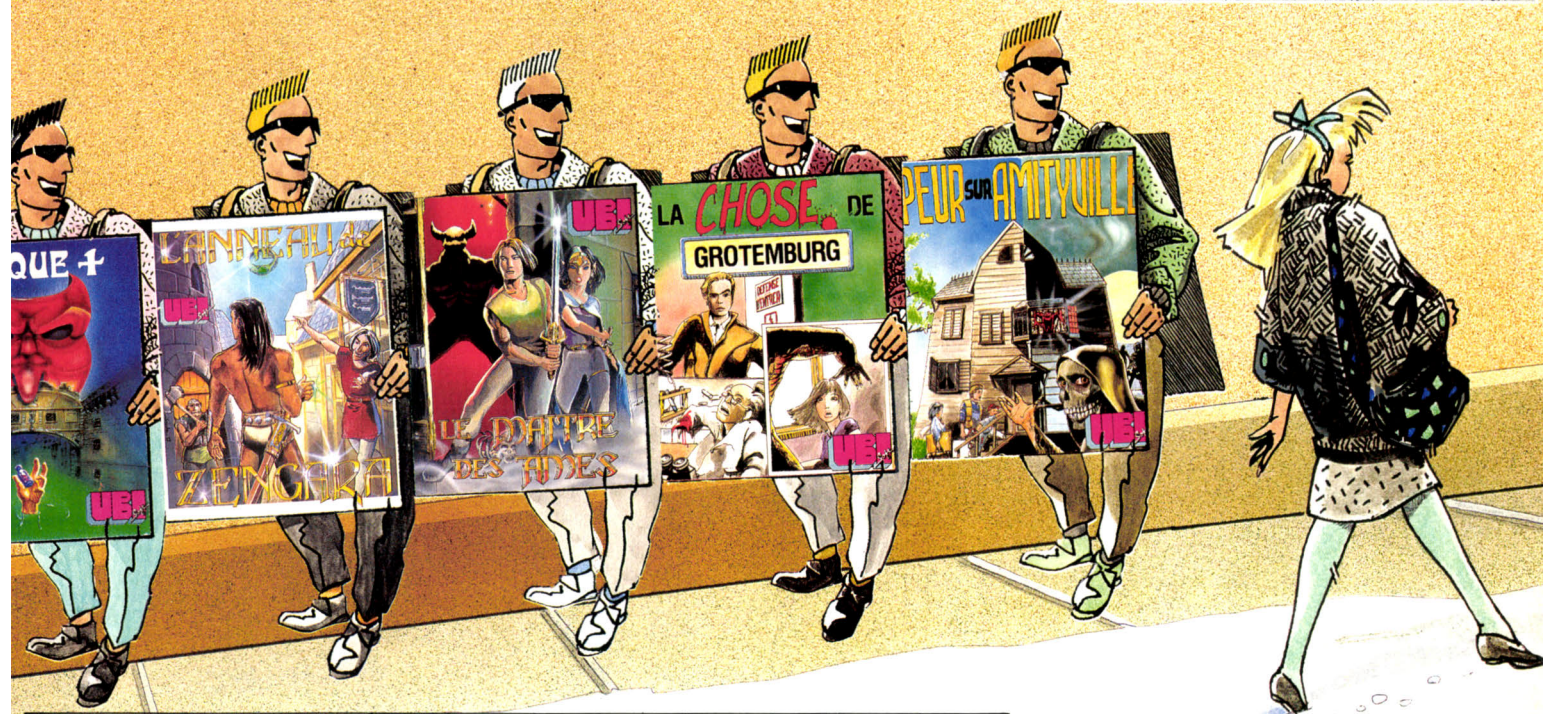
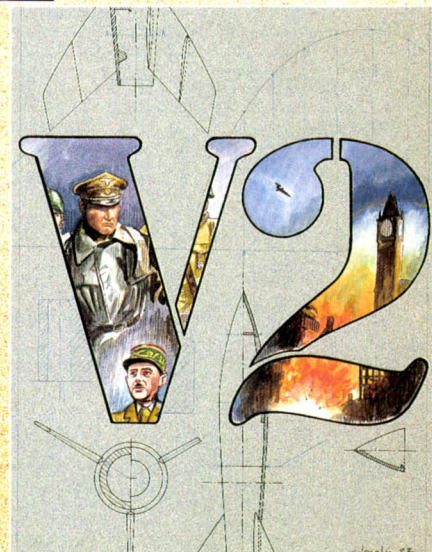
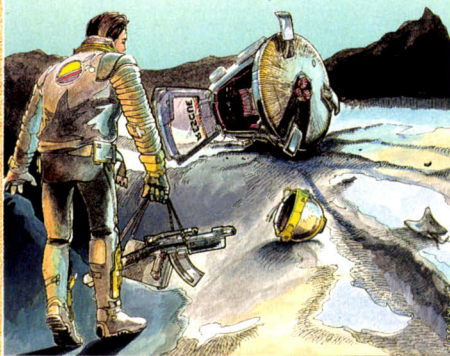


Disponibles dans les meilleurs points de vente et dans les FNAC dès la sortie des produits.

DIFFUSION

se tient à votre disposition
pour tous renseignements et commandes
téléphonez au 16 (1) 43 39 23 21

E.X.I.T



TITRE	VERSIONS	Amstrad Cassette	Amstrad Disque	ST	PC et Compatib.	CBM Cassette	CBM Disc	Thomson Cassette	Thomson Disc
LE MAITRE DES AMES			195 F	259 F	259 F				
L'ANNEAU DE ZENGARA		150 F	195 F	259 F	259 F				
PEUR SUR AMITYVILLE		140 F	180 F	259 F	259 F				
LA CHOSE DE GROTEMBURG		140 F	180 F	259 F	259 F				
NECROMANCIEN		99 F	149 F	149 F	149 F				
HURLEMENT			180 F						
PROFESSION DETECTIVE (2 Disques)			249 F						
MASQUE +			195 F						
ZOMBI		140 F	180 F	259 F	259 F				
EXIT		150 F	195 F	259 F	259 F	140 F	180 F	149 F	199 F
V2			180 F						



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

COCONUT RÉPUBLIQUE

13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ☎ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

**TOUS OUVERTS DU
LUNDI AU SAMEDI
DE 10 H à 19 H**

AMSTRAD CPC	COMMODORE 64	SPECTRUM	PC 1512 & COMPATIBLES	ATARI 520/1040 STF
COMPILATIONS :	COMPILATIONS :	COMPILATIONS :	JEUX :	ALBUM EPYX 239
ALBUM UBI 210/250	GAME, SET & MATCH 129/179	LES TRESORS DE U.S. GOLD 110	ALBUM EPYX 195	ASTERIX CHEZ RAHAZADE 215
COMPUTER HITS 6 VOL. 4 140/180	LES TRESORS D'US GOLD 115/179	GAME, SET & MATCH 129	ACE 2 195	ARKANOID 120
FIVE STAR VOL. 3 110/169	MAGNIFICENT 7 110/169	MAGNIFICENT 7 110	ARKANOID 190	BILL PALMER 225
4 ACES 139/179	BIG 4 VOL. 2 110/169	HIT PACK 95	ANNALS OF ROME 290	BUBBLE BOBBLE 175
DIX JEUX FANTASTIQUES 139/179	LIVE AMMO 110/169	HIT PACK 2 95	ANCIENT ART OF WAR 350	BOB MORANE (LA JUNGLE) 225
GAME, SET & MATCH 129/169	ALBUM EPYX N. 2 99/149	HIT PACK TRIO 95	ANCIENT ART OF WAR AT SEA 430	BOB MORANE (LA CHEVALERIE) 225
MAGNIFICENT 7 110/159	HIT PACK 89/139	6 PACK VOL. 2 95	BRUCE LEE 175	BOB MORANE (S.F.) 225
IMAGINE ARCADE HITS 110/159	HIT PACK 2 89/139	ACE 2 95	BOULDERDASH 2 145	BIVOUAC 180
ALL STAR HITS N. 2 110/159	HIT PACK TRIO 89/139	ARKANOID 89	BLUEBERRY 245	BLUE WARR 3 225
LES TRESORS DE U.S. GOLD 110/169	6 PACK VOL. 2 89/139	CALIFORNIA GAMES 95	BOB MORANE (S.F.) 199	BLUEBERRY ET LE SPECTRE 215
ALBUM EPYX 110/180	POWER CARTRIDGE 470 K	CAPTAIN AMERICA 95	BOB MORANE (CHEVALERIE) 199	BUBBLE GHOST 175
LIVE AMMO 110/169	APOLLO 18 120/190	COMBAT AMERICA 95	BOB MORANE (LA JUNGLE) 199	BARD'S TALES 225
BIG 4 VOL. 2 95/145	ANDY CAPP 95/145	COMBAT SHOOOL 89	CONFLICT IN VIETNAM 245	BARBARIAN (PSYNOSIS) 195
STAR GAMES 2 95/145	AIRBONE RANGER 169/199	DEFLEKTOR 95	CRUSADE IN EUROPE 290	BARBARIAN (PALACE SOFT) 140
AMSTRAD GOLD HITS N. 2 95/145	ACE 2 95/149	DEATH WISH 3 89	COLOSSUS BRIDGE 190	BALANCE OF POWER 295
OCEAN ALL STAR HITS 95/145	BANGHOK NIGHTS 95/145	ENDURO RACER 95	CRASH GARRET 269	CALIFORNIA GAMES 290
HIT PACK 95/145	B 24 169/219	FLYING SHARK 95	CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED 245	CHIMERA 225
HIT PACK 2 95/145	BASIL DETECTIVE 95/145	F 15 STRIKE EAGLE 120	COMMANDO 390	CATCH 23 225
HIT PACK 3 95/145	BUGGY BOY 95/145	GAUNTLET 2 95	CHESSMASTER 2000 350	CRAZY CARS 225
6 PACK VOL. 2 95/145	BUBBLE BOBBLE 95/145	GRYZOR 89	CHAMPIONSHIP GOLF 290	COLONIAL CONQUEST 275
ANDY CAPP 95/169	BISMARCK 110/169	GALACTIC GAMES 95	DEFENDER OF THE CROWN 245	DONGEON MASTER 290
BASKET MASTER 89/145	BARBARIANS 89/139	GUNSHIP 95	DESTROYER 215	DEMONIAC 225
BASIL DETECTIVE 95/145	CHESSMASTER 2000 120/195	GUADALCANAL 95	FORTUNES DU FOOTBALL 290	DEJA VU 285
BOB MORANE (LA JUNGLE) 235/235	CHUCK YEAGER FLIGHT ADV 240	GAME OVER 95	FOOTBALL MANAGER 320	DEFENDER OF THE CROWN 269
BOB MORANE (LA CHEVALERIE) 235/235	COMBAT SHOOOL 89/145	IMPOSSIBLE MISSION 2 89	FLIGHT SIMULATOR 450	ECO 195
BOB MORANE (S.F.) 235/235	CALIFORNIA GAMES 89/139	INTERNATIONAL KARATE + 95	SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM. I'UNITE 250	ENDURO RACER 215
BUGGY BOY 95/145	DEMON STALKERS 89/139	INDIANA JONES 95	SCENERY JAPAN 250	FORMULA 1 GRAND PRIX 195
BIVOUAC 125/169	DEJA VU 190	LES MAITRES DE L'UNIVERS 89	SCENERY SAN FRANCISCO 250	F15 STRIKE EAGLE 195
BARBARIANS 95/135	DISCOVERY 95/145	MATCH DAY 2 89	GALAXIAN 169	FLIGHT SIMULATOR II NF 345
CAPTAIN AMERICA 95/145	DEATHWISH 3 95/149	MASK 1 89	GETTYSBURG 390	GUNSHIP 165
CRAZY CARS 129/159	DEFENDER OF THE CROWN 130/145	OUT RUN 95	RAMPAGE 295	GAUNTLET 185
COMBAT SCHOOL 89/145	DESTROYER 145	RAMPAGE 95	RASTAN SAGA 95	GOLDRUNNER 165
CALIFORNIA GAMES 89/139	FLIGHT SIMULATOR II. N. FR 490/590	RYGAR 89	GULFSTRIKE 290	GOLDEN PATH 175
DEATH WISH 3 89/139	GUADALCANAL 95/145	RENEGADE 95	ICE HOCKEY 290	GRAND PRIX 500cc 190
ENDURO RACER 89/139	GALACTIC GAME 95/145	ROAD RUNNER 95	IMPACT 179	GUILD OF THIEVES 185
FIRETRAP 95/145	GRAND PRIX 500CC 139/189	SUPER HANG ON 95	INFILTRATOR 2 345	IRON LORD 285
FORTUNES DU FOOTBALL 190/210	GUNSHIP 139/189	SALAMANDER 95	JET 490	IZNOGOOD 245
GUILD OF THIEVES 195	GAUNTLET 2 95/145	SUPER SPRINT 95	KARATEKA 290	IMPACT 140
GALACTIC GAME 95/145	IMPOSSIBLE MISSION 2 95/145	STARGLIDER 169	KNIGHT ORC 245	INDIANIA JONES 165
GUADALCANAL 95/145	ICE HOCKEY 110/169	SILENT SERVICE 95	KAMFGUPPE 350	JUMP JET 245
GRYZOR 89/139	INTERNATIONAL KARATE + 95/145	THUNDERCATS 89	KING QUEST III 440	JINXTER 245
GAUNTLET 2 95/145	INDIANA JONES 89/139	TRANTOR 95	LE NECROMENCIEN 195	L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD 225
IMPOSSIBLE MISSION 2 95/145	LES MAITRES DE L'UNIVERS 95/145	THE PAWN (128K) 149	MASQUE + 225	LA MASCOTTE 195
INTERNATIONAL KARATE + 95/145	LEGACY OF THE ANCIENT 269	WORLD CLASS LEADERBOARD 95	MECH BRIGADE 290	L'AFFAIRE 175
IZNOGOOD 195/245	LAST NINJA 99/145		MEURTRES EN SERIE 270	LES RIPOUX 225
IRON HORSE 95/145	MIGHT & MAGIC 390	ATARI XL/XE	PC 1512 HITS 225	LEADER BOARD 175
INDIANA JONES 95/145	MADBALLS 95/145	COMPILATIONS :	PSI 5 290	MOEBIUS 225
LES MAITRES DE L'UNIVERS 95/145	MATCH DAY 2 95/145	ATARI ACES 95/...	POLICE QUEST 245	MASQUE + 195
L'ANGE DE CRISTAL 195/195	MEAN STREAK 95/145	PLATFORM PERFECTION 95/...	PROHIBITION 220	MANHATTAN DEALER 225
LES RIPOUX 190/210	MASK 2 95/145	SHOOT EM UP 95/...	PHANTASIE 290	MACH 3 195
L'OEIL DE SETE 145/185	OKINAWA 90/140	ARKANOID 95/145	QIN 269	MARBLE MADNESS 195
LE MAITRE DES AMES 185	OUT RUN 95/145	ARWOLF 95/...	RINGS OF ZILFIN 290	MISION ELEVATOR 195
L'ANNEAU DE ZENGARA 145/185	PROHIBITION 175/175	CRUSADE IN EUROPE 120/169	STAR LORD 290	MANOIR DE MORTVILLE 175
LE TALISMAN D'OSIRIS 145/190	POWER STRUGGLE 90/140	CONFLICT IN VIETNAM 150/190	SPACE QUEST 2 350	OUT RUN 195
MACH 3 129/179	PSYCHO SOLDIER 95/145	COLOSSUS CHESS 4.0 120/169	SHANGAI 195	PIRATES OF THE BARBARY COAST 149
MATCH DAY 2 89/149	P. H. M. PEGASUS 195	DRUID 120/169	S. D. I. 275	PROHIBITION 179
MASK TWO 95/145	PIRATES 145/185	GAUNTLET 95/145	SUB BATTLE SIMULATOR 249	PHANTASIE 2 235
MARCHE A L'OMBRE 140/145	ROLLING THUNDER 95/145	ENCOUNTER 120/169	STARGLIDER 195	PHANTASIE 3 235
OUT RUN 89/145	RAMPAGE 95/145	F 15 STRIKE EAGLE 120/169	SILENT SERVICE 225	PAWN 220
PHANTOM CLUB 95/145	RASTAN SAGA 95/145	GAUNTLET 95/145	THE HUNT FOR RED OCTOBER 225	QUEST 225
PSYCHO SOLDIER 89/145	RENEGADE 95/145	ENCOUNTER 120/169	TAU CETI 195	RAMPAGE 169
PROHIBITION 145/190	RYGAR 95/145	GREEN BERET 95/...	TEST DRIVE 350	RING OF ZILFIN 245
QIN 245	ROAD RUNNER 95/145	INTERNATIONAL KARATE 95/149	ULTIMA 1 250	ROAD RUNNER 175
RAMPAGE 95/145	REVS + 120/169	KNIGHT ORC 189/195	ULTIMA 3 225	ROADWAR EUROPA 245
ROLLING THUNDER 95/145	SLAINE 199	L'ENIGME DU TRIANGLE 190	ULTIMA 4 225	SPY VS SPY 290
RASTAN SAGA 89/139	SUBBATTLE SIMULATOR 189	LEADER BOARD 95/145	WIZARD CROWN 245	SPACE QUEST 2 340
RYGAR 89/139	SUPER STAR SOCCER 95/180	MIG ALLEY ACE 120/169	WORLD TOUR GOLF 185	SUPER SPRINT 140
RENEGADE 89/139	STREET SPORT BASEBALL 95/145	MIRAX FORCE 110/169	WORLD CLASS LEADERBOARD 450	STAR WARS 175
ROAD RUNNER 89/139	STAR WARS 95/145	NATO COMMANDER 120/...	WORLD CLASS LEADERBOARD 450	STAR TREK 175
SUPER HANG ON 95/145	SIDE ARMS 89/145	NINJA 69/...	WORLD GAMES 380	SENTINEL 175
STAR WARS 95/145	STARGLIDER 160/190	PIRATES OF THE BARBARY COAST 149	EDUCATIFS :	SAPIENS 195
SIDE ARMS 89/145	SILENT SERVICE 89/139	SPITFIRE 40 120/169	BALADE AU PAYS DE BIG BEN 280	S. D. I. 275
SUPER SPRINT 89/145	TEST DRIVE 120/240	SPITFIRE ACE 120/169	BALADE OUTRE RHIN 280	SILENT SERVICE 215
SILENT SERVICE 90/139	THE HUNT FOR RED OCTOBER 169/219	SOLO FLIGHT 2 120/169	ENIGME A OXFORD 280	THE HUNT FOR RED OCTOBER 225
STARGLIDER 145/195	TRAILBLAZER 2 95/145	SILENT SERVICE 95/145	VISA POUR HIDE PARC 250	TANGLEWOOD 185
TURLOGH LE RODEUR 235/235	TRANTOR 89/139	TUER N'EST PAS JOUER 110/169	MATH 3EME 260	TRAUMA 225
THUNDERCATS 89/139	VICTORY ROAD 89/139	TOMAHAWK 110/169	MATH 6EME 260	TERRORPODS 195
TRANTOR 89/139	WARGAME CONSTRUCTION SET 240		OBJECTIF MONDE 220	THE LAND OF LOUNGE LIZARD 445
VICTORY ROAD 89/139	WORLD CLASS LEADERBOARD 95/169		OBJECTIF FRANCE 220	T. N. T. 175
WIZARD WARZ 89/139				ULTIMA 3 235
WORLD CLASS LEADERBOARD 89/139				WINTER OLYMPIADE 88 195
				WIZARD CROWN 235

NTUT



1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

NOUVEAU BIENTOT COCONUT MONTPELLIER PLEINS DE CADEAUX POUR L'OUVERTURE. VOUS HABITEZ DANS LE 34 ECRIVEZ VITE C'EST GRATUIT.

AMIGA	APPLE	CONSOLE SEGA	CONSOLE NINTENDO	MATERIEL
ARTICFOX 240	AUTODUEL 390	CONSOLE SEGA :	CONSOLE NINTENDO :	ATARI ST :
ALTERNATE REALITY 290	ALTERNATE REALITY 290	+ HANG ON	+ 2 JOYSTICKS	520 STF 2990
BACKLASH 240	B 24 260	+ 2 MANETTES DE JEUX	+ CABLE PERITEL	520 STF + MONITEUR MONO 4480
BRAIN STORM 140	BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT 250	+ CABLE PERITEL 990	+ SUPER MARIO BROS 1190	520 STF + COULEUR SC1425 5490
BALANCE OF POWER 345	BATTLE IN NORMANDY 390	OFFRE SPECIALE N.1 :	JEUX :	520 STF + COULEUR 8801 4990
BARBARIANS 199	BARD'S TALE 2 490	CONSOLE SEGA	BALLOON FIGHT 215	1040 STF 4790
BARD'S TALES 290	BLACK CAULDRON 350	+ CHOPLIFTER	CLU CLU LAND 215	1040 STF + MONITEUR MONO 5990
CALIFORNIA GAMES 290	BATTLE CRUISER 590	+ ENDURO RACER	DONKEY KONG 215	1040 STF + COULEUR 8801 6990
CRAZY CARS 245	COLOSSUS CHESS 4 350	+ HANG ON	DONKEY KONG JR 215	1040 STF + COULEUR SC1425 7490
CHESSMASTER 2000 290	COLONIAL CONQUEST 350	+ 2 MANETTES DE JEUX	DONKEY KONG 3 215	MEGA ST :
DARK CASTLE 290	CHUCK YEAGER FLIGHT ADV 290	+ CABLE PERITEL 1350	EXITEBIKE 215	MEGA ST2 + MONOCHROME H.R. 9450 HT
DEJA VU 345	CALIFORNIA GAMES 390	OFFRE SPECIALE N.2 :	GOLF 215	MEGA ST2 + COULEUR 10750 HT
DEFENDER OF THE CROWN 315	COMMANDO 320	CONSOLE SEGA	ICE CLIMBER 215	MEGA ST4 + MONOCHROME H.R. 12450 HT
FEUD 145	CHESSMASTER 2000 390	+ PISTOLET PHASER	KUNG FU 215	MEGA ST4 + COULEUR 13750 HT
FAERY TALES ADVENTURE 390	DAMBUSTER 250	+ MARKSMAN SHOOTING	MARIO BROS 215	MEGA ST2 + MONOCHROME +
FIRE POWER 290	DECISION IN THE DESERT 290	+ TRAP SHOOTING	MACH RIDER 215	IMPRIMANTE LASER SLM 804 19950
FLIGHT SIMULATOR 2 390	DESTROYER 360	+ SAFARI HUNT	PRO WRESTLING 215	MEGA ST4 + MONOCHROME +
SCENERY DISK N° 7 230	ETERNAL DAGGER 260	+ HANG ON	POPEYE 215	IMPRIMANTE LASER SLM804 22950 HT
SCENERY DISK N° 11 230	GETTYSBURG 350	+ 2 MANETTES DE JEUX	PINBALL 215	LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :
G. B. AIR RALLY 350	GALAXIAN 190	+ CABLE PERITEL 1399	SLALOM 215	SF 314 DOUBLE FACE 1 MEGA 1990
GRID START 145	GUILD OF THIEVES 250	PISTOLET PHASER +	SUPER MARIO BROS 215	SH 205 DISQUE DUR 20 MEGA 4990
GRAND SLAM TENNIS 430	FLIGHT SIMULATOR 2 490	- MARKSMAN SHOOTING	SOCCER 215	MONITEURS ATARI :
GOLDRUNNER 280	F15 STRIKE EAGLE 230	- TRAP SHOOTING	TENNIS 215	MONOCHROME HR. SM124 1590
GUILD OF THIEVES 245	INFILTRATOR 2 390	- SAFARI HUNT 449	URBAN CHAMPION 215	COULEUR SC1425 2590
HOLLYWOOD POKER 195	JET 490	JEUX :	VOLLEY BALL 215	COULEUR SC1224 2990
INDOOR SPORT 290	SCENERY DISK 1 a 71' unite 230	ALEX KIDD 195	WRECKING CREW 215	MONITEURS COULEUR PHILIPS :
IMPACT 145	SCENERY DISK N. 11 260	ACTION FIGHTER 195	JEUX POUR PISTOLET A RAYONS :	- 8801 2490
INSANITY FIGHT 290	KARATEKA 320	ASTRO WARRIOR / PIT POT 195	HOGAN'S PISTOLET 215	- 8832 (COULEUR + MONO + TTL) 3490
JINXTER 290	KING QUEST 3 390	ALIEN SYNDROME 195	JOYSTICKS	IMPRIMANTES :
KING OF CHICAGO 290	HUNG FU MASTER 190	BANK PANIC 149	CAPTAIN GRANT 59	ATARI SMM804 1990
KARATE KID 2 225	LEGACY OF THE ANCIENT 350	BLACK BELT 195	SLICK STICK 110	LASER SLM804 11450 HT
KING QUEST TRIPLE PACK 290	MECH BRIGADE 350	CHOPLIFTER 195	STAR LC10 COMPLETE 2990	STAR NB 24/10 5990
KNIGHT ORC 190	MARBLE MADNESS 350	ENDURO RACER 195	SPEEDKING KONIX 119	INTRODUCTEUR FEUILLE A
LEADER BOARD 215	MOEBIUS 520	F16 FIGHTER 149	SWITCH JOY 99	FEUILLE POUR NL10 800
LEISURE SUIT LARRY 375	P. H. M. PEGASUS 350	FANTASIE ZONE 195	PROFESSIONAL 139	CABLE IMPRIMANTE 150
LITTLE COMPUTER PEOPLE 350	PHANTASIE 1 390	GREAT GOLF 195	PRO 5000 159	RUBAN ENCREUR SMM804 79
MOEBIUS 245	PHANTASIE 2 390	GANGSTER TOWN 195	DISQUETTES VIERGES	RUBAN ENCREUR NL10 79
MARBLE MADNESS 195	PHANTASIE 3 390	GHOST HOUSE 149	DISQUETTES VIERGES	COMITES D'ENTREPRISE ET
NINJA MISSION 120	REALM OF DARKNESS 250	MY HERO 149	DE GRANDE MARQUE	ETUDIANTS, NOUS CONSULTER.
OUT RUN 245	RING OF ZILFIN 250	OUT RUN 249	ATARI ST / AMIGA / ...	POUR L'EXPEDITION DE MACHINES
OGRE 215	ROADWAR 2000 290	PRO WRESTLING 195	10 DISQ. 3.5" SF/DD 99	FRAIS D'EXPEDITION = 150FF.
PORTAL 249	RAD WARRIOR 210	QUARTET 195	10 DISQ. 3.5" DF/DD 120	ENVOI PAR SERNAM.
PHANTASIE 290	ROADWAR EUROPE 450	ROCKY 249	AMSTRAD CPC :	RESERVATION ET DISPONIBILITES,
PHANTASIE 3 345	SHARD OF SPRING 250	S.D.I. 195	10 DISQ. 3"1/4 DF/DD 190	TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00
PLUTOS 169	SHILOH 350	SPY VS SPY 149	APPLE / C64 / ATARI XL :	SUPER PROMOTIONS
ROCKY 140	SKY CRAZED 250	SECRET COMMAND 195	10 DISQ. 5"1/4 NEUTRES 39	SUR LES LOGICIELS
ROADWAR EUROPA 290	SPINDIZZY 190	SUPER TENNIS 149	10 DISQ. 5"1/4 SF/DD 69	POUR THOMSON. LISTE SUR DEMANDE.
ROADWAR 2000 345	SUBBATTLE SIM 290	SPACE HARRIER 249	10 DISQ. 5"1/4 DF/DD 99	
SPACE RANGER 120	SKYFOX 290	SHOOTING GALLERY 195		
S.D.I. 390	SPY VS SPY 190	TEDDY BOY 149		
SHANGAI 245	SOLO FLIGHT 240	TRANSBOT 149		
SILENT SERVICE 245	STARGLIDER 290	THE NINJA 195		
SINBAD 335	SILENT SERVICE 290	WORLD SOCCER 195		
SPACE QUEST 345	SUMMER GAMES 290	WORLD GRAND PRIX 195		
STARGLIDER 245	SUMMER GAMES 2 260	WONDERBOY 195		
THE HUNT FOR RED OCTOBER 245	THUNDERCHOPPER 260	ZILLION 195		
THAI BOXING 145	TRIPLE PACK 190			
TERROR PODS 199	THE PAWN 260			
TEST DRIVE 345	ULTIMA 3 390			
THE PAWN 225	ULTIMA 4 740			
ULTIMA 3 245	WARSHIP 390			
UNINVITED 335	WORLD CLASS LEADERBOARD 350			
WINTER GAMES 225	WINTER GAMES 260			
WORLD GAMES 225	WIZARD CROWN 350			

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :
COCONUT
13, bd Voltaire
75011 Paris

NOM _____

ADRESSE _____

TITRES _____

PRIX _____

TÉL. _____

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

Précisez Cassettes Disk - TOTAL à payer

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

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

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :

ATARI ST ATARI XL AMSTRAD APPLE AMIGA C64 SPECTRUM

Date d'expiration - / - Signature _____



5^e

L'ESPACE LOGICIEL

ANNIVERSAIRE

DEJA 5 ANS QUE L'ESPACE LE PLUS MICRO DE PARIS EXISTE !!!



- Bibliothèque incroyable.
- Toutes les nouveautés en provenance d'Angleterre et U.S.
- Utilitaires en démonstration permanente.
- Des prix micro !!!
- Expéditions en 48 h (Colis poste urgent).
- Un club Vidéo Shop (- 10 %).

AMSTRAD (Cassettes)

COMPILATIONS

Hit Loriciels 1	149 F
- Rallye II - Infernal Runner - 3D Fight	
Hit Loriciels 2	149 F
- Tennis - Foot - 5 ^e axe	
Hit Loriciels 3	149 F
- Empire - Tony le truand - Aigle d'or	
Hit Loriciels 4	149 F
- MGT - Maracaibo - Billy la banlieue	
Album Epyx	119 F
- Winter Games - World Games	
- Super Cycle - Impossible Mission	
Game Set Match	129 F
Mallette Fil I	195 F
- Express Raider - Super Soccer	
- Tai Pan - Xevious	
Mallette Fil II	149 F
- Canadair - Dwarf	
- Starglider - Star Raiders II	
Super Hits Océan	119 F
- Miami Vice - Street Hawk - Short Circuit	
- Top Gun - Knight Rider - Galvan	

ARMY MOVES	89 F
Ace of Aces	89 F
Arkanoid	89 F
Allien Highway	89 F
Bad Max	99 F
Ball Breaker	89 F
Balle de match	99 F
Barbarians	89 F

Bat Man	89 F
Bridge Player 3	129 F
Cessna Over Moscou	149 F
Contamination	129 F
Crafton	129 F
Dambusters	99 F
Danger Street	129 F
Dames Scanner	140 F
Dieux de la mer	119 F
Enduro Racer	95 F
Express Raider	95 F
Flash	139 F
Game Over	95 F
Gauntlet	95 F
Glider Rider	99 F
Grand Prix 500 CC	149 F
Kidkit	299 F
M'enfin	139 F
Passagers du vent	299 F
Paperboy	99 F
Runestone	99 F
Scalextric	119 F
Stryfe	145 F
Sailing	99 F
Shaolin's road	99 F
Shockway rider	89 F
Scrabble	195 F
Zombi	149 F

NOUVEAUTES

Bivouac	145 F
Cobra	139 F
Chiffres et lettres	195 F
Iznogoud	199 F
Indiana Jones	95 F
Les dieux de la mer	145 F
Les ripoux	145 F
Marche à l'ombre	145 F
Mission	139 F
Mission en rafale	195 F
Nécromancien	99 F
Prohibition	145 F
Road runner	95 F

AMSTRAD (Disquettes)

COMPILATIONS

Hit Loriciels 1	180 F
Hit Loriciels 2	180 F
Hit Loriciels 3	180 F
Hit Loriciels 4	180 F
Album Epyx	189 F
Game Set Match	179 F
Mallette Fil 1	245 F
Mallette Fil 2	195 F
Super Hits	179 F

Acrojet	145 F
Arkanoid	145 F
Balle de match	149 F
Barbarians	149 F
Bridge Player 3	189 F
Crafton	195 F
Danger Street	179 F
Dames Scanner	195 F
Fer et flammes	249 F
Flash	195 F
Game over	149 F
Gauntlet	149 F
Grand Prix 500CC	180 F
Kidkit	299 F
M'enfin	179 F
Passengers du vent	299 F
Paperboy	139 F
Runstone	149 F
Scalextric	149 F
Stryfe	195 F
Sailing	149 F
Shaolin's road	149 F
Shockway rider	139 F
Scrabble	245 F
Zombi	245 F

NOUVEAUTES

Bob Morane	249 F
Bivouac	195 F
Cobra	195 F
Chiffres et lettres	280 F
Iznogoud	249 F
Indiana Jones	145 F
Les dieux de la mer	195 F
Les ripoux	195 F
Marche à l'ombre	195 F
Mission en rafale	245 F
Nécromancien	149 F
Prohibition	195 F
Road runner	145 F

PCW

3 D Clock Chess	149 F
Batman	149 F
Bridge Player 2000	199 F
Guild of Thieves	229 F
Leader Board	199 F
Pawn	249 F
Quick Mailing	490 F
Starglider	290 F
Tomahawk	199 F
Trivial Pursuit	249 F
Orphee	295 F
Top Secret	295 F
Bob Winner	240 F

ATARI ST

COMPILATIONS

Mallette Fil	295 F
- Major Motion	
- Space Shuttle II	
- Super Tennis	
Animatic	290 F
L'Arche du Captain Blood	299 F
Balance of Power	390 F
Bridge Player 2000	199 F
Chess Master 2000	349 F
Crafton	260 F
Dames Scanner	179 F
F 15 Strike Eagles	229 F
Flight Simulator II	490 F
Gauntlet	199 F
Goldrunner	249 F
Grand Prix 500 CC	220 F
Guild Of Thieves	249 F
Iznogoud	249 F
Indiana Jones	199 F
Karate Kid II	195 F
Les passagers du vent	260 F
Leader Board	249 F
Macadam Bumper	245 F
Neochrome II	295 F
Road War 200	249 F
Road runner	249 F
Silent Service	249 F
Starglider	199 F
Super Cycle	225 F
Super Tennis	225 F

NOUVEAUTES

Bob Morane	249 F
Bob Winner	220 F
Bards Tale	390 F
Blue War III	295 F
Defender of the Crown	295 F
Compilation Epyx	295 F
The Hunt for red october	299 F
Les Ripoux	199 F
Mission en rafale	195 F
Mach 3	220 F
Meurtres en série	249 F
Mission	220 F
Marche à l'ombre	199 F
Prohibition	199 F
Rings of Zilfin	299 F
Sapiens	220 F
Trivial Pursuit	295 F
Tracker	229 F
Space Quest II	390 F
Test Drive	349 F
Wanderer	249 F
Winter Games	249 F

UTILITAIRES ST

Calcomat	390 F
Textomat	390 F
Datamat	390 F
GFA Basic	495 F
Compilateur GFA	295 F
GFA Vector	350 F
GFA Draft	890 F
Plus Paint ST	350 F
Degas Elite	490 F
Quick Mailing	790 F
V.I.P. Professionnel	1650 F

BON DE COMMANDE

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Code postal [] [] [] [] [] [] Tél. _____

Ville _____

Je désire recevoir votre catalogue complet (joindre 3 timbres à 2,20 F)

Je possède un micro-ordinateur (Marque) _____

Je vous adresse la commande suivante:

à adresser à :

VIDEO SHOP département VPC
B.P. 105 - 75749 PARIS CEDEX 15

DESIGNATION	PRIX TTC
TOTAL	
Remise club (10 %)	
PORT	15 F
TOTAL TTC	

Je joins mon règlement par :

Chèque bancaire Mandat

DE VIDEOSHOP

*l'espace
le plus micro de Paris.*

Du lundi au samedi de 9 h à 20 h.

50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

**A cette occasion, nous vous offrons, pour tout achat de logiciels ou matériel, du 1^{er} novembre au 31 janvier 88, notre carte club vous donnant droit à une remise de 10 % sur tous les logiciels pendant 1 an.
Nombreux cadeaux et promotions pour fêter ensemble cet événement !**

PC

COMPILATIONS

Mallette Fil	295 F
- Infiltrator	
- Echec 3D	
- Numéro 10	
Epyx	225 F
- Winter Games	
- Pitstop II	
- Summer Games	
PC 1512 Hits	245 F
- Top Gun	
- Strip Poker	
- Great Escape	
- Dambusters	
Collection Amstrad PC 1512	295 F
- World Class Leader Board	
- World Games	
- Arkanoid	
- Super Tennis	

Ace of Aces	349 F
America's cup	249 F
Astérix	249 F
Balance of Power	295 F
Bob Winner	220 F
Bruce Lee	195 F
Bridge Player 2000	199 F
Chiffres et lettres	260 F
Crash garrett	295 F
Chess Master 2000	349 F
Defender of the Crown	249 F
Didact English	249 F
Exhec 30	195 F
Fer et Flammes	295 F
Flight Simulator II	490 F
F 15 Strike Eagles	195 F
Grand Prix 500 CC	195 F
Gunship	349 F
Iznogoud	299 F
Infiltrator	195 F
Intégrale PC	990 F

- Traitement de texte Evolution
- Base de données Superbase
- Tableur Calcomat

Jet	490 F
Karateka	295 F
Karma	240 F
Nécromancier	149 F
Macadam Bumper	295 F
Marche à l'ombre	245 F
Micro Scrabble	245 F
Mission	220 F
Mean 18 (Golf 1)	195 F
Missions en rafale	245 F
Meurtres en série	295 F
Playback	295 F
Phalsberg	295 F
Prohibition	245 F
Quick Mailing	790 F
Road Warrior	249 F
Sapiens	240 F
Silent service	220 F
Sram	245 F
Starglider	199 F
Summer Games II	195 F
Tomahawk	290 F
Test Drive	349 F
Trivial Pursuit	295 F
Victoria 3D	790 F
Winter Games	195 F
World Games	195 F
Zombi	245 F

THOMSON

COMPILATIONS

Mallette Fil	245/295 F
- Game Over - Arkanoid - Sorcery	
Les Hits	195/245 F
- Krakout - Way of the Tiger - Bead Need	
Album Fil	245/295 F
- Green Beret - Monopoly - Super Tennis	
Les Classiques	145/195 F
- Envahisseur - Gloutons - Infernal Breakout	
Loricels Hit 1	149/185 F
- Pulsar - Eliminator - Yeti	
Loricels Hit 2	149/185 F
- Spindizzy - Barry Mac Guigan - Hacker	
Compilations disquettes	
- Numéro 10 + Beach Head	245 F
- Vol solo + nuit des templiers	245 F
- Carte du ciel + super tennis	245 F

Arkanoid	145/195 F
Blitz	295 F
Choplifter	195 F
Dieux de la glisse	160/195 F
Grand Prix 500 CC	180/220 F
L'affaire Sydney	145/195 F
La mine aux diamants	160/245 F
Chéritage II	145/195 F
Passagers du vent	299 F
Kid Kit	299 F
Micro Scrabble	220/295 F
Monopoly	195/225 F
Ranger 3	220 F
Runway II	145/195 F
Saphir	145/195 F
Sapiens	180/220 F
Silent Service	145/195 F
Super Tennis	145/195 F
TNT	145/195 F
Yie Ar Kung Fu II	145/195 F

UTILITAIRES THOMSON

Animatix	C/D 249/295 F
Caractor II	K 295 F
Colorpaint	K 395 F
Studio	K 395 F
Mallette Création	
(Colorpaint + studio)	K 595 F
Mallette Communication	D 690 F
Colorcalc	K 395 F
Colorcalc +	D 395 F
Multiplan	D 690 F
Paragraphe	D 395 F
Fiches et dossiers	D 395 F
Portefeuille boursier	D 895 F

NOUVEAUTES

Bivouac	C/D 145/195 F
Bob Morane	249 F
Dieux de la mer	145/195 F
Iznogoud	C/D 199/249 F
Les mutants	D 195 F
Les ripoux	145/195 F
Marche à l'ombre	145/195 F
Missions en rafale	145/195 F
Meurtres en série	D 299 F
Music 3 voix	160/240 F
Prohibition	145/195 F

AMIGA

Articfox	290 F
Balance of Power	390 F
Barbarians	229 F
Bards Tale	390 F
Bridge	195 F
Chess Master 2000	349 F
Championship Golf	249 F
Defender ont the Crown	349 F
Flight Simulator II	490 F
Guild of Thieves	229 F
Karate Kid II	229 F
Leader Board	249 F
Marble Madness	290 F
Roadwar 2000	299 F
Silent Service	249 F
Starglider	229 F
Terror Pods	229 F
The Pawn	249 F
Winter Games	249 F

UTILITAIRES AMIGA

Aegis Animator	1 150 F
Aegis Draw Plus	1 750 F
DR Man	990 F
Deluxe Paint II	990 F
Deluxe Video	990 F
K Seka	690 F
Lattice C	1 250 F
MCC Pascal	990 F
Page Setter	1 250 F
Super Base	990 F
V.I.P. Professionnel	1 650 F

SPECTRUM

COMPILATIONS

Konami's Hit	95 F
- Green Beret	
- Ping Pong	
- Hypersport	
- Year Kung Fu	

Sold a Million 2

- Bruce Lee	95 F
- Match Point	
- Knight Lore	
- Match Day	

Sold a million 3

- Kung Fu Master	95 F
- Ghostbuster	
- Rambo	
- Flighter Pilot	

Arkanoid	89 F
Army Moves	89 F
Enduro racer	95 F
Gauntlet	89 F
Leader Board	95 F
Livingstone	99 F
Nemesis	95 F
Paper Boy	79 F
Road Runner	95 F
Silent Service	95 F
Starglider	160 F
Star Raiders II	95 F
Wonder Boy	95 F
Winter Games	119 F
World Class Leaderboard	95 F

ATARI

Bivouac	C/D 95/145 F
Alternate Reality II	D 199 F
Beach Head 2	D 179 F
Gauntlet	C/D 99/149 F
Internationale Karaté	C/D 99/149 F
Leader Board	C/D 99/149 F
L'énigme du triangle	D 195 F
Pawn	D 199 F
Silent Service	C/D 99/149 F
Solo Flight 2	C/D 99/149 F
Tomahawks	C/D 99/149 F
Traiblazer	C/D 95/145 F

JEUX SEGA

Action Fighter	219 F
Alex Kidd	219 F
Black Belt	219 F
Choplifter	219 F
F16 fighter	169 F
Fantasia Zone	219 F
Ghostbuster	169 F
Pistolet	445 F
Rocky	269 F
Secret Command	219 F
Shooting Gallery	219 F
Space Harrior	269 F
Super Tennis	169 F
Teddy Boy	169 F
Wonder Boy	219 F
World Grand Prix	219 F

JEUX NINTENDO

Excitebike	349 F
Golf	249 F
Hogan's Alley	349 F
Ice Climber	249 F
Soccer	249 F
Wrecking Crew	349 F

ACCESSOIRES

Manette Switch Joy	129 F
Disk 3" CF2 (10)	199 F
Disk 5 1/4 Fuji SF DD (10)	89 F
Disk 3 1/4 DF DD (10)	149 F
Câble imprimante	145 F
Câble minitel	145 F
Câble Peritel	145 F
Rallonge Joystick	95 F
Cassettes (10)	79 F
Tapis souris	149 F
Câbles Midi (la paire)	295 F

Tous les prix sont indiqués T.T.C.

• Des centaines de logiciels et périphériques sur les micro-ordinateurs ORIC, MSX, EXELVISION.
• Plus de 2000 références en stock permanent !!!
LISTE SUR DEMANDE

ATTITUDES

TOUS LES LOGICIELS DES JEUX ET DES APPLICA

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

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

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

**DE NOMBREUX
TITRES DISPONIBLES**

AMSTRAD CPC

ACE OF ACES	C/D	99/149 F
ACROJET	C/D	99/149 F
ALBUM EPYX	C/D	135/220 F
ALBUM 4 AS DIGITAL	C/D	135/199 F
BARBARIAN	C/D	99/129 F
BIVOUAC	C/D	140/190 F
BOB MORANE CHEVALERIE	C/D	249/249 F
BOB MORANE SC. FICTION	C/D	249/249 F
BUBBLE BOBBLE	C/D	89/149 F
CALIFORNIA GAMES	C/D	99/159 F
COBRA	C/D	95/149 F
COFFRET CADEAU FIL N°1	C/D	145/195 F
COMBAT SCHOOL	C/D	99/159 F
DWARF	C/D	110/160 F
ENDURO RACER	C/D	99/149 F
ENSEMBLE GREMLIN	C	119 F
ERE HITS N°2	C/D	150/230 F
FIRESCAPE	C/D	99/149 F
FLASHPOINT	C/D	95/149 F
FREDDY HARDEST	C/D	95/159 F
F15 STRIKE EAGLE	C/D	99/149 F
GAME SET AND MATCH	C/D	159/220 F
GRYSOR	C/D	99/159 F

IMAGINE'S ARCADE HITS	C/D	119/199 F
INFILTRATOR	C/D	99/149 F
KONAMI'S COIN OP HITS	C/D	99/159 F
LEGENDE	D	149 F
LES CLASSIQUES VOL.1	C/D	145/195 F
LES DIEUX DE LA MER	C/D	140/190 F
LES EXCLUSIFS N°1	C/D	119/159 F
LES LAUREATS	C	125 F
LES RIPOUX	C/D	140/190 F
LES TRESORS D'US GOLD	C/D	135/225 F
MALLETTE JEU FIL N°1	C/D	195/245 F
MALLETTE JEU FIL N°2	C/D	149/195 F
MONOPOLY	C/D	175/225 F
LAST NINJA	C/D	99/145 F
OCEAN ALL STAR HITS 2	C/D	119/179 F
OUT RUN	C/D	109/159 F
PROHIBITION	C/D	120/190 F
QUARTET	C/D	149/149 F
RENEGADE	C/D	95/159 F
ROAD RUNNER	C/D	99/149 F
RYGAR	C/D	109/159 F
SALOMONS KEY	C/D	99/159 F
SCALEXTRIC	C/D	99/149 F
SCRABBLE	C/D	195/245 F
SILENT SERVICE	C/D	99/149 F
SKAAL	C/D	145/195 F
SLAP FIGHT	C/D	95/149 F
SPORTS PACK	C/D	199/299 F
STAR GAMES	C/D	99/149 F
STAR RAIDER II	C/D	99/149 F
SUPERSPRINT	C/D	99/149 F
SURVIVOR	C/D	99/149 F
TANK	C/D	95/149 F
TEXTOMAT	D	450 F
TSAM3	C/D	99/149 F
TURBO PASCAL	D	795 F
WONDER BOY	C/D	99/149 F
WORLD CLASS LEADER B.	C/D	99/159 F

APPLE II

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

ATARI ST

ALBUM EPYX	D	290 F
ARKANOID	D	149 F
ARTIST	D	495 F
BARBARIAN	D	159 F
BECKER TEXTE	D	750 F
BIVOUAC	D	190 F
BLUE WAR	D	295 F
BOB MORANE CHEVALERIE	D	249 F
BOB MORANE JUNGLE	D	249 F
BOB MORANE SC. FICTION	D	249 F
BUBBLE BOBBLE	D	189 F
CALCOMAT PLUS	D	750 F
CAPTAIN BLOOD	D	315 F
CHAMPION. BASKET BALL	D	249 F
CRAFTON ET XUNK	D	250 F
CRAZY CARS	D	269 F
FLEET STREET PUBLISHER	D	990 F
F15 STRIKE EAGLE	D	249 F
GAUNTLET	D	249 F
GFA BASIC	D	495 F
GFA COMPILATEUR ST	D	495 F
GFA VECTOR	D	495 F
GUNSHIP	D	249 F
KARATE MASTER	D	149 F
KARATE KID 2	D	195 F
LES EXCLUSIFS N°1 NASA	D	245 F
LES RIPOUX	D	190 F
MALLETTE JEU FIL	D	295 F
METRO CROSS	D	249 F
MISSIONS EN RAFALE	D	245 F
PACK 520 ST.		
MICRO-APPLICATION	D	590 F
PACK 1040 ST		
MICRO-APPLICATION	D	1 850 F
PASSAGERS DU VENT 2	D	290 F
PINBALL FACTORY	D	175 F
PROFIMAT	D	495 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SLAP FLIGHT	D	195 F
SPACE SHUTTLE	D	195 F
STAR TREK	D	195 F
SUPERBASE	D	990 F
SUPER TENNIS	D	245 F
TRAILBLAZER	D	249 F
TYPHOON	D	195 F
WIZZBALL FUTURE	D	249 F

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

92200 NEUILLY 110, av. Charles de Gaulle T:47 47 23 30
93800 EPINAY SUR SEINE Centre Com. Epicentre T:48 29 11 50
93270 SEVRAN Centre Com. Beau Sevrans T:43 83 41 11
93200 SAINT DENIS 3, cours des Arbalétriers T:48 20 12 15
93240 STAINS 93-97, rue Stalingrad T:48 26 64 61
94000 CRETEIL Carrefour Pompadour RN 186 T:48 98 31 51
95100 ARGENTEUIL 53, rue P.V. Couturier:39 61 40 44
95200 SARCELLES Centre Com. Les Flannades T:34 19 61 00
01000 BOURG EN BRESSE Bd St Nicolas T:74 23 48 82
06600 ANTIBES 42, av. Robert Soleau T:93 65 86 65
06400 CANNES angle rue Hoche T:93 38 82 83
06000 NICE 122, bd Gambetta T:93 88 57 57
06000 NICE 4, bd Jean Jaurès T:93 80 87 87
10000 TROYES 7, rue de la République T:25 73 73 89
13200 ARLES 2 bis, place Lamartine T:90 96 11 02
13470 CABRIES C. Com. Barneoud, Bât. B T:42 02 54 45

13006 MARSEILLE 39, av. Cantini T:91 78 80 61
13001 MARSEILLE Centre Com. la Valentine T:94 45 08 67
14000 CAEN 89, rue Bernières T:31 86 65 30
14120 CAEN Mondeville C. Com. Supermonde T:31 34 26 99
17138 PUILBOREAU Centre Com. Beaulieu T:46 67 24 56
18000 BOURGES 13, place Gordaine T:48 65 80 32
21800 QUETIGNY 11, av. de Bourgogne T:80 46 58 88
25000 BESANCON C.C. Châteaufarine, rte Dole T:81 52 26 03
26000 VALENCE 221, rue Victor Hugo T:75 40 13 30
26000 VALENCE Centre Com. Valence II T:75 55 98 92
27000 EVREUX Cap Cœr-Normandie T:32 31 17 17
28000 CHARTRES rue du Bois Merrain T:37 21 28 28
30000 NIMES Bd Salvador Allende T:66 29 87 96
31000 TOULOUSE Boulevard Lascrosses T:61 23 90 94
31000 TOULOUSE 88, av. Jean Jaurès T:61 62 90 36
31000 TOULOUSE 281, route d'Espagne T:61 44 57 46

EN VENTE CHEZ NAZA

TIONS PROFESSIONNELLES

COMMODORE AMIGA

CHAMPION. BASKET BALL	D	249 F
CRAZY CARS	D	269 F
GOLF CHAMPIONSHIP	D	349 F
GUILD OF THIEVES	D	249 F
SHANGAI	D	249 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SUPERBASE	D	990 F

COMMODORE 64

ACE OF ACES	C	99 F
ACROJET	C/D	99/149 F
ALBUM EPYX	C/D	135/225 F
ARKANOID	C/D	95/135 F
ARMY MOVES	D	135 F
BARBARIAN	C/D	99/135 F
BREAKTHRU	C/D	99/149 F
BUBBLE BOBBLE	C/D	89/129 F
CALIFORNIA GAMES	C/D	99/159 F
EXPRESS RAIDER	C	99 F
GAME SET AND MATCH	C/D	159/220 F
GAUNTLET	C/D	99/149 F
GUNSHIP	C/D	145/195 F
INFILTRATOR	C	99 F
LES EXCLUSIFS N°1 NASA	C/D	119/159 F
LES TRESORS D'US GOLD	C/D	135/225 F
METROCROSS	C	95 F
LAST NINJA	C/D	99/149 F
OCEAN ALL STAR HITS 2	C/D	119/179 F
QUARTET	C/D	99/149 F
RENEGADE	C/D	95/135 F
SALOMON'S KEY	C/D	99/159 F
SAMOURAI TRILOGY	C/D	99/149 F
SILENT SERVICE	C/D	99/149 F
TANK	C/D	95/135 F
TSAM2	C/D	95/149 F
TSAM3	C/D	95/149 F
WONDER BOY	C/D	99/149 F
WORLD CLASS LEADER B.	C/D	99/159 F

PC et COMPATIBLES

ALBUM EPYX	D	290 F
BOB MORANE CHEVALERIE	D	249 F
BOB MORANE SC. FICTION	D	249 F
CHAMPION. BASKET BALL	D	249 F
COMPTABILITE GENERALE	D	950 F
CRAZY CARS	D	269 F
ECHecs 3D	D	195 F
EDEN BLUES	D	249 F
ELITE	D	249 F
F15 STRIKE EAGLE	D	219 F
GOLF CHAMPIONSHIP	D	249 F
GUILD OF THIEVES	D	249 F
GUNSHIP	D	349 F
INFILTRATOR	D	249 F
LES RIPOUX	D	250 F
MACADAM BUMPER	D	289 F
MALLETTE JEU FIL	D	295 F
MALLETTE PRACTI	D	999 F
MEURTRES EN SERIE	D	289 F
MICRO-SCRABBLE	D	245 F
MISSIONS EN RAFALE	D	245 F
MULTIPLAN JR	D	699 F
N°10	D	195 F
PC HITS	D	249 F
PRACTIBASE	D	399 F
PRACTICALC	D	399 F
PRACTITEXTE	D	399 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SOLO FLIGHT	D	199 F
SRAM	D	289 F
SUPER TENNIS	D	245 F
TAIPAN	D	195 F
TEXTOMAT	D	820 F
TRESORERIE	D	990 F
TURBO BASIC	D	1 180 F
TURBO PASCAL	D	1 180 F
TURBO TUTOR	D	395 F
WORD JR	D	1 175 F

THOMSON

ARKANOID	C/D	149/195 F
AVENGER	C/D	145/195 F
BIVOUAC	C/D	140/190 F
COFFRET CADEAU FIL N°1	C/D	245/295 F
F15 STRIKE EAGLE	C/D	145/195 F
LEGENDE	D	195 F
LES DIEUX DE LA MER	C/D	140/190 F
LES EXCLUSIFS N°1 NASA	C/D	149/195 F
LES MUTANTS	D	195 F
LES RIPOUX	C/D	140/190 F
MALLETTE COLORCALC+	D	595 F
MALLETTE CREATION	CAR	595 F
MALLETTE JEU FIL	C/D	195/245 F
MICRO-SCRABBLE	C/D	175/245 F
MISSIONS EN RAFALE	C/D	145/195 F
MONOPOLY	C	175 F
PACK THOMSON N°2	C/D	195/245 F
PARAGRAPHE	D	395 F
PROHIBITION	C/D	140/190 F
SCALEXTRIC	C	175 F
SILENT SERVICE	C/D	149/195 F
SLAP FLIGHT	C/D	145/195 F
SPACE GAME	C/D	120/160 F
SUPER TENNIS	C	145 F
TENNIS + CARTE DU CIEL	D	245 F
TOUT SCHUSS	C/D	145/195 F
VOL SOLO	C	145 F
VOL SOLO +		
NUIT DES TEMPLIERS	D	245 F
YE AR KUNG FU 2	C/D	145/195 F



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

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

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

69002 LYON 26, rue Grenette T:78 42 99 79
 69230 S't GENIS Centre Com. S't Genis II T:78 56 43 35
 69100 VILLEURBANNE 180, cours Emile Zola T:78 84 95 97
 71680 MACON Gal. marchande Carrefour Creche s/Saône T:85 37 16 55
 72000 LE MANS C. Com. des 4 Roues T:43 23 36 40
 73000 CHAMBERY C. Com. Gallion Rue Centrale Bassens T:79 70 53 33
 74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T:50 51 47 22
 76200 DIEPPE Centre Com. Mammouth T:35 82 99 84
 76000 ROUEN 24-26, rue du Grand Pont T:35 07 07 07
 76000 ROUEN Avenue de Caen T:35 03 95 15
 78200 MANTES LA JOLIE 6, av. de la République T:34 78 64 40
 83700 FREJUS 820, av. Delattre de Tassigny T:94 53 32 02
 84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T:90 85 82 10
 86000 POITIERS Place du Marché N.D. La Grande T:49 41 63 40
 90000 BELFORT 52, Fg de France T:84 28 38 21

APOLLO 18 ★ VS

COMMENCEZ PAR DECIDER SI APOLLO 18 VAUT DEUX AUSSI PASSIONNANTS ET



Une remarquable simulation d'un vol lunaire à bord d'Apollo. Du décollage à l'atterrissage. Un petit pas pour l'homme, mais un pas de géant pour l'humanité.



MARCHEZ SUR LA LUNE POUR VOUS RENDRE AU SATELLITE DE SURVEILLANCE EN PANNE. GRAVITE ZERO ET MARGE D'ERREUR NULLE.

lamborghini countach

Layout:	mid engine/rear drive		
Engine type:	dohc 4-valve V-12		
Displacement:	5167cc		
Compression ratio:	9.5:1	0-60mph:	5.2s
Bhp @ rpm, SAE net:	420 @ 7000	0-100mph:	12.0s
Torque @ rpm, lb-ft:	341 @ 5000	1/4 mile:	13.7s
Transmission:	5 sp manual	@ 100mph	
Braking from 80mph:	252ft.	Top speed:	173mph
Tires:	Pirelli P7R;	lb/Bhp:	8.1
	225/50VR-15(f)	Lateral Accel:	0.88g
	345/35VR-15(r)		

CHART SPEED
ACCELERATION
TIME (SEC)

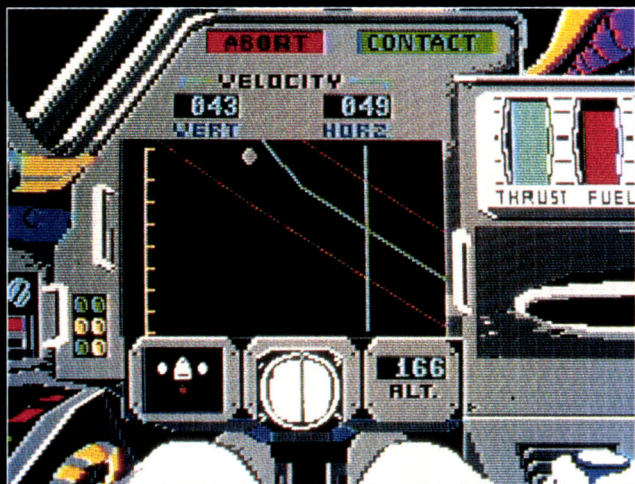
CARACTERISTIQUES TECHNIQUES DETAILLEES DE LA LAMBORGHINI COUNTACH, 173 MILES/HEURE, 0-60 EN 5,2 SECONDES.

ALORS N'HESITEZ PAS. DEPECHEZ-VOUS D'ACHETER LES DOUTE CAR IL N'EXISTE RIEN DE MIEUX.

ACCOLADE™

★ TEST DRIVE

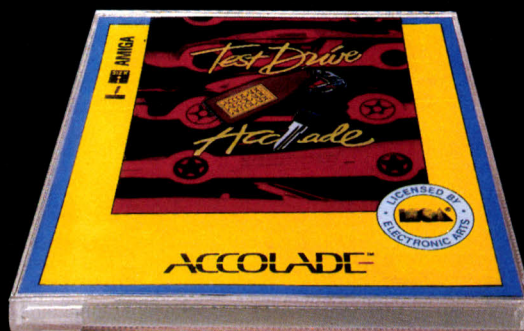
MIEUX QUE TEST DRIVE. DIFFICILE NON? ILS SONT TOUS BENEFICIENT D'ECRANS SENSATIONNELS.



QU'Y A-T-IL AU-DESSUS: DES ROCHERS OU DES CRATERES? GARDEZ VOTRE SANGFROID. VOUS EN ZUREZ BESOIN POUR PRENDRE LE CONTROLE MANUEL DE LA NAVETTE D'ATERRISSAGE LUNAIRE APOLLO.



PARCOUREZ LES ITINERAIRES DEFINIS EN RESPECTANT LES DELAIS IMPARTIS. PRENEZ GARDE AUX CAMIONS, A LA CIRCULATION, AUX TRAVAUX ET N'OUBLIEZ PAS VOTRE DETECTEUR RADAR SI VOUS TENEZ A ECHAPPER A L'AMENDE.



Faites un essai à bord d'une Lamborghini, d'une Ferrari, d'une Porsche, d'une Lotus et d'une Corvette. Essayez les cinq voitures les plus exotiques du monde. Sonorité, animation et tenue de route plus réalistes que la réalité.

DEUX, CE QUE VOUS FEREZ SANS AUCUN

Electronic Arts propose des logiciels pour toute une variété d'ordinateurs: Commodore C64, Commodore Amiga, Atari ST, IBM, Spectrum, Amstrad etc.
Les produits Electronic Arts sont disponibles dans les meilleurs magasins de logiciels.
Pour obtenir l'adresse de votre plus proche revendeur et la liste complète des produits EA, veuillez écrire à **Electronic Arts, 11-49 Station Road, Langley, Berkshire SL3 8YN, Angleterre**, ou appeler notre service clientèle au +44 753 46465.



1. Voie Felix Eboue 94000 Creteil
TEL. 43.39.23.21

TEL. ELECTRONIC ARTS



Bernard Martinez

Callet l'homme orchestre

Il fait hurler le vent dans *Bivouac* et joue du clavecin dans *Les Passagers du vent...* à l'aide de *Music-Pro*

— **Comment avez-vous commencé à écrire des musiques de jeux sur micro ?**

— Il y a deux ans et demi, j'ai acheté un *Amstrad CPC 464*, car je voulais créer un outil me permettant d'écrire mes propres partitions. On n'en trouvait pas dans le commerce à des prix accessibles. Je n'avais aucune base en informatique. J'ai écrit en six mois un programme en Basic, qui a par la suite été commercialisé sous le nom *Amstradeus*. J'avais vu plusieurs éditeurs, j'ai observé comment cela se passait chez eux et j'ai décidé de créer ma propre société. Elle existait déjà depuis six mois quand j'ai commencé à collaborer avec Infogrames. J'ai commencé par développer les outils de programmation. Je me sers de *Music-Pro* depuis un an, j'en ai seulement amélioré la présentation, l'interface homme-machine, afin de le rendre compréhensible par n'importe qui.

— **Vous composez la musique d'après les images ?**

— Oui. Toutes les musiques des jeux Infogrames sont des musiques originales, créées pour le jeu. Il faut que l'ambiance sonore corresponde aux graphismes et au scénario. C'est un peu comme créer une musique de film, avec des moyens techniques qui n'ont rien à voir avec les méthodes traditionnelles d'enregistrement, puisqu'on utilise les ressources internes du micro-ordinateur.

— **Travaillez-vous en relation étroite avec le programmeur du jeu ?**

— En fait, il y a souvent plusieurs programmeurs : un chef de projet, deux ou trois programmeurs, des graphistes... Je fais souvent la musique au dernier moment, lors de la phase de « débogage » du jeu, parfois deux ou trois jours seulement avant qu'il ne parte pour la duplication : il me faut une demi-journée ou une journée au maximum.

Je regarde le jeu, je vois comment ça se passe... Le plus dur, c'est de trouver l'idée. Je ne compose pas avec un instrument. Ensuite, je me sers de l'outil pour la créer. J'ai une vision d'ensemble du morceau, et je sais à l'avance où j'aurai des reprises.

Music-Pro permet de faire des séquences courtes que l'on peut chaîner et répéter plusieurs fois. Quand on a l'habitude de travailler de cette manière, on n'est pas obligé d'écrire de longues séquences.

La programmation elle-même prend environ une heure.

— **Les contraintes de mémoire sont-elles gênantes ?**

— Oui, cela varie selon les machines. Avec cet outil, je génère un code vraiment très compact, aux alentours de 1 Ko à la minute. Souvent, il me reste moins de 2 Ko pour faire les bruitages et la musique d'un jeu. C'était par exemple le cas avec *Iznogoud*. Sur la version *Amstrad*, la musique n'intervient qu'au moment de l'affichage de la page de présentation. Après, on n'a pu mettre que les bruitages par manque de place-mémoire. Ce n'est pas un problème de temps de réalisation, ni d'idées...

— **De quelle manière sont effectuées les conversions ?**

— Pour l'*Amstrad CPC*, le *Commodore 64* et l'*Atari ST*, la musique est créée sur *Amstrad*, avec toutefois des vitesses d'interruption différentes, que *Music-Pro* permet de sélectionner. Pour *Atari*, je travaille au 1/150 de seconde, et pour *Amstrad* au 1/50 de seconde, afin que la musique ne ralentisse pas le jeu. La routine est complètement transparente. Pour rejouer au 1/50 de seconde un morceau écrit au 1/150, je n'ai qu'à changer quelques paramètres, des enveloppes de volume notamment pour les raccourcir en durée. Ce sera exactement le même morceau, mis à part le grain qui sera un peu moins fin à cause d'interruptions plus lentes. Toutes les musiques sont donc créées avec *Music-Pro* sur *Amstrad*, puis les fichiers de Data, les informations de la musique elle-même, sont transférés sur les machines cibles, *ST* ou *C 64*, qui possèdent chacune un programme d'interprétation.

— **Prévoyez-vous de commercialiser une version de *Music-Pro* pour *C 64* ?**

— Non, je ne pense pas qu'il y ait de marché pour ce produit sur *C 64*. *Music-Pro* sortira sur *Atari ST* et sur *PC*. La version *PC* comprendra une carte d'extension qui améliorera les capacités sonores de la machine en la dotant de deux voies supplémentaires.

— **Domage pour le *C 64*, car son processeur sonore vaut bien celui de l'*Amstrad* et du *ST*...**

— Disons qu'il a de bons atouts, mais il a également des inconvénients. Il est meilleur sur le plan du « grain » du son, parce qu'il dispose de plusieurs formes d'onde, alors que le processeur de l'*Amstrad* et du *ST* ne produit qu'un signal carré. Le processeur du *C 64* peut générer un signal sinusoïdal, carré ou en dents de scie. En revanche, il n'a pas de registre de volume indépendant pour chaque canal, ce qui interdit la création de véritables enveloppes de volume. Et puis il y a aussi le problème des interruptions, qui ne sont pas régulières. Lors de

l'affichage de sprites, le processeur reprend la main et saute des interruptions, ce qui a une incidence gênante sur le tempo du morceau. Je suis obligé de garder des tempo un peu lents ou de ruser pour que cela ne se remarque pas trop. Sur le *C 64*, la partie audio est plus soignée, la préamplification du signal est meilleure.

— **Comment voyez-vous l'avenir de la musique des jeux informatiques ?**

— L'avenir proche appartient à des machines comme l'*Amiga*, qui ont des processeurs sonores traitant des échantillons de sons digitalisés. On peut leur faire jouer n'importe quel son. Les machines seize bits sont également plus confortables en mémoire.

— **Quel jeu préférez-vous, parmi ceux dont vous avez écrit la musique ?**

— Le jeu qui m'a le plus passionné, c'est *Prohibition* sur *Amstrad*. La version *Atari* est trop rapide et perd de son charme. Chez Infogrames, je détiens le record avec le score de 130 000 points !

Propos recueillis par Jean-Philippe Delalandre.



ST-Amiga : le match

Atari ST ou *Amiga* ? Lequel de ces deux micro-ordinateurs faut-il choisir aujourd'hui ? Si vous voulez en acheter un si vous voulez avoir une idée claire de ce qu'ils valent l'un par rapport à l'autre, suivez le guide. Celui d'un nouveau hors série de *Tilt* qui leur sera entièrement consacré.

Il s'appellera « *ST-Amiga : le match* ». Avec le plus d'objectivité possible, nous y comparons point par point les caractéristiques des *ST* et celles de l'*Amiga*, à tous les niveaux : la distribution, le réseau commercial, les capacités graphiques et musicales, le parc des logiciels, les systèmes d'exploitation, les périphériques, etc. Vous trouverez bien sûr dans ce guide une présentation des softs de jeux et de loisir disponibles en France sur *ST* et sur *Amiga* : jeux d'action, d'aventure, de réflexion, de simulation, de sport, de stratégie, softs de dessin, de musique, logiciels éducatifs. Apparemment, les deux machines se ressemblent et pourtant elles sont fort différentes. Ceux qui prennent parti pour la première sont contre la seconde (et réciproquement) avec beaucoup de passion. Pour éviter les erreurs que pourrait dicter cette passion, il est urgent de faire un point. Mesurer pour mieux comparer ! **Ce hors série de *Tilt* sera en vente chez votre marchand de journaux dès le 27 février, 35 F.**



Amstrad en PC portable

C'est en principe courant avril que les quatre portables compatibles PC de la marque Amstrad seront disponibles en France. Appelées PPC, ces machines pèseront 5 kg 400 (sans les piles pour rester précis) et mesureront 45 x 23 x 10 cm d'épaisseur.

Le PPC bas de gamme a un lecteur de disquettes de 3,5 pouces et coûte 5 320 F TTC. Utiliser deux lecteurs de disquettes portera le prix à 6 511 F TTC, dépense identique si l'on dispose d'un lecteur et d'un modem intégré. Ainsi grâce à une simple prise téléphonique vous échangez fichiers et programmes avec tous les PC du monde ! Le gens difficiles qui exigent deux lecteurs de disquettes et le modem intégré déboursent 8 000 F

(moins le prix d'un ticket de métro).

Le faible débit des lignes téléphoniques et la qualité limitée des écrans ne permettront pas des parties effrénées de jeu en réseau mais la diffusion de ce genre de matériel à des prix deux ou trois fois inférieurs à ceux couramment pratiqués jusqu'à aujourd'hui risque de bouleverser le travail des journalistes professionnels et amateurs. D.S.

Make icônes

Finis les icônes standards délivrées par le bureau du ST. Désormais grâce à ce petit programme écrit par un fêlé du ST, Jérôme Cabanis, vous pourrez créer et personnaliser les icônes afin de les rendre plus représentatives des applications qui leur sont attachées (une machine à écrire pour un traitement de texte). C'est avec une



déconcertante facilité que vous dessinerez puis sauvegarderez vos œuvres sur votre disquette de travail, le résultat étant une redéfinition spectaculaire des icônes de votre choix. Ce programme constitue la preuve que fantaisie

et sérieux peuvent cohabiter avec bonheur. Fonctionne dans chacune des résolutions. (Disquette MAKE ICONE pour ST et Mega ST, au prix de 75 F, distribué par Ultima et Pressimage.) E.C.

MBC voyages

Si le démon du voyage vous a empoigné pour ne plus vous lâcher, attaquez-vous à la collection des aventures MBC. Derrière ce sigle se profile une nouvelle société d'édition qui a eu la bonne idée d'assortir chacune de ses aventures d'un voyage. Ainsi le premier aventurier arrivé au bout de ses peines, repart pour de nouveaux exploits « live » aux Carpates, à New York ou aux îles Canaries. Thierry



Frézard et ses trois acolytes passionnés d'aventure lancent leur catalogue avec trois titres développés sur Amstrad pour être par la suite adaptés sur Atari ST et compatibles PC. Dans *Le Manoir de Frozarda*, inspiré de la mythologie gousse d'ail et vampires transylvaniens, vous délivrez votre petite amie, tuez le comte puis tentez d'échapper à cette ambiance malsaine. D'après Thierry Frézard, un très bon joueur a six bons mois de travail devant lui pour réussir et folâtrer ensuite dans le vrai château de Dracula et les plaines riantes des Carpates. *Marmelade* pastiche le célèbre *Masquerade* dans une intrigue policière à la Columbo. A la clef : une escapade de cinq jours à New York. *Rat Connection* enfin, était initialement couplé à une sombre visite des égouts de Paris agréablement remplacée par le soleil des Bermudes ou des Canaries. Le graphisme de leurs aventures reste assez sommaire au profit de la qualité de l'intrigue. Thierry Frézard dirige accessoirement un club d'informatique à Haumont, Informa 3000, ce qui lui permet de tester l'accueil des joueurs avant de lancer les produits sur le marché. Dans le domaine hors jeu, ils sortent dans un même élan une protection, *Transforma 3000*, et un copieur sur

Amstrad. Ce dernier est censé se rir de tous les barrages hormis *Transforma 3000*.

MBC fait ainsi d'une pierre deux coups et touche à la fois les éditeurs et les joueurs. (MBC, rue de Louvroil, 59330 Hautmont. Tél. : 27.68.00.00.

PC joueur

Prism Leisure Corporation rejoint les rangs du PC à travers son nouveau label PC Leisure. Pour environ 100 F les possesseurs d'IBM PC et compatibles pourront jouer aux best-sellers, *Boulderdash 1 et 2*, à l'ersatz de *Trivial Pursuit*, *AM/FM Trivia*, mais aussi aux *Poker*, *Backgammon* et *Black Jack* et faire jogger leurs neurones sur le jeu de réflexion *Mind Dance*. *Football Manager* et *Armchair Quarterback* vous mettent face à l'angoisse du directeur et de l'entraîneur de football américain au moment du penalty. A noter aussi plusieurs petits utilitaires pour confectionner ses cartes de vœux, (*Greeting Card maker*), ses logos ou enseignes, (*Sign and banner maker*), ou son calendrier avec *Calendar and Stationery maker*.

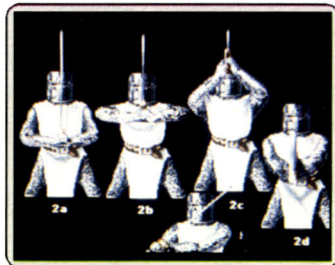
L'orage énerve les puces

La maintenance de leur équipement informatique coûte de plus en plus cher aux entreprises. Ce qui intéresse les sociétés de maintenance. Souvent une panne en apparence banale déclenche les pires catastrophes surtout chez ceux qui sont équipés avec du matériel de marques différentes. Ainsi les entreprises de maintenance disposant d'une assise assez solide pour entretenir un stock de matériel et de techniciens aptes à réparer rapidement une large gamme de matériels ont-elles un marché en expansion rapide. Fini l'artisanat : le groupe Suez vient de prendre des parts dans le groupe MIS de maintenance professionnelle. On a appris à cette occasion que les demandes d'intervention sur les ordinateurs augmentent significativement au moment des orages et des tempêtes. Comme quoi les puces sont sensibles au temps qu'il fait ! D.S.

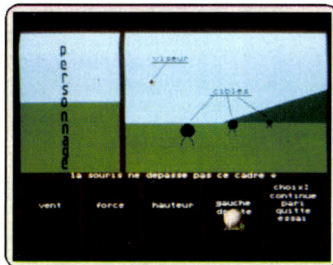
SESAME



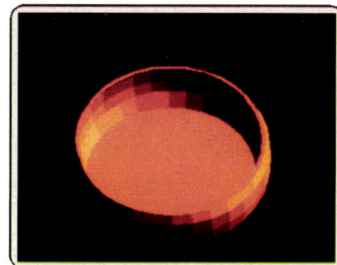
Raider est un jeu d'arcade pour C 64 écrit par J.F. Lienard. Le but consiste à courir le plus longtemps possible. Vous devez éviter les bombes lâchées par l'hélicoptère, les trous et les pierres qui roulent. Le joystick est obligatoire.



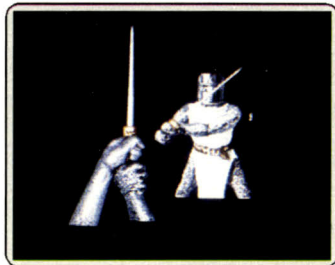
Décomposition d'un mouvement



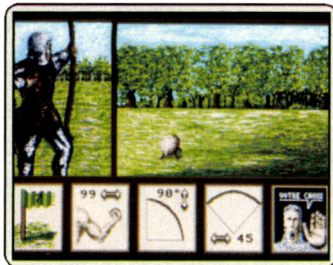
1^{re} étape du tir à l'arc



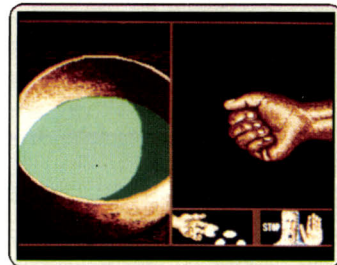
Ebauche du bol de jeu de dés



Prémisse au combat en 3D



Phase finale du tir à l'arc



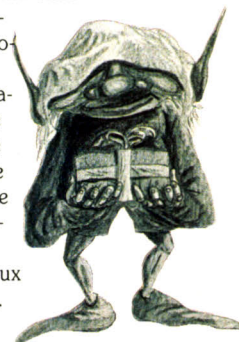
Les dés sont jetés !

Les créateurs du mois: **Orou Mama et Ivan Jacot**

Toutes les étapes de la réalisation du jeu *Iron Lord* sur ST, dévoilées par les auteurs eux-mêmes... Deux ans de travail acharné pour un fabuleux résultat ! A l'origine, ils étaient six. Leur but : créer un jeu original alliant le côté excitant de l'arcade, la dimension psychologique du jeu de rôle, la stratégie du wargame plus une touche de fantastique. Pour eux, « l'intérêt, c'est la découverte ». Forts de ce principe, ils jettent sur le papier toutes leurs idées, élaborent un scénario, confrontent leur délire et décident de passer à la réalisation. Par la force des choses, ils se retrouvent à deux mais ne se découragent pas pour autant. Ivan Jacot s'occupera de la programmation, Orou Mama du graphisme. Et la grande aventure commence : deux ans de travail acharné pour donner naissance à un superbe jeu : *Iron Lord* édité par Ubi Soft. Mais revenons au point de départ et à une question essentielle : comment ont-ils réalisé *Iron Lord* ? En premier lieu, ils choisissent comme outil de travail l'Atari ST, tout en envisageant déjà l'adaptation sur d'autres machines, Ivan, ancien programmeur de Rainbow, rompu à toutes les nouvelles techniques, crée pour l'occasion un langage spécialement adapté aux capacités de la machine. Il introduit une dimension interactive qui permet au joueur de choisir entre différentes façons d'aborder le jeu. On peut décider par exemple de se limiter à une simulation de tir à l'arc, préférer le combat à l'épée, un bras de fer ou se lancer carrément

dans l'aventure. Nous ne vous en dévoilerons pas plus mais sachez qu'il faut de nombreuses heures pour en faire le tour... Orou, quant à lui, s'attelle à la tâche colossale du graphisme et de l'animation : il faut dessiner et exécuter tous les mouvements du personnage à animer. Par exemple, pour un cheval au galop, il n'utilise pas moins de dix mouvements distincts alors que l'on n'en compte que quatre pour les fières montures des chevaliers de *Defender of the Crown*. Pour rendre le combat à l'épée en 3D plus réaliste, il utilise quatorze images toutes différentes. Tout est extraordinairement soigné et même les minuscules pales du moulin qui agrémentent un paysage sont en mouvement. Il ne s'arrête pas là puisque pour coller à la réalité il n'hésite pas à faire appel à des modèles vivants puisés dans son entourage. Il photographie ses « acteurs » dans des postures intéressantes : le petit frère a posé dans l'attitude du tireur à l'arc. Rien n'est laissé au hasard, les détails aussi ont leur importance : les mains, par exemple, dans les combats à l'épée ou les biceps saillants lors de l'épreuve du bras de fer... Les expressions des personnages sont travaillées de la même façon d'après des grimaces ou des caricatures. Orou ébauche les formes avec CAD 3D et les fige grâce à Degas. Il confie ensuite ses dessins à Ivan qui a pour tâche d'en programmer l'animation. Le petit frère Bio est de nouveau mis à contribution pour la réalisation des voix des personnages. Orou l'énerve intentionnellement dans le but de recueillir les hurlements de rage qui serviront à illustrer la scène où un malheureux reçoit, dans la partie de son anatomie qui sert généralement à s'asseoir, une flèche perdue... Une autre originalité de ce programme réside dans le babil dont se servent les personnages pour communiquer entre eux... Pas de réel dialogue, qui aurait encombré la mémoire, mais des intonations imitant si bien la parole que l'on devine immédiatement les intentions des protagonistes. Leur humeur, bonne ou mauvaise, a son importance dans la compréhension psychologique des personnages

rencontrés au hasard du jeu. Orou a incarné lui-même les bougons ou Ivan les agressifs... Ils ont travaillé avec un classique matériel de prise de son mais aussi avec le digitalisateur de son ST Replay. Le relief sonore très réaliste que l'on peut entendre dans la scène de la taverne par exemple est obtenu grâce à l'utilisation des trois voix de l'Atari ST. Le bruit de fond, l'ambiance utilisent deux voix et les babillements et rires des personnages la troisième. En ce qui concerne les bruitages, l'imagination est reine : le son d'une fourchette contre une bassine recréera le choc des épées ; un passage très rythmé tiré des Blues Brothers symbolisera le galop d'un cheval... La phase suivante ressemble à un montage de cinéma. Tous les éléments sont créés et il s'agit de les ordonner pour donner son unité au scénario. Scène après scène, tout est passé en revue et il n'est pas question d'aborder la suivante avant d'avoir atteint la perfection. Mais reste l'éternelle question des bugs, la bête noire des programmeurs... Pour Orou l'optimiste, « il en reste toujours et l'important n'est pas tellement de les enlever mais de bien les cacher ! » On fait subir au jeu les plus mauvais traitements, on fait tourner plusieurs actions en même temps, il est essayé sur les nouveaux ST, on tapote toutes les touches alors que le jeu est en cours, bref, si le programme résiste à toutes les épreuves, c'est qu'il est prêt à être commercialisé ! Un travail de longue haleine pour un logiciel original qui tire le meilleur parti des capacités d'une machine aussi performante que le ST. Souhaitons que la puissance sans cesse augmentée des machines soit le prétexte à la création de nombreux jeux de cette qualité... Bernard Martinez.



Correspondance anglaise

Pour tous les passionnés d'informatique qui ont la fibre anglo-saxonne et souhaitent correspondre avec leurs comparses anglais, voici un bref pot-pourri des différents clubs et groupes d'utilisateurs de Grande-Bretagne. La plupart font circuler des bulletins d'informations, animent des « hotline », lignes téléphoniques d'astuces et de bidouilles, bénéficient de prix avantageux et de contacts étroits avec les constructeurs. Mais ils offrent avant tout des catalogues impressionnants de logiciels du domaine public pour une ou deux livres sterling (10 à 20 F) la disquette. Chaque association prévoit les envois outre-Manche. De plus, la plupart sont avides d'informations et apprécieront la collaboration d'utilisateurs étrangers dans les colonnes de leurs journaux.

— L'Independent Commodore User Group fédère plus de soixante-dix groupes locaux et couvre l'ensemble de la marque, du Commodore 64 à l'Amiga en passant par les compatibles PC et les Commodore 16 ou plus 4 beaucoup plus répandus en Grande-Bretagne que chez nous. Adhésion : 15 £, Jack Cohen, Membership Secretary IOCPUG, 30 Brancaster Road, Newsbury Park, Ilford, Essex IG2 7EP. Tél. : (19 44) 1 597 1229.

— Le « National Independent Amstrad User Club » pour les possesseurs de toute la palette Amstrad : CPC, PCW et PC. Adhésion : 12 £. Niauc, 1 Middle Way, Wealdstone, Harrow, Middx HA3 7EG.

— Le « 1512 Independent User Group » uniquement dédié aux compatibles d'Amstrad propose un copieux catalogue de logiciels. Jeux, programmation, musique, éducation, communication. Prix dégressif pour les groupes. Adhésion : 32 £. 1512 Independent User Group, P O Box 55, Sevenoaks, Kent TN13 1AQ.

— Norwich Atari User Group, fait par et pour les utilisateurs d'Atari. Nuggets, la lettre mensuelle du groupe est particulièrement fouillée. Adhésion : 6,5 £. Norwich Atari User Group, 45 Coleburn road, Lakenham, Norwich, NR1 2NZ.

— Atari Correspondence Club pour les Atari huit bits. Adhésion : 7 £. 160 Newland Road, Withywood, Bristol BS13 9DX. Tél. : (19 44) 272 647196.

— UK ST Club : sa principale activité est la distribution de domaine public sur Atari ST. UK ST club, Swans nest Westerfield, Ipswich IP6 9AJ.

— Slug réunit les possesseurs de ST londoniens. Adhésion : 10 £. M. Mills (Slug), 7 a Ambleside Drive, Southend-On-Sea, Essex SS1 2UT.

— Quanta est le groupe des utilisateurs de QL. Adhésion : 17 £. Brian Pain, 24 Oxford Street, Stony Stratford, Milton Keynes, MK11 1JU. Tél. : (19 44) 908 56 42 71.

— Apple 2000 regroupe toute la famille Apple et se targue de compter Steve Wozniak parmi

ses adhérents. Adhésion : 35 £. Apple 2000, PO Box3, Liverpool L21 8ND. Tél. : (19 44) 51 928 4142.

— The Macintosh User Group est ouvert aux professionnels et aux particuliers. Adhésion : 30 £. The Macintosh User Group, 55 Linkside Avenue, Oxford OX2 8JE. Tél. : (19 44) 865 58027

— Enfin, « The Association of Computer Clubs » centralise l'information sur l'ensemble du territoire grand-breton et gère plusieurs bases de données nationales sur tous les clubs et associations informatiques du territoire. ACC, 31 Queens Crescent, Clapham, Bedford MK41 6DB. N.M.

Foudre de guerre

Ubi Soft assure à présent la distribution sur la France des logiciels SSI, Strategic Simulation Incorporated. Leader sur les marchés des War Games et des jeux de diplomatie avec des titres tels que *Colonial Conquest*, *Roadwar Europa* ou *Roadwar 2000*, SSI a aussi gagné ses titres de noblesse dans l'univers des jeux de rôles tels que *Phantasie 1, 2, 3*. Fervents défenseurs de l'Apple II et du Commodore 64, ils abordent maintenant les rivages de l'Atari ST et de

l'Amiga. A l'affiche ce mois-ci : *Mech Brigade*, *Gettysburg* et *Chiloh*.

La reprise de la marque par Ubi Soft signifie une plus grande disponibilité des produits jusqu'alors importés directement et la traduction des notices. Pour le reste, ces jeux complexes et riches s'adressent aux passionnés qui n'ont que faire des graphismes souvent limités et manient avec aisance l'anglais.

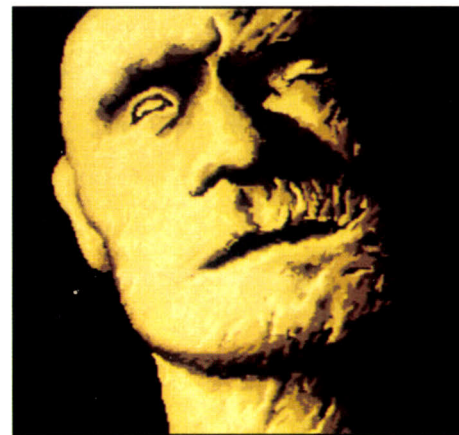
Ca traîne

Les importateurs des consoles Sega et Nintendo qui nous promettaient monts et merveilles en matière de logiciels et surtout la sortie régulière de plusieurs titres par mois semblent s'essouffler en ce début d'année. Nintendo gagne pour le moment le match de la quantité avec 31 jeux contre 27 sur Sega. Les nouveautés sur cette dernière — *SDI*, *Kung Fu King*, *Aliens Syndrome*, *Aztec Adventure* et *Combat Rescue* — n'étaient pas encore disponibles au moment où nous bouclons ce numéro. La rubrique « Banzai » vous donne donc rendez-vous au prochain numéro pour de nouvelles « cartouches en rafales dans l'empire des consoles ».

Le graphiste du mois

Benoît Rifaux, 24 ans, a utilisé plusieurs logiciels pour réaliser ces trois images sur un Atari 520 ST. On reconnaît dans le premier dessin les facettes ombrées de CAD 3D qu'il apprécie en raison de sa souplesse : « l'objet créé peut-être visualisé sous n'importe quel angle. On peut toujours choisir l'orientation la plus favorable. » Le dessin a ensuite été légèrement retouché à l'aide de Néochrome. Les deux autres images

ont été produites grâce à Art Director. Le serpent à têtes multiples porte la marque d'une brosse en dégradé de couleurs. « Il manque des fonctions à chaque logiciel, je préfère travailler avec plusieurs programmes. Je commence souvent le dessin avec Néochrome, le plus pratique pour le tracé à main levée, puis je le reprends avec Art Director pour faire des réductions ou des déformations. »





Exelvision retourne au garage

Mais où est donc passé Exelvision et son *Extel*? Ne le cherchez pas dans le grand public puisque ce créneau ne représente plus que 15 % du chiffre d'affaires de la société. Ne le cherchez pas non plus sur le bureau de toutes les entreprises, comme micro-ordinateur professionnel ou comme minitel de luxe. Non. Il faut à présent le débusquer dans les arrières-salles des pharmacies, sous le capot des voitures, au cœur des centres de contrôle technique ou dans les locaux des PTT espagnols. Exelvision réalise maintenant 70 % de son chiffre d'affaires à l'étranger et s'est résolument tourné vers les applications pointues de la télématique, vers « les terminaux télématiques sur mesure ». Quel curieux itinéraire depuis la sortie de l'*EXL 100* en septembre 1984 puis de l'*Extel* en décembre 1986. Ce micro-ordinateur « branché » tout azimut devait selon les propres mots d'Exelvision « préfigurer une nouvelle tendance du marché, une sorte de robot domestique à multiples usages possédant des fonctions téléphoniques, télématiques, informatiques, éducatives et ludiques ». En fait de nouvelle tendance domestique, la machine tour à tour géniale et bornée, est bel et bien passée à la trappe. 55 000 machines, *EXL 100* et *Extel* confondus, ont été vendues en France dont 900 unités installées au sein des maternelles dans le cadre du plan Informatique pour Tous.

Manque à gagner

Visiblement Exelvision n'a pas touché la cible qu'il visait : l'éducatif pour les enfants de 7 à 14 ans. « A sa sortie l'*Extel* coûtait 3 590 F, nous étions trop cher face à l'*Amstrad* » analyse Georges de la Roche Brochard, directeur commercial chez Exelvision. Mais au delà du prix, la faible diffusion de l'ordinateur marque aussi la faillite du concept de téléchargement, du moins tel que le propose Exelvision. En effet, la société axe dès le départ toute sa promotion sur sa banque de programmes accessibles par le 3615. En deux minutes l'utilisateur charge un logiciel choisi parmi les 460 éducatifs et 53 jeux proposés. Rien à dire sur la quantité ; la qualité

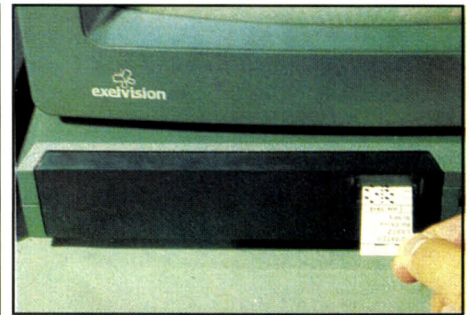
est en revanche assez consternante. Les éducatifs sont d'une simplicité qui frise l'absence d'intérêt. Même constat du côté des mini-jeux d'action proposés qui fleurissent bon la nostalgie des premiers *Pac man* et *Space Invaders* sur console, et encore. Exelvision avance néanmoins trois mille heures de connexions par mois, ce qui signifie plus de 90 000 logiciels téléchargés. Georges de la Roche Brochard : « C'est vrai que nos jeux ne sont pas fantastiques. Nous n'avons jamais réussi à convaincre les éditeurs de l'intérêt du téléchargement. Nathan ou Cobrasoft préfèrent garder les logiciels qu'ils ont développé sur Exelvision dans leur cave plutôt que toucher des royalties sur le serveur. C'est vrai aussi que notre meilleur jeu, le Tennis, n'est pas téléchargeable ; il nécessiterait dix minutes de chargement et un *Extel* muni d'un lecteur de disquettes. Nous avons fait l'erreur de croire que la télématique était mûre dans l'esprit des gens. On a beau leur répéter qu'ils ont accès à une bibliothèque de logiciels quasi gratuits (deux minutes de téléchargement coûtent 1,96 F), ils ont l'impression de les payer aussi cher. »



Possibilité de se connecter sur les systèmes vidéotex européens

Quelles issues ?

La société oriente maintenant ses recherches vers la baisse de prix en louchant avec envie vers l'énorme marché des petits ordinateurs d'initiation comme l'*Ordimini* de Nathan, vendu à 200 000 exemplaires, ou la « dictée magique » de Texas Instrument déjà diffusée à plus d'un million d'exemplaires dans le monde. Mais ces petites merveilles coûtent entre 400 et 700 F, l'*Extel* à 2 780 F dans sa version de base est encore loin du compte. Loin du marché grand public, Exelvision développe des applications spécifiques de l'*Extel* pour des petits marchés professionnels hyper ciblés. Au cœur des différentes applications, des *Extel* reprogrammés et optimisés. Ainsi l'*Extel* TTO, spécialement conçu pour les gros distributeurs de médicaments, est muni d'un lecteur de cartes Farenberger, ces toutes petites cartes perforées utilisées pour le renouvellement des stocks en pharmacie, et d'un lecteur de codes barres. *Editel*, un *Extel* muni d'un terminal de saisie portable qui tient dans le creux de la main, a été conçu spécialement pour la saisie des données dans les centres de contrôle automobile. Le garagiste, allongé sous la



L'Extel TTO

voiture, remplit au fur et à mesure le rapport de contrôle puis branche le mini terminal à contrôle d'accès qui est un minitel sélectif pour patrons méfiants. Chaque employé possède une carte qui lui donne accès à un nombre limité de serveurs. Comme la carte Maya, il sonne le glas des causeries officieuses sur messageries pendant les heures de bureau. Mais l'application la plus intéressante reste le terminal européen, un super *Extel* multistandard qui permet de se connecter sur tous les systèmes vidéotex européens d'Ibtext en Espagne à Bildschirmtext en Allemagne en passant par le Prestel anglais, l'Itel italien ou le Viditel des Pays-Bas. Un produit original qui parle à chacun dans la langue de son pays pour 4 443 F en version monochrome (les PTT suisses et espagnols ont, d'ores et déjà passés commande). Peut-être un marché pour 1992 à l'ouverture des frontières européennes ?

Nathalie Meistermann

Turbo Texte

Turbo Texte est un traitement de texte français sur PC de bonne qualité et au prix intéressant. *Turbo Texte*, cela va de soi, assure sans difficulté les fonctions essentielles de tout traitement de texte qui se respecte : saisie, justifications, pagination, etc. Il permet facilement de tracer des tableaux, des encadrés, d'utiliser les capacités des imprimantes, de stocker des paragraphes et de les réinsérer dans le texte. De plus certaines fonctions moins classiques sont disponibles : une option « machine à écrire » qui envoie directement ce que vous frappez sur l'imprimante, à chaque retour du chariot, une fonction de sauvegarde automatique pour vous éviter de perdre du texte. La sauvegarde automatique ralentit le travail. En revanche des macro-commandes permettent d'enregistrer une fois pour toutes une série de commandes répétitives. Une justification sur plusieurs colonnes est prévue. *Turbo Texte* dispose de fonctions annexes : saisie de fiches, traceur de graphiques, calculette, agenda. La liste fait penser à des gadgets, alors que la possibilité de rechercher un ou plusieurs mots différents dans tous les fichiers de votre disque, ou la facilité de mise au point de lettres types dont certains mots ou phrases sont modifiables concourent à l'existence d'un logiciel complet. La présentation, les méthodes de travail reposent exclusivement sur des menus déroulants. Le manuel permet une prise en main rapide. *Turbo Texte* n'exige pas un disque

dur mais est gourmand en espace : la fonction agenda demande un agenda par année. Chaque agenda occupe 300 kilo octets. Donc le 22 décembre, j'ai eu besoin de 600 Ko pour noter mes rendez-vous de deux semaines! Pas toujours très rapide, Turbo Texte à 1 180 F TTC fait bonne figure face à des logiciels beaucoup plus coûteux. Disquettes et manuel pour PC de International Software Solutions, 33, av. du Granier, BP 155, 38244 Meylan Cedex. Tél. : 76 60 93 30. D.S.

Art Pak 1 sur ST

Art Pak 1 sur ST. Cet utilitaire pour Atari ST est très pointu. La disquette contient une série de décors et d'éléments graphiques utilisables sous Aegis Animator, Neochrome ou Degas. Les images sont très bien finies et les éléments directement utilisables pour une animation de qualité. Attention, les possesseurs d'un Atari 520 devront posséder un lecteur double face. Il est d'ailleurs regrettable que cette obligation ne soit pas rappelée sur la boîte. (Disquette Aegis sur Atari ST.) J.H.

Gérer son Amiga

La logithèque consacrée à l'Amiga commence à s'étoffer. Témoin ces deux utilitaires. Climate gère les fichiers. Vous pourrez, grâce à lui, obtenir facilement le catalogue complet d'une disquette, renommer, effacer ou copier

(sur un second lecteur ou en RAM) un fichier, l'imprimer ou l'afficher en mode ASCII ou HEX, créer un sous-répertoire et charger une image au format IFF (le plus courant). Toutes ces opérations se font facilement à la souris. Un bon programme pour ceux qui veulent aller plus loin avec leur Amiga. (Disquette Discovery Software sur Amiga.) Gabbit est utile pour la gestion des écrans. Une fois le programme installé, il reste résident et permet le lancement d'un autre logiciel. Grâce à la combinaison des touches « CTRL », « ALT » et d'une autre touche, vous pourrez sauvegarder en cours de jeu un écran sur disquette, amener au premier plan l'écran de second plan ou imprimer l'image. Malheureusement ce programme est inutilisable avec les logiciels à démarrage automatique et se plante souvent avec certains autres. Dommage. (Disquette Discovery Software sur Amiga.)

Ils caressent le Dos dans le sens des pixels!

Aussi conviviaux que soient les programmes tournant sur les PC d'IBM et de bien d'autres marques, il est quasiment impossible d'éviter le passage par des commandes du système d'exploitation, du Dos. Comment utiliser le Dos sans connaître les commandes du Dos? Il suffit d'avoir à portée de la main un bon livre sur le sujet.

Autre solution : utiliser un logiciel, installé une fois pour toutes sur le disque dur. Ce programme affiche à la place du bête prompteur A> ou B>, C> suivi d'un écran vide, une architecture riche en indications rédigées en français et structurée, hiérarchisée aussi ingénieusement que clairement. Il suffit alors de promener un curseur pour valider les commandes du Dos, sans avoir à les écrire, à les connaître, ni même à les voir! Ainsi XTREE de Edisoft assure les fonctions de commandes du Dos, en particulier de présentation et d'organisation des répertoires, mais aussi modifie des caractéristiques des fichiers qui ne sont pas facilement accessibles. C'est le cas des attributs des fichiers (archive, lecture seule, caché, ou système). XTREE a une fonction de sauvegarde de disque dur, etc. Assez puissant, XTREE rend de grands services. MAP de SoftEase édité par SoftMart est moins puissant et se limite à masquer le Dos par un menu qui donne accès aux différents programmes. Menu, de Domicro présente pour seule originalité d'être mis en vente en même temps qu'un autre logiciel du même éditeur appelé lui, Didactidos et destiné à apprendre le Dos et non, comme Menu, à l'oublier! Le Dos Manager de Microsoft fait tout cela aussi bien, en français : la logique voudrait que ce genre de logiciels fasse systématiquement partie de ceux qui sont fournis avec les machines. D.S.

8 PROGRAMMES EN 1

**C'est le copieur des copieurs !
Il a tous les atouts :**

- 99 % des protections K7 qui passent sur disquettes.
- Permet de visualiser et de modifier les ENTÊTES K7.
- Permet de visualiser les adresses des programmes/disquettes : c'est ENTÊTES DISQUE.
- TRANS DISQUE : qui transfère les fichiers standards de disques à K7.
- TRANS K7 : qui transfère les fichiers standards de K7 à disques.
- CHROMATON DISQUE : qui transfère les fichiers sans entête sur disque.
- CHROMATON K7 : qui transfère les fichiers sans entête sur K7 en format normal.
- DISCUTE : l'utilitaire disquette comprenant un archivage de K7/disques et un copieur Disquettes.
- TRANSFORM : qui passe les fichiers SPEEDLOCK K7/disques.



**TRANSFORMATEUR
3000**

Remplissez vite ce coupon et renvoyez-le à :

**S.A.R.L. MBC
Institut de Développement**
Rue de Louvroil
59330 HAUTMONT

S.A.R.L. au capital de 50.000 F - R.C.S. en cours

	T151 K7	DISK
AMSTRAD FROZARDA	120 F T.T.C. <input type="checkbox"/>	190 F T.T.C. <input type="checkbox"/>
AMSTRAD MARMELADE	100 F T.T.C. <input type="checkbox"/>	170 F T.T.C. <input type="checkbox"/>
AMSTRAD RAT CONNECTION...	100 F T.T.C. <input type="checkbox"/>	170 F T.T.C. <input type="checkbox"/>
TRANSFORMATEUR 3000		390 F T.T.C. <input type="checkbox"/>

ces prix s'entendent hors port : 10 F

Règlement : par chèque à l'ordre de MBC.
 à réception + 20 F.

Votre nom :

Adresse :

Code postal

Pour tous renseignements :

☎ 27.68.00.00 - M. FREZARD

Signature

SUPER !

5^e ANNIVERSAIRE MICROMANIA

FRAIS DE PORT GRATUITS EN FEVRIER



MICROMANIA

BP 3 - 06470 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

AMSTRAD

LES ALBUMS

LES TRESORS DE US GOLD
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR+METRO CROSS
+ACE OF ACES 119/195F
BEST OF ELITE 2 95/145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMB JACK2
ALBUM EPYX 119/189F
+WINTERGAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE+IMPOSSIBLE MIS
OCEAN ALL STAR HIT N°2
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS 119/165F
+COBRA+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARCADE HITS
+ARKANOID+GAME OVER+MAG
+LEGEND OF KAGE 119/165F
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL 119/165F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER
MALETTE JEUX FIL 195/245F
+EXPRESS RAIDER+SUPER
SOCCER+TAI PAN+XEVIOUS
LORICIEL HIT 4 149/195F
+BILLY LA BANLIEUE
+MARACAIBO+MGT
ELITE 6 PACK N°2 95/145F
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER
ERE HITS N°2 145F
+CRAFTON ET XUNK+ROBBOT
+EDEN BLUES+SAI COMBAT
GAME SET MATCH 129/179F
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBA
+PING PONG+FOOT
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL
+SUPERTEST DECATHLON
ERE HITS N°1 145F
+MACADAM BUMPER
+MISSION 2 + PACIFIC
OCEAN STAR HITS 95/145F
+TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+GALVAN + KNIGHT RIDER
+STREET HAWK + MIAMI VICE
AMSTRAD GOLD HITS N°2
+BREAKTHRU + THE GOONIES
+AVENGER + DESERT FOX+
KONAMI'S GOLF 95/145F
PACK FIL N°2 139/189F
+THE GREAT ESCAPE+ REVOLUTI
+CAULDRON2 + SORCERY
ELITE TRIPLE PACK 99/145F
+GREAT GURAYON +3DC
+AIRWOLF 2
LES EXCLUSIFS N°1 99/145F
+LEADERBOARD + TAI PAN
+XEVIOUS+TOP GUN
LES LAUREATS NF
+SILENT SERVICE +GREEN
BERET+CAULDRON 2 95F
HIT PACK 2 95/145F
+SCOOBY DOO+FIGHTING
WARRIOR+ANTIAD
+COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942
HIT PACK 1 85/145F
+BOMB JACK
+AIRWOLF + COMMANDO
+FRANCK BRUNO BOXING
KONAMIS GREATEST HITS
+GREEN BERET +PING PONG
+HYPERSPORTS +YE AR KUNG
FU 95/145F
THEY SOLD A MILLION N°3
+KUNG FU MASTER 95/145F
+GHOSTBUSTER + RAMBO
+FIGHTER PILOT
LORICIEL HIT N°6 129/179F
+COSA NOSTRA+ATOMIC
+LAST MISSION
ALBUM HEWSON
+EXOLON+ZYNAPS 95/145F
+RANARAMA+URIDIUM PLUS
ALBUM UBISOFT 165/195F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
+MANHATTAN LIGHT+MG CAILL
ALBUM LORICIEL 95/145F
+5° AXE+SAPIENS
+MGT+ AIGLE D'OR

NOUVEAUTES

A.T.F ADV TACT FIGHT 89/139F
ALTERN WORLD GAMES 95/145F
ANNALES DE ROME 179/235F
BAD CAT 95/145F
BILLY2 135/195F
BLOOD VALLEY 95/145F
CATCH 23 89/145F
CHARLIE CHAPLIN 95/145F
CHAMPIONSHIP SPRINT 95/145F
CLEVER AND SMART 135/179F
CONFLICT 1 135/179F
DEATH OR GLORY 99/145F
E.X.I.T 145/195F
FIRE TRAP 95/145F
FLYING SHARCK 99/145F
GABRIEL 139/175F
GUNSHIP 195/245F
GUNSMOKE 95/145F
HANS DISLANDE 129/199F
HURLEMENTS 135/175F
IMPOSSIBLE MISSION 2 95/145F
INFILTRATOR 2 95/145F
INTERNATION KARATE 295/145F
IRON HORSE 99/149F
JACKAL 99/145F
LA CHOSE GROTEMBUR 135/175F
LA MARQUE JAUNE 249/249F
L'ANGE DE CRISTAL 145/199F
L'ANNEAU DE ZENGARA 145/189F
LAZER TAG 95/145F
NAVY MOVES 89/145F
PEPE BEQUILLE 145/195F
PEUR SUR AMYTIVILLE 129/169F
PHANTYS 89/145F
PIRATES 95/145F
PLATOON 89/145F
PREDATOR 89/145F
ROLLING THUNDER 95/145F
SANTA FE 139/175F
SEPTEMBER 95/145F
SHACKLED 95/145F
SKAAL 145/195F
SIDE ARMS 95/145F
SORCERER LORD 179/235F
STREETSPORT BASKET 95/145F
STRYFE 2 135/175F
SUPER HANG ON 95/145F
THE LAST NINJA NF 95/145F
THE SENTINEL 99/149F
TOUR DE FORCE 95/145F
TRIVIAL PURSUIT JUNIO 185/245F
V2 ND/175F
VICTORY ROAD 89/145F
WARLOCK 95/145F
WESTERN GAMES 135/179F
WIZARD WARZ 95/145F
WORLD LEAD TOURNAM95/145F

HIT PARADE

720 DEGREES 95/145F
ASTERIX CH RAHAZADE ND/195F
BARBARIAN NF 95/135F
BASIL THE DETECTIVE 95/145F
BASKET MASTER 89/145F
BIVOUAC 125/195F
BLUEBERRY ND/195F
BUBBLE BOBBLE 95/145F
BUGGY BOY 95/145F
BOB WINNER 129/169F
BOBSLEIGH 95/145F
BRAVESTAR 95/145F
CAPTAIN AMERICA 95/145F
CALIFORNIA GAMES 95/145F
CLASH ND/195F
CAULDRON 2 85F
COMBAT SCHOOL 89/145F
CRASH GARET 195F
GAUNTLET 2 95/145F
GRYZOR 89/145F
HSM COBRA NF 259/275F
INDIANA JONES NF 95/145F
IZNOGOU 195/245F
LA GUERRE DES ETOILE 99/149F
LES DIEUX DE LA MER 145/195F
LES RIPOUX 125/195F
L'OEIL DE SETE 145/189F
LES MAITRES D'UNIVERS 95/145F

HIT PARADE (suite)

MACH 3 129/179F
MAD BALLS 89/145F
MASK2 95/145F
MATCH DAY 2 89/145F
MEUTRES EN SERIES 259/299F
OUT RUN 95/145F
OXPHAR ND/205F
PHANTOM CLUB 89/145F
PROHIBITION NF 120/195F
PSYCHOSOLDIER 89/145F
QUAD 145/179F
QUIN ND/145F
RASTAN 89/145F
RAMPART 95/145F
RENEGADE NF 89/145F
ROAD RUNNER NF 95/145F
RYGAR 95/145F
SCRABBLE FR NF 175/220F
SUPERSKI 145/195F
THUNDERCATS 89/145F
TRANTOR 95/145F
WORLD C LEADERBOAR 89/145F

BIRDIE 135/175F
BOB MORANE:FICTION 245/245F
BOB : LES CHEVALIERS 245/245F
BOB :LA JUNGLE 245/245F
COBRA(LORICIEL) 129/179F
CRAZY CARS 129/159F
LAZER TAG 99/149F
DEATH WISH 3 89/145F
ENDURO RACER NF 95/145F
ENTREPRISE 89/145F
FORTERRESSE 135/195F
FREDDY HARDEST 89/145F
GALACTIC GAME 95/145F
GRAND PRIX 500CC NF 139/169F
LES PASSAGERS VENT1 285/295F
LES CHIFFRES LETTRE ND/275F
LE PASSAGER DU TEMPS ND/195F
MASK 1 89/145F
MASQUE PLUS ND/189F
MONOPOLY NF 175/245F
PHARAON 129/179F
RCX220 145/179F
SCALEXTRIC NF 95/145F
SILENT SERVICE 85/139F
SALOMON'S KEY 89/145F
SUPERSPRINT 95/145F
TOBROUCK NF 119/169F
TRIVIAL PURSUIT NF 175/229F
TUER NEST PAS JOUER 95/145F
TURLOGH LE RODEUR 245/245F
ZOMBI 135/165F

PC 1512

ALBUM EPYX 225F
+WINTER GAMES
+PITSTOP 2
+SUMMER GAMES
CARRE D'AS 275F
+DAKAR 4X4+ROBINSON
+STARTING BLOCK+BIG BEN
MALETTE JEUX FIL 275F
+INFILTRATOR +ECHECS 3D
+NUMERO 10
PC HITS 225F
+ TOP GUN + STRIP POKER
+ GREAT ESCAPE
+THE DAMBUSTERS
ACE OF ACES 195F
ANNALES DE ROME 275F
ARKANOID NF 195F
ARMONQUE LE VIKING 225F
ARTICFOX 185F
ASTERIX RAHAZADE 215F
AU NOM DE L'HERMINE 195F
BALANCE OF POWER 195F
BARDS TALE 225F
BIVOUAC 225F
BLUEBERRY 215F
BOB MORANE:SCIENCE 215F
BOB:LES CHEVALIERS 215F
BOB : LA JUNGLE 215F
BOB WINNER NF 215F
BRUCE LEE NF 175F
CALIFORNIA GAMES 195F
CAPTAIN BLOOD 275F

PC 1512 (suite)

CHESS MASTER 2000 225F
CHUCK YEAGER FLIGH 245F
COBRA 175F
CRASH GARET 275F
CRAZY CARS 245F
DARK CASTLE 269F
DEFENDER OF CROWN 245F
DESTROYER 215F
ECHECS 3D NF 175F
ELITE 225F
F15 STRIKE EAGLE NF 185F
FER ET FLAMME 225F
FLIGHT SIMULATOR 2 450F
GABRIELLE 225F
GATO 275F
GAUNTLET NF 175F
GRAND PRIX 500CC NF 175F
GRYZOR 185F
GUILD OF THIEVES 225F
GUNSHIP 325F
HARDBALL 175F
HMS COBRA NF 275F
HURLEMENTS 215F
INDOOR SPORTS 225F
INFILTRATOR NF 175F
IZNOGOU 275F
JINXTER 225F
L'AFFAIRE 215F
L'ANNEAU DE ZENGARA 215F
LA CHOSE GROTEMBUR 215F
LA MASCOTTE 185F
LAST MISSION 225F
LE MAITRE DES AMES 215F
LES DIEUX DE LA MER 225F
LES RIPOUX 175F
Les PASSAGERS du vent 1 275F
Les PASSAGERS du vent 2 275F
LES CHIFFRES LETTRES 255F
LES CLASSIQUES N1 175F
LES CLASSIQUES N2 175F
LIVINGSTONE 225F
MASK 1 185F
MARBLE MADNESS 225F
MARCHE A L'OMBRE 185F
MASQUE PLUS 225F
MECH BRIGADE 295F
MEWLO 275F
MEURTRES EN SERIE NF 225F
MISSION 175F
MISSION RAFALE 225F
PEUR SUR AMYTIVILLE 225F
PHARAON 175F
PIRATES 225F
PLAY BACK 275F
PROHIBITION NF 225F
QIN 275F
RING OF ZILFIN 245F
ROADWAR 2000 245F
SABOTEUR 2 145F
SAPIENS 220F
SCRABBLE NF 225F
SCRAM NF 225F
SHARD OF SPRING 245F
S.D.I 275F
SILENT SERVICE NF 225F
SINBAD 245F
SOKOBAN 189F
SOLITAIRE 189F
SOLO FLIGHT NF 195F
STARFLIGHT 225F
SUBATTLE Simulator 225F
STREET SPORT BASKET 185F
SUPER TENNIS NF 195F
SUMMER GAMES 2 175F
TAI PAN NF 145F
TEST DRIVE 225F
THE HUNT RED OCTOB 225F
THE PAWN 185F
TOMAHAWK 195F
TOP SECRET NF 195F
TRIVIAL PURSUIT 275F
TURBO DRIVER 225F
ULTIMA 4 225F
SIMULATOR 225F
WINTER GAMES NF 195F
WIZARDS CROWN 245F
WIZBALL 185F
WORLD GAMES NF 195F
WORLD TOUR GOLF 185F
ZOMBI 215F

THOMSON

C/D
ALBUM LORICIEL 145/195F
+5° AXE+SAPIENS
+MGT+AIGLE D'OR
MALETTE JEUX FIL 245/245F
+GAME OVER +FOMULE 1
+ARKANOID +SORCERY
LES EXCLUSIFS N°1 145/195F
+ ARKANOID + MISSION
RAFALE+ NUMERO 10
ALBUM THOMSON 245/295F
+ GREEN BERET + SUPER TENNIS
+ MONOPOLY + RUNWAY
LORICIEL HIT 1 155/185F
+ PULSAR 2 + YETI+ ELIMINATOR
THOMSON HITS 175/225F
+ KRACK OUT + BEACH HEAD
+ THE WAY OF THE TIGER
LORICIEL HIT 2 155/185F
+ BARRY MAC GUIGAN BOXING
+ HACKER + SPINDIZZY

NOUVEAUTES

C/D
AFFAIRE SYDNEY 165F
AQUANAUTE 145/195F
ARKANOID 145F
AVENGER 145F
ASTERIX RAHAZADE ND/215F
ATOMIK 145/195F
AU NOM DE L'HERMINE ND/195F
BEACH HEAD 145F
BILLY 2 135/195F
BIVOUAC 145F
BLUEBERRY ND/215F
BOB:SCIENCE FICTION 245/245F
BOB:CHEVALIERS 245/245F
BOB:LA JUNGLE 245/245F
BOB WINNER 149/195F
BRAIN POWER 145/195F
COBRA 129F
DEMONIA 115/175F
F 15 STRIKE EAGLE 145/195F
GAME OVER NF 145F
GREEN BERET 149F
GD PRIX 500 CC 169F
HMS COBRA 285F
IZNOGOU 195/245F
JUNGLE HERO 145F
KYA 129/199F
LA MARQUE JAUNE 249F
LA MASCOTTE ND/195F
LES CLASSIQUES VOL 3 145/195F
LES PASSAGER VENT 1 285F
LES PASSAGERS VENT 2 285F
LES CLASSIQUES N°1 145F
LES DIEUX DE LA MER 145F
LE DIEUX de la GLISSE 165F
LES CLASSIQUES 2 145F
LES RIPOUX 145/195F
MACH 3 129/199F
MARCHE A L'OMBRE 145F
MEWLO ND/195F
MONOPOLY NF 175F
MISSION 129/195F
MISSION EN RAFALE 145F
OXPHAR 139/185F
PROHIBITION 135F
QUAD 175F
RENEGADE 145/195F
ROAD KILLER 145F
SLAP FIGHT 145F
SAPIENS 165F
SILENT SERVICE 145F

1 AN DE GARANTIE
SUR TOUS LES LOGICIELS

ATARI ST

ALBUM GREMLIN 195F
 +TRAILBLAZER+3D GALAX
 +KARATE CHAMP+RANARAMA
 ALBUM EPYX 245F
 + WINTER GAMES+SUPER CYCLE
 +WORLD GAMES+WRESTLING
 MALETTE JEUX FIL 245F
 + SUPER TENNIS
 + MAJOR MOTION
 + SPACE SHUTTLE 2
 LES EXCLUSIFS N°1 250F
 + LEADERBOARD
 + TAI PAN
 + XEVIOUS + TOP GUN

NOUVEAUTES

3D GALAX 155F
 ALTERNA WORLD GAME 175F
 ALTAIR NF 275F
 ANNALES DE ROME 275F
 ARKANOID NF 125F
 ARCTIC FOX 195F
 ARMY MOVES 175F
 ASTERIX CHEZ RAHAZA 215F
 AU NOM DE L'HERMINE 195F
 AUTO DUEL 225F
 BACKLASH 225F
 BAD CAT 225F
 BALANCE OF POWER 225F
 BARBARIAN 195F
 BARBARIAN (PALACE) 145F
 BARDES TALE 225F
 BILL PALMER 225F
 BIVOUAC 180F
 BLOOD VALLEY 175F
 BLUEBERRY 215F
 BLUE WAR 225F
 BOB MORANE:ESPACE 225F
 BOB MLES CHEVALIERS 225F
 BOB MORAN:LA JUNGLE 225F
 BOB WINNER NF 185F
 BUBBLE BOBBLE 175F
 BUBBLE GHOST 175F
 BRAVE STAR 175F
 CAPTAIN AMERICA 175F
 CARRIER COMMAND 225F
 CHARLIE CHAPLIN 195F
 CHESS MASTER 2000 225F
 CLEVER AND SMART 275F
 COLONIAL CONQUEST 275F
 CRAFTON ET XUNK 225F
 CRASH GARET 225F
 CRAZY CARS 225F
 DARK CASTLE 260F
 DEFENDER THE CROWN 275F
 DEGAS ELITE 225F
 DEFLECTOR 175F
 DEMONIC 225F
 DIEUX DE LA MER 195F
 ECO 195F
 EDEN BLUES NF 155F
 ENDURO RACER NF 185F
 FAIAL 225F
 FER ET FLAMME 285F
 F15 STRIKE EAGLE 195F
 FLIGHT SIMULATOR 2 345F
 FORMULA ONE 175F
 GABRIELLE 225F
 GAUNTLET 2 195F
 GAUNTLET 165F
 GOLDENPATH 175F
 GOLD RUNNER 185F
 GOLD RUNNER 2 225F
 GD PRIX 500 CC 195F
 GUILD OF THIEVES 185F
 GUNSHIP 295F
 HURLEMENTS 225F
 HMS COBRA NF 225F
 HOT BALL 225F
 INDIANA JONES NF 165F
 IMPOSSIBLE MISSION 2 225F
 IZNOGOU 245F
 IMPACT 140F
 IRON LORD 275F
 JINXTER 225F
 KARATE KID 2 NF 155F
 KARATE MASTER NF 145F

KENNEDY APPROACH 225F
 L'AFFAIRE 225F
 L'ANNEAU DE ZENGARA 225F
 LA CHOSE GOTEMBURG 225F
 L'ANGE DE CRISTAL 225F
 LA GUERRE DESETOILES 175F
 L'ARCHE CAPT BLOOD 225F
 LA MARQUE JAUNE 225F
 LA MASCOTTE 195F
 LES CLASSIQUES N1 175F
 LES CLASSIQUES N2 175F
 LES RIPOUX 175F
 LE MAITRE DES AMES 225F
 LES MAITRES DUNIVERS 195F
 LES 3 MOUSQUETAIRES 185F
 LEVIATHAN 145F
 L'OEIL DE SET 245F
 LEADER BOARD NF 175F
 LES PASSAGERS VENT 1 265F
 LES PASSAGERS VENT 2 265F
 LIBERATOR NF 175F
 MANHATTAN DEALER 225F
 MANOIR DEMORTEVILLE 175F
 MARBLE MADNESS 195F
 MASQUE PLUS 195F
 MARCHÉ A L'OMBRE NF 165F
 MACACAM BUMPER NF 225F
 MACH3 195F
 MEURTRES EN SERIES 225F
 MEAN 18 GOLF 195F
 MEAN STREAK 225F
 MEWLO 225F
 MISSION 185F
 MISSION ELEVATOR 179F
 MISSION RAFALE 225F
 MOEBIUS 225F
 OUT RUN 195F
 PEUR SUR AMYVILLE 225F
 PHANTASIE 3 245F
 PHOENIX NF 225F
 PREDATOR 225F
 PROHIBITION NF 225F
 RAMPAGE 145F
 RANARAMA 99F
 ROAD RUNNER NF 175F
 RENEGADE 195F
 RING OF ZILFIN 245F
 ROADWAR 2000 245F
 ROADWAR EUROPA 245F
 ROLLING THUNDER 225F
 SATORY 225F
 S.D.J 275F
 SENTINEL 175F
 SALOMON'S KEY 175F
 SHACKLED 225F
 SKULL DIGGERY 145F
 SLAP FIGHT NF 175F
 SILENT SERVICE NF 225F
 SKY FOX NF 195F
 SPACE HARRIER 225F
 SPACE SPORT 225F
 SPY VS SPY 225F
 STARGLIDER NF 165F
 STRIKE FORCE HARRIER 225F
 SUBBATTLE Simulator 225F
 SUPER HANG ON 145F
 SUPER HUEY NF 195F
 STAR TRECK 175F
 SUPERSPRINT 145F
 SWOOPER 185F
 TANGLEWOOD 185F
 TERRORPODS 195F
 TEST DRIVE 295F
 THE HUNT RED OCTOBE 225F
 THE PAWN 175F
 TNT 175F
 TONIC TILES 185F
 TOUR DE FORCE 175F
 TRACKER 190F
 TRANTOR 175F
 TRAUMA 225F
 TRIVIAL PURSUIT 285F
 TURBO GT NF 195F
 ULTIMA 4 225F
 UNIV MILITARY SIMULA 225F
 WIZARDS CROWN 245F
 WIZARD WARZ 195F
 WIZZBALL 195F
 ZOMBI 195F



MICROMANIA

BP 3 - 06470 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

SUPER ! 5^e Anniversaire MICROMANIA
 Frais de port GRATUITS en février

HIT PARADE

720 DEGRES 95/145F
 ACE OF ACES NF 95/145F
 ARKANOID 89/135F
 ARMY MOVES NF 89/145F
 BARBARIAN NF 95/135F
 BASIL THE DETECTIVE 95/145F
 BASKET MASTER 89/145F
 BOBSLEIGH 95/145F
 BRAVESTAR 95/145F
 BUGGY BOY 95/145F
 CALIFORNIA GAMES 95/145F
 CAPTAIN AMERICA 95/145F
 COMBAT SCHOOL 89/145F
 DEATH WISH 3 NF 95/145F
 ENDURO RACER NE 95/145F
 FREDDY HARDEST NF 95/145F
 GALACTIC GAME 95/145F
 GAUNTLET 2 99/145F
 GAME OVER NF 95/145F
 GAUNTLET NF 95/145F
 GREEN BERET NF 89/129F
 GRYZOR 95/145F
 GUNSHIP NF 145/195F
 INDIANA JONES 95/145F
 JACK THE NIPPER 2 NF 95/145F
 LA GUERRE DE ETOILES 99/149F
 LES MAITRES DUNIVERS 95/145F
 MAD BALLS 95/145F
 MASK 1 NF 95/145F
 MASK2 95/145F
 MATCH DAY 2 95/145F
 OUT RUN 95/145F
 PIRATES 145/195F
 PHANTOM CLUB 95/145F
 PROHIBITION 175F
 PSYCHOSOLDIER 95/145F
 RENEGADE NF 95/145F
 ROAD RUNNER NF 95/145F
 RYGAR 95/145F
 SALOMON'S KEY 95/145F
 SCRABBLE NF 185F
 SHOOT THEM UP CONST 145/145F
 STIFFLIP AND CO NF 95/145F
 SUPERCYCLE 95/145F
 SUPERSPRINT 95/145F
 THE LAST NINJA NF 95/145F
 THUNDERCATS 95/145F
 TOP GUN NF 89/129F
 TRANTOR 95/145F
 TUER NEST PAS JOUER 95/145F
 WORLD CL LEADERBOA 95/145F

C.64 (suite)

ALBUM EPYX 99/145F
 + SUMMER GAME +PITSTOP 2
 +IMP MISSION+PITSTOP2
 ELITE TRIPLE PACK 99/145F
 + GREAT GURAYON
 + AIRWOLF 2+ SPACE IN C
 HIT PACK 2 99/145F
 + 1942+ SOOBY DOO+ ANTIRIAD
 + COMMANDO 86+ JET SET WILLY
 + FIGHTING WARRIOR
 HIT PACK 69/119F
 + COMMANDO+ BOMB JACK
 + AIR WOLF+ FRANCK BRUNO B
 KONAMIS GREATEST HITS
 + GREEN BERET+ HYPERSPORTS
 + PING PONG 95/145F
 + YE AR KUNG FU
 THEY SOLD A MILLION 3
 + KUNG FU MASTER
 + GHOSTBUSTER 95/145F
 + RAMBO
 + FIGHTER PILOT

NOUVEAUTES

ADVANTACT FIGHTER 89/139F
 AIRBORNE RANGER 145/195F
 ALTERN WORLD GAMES 95/145F
 BAD CAT 95/145F
 BANGKOK KNIGHTS 95/145F
 BLOOD VALLEY 95/145F
 BOB WINNER 135F
 CHARLIE CHAPLIN 95/145F
 DEFENDER OF CROWN 135/145F
 FLYING SHARK 89/129F
 GUNSMOKE 95/145F
 IMPOSSIBLE MISSION 2 95/145F
 INFILTRATOR 2 95/145F
 INTERNATIONAL KARATE 295/145F
 IRON HORSE 99/149F
 JACKAL 99/149F
 LAZER TAG 95/145F
 NEBULUS 95/145F
 PHANTYS 95/145F
 PLATOON 89/145F
 PROJECT STEALTH FIGH 145/195F
 RASTAN 95/145F
 ROLLING THUNDER 95/145F
 SHACKLED 95/145F
 SIDE ARMS 95/145F
 SKATE OR DIE 99/159F
 STREETSPORT BASKET 95/145F
 STREET SPORTBASEAL 95/145F
 TEST DRIVE 99/149F
 TOUR DE FORCE 95/145F
 TRIVIA PURSUIT JUNIOR 185/245F
 VICTORY ROAD 95/145F
 WIZARD WARZ 95/145F
 WORLD LEADERB TOUR 95/145F

AMIGA

ARMY MOVES 225F
 ARTICFIX 185F
 AUTODUEL 225F
 BALANCE OF POWER 295F
 BAD CAT 225F
 BARDES TALE 225F
 ARCHE CAPTAIN BLOOD 345F
 CHESSMASTER 2000 225F
 CRAZY CARS 245F
 DEFENDER OF THE CROWN 325F
 DIABLO 145F
 ECO 245F
 FIRE POWER 245F
 FLIGHT SIMULATOR 2 335F
 GOLD RUNNER 215F
 GOLD RUNNER 2 225F
 GARRISON 275F
 GRAND SLAM TENNIS 335F
 GUILD OF THIEVES 189F
 IMPACT 140F
 INSANITY FIGHT 225F
 KNIGHT ORC 185F
 LEADERBOARD 215F
 LEVIATHAN 185F
 MARBLE MADNESS 195F
 MOUSE TRAP 139F
 PLUTOS 145F
 Q BALL 185F
 S.D.J 345F
 SILENT SERVICE 375F
 SINBAD 375F
 SKYFOX 145F
 TERRAPODS 195F
 TEST DRIVE 325F
 THE HUNT RED OCTOBER 225F
 ULTIMA 4 225F
 WINTER GAMES 195F
 WORLD GAMES 195F

COMMODORE 64

ALBUM HEWSON 95/145F+
 EXOLON+RANARAMA
 +ZYNAPS+URIDIUM PLUS
 IMAGINE ARCADE HITS 95F
 +ARKANOID+GAME OVER
 +LEGD OF KAGE+MAG MAX
 +SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
 ALBUM EPYX N°2 115/175F
 +WINTER GAMES+SUPER CYCLE
 +WORLD GAMES+IMPOSS MISS
 LES TRESORS DE US GOLD
 +GAUNTLET+LEADERBOARD
 +INFILTRATOR+METRO CROSS
 +ACE OF ACES 115/195F
 BEST OF ELITE N°2 95/145F
 +PAPERBOY+GHOST N GOBL
 +BATTLE SHIPS+BOMB JACK 2
 ELITE 6 PACK N°2 95/145F
 +ACE+LIGHTFORCE
 +INTL KARAT+BATTY+SHOCKW
 GAME SET MATCH 129/179F
 +TENNIS+HYPERSPORT+POOL
 +PING PONG+FOOT+BOXE
 +KONAMI GOLF+BASEBALL

Promotions sur manettes

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

SUPER ! LA MANETTE US GOLD

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

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

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

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

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

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

NOM

ADRESSE

TEL

NOUVEAU PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue **CB** _____

Date d'expiration ____/____/____

Signature _____

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

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : ATARI 800 - AMSTRAD 464 - AMSTRAD 6128 - SEGA - NINTENDO - ATARI 2600 - TO7/70 - T08 - M05 - M06 - MSX - C64 - PC 1512 - ATARI-ST



Elie Kénan, président d'Atari France.

Atari tous azimuts

Elie Kénan fait le point sur la percée du ST en France et dévoile en exclusivité dans *Tilt* sa politique pour 1988.

Salon du Jouet, Salon de la Musique, Société des artistes décorateurs au Grand Palais, Sicob professionnel, Festival de la Micro, Atari est présent partout et joue l'éclectisme à tout vent. Atari, comme ses concurrents, ratisse large pour occuper tous les créneaux des marchés, du familial au professionnel, des rivages incertains de l'innovation technologique aux berges calmes de la compatibilité MS DOS. Elie Kénan fait pour *Tilt* le point sur la percée du ST en France et dévoile sa politique pour 1988 : création d'un département jeux et arrivée du CD Rom et du *Transputer*, deux produits de haute technologie à des prix cassés.

— Quelle est désormais la politique d'Atari dans le domaine des consoles ?

— Deux à trois millions de consoles VCS 2600 (créées en 1982) se vendent chaque année. A 490 F, c'est la console de jeu par excellence. Une console plus chère doit être sophistiquée et évolutive pour permettre à l'enfant de jouer puis d'apprendre un minimum d'informatique avec un micro. C'est le concept du XE Game System. La Grande-Bretagne a déjà montré l'exemple. En France, nous voulons un produit de qualité ; l'équipe de recherche travaille sur le 130 XE qui est à la base du XE Game System et nous avons un an pour préparer son arrivée en force à Noël 1988. Nous venons de créer un département spécialisé dans le jeu au sein d'Atari qui couvrira le marché du jouet à 500 F, 1 000 F jusqu'au haut de gamme occupé par le ST. Le jeu n'était pas une priorité d'Atari en 1986 et 1987. Il le sera en 1988.

— Le ST fête son deuxième anniversaire. Jusqu'à quand aura-t-il sa place sur le marché ?

— Au regard des rythmes de sortie des nouveautés en micro-informatique le ST a cinq

années devant lui. On peut dire que le ST a deux ans ou deux mois puisque les Méga ST viennent de sortir.

Notre stratégie est de monter autour de la technologie 16/32 bits une véritable gamme qui s'adresse tant aux particuliers qu'aux professions libérales et aux entreprises. A la différence des huit bits, il n'est pas besoin de changer de microprocesseur pour grimper dans la gamme. Le ST est le seul ordinateur à jouir d'une architecture ouverte qui lui a permis de faire progresser sa mémoire aussi facilement, allant jusqu'à proposer en version de base quatre méga-octets avec le Méga ST4. Fin 1988 nous sortirons le *Transputer*. Cette carte composée d'une série de processeurs montés en parallèle (jusqu'à douze) permet d'accélérer de façon fantastique la vitesse de traitement des données et tout cela sans modifier le processeur de base du ST.

Le produit qui s'adresse avant tout aux laboratoires coûtera environ 80 000 F, un prix dix fois inférieur aux matériels existants.

— Avec les ruptures de stocks d'Atari ST observées à la fin de l'année n'avez-vous pas peur de favoriser les ventes de l'Amiga 500 ?

— C'est vrai que pour des raisons liées à la fabrication et au marché — problème de disponibilité de certains composants et guerre commerciale entre les États-Unis et le Japon — il y a aujourd'hui une demande que nous ne pouvons satisfaire. Il faut savoir que le département de recherche d'Atari est aux États-Unis, les composants mis au point au Japon et les machines assemblées à Taïwan. Le matériel est acheminé en quatre ou cinq semaines vers l'Europe en bateau. Pour accélérer les livraisons, nous avons fait venir les machines par avion. Il est sûr que certains clients vont se tourner vers la concurrence. L'Amiga 500 et l'Amstrad CPC tireront parti de cette situation.

— De nombreux Atari 520 ST étaient livrés début décembre avec des lecteurs de disquettes double face, qu'en sera-t-il en 1988 ?

— Tous les 520 STF livrés en 1988 comporteront un lecteur de disquettes double face sans augmentation de prix.

— Quelle est la part du professionnel et du familial dans votre chiffre d'affaires ?

— Il est toujours difficile de connaître l'utilisateur final. En gros le professionnel représente 25% de notre chiffre d'affaires. En 1988 nous voulons porter ce pourcentage à 50% grâce aux Méga ST et la configuration laser Méga ST et imprimante laser).

— Quand pensez-vous sortir en France votre compatible PC ?

— Plutôt que de lancer le compatible de base, nous sortirons une gamme complète sous MS DOS du 8088 au 286 et 386 et donc du PC XT de base au PC AT. Nous ne voulons pas être le leader du marché des compatibles mais avoir une part du gâteau. L'Atari ST symbolise l'innovation technologique. Le PC est un marché.

— Pouvez-vous apporter des précisions sur le lecteur de CD ROM Atari annoncé à Las Vegas cet automne ?

— Nous le montrerons au Sicob d'avril. Atari est le premier à rendre abordable un produit

technologiquement avancé. Le produit existe techniquement mais nous sommes les seuls à le proposer à moins de 5 000 F. Pour stimuler l'intérêt du public le produit sera utilisable en CD ROM et en Audio. Jusqu'à présent les maisons d'édition hésitent à investir dans le développement de CD ROM car il n'y avait pas de marché. Face à une situation bloquée où éditeurs et constructeurs s'attendent mutuellement, Atari se lance et fera tout pour réussir. Nous travaillons pour mettre les premiers prototypes de lecteurs entre les mains des sociétés éditrices, dans le domaine éducatif, dans l'édition d'encyclopédies, ou dans le champ professionnel. Le jour du lancement nous présenterons le dictionnaire visuel en anglais.

— Comptez-vous poursuivre votre politique culturelle en 1988 ?

— Tout à fait. Atari garde ses contacts avec de nombreux musiciens. Le ST est maintenant devenu la norme en informatique musicale. Il a détrôné le Macintosh. Au Salon de la Musique on comptait un Macintosh pour vingt Atari ST. Dernièrement Jean-Michel Jarre a acheté un Atari ST. Nous sommes actuellement en relation avec un peintre de renommée internationale, Agam. Exposé au muséum d'Art Moderne, il a entre autres réalisé la fontaine de la Défense à Paris. Agam travaille sur le ST et mettra en place une équipe de programmeurs afin de développer de nouveaux outils de création graphique.

Propos recueillis par Nathalie Meistermann.

Star of Poland



La jaquette du logiciel représente un lutteur japonais. Elle précise, en anglais, l'origine polonaise du programme (*Star of Poland*), et en français qu'il s'agit du vainqueur du championnat d'Europe open des programmes de go. Et sur la disquette prototype, certains noms de fichiers sont

en polonais (Ruchy pour mouvements).

La pratique du jeu de go, même sur micro, n'a aujourd'hui pas de patrie !

Axial Go Concepts, l'éditeur de Montpellier a rencontré son auteur, Janusz Kraszek, professeur d'informatique à l'université de pédagogie de Slupsk (dans le nord de la Pologne), après que son programme ait gagné la compétition entre logiciels qui se tenait à Grenoble. Programmé en C, ce logiciel est diffusé avec *Let's go*, un logiciel d'initiation au go dont *Tilt* a déjà parlé. La réalisation d'un logiciel capable de jouer, et gagner des parties de go pose des problèmes extrêmement ardues, ici la programmation privilégie l'analyse du groupe de pièces puis de l'espace commandé avant de décider du mouvement concret qu'effectuera une seule des pièces. L'ensemble bénéficie d'un graphisme plutôt clair. Les joueurs qui connaissent déjà le go risquent seulement de regretter la sensation des pièces lisses aisées à saisir. Prix : 700 F, 600 sans l'initiation, 200 pour l'initiation seule. D. S.

PARIS OUEST

PARIS EST

ELECTRON

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

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

MICRO VIDEO

8 Rue de Valenciennes
75010 Paris M° Gare du Nord

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

Ouvert du Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi de 14h à 19h,

ATARI
520STF
2990 Frs

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



AMIGA
500
4700 FRs

THOMSON PC
TO 16 PC

512K Ram Dos Manager, Gw Basic
Microsoft, Lect 5,25 intégré, Slots
d'extension, Turbo 4,77mhz et
9,54mhz Moniteur mono Thomson

4990 Frs ht
AVEC 2 JEUX GRATUITS

CREDIT GRATUIT
3 MOIS

CADEAU!

*Pour tout achat d'un ATARI ST

DEEP SPACE
TIME BANDIT
ARENA
10 Disquettes 3'5
1 Disquette 20 Logiciels

Valeur Cadeau: 810 Frs

CADEAU !
Pour tout achat d'un Amiga 500

DEEP SPACE
ARENA
10 Disquettes vierges
Valeur 600 Frs

PROMO DISQUETTES
Double Face Double Densité

SONY

11 Frs*

PROMO DISQUETTES
Simple Face Double Densité

9 Frs*

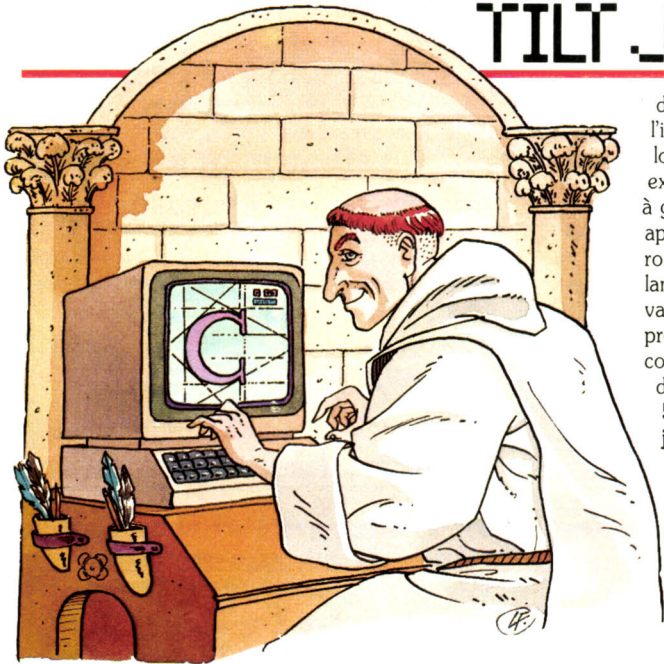
* Prix unitaire par 100
99 Frs les 10

* Dans la limite des stocks disponibles

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

ATARI
520STF
Monit Coul
640*200
4990 Frs

ATARI
1040STF
Monit Coul
6990 Frs



des mots voire sur des bits à l'intérieur de mots : opérations logiques et, inclusif, ou exclusif, décalages à droite ou à gauche. On peut d'autre part appeler sans problèmes des routines, mini-programmes, en langage-machine dont l'exécution va venir s'insérer dans celle du programme en C. Ces facilités constituent un élément de choix entre le C et le Pascal.

5. Pourquoi beaucoup de jeux sont-ils écrits en C ?

Parce qu'il réalise un bon compromis entre la maniabilité de la programmation et la qualité des résultats. De plus les éditeurs souhaitent sortir le même jeu sur plusieurs machines, la portabilité joue alors en faveur du choix du C.

L'ABC du C

Tout sur le langage C en dix questions et réponses par notre vénéré Edgar Pixel.

1. De quand date le C ?

Le langage C a été mis au point au début des années 1970 aux Bell laboratories. Il a été conçu pour tourner sous le système d'exploitation Xénix. Et à l'époque, il n'existait pas de micro-ordinateurs. Depuis des dialectes sont apparus : *Lattice C*, C de Microsoft, le *Turbo C* de Borland alors qu'une norme a été définie par l'association américaine de normalisation.

2. Le C a-t-il des affinités avec certaines machines ?

Non, mais il a besoin pour tourner correctement de machines ayant une capacité minimum. Ainsi pas de C digne de ce nom sur *ZX Spectrum*, *Atari 800 XL* ni sur *C 64* mais plusieurs sur *PC*, *Atari ST* et *Amiga*.

3. On dit que le C est portable, est-ce vrai ?

Les instructions C pour les différentes machines se ressemblent beaucoup. Donc les programmes « sources », listings, nécessitent peu d'adaptation. Mais les programmes « objets », créés après compilation dépendent seulement de la machine utilisée. Le C est incapable de rendre compatibles des machines qui ne le sont pas, mais il évite du travail aux programmeurs lorsqu'il s'agit de faire passer un programme d'une machine à l'autre. De toute manière un langage de programmation structurée qui facilite la programmation de modules distincts et fait apparaître clairement la fonction de chaque partie du programme, supporte mieux les modifications de toute nature qu'un listing pipeline en Basic !

4. Le C est proche de la machine, n'est-ce pas en bonne logique strictement incompatible avec la portabilité ?

Le C dispose d'opérations semblables à celles du langage-machine, qui peuvent être utilisées sur

6. Le C est un langage compilé, et pourtant il existe des interpréteurs.

L'interpréteur est utile durant la phase de programmation. Il en existe plusieurs dont au moins un français chez Loriciels pour le ST. Un interpréteur permet de voir s'effectuer une seule ligne du programme, ou une seule instruction. Il facilite donc le débogage. Une fois le programme-source au point, il reste à le compiler sur un compilateur pour obtenir un programme exécutable et rapide.

7. Le C est-il rapide ?

Oui, mais moins que l'assembleur pur. Ainsi l'un des plus célèbres tableurs, *Lotus 1 2 3* avait-il été écrit en C. Mais il a été ensuite réécrit en langage-machine pour gagner en rapidité, de plus la rapidité d'un langage se mesure par un dialecte donné sur une machine précise : un C sur l'*Archimedes* d'Acorn sera plus rapide qu'un C sur un compatible PC standard...

8. Le C est-il difficile à apprendre ?

Il n'y a pas de difficulté qualitativement plus grande qu'en Pascal. Reste que le C n'est pas un langage d'initiation, et vous ne l'apprendrez pas en programmant de temps en temps pendant quinze jours. Mieux vaut commencer par un Basic.

9. Le C aurait des rapports avec Pascal et avec Prolog ?

Le C présente des analogies avec le Pascal, et Borland a prévu des interfaces entre *Turbo C* et *Turbo Pascal*, comme entre *Turbo C* et *Turbo Prolog*. Il est néanmoins clair que le C répond aux mêmes types d'usages que le Pascal, alors qu'il ne peut se comparer aux Basic interprétés ou encore aux langages d'Intelligence artificielle tels *Prolog* ou *Lisp*, qui obéissent à des logiques très différentes.

10. Existe-t-il des livres pour apprendre le C ?

Vous avez l'embarras du choix. Si les ouvrages de référence sont disponibles en France, mais pas forcément en français, commencez par un manuel adapté à votre machine. Il en existe chez tous les éditeurs ; La bible a été rédigée par B. W. Kernighan et D. M. Ritchie : le langage de programmation C a été édité par Masson en français. Les manuels

du *Turbo C* de Borland, indispensables pour se servir du langage sont pensés comme des manuels de référence plus que comme des méthodes d'apprentissage. Edgar Pixel.

Basicanimé

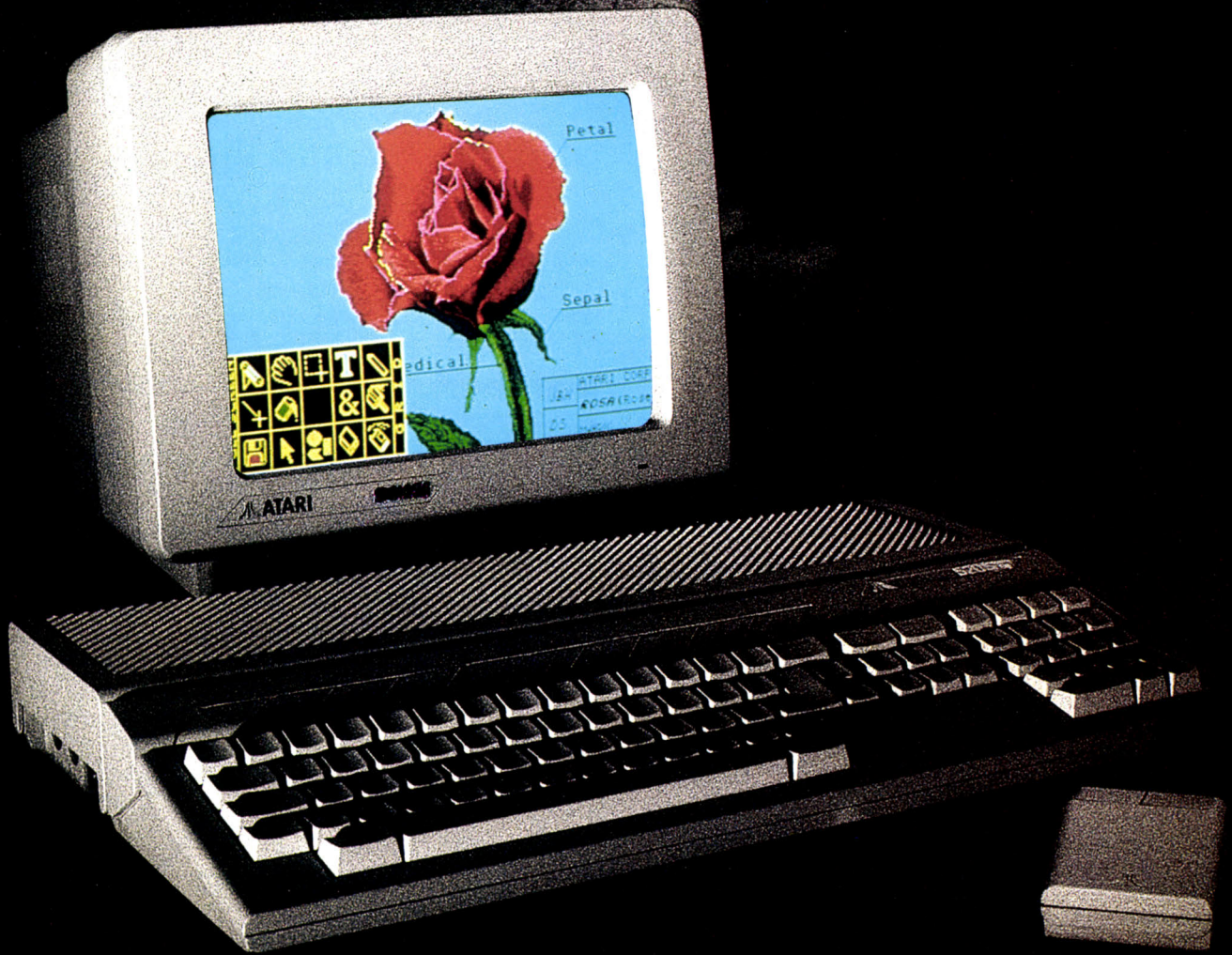
Basicanimé propose un enseignement du Basic assisté par ordinateur sur PC. Le Basic est simple à apprendre. La voie royale, c'est de programmer. Apprendre ce langage mieux et plus vite que tout seul nécessite un enseignant. Ici le logiciel tient lieu de maître et de pédagogue. Encore que ses auteurs prévoient essentiellement une utilisation dans un cadre scolaire en présence d'enseignant(s). *Basicanimé* est au nombre des didacticiels les plus ambitieux qui soient parus : par sa taille, d'abord — les dix disquettes du programme vous assurent de 60 à 100 heures d'initiation — par le projet de rendre accessible, sensible la démarche de programmation, et enfin par le soin apporté à la cohérence d'ensemble. D'après la disquette de démonstration que nous avons eue entre les mains, *Basicanimé* est un programme bien fait. Les principales fonctions du Basic sont désossées : présentation, mini programmes, animations qui réalisent l'équivalent d'une fonction « trace », mais descendent parfois très près de la machine. Le programme choisit souvent de comparer diverses manières d'obtenir le même résultat, il incite à programmer en économisant du temps. Vous pouvez suivre le travail d'une fonction en continu ou en mode pas à pas. Une batterie d'exercices épaula et conforte votre progression. Au prix de 3 558 F TTC, qui rend son achat inenvisageable pour des particuliers, les institutions de formation se rueraient-elles vers cette méthode ?

C'est possible à cause du rapport qualité-prix, car la formation à l'usage des logiciels coûte excessivement cher de l'heure, et sur ce critère *Basicanimé* est bon marché. D'autre part, de très solides bases acquises méthodiquement en Basic facilitent l'apprentissage d'autres langages, contrairement à un apprentissage en bricolant qui lui, déforme. Fruit du travail collectif d'enseignants, *Basicanimé* offre une voie entre la débrouille individuelle et la méthode lourde qui consisterait à suivre une formation spécialisée en informatique. Disquettes SNEIL, 14 rue Pergolèse, 75016 Paris. D.S.

Mickey superstar

Mickey Mouse vient de signer pour deux ans avec l'éditeur anglais Gremlin's Graphics. Leur première collaboration met en scène Mickey dans un jeu d'échelles en trois dimensions. Sous les lambris du château de Walt Disney, la souris superstar affronte sorcières et fantômes, vaillamment armée de son pistolet à eau. Le jeu, conçu sur l'*Atari ST*, sera développé par la suite sur *Spectrum*, *Amstrad CPC* et *Commodore 64*. Signalons que Gremlin's Graphics a développé un outil de programmation qui leur permet d'adapter rapidement les jeux créés sur l'*Atari ST* en partant donc de la meilleure version pour la décliner ensuite sur des machines plus bas de gamme.

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



2990 F TTC*

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

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

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

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

Service informations : Tél. 45 06 31 31.

ATARI LE FASCINANT POUVOIR
DE L'ARME INFORMATIQUE.

ATARI®

COUP D'OEIL



Blueberry

Adapter *Blueberry* sur PC, le spectre aux balles d'Or, représentait pour Coktel Vision une gageure. Les graphismes sont parfois plus confus que ceux du ST, mais plus proches de l'esprit de la BD. Les bruitages, réduits à la partie congrue, souffrent plus encore que l'animation. Adieu au « Dam'n'it ! » digitalisé ! (Disquettes pour PC 1512, carte EGA, CGA.) D.S.

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

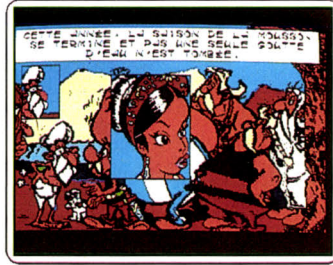
Basil The Great Mouse Detective

Dans les sous-sols londoniens, le Sherlock Holmes des souris mène l'enquête. Il doit examiner des indices à la loupe et en ramasser certains pour pouvoir progresser. Des pièges à souris pourront le débarrasser des agents du diabolique professeur Ratigan.



Scénario bien construit, mais les animations manquent de qualité. (Cassette Gremlin pour Amstrad.) O.H.

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



Astérix chez Rahazade

Deux disquettes sur PC, et 1001 heures pour sauver Rahazade. Coktel Vision et Cedric/Nathan, associés au projet, ont su recréer l'univers d'Astérix sur le PC. Le scénario s'inspire étroitement de celui de la BD du même nom. Les graphismes très lisibles, le scénario relativement logique, en font un jeu de référence sur PC. (Disquette pour PC 1512, carte CGA et EGA.) D.S.

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

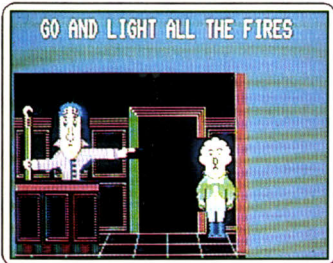
Slaine

Un jeu d'aventure d'une grande sophistication technique qui a pour théâtre une terre ravagée par les forces occultes (an 2100). Le farouche héros que vous incarnez, Slaine, n'est pas au bout de ses peines. Le mode d'interaction avec la machine est ori-



ginal (choix des options par réflexe). Le graphisme est fouillé et angoissant. (K7 Martech pour Amstrad CPC.) E.C.

Type _____ aventure
Intérêt _____ 13
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ A



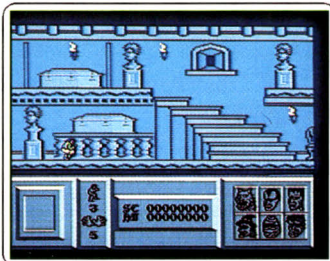
Flunky

Devenez laquais au palais de Buckingham au service des Altesses royales. Tous les membres de la famille royale sont présents et tournés en dérision. Le prince Charles a des oreilles encore plus décollées que nature. Un programme bizarre qui réjouira les amateurs d'humour britannique mais qui laissera les autres indifférents. (Disquette Piranha pour Commodore 64.) A.H.L.

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

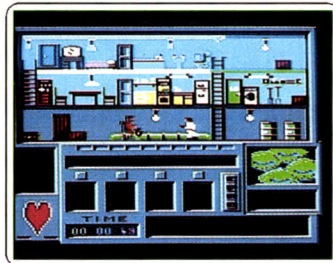
Scary monsters

Vous êtes prisonnier sur une île où vous affrontez vampires, loups-garous et bien d'autres monstres tout droit sortis d'un film d'horreur. Les bons graphismes sont le point fort de ce logiciel qui, par ailleurs, est très répétitif et n'offre pas un grand intérêt



de jeu. En fin de compte, un programme très ordinaire. (Disquette Firebird pour Commodore 64.) A.H.L.

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



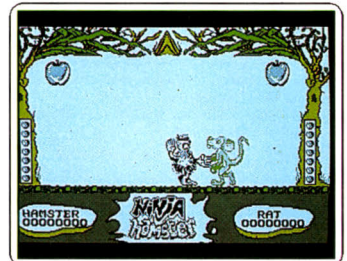
Timetraxx

Les clés commandant l'ouverture des portes du temps ont été dispersées à des époques différentes. Le Diable et ses acolytes se sont empressés de semer le désordre. Vous devez retrouver les clés et sceller les portes temporelles avec un sortilège. Votre vagabondage vous fera passer de l'an 2100 à cinq cent mille avant J.-C. (K7 Bug-Byte pour Commodore 64.) E.C.

Type _____ aventure/action
Intérêt _____ 11
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ A

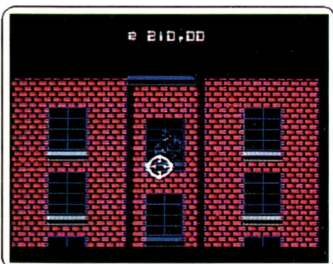
Ninja Hamster

Défendre votre village des malfrats qui y sèment la terreur, tel est votre but. Hamster rompu aux techniques des arts martiaux, vous affrontez à « pattes nues » vos différents adversaires. La version CPC de ce jeu est de piètre qualité. Bien que fins les gra-



phismes manquent de couleurs, les animations de réalisme. Les bruitages sont anémiques. (K7 CRL pour Amstrad CPC.) E.C.

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



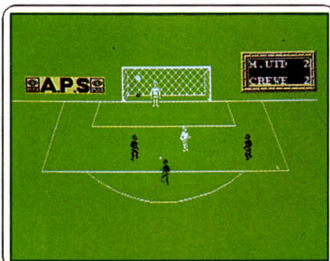
Prohibition

Au milieu d'un règlement de comptes, vous devez faire preuve de rapidité, de jugement et d'adresse pour débusquer et abattre les gangsters qui vous quettent. La version C 64 dispose de graphismes corrects (bien que manquant de couleurs comme les précédentes adaptations). L'animation, en particulier le scrolling, est de qualité. (Disquette Infogrames pour C 64.) E.C.

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

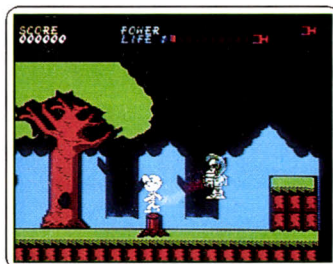
Peter Shilton

Cette simulation de football dispose de graphismes médiocres (ils font penser au Spectrum dans ses plus mauvais jours), les joueurs sont uniformément monochromes. Les animations sont rapides et les bruitages, bien que peu présents dans le jeu, sont de



bonne qualité (applaudissements réalistes). Un jeu qui peut amuser. (K7 Bug-Byte pour Amstrad CPC.) E.C.

Type _____ simulation sportive
Intérêt _____ 11
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ A



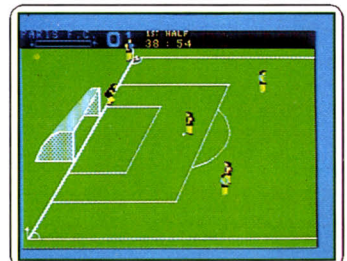
Athena

Vous incarnez une guerrière mythique qui doit livrer bataille à un grand nombre d'adversaires. Le graphisme de ce programme (type jeu de plates formes) laisse perplexe, un style caricatural du type Peanut's, ce qui est un comble compte tenu de la créature sculpturale sensée représenter Athéna sur la jaquette d'emballage. (K7 Imagine pour C64.) E.C.

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

Super Star Soccer

Voici une version pour Commodore 64 très semblable à la version Spectrum pour ce logiciel de football qui allie stratégie et action. Mis à part la pâleur des couleurs, le contexte graphique du jeu est agréable, l'animation à la fois réaliste et souple, et le



scrolling précis. Un jeu convaincant. (K7 Gremlin pour Commodore 64 ; notice en anglais.) O.H.

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

Dungeon Master



Diffusion

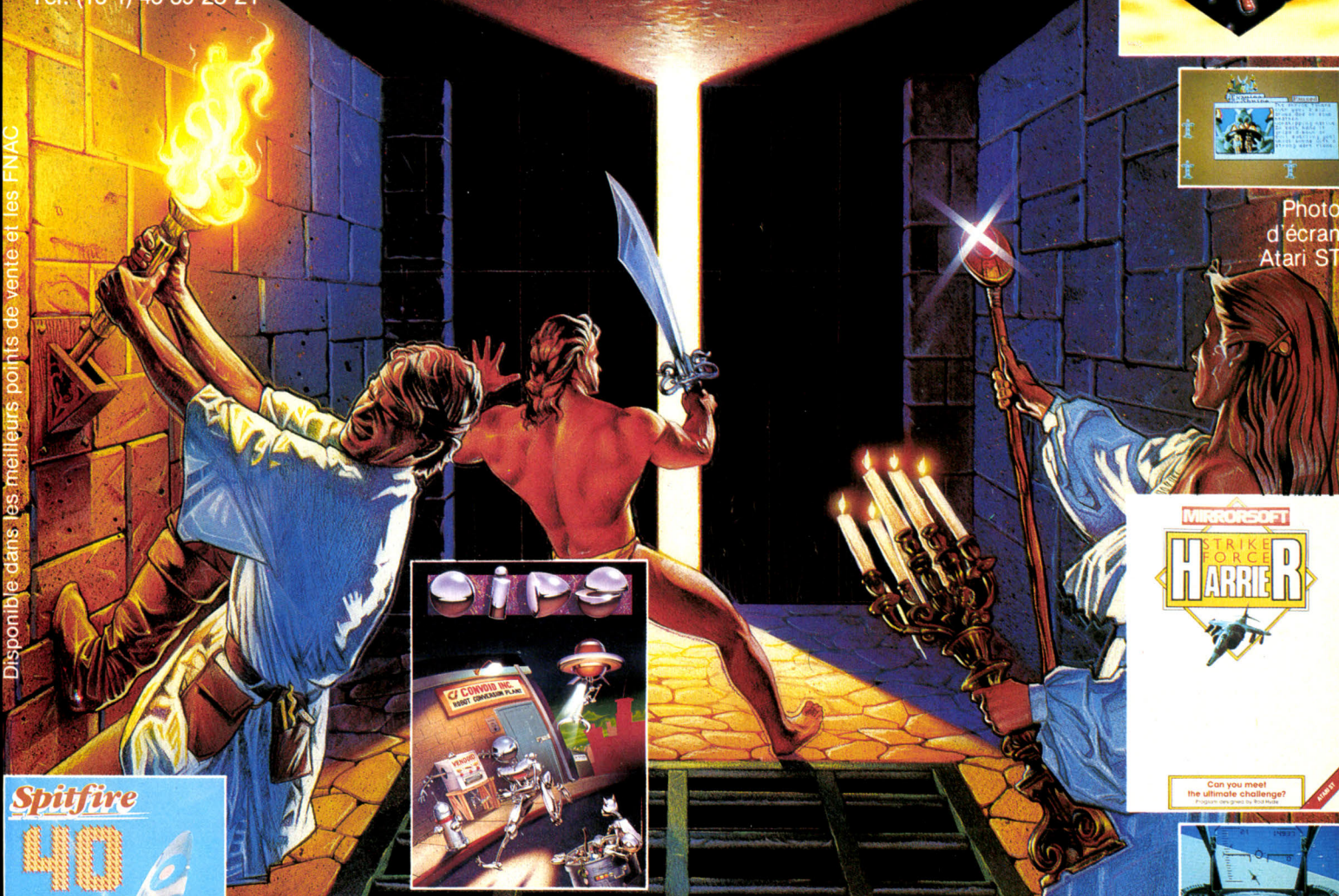
se tient à votre disposition
pour tous renseignements
et commandes

Tél. (16 1) 43 39 23 21

Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC



Photo
d'écran
Atari ST



Can you meet
the ultimate challenge?
Produced and programmed by Mirrorsoft



Photo
d'écran
Amiga



LES NOUVEAUTÉS MIRRORSOFT !

- | | |
|----------------------|--------------------------------|
| DUNGEON MASTER | ATARI ST |
| OIDS | ATARI ST |
| STRIKE FORCE HARRIER | AMIGA |
| BERMUDA PROJECT | ATARI ST / AMIGA |
| SPITFIRE 40 | ATARI ST |
| TETRIS | AMSTRAD / CBM / ST / PCW / MSX |



Photo d'écran ST



1, voie Félix Eboué
94000 CRETEIL

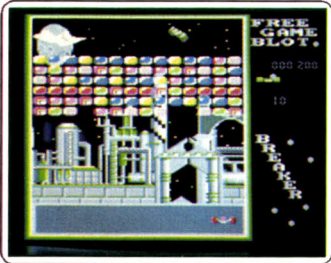
COUP D'OEIL



Star Wars

Bien que sa conception reste très proche du jeu d'arcade du même nom, *Star Wars* ne vaut guère mieux en version C64 qu'en version *Spectrum*. Graphisme et animation terribles et sans prétention. Seul nous est offert en plus ici la célèbre musique d'introduction du film et quelques bruitages par ailleurs fort simples. Rien de très original en fin de compte! (K7 Domark pour C64.) O.H.

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



Breaker

Breaker est un casse-briques honorable sur les *Thomson*. Pas d'invention, sinon des briques bariolées. Des objets qui tombent du ciel accélèrent la succession des niveaux ou modifient la raquette. Des murs aux formes diverses se succèdent. Sans doute le tour complet du compteur demande-t-il plusieurs heures! (Disquette Free Game Blot pour TO8, TO9, TO9+.) D.S.

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



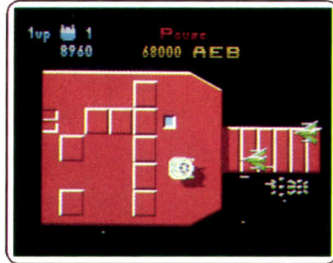
Archon II: Adept

Cet excellent programme reprend les principes de jeu d'*Archon* et introduit de nouvelles créatures encore plus déliantes. La réalisation superbe est servie par de parfaits bruitages en stéréo. Lors des combats, l'ordinateur est un redoutable adversaire et il est plus intéressant de jouer à deux. Passionnant. (Disquette Electronic Arts pour Amiga.) A.H.L.

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

Uridium

On attendait avec impatience la version ST de ce superbe programme. Les graphismes sont les mêmes que sur le *Commodore 64* mais le scrolling est d'une lenteur désespérante. Plus grave encore, votre vaisseau a les réactions fulgurantes d'un escargot asth-



matique à l'article de la mort. Oubliez cette version au plus vite! (Disquette Hewson pour Atari ST.) A.H.L.

Type _____ space invader
Intérêt _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ C

Storm

Pour libérer votre fiancée, vous devez affronter des hordes de créatures dans les multiples labyrinthes du château où elle est retenue prisonnière. Cette épopée barbare souffre des limitations du PC : avec un graphisme pauvre en couleurs et une anima-

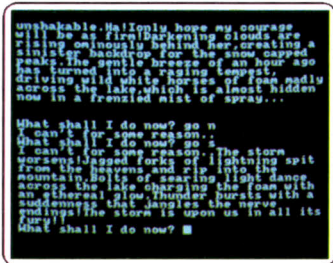


tion saccadée, le jeu perd beaucoup de son efficacité, c'est dommage. (Disquette Mastertronic pour PC.) E.C.

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

Frankenstein

Jeu essentiellement textuel, *Frankenstein* s'adresse exclusivement aux anglophones confirmés. Cette version CPC est identique à celle testée dans la rubrique « SOS » du *Tilt 46*. On reprochera ici que le texte, imprimé en caractères « relief » soit si diffi-



cile à lire à l'écran. Un jeu qui reste à mon avis trop « ciblé »! (K7 CRL pour Amstrad CPC.) C.M.

Type _____ aventure
Intérêt _____ 11
Graphisme _____ ★★
Animation _____ —
Bruitage _____ ★
Prix _____ n.c.



4 Aces

Fighter pilot, *Night gunner*, *Tomahawk*, *TT Racer* : quatre titres de simulateurs en tout genre pour devenir, de la voiture à l'hélico, un expert imbattable du pilotage... Des graphismes soignés vous feront apprécier la précision des commandes. On regrettera en revanche la pauvreté des bruitages, surtout dans *Tomahawk*. (K7 Digital Integration pour Amstrad CPC.) C.M.

Type _____ simulateurs
Intérêt _____ 13
Graphisme _____ ★★
Animation _____ —
Bruitage _____ ★
Prix _____ B



The Hunt for Red October

Ce logiciel de simulation de sous-marin est assez fidèle. Mais cette fidélité a lieu au détriment de l'esthétique (voir version *Amiga Tubes Tilt 51*). L'écran est austère et les couleurs tristes et peu variées. Les bruitages simples ne rendent que les variations de régime des moteurs. Seuls les visages sont bien dessinés. (Disquette Argus Press pour Atari ST.) J.H.

Type _____ simulation de sous-marin
Intérêt _____ 13
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ C



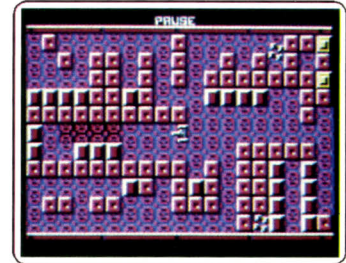
Last mission

Ce programme est un « shoot them up » de qualité très moyenne. Vous devez détruire les extra-terrestres qui se sont emparés de votre planète. Les graphismes médiocres et l'action très répétitive n'offrent pas une motivation suffisante pour que l'on ait envie de s'accrocher. On peut trouver beaucoup mieux dans le genre. (Disquette US Gold pour Commodore 64.) A.H.L.

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

Anarchy

A bord d'un tank vous devez explorer les entrepôts ennemis et détruire les caisses de munitions qui s'y trouvent, tout en évitant les gardes droïds. En dépit d'une réalisation peu soignée, ce jeu offre un bon mélange d'action et de stratégie et il vous faut décou-



vrir le seul itinéraire qui vous permet de terminer chaque niveau. (Cassette Rack-IT pour Commodore 64.) A.H.L.

Type _____ stratégie/action
Intérêt _____ 12
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ A

Archon

Superbe reprise sur *Amiga* d'un classique qui n'a pas pris une ride depuis sa première sortie, il y a quatre ans. Il offre un parfait dosage entre action et stratégie. Les adversaires déplacent leurs pièces dans le but d'occuper les points stratégiques et s'affron-

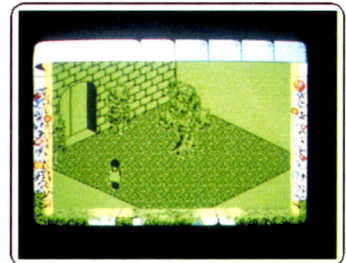


tent en combat singulier. Une grande réussite qui reste inégalée. (Disquette Electronic Arts pour Amiga.) A.H.L.

Type _____ stratégie/action
Intérêt _____ 18
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ C

Fairlight II

Une nouvelle version destinée aux *Spectrum 128K* de cet excellent jeu d'aventure-action (voir *SOS Aventure Tilt 40*) est maintenant disponible. Le jeu est identique en ce qui concerne le scénario, les graphismes et l'animation. En revanche, une très agréa-



ble musique, jouant sur plusieurs voix, accompagne désormais l'action. (Cassette The Edge pour *Spectrum*.) J.H.

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

"LA GUERRE DES ÉTOILES"



ET



DOMARK

"Il y a très longtemps... dans une galaxie lointaine."

Enfin ! Sur vos micros
le meilleur jeu de café
et l'un des meilleurs films
de notre époque.



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

Le jeu le plus populaire du monde !

NOUVEAU !
6000 questions pour la dernière
version TRIVIAL PURSUIT GENUS
et
3000 questions
pour le tout dernier
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR.

Pour ceux qui possèdent déjà
TRIVIAL PURSUIT

NOUVEAU !
3000 questions supplémentaires
pour la version Genus et
3000 pour la version Junior.

NOUVEAU !
TRIVIAL PURSUIT sur
THOMSON disponible
en Casette et Disc à partir
du 15 novembre.



Le jeu le plus populaire du monde !

- **TRIVIAL PURSUIT Genus**
Amstrad Cass. 199 F Disc 259 F
CBM Cass. 199 F Disc 259 F
PC et Compatibles 299 F
PCW 279 F
- **TRIVIAL PURSUIT 6000 questions**
Amstrad Disc 299 F
- **TRIVIAL PURSUIT Junior**
Amstrad Cass. 199 F Disc 259 F
CBM Cass. 199 F Disc 259 F
- **3000 Questions supplémentaires**
Genus Amstrad Cassette
CBM Cassette 119 F
Junior Amstrad Cassette
CBM Cassette 119 F
- **TRIVIAL PURSUIT Thomson**
Cassette 199 F Disc 259 F
- **LA GUERRE DES ÉTOILES**
Amstrad Cass. 109 F Disc 159 F
CBM Cass. 109 F Disc 139 F
Atari ST 209 F

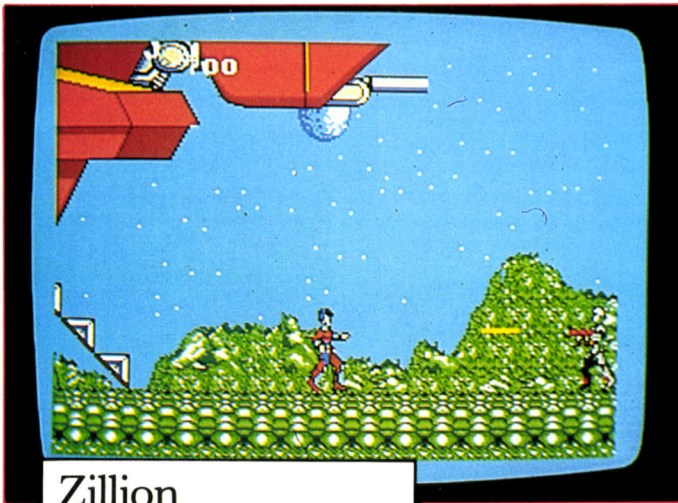
REVENDEURS, ATTENTION !

UBI SOFT DIFFUSION

se tient à votre disposition,
pour tous renseignements
et commandes - **APPELEZ**

UBI SOFT : 16 (1) 43 39 23 21

SEGA, UN CERVEAU QUI A SU



Zillion

Délivrez vos compagnons et dirigez-les pour détruire le camp ennemi. Chaque fois que vous changez de personnage, vous entrez dans un monde nouveau.



Control Stick

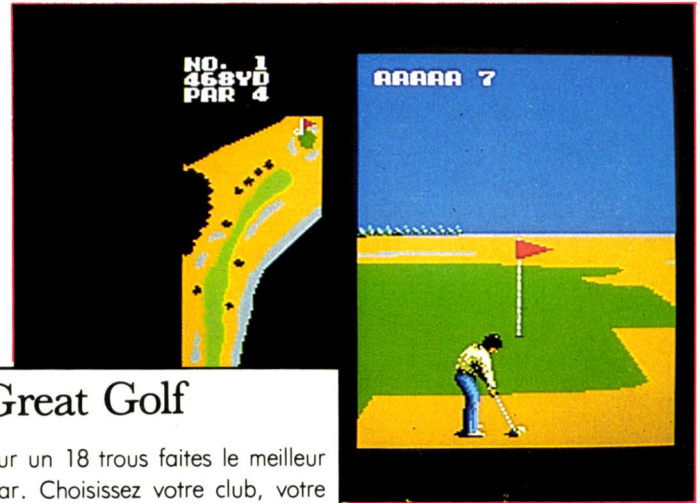
Le joystick des joueurs exigeants. Allez encore plus loin.



NOUVEAU

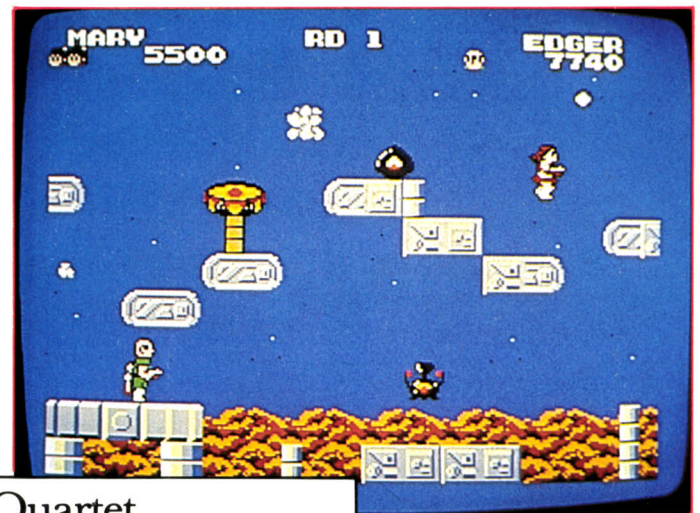
Missile 3 D

Se joue avec les lunettes 3D + le pistolet. Votre mission est d'arrêter avec votre laser les missiles nucléaires en pleine course.



Great Golf

Sur un 18 trous faites le meilleur par. Choisissez votre club, votre direction, mais attention au vent.



Quartet

Abattez vos ennemis et rapportez le trésor perdu de votre colonie spatiale. Vous pouvez jouer à deux dans cette aventure à suspense.



Lunettes 3 D

Enfin le relief sidérant de réalisme. Votre écran rentre dans une autre dimension.

EN VENTE:
AUCHAN
BHV
BOULANGER
CARREFOUR
CASINO
CONFORAMA
CONTINENT

CORA
EUROMARCHE
FNAC
HYPERALLYE
MAJUSCULE
MAMMOUTH
PLEIN CIEL
et chez votre revendeur habituel

DISTRIBUTEUR EXCLUSIF:
MASTER GAMES SYSTEME FRANCE SA
55, av. Jean Jaurès 75019 PARIS
- (1) 42 03 37 37

BIEN S'ENTOURER



Gangster Town

Agent du FBI vous pourchassez un gang dans des courses poursuites en ville, dans des bars et des night-clubs.



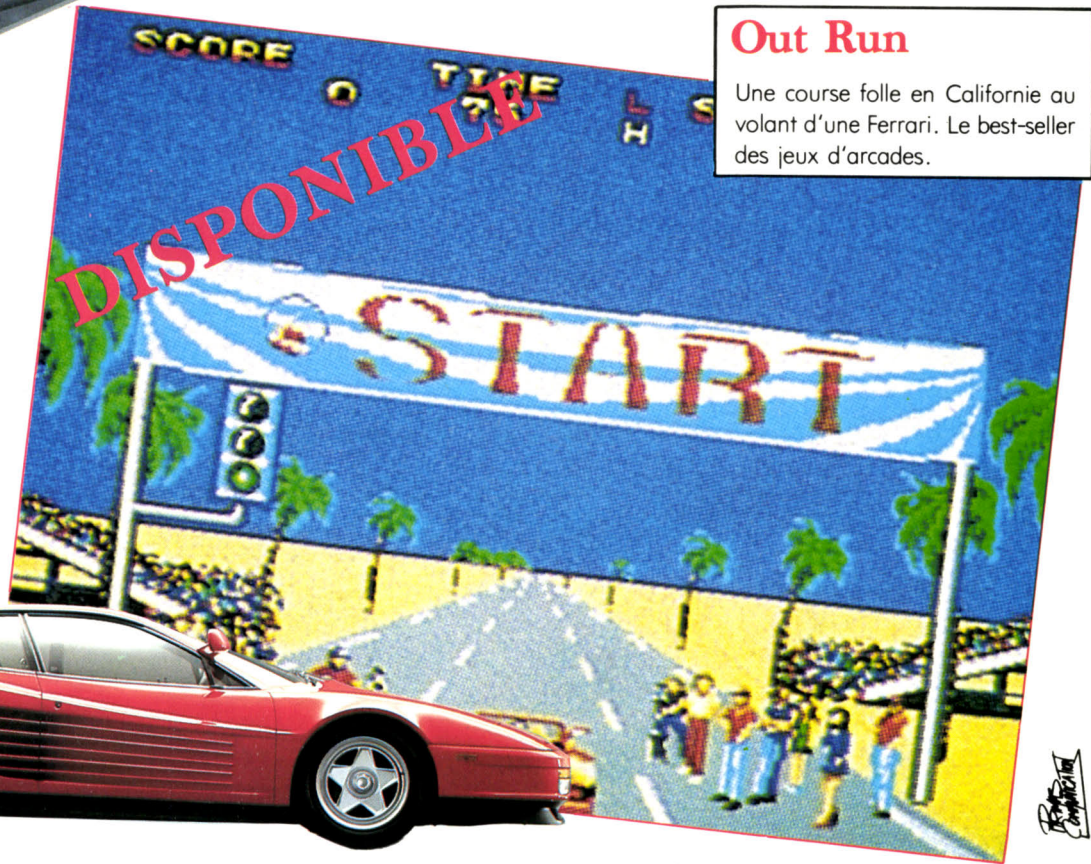
Pistolet Light Phaser

Visez juste. 3 jeux sont offerts avec le pistolet.



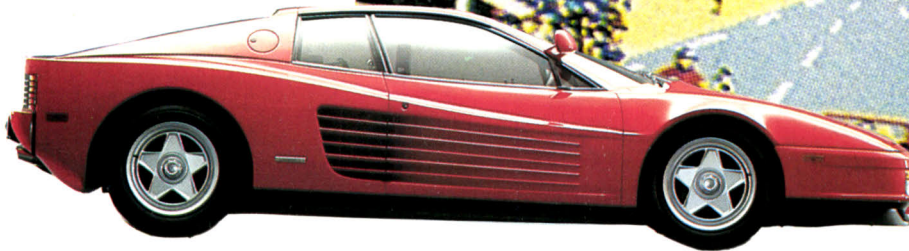
SDI

La guerre des étoiles version défense américaine. Détruisez les missiles adverses grâce à vos satellites.



Out Run

Une course folle en Californie au volant d'une Ferrari. Le best-seller des jeux d'arcades.

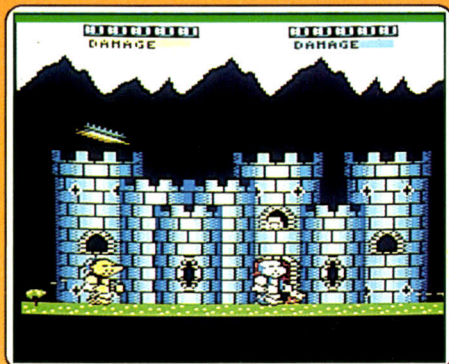


SEGA®

LES JEUX D'ARCADES DANS UN FAUTEUIL

TUBES

Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois

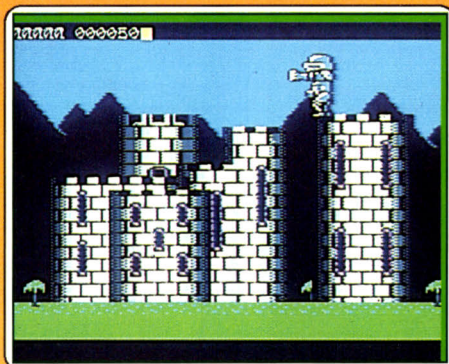


RAMPARTS

La tête contre les murs

Des remparts qu'il faut détruire à coup de poing... Sur chaque tableau, votre personnage escalade les tours et frappe la muraille avant de mourir sous les flèches de l'ennemi ! Le graphisme précis du décor, des sprites et le réalisme de l'effondrement des tours suffiront à motiver le joueur débutant. Dommage cependant que la stratégie n'évolue pas au fil des tableaux (on collecte seulement des potions de vie...). La version CPC met en place un bruitage sans grand intérêt. Le jeu est certes difficile, original à coup sûr, mais assez monotone en fin de compte. (Disquette Futur Concepts pour Amstrad CPC.) O.H.

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



Version C 64

La conception des sprites est différente dans cette version : plus grands, animés avec plus de réalisme, les personnages évoluent sur un décor plus complexe mais du même coup moins précis et ludique que son homologue sur Amstrad. Seuls les bruitages Commodore méritent en fait le coup de chapeau : rien à voir avec la version CPC lorsque l'on frappe les murs du château ! (K7 Future Concepts pour C 64.)O.H.

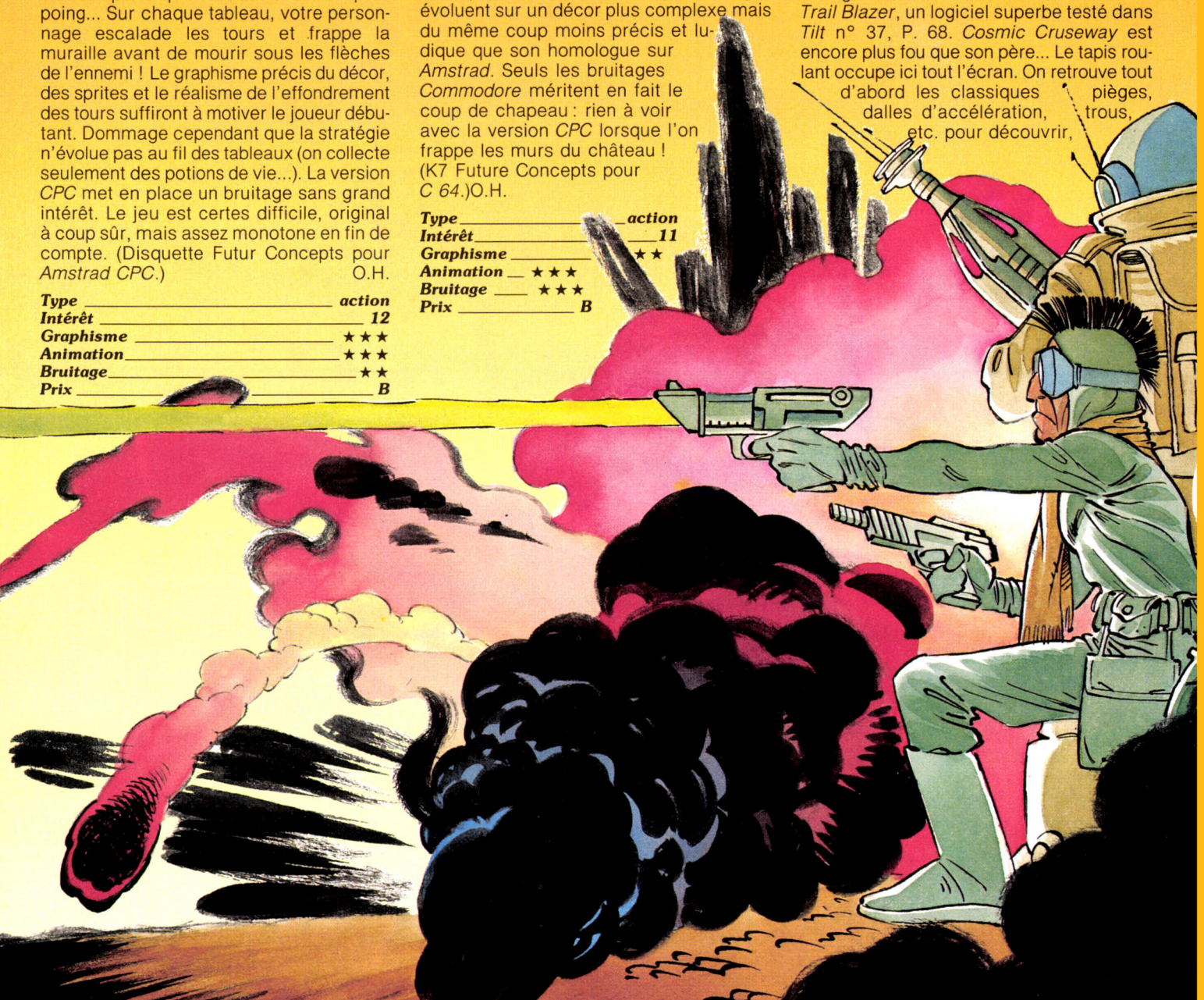
Type	_____	action
Intérêt	_____	11
Graphisme	_____	★★
Animation	_____	★★★
Bruitage	_____	★★★
Prix	_____	B



COSMIC CRUSEWAY

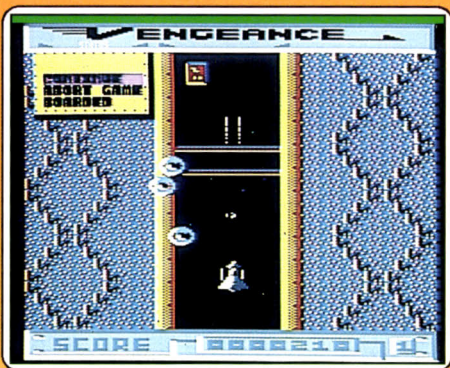
A vos réflexes !

Il s'agit en fait d'une deuxième version de *Trail Blazer*, un logiciel superbe testé dans *Tilt* n° 37, P. 68. *Cosmic Cruseway* est encore plus fou que son père... Le tapis roulant occupe ici tout l'écran. On retrouve tout d'abord les classiques pièges, dalles d'accélération, trous, etc. pour découvrir,



dès le troisième tableau, de nouvelles stratégies : des hordes ennemies qui foncent sur votre boule, des arbres qu'il faut éviter en slalomant, le maniement du joystick qui s'inverse (l'enfer !), le tout servi par un scrolling d'une rapidité et d'une souplesse étonnantes ! Signalons également l'excellent bruitage qui accompagne les rebonds de la balle et, à l'opposé, l'absence regrettable de mode « deux joueurs ». *Cosmic Cruseway* conserve pour finir l'originalité qui avait contribué au succès de son prédécesseur. C'est à ma connaissance un programme unique dans son genre (*Trail Blazer* mis à part...) qu'il faut absolument connaître ! (K7 Chip pour C 64) O.H.

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



VENGEANCE

Faire front

Un « Space Invaders » très convaincant... Les contextes graphique et sonore de la partie sont excellents. Musique d'introduction délirante, bruitages classiques mais « profonds », scrolling vertical régulier et décors stylés, *Vengeance* propose en outre une mission relativement stratégique. S'il faut, en effet, détruire une kyrielle d'ennemis et d'installations, la lenteur du scrolling et la variété de vos opposants ne laissent aucune place au trop simple tir à répétition. Il

faut sans cesse localiser les tirs « payants », attaquer certains adversaires, en éviter d'autres, collecter les bonus déclenchés par certaines cibles et aborder des vaisseaux spéciaux (grâce à un menu « fenêtre...») bref, être tout autant rapide que réfléchi ! Résultat : une aventure très difficile mais jamais lassante... (K7 CRL pour C 64.) O.H.

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

UNIVERSAL HERO

Drôle d'Atlas

Vous incarnez « le » héros universel qui doit sauver sa peau et par là même celle des autres terriens. Vous devez réunir différents ustensiles nécessaires à la réparation d'une navette spatiale pour ensuite reprendre le contrôle d'un Cargo en déroute et qui bien entendu menace la Terre d'atomisation... Scénario classique à mi-chemin de Drol et Montezuma, à la différence que votre héros en scaphandre peut porter neuf objets. Le tout se déroule dans un ▶



TUBES



vaste labyrinthe et en découragera plus d'un. L'animation du héros et des divers défenseurs est bien réalisée quel qu'en soit le mouvement. Le passage d'une salle à une autre se fait par réduction puis agrandissement de l'image suivante. (Start et Option pour le chargement).

Un jeu à déconseiller aux débutants et à ceux qui jouent calmement ! (K7 Mastertronic pour XE/XL et XE Game Systeme)L.D.

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

ULTRON 1

Où sont les cyclotrons ?

Votre robot part en mission pour récupérer trois cyclotrons désactivateurs. Sans aucune arme à sa disposition, il évolue sur des plates-formes et couloirs étroits, parsemés

de pièges, zones aimantées, canons laser, vents solaires, etc.

Il s'agit plus ici d'adresse que de rapidité. Animation et graphisme très précis (le sprite est très petit à l'écran mais répond bien au joystick...), bruitages sobres, de quoi atteindre une concentration maximum pour lut-



ter contre l'inertie qui pousse sans cesse votre engin vers les parois du labyrinthe. *Ultron* est un jeu de patience et de réflexes difficile réservé aux adeptes du genre. (Disquette Chip pour Amstrad CPC.) O.H.

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

JET BOYS

Invasion d'aliens

Propulsé par un réacteur, vous arpentez un scrolling horizontal infesté d'aliens. *Jet Boy* possède des qualités graphiques indéniables : animation très souple, superposition de plans pour le décor et graphismes variés. Le bruitage ne concerne, quant à lui, que les tirs.



La stratégie du jeu consiste à reconnaître les différentes techniques d'assauts ennemis : groupés par quatre, les aliens conservent une trajectoire rectiligne, slaloment de haut en bas ou attaquent simultanément des deux côtés de l'écran.

Domage alors que votre personnage ne se retourne pas plus vite et que sa fréquence de tir soit si lente. La mission est de ce fait très délicate. Signalons enfin que deux joueurs peuvent lutter côte à côte sur le même tableau.

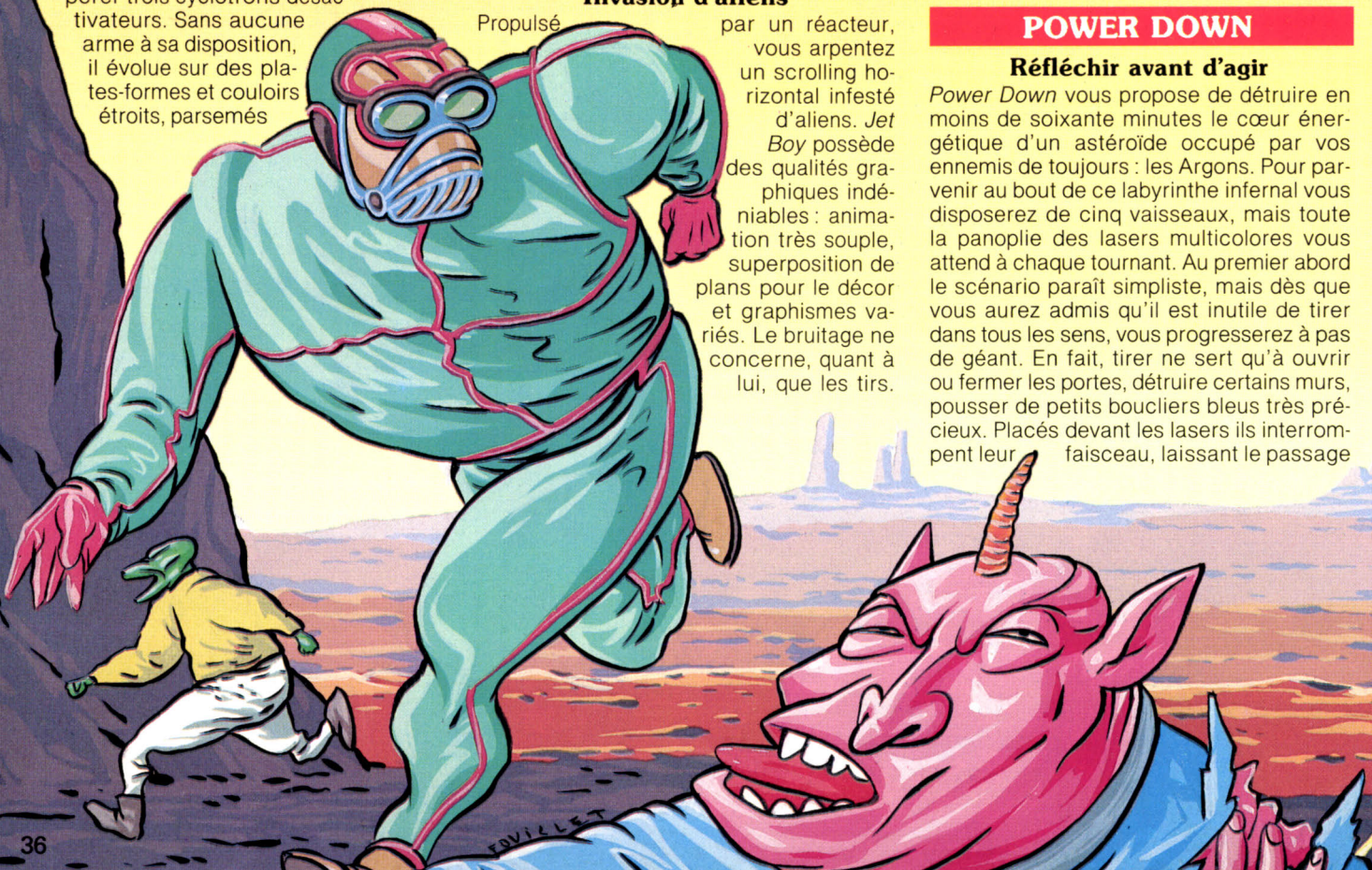
Le jeu est dans ce dernier cas bien plus attrayant. (K7 CRL pour C 64 ; notice en anglais.) O.H.

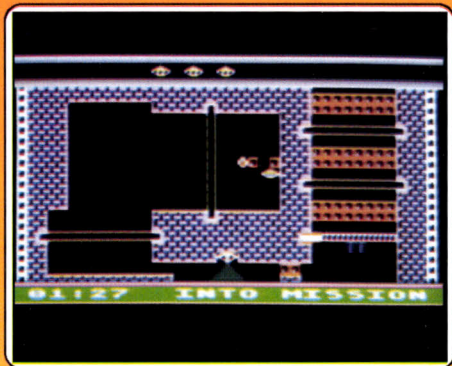
Type	action
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B

POWER DOWN

Réfléchir avant d'agir

Power Down vous propose de détruire en moins de soixante minutes le cœur énergétique d'un astéroïde occupé par vos ennemis de toujours : les Argons. Pour parvenir au bout de ce labyrinthe infernal vous disposerez de cinq vaisseaux, mais toute la panoplie des lasers multicolores vous attend à chaque tournant. Au premier abord le scénario paraît simpliste, mais dès que vous aurez admis qu'il est inutile de tirer dans tous les sens, vous progresserez à pas de géant. En fait, tirer ne sert qu'à ouvrir ou fermer les portes, détruire certains murs, pousser de petits boucliers bleus très précieux. Placés devant les lasers ils interrompent leur faisceau, laissant le passage





libre aux trois Argons nécessaires en salle de vidéo-surveillance... La télé vous permettra alors d'examiner une grande partie du labyrinthe, et ainsi de trouver la solution de la serrure codée. Attention seuls les Argons ont la propriété de transmuter certains murs, que vous pourrez alors détruire, accédant ainsi à une salle pleine de canons dangereux... Le scrolling est vertical avec des graphismes fins et de nombreuses couleurs bien choisies (Atari est le précurseur des Sprites). L'animation est fluide mais utilisée à la moitié seulement des possibilités de l'Atari. Quant aux bruitages ils sont trop classiques et ressemblent à ceux de *The Last Starfighter*. Le déplacement des Argons est quant à lui saupoudré de *Boulder Dash*. L'ensemble laisse une bonne envie d'aller jusqu'au bout. Notez au passage une erreur dans la notice : le chargement se fait avec Option et Start appuyées. (K7 Mastertronic pour Atari XE/XL et XE Game System) L.D.

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

RISK

Menace galactique

La planète Christon 3 est le siège du plus grand centre de recherche dans le domaine spatial. Tout va pour le mieux jusqu'au jour où un appel de détresse parvient de cette planète,

est le siège de recherches des armes le mieux un appel de détresse de cette planète,

quant qu'elle subit une agression de forces non identifiées. La consigne de se terrer dans les abris souterrains est aussitôt donnée aux scientifiques de la base ; depuis plus de nouvelles...

Largué d'un vaisseau en orbite autour de Christon 3, aux commandes d'un petit jet ultra moderne et puissamment armé, c'est vous, une fois de plus, qui avez pour tâche de pacifier l'endroit. Votre tâche consiste à explorer les différentes zones de la planète (certaines ne sont pas cartographiées) et à détruire tous les envahisseurs qui s'y trouvent. Dans un second temps, vous devez tenter de récupérer les scientifiques qui se sont réfugiés dans le sous-sol de Christon. Et s'il vous reste suffisamment de ressources nerveuses, vous tâcherez en dernier lieu d'équiper votre vaisseau de trouvailles technologiques cachées dans les laboratoires secrets de la planète. Le graphisme de

ce jeu est une réussite alliant esthétique et humour. Les décors, les ennemis, y sont nombreux et agréablement représentés.

Les animations des parties arcade sont multiples et d'excellente qualité (rapides et lisses). Les bruitages sont du même acabit. Un bon programme d'action. (K7 Edge pour C 64). E.C.

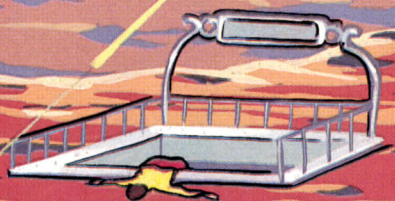
Type	action
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	A

SOLOMON'S KEY

La richesse ou la mort

« Les chemins de la fortune sont pavés d'embûches », cette phrase ne cesse pas de vous hanter tant que vous jouez à ce jeu. En effet, en quête du fabuleux trésor du roi Salomon, vous vous trouvez aux prises avec de nombreux ennemis aussi cruels qu'insolites (têtes de mort, dragons, fantômes) qui ont pour but de vous empêcher d'atteindre l'indispensable

clé qui vous permet de leur échapper et d'accéder ainsi au tableau suivant. Le jeu consiste, d'une manière générale, à faire preuve de stratégie et de tactique grâce à la baguette magique dont vous êtes affublé : vous pouvez créer des blocs ou les faire disparaître afin de vous déplacer ou de faire tomber des ennemis. Il faut donc faire preuve d'opportunisme et d'anticipation afin d'atteindre la clé. Ce programme a été présenté dans le n° 49 de *Tilt* pour C 64 et CPC), mais son adaptation sur ST lui ôte tous les défauts



TUBES



qui pouvaient lui être reprochés jusque là. Le graphisme a fait l'objet de considérables améliorations : graphismes fins et détaillés (la machine y est pour beaucoup). Chaque décor est un régal pour les yeux. Les animations sont lisses et donnent à l'ensemble un nouveau réalisme. Les bruitages sont eux aussi de bonne qualité, on regrettera cependant que la musique (lorsqu'elle est activée) soit interrompue par les bruitages. Un bon produit. (Disquette US Gold, pour Atari ST.) E.C.

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

720°

Skate en folie

Si vous rêvez de devenir un champion de skate sans risquer la moindre bosse ou blessure, ce programme ne peut que constituer une solution intéressante. Votre tâche consiste en effet à faire preuve de virtuosité acrobatique sur votre planche à roulettes. Les obstacles de toutes sortes s'efforcent, bien entendu, de vous empêcher de rouler en rond (irrégularités topographiques, skaters adverses, abeilles folles). Les acrobaties les plus spectaculaires sont

cependant possibles en fonction de l'inclinaison du plan sur lequel vous roulez. Les animations sont soignées : en effet, votre skater dispose d'une grande palette de mouvements, réalistes dans l'ensemble (en particulier lors des rotations). Cependant le graphisme bien que fin et en 3 D, est minoré



par le manque de couleurs affichées et leur agressivité (rouge, vert, noir) : il aurait peut-être mieux valu réaliser le jeu en basse résolution, mais avec une palette de seize couleurs. Le bruitage, quant à lui, est beaucoup trop discret. Un jeu intéressant qui aurait mérité un graphisme et un bruitage plus « chauds ». (Disquette US Gold pour Amstrad CPC.) E.C.

Type	action/sport
Intérêt	11
Graphisme	★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	A

THROUGH THE TRAPDOOR

Cherchez le fantôme !

Berk et Drutt, deux étranges créatures partent à la recherche de leur ami le fantôme. Sur un décor aussi simple que monotone, c'est ici la stratégie qui prime, stratégie du maniement complexe des deux personnages. Chacun d'eux peut rebondir sur le sol pour sauter et atteindre les clefs qu'il faut collecter,

éliminer certains ennemis, manger, etc. Ce double maniement (vous devez contrôler tour à tour Berk et Drutt...)



ainsi que l'animation précise et comique des sprites représentent les deux atouts majeurs de la partie. Il est cependant difficile de supporter longtemps le faible contexte graphique et sonore de la mission. *Through the trapdoor*, logiciel original, aurait pu être une réussite ! (K7 Piranha pour C 64.) O.H.

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

BIVOUC

Alpinisme

Ce logiciel, dont la version Thomson tirait parti au mieux de la machine gagne encore des atouts mais sans utiliser complètement les capacités du ST. Cette version surpasse très nettement l'adaptation sur Amstrad CPC.

Vous décidez de tout et êtes responsable du succès de votre course. Les éléments, bien sûr, interviennent aussi. Le choix du matériel, sa sélection (car vous avez de quoi charger une caravane de sherpas !) viennent augmenter les chances des alpinistes chevronnés. En revanche, choisissez soigneusement la voie d'escalade : la petite balade, cotée « facile », de cinq heures donne déjà suffisamment de fil à retordre... Et la voie « extrêmement difficile », en vingt heures, implique le bivouac en altitude qui donne le nom au logiciel. La marche facile sur la neige recouvrant les glaciers comporte le danger permanent de tomber dans une crevasse. Avec un peu de chance dans le malheur, vous glissez seulement et recommencez à grimper le long de l'abrupte paroi. Un impératif vital est de garder la cadence : accrocher



un bras, puis l'autre puis un pied, puis l'autre, puis vous hissez et recommencez. Une pause pour respirer et c'est la glissade vers le bas. Les passages de rochers, outre les bruyantes chutes de pierres, exposent aux non moins dangereuses chutes de l'alpiniste. Pas de contraintes de rythme ; sauf si vous tenez sur de trop petits « grattons », chaque bras et jambe peut chercher trois emplacements de prises. Et trois prises sont nécessaires pour monter, et en chercher de plus hautes. Original et réussi. (Disquette Infogrames, pour Atari ST. La version sur Thomson a été présentée dans Tilt n° 49 p. 72 en Tilt Parade et la version Amstrad CPC en Coup d'œil, n° 50 p. 37. Une version pour PC est annoncée.) D.S.

Type	_____	sport (escalade)
Intérêt	_____	16
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★★
Bruitage	_____	★★★
Prix	_____	C

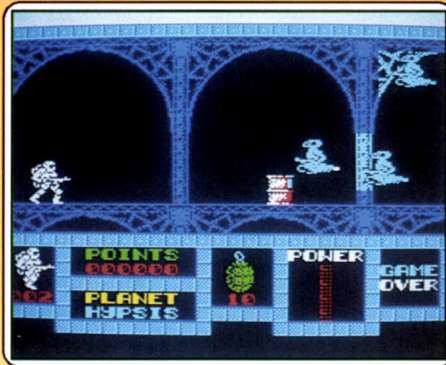


GAME OVER

Trouver une issue

Ayant résolu de mettre fin à la mégalomanie de sa maîtresse Gremla, Arkos franchit les vingt tableaux du premier monde pour trouver le bateau qui l'emmènera sur la seconde planète ou il lui aura encore deux étapes à franchir. Mais de nombreux combattants défendent le domaine de Gremla, chacun ayant ses points forts et ses lacunes. Pour se défendre et attaquer, Arkos dispose d'une mitraillette aux munitions inépuisables et de dix grenades. Il peut d'ailleurs trouver en chemin d'autres grenades, des champs de force qui le protègent, des cœurs pour refaire le plein d'énergie et des amplificateurs augmentant la puissance de ses tirs. Outre les gardiens (les derniers de chaque île sont particulièrement coriaces), il doit éviter les mines et sauter par-dessus les précipices.

Les tableaux sont variés et les difficultés



aussi. Les graphismes sont fins et l'animation fluide et rapide. Quant aux bruitages, ils sont corrects dans la version 128 K. (K7 Imagine, pour Spectrum.) J.H.

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

STREET SPORTS BASE-BALL

Bonne ambiance

Les simulations de base-ball sont souvent mal perçues car trop austères ou trop complexes... Ce logiciel propose un compromis efficace entre réalisme et plaisir ludique. Premier atout de la simulation, l'ambiance du jeu : les deux équipes s'affrontent sur un terrain vague ; le parcours est délimité par des boîtes de conserve ou des couvercles de poubelles... Le bruitage est simple et agréable (coup de klaxon de la rue, frappe de la balle, etc.), l'animation des personnages aussi réaliste que drôle.

Deuxième atout, la disposition de l'écran de jeu : une fenêtre montre l'action en zoom 3D, l'autre en vue aérienne.

Ajoutez à cela une notice qui rappelle avec clarté les règles de ce sport et vous comprendrez l'intérêt qu'il est possible de tirer



de cette partie, même lorsque l'on n'aime pas, *a priori*, le base-ball ! (K7 Epyx pour Commodore 64.) O.H.

Type	_____	base-ball
Intérêt	_____	13
Graphisme	_____	★★★
Animation	_____	★★★★
Bruitage	_____	★★★
Prix	_____	B

SKY FIGHTER

Mission périlleuse

Le type de combat développé par *Sky Fighter* est rare et de ce fait bienvenu : votre vaisseau survole des installations ennemies et doit pour survivre lâcher des bombes sur les réserves de carburant et mitrailler des soutcoupes.

Le graphisme utilise des sprites relativement simples et petits. Les bruitages sont de même sans grande originalité. Mais qu'importe, l'ensemble reste très convenable et c'est surtout la variété et l'originalité de cette mission qui méritent toute votre attention. Dès le second niveau de jeu, il faut en effet surveiller sans cesse le niveau de carburant, faire face à des ennemis nouveaux, bref revoir à tout moment la stratégie de déplacement sur le lent scrolling vertical de l'écran.



Sky Fighter est un bon jeu d'action. Il paraît (trop) simple au premier abord... Il est en fait très complexe à long terme ! (Disquette Anco pour Amiga.) O.H.

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

TUBES



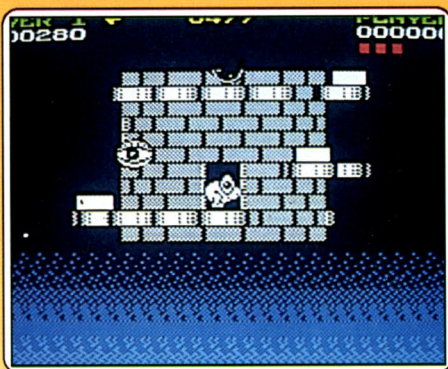
NEBULUS

Aquapolis

Vous incarnez une charmante créature aquatique dont la civilisation raffinée est mise en danger par le dysfonctionnement de tours nécessaires à l'équilibre marin. Vous devez donc parvenir au sommet de chacune des tours malgré le nombre considérable de difficultés se dressant sur votre chemin (créatures hostiles telles que des sphères, des yeux menaçants ou des molécules virevoltantes). Dans la lignée des jeux de plates-formes, ce jeu est d'une réalisation technique

parfaite. Le graphisme de ce programme est d'une qualité remarquable, tout à la fois fin, varié et humoristique. L'animation constitue l'un des points les plus frappants du logiciel, en particulier lors des déplacements de votre créature et des rotations des tours. Un bon jeu. (Disquette Hewson pour C 64) E.C.

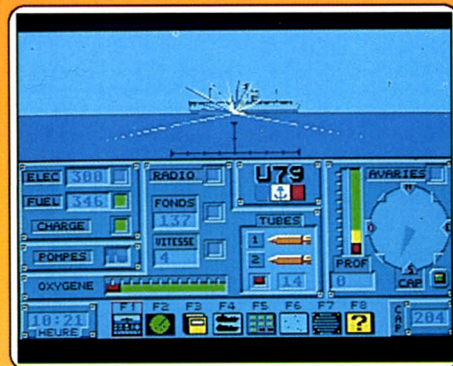
Type	_____	action
Intérêt	_____	13
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitage	_____	★★★★
Prix	_____	B



Version Spectrum

Les graphismes et l'animation des créatures sont quelconques et les bruitages inexistantes mais ce jeu demeure intéressant par son originalité et sa difficulté. (K7 Hewson, pour Spectrum.) J.H.

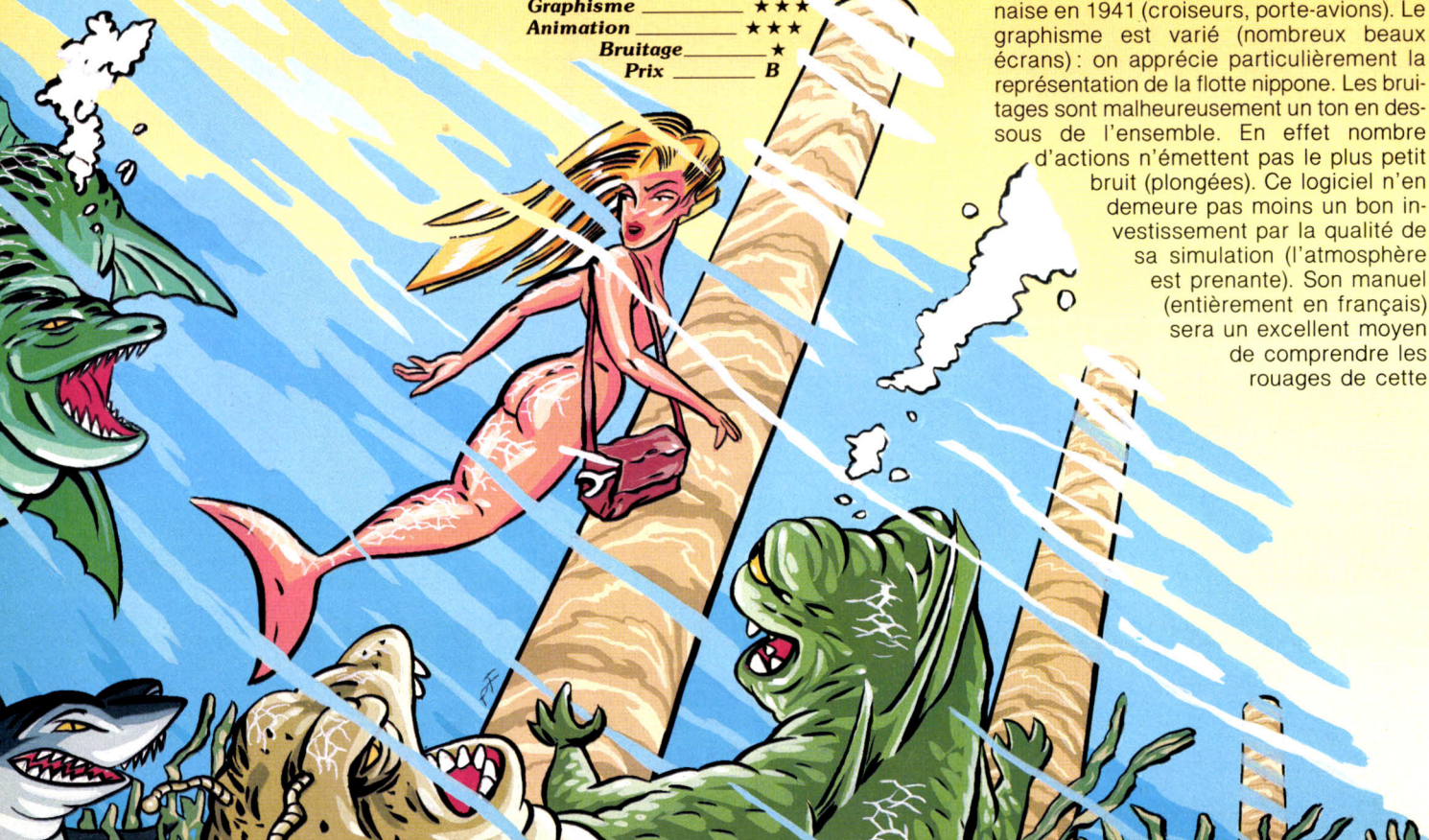
Type	_____	action
Intérêt	_____	11
Graphisme	_____	★★★
Animation	_____	★★★
Bruitage	_____	★
Prix	_____	B



BLUE WAR

Mort dans les profondeurs

L'attaque de Pearl Harbor par l'aviation japonaise le 7 décembre 1941 signifiait l'entrée brutale des États-Unis dans un conflit qui désormais serait mondial, réunissant l'Occident et l'Orient dans un même brasier. La guerre du Pacifique fut particulière en ce sens qu'elle reposait essentiellement sur les forces aéronavales des protagonistes (un peu de terres émergées). C'est dans ce cadre tumultueux que vous incarnez un officier de sous-marin à la tête de trente-cinq hommes d'équipage. Votre but : devenir amiral (rien de moins). Pour repérer et détruire la flotte ennemie, vous disposez de nombreux instruments de bord (périscope, sonar, torpilles). Des voyants et indicateurs vous rendent compte des dommages et avaries que vous porte l'ennemi. Le programme respecte avec fidélité la composition de l'armada japonaise en 1941 (croiseurs, porte-avions). Le graphisme est varié (nombreux beaux écrans) : on apprécie particulièrement la représentation de la flotte nippone. Les bruitages sont malheureusement un ton en dessous de l'ensemble. En effet nombre d'actions n'émettent pas le plus petit bruit (plongées). Ce logiciel n'en demeure pas moins un bon investissement par la qualité de sa simulation (l'atmosphère est prenante). Son manuel (entièrement en français) sera un excellent moyen de comprendre les rouages de cette



époque dramatique, grâce au petit condensé historique qui est présenté. (Disquette GO pour Atari ST.) E.C.

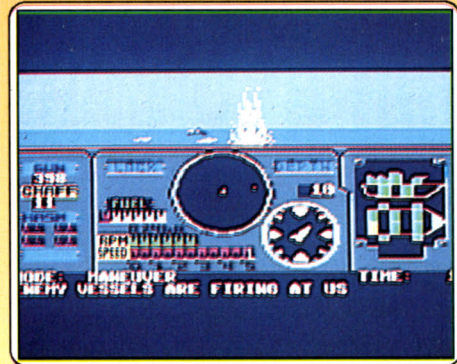
Type _____ **stratégie**
 Intérêt _____ **14**
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★
 Bruitage _____ ★★★
 Prix _____ **C**

PEGASUS

Alerte sur la mer

Aux commandes d'un hydroglisseur de patrouille vous devez contrer des forces navales ennemies dans différents théâtres d'opérations. Diverses missions vous sont proposées telles que la recherche de terroristes, la surveillance côtière ou celle d'un convoi de ravitaillement : en fonction du risque encouru, votre promotion est plus ou moins rapide (de membre d'équipage à Amiral). Chacune des missions prend pour base un scénario étoffé, où les incidents diplomatiques ont leur place, en cas d'excès de zèle de votre part.

La simulation rend compte de sa qualité, en particulier durant les scènes d'affrontement, où même l'écume d'un obus tombant dans la mer viendra fouetter la surface de votre écran. A bord de votre hydroglisseur, vous disposez d'armes variées (missiles,



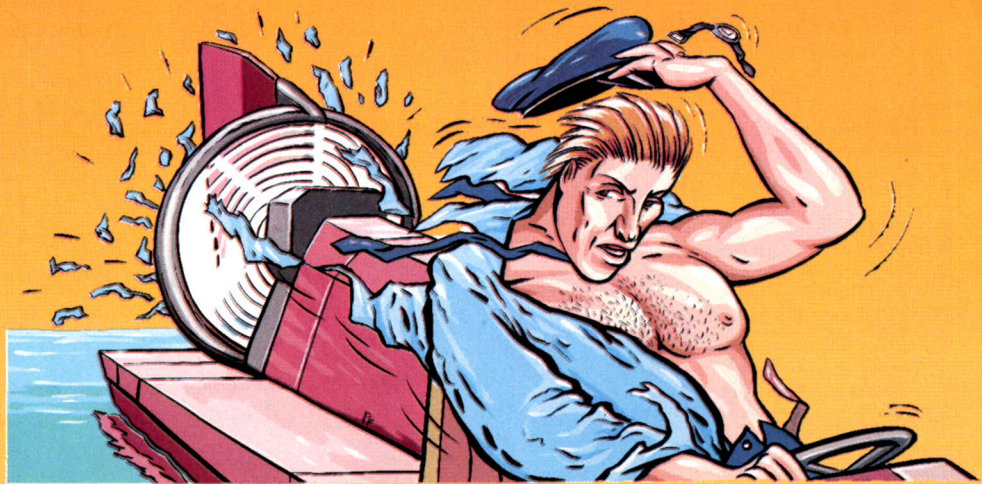
mitrailleuse) et de systèmes de détection sophistiqués (radar). Les graphismes du jeu sont de bonne qualité et rendent parfaitement compte des subtilités du scénario. Les animations sont rapides et fluides (les évolutions des bateaux ennemis sont parfaites). Après la mission, un compte rendu final vous est donné, concernant les dégâts infligés et le nombre d'ennemis détruits. (Disquette Electronic Arts pour C 64.) E.C.

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

MEWILO

Soukougnan an kaye la

Balayant les traditionnels et lourds clichés qui poursuivent les Antilles (créatures naïves mais dansantes), *Mewilo* fait une réelle plongée dans l'âme antillaise, tout à la fois



complexe, passionnée, violente et irrémédiablement marquée par les griffes de son histoire (l'esclavage). Le scénario prend place en Martinique, le 7 mai 1902 à Saint-Pierre, la veille d'une éruption volcanique qui allait totalement détruire la ville et ses habitants (30 000 morts). La complexe hiérarchie sociale et les rapports de force entre les différentes composantes de la population sont dévoilés avec adresse.

Vous tenez le rôle d'un détective qui a été engagé par des Békés (descendants de colons blancs), afin de les délivrer des manifestations surnaturelles qui hantent leur demeure.

L'enquête est longue et nécessite une certaine connaissance des mœurs locales, (heureusement un service minitel existe, pour venir en aide aux aventuriers en péril).



Les graphismes du programme sont fins et chatoyants, donnant une reproduction correcte des paysages du nord de la Martinique (certaines couleurs sont cependant gênantes pour la lecture). Des petites animations agrémentent certaines scènes (petit lézard sur les murs, belles ingénues allant au lavoir). Des digitalisations font l'essentiel de l'environnement sonore (rythme musical de fond, grognements de porc dans les basses-cours).

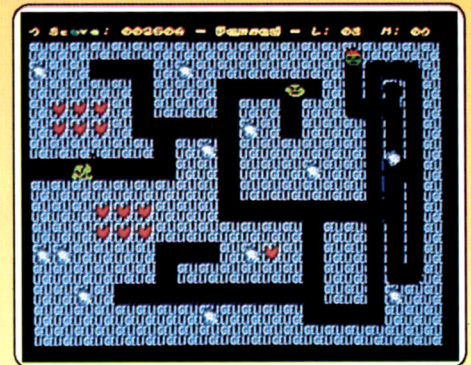
Le programme est fourni avec une cassette audio de l'un des groupes musicaux les plus en vogue en Martinique (Malavoi), une nouvelle de l'auteur Patrick Chamoiseau et une succulente recette culinaire locale, le catalogue. Un jeu d'aventure dépayçant et chargé

de culture. (Disquette Coktel Vision pour Atari ST.) E. C.

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

DR. FRUIT

Régime végétarien

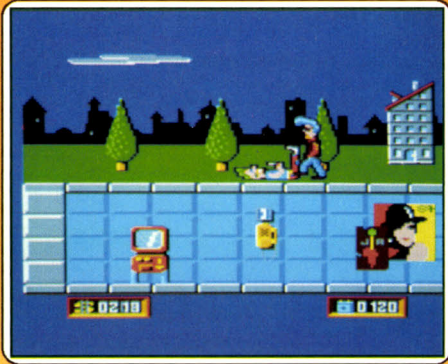


Un émule de *Boulder Dash*... Tomates contre pommes de terre, les tableaux de cette partie sont emprunts d'une vivacité à toute épreuve. Le principe du jeu est simple : vous creusez le mur de briques à la recherche de fruits. Contre vous, une petite armée de quatre « affamés ».

Sans atteindre la qualité ludique et stratégique de *Boulder Dash*, ce programme développe une bonne humeur attirante. Les bruitages vont du « scrontch ! » au « Rhôd ! » lorsque votre tomate crache des pépins contre ses adversaires et fait la moue à l'approche de l'ennemi ! *Dr. Fruit* est un programme distrayant et drôle qui aurait peut-être mérité une plus grande variété au niveau des graphismes. (Disquette Softgang/Anco pour Amiga.) O.H.

Type _____ **Boulder Dash**
 Intérêt _____ **13**
 Graphisme _____ ★★
 Animation _____ ★★
 Bruitage _____ ★★★★★
 Prix _____ **B**

TUBES



BILLY 2

Loubards et policiers

Billy repart à l'aventure. Le décor de cette mission reste très proche de la première version. Escaliers, métro, rues désertes ou presque..., vous devez à nouveau combattre loubards et policiers, utiliser des indices et mettre au point une progression sans faille. Billy gère tout à la fois son pécule (200 F en début de partie) et sa santé. Il existe de nombreux jeux de hasard pour perdre ou gagner de l'argent et de délicieux chewing-gums pour reprendre des forces. La partie profite d'un graphisme clair, d'une animation vive et précise. Les bruitages sont réalistes et variés. Un bon programme « action » qui reste cependant très proche de la précédente version. (Disquette Loricels pour Amstrad CPC.) O.H.

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

L'ANGE DE CRISTAL

Crafton & Xunk, suite

La suite de *Crafton & Xunk* comble les espérances de ceux et celles qui ont apprécié la première partie. Les éléments de continuité fournissent d'heureux points de repère dans un logiciel plus complexe. Crafton, toujours accompagné du charmant Xunk, doit percer le secret d'une mystérieuse et labyrinthique construction de la planète Xul.

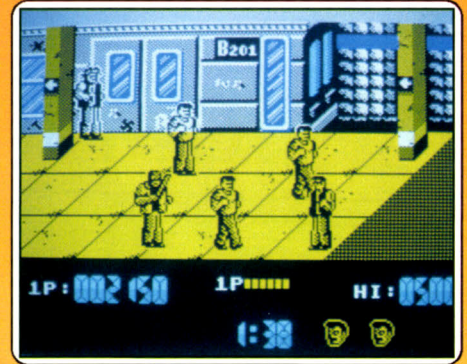
Des ennemis lui mettront des bâtons dans les roues, à moins que Crafton ne séduise une des dangereuses Stiffiennes. Crafton peut donc obtenir des objets d'autres personnages, ou demander à Xunk de lui en apporter. Plusieurs tâches intermédiaires, à découvrir au cours du jeu, jalonnent les parcours. L'action se déroule par moment à l'air libre, ou dans des constructions aux architectures très variées. La richesse des décors, arbres, arbustes, meubles et objets de toutes apparences, rend parfois le graphisme de la version Amstrad un peu confus. L'animation conserve la qualité sans faille du premier épisode. Les graphismes fouillés et très variés surpassent ceux de la quasi-totalité de la production sur CPC.

Si la difficulté du jeu va de pair avec sa richesse, il faudra des jours entiers pour venir à bout de l'épisode. Et même si cela exige des semaines vous ne risquez pas de vous ennuyer. (Disquette Ere Informati-



que sur CPC. La version cassette est une version réduite. L'adaptation sur Atari ST est prévue pour bientôt.) D.S.

Type	aventure-action	
Intérêt		18
Graphisme		★★★★★
Animation		★★★★★
Bruitage		★★★
Prix		C



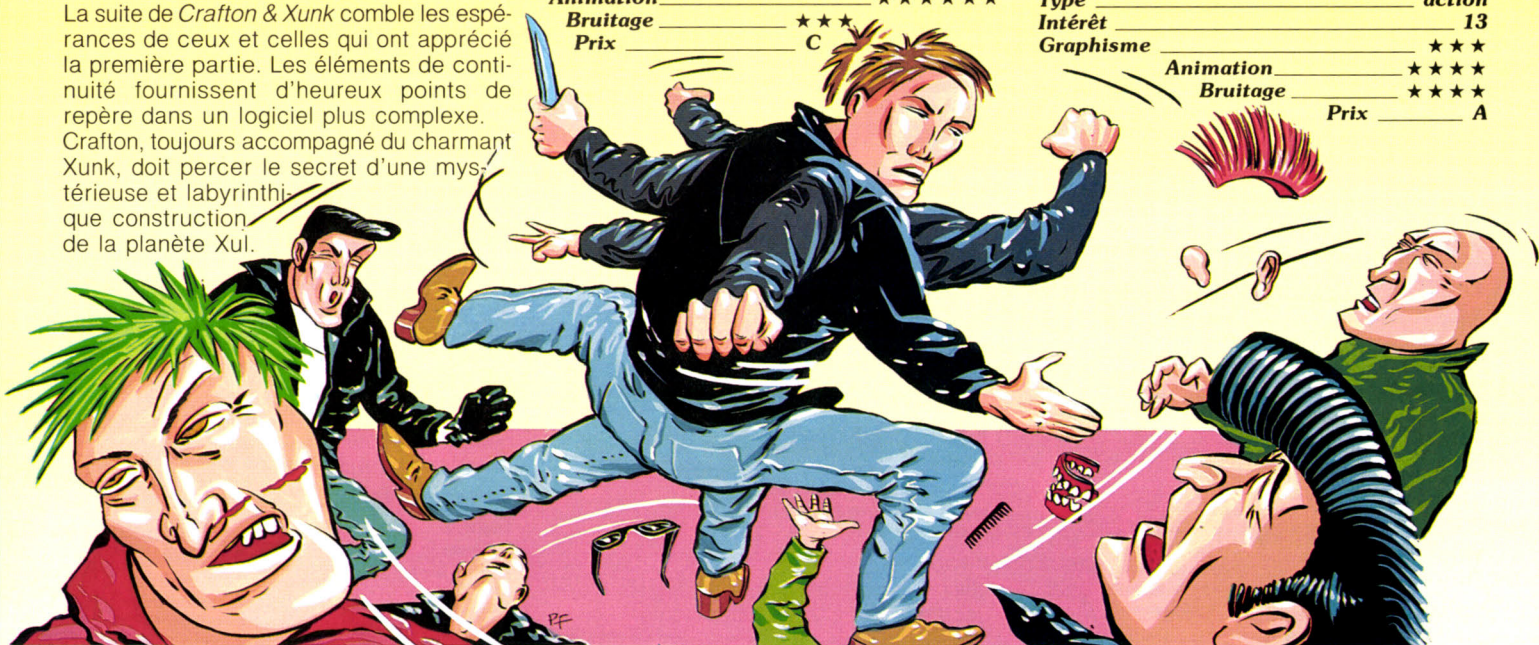
RENEGADE

Que d'ennemis !

Pour retrouver à temps votre petite amie, vous devez éliminer tous les voyous qui se sont donné le mot pour vous attaquer. Certes vous n'êtes pas un novice en sports de combat et coups de poing et de pied n'ont plus de secret pour vous. Mais il faut pourtant faire preuve de stratégie pour ne pas crouler sous le nombre. Déplacez-vous donc pour n'avoir qu'un adversaire à la fois et surtout évitez de vous faire encadrer car l'un des assaillants vous ceinturerait tandis que l'autre vous rouerait de coups. N'hésitez pas à frapper un adversaire à terre car ces loubards sont sans merci.

Dans le métro, vous pouvez vous débarrasser rapidement de vos agresseurs en les faisant tomber sur le ballast d'un coup de pied bien placé. Si les graphismes des antagonistes et des décors ne sont que moyens, l'animation, en revanche, est de qualité, fluide et rapide. La version 128 K est dotée d'une agréable musique de présentation qui se poursuit tout au long du jeu et de bruitages bien réalisés. Un bon logiciel qui vous tient en haleine. (K7 Imagine, pour Spectrum.) J.H.

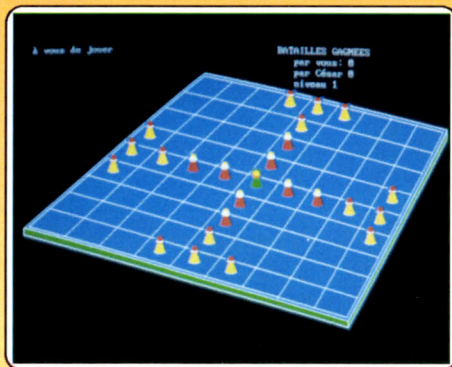
Type	action	
Intérêt		13
Graphisme		★★★
Animation		★★★★
Bruitage		★★★★
Prix		A



LE JEU DU ROY

Echiquier royal

FIL présente un jeu de réflexion absolument original, quoique fort ancien, presque totalement inconnu en France, mais passionnant à plusieurs titres. Il oppose, sur un échiquier de quatre-vingt-cinq cases, le camp du roi appelé César, Henri IV ou Napoléon, qui au début de la partie, se tient sur la case centrale entourée de huit pions amis, et le camp des seize autres pions, répartis près du bord de l'échiquier. Le roi, toujours joué par l'ordinateur, a gagné s'il atteint une des cases de la périphérie. Toutes les pièces se déplacent comme des tours aux échecs : une pièce entourée de deux ennemis est prise, le roi mobilise quatre ennemis avant de se rendre. Deux dispositions de départ, alliées aux trois stratégies correspondant aux trois rois, et combinées aux trois niveaux de difficulté, donne



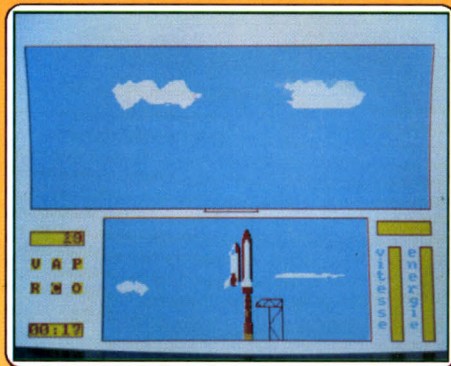
une singulière richesse à un jeu simple dont les parties, au début, se terminent, à peine commencées, par une défaite humiliante de votre camp. Très sobrement réalisé, rédigé en C sur PC (carte EGA et CGA). *Le jeu du Roy* devrait sortir aussi sur ST. L'alliance de son apparente simplicité et d'un haut niveau fait du programme une réussite originale. (Disquette Fil pour PC.) D.S.

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

LES HITS N° 5

Plaisirs variés

La compilation qui touche à tous les domaines : simulation ludique avec *Space Shuttle*, création graphique avec *Lorigraphe* et utilitaire avec *Budget familial*... La qualité de l'ensemble est indéniable. *Space Shuttle* est actuellement le simulateur de navette spatiale le plus réaliste disponible sur CPC. C'est un programme qui allie, avec aisance, simulation technique et plaisir ludique. *Lorigraphe* est pour sa part un logiciel de dessin très convaincant. Il utilise un classique menu d'icônes qu'il est malheureusement impossible de contrôler au joystick. Quant



à *Budget familial*, il se propose de gérer votre fortune, de tracer des schémas, etc. Un utilitaire très souple dont il faudra bien sûr avoir l'emploi ! Ce N° 5 de Loricels est, à coup sûr, un bon investissement, surtout justifié à mon sens par les deux premiers titres cités. (Disquette Loricels pour Amstrad CPC.) O.H.

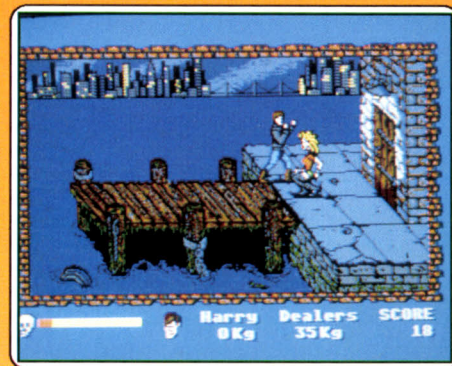
Type _____ compilation
 Intérêt _____ 15
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitage _____ ★★
 Prix _____ C

MANHATTAN DEALERS

Chasse anti-drogue

Jeu d'action drôle et très bien animé d'un nouvel éditeur sur Atari ST. Le prétexte est on ne peut plus moralisateur, vous devez récupérer toute la drogue qui circule à Manhattan, pour la détruire bien entendu. Après le choix du niveau entre « Blédine » et « Arcanoïde » en passant par « Cocaïne » et « Héroïne », vous voici lâché, seul, dans la jungle urbaine. Vos adversaires de toutes les couleurs (du punk à coiffure verte au « joueur » à batte de base-ball noir, sans oublier les mafiosi chinois experts au nunchaku, au sabre, au karaté) sont remarquablement agressifs. Les habitants des maisons de briques vous envoient des pots de fleurs, puis tout un bric-à-brac d'objets divers et dangereux.

L'action repose sur deux piliers : une animation excellente quoiqu'un peu saccadée,



dans des décors pittoresques et bien rendus. L'animation donne l'illusion du volume, les personnages projettent leur ombre sur le sol, montent et descendent les escaliers, multiplient les manières de porter des coups.

Les décors font connaître un Manhattan de polar, dont la tristesse n'est nuancée que par des touches d'humour. Ainsi l'apparition de personnages baroques : la prostituée armée d'un fouet vous pousse à l'eau du haut de l'estacade, tandis qu'un sinistre costaud manie la tronçonneuse comme d'autres un fleuret moucheté. Ces tempêtes beaucoup de premiers logiciels méritent le détour, pourquoi s'en plaindre ? (Disquettes Silmarils pour Atari ST.) D.S.

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





ALIEN-STRIKE

Combat spatial

Plus violent et plus fou que cet affrontement, impensable... Imaginez des sprites minuscules qui se lancent sur un écran noir pour tirer sans cesse et lancer des missiles, le tout dans un bruitage de klaxons et synthèse vocale délirant ! Il faut un certain temps pour saisir la subtilité d'*Alien-Strike*. Le principe du jeu est cependant simple : vous devez éliminer l'ennemi et ses différents vaisseaux, collecter au passage des « bonus énergétiques » et surtout maîtriser le maniement de votre engin. C'est en ce dernier point que se corse la partie. Le vaisseau traverse l'écran d'une poussée de réacteur et réapparaît sur le bord opposé, pivote sur lui-même au moindre mouvement du joystick. Il est heureusement possible de jouer à deux ou de modifier les composantes de l'animation et du jeu (inertie, armement, etc.). *Alien-Strike* n'a pour lui que son originalité. La partie semble tout d'abord trop complexe, puis relativement monotone lorsque l'on pousse plus loin. On appréciera cependant la vivacité de l'animation et l'entrain de la bande son... (Disquette Robotek pour Amiga.) O.H.

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

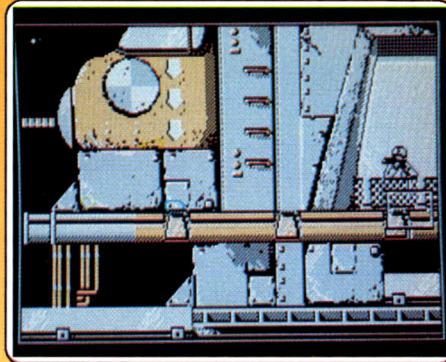
BOB MORANE-SCIENCE-FICTION

Aventure spatiale

Dans la série des aventures de Bob Morane le troisième volet se déroule dans l'espace. Ce jeu d'action efficace respecte le principe de *Prohibition* : vous dirigez une cible et tirez le plus rapidement possible sur des personnages évanescents, sous peine de vous faire tuer.

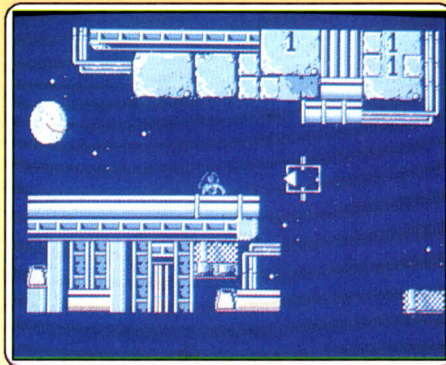
Le décor suggère le centre Beaubourg qu'on aurait transporté sur la Lune et qui serait peuplé de tireurs et tireuses que la gâchette démange ainsi que d'Iguanodons lymphatiques ou de Ptérodactyles mécaniques juchés sur les poutrelles de l'édifice. Le bouclier magnétique utilisé par Bob Morane se recharge en quelques secondes.

Le graphisme, très clair et lisible est tout entier au service de l'action. Quand les adversaires les plus coriaces ont été éliminés, une énorme roche satellite arrive en tournoyant, qu'il faut abattre par des coups au but répétés. Alors seulement Bob se met à courir vers le niveau supérieur. Et nous



revoilà dans un échange extrêmement rapide d'arguments meurtriers. L'animation de la version Thomson fait honneur aux trois programmeurs, tandis que la sonorisation repose sur la musique de présentation. Les graphismes en plein écran, l'image qui glisse sans à coups rendent le jeu confortable à utiliser. (Disquettes Infogrames pour TO8 et TO9 +) D.S.

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



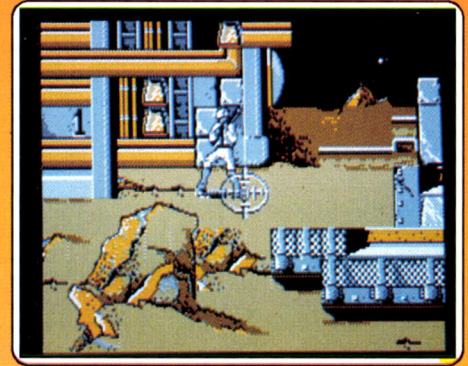
Version Atari ST

Celle-ci a des graphismes plus fins, ainsi qu'un son plus riche que la version Thomson. Mais la gamme de couleurs limitée aurait pu être enrichie lors de l'adaptation. Excellente animation. (Disquettes Infogrames pour Atari ST.) D.S.

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

Version Amstrad CPC

La version qui tourne sur les CPC bénéficie à la fois d'une sonorisation et d'un graphisme de qualité pour la machine. Le choix



d'un bon joystick déterminera vos chances de réussite. (Disquettes Infogrames pour Amstrad CPC.) D.S.

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

BOB MORANE-JUNGLE

Dans le temple Maya

Le premier épisode des aventures de Bob Morane (dans la jungle), est livré, comme le reste de la série (voir Tilt parade p. 64) avec un livre de poche. Cette aventure action repose sur une succession de combats avec des adversaires baroques : indiens ou conquistadores, animaux venimeux ou objets dangereux. Les fenêtres actives occupent la majeure



partie de l'écran. L'une affiche le visage de Bob Morane, plus ou moins amoiché selon le stade des combats. Dans l'autre se déroule l'action principale. Un détecteur de vies vous prévient de la proximité d'ennemis potentiels. Son écran clignote de points rouges balladeurs. Seul inconvénient, il fonctionne à l'énergie solaire. Or l'action se déroule en partie dans les sombres entrailles d'un temple Maya, et, faute de recharges régulières au chaud soleil tropical votre détecteur tombe en panne. Un petit stock de bâtons de dynamite pourra vous tirer de certains mauvais pas... Le personnage se déplace laté-



ralement, mais aussi vers vous ou en s'éloignant : cette utilisation de la perspective pour des personnages animés constitue une intéressante innovation. Hélas il se meut dans une fenêtre de taille trop réduite pour en exploiter tous les effets.

La musique, sur Thomson a un timbre intermédiaire entre celui des clavecins et des hautbois ou clarinettes, fort agréable.

La géographie de la zone gagnerait à être plus claire, de même les rencontres donnent l'impression de se produire par le plus grand des hasards.

L'épisode « jungle » est le moins convaincant de la série. (Disquettes Infogrames pour TO8 et TO9 +.) D.S.

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

DEFENDER OF THE CROWN

Chevaleresque

Un logiciel très attendu par tous les aventuriers du ST... Cette nouvelle version de *Defender of The Crown* est, une fois n'est pas coutume, bien plus intéressante que son homologue sur Amiga. L'aventure est en effet plus complexe et subtile sur ST. Lors des tournois, il ne s'agit plus par exemple de simplement heurter l'adversaire à la base du bouclier : vous devez aussi presser la gâchette à l'instant précis de l'impact ! Même chose en ce qui concerne les invasions : votre armée se trouve sans cesse attaquée lorsqu'elle rentre d'une mission. Les combats sont animés et le joueur est averti des éventuelles actions de son compagnon Robin de Bois. Signalons pour finir qu'il est possible de choisir entre différents projectiles pour la catapulte et que le réglage de l'engin s'avère



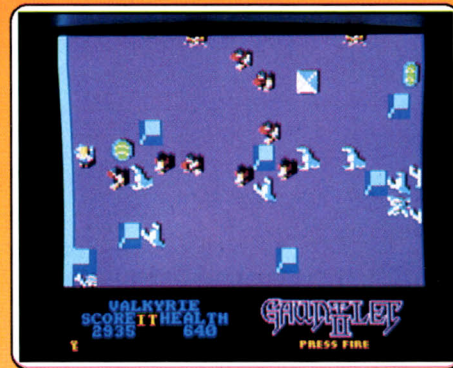
très délicat... Autant d'atouts inexistant dans les versions précédentes ! Pour un contexte graphique et sonore de très bonne qualité (l'ensemble est juste un peu moins beau que sur Amiga...), cette quête reste à mon sens l'une des meilleures simulations du genre disponibles sur ST. (Disquette Mindscape pour Atari ST.) P.C.

Type	_____	action
Intérêt	_____	18
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★★
Bruitage	_____	★★★★
Prix	_____	C

GAUNTLET II

Labyrinthe infernal

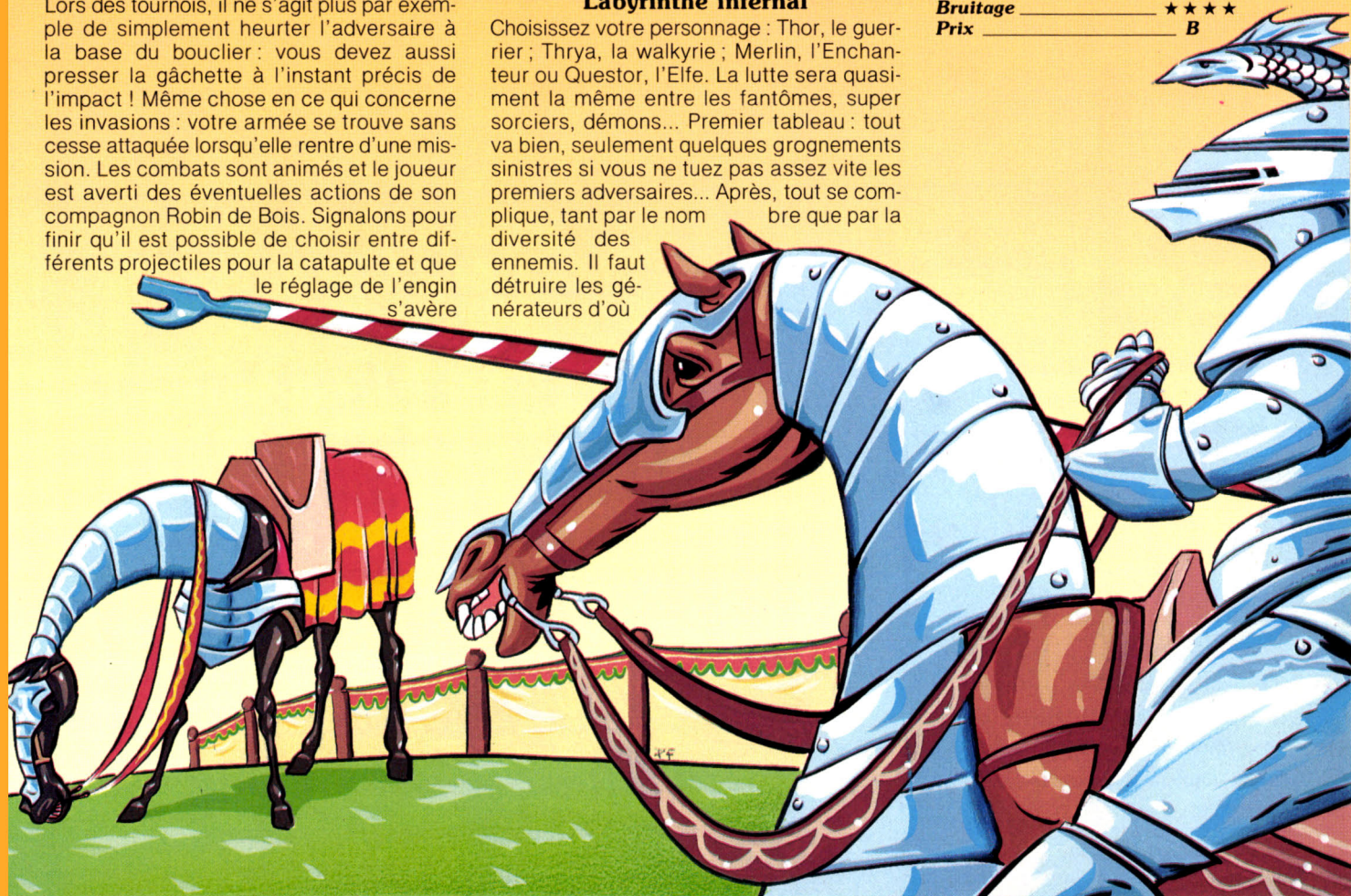
Choisissez votre personnage : Thor, le guerrier ; Thrya, la walkyrie ; Merlin, l'Enchanteur ou Questor, l'Elfe. La lutte sera quasiment la même entre les fantômes, super sorciers, démons... Premier tableau : tout va bien, seulement quelques grognements sinistres si vous ne tuez pas assez vite les premiers adversaires... Après, tout se complique, tant par le nombre que par la diversité des ennemis. Il faut détruire les générateurs d'où



sortent les monstres, ramasser autant d'objets que possible pour augmenter votre score. Les bruitages sont assez limités mais spécifiques à chaque attaque.

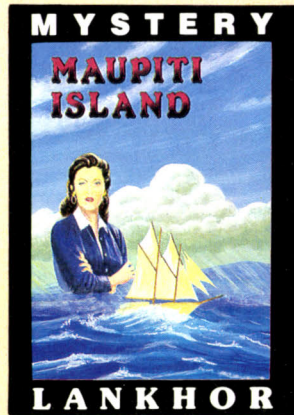
Si l'animation des personnages est convaincante, le graphisme semble parfois confus : en effet la vue aérienne ne facilite pas l'identification de chaque monstre. La partie gagne en intérêt lorsqu'un deuxième joueur vous aide dans ce dangereux labyrinthe. *Gauntlet II* reste finalement très semblable à son célèbre précurseur ! (Cassette US Gold pour Amstrad CPC.) O.H.

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





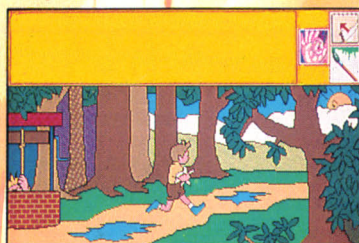
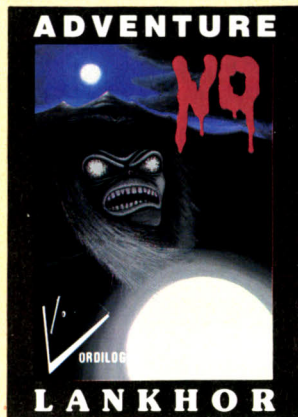
MORTVILLE MANOR
Mystère policier • 2 fois
Tilt d'Or Canal + 1987
• ATARI ST • Compatible PC fin
mars • Adaptation
AMIGA en cours. ***275 F.**



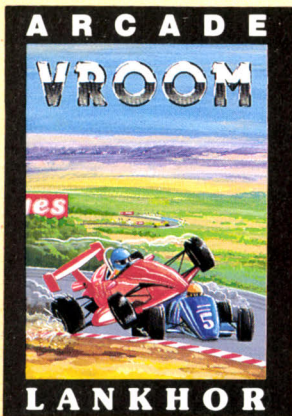
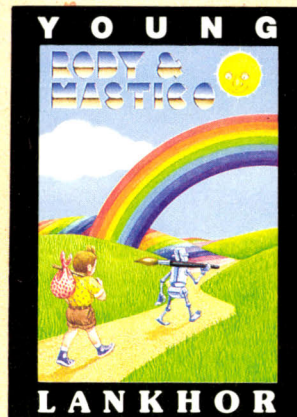
MAUPITI ISLAND
Après MORTVILLE MANOR
retrouvez Jérôme LANGE
dans MAUPITI ISLAND, un soft soigné
dans ses moindres détails
ATARI ST fin mars ***275 F.**



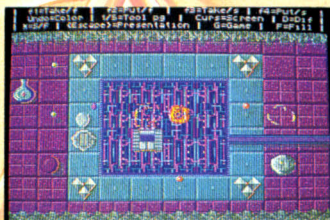
NO
Vivez une grande aventure avec
votre C64 poussé au maximum de
ses possibilités
C64 ***199 F.**



RODY & MASTICO
Une aventure à colorier
entraînant les plus jeunes
à la recherche de l'étoile multi-
couleur. La micro dédiée
à l'enfance. ATARI ST ***175 F.**



VROOM
La course de F1 que vous attendiez
Retrouvez les impressions Arcade
sur votre ST.
ATARI ST fin février ***199 F.**



KILLDOZERS
Arcade, aventure. En l'an 3100, détruisez UNIVAC et
ses machines diaboliques. Construction Kit, bruitages
digitalisés. ATARI ST. ***199 F.**

Lankhor

Vos nuits blanches Les yeux fermés !!

Nous recherchons programmeurs pour
collaborer à la réalisation de
logiciels.
Nous éditons vos produits,
illustrations sonores et
graphiques possibles.



J E U
P A R L A N T

*Prix Public Maximum Conseillé.

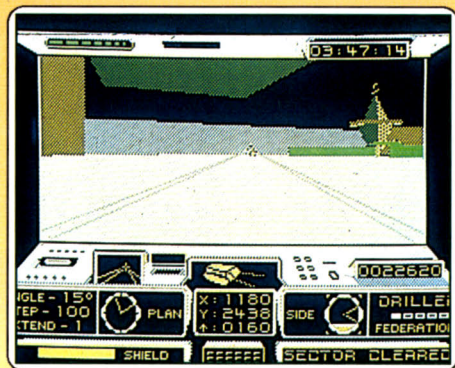
TUBES

DRILLER

Vaisseaux renifleurs

Le scénario de *Driller*, dont l'exposé n'occupe pas moins de vingt pages d'un manuel en anglais, plonge le joueur en pleine science-fiction. L'exploration d'une planète inconnue riche en gisements pétroliers et l'implantation de plates-formes de forage constituent l'essentiel de l'action. Le vaisseau doté d'un système de détection des gisements et protégé par un blindage magnétique est également équipé d'armes laser permettant de répliquer aux tirs ennemis ou d'abattre des murs ou d'ouvrir des accès cachés. L'accomplissement de la mission est facilité par les indicateurs de la cabine de pilotage qui indiquent à tout instant les coordonnées du vaisseau, l'état du blindage, la proximité des nappes souterraines ou les réserves en énergie.

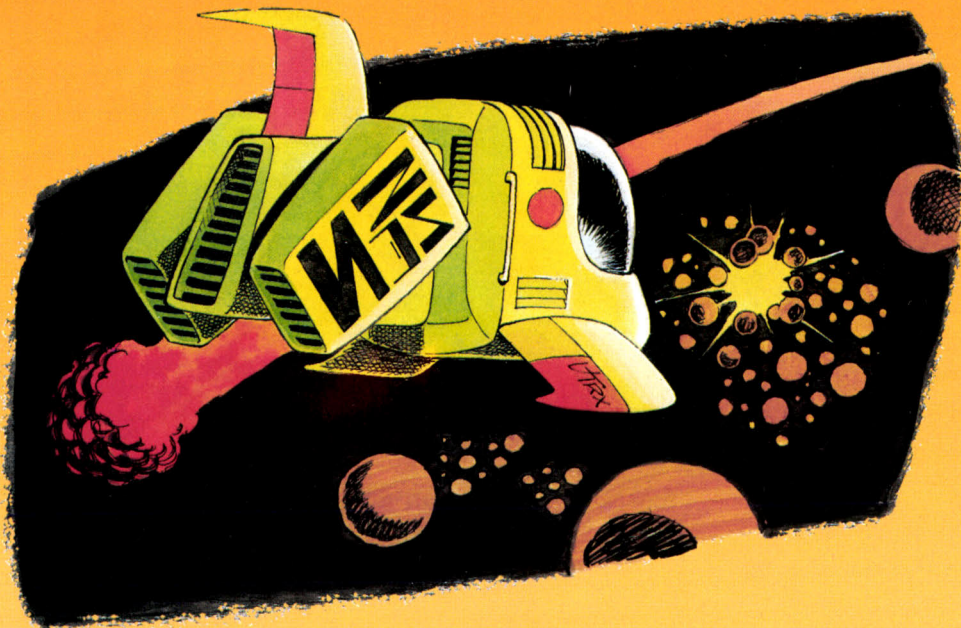
Mais l'intérêt de *Driller* tient moins à la richesse de son thème qu'à son traitement graphique. Dès les premiers instants de jeu, la ressemblance avec les paysages géométriques de *Sentinel* saute aux yeux : *Driller* parvient à donner un semblant de réalité à un environnement tri-dimensionnel dont le dépouillement n'est rompu que par des volumes simples, au moyen d'une animation qui sait gérer, sans aberration et de manière admirable, la modification des



perspectives accompagnant le déplacement du point d'observation. Le joueur n'est plus représenté à l'écran par le truchement d'un personnage, mais devient lui-même l'acteur qui passe sous une porte ou contourne un objet. Ce mode de visualisation « subjective », qui ne peut vraiment s'épanouir que sur des ordinateurs puissants et qui nécessite des algorithmes assez pointus, va très certainement se généraliser peu à peu.

L'impression laissée par *Driller* sur *Amstrad* montre que les ordinateurs huit bits ne sont pas exclus de ce mouvement d'évolution des logiciels. (Disquette ou cassette Incentive Software, pour *Amstrad CPC*. Manuel en anglais.) J.-P.D.

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

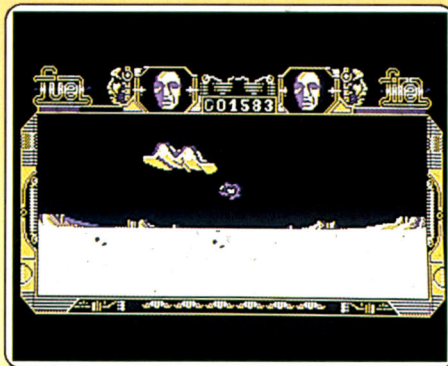


MACH 3

Objectif : foncer !

Un vaisseau lancé à grande vitesse contre une kyrielle d'ennemis, vol en rase-mottes et passage d'obstacles... La version *CPC* de *Mach 3* est très semblable à celle disponible sur *PC*. Ce logiciel met en place un décor peu coloré et assez monotone. Mais qu'importe !

L'animation souple et précise du vaisseau, les bruitages « tir laser » et le scrolling impeccable qui accentue l'effet 3D donnent



au jeu une ambiance « arcade » passionnante ! (Cassette Loricels pour *CPC*).O.H.

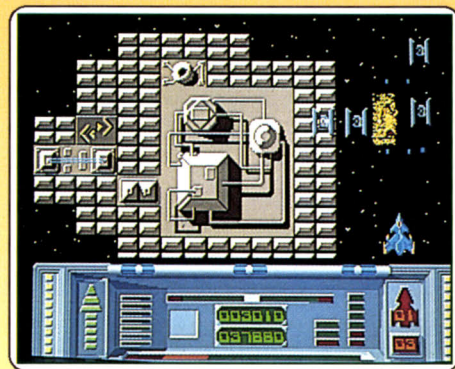
Type _____ action
 Intérêt _____ 14
 Graphisme _____ ★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitage _____ ★★
 Prix _____ B

INSANITY FIGHT

Superproduction spatiale

Le nouveau space invader de Microdeal est très proche, dans le jeu comme dans la réalisation, de *Goldrunner*, leur précédent hit qui a obtenu le Tilt d'or 87. Dès le charge-

ment du programme on est subjugué par la qualité de la présentation, très cinématographique, d'*Insanity Fight*. Les graphismes sont très réussis, l'animation excellente et le scrolling vertical défile à une vitesse étonnante lorsque votre vaisseau accélère.



Mais, plus impressionnant encore, la bande sonore utilise parfaitement les grandes possibilités sonores de l'*Amiga*. Si votre ordinateur est branché sur une chaîne stéréo, vous n'en croirez pas vos oreilles !

Le jeu lui-même est assez classique : votre vaisseau survole les stations spatiales ennemies et affronte des escadrilles d'Aliens ainsi qu'un gigantesque vaisseau amiral. Vous devez surveiller attentivement votre niveau d'énergie car vous ne pouvez pas vous ravitailler en cours de secteur et si elle s'épuise vous recommencez au début. Vous perdez de l'énergie quand vous êtes touché mais également à chaque fois que vous tirez. C'est la principale originalité de ce jeu car il n'est pas question de tirer à tout va mais d'ajuster soigneusement vos cibles.

Des symboles sont disposés à la surface des stations ennemies et vous les activez en passant dessus. Il vous faut les reconnaître car si certains vous procurent un

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

GUNSHIP™

LE PLUS PRIME DES SIMULATIONS D'HELICOPTERE D'ATTAQUE

EXIGEZ LA VERSION
FRANCAISE

DISPONIBLE SUR
C64, IBM, ST, AMSTRAD

L'APACHE... lui seul est capable de vaincre les pires ennemis: Tanks, infanterie, avions grâce à son matériel et armement hautement sophistiqué: Rayons UV, caméra vidéo, canons lance roquettes, radars perfectionnés, le tout sous contrôle ordinateur. Ses graphismes révolutionnaires en 3-D vous transporteront en des lieux étonnants.

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

MICROPROSE FRANCE: 50, Rue La Condamine - 75017 PARIS. Tel 1 45 2257 01.

TUBES

armement plus puissant, ou vous donnent accès à des raccourcis, d'autres vous projettent sur des obstacles. Cette superproduction est incontestablement l'un des meilleurs « shoot them up » sur Amiga. Un programme impressionnant. (Disquette Microdeal pour Amiga.) A.H.L.

Type	_____	space invader
Intérêt	_____	15
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitage	_____	★★★★★
Prix	_____	C

HYSTERIA

La chasse au monstre

Une secte de fanatiques est parvenue à faire voyager dans le temps une créature dont l'espèce a disparu depuis des siècles. Leur but est de bouleverser l'Histoire. Vous tenez le rôle du seul survivant de la parouille du temps et votre mission consiste à combattre le monstre et à le renvoyer dans le passé. Dans une zone du temps vous affrontez des créatures mythologiques : des goules, des centaures, des squelettes. Vous devez rassembler les pièces d'un puzzle qui forment, en haut de l'écran, le portrait de l'un des membres de la secte. Lorsque celui-ci est complet le monstre apparaît et si vous parvenez à le vaincre il



s'enfuira dans une période antérieure. Chassez-le de trois zones successives et il disparaîtra définitivement.

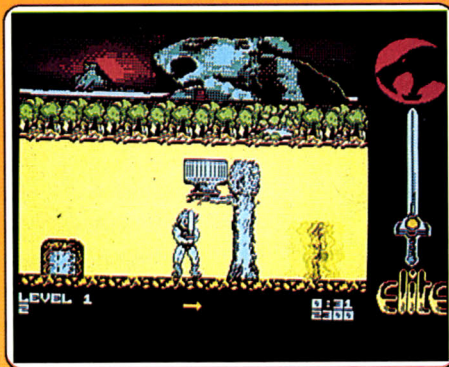
L'action très prenante, est rapide et violente. Il n'y a que trois niveaux mais il n'est pas facile d'en venir à bout. Les graphismes sont de bonne qualité ; personnages et décors sont très réalistes. L'animation est rapide et le scrolling horizontal fluide. Des heures de jeu en perspective. (Disquette Software Projects pour C 64.) A.H.L.

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

THUNDERCATS

Fuir ou attaquer ?

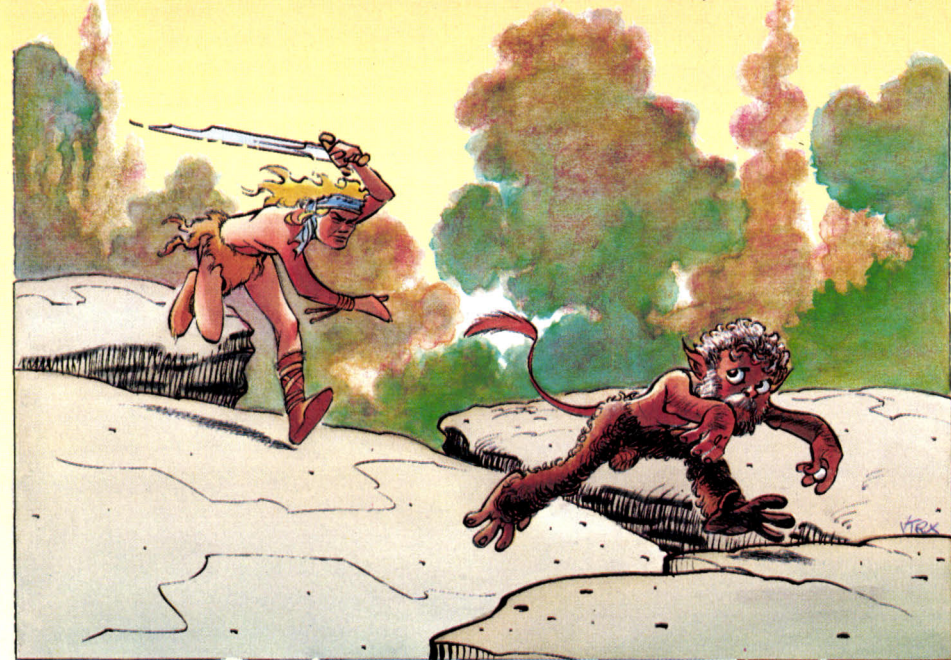
Le vaillant lion O est en mission lointaine quand l'œil de Thundera est enlevé par le sinistre Molemen. Dur combat : les Mole-



men sont dangereux et rapides. Il faut sans cesse rivaliser d'adresse et de vitesse avec eux. Muni d'une épée, vous frappez l'ennemi et récupérez des armes spéciales. L'intérêt du combat provient de la variété des adversaires rencontrés. Il faut se baisser pour frapper les gnomes, s'élancer et atteindre les oiseaux, etc. et même sauter pour retomber derrière l'adversaire et l'assasiner dans le dos. Tous les coups sont permis.

Scénario agréable, vous voyagez sur un terrain accidenté et parsemé d'embûches, toujours aux aguets, mais courant sans cesse pour fuir ou attaquer l'ennemi. Le graphisme, différent pour chaque tableau défile par scrolling. L'animation des personnages rappelle *Nemesis the Warlock* : elle met en valeur chaque mouvement avec réalisme. Les bruitages soutenus contribuent enfin à maintenir le suspens dans votre action périlleuse. Une bonne mise en scène pour ce jeu d'action intéressant et difficile à souhait. (K7 Elite, pour Amstrad CPC.) C.M.

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



Version Commodore 64

La version C 64 est bien entendue servie par un meilleur contexte graphique et sonore que son homologue sur CPC. Le jeu est en lui-même semblable pour les deux versions. (Disquette Elite, pour C 64.) O.H.

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

RANARAMA

Le crapaud et les sorciers

Vous tenez le rôle de Mervyn, un jeune magicien qui a été transformé en crapaud. Vous devez affronter en duel singulier les nombreux sorciers qui se cachent tout au long des huit niveaux d'un donjon pour acquérir les pouvoirs magiques qui vous permettront enfin de redevenir humain. Pour vaincre, il vous faut replacer très rapidement dans l'ordre les lettres qui composent le mot Ranarama. Si vous y parvenez votre adversaire mourra et vous disposerez de quelques secondes pour vous emparer des Runes dont il tirait ses pouvoirs. Celles-ci vous donnent la possibilité de vous pro-

PIRATES!

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

Simulation Action Aventure

EXIGEZ LA VERSION
FRANCAISE

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

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

*Attaquez des galions
chargés de trésors et pillés des
ports où sont amassées des*

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

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

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

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

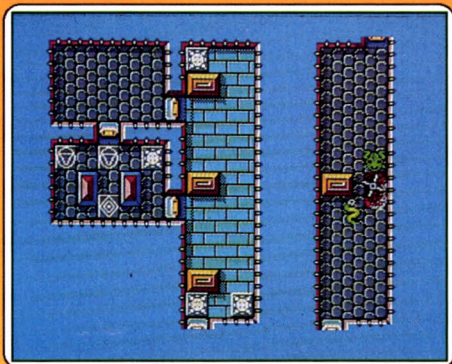
*Pirate s'apprête à atterrir
dans tous les bons magasins de
logiciel.*

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

DISPONIBLE SUR
C 64 / 128, IBM, APPLE II, AMS CPC, ST

Prix Public Généralement Constatés

TUBES



curer les sorts indispensables à la réussite de votre mission.

Il existe huit niveaux de sorts vous permettant d'attaquer, de vous défendre ou de vous alimenter en énergie. L'action est rapide et l'exploration de cet univers vous tiendra longtemps en haleine.

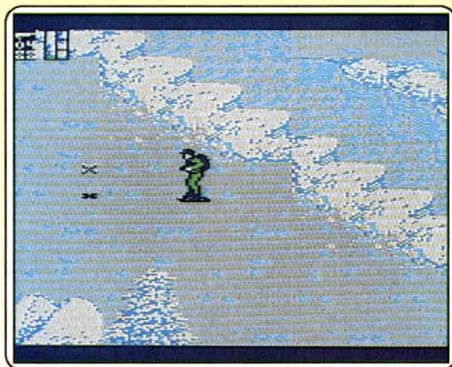
Cet excellent jeu d'action, proche de *Gauntlet*, bénéficie d'une réalisation de qualité. Les graphismes très agréables sont servis par une bonne utilisation des couleurs. Les différents décors et les créatures qui les peuplent sont assez variés. *Ranarama* est un programme réussi qui vous tiendra en haleine pendant de longues heures de jeu. (Disquette Hewson pour *Atari ST*.) A.H.-L.

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

AIRBONE RANGER

Corps d'élite

Microprose abandonne provisoirement les simulateurs aériens pour une simulation d'action commando. Votre mission est des plus dangereuses puisqu'elle consiste à vous faire parachuter derrière des lignes ennemies armé seulement d'une mitraillette et de grenades à main. Alliant simultanément stratégie et réflexe, le jeu vous permet d'aborder une large palette de situations toutes aussi dangereuses les unes que les autres parmi lesquelles, le sauvetage d'otages de prison. Le graphisme est de qualité correcte, ce qui, compte tenu de la richesse générale du jeu, est une prouesse, l'animation et le bruitage sont



bien réalisés. Cependant la relative complexité du jeu demandera du temps pour une bonne prise en main : ce qui est un gage de durée. (Disquette Microprose pour C 64.) E. C.

Type _____ action/stratégie
Intérêt _____ 13
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B .2

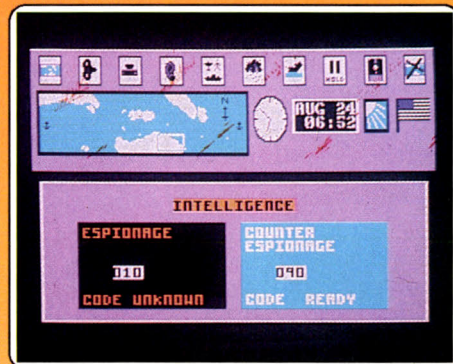


GUADALCANAL

La guerre du Pacifique

Août 1942. Autour de l'île de Guadalcanal, la guerre qui oppose les forces américaines à l'armée japonaise prend des proportions terribles. Au poste de commandement, les messages radio vous informent sans cesse de l'évolution du conflit. Sur la carte, les points clignotants et les icônes précisent la position de chaque force. A l'aide du joystick, on se déplace sur la carte pour sélectionner et guider chaque élément de combat.

La manœuvre de chaque unité demande beaucoup de réflexion et toute erreur de stratégie peut entraîner de lourdes pertes. Informez-vous à chaque instant de l'état des formations, de la météo, et des mes-



sages décodés. En sélectionnant une zone de la carte principale, on fait apparaître le secteur en vue rapprochée où chaque élément est symbolisé. Le graphisme précis et la facilité d'intervention au joystick permettent des actions rapides. Les bruitages, plutôt rares, sont quant à eux suffisants pour annoncer l'arrivée d'un message, l'explosion lors d'un tir...

Mis en valeur par la souplesse de son maniement (icônes) et la richesse de sa stratégie, *Guadalcanal* se joue en temps réel ou accéléré. Un logiciel passionnant, un wargame très accessible et ludique. (Cassette Activision pour *Amstrad CPC*.) O. H.

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

BACKLASH

Guerre en 3D

Vous vous trouvez au milieu d'un désert, sur une planète étrangère, aux commandes d'un engin de guerre rapide et puissamment armé. La scène est représentée en 3D et vous pouvez vous déplacer très rapidement dans toutes les directions. Dès les premières secondes de jeu, le ton est donné et de tous côtés des soucoupes ennemies surgissent. Vous faites demi-tour, vous reculez pour éviter d'être touché, puis vous foncez en tirant. Votre premier adversaire explose en projetant des débris métalliques tout autour de vous. Soudain, un avertisseur sonore résonne et un point clignotant se déplace très rapidement sur le radar dans votre direction. Vous ne disposez que de quelques secondes pour détruire un missile téléguidé qui fonce sur vous. Le combat continu ne vous laissant aucun répit. Lorsque vous avez détruit suffisamment d'ennemis le décor se modifie et vous passez sans transition au niveau suivant où vous attendent d'autres adversaires encore plus dangereux.

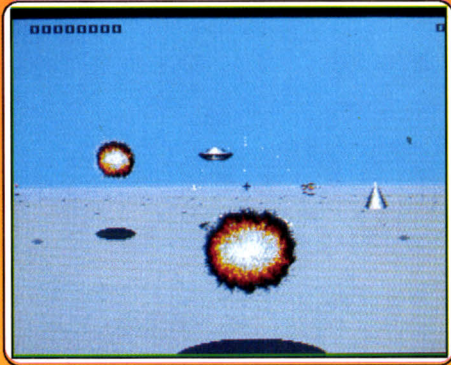
Paul Woakes, le créateur de *Mercenary*, a repris ici le thème d'*Encounter*, son premier programme qui remporta un grand succès il y a quelques années. La réalisation de cette nouvelle version est exceptionnelle, particulièrement l'animation 3D, ▶

LE 27 FEVRIER 88 UN NOUVEAU HORS SERIE...

- 3 Machines au microscope pour savoir qui gagnera le match
 - Graphisme et musique le panorama de ce qui se fait, matériels et logiciels, les points forts de chaque machine
 - Logiciels
- 40 pages de tests

LE MATCH
ST 520 / 1040
CONTRE
AMIGA
500

TUBES



d'une rapidité incroyable. Cela est d'autant plus remarquable qu'il n'est pas question, ici, de vecteurs mais de beaux graphismes pleins.

Les amateurs de stratégie ou de jeux sophistiqués trouveront certainement ce programme trop simpliste et répétitif. Mais les maniaques de la gâchette et amateurs d'action pure seront séduits par sa rapidité et sa violence. (Disquette Novagen pour Atari ST. Annoncé pour Amiga.) A.H.L.

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



XOR

Un étrange labyrinthe

Un parcours plein d'imprévu ! Des poissons qui tombent du ciel, des champs magnétiques, des poulets à ressort ! Quelques bombes vous aideront à ouvrir un passage. Vous serez sans cesse contraint de bien observer la situation avant de tenter le moindre mouvement. Cette réflexion est intéressante et relève, aux niveaux de jeu avancés, du véritable casse-tête.

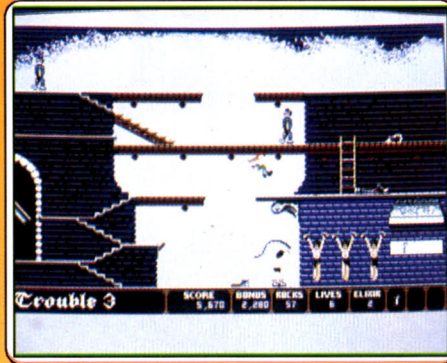
Le graphisme de l'ensemble est joli. dommage que les bruitages se résument à une épuisante musique d'accompagnement. Un logiciel original et subtil. (Cassette Logotron pour Amstrad CPC.) O.H.

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

DARK CASTLE

Jeu d'échelles

Bien sûr, nous avons parlé récemment de la version Macintosh de ce même programme (cf. Tilt 41). Mais comment ne pas



signaler l'arrivée de *Dark Castle* sur Amiga ? Ce logiciel est à mon sens l'un des plus attrayants jeux d'action/échelles disponibles sur cette machine. Très difficile à manier bien sûr, mais servi par un graphisme pointu, une animation comique et des bruitages rares mais superbes. A voir absolument ! (Disquette Three Sixty pour Amiga.) O.H.

Type _____ action/échelles
Intérêt _____ 16
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ D

SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT

Faites vos jeux !

Les aficionados des jeux d'actions spatiales se souviendront sans doute de titres tels que *Parallax* et *Wizball*, leur satisfaction sera d'autant plus grande lorsqu'ils sauront que les auteurs de ces jeux leur livrent leurs secrets dans un kit de construction de jeux d'arcade.

C'est sous la forme d'un menu aux options multiples et variées que se présente le pro-



gramme. En choisissant l'une d'elles vous pouvez par exemple éditer des sprites (plus de cent vingt-sept, modifier leurs couleurs, les orienter de la manière qui vous conviendra grâce à des effets de miroirs. Dans le même ordre d'idée vous pouvez créer les fonds de paysage de votre choix. En ce qui concerne la gestion des paramètres du jeu, vous gérez la vitesse de déplacements des projectiles ennemis et les effets qu'ils provoquent à l'impact ou encore la vitesse de défilement du scroll et bien d'autres choses encore. Les patterns de déplacement des Aliens sont eux aussi soumis à votre volonté (progression prédéterminée ou aléatoire). Des effets sonores de qualité permettront de donner à vos créations, le coup de patte final.

Vos productions peuvent être alors sauvegardées sur cassettes ou disquettes, mais ne peuvent être utilisées séparément du programme principal. Quatre jeux inclus dans le programme donnent une bonne idée de ses possibilités. Leurs graphismes sont beaux (riches et colorés), les animations lisses et multiples, les bruitages sobres mais efficaces. En définitive des jeux qui auraient pu figurer individuellement dans nos colonnes sans rougir en face des productions concurrentes. (K7 Outlaw pour C 64.) E.C.

Type _____ action
Intérêt _____ 14

Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B



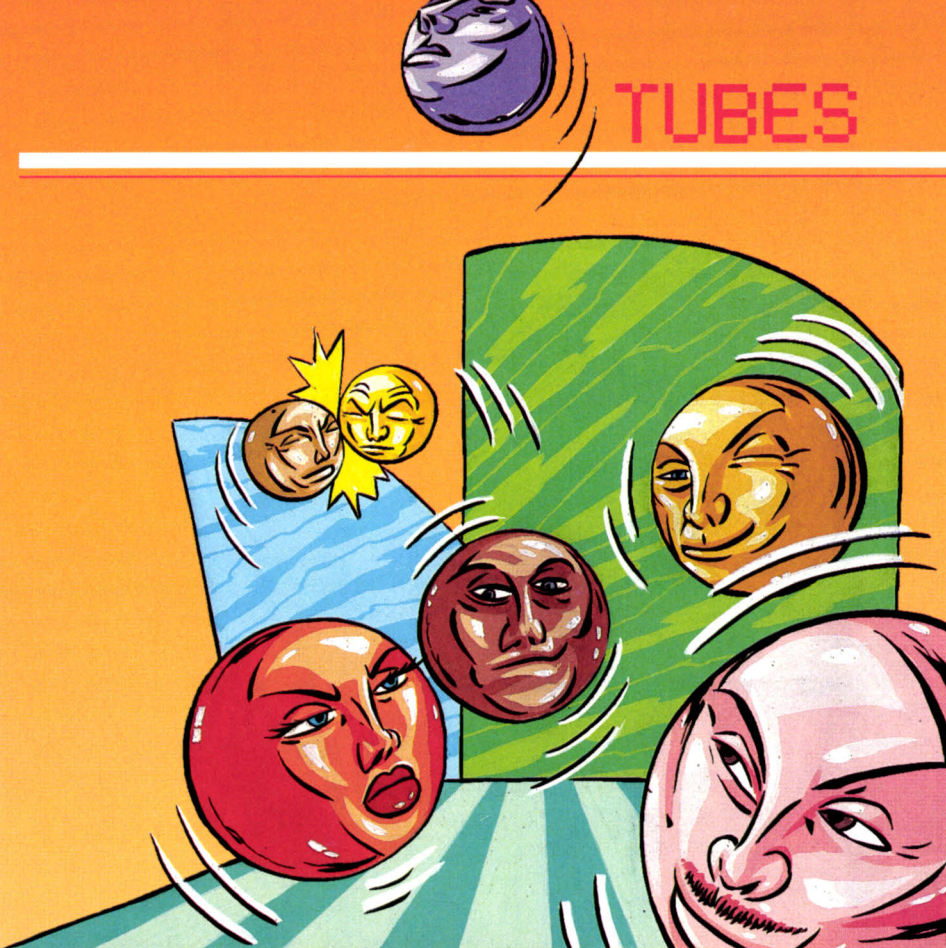
qui vous prouve que TILT est diffusé à 69919 exemplaires*?



C'est lui : le sigle de l'Office de Justification de la Diffusion des supports de publicité, qui depuis 60 ans, fait partie intégrante de la Presse. Le symbole de vérité et de transparence apposé chaque année sur plus de 5 milliards d'exemplaires. Le contrôle de l'O.J.D., effectué sur preuves comptables, certifie la diffusion réelle de la publication où figure son logo. C'est pourquoi seul l'O.J.D. peut donner à TILT, comme à des centaines de publications, le moyen de justifier ses tarifs auprès des annonceurs et des agences de publicité responsables.

O.J.D. TOUS COMPTES FAITS.

* Dont 66856 exemplaires en France. O.J.D. 1986



boule rend parfaitement l'impression d'inertie. Les bruitages sont corrects, mais moins purs que sur l'Amiga (mais cela vient de la meilleure qualité du processeur son de cette machine). Un must. (Disquette Electronic Arts sur Atari ST.) J.H.

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

QBALL

Billard futuriste

Cette réalisation est vraiment déroutante. Il s'agit ici de manipuler une ère de jeu cubique qui comporte huit « poches » de sortie, une à chacun de ses angles. L'intérêt de cette partie réside exclusivement dans la précision de l'effet 3 D mis en place. Vous pouvez en effet faire tourner le cube sur lui-même afin de repérer les meilleurs tirs ou encore, ce qui est plus étonnant, effectuer la même manœuvre pendant que les boules sont en mouvement...

Qball propose un spectacle d'animation 3 D superbe et précis. Le jeu n'en est pas pour autant captivant : il est souvent trop difficile de vraiment maîtriser la trajectoire des bou-

les du programme. Un jeu plein de rebondissements. (K7 Ocean pour C 64.) E.C.

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

MARBLE MADNESS

A perdre la boule !

Ce logiciel, Tilt d'or 88 dans sa version Amiga, est enfin sorti sur Atari ST. On ne présente plus Marble Madness, cette boule qui roule et déboule sur les ponts étroits, les passerelles et les damiers, au milieu d'un décor irréel au relief accentué. De tableau en tableau, le parcours sera de plus en plus dur à boucler : temps plus court, piège, boule ennemie ou ver bizarre.

L'adaptation sur cette machine ne s'est pas faite au détriment de la qualité. Les tableaux sont toujours aussi beaux, avec leur relief varié et très bien rendu. L'animation de la



les. Le bruitage de la partie, enfin, est très réaliste. (Disquette English Software pour Amiga.) O.H.

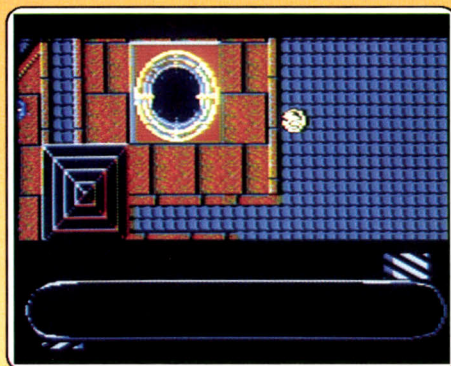
Type	_____	billard 3 D
Intérêt	_____	12
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★★
Bruitage	_____	★★★★
Prix	_____	C

THE HUNT FOR RED OCTOBER

Simulation sous-marine

Rares sont encore les programmes de simulation sous-marine. Les développeurs de Hunt of Red October ont mis au point une partie plus stratégique que ludique. Un submersible russe tente de rallier les forces américaines. Il s'agit de traverser l'Océan en évitant tout à la fois les unités des deux grands de ce monde...

Le jeu se manie exclusivement à la souris. Le choix des caps, vitesse ou profondeur ▶



MAD BALLS

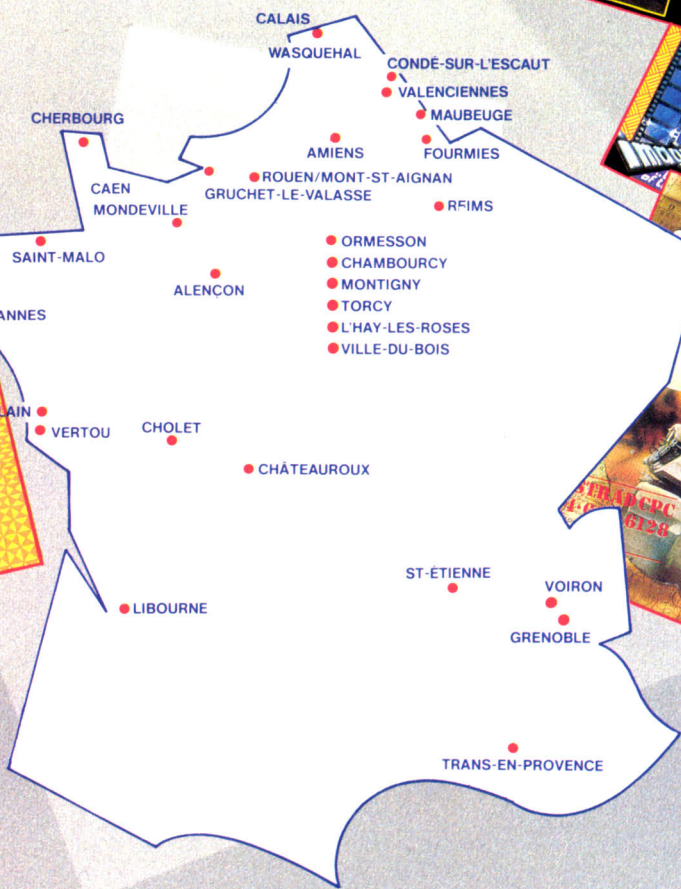
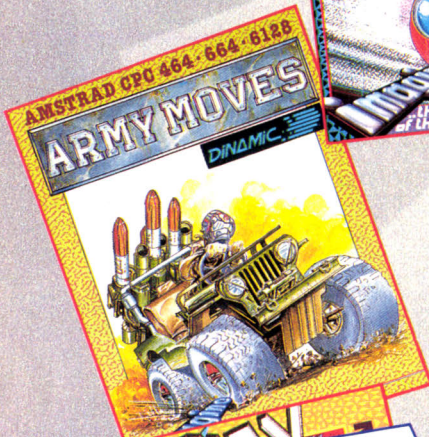
Balles en folie

Imaginez que vous soyez une balle et que vous viviez dans un univers peuplé d'autres balles atteintes d'agressivité chronique qui vous empêchent de rebondir paisiblement : elles cherchent systématiquement à modifier votre trajectoire afin de vous faire tomber dans le vide. Votre but consiste donc à trouver une issue de sortie (accès nécessaire pour un nouveau parcours plus difficile) tout en évitant les agressions des balles adverses. Le contrôle de votre balle est d'autant plus difficile qu'il vous faut compenser les effets dangereux que provoquent sur elle les irrégularités du terrain.

Le graphisme adopte une représentation vue de haut qui permet de bien apprécier les rebonds de votre boule. Les animations sont rapides et fluides, ce qui procure aux rebonds un réalisme supplémentaire. La musique est gaie et entraînante et les bruitages en parfaite interface avec les évolu-

COMPILATION DE **6 SUPER ARCADES** POUR VOTRE AMSTRAD

CASSETTE : **119 F** ● DISQUETTE : **165 F**



LES 32 HYPERMARCHÉS CONTINENT EN FRANCE

H Y P E R M A R C H É S

CONTINENT

L'achat gagnant

TUBES



est ainsi très facile à définir. Un menu d'icônes permet de sélectionner divers radars, de choisir le mode combat ou périscope. Si le graphisme de votre tableau de commande est très réaliste et précis, la représentation de la carte ou de la mer dans l'option périscope manque de clarté. Il est de même impossible de visualiser la silhouette de l'adversaire ou le tir de torpilles. Ce logiciel mise avant tout sur la stratégie. De quoi combler les amateurs de wargame/action et décevoir les fanas de *Silent Service* ! (Disquette Argus Press pour Amiga ; notice en anglais.) O.H.

Type _____ *simulation combat sous-marin*
Intérêt _____ **14**
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ C

qui, sans être vraiment saccadé, vise la migraine à long terme ! Il reste heureusement les bruitages convaincants du combat, l'animation et la richesse du décor et surtout la stratégie, la difficulté de la mission pour tenir le joueur en haleine. Ce combat « terrestre », comparé à ses trop nombreux confrères « aériens » issus de « Space Invaders », possède finalement un dernier atout : l'originalité ! (K7 CRL pour C 64 ; notice en anglais.) O.H.

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

COMBAT SCHOOL

Le parcours du combattant

Vous vous êtes engagé dans l'armée et vous entrez à l'école de combat dans le but de devenir capitaine. Sept épreuves vous attendent : un parcours du combattant, trois épreuves de tir au fusil mitrailleur et à la mitrailleuse, un bras de fer, la traversée d'un champ de mines suivi d'une descente de rapides en canoé et pour finir un combat contre votre instructeur. Vous devez triompher de toutes ces épreuves dans l'ordre car si vous échouez vous reprenez tout depuis le début (à l'armée on ne rigole pas... !)

Si vous venez à bout de ce redoutable entraînement vous obtenez le grade de capitaine.

Vous partez alors en mission secrète pour délivrer un otage prisonnier dans une ambassade américaine où vous aurez l'occasion de mettre en pratique tout ce que vous avez appris à l'école de combat.



Cette adaptation du jeu d'arcade de Konami présente des graphismes de bonne qualité et enchante les amateurs d'épreuves sportives. Les objecteurs de conscience s'abstiendront. (Disquette Ocean pour Commodore 64. Disponible également pour Amstrad et Spectrum.) A.H.L.

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

GUNSHIP

Pilote d'hélicoptère

Ce logiciel est le meilleur simulateur d'hélicoptère disponible sur cette machine. La lecture du manuel, très complet, est d'ailleurs indispensable pour comprendre les principes de vol d'un hélicoptère et le fonctionnement de ce programme.

Vous devez ensuite définir les différents paramètres : conditions météo, niveau de force de l'ennemi, grade du pilote et enfin choix de la mission.

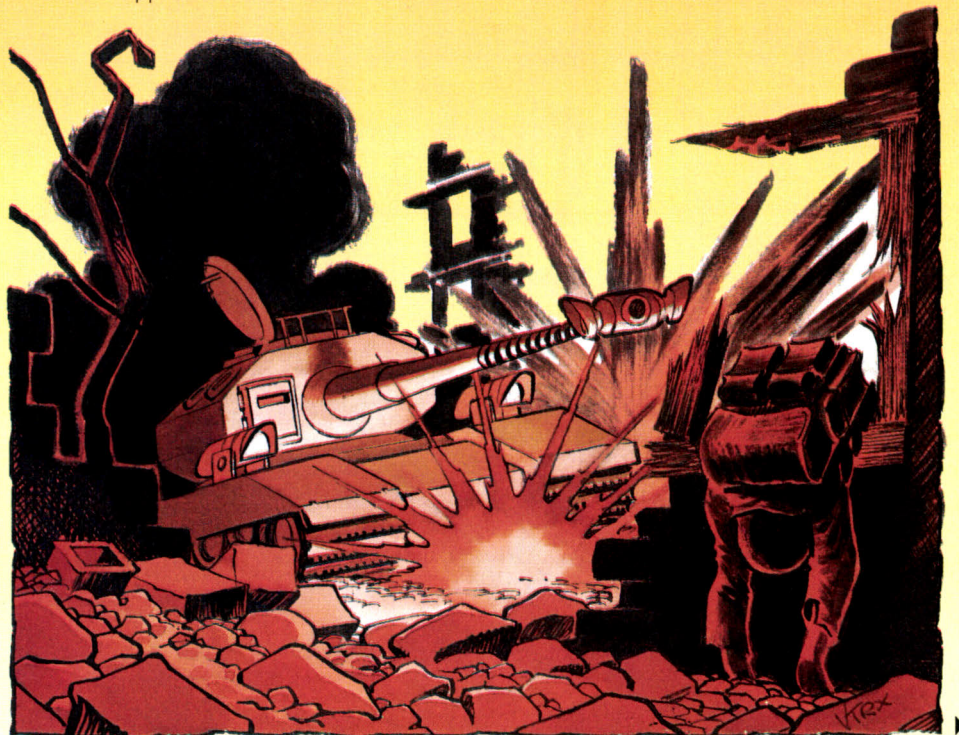


LIFE FORCE

Combat de chars

Cette bataille futuriste utilise un décor « vue aérienne ». Grâce à son maniement multi-directionnel, votre engin (qui s'apparente à un tank classique...) parcourt le labyrinthe formé par les constructions ennemies, détruit des murs pour accéder à diverses munitions. Côté action, l'aventure puise sa difficulté dans l'apparition soudaine et aléatoire des adversaires, des mutants de formes et de forces multiples... La stratégie veut, quant à elle, que l'on collecte des bombes, des munitions laser, des champs de protection et que l'on trace le plan de base.

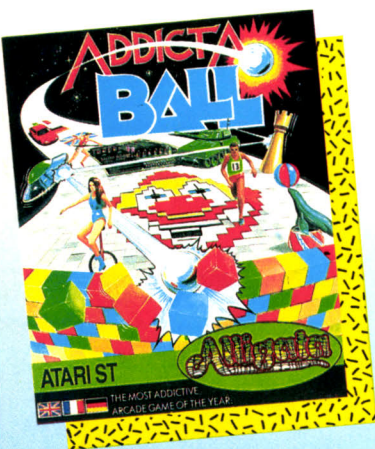
Life Force m'a un peu déçu par les couleurs ternes de ses graphismes et son scrolling



LES HITS

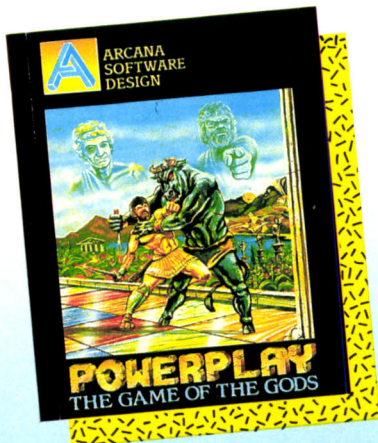
BACKLASH:

Un jeu d'arcade extraordinaire. Un graphisme fabuleux, une animation diabolique. De bons réflexes et une bonne anticipation sont requis. Votre ST ou votre Amiga sont poussés à leurs limites. Disponible sur Atari ST et Amiga.



ADDICTABALL:

Un casse briques génial où vous devez montrer votre sens de la stratégie. Le scrolling continu vous oblige à déployer maintes parades afin de parcourir les différents niveaux. Disponible sur Atari ST. De 1 à 2 joueurs.



POWERPLAY:

Un jeu de société où vous devrez allier connaissances et stratégie. 2000 questions sur les sports, les loisirs, les sciences, etc. Créez vos propres questions et jouez en famille. Disponible sur Amstrad CPC K7 et disk, Atari ST, Amiga. De 2 à 4 joueurs.



COMPUTER HITS:

Une merveilleuse compilation où vous découvrirez 10 best sellers + 2 jeux gratuits. (Version K7). Un rapport qualité/prix imbattable. Disponible sur Amstrad CPC K7, 12 jeux; Amstrad CPC disk, 7 jeux.

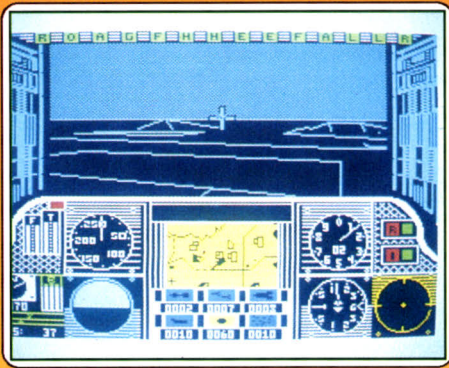


ACE 2:

La suite du fabuleux ACE. Vous pourrez piloter votre F15 et jouer contre l'ordinateur ou l'un de vos amis. Différents niveaux de difficulté, animation remarquable. Disponible sur Amstrad CPC K7 et disk, CBM 64 et 128, Atari ST, IBM PC.

Distribution
ACTUAL, Garonor, B.P. 604
93611 - AULNAY Cedex

TUBES



Etablissez alors votre plan de vol en vous aidant de la carte pour une trajectoire compatible avec vos objectifs et votre autonomie (mais vous pouvez éventuellement vous poser sur une base alliée pour refaire le plein). Le tableau de bord est complet et clair. La moitié supérieure de l'écran visualise (de manière un peu schématique) le paysage. Les bruitages sont simples mais efficaces. Un excellent logiciel aux vastes possibilités. (Cassette Microprose pour Spectrum.) J.H.

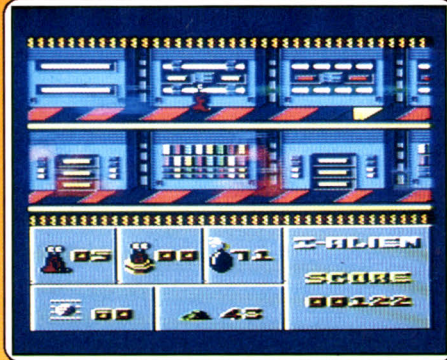
Type	simulateur d'hélicoptère
Intérêt	18
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★
Prix	B

I ALIENS

Labyrinthe

Des couloirs, des plates-formes, tous reliés entre-eux par une multitude de montes-charges, téléporteurs... Et au milieu de ce casse-tête, une bombe qu'il faut découvrir et désamorcer ! *I Aliens* propose un graphisme classique mais précis. L'animation des personnages est suffisamment souple pour ne pas entraver l'action. Le bruitage

est très moyen. Si vous devez tenir compte tout au long de la mission de votre quotient vital, du compte à rebours avant l'explosion ou des sorts jetés par l'ennemi (inversion des commandes joystick, paralysie, etc.), l'intérêt majeur de la mission réside dans la stratégie de votre progression : il faut



mémoriser la structure du labyrinthe au plus vite... Difficile, même pour le premier niveau de jeu ! (K7 CRL pour C 64.) O.H.

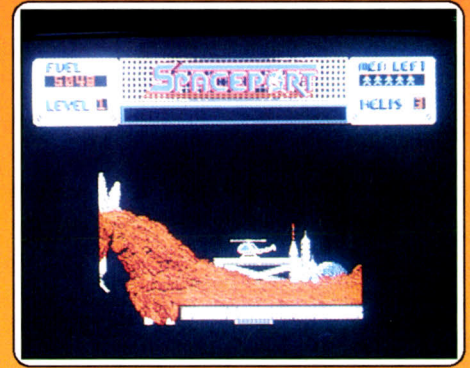
Type	action/stratégie
Intérêt	13
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★
Prix	B

SPACEPORT

Hélicoptère kamikaze

Lors de la construction d'un Spaceport sur un astéroïde, les terriens ont découvert un complexe souterrain d'origine inconnue dont les systèmes de défense ont été réactivés. A bord d'un hélicoptère vous partez en exploration.

Votre première mission consiste à récupérer les humains prisonniers dans ce complexe. Puis, lorsque cette tâche a été réalisée vous devez vous enfoncer plus avant pour rechercher et détruire le générateur atomique ennemi. Votre hélicoptère doit se



frayer un chemin dans des galeries semées d'embûches, utiliser des sas qui vous écrasent à la première erreur, éviter des lasers qui se déclenchent sans crier gare et bien d'autres dangers...

Manœuvrer dans les galeries très étroites pose de véritables problèmes et dans bien des endroits l'hélicoptère passe au pixel près, ce qui exige de vous des nerfs d'acier. Tout cela est encore compliqué par la gravité qui fait en permanence redescendre très lentement votre appareil. Heureusement, il vous est possible de choisir le mode training qui vous donne des vies illimitées. Mais ne pensez pas pour autant qu'il est facile d'en venir à bout car vous restez limité par la consommation de fuel et lorsque vous avez épuisé vos réserves la partie s'arrête.

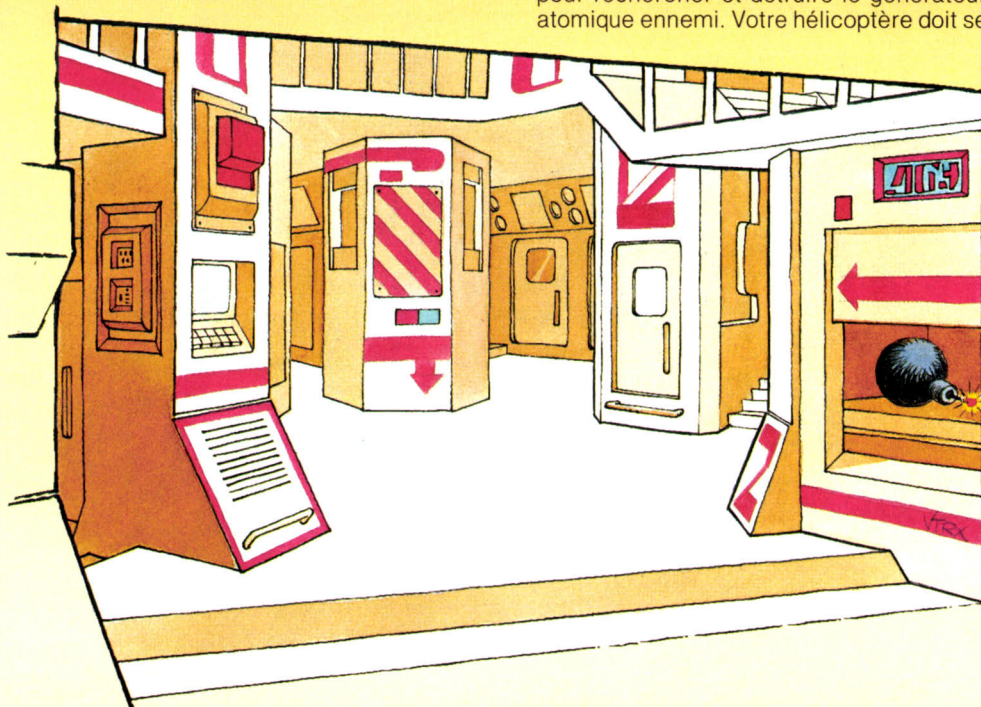
Cet excellent programme est servi par des graphismes très fins, d'une grande qualité et par une animation irréprochable. Une seule ombre au tableau : la fenêtre graphique est assez petite. Ce bon jeu réjouira les amateurs de précision mais il risque de rebuter les autres par sa difficulté. (Disquette Reline pour Atari ST.) A.H.L.

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



Version Amiga

La version pour Amiga de ce logiciel est strictement la même que la précédente tant pour le jeu lui-même que pour les graphismes ou l'animation. A une exception près : le son très moyen sur ST est excellent sur Amiga. L'explosion de votre hélicoptère est



“Ability Plus gâche le métier”

Jusqu'à présent les logiciels intégrés étaient surtout des signes extérieurs de richesse. Surtout pour leurs éditeurs. Leur complexité n'avait d'égal que leur prix. Et leur puissance comportait bien des faiblesses.

Ability Plus met fin aux privilèges. Evidemment, ça ne va pas faire plaisir à tout le monde.

Ability Plus est plus complet.

Il est le seul à intégrer six fonctions, toutes plus puissantes les unes que les autres.

- * Sa "base de données" est vraiment relationnelle.
- * Son "tableur" est plus grand, plus rapide, plus efficace.
- * Ses "graphiques" sont complets et immédiats.
- * Son "traitement de texte" corrige même les fautes d'orthographe.
- * Son module "présentation" vous permet de faire des "shows" sur l'écran.
- * Ses "communications" permettent tous les échanges.

Aucun autre logiciel ne peut vous offrir tout cela.

Ability Plus est surtout plus simple.

Quand les autres intégrés vous donnent surtout une bonne migraine, Ability Plus s'offre à vous en toute simplicité. Il est le seul à ouvrir une relation vivante et immédiate entre toutes ses fonctions. Son guide à l'écran est un modèle de clarté.

Pour les autres, comptez six mois d'apprentissage. Pour Ability Plus, quelques jours seulement.

Ability Plus est beaucoup moins cher.

Prenez le prix moyen des intégrés les plus célèbres. Divisez le par trois. Vous avez à peu près le prix d'Ability Plus. 1495 F H.T.

Vous comprenez maintenant pourquoi certains vont devoir réduire leur train de vie ?



Ability Plus la fin d'un scandale

Ability Plus est distribué par

INNELEC

110 Bis, avenue du Général Leclerc
93506 Pantin Cedex
Tél. : 48 91 00 44 Téléc. : 231 967

En vente chez les 1600 revendeurs Innelec et aux rayons informatiques de : FNAC, Conforama, Majuscule, Plein Ciel, Cora, Carrefour, Auchan, Euromarché, Rallye, BHV, Mammouth.



**A VENDRE
D'URGENCE
cause conjoncturelle**



TUBES

particulièrement impressionnante, un véritable plaisir et vous aurez de nombreuses occasions d'en profiter. (Disquette Reline pour Amiga.) A.H.L.

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

QUAD

Parcours d'enfer

Au guidon de son Quad, l'agent X 27 parcourt une piste infernale jonchée de cactus, carcasses de bestiaux, etc. Il faut doser la vitesse de l'engin pour rester maître de la trajectoire et pouvoir passer sur les jerricans pour éviter la panne sèche. Ajoutez à cela des hélicoptères et avions qui mitraillent la piste à votre passage. Passionnant ? Pas vraiment... L'animation saccadée et imprécise rend le pilotage difficile à grande vitesse. Le scrolling du paysage jaune canari n'est de plus pas très agréable à regarder et le graphisme très moyen du décor rend difficile l'identification des obs-



tacles. Dommage... (Disquette Microïds pour Amstrad CPC.) O.H.

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

SELECTION D'OR

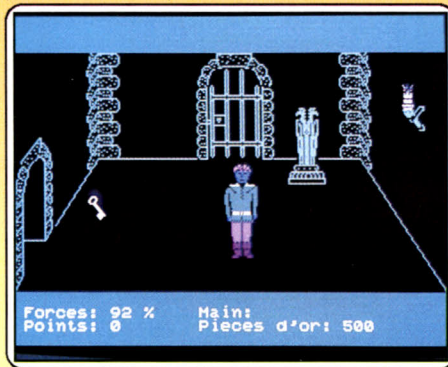
Compilation pour Thomson

Loricels édite sous le nom de *Sélection d'or* une compilation de quatre programmes qui ont fait leurs preuves.

L'Aigle d'or, date de 1985. Les soixante salles du château recèlent des objets et les passages, évidents ou secrets, empruntés à bon escient, vous permettront de trouver le précieux rapace. Simple mais prenant, le jeu mérite encore le détour.

Avec *le 5^e Axe*, un jeu d'échelles, notre héros court dans des couloirs superposés et mal fréquentés. Graphisme simple et animation efficace pour un jeu sans surprise. Avec *MGT*, autre jeu d'action, mais en 3D, vous conduisez votre robot dans un dédale de pièces un peu froides. Ici le micro recèle

toute une architecture, tout un espace. Enfin, avec *Sapiens*, Loricels fournit un jeu relativement récent: vous voilà projeté dans le temps; Torgan doit affronter la faim, la soif, les animaux et les autres humains dans un paysage en 3D. La version Thomson n'a pas toutes les qualités de la version sur ST



qui a été couronnée Tilt d'or, mais *Sapiens* est le plus original des quatre programmes présentés. Cette introduction aux jeux sur Thomson bénéficie d'un bon rapport qualité/prix. (Disquette Loricels pour MO 6, TO 8, TO 9, TO 9+. Disponible aussi sur cassette pour MO 6 et TO 8. Une version CPC est annoncée.) D.S.

Type	_____	compilation
Intérêt	_____	16
Graphisme	_____	★★★★/★★★★★
Animation	_____	★★★★/★★★★★
Bruitage	_____	★/★★★
Prix	_____	B

RX 220

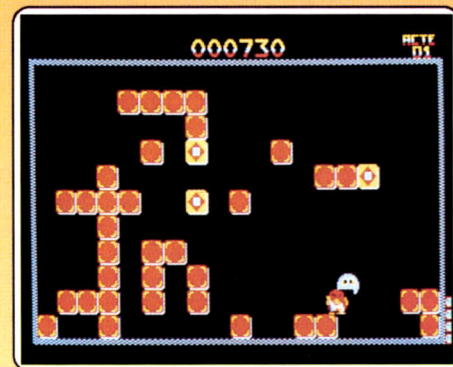
La mission du robot

Ce robot ne possède que trois vies pour récupérer des modules d'énergie égarés dans un labyrinthe... Dans un décor sobre



mais précis, vous allez évoluer de plates-formes en passerelles, tirer sur l'ennemi et bien sûr mémoriser la topologie des lieux. Un scénario très classique qui bénéficie heureusement d'une animation efficace. Simple mais attachant. (Disquette Microïds pour Amstrad CPC.) O.H.

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



MANGE CAILLOUX

Au pied du mur

Ce logiciel met en place un labyrinthe composé de cailloux entre lesquels vous déplacez votre personnage. *Mange Cailloux* profite d'une animation précise et d'un graphisme coloré. D'un shoot dans une pierre, vous pouvez à tout moment détruire vos adversaires ou ouvrir une nouvelle issue dans la muraille. On se retrouve alors à mi-chemin entre *Pac Man* et *Boulder Dash*. Un bon cocktail action/stratégie qui aurait cependant mérité un bruitage plus important. (Disquette UBI Soft pour Amstrad CPC.) O.H.

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

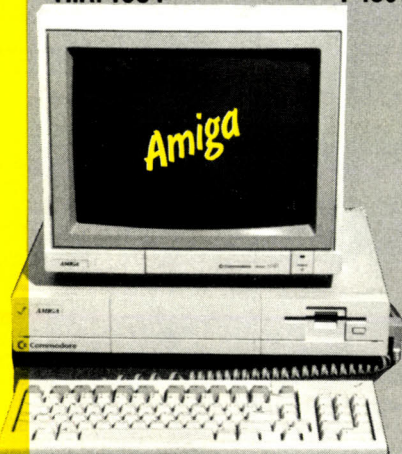
36.15. Plongez-vous dans le catalogue des softs. On vous donnera, pour tout logiciel testé dans *Tilt*, son éditeur, son genre, son prix, ses cotes d'intérêt, de graphisme, de difficulté, etc. Plus une critique en quelques lignes.

CRÉDIT GRATUIT

4 mois sur
TOUT LE MAGASIN
à partir de
3000F d'achat.



Amiga 500 + Moniteur couleur
H.R. 1084 7450 F



Logiciels utilitaires

Deluxe Paint II	990 F
Deluxe Paint	890 F
Deluxe Vidéo C.S.	890 F
Deluxe Music	850 F
Aegis Image	590 F
Aegis Animator	1 290 F
Aegis Draw +	1 690 F
Music studio	390 F
Instant Music	290 F
Lattice C	1 150 F
MCC Pascal	890 F
Macro-Assembleur	790 F
LISP	1 250 F
Maxi-Plan	1 450 F
VIP	1 890 F
Superbase	990 F
Text craft	N.C.
Scribble (T.Texte)	760 F
Analyse (Tableur)	490 F
Mi Amiga File	490 F

Commodore

C 64 Nouveau modèle

+ lect cassette	
+ Moniteur couleur	
+ 1 manette de jeu	
+ 6 jeux	
3 450 F	
Crédit : comptant	350 F
+ 12 mensualités	290,76 F

C 64 Nouveau modèle

+ lect. cassette	
+ 1 manette	
+ 6 jeux	
1 690 F	
Crédit : comptant	190 F
+ 12 mensualités	150 F

C 64 Nouveau modèle

+ 1 lect. disk 1541	
+ 1 cadeau	
2 990 F	
Crédit : comptant	590 F
+ 12 mensualités	226,80 F

AMIGA 2000 et
COMMODORE PC
Nous consulter
AMIGA 500 : 4 690 F
avec moniteur
couleur H.R. : 6 990 F
livré avec une manette
de jeu + 10 disquettes

Périphériques

Side car (émul. IBM)	7 590 F
Amigatel (émul. Minitel)	890 F
Gem Lock	4 590 F
Lecteur disk 3 1/2p 1010	2 250 F
Imprimante couleur	2 990 F
Okimate 20	
Digitaliseur d'images	2 990 F
Digitaliseur Futur Sound	2 250 F
Extension mémoire 512 K	1 095 F
Tablette graphique	N.C.

JEUX

Alien strike	175 F
Artic Fox	290 F
Balance of Power	390 F
Borrowed Time	255 F
Challenger	N.C.
Chess-Master 2000	350 F
Cruncher Factory	N.C.
Dark castle	250 F
Defender of the crown	350 F
Faery Tale Adventure	350 F
Goldrunner	235 F
Kampsgruppe	N.C.
Karaté King	N.C.
Knight Ork	N.C.
Leviathan	N.C.
Marble Madness	290 F
Mouse trap	N.C.
Roadwar	N.C.
Sky Fox	290 F
Simbad	380 F
S.D.I.	330 F
Winter Games	270 F
Leader Board	310 F
Flight Simulator II	410 F
The Pawn	275 F
Phantasy III	310 F
Portal	350 F
Pace Quest	350 F
Starglider	239 F
Tass Time	250 F
Terror Pods	239 F
World Games	270 F

NOUVEAU :

Lecteur disk compatible 1541
1 490 F
(30% plus rapide)

C 64 + GEOS	1 450 F
C 128 + JANE	2 190 F
Lecteur disk 1571	2 550 F
Okimate 20 couleur	2 990 F
Moniteur couleur	2 890 F
40/80 colonnes	
Voice Master	850 F
Power cartridge	470 F
Freeze Frame	490 F
Crayon optique	189 F
Disquettes 5 1/4p les 10	45 F

LES HITS COMMODORE

1942 - C/D	99/139 F
Ace - C/D	99/150 F
Ace of aces - C/D	115/165 F
Acrojet - C/D	105/155 F
Aliens - C/D	105/155 F
Arkanoid - C/D	95/135 F
Artic Fox - C/D	105/165 F
Art studio - C/D	155/185 F

NOUVEL ESPACE DE VENTE
172, rue Jeanne d'Arc - Paris 13^e
Tél. 43.36.40.18 - 45.35.13.25
Métro Saint Marcel

Amstrad CPC 6128 3990 F

Couleur + 1 manette de jeu + 4 jeux
Crédit : comptant 590 F + 12 mensualités de 321,60 F

Périphériques

Lect. disk + Contrôleur	1 990 F	Câble imprimante parallèle	150 F
Adaptateur péritel	390 F	Disquette 3 pouces, les 10	300 F
Crayon optique	290 F	Adaptateur peritel DMP2	490 F
Adaptateur 2 josticks	220 F	Graphiscope II	990 F
Synthétiseur vocal français	490 F	Modem Digitelec à partir de	1 490 F

Les Hits Amstrad

Album digital - C/D	N.C.	Les dieux de la mer - C/D	125/199 F
Arkanoid - C/D	89/130 F	Marche à l'ombre - C/D	155/199 F
Astéris C/o Rahazes - D	N.C.	Métronome - C/D	99/140 F
Barbarian - C/D	89/125 F	6 Pack. vol. II - C/D	N.C.
Blueberry - D	N.C.	Paper-Boy - C/D	89/145 F
Crazy cars - C/D	N.C.	Prohibition - D	199 F
Enduro Racer - C/D	89/125 F	Roadrunner - C/D	105/150 F
Ere Hits vol. 1 - D	239 F	Sport Pack - D	315 F
Ere Hits vol. 2 - D	239 F	Starglider - C/D	125/170 F
Gold Hel II - C/D	105/155 F	Superhits 2 - C/D	N.C.
Hit Pack III - C/D	105/145 F	Tuer n'est pas jouer - C/D	99/140 F
Indiana Jones - D	149 F	Winter Games - C/D	89/125 F
		World class leaderboard - C/D	99/140 F

MICROSTORY VOUS OFFRE
UNE MANETTE DE JEU GRATUITE
POUR L'ACHAT DE 5 LOGICIELS

Tuner Télévision Pal/Secam,
prise canal Plus (TVA 33,33%) **1 350 F**
avec télécommande **1650 F**

Astéris - C/D	99/150 F
Ace N° 2 - C/D	105/145 F
Barbarian - C	105 F
Bard's tale II - D	199 F
Biggles - C/D	105/145 F
Bombjack II - C/D	95/140 F
Boulder dash Cst.kit - C/D	99/160 F
California games - C/D	95/145 F
Cauldron II - C	105/160 F
Crazy cars	N.C.
Cyrus II chess - C/D	115/135 F
Defender of the crowns - D	135 F
Dragon's Lair II - C/D	99/145 F
Earth orbit station - D	199 F
Epyx Epics - C/D	109/149 F
Fist II - C/D	109/155 F
Freddy Hard.dest. - C/D	89/125 F
Freeze frame utility - D	125 F
Game maker - C/D	155/199 F
Game maker Sc fiction - D	120 F
Game maker sport - D	120 F
Game over - C/D	95/130 F
Game set x Match - C/D	105/155 F
Gauntlet - C/D	110/150 F
Ghost'n Goblins - C/D	105/135 F
Goonies - C/D	105/125 F
Graphic adventure creator - C/D	225/245 F
Guild of Thieves - D	175 F
Gunship - C/D	130/175 F
Hacker II - C/D	115/155 F
High Frontier - C/D	N.C.
Hit pack trio - C/D	105/135 F
Indiana Jones	N.C.
Infiltrator - C/D	95/170 F
International Karaté + - C/D	95/145 F
Knight rider - C/D	99/135 F
Konami coin-up hits - C/D	95/135 F
Krakout - C/D	110/140 F
Last mission - C/D	99/145 F
LeaderBoard - C/D	115/160 F

Leaderboard tournament - C/D89/135 F	
Light force - C/D	95/135 F
Marble madness - D	150 F
Master of the univers - C/D	105/155 F
Metro cross - C/D	99/145 F
Nemesis - C/D	95/145 F
Out run - C/D	N.C.
6 Pack. vol. II - C/D	89/135 F
Paperboy - C/D	99/140 F
Pegasus - D	229 F
Pirate - C/D	165/175 F
Renegade - C/D	99/145 F
Revs - C/D	140/175 F
Road runner - C/D	99/145 F
Sanxion - C/D	109/170 F
Shogun - C/D	105/145 F
Short circuit - C/D	105/145 F
Silent Service - C/D	115/155 F
Skyfox - C/D	115/150 F
Starglider - C/D	140/175 F
Summer games - C/D	109/155 F
Summer games II - C/D	95/155 F
Super cycle - C/D	105/175 F
Tenth Frame - C/D	105/155 F
Test drive - D	225 F
Thai boxing 128 - C/D	105/135 F
Thai-Pan - C/D	105/145 F
They sold a million III - C/D	99/155 F
Track and Field - C/D	105/155 F
Tracker - C/D	139/175 F
Trantor - C/D	99/145 F
Tresor - C/D	105/155 F
Trivial poursuit - C/D	170/225 F
Tuer n'est pas jouer - C/D	109/N.C.
Ultima IV - D	185 F
Viking - C/D	99/135 F
Winter games - C/D	99/155 F
Wonderboy - C/D	99/145 F
World Class leaderboard - C/D99/145 F	
World games - C/D	105/165 F

MICROSTORY

TÉL.: 43.25.51.52 - 43.26.07.98

TÉL.: 43.36.40.18 - 45.35.13.25

ATARI

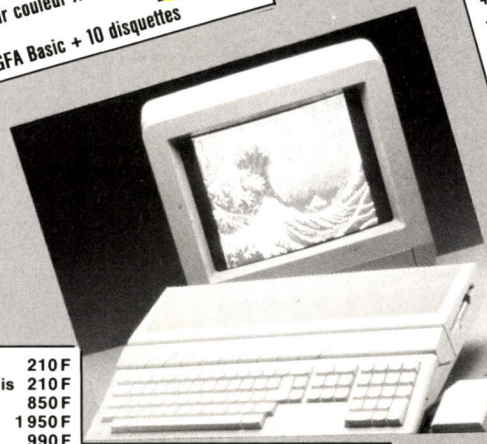
ATARI 520 STF 2990 F
ATARI 520 STF 5490 F
 + moniteur couleur 1425
 + cadeau

MEGA ST 2 M 9.950 FHT
MEGA ST 4 M 12.950 FHT
 Imprimante Laser 11.950 FHT

ATARI 1040 STF 5990 F
 avec moniteur monochrome H.R. SM 124
ATARI 1040 STF 7490 F
 avec moniteur couleur ATARI SC 1425
 livré avec GFA Basic + 10 disquettes

ATARI 1040 STF 7290 F
 + écran monochrome SM 124
 + imprimante Seikosha SP180
 + traitement de texte

ATARI 1040 STF 11490 F
 + moniteur monochrome SM 124
 + disk dur SH 205
 + imprimante citizen 120 D
 + GFA BASIC



UTILITAIRES

Aegis animator	570 F	Education primaire maths	210 F
Adv. O.C.P. Art studio	225 F	Education primaire français	210 F
Architect Design	290 F	Emulcom	850 F
Art director	490 F	Evolution (trait. texte)	1950 F
Bac seconde	230 F	Evolution (sunset)	990 F
Becker texte	750 F	First Word + français	950 F
CAD 3D version 2.0	890 F	Futur Design	290 F
CAD 3D (dessin 3d)	450 F	GFA Artist	420 F
Calcomat tableur	450 F	GFA Basic	490 F
Calcomat 2	750 F	GFA Compilateur	450 F
Compta Memsoft	1650 F	GFA Jumbo Pack	550 F
Datamat fichier	450 F	Habawriter II	750 F
DB Man (Dbase III)	1190 F	Human Design	290 F
Degas Elite	690 F	Lattice - C	990 F
Devpack	490 F	MCC Pascal	790 F
Digitaliseur de son	1550 F	Megamax C	1690 F
Easy Draw	850 F	OSS Pascal	710 F
Easy Draw 2	800 F	Macro assembleur	490 F
		MC Base Memsoft	1650 F

Pack 520 ST	490 F
Pack 1040 ST	1550 F
PC Dito	850 F
Platine ST	1750 F
Profimat ST	495 F
La Solution	2370 F
Stereo Tek glasses	1790 F
Super base	990 F
Textomat	450 F
V.I.P. (sous gem)	1890 F
GFA Draft	850 F
GFA Vector	450 F
Publishing Partner	1650 F
Pro 24 Stenberg	2450 F

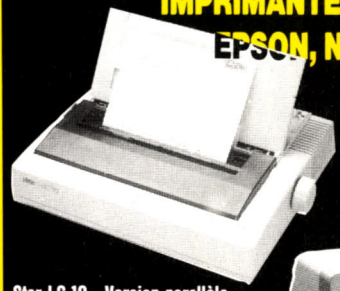
EPSON LX 800
 160 cps friction/traction
 Compatible ATARI/IBM
2 690 F

PÉRIPHÉRIQUES

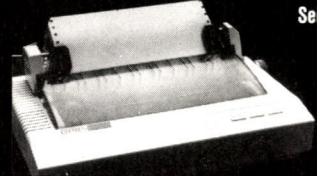
Lecteur Cumana 3 1/2 p 1 méga	1650 F
Lecteur Cumana 5 1/4p	2190 F
Lecteur disk Atari SF 354	1490 F
Imprimante Atari, SMM 804	1990 F
Disk dur 20 méga SH 205	4990 F
Imprimante couleur okimate 20	2990 F
Digitaliseur d'images Realizer	1700 F
Disquettes 3 1/2 p les 10	120 F
PC Dito (émulateur PC)	850 F
Pro 87 digitaliseur	2950 F
Pro Sound designer	590 F
Tablette graphique CRP	4650 F

Crédit IMMÉDIAT
SUR TOUT LE MAGASIN
 à partir de 1.500 F
 Taux en vigueur au 1/01/87: 18,24%

IMPRIMANTES COMPATIBLES ATARI, IBM, EPSON, NLQ, FRICTION-TRACTION



Star LC 10 - Version parallèle et Commodore **2 350 F**



Seikosha SP180 **1 790 F**



MONITEUR Couleur
 Pal/RVB
 (Atari, Commodore, Thomson, etc...)
1 890 F
 H.R. (Pal, RVB, TTL)
 compatible tous ordinateurs + IBM **2 750 F**

JEUX

Album Epyx	195 F	Marble Madness	229 F
Alternate reality	310 F	Masque +	N.C.
Arkanoid	145 F	Meurtre en série	250 F
Artic Fox	310 F	Microleague	210 F
Asterix rahazades	250 F	Moebius	260 F
Balance of Power	275 F	Ninja (Karaté)	145 F
Barbarian	220 F	Out run	N.C.
Bard stala	N.C.	Passagers du vent (2)	289 F
Blueberry	250 F	Road Runner	225 F
Chess (Psion)	225 F	Scenary 7F.S II	210 F
Crazy cars	250 F	Scenary 11 F.S II	210 F
Defender of the crown	350 F	SDI	320 F
Déjà vu	300 F	Sentinel	199 F
F 15 Strike Eagle	270 F	Silent service	239 F
Fantasy II	310 F	Skyfox	330 F
Fantasy III	310 F	Solomons key	210 F
Flight simulator II	390 F	Space quest	370 F
Goldrunner	225 F	Starfleet	410 F
Guerre des étoiles	199 F	Starglider	210 F
Guild of Thieves	239 F	Star Trek	250 F
Harrier strike mission	370 F	Super Cycle	290 F
Indiana Jones	195 F	Tai-Pan	195 F
International karate	199 F	Terror Pods	239 F
Iznogoud	250 F	Test Drive	320 F
Karaté Kid II	205 F	The Hunt for red october	250 F
L'Arche du capitaine blood	310 F	Tonic Tile	195 F
Leisure suit Larry	210 F	Tracker	210 F
Le Néromancien	150 F	Trivial pursuit	290 F
Liberator	165 F	Turbo GT	190 F
Livingstone	150 F	Ultima III	450 F
Macadam Bumper	270 F	Winter Games	290 F
Noir de Morteville	195 F	World Games	250 F

PRIX SPECIAUX POUR LES CLUB ET COLLECTIVITES
 APPELEZ-NOUS AU 43.25.51.52

HORAIRES: LUNDI 14 H 30 - 19 H
 DU MARDI AU SAMEDI DE 10 H 30 A 13 H
 ET DE 14 H A 19 H

BON DE COMMANDE : à retourner à MICROSTORY 14, rue de Poissy, 75005 PARIS

Je, soussigné, M
 Prénom
 Adresse
 Tél :
 marque du matériel

commande le matériel suivant

 pour la somme totale de :
 Frais de port soit 20 F, matériel nous consulter
 Règlement :
 chèque mandat carte bleue
 Signature : Date :

DEMANDE DE CRÉDIT

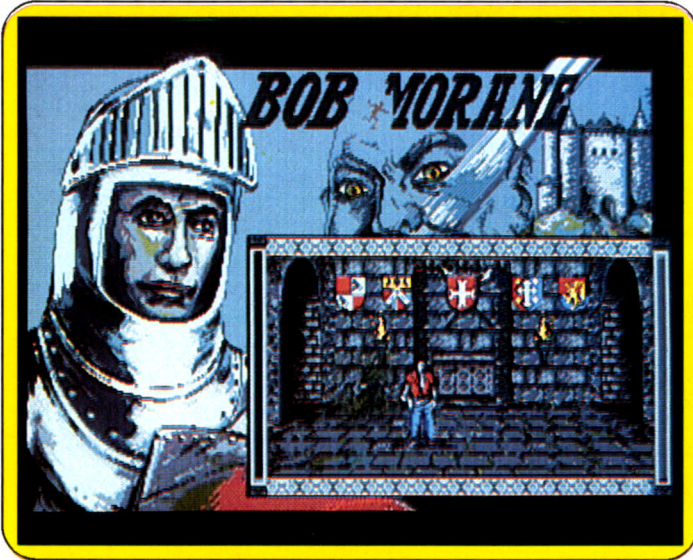
Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit
 Matériel :
 Montant de la commande
 Nombre de mensualités (de 4 à 24) :
 Je joins à ma demande le versement comptant
 chèque ccp mandat-lettre
 Signature : Date :

règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY

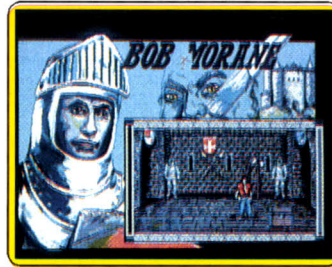


Date exp. Signature

Offres valables dans la limite des stocks disponibles.



Bob Morane dans un superbe château lutte contre les templiers. Dur ! (ST)



Objets divers, passages secrets (ST)



Les graphismes souffrent sur Amstrad



Le combat ressemble à de la boxe (ST)



Bob Morane, rapatrié d'urgence (ST)



Une faible résolution de l'écran (TO 9+)

ATARI ST

Bob Morane Chevalerie

Infogrames sort *Bob Morane* à grand renfort de publicité. Beaucoup d'idées et de trouvailles, un univers complet. Des défauts de jeunesse devraient disparaître par la suite !

L'ère de la production industrielle des logiciels, inaugurée par Infogrames, passe à un stade supérieur avec la sortie de *Bob Morane*. Et les résultats sont tout à fait jouables : animation, graphisme et sons, ainsi que les livres d'accompagnement forment un ensemble cohérent et prenant. *Bob Morane* résulte de la production industrielle à plusieurs titres : d'abord à cause des méthodes de travail ou de la taille de l'équipe de programmeurs associés. Ensuite et surtout car le héros va vivre beaucoup d'aventures, les trois premières — au Moyen Age, dans la jungle et dans l'espace — sont déjà disponibles. Enfin parce que chaque épisode sort sur plusieurs machines simultanément, en l'occurrence sur les Thomson, Amstrad CPC et Atari ST. Dès le chargement, les différences

entre les versions éclatent, alors que le gros du travail s'est fait sur une version initiale travaillée sur PC et transcodée ensuite sur les autres machines : la musique initiale sur les ST et sur les CPC, inspirée de la chanson du groupe Indochine diffère seulement par suite de la mauvaise qualité du haut parleur du CPC, et pourtant Charles Callet a travaillé la musique sur un Amstrad à l'aide de *Music Pro* qui vient lui aussi d'être commercialisé (voir p. 69) ! En revanche le TO9 ne suit pas, bien que la qualité de cette musique dépasse celle des autres programmes sur Thomson. L'image très chargée, fine et fouillée sur les ST est composée sur les Thomson et CPC avec des pixels kilométriques. L'animation, plus souple sur les ST, représente néanmoins sur les

Thomson une remarquable réussite : une vraie maîtrise de ces derniers ne semble pas à la portée des premiers programmeurs venus. Chaque boîte contient, outre la disquette et la cassette, un livre de poche de trois cent vingt pages, dont cent vingt-cinq pages avec la BD « Les Ecluses du Ciel » par Rodolphe et Rouge, le roman « la Prisonnière de l'Ombre Jaune » par Henri Vernes, un « guide de la chevalerie » et cinquante pages forment un livret de jeu de rôle. Vous connaîtrez donc bien le héros et le contexte. L'épisode se déroule dans le château de Savoie, où est gardé le Saint Suaire, drap qui a contenu le corps du Christ après sa crucifixion. Les moines chevaliers hospitaliers défendent la relique que Bob Morane doit soustraire aux Dacoïts de l'Ombre Jaune, son implacable ennemi.

L'aspect action prime ici sur l'aventure. Les adversaires de Bob Morane, sortes d'ours dodus et moinillons rondouillards, sautillent frénétiquement, ce qui donne aux combats l'aspect qu'auraient des films de boxeurs passés au triple de la bonne vitesse. Les attaques incessantes ne nous permettent pas d'explorer tranquillement le château, ses meubles massifs et ses passages secrets.

Le jeu est assez difficile, vos chances de gagner sont faibles... Attention au réglage et à la qualité de votre moniteur : toutes les scènes dans le château aux murs de granite risquent de tourner aux combats de charbonniers dans un tunnel si les couleurs tirent trop sur le gris ! La réserve principale vient de la trop petite taille de la fenêtre principale : la majeure partie de l'écran est occupée par un fond absolument fixe qui ne participe donc en rien au déroulement du scénario. La deuxième inquiétude vient de ce qu'il est assez difficile de se rendre compte du niveau du chemin parcouru : est-on sur la bonne voie ou non, a-t-on parcouru un pourcentage élevé des salles ? Votre échec vous renvoie au début de l'aventure, point final. (Disquette Infogrames pour Atari ST.)

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

AMSTRAD

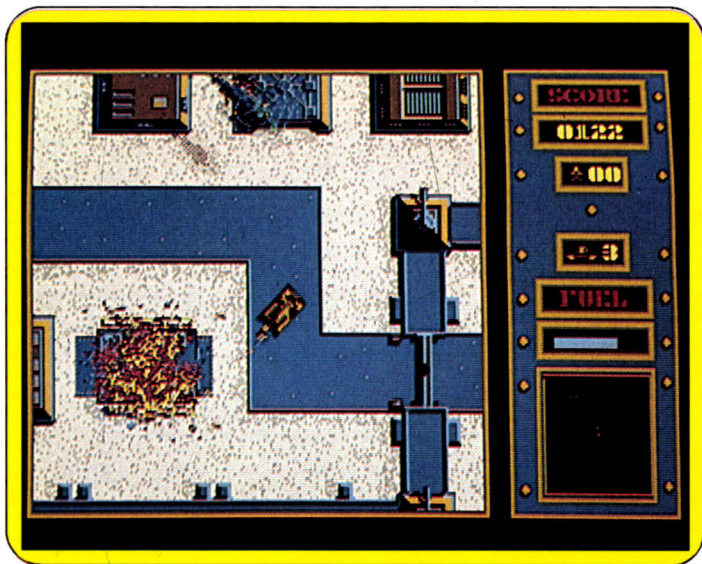
La version Amstrad perd surtout dans les graphismes. La résolution de l'écran rend le choix de la taille de la fenêtre encore plus contestable que sur Atari. (Cassette ou disquette pour Amstrad CPC.)

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

THOMSON

La version Thomson perd sur les graphismes par rapport aux bruitages de la version Atari, mais garde un bon niveau relatif par rapport aux autres programmes tournant sur la machine. (Cassette pour MO6 ou disquette pour TO8, TO9, TO9+.) Denis Scherer

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



Les incendies enfumeront le champ de bataille !

AMIGA

Fire Power

Pas question d'arrêter son char avant d'avoir découvert la base ennemie ! Réalisme scrupuleux et rythme effréné pour jouer à deux sur les Amiga.

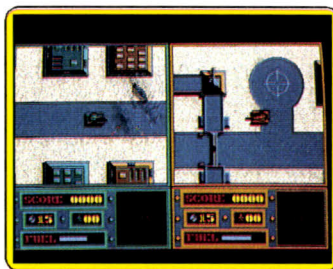
Tout commence par une explosion assourdissante, un éclair aveuglant suivi du calme qui précède la tempête... *Fire Power* renoue avec la tradition classique du combat de char « vue aérienne ». Violent, épuisant, sanglant, avec, comme unique bruitage, le vacarme ininterrompu des canons ou lance-obus, ce jeu puise toute sa valeur dans le réalisme de ses graphismes et la stratégie qu'il développe.

Votre mission commence tout d'abord par le choix d'un blindé. Trois chars sont à votre disposition : ils diffèrent par leur résistance, leur vitesse de pointe, leur capacité à transporter des hommes et le nombre de mines qu'ils portent dans leurs soutes. Pour comprendre l'utilité de ces multiples composantes, il faut parler stratégie avant de plonger dans l'action...

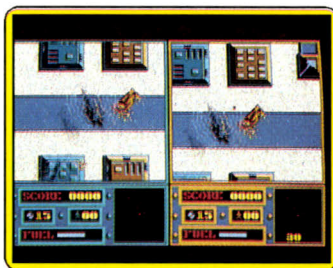
Le but de *Fire Power* est de découvrir la base principale de l'adversaire afin d'y voler son drapeau. Le terrain de manœuvre est vaste. Il couvre plusieurs écrans de jeu qui défilent en scrolling multidirectionnel selon votre progression. Mais qu'il s'agisse de jouer contre l'ordinateur ou contre l'un de vos amis, vous allez

subir l'assaut adverse dans votre propre territoire... D'où l'importance du choix de votre blindé ! Parlons des mines, tout d'abord. Vous pouvez déposer celles-ci n'importe où. Elles exploseront au moindre contact avec l'un des chars (le vôtre également !). Parmi les trois blindés mis à votre disposition, le nombre des mines varie de dix à vingt. Le dernier char cité transporte par exemple une vingtaine de mines, mais roule en contre-partie bien moins vite que ses confrères... Vient ensuite la capacité de transport en hommes. A ce niveau, la stratégie est passionnante : lors des combats, vous détruisez des installations ennemies et donc libérez parfois des prisonniers attachés à votre régime. Il faut dans ce cas les ramener à votre base. Les possibilités de transport vont de dix hommes pour le char le plus rapide à vingt pour le char le plus lent. Ajoutez à cela la résistance du tank, plus ou moins grande selon le modèle choisi, et vous comprenez l'importance de cette préparation au combat ! Ce choix dépend en définitive de votre propre stratégie au cœur de l'action !

En ce qui concerne le combat, *Fire Power* accepte trois modes de



Un mode « deux joueurs » original



Deux chars, apparaissent simultanément



Rien ne résiste à votre char

jeu : lutte contre l'ordinateur, contre un deuxième joueur présent ou relié à votre machine par modem. Le combat contre l'ordinateur reste le plus délicat et le plus brutal. En début de partie, votre blindé apparaît dans son hangar. Simple à manier, il se déplace à vitesse constante dans n'importe quelle direction. Les installations au sol sont superbes : canons, blockhaus et hangars sont reliés entre-eux par des routes. Il est toujours possible de couper à travers la forêt, un chemin plus long mais souvent moins dangereux... Tout autour du camp, des remparts vous protègent de l'adversaire.

Première manœuvre, vous partez à la recherche du camp ennemi. Le blindé peut rouler à grande vitesse si on maintient la gâchette du joystick enfoncée. Mais il est souvent préférable d'avancer par à-coups afin de repérer les mines et les mitrailleuses ennemies. C'est ici que rentre en jeu votre propre canon. Le moindre mur, bâtiment ou tourelle de défense explose sous une dizaine de vos obus. L'action devient alors épuisante. Le char est très vite emprisonné entre trois mitrailleuses fixes qui tirent sans cesse. A vous de trou-

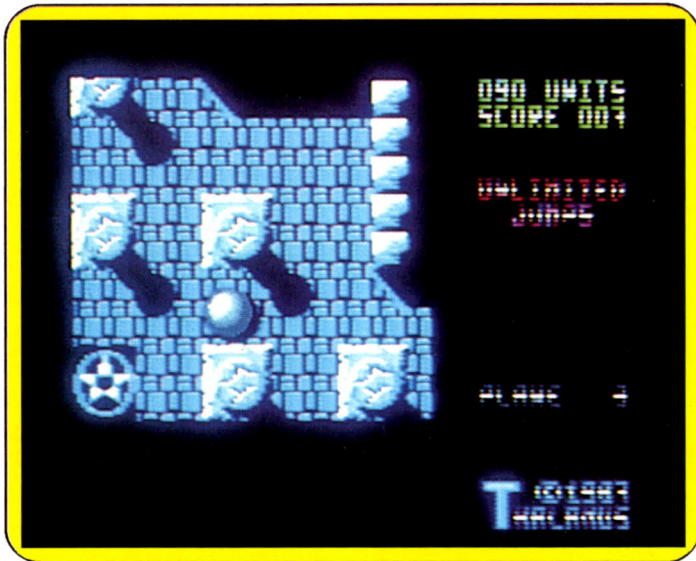
ver le bon passage, d'« exploser » tour à tour chaque position ennemie. Mais voilà qu'apparaissent sur le radar deux taches colorées : il s'agit des hélicoptères de l'adversaire qu'il faut éliminer au plus vite... Ces attaques n'ont qu'un seul but : réduire à zéro la résistance de votre char. Les cinq blindés mis à votre disposition pour le combat contre l'ordinateur suffisent à peine, dans un premier temps, à découvrir la base adverse... L'expérience fait le reste !

La stratégie du mode « deux joueurs » est bien plus captivante. Chaque concurrent possède son propre écran de jeu ainsi qu'un nombre de vies illimité. Lorsqu'ils sont suffisamment proches, les deux blindés apparaissent ensemble sur les radars pour bientôt se faire face sur le terrain. Inutile de chercher à détruire un adversaire qui ne transporte pas d'hommes ou ne met pas en péril une installation importante... Ici, l'action brutale laisse place à la logique et à la stratégie : on cherche le camp ennemi, on détruit quelques canons pour libérer une dizaine d'hommes et en route pour la base ! Pose de mines dans les passages étroits, repérage des stocks de carburant adverses pour éviter la panne sèche, autant de ruses qui valent bien plus qu'une séquence de tir à répétition !

Faut-il rappeler la qualité des décors, le réalisme des hélicoptères qui volent au-dessus de vous ou celui des hommes qui courent vers votre char ? Un réalisme qui pousse la cruauté à tacher le sol de sang lorsque l'on écrase un soldat, qui laisse brûler les décombrés longtemps après leur destruction... Un reproche : certaines phases de jeu, notamment celles qui opposent deux tanks sur un même écran, sont tellement riches en explosions que le jeu s'en trouve ralenti et saccadé. Il arrive également que votre blindé reste bloqué contre un obstacle. Impossible alors de le déloger si votre concurrent ne daigne pas vous détruire ! Ces quelques handicaps ne pèsent heureusement pas bien lourd face aux atouts de l'aventure. *Fire Power* fait partie des titres à ne pas manquer... (Disquette Micro Illusion pour Amiga.)

Olivier Hautefeuille

Type _____ combat de chars
Intérêt _____ 15
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ C

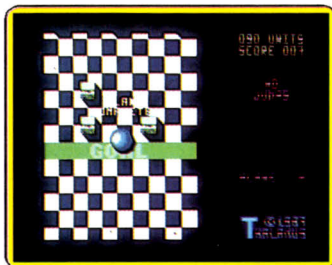


Programme riche qui requiert logique et habileté...

COMMODORE 64

Quedex

Guider une balle magnétique à travers un paysage, facile, classique ;... Idées reçues bien dépassées quand il s'agit de *Quedex*, programme éblouissant par la qualité de sa réalisation.



Graphismes somptueux et...



...animation fort précise.

Ce très bon programme est l'œuvre de Stavros Fasoulas à qui l'on doit d'excellents space invaders : *Sanxion* et *Delta*. Il a su se renouveler et nous offre cette fois un jeu très original nommé « quête pour l'ultime dextérité ». Appellation un peu pompeuse mais qui correspond bien à ce programme difficile et passionnant. Le but du jeu est assez simple et

consiste à guider une balle métallique à travers un paysage. Celle-ci doit atteindre la sortie dans un temps donné. Il y a dix paysages qui présentent tous un décor et des obstacles différents. Mais, surtout, pour chacun d'eux, vous devez trouver une solution particulière. Vous pouvez programmer l'ordre suivant lequel vous désirez les jouer, ou bien accéder directement à celui de votre choix en tapant sur le clavier le chiffre correspondant. Et si un de ces niveaux vous semble insurmontable, il vous est même possible de l'abandonner et d'en choisir immédiatement un autre. Lorsque vous avez terminé une épreuve vous passez à un tableau dans lequel vous risquez de gagner un important bonus, en mémorisant puis en reproduisant les déplacements qui vous sont montrés.

Premier niveau. Il présente cinq paysages simples qui vous permettent de vous entraîner au contrôle de la balle et de vous familiariser avec les différents éléments que vous rencontrerez plus tard dans le jeu. Mais cela n'est valable que si vous commencez par cette épreuve et si vous la jouez plus tard dans la partie, elle sera beaucoup plus difficile.

Deuxième niveau. Un labyrinthe dont vous viendrez à bout en vous procurant les clés qui ouvrent des portes. La victoire dépend plus de la réflexion et de la stratégie que de la précision.

Troisième niveau. Vous devez téléporter et éviter des murs électriques ainsi que des murs cachés afin de découvrir les quatre amulettes qui feront alors apparaître la sortie.

Quatrième niveau. Vous effectuez une course contre la montre dans laquelle vous évitez de passer sur les murs électriques et de heurter des blocs, ce qui vous ferait perdre de précieuses secondes.

Cinquième niveau. Cette épreuve fait plus appel à votre logique qu'à votre habileté. Le sol est composé de dalles de couleurs différentes. Modifiez-les jusqu'à ce qu'elles deviennent toutes marron.

Sixième niveau. Vous circulez dans des tuyaux en prenant garde à éviter les crânes dont le contact est mortel. Ce n'est pas simple de découvrir le passage idéal.

Septième niveau. Dans celui-ci, vous dirigez la balle le long d'un passage, sans vous en écarter, tout en ramassant autant d'unités de temps qu'il vous est possible. Attention, contrairement aux autres, cette épreuve doit être impérativement terminée avant de poursuivre.

Huitième niveau. Ramassez les quatre clés qui ouvrent une porte menant à la sortie. La rapidité est indispensable pour venir à bout de ce tableau car le sol se désagrège rapidement.

Neuvième niveau. C'est le plus violent. Lorsque vous passez sur une croix, votre balle devient bleue et vous pouvez alors détruire les blocs qui vous barrent le che-

min, en vous précipitant sur eux. Dixième niveau. Vous sautez sur des pierres situées sur différents plans, leur hauteur étant indiquée par des nuances de couleurs. Le but est d'atteindre, le plus rapidement possible, la sortie.

C'est un programme très riche et difficile qui n'offre pas un mince challenge aux amateurs de précision. Mais ce n'est pas seulement votre habileté qui est mise à l'épreuve car vous devez également être logique et découvrir des solutions. La grande variété des situations suscite l'intérêt de jeu et c'est l'un des atouts majeurs de ce logiciel.

Mais ce qui est frappant, dès les premières minutes de jeu, c'est la qualité exceptionnelle de la réalisation. Les graphismes sont superbes et l'on est surpris par l'esthétisme de cet univers métallique d'une grande beauté plastique. Cela est encore rehaussé par une parfaite utilisation des couleurs qui varient selon les paysages.

L'animation est un modèle de précision, quant à la bande sonore elle se compose d'une bonne musique de générique et de bruitages très efficaces. Heureux les possesseurs de *Commodore 64* car les meilleurs programmeurs anglais parviennent maintenant à exploiter à fond toutes les possibilités de cette machine. Nous découvrons donc, de plus en plus fréquemment, de superbes logiciels comme celui-ci. (Disquette Thalamus pour *Commodore 64*.)

Alain Huygues-Lacour

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

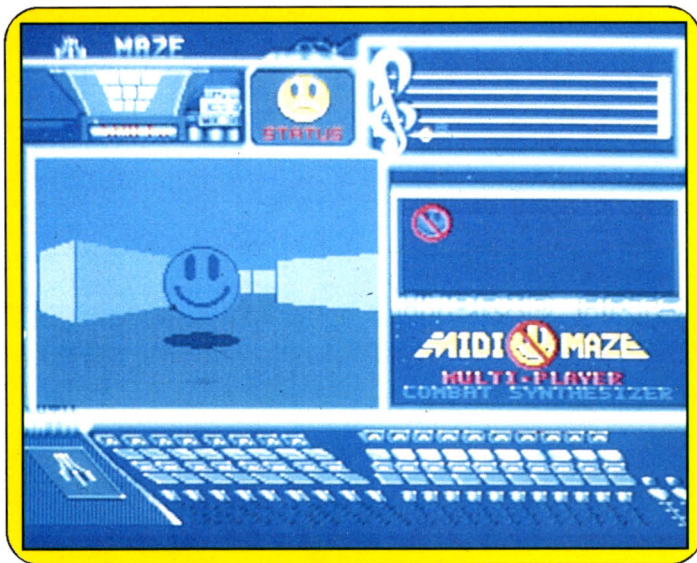
ATARI ST

Midi Maze

Un logiciel de conception originale puisqu'il offre la possibilité de jouer à seize personnes... simultanément ! Sortir d'un labyrinthe, détruire le maximum d'ennemis. Tout un programme !

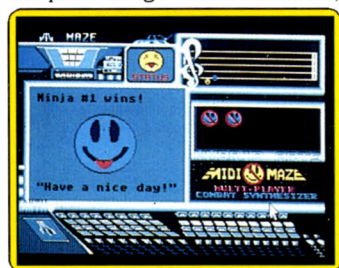
Les ressources des jeux de labyrinthe semblaient avoir été depuis longtemps complètement épuisées. Ce programme issu de l'imagination fertile de l'auteur de *Degas Elite* et de *CAD 3D* (Tom Hudson) semble nous démontrer le contraire, autant du point de vue de sa réalisation que d'une

nouvelle approche conceptuelle : le jeu peut se jouer à seize personnes simultanément. Le principe du logiciel est simple mais les combinaisons possibles sont immenses. Vous incarnez une petite créature sphérique aux allures de Pac Man dont la tâche est de venir à bout d'adversaires, qui visent le

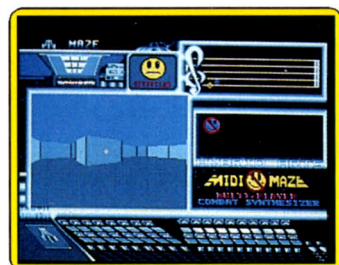


Impressionnants effets 3D du labyrinthe aux murs pleins.

même but que lui : sortir du labyrinthe. Pour réussir, il faut détruire le plus possible d'ennemis. L'avance ou le retard des différents protagonistes vers la liberté sont agréablement représentés par leur progression sur une gamme musicale. Le nombre de coups que vous pouvez encaisser sans être détruit dépend de votre quotient de bonne humeur (figuré par un petit visage tantôt souriant,



Gardez le sourire !



Progression rythmée en musique

tantôt triste). Du point de vue graphique les antécédents de l'auteur sont évidents : que dire en effet des impressionnants effets 3D du labyrinthe (à notre connaissance, les meilleurs jamais vus sur micro) dont il convient de noter que les murs sont en surface pleine. Les couleurs sont chaudes et bien utilisées (pas de confusion possible). L'animation quant à

elle, est prodigieuse de rapidité et de fluidité. La vitesse de déplacement est telle qu'il est possible de jouer de manière complètement instinctive (accélérer puis se cacher derrière un mur pour préparer une embuscade). De véritables tactiques peuvent être mises au point. Exemple : un adversaire vous poursuit. Pour vous en débarrasser freinez brutalement ; emporté par son élan, ce dernier passe devant vous et par conséquent dans votre champ de tir. D'agréables notes d'humour entretiennent une ambiance bon enfant : vos adversaires se permettent de vous faire des mimiques si vous êtes défait (rotation de la tête et extraction de la langue).

Le bruitage est sobre mais parfaitement adapté aux différentes situations (ponctuations des tirs). De nombreuses options vous sont proposées et vous pouvez choisir dans l'impressionnante bibliothèque de labyrinthes celui qui vous conviendra le mieux, vous permettant de créer votre propre dédale. Des paramètres tels que le nombre d'opposants, leurs caractéristiques comportementales, peuvent être modifiés à volonté. Cependant le point fort du jeu est que l'on peut l'utiliser en branchant seize ST en réseau via les prises MIDI : chacun des joueurs a alors une vue du labyrinthe propre à la position qu'il occupe dans ce dernier. Avec ce genre d'innovation voici venue l'ère du jeu convivial ; vous pouvez en effet former des équipes et vous affronter par ST interposés : chacun derrière son clavier et son écran, pourchassant dans les labyrinthes les plus fous, son adver-

saire du moment. Rêvons un peu : imaginez qu'avec l'expansion des réseaux câblés à base de fibres optiques, les contraintes de débit d'informations actuelles (le réseau PTT est limité en ce qui concerne la vitesse de transmissions des données) disparaissent ; vous pourrez alors jouer à des jeux aussi rapides que *Midi Maze* avec des amis éloignés géographiquement !

Ce logiciel prouve que malgré la simplicité de sa trame, il est encore possible d'innover dans l'univers du jeu et que, surtout, l'ordinateur

peut être un moyen de réunir les hommes plutôt que de les enfermer dans de froides tours d'ivoire. Dernière recommandation : veillez à vous procurer un ou des câbles ayant des fiches compatibles avec les prises MIDI du ST afin d'établir les indispensables connexions. (Disquette Hybride Arts pour Atari ST.) Eric Cabéria

Type _____ action/stratégie
Intérêt _____ 16
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ D

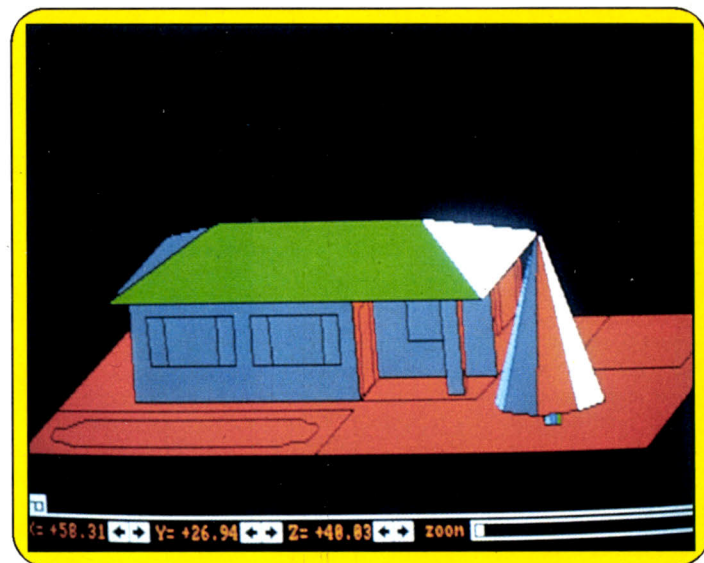
AMIGA

CAO 3D

Programme remarquable alliant le dessin 3D à l'animation. Fort utile aux architectes et autres dessinateurs « pro », il séduira les néophytes par la simplicité et la richesse de ses fonctions.

Ce logiciel de « Conception Assistée par Ordinateurs » s'adresse plus spécialement aux architectes et aux dessinateurs mais pourra aussi passionner les amoureux du dessin en 3D et de l'animation. Il

RAM pour l'utiliser sans problème. Dans le même ordre d'idée, il sera beaucoup plus pratique de posséder deux lecteurs de disquettes lors de l'utilisation de l'option « animation ».



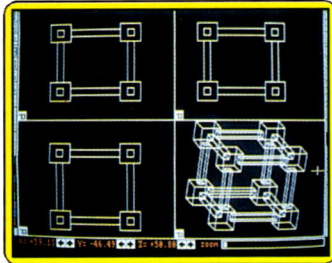
Coloriage ou ombrage en mono ou polychrome.

tourne sur un Amiga 500 sans extension mémoire mais dans ce cas certaines options sont inaccessibles (dessin en seize couleurs ou élimination des faces cachées de formes trop complexes par exemple). Encore plus gênant est l'arrêt de certaines fonctions en cours d'exécution, toujours par manque de mémoire. Prévoyez donc de posséder au moins un Méga de

Après avoir choisi le nombre de couleurs (de deux à seize), la page principale s'affiche. Elle est divisée en quatre fenêtres représentant les vues de face, de côté, du dessus et en perspective, chacune d'elles pouvant être agrandie pour occuper tout l'écran. Quatre barres de menus encadrent ces fenêtres. La gauche est dévolue aux outils de configuration et d'annulation, et la

TILT-PARADE

droite aux outils de création. La barre inférieure contient les coordonnées du pointeur et les outils de déplacement et d'agrandissement tandis que le menu supérieur gère les projets, les préférences, les options, les faces cachées et les animations. Cette disposition très ergonomique permet de se repérer rapidement pour le choix d'une fonction particulière. Les

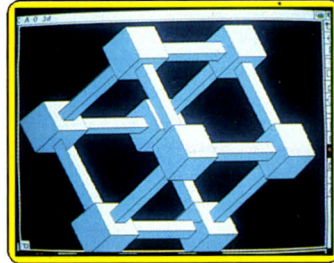


Vues de face, de profil, de haut...

commandes s'effectuent uniquement à la souris. Au départ, le logiciel travaille en basse résolution mais il est possible de travailler en haute résolution par appel du menu. On peut, de même, modifier la palette des couleurs, les paramètres de rotation, d'impression, etc. Pour dessiner on dispose de six types de traits continus et discontinus et d'un certain nombre de figures prédéfinies : rectangle, ellipse, polygone et arc. En dessinant un rectangle par exemple, dans une fenêtre, des pointillés apparaissent dans les fenêtres des deux autres vues pour rappeler les coordonnées déjà fixées. Différentes facilités sont offertes pour la création d'objets complexes : duplication et connexion de facettes ou de points rapprochés, déplacement de point, de facette ou d'objet et changement de taille. La création de tores (objets à symétrie radiale) est encore plus facile. Après avoir sélectionné l'option « tores », il suffit de choisir un outil de saisie des facettes (rectangle, ellipse ou polygone) et de dessiner en plan la moitié de l'objet. Le programme reconstitue l'objet en le rendant symétrique dans toutes les directions par rapport à l'axe vertical central. La création de vases, de verres, de coupes et autres pots est ainsi à la portée d'un enfant. En revanche, ce programme n'offre pas la possibilité de soustraire une forme à une autre, ce qui pourrait être très utile dans certains cas.

En cas d'erreur de dessin, on peut effacer en annulant la dernière commande, en utilisant la gomme ou en demandant l'effacement de l'écran seul ou de l'écran et de la

mémoire. Rien ne vous empêche d'égayer votre création par une mise en couleur grâce à l'option « remplissage ». La fenêtre « perspective » vous permet, en conjonction avec l'option « rotation », d'observer l'objet sous tous ses angles. Son comportement mérite d'être expliqué en détail. Imaginez le pointeur comme une caméra dotée d'un champ de



... ou en perspective...

vision de 360 degrés. Si vous positionnez le pointeur exactement au centre de l'image tant horizontalement que verticalement, vous obtenez la même image que la vue de face. Si vous pointez toujours sur la même horizontale mais un peu à droite, vous voyez s'afficher l'image qu'aurait un observateur qui se serait déplacé vers la droite. L'amplitude du changement d'angle de vision est fonction de l'éloignement du pointeur par rapport au centre. Cette vue en perspective autorise bien d'autres choses. Tout d'abord, au lieu de vous contenter de lignes, vous pouvez avoir des figures pleines, par coloriage des faces, ou ombrage en mono ou polychrome. Signalons que dans le cas de figures complexes, le programme peut calculer pendant plusieurs minutes avant d'afficher l'image. Pour accentuer le relief, vous disposez de quatre sources lumineuses que vous positionnez en indiquant leurs coordonnées sur les trois axes. La sauvegarde des images s'effectue sur disquette au format CAO 3D, utilisable pour l'animation ou au format « IFF », commun à la majorité des logiciels de dessin. Vous pouvez obtenir une copie sur imprimante ou sur table traçante.

Passons maintenant à l'animation. Vous utilisez l'un des scripts fournis (rotation, effets de zoom, tonneau) ou créez le vôtre. Dans ce dernier cas, indiquez le nombre d'images à calculer et pour chacune d'elles les angles de rotation, la puissance du zoom et l'amplitude des déplacements. Différentes options sont offertes : représentation en fil de fer ou en solide, mode « temps réels », où les images sont affichées juste après leur calcul (ce

qui peut cependant être très long) et mode « enregistré ». Dans ce dernier mode, les images sont sauvegardées sur disquette après chaque calcul. Quittez ensuite CAO 3D et sélectionnez le programme « animation » de la même disquette. Après vous avoir demandé le nom générique des images, le numéro de celle de début et de fin, le temps d'attente entre chacune et le nombre de répétitions de l'animation, le programme charge toutes les images en mémoire et l'ani-

mation débute automatiquement. Les résultats sont surprenants de qualité car la vitesse d'affichage permet une bonne fluidité de l'animation. En conclusion, ce logiciel de CAO en 3D est excellent. (Disquette Ere Informatique pour Amiga). Jacques Harbonn

Type _____ CAO en 3D
Intérêt _____ 18
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ non
Prix _____ nc

ATARI ST Wrestling Micro League



2,30 m pour plus de 200 kg, qui dit mieux ?

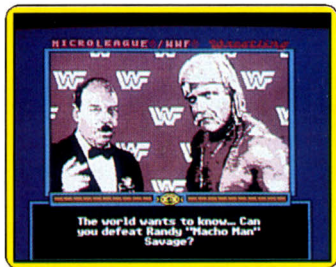
Véritable phénomène de société aux U.S.A., le catch met l'accent sur le spectacle. Microprose a recréé, grâce à la digitalisation, la démesure de ces combats opposant des forces de la nature.

Les amateurs de Canal + et de matches de catch seront aux anges, quand ils constateront que les gladiateurs du ring de la fameuse World Wrestling Fédération (fédération internationale de catch) vont désormais se battre sur leur ST préféré. Ceux qui ignorent la popularité de la WWF, doivent savoir qu'elle regroupe les meilleurs catcheurs américains et que ce sport est en passe de devenir un véritable phénomène de société aux U.S.A. Le catch U.S. met l'accent sur l'attraction.

L'excentricité est de rigueur et les catcheurs arborent donc les tenues et les comportements les plus déliants. La démesure n'est pas seulement dans le spectacle (millions de téléspectateurs) mais aussi au niveau des lutteurs. Parmi les plus connus, on note Hulk Hogan, géant blond de deux mètres et cinq centimètres pour un poids de 150 kg. Véritable héros national, Hogan symbolise l'Amérique aux yeux de ses supporters (il existe même des dessins animés dont il est le héros). Le géant Ferret (un

Français) est l'un des seuls catcheurs aux U.S.A. qui semble à même de contester la suprématie de Hogan, ce qui, compte tenu de ses mensurations, n'est pas pour étonner : plus de deux mètres trente pour plus de deux cents kilos. Le spectacle se déroule autant sur le ring que durant les interviews où les protagonistes se lancent des défis spectaculaires devant les caméras TV.

Ce programme fait lui aussi partie de la « mythologie marketing » de la WWF. Microprose a cependant décidé d'innover en proposant le premier jeu interactif, jouable à deux et ayant des images digitalisées. Hulk Hogan en est le catcheur vedette (il figure sur la jaquette d'emballage) : vous pouvez l'opposer, au choix, à deux de ses rivaux les plus connus, pour le titre et la ceinture de Champion du monde poids lourd de catch. Une fois votre choix effectué, vous



La télévision s'enflamme...



...et le public craque !

voyez les images digitalisées des lutteurs lors des interviews respectives, ponctuées de temps en temps par une animation. L'hu-

mour et la mégalomanie font alors bon ménage puisque certains n'hésitent pas à dire que leur adversaire n'est plus qu'une vieille chaussette.

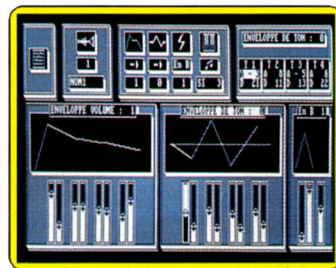
Vient ensuite la cérémonie d'entrée sur le ring des lutteurs. Méfiez-vous cependant, ce logiciel n'est pas réellement un jeu de réflexes ni de coordination motrice. Il s'agit en réalité d'un jeu de stratégie interactive. En effet, une panoplie très complexe de coups est affichée pour chacun des adversaires (vous pouvez affronter l'ordinateur ou un ami), votre tâche consistant pour l'essentiel à suivre l'évolution du panneau de coups de votre adversaire et à anticiper afin de neutraliser ses éventuelles attaques. Les animations graphiques digitalisées concrétiseront alors l'action de celui des adversaires qui aura été le plus rapide. Elles ont pour principale qualité de bien retranscrire l'émotion, en particulier dans les gros plans sur la foule ou sur le visage d'un catcheur déterminé.

Les animations du programme, sans être très fluides, offrent d'impressionnantes sensations de vitesse lors de certaines échauffourées. Chaque action choisie dans la palette de coups bénéficie d'une animation adaptée. Les bruitages sont le moins réussi du programme : les applaudissements non-stop finissent par être lassants. Les bruits des coups ne souffrent aucun reproche. Ce jeu est indiscutablement une initiative originale. Microprose est parvenu à transformer un jeu d'action brutal typique en une partie de stratégie « frappante ». (Disquette Microprose pour Atari ST)

Eric Cabéria

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

professionnels de la création de jeux et des amateurs de musique désireux de tirer le meilleur parti des ressources internes de leur *Amstrad CPC*, cumule les fonctions d'un synthétiseur prenant en charge la création de sons et de bruitages, et d'un séquenceur trois voies permettant de les utiliser pour construire des morceaux. Mais si sa présentation, sa clarté

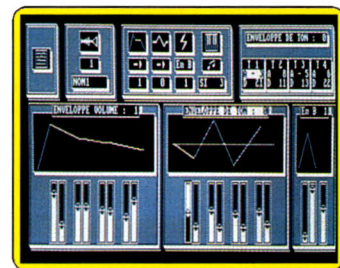


L'écran de contrôle du synthé

d'organisation et son accès facile par menus déroulants et icônes semblent inspirés par les récents logiciels professionnels à la norme MIDI tournant sur *Atari ST*, *Music-Pro* se contente de piloter le processeur sonore de l'*Amstrad* sans pouvoir contrôler d'instruments de musique externes. Il ne donnera donc le meilleur de lui-même que si la sortie audio de l'*Amstrad CPC* est raccordée à une chaîne hi-fi.

Les deux pages-écran du synthétiseur se partagent la création et la gestion des sons. La page de création permet d'intervenir sur les paramètres de commande du processeur sonore qui définissent l'enveloppe de volume (variation du niveau sonore en fonction du temps) et l'enveloppe de tonalité (variation de la fréquence — la hauteur du son — en fonction du temps). Le programme reprend à son compte la décomposition simplifiée mais efficace de l'enveloppe de volume en quatre périodes distinctes d'attaque, de déclin, de soutien et de relâchement (ADSR). Chacune des parties de l'ADSR est réglable indépendamment à l'aide de deux curseurs agissant sur sa durée et sur l'intensité sonore atteinte à son terme. La formation d'une enveloppe de tonalité, qui permet par exemple d'obtenir des effets de vibrato ou des sons de sirène, est également confiée à quatre groupes de deux curseurs jouant sur l'écart par rapport à la hauteur « normale » de la note (position moyenne du curseur) et le temps de passage d'une fréquence à l'autre. Ces enveloppes de volume et de tonalité sont représentées à l'écran par des courbes aidant à l'appréhension

du phénomène sonore et de l'effet des réglages, mais l'oreille peut exercer son contrôle à tout instant. Le synthétiseur donne également accès aux trente-deux présélections du générateur de bruit, utilisables seules ou en superposition au signal sonore. Plus originale, la fonction « d'enveloppe de bruit » permet de programmer le passage d'un bruit à l'autre en passant par



Le séquenceur trois voies

les présélections intermédiaires et de créer des effets de « phasing » (déphasage) évoquant le souffle du vent ou le bruit de la mer. L'état des réglages de chaque générateur d'enveloppe est nécessairement affecté à une présélection parmi trente-deux, de sorte qu'il est possible de modifier par inadvertance plusieurs sons en mémoire portant le même numéro d'enveloppe.

La deuxième page du synthétiseur affiche la liste des quarante sons de la banque en mémoire, identifiés par leur nom, leurs numéros d'enveloppe et quelques indications secondaires. Les sons peuvent être écoutés, dupliqués, sauvegardés, mais aussi édités par simple changement des numéros de présélection d'enveloppe qui leur sont associés, l'édition des enveloppes elles-mêmes nécessitant le retour à la première page du synthé.

Le séquenceur trois voies qui vient compléter l'édifice permet d'intervenir à un niveau élémentaire — la création de séquences de notes à l'aide des sons stockés dans les banques — ou à un niveau global — l'agencement des séquences composant le morceau — à partir de deux écrans très semblables dans leur présentation. Les commandes générales, rassemblées à gauche sous forme d'icônes, permettent de choisir le rythme, le mode d'exécution de la séquence (unique ou en boucle), le démarrage ou l'arrêt de l'écoute. La saisie des notes et de leur valeur, les changements d'octave ou de sons (il est possible d'en changer à chaque note !) se font grâce au clavier de l'*Amstrad*. Les notes et leur durée s'ins-

AMSTRAD CPC 464/664/6128

Music-Pro

Cet outil offre aux utilisateurs de CPC toutes les fonctions nécessaires à la parfaite maîtrise de ses ressources sonores.

Utilisé depuis plus d'un an par son auteur, Charles Callet, pour « sonoriser » les logiciels de jeu Infogrames, l'utilitaire de création musicale *Music-Pro* a pu bénéfi-

cier avant sa commercialisation d'une mise au point approfondie effectuée dans les conditions réelles d'utilisation. Cet outil, qui répond à la fois aux exigences des

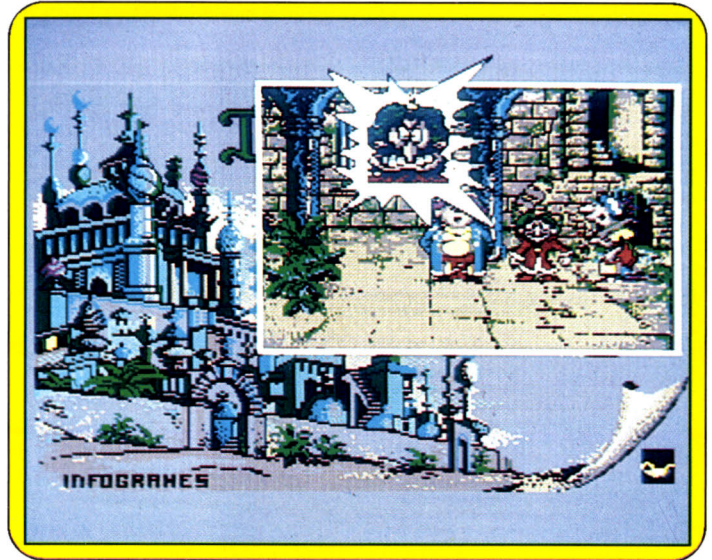
TILT-PARADE

crivent immédiatement sous forme textuelle dans la fenêtre de la voie en fonction, associées à leur numéro de son, alors que la plupart des séquenceurs préfèrent les représenter sur une partition. Les fonctions d'édition portent sur les notes, modifiables en hauteur, en durée ou en timbre, insérables ou supprimables à volonté, mais également sur les séquences elles-mêmes, que l'on peut doubler, inverser ou transposer. La deuxième page du séquenceur ne diffère de la première que par le contenu des fenêtres de visualisation des voies, où les numéros des séquences prennent la place des notes. Il ne reste plus, pour terminer le morceau, qu'à définir le chaînage de ses différents éléments, grâce aux fonctions d'édition qui facilitent l'insertion, l'effacement ou la répétition des séquences. Comme précédemment, chaque voie peut-être écoutée individuellement et reste totalement indépendante, à tel point qu'un même numéro désigne des séquences différentes selon la voie. Inconvénient d'autant plus regrettable qu'il n'existe aucune fonction de copie de séquences d'une voie

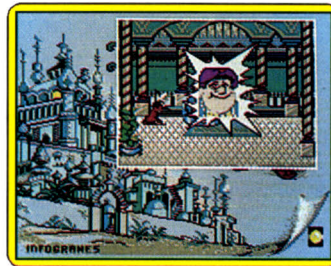
sur l'autre. Le logiciel ne prévoit pas non plus d'ajustement du niveau sonore de chaque voie : il est impossible d'effectuer un mixage, d'obtenir un *decrecendo* ou un effet d'écho autrement qu'en créant plusieurs sons de timbres identiques, mais ayant des enveloppes de volume d'amplitudes différentes. La contrainte est lourde, d'autant que le nombre limité des présélections d'enveloppes et des sons chargés simultanément en mémoire réduit la marge de manœuvre. Mais ces critiques ne sauraient faire oublier que, compte tenu de la machine, le point d'équilibre entre la souplesse d'emploi et la richesse fonctionnelle du logiciel, l'espace-mémoire laissé aux morceaux et le degré de compactage des fichiers de musique, a su être trouvé. (Disquette ou K7 Music Logiciel pour Amstrad CPC 464, 664 ou 6128. Programme et manuel en français).

Jean-Philippe Delalandre

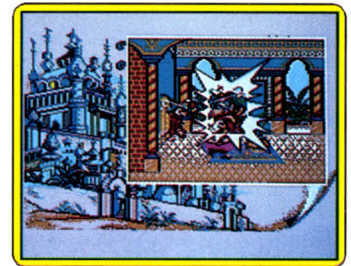
Type _____ création musicale
Intérêt _____ 17
Présentation _____ ★★★★★
Accessibilité _____ ★★★★★
Potentialités _____ ★★★★★
Prix _____ C/D



Sur Atari ST, la fidélité à la bande dessinée est remarquable.



Version TO 9+ : belle mais lente.



Iznogoud sur Amstrad CPC.

ATARI ST Iznogoud

À la frontière des univers du jeu informatique et de la bande dessinée, *Iznogoud* explore un genre nouveau, le dessin animé sur ordinateur, avec des résultats variables selon les machines.

Livré, comme *Les Passagers du Vent*, avec un album de BD (il s'agit en l'occurrence de « l'Anniversaire d'Iznogoud »), ce logiciel est conçu à la manière d'un véritable dessin animé. Sur ST, le compromis entre qualité des graphismes et de l'animation a pu se faire à un très haut niveau, et la fidélité du logiciel à l'esprit et au trait de la bande dessinée est exemplaire. La partie de l'écran affectée à l'action n'utilise qu'un tiers environ de sa surface totale, le reste étant occupé par une vue générale du palais dont la fenêtre éclairée correspond, en théorie du moins, à la salle dans laquelle se trouve Iznogoud (que vous incarnez).

L'univers du jeu, très étendu, comporte une vingtaine de salles somptueuses, un jardin et un cachot où la démesure de votre

ambition vous ramène trop souvent. Mais ce qui fait l'originalité de ce logiciel, c'est le soin apporté à l'expression des sentiments des personnages et à leur comportement. Iznogoud ne se contente pas de se déplacer conformément aux indications du joystick, ce que savent faire presque tous les héros des jeux informatiques. Il est également capable de menacer, de se mettre en colère, de donner un objet, ou de se prosterner devant ses interlocuteurs pour les amadouer. Chaque attitude est soulignée à l'écran par une animation particulière et par l'apparition, en médaillon, d'un gros plan du visage. Haroun El Poussah jubile lorsqu'il est flatté, les gardes du palais, très susceptibles, jettent Iznogoud en prison au moindre prétexte, Dilat Larath, son fidèle serviteur, ne le lâche plus d'une

semelle dès qu'il subit sa colère et certaines plantes ne restent pas non plus insensibles à ses courbettes. Pour qu'Iznogoud devienne « calife à la place du calife », vous devez donc choisir, en actionnant le joystick, l'attitude adaptée à chaque situation. Mais ce n'est qu'après de nombreux tâtonnements infructueux que l'on commence à entrevoir une stratégie de conquête du pouvoir, dans laquelle la recherche, puis le don ou l'échange d'objets tiennent une place importante. La compréhension du jeu et la progression restent néanmoins extrêmement difficiles, mais les gags sont là pour détendre l'atmosphère. (Disquette Infogrames pour Atari ST. Manuel et bande dessinée en français.)

Type _____ aventure graphique
Intérêt _____ 15
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ C

THOMSON

Le principal mérite d'*Iznogoud* sur Thomson est d'utiliser au maximum les performances graphiques de la machine. Infogrames avait déjà prouvé avec *Les Passagers du Vent* que les ordinateurs Thomson pouvaient en remontrer sur ce plan à bien d'autres huit

bits. De fait, les graphismes, pour être moins définis que ceux de la version ST, restent fidèles à la bande dessinée. On reconnaît bien les expressions faciales des personnages, et les décors du palais n'abandonnent rien de leur luxuriance.

Mais, malheureusement, une animation laborieuse vient considérablement diminuer l'intérêt du jeu. Iznogoud paraît n'en faire qu'à sa tête et n'obéir aux injonctions du joystick qu'avec lenteur et mauvaise volonté. Dommage, car il s'agit là d'un très beau jeu... (Disquette Infogrames pour Thomson TO8, TO9, TO9+. Egalement annoncé pour Thomson MO6, Commodore 64 et PC. Manuel et bande dessinée en français.)

Type _____ aventure graphique
Intérêt _____ 13
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★
Prix _____ C

AMSTRAD

Iznogoud traverse au pas de course les salles de la version pour Amstrad CPC. La rapidité de l'animation, tout à fait surprenante, est comparable à celle de la version du jeu pour Atari ST, même si le personnage a quelque-

fois tendance à se laisser emporter par son élan au delà de l'endroit où on veut l'arrêter. Les graphismes sont tout à fait exemplaires compte tenu de la palette de l'Amstrad, les couleurs étant toutefois moins belles que dans la version pour Thomson. La bande son du jeu est équivalente à celle

de la version pour ST. (Cassette ou disquette Infogrames pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128).

Jean-Philippe Delalandre

Intérêt _____ 15
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitage _____ ★★★★★
 Prix _____ B/C

ATARI ST

L'arche du Capitaine Blood

Une histoire extraordinaire où science-fiction et aventure se mêlent pour vous entraîner à la recherche des clones qu'il vous faut éliminer pour retrouver votre vitalité originelle...

Bob Morlock, concepteur de jeux, rencontre Jean Rostand qui lui révèle l'existence des extra-terrestres. Ils nous envahissent par l'intermédiaire des jeux vidéos... mais les Pac-mans existent réellement ! Il faut donc les combattre sur leur terrain, créer un programme où un être surdoué, calqué sur l'homme, sur lui, arriverait à combattre l'invasion. Il le nommerait Blood et son vaisseau, l'Arche.

Il se rappelle de son réveil, assis dans le conapt de... l'Arche !! Son programme, trop parfait, a déclenché l'irréparable... L'Arche est devenue réalité avec Bob à son bord. Il EST Blood ! Ainsi débute une terrible aventure. Ses ennuis commencent lors de son premier voyage en hyper espace à la suite d'une attaque d'Invaders. Le multiplexeur endommagé, le passage hyper espace a créé trente clones de Blood dispersés dans l'espace. En outre, ce clonage tue lentement le Blood authentique. Une seule solution : détruire les clones pour rendre le fluide vital à l'original. Au début du jeu il ne reste plus que cinq clones à éliminer. C'est votre mission.

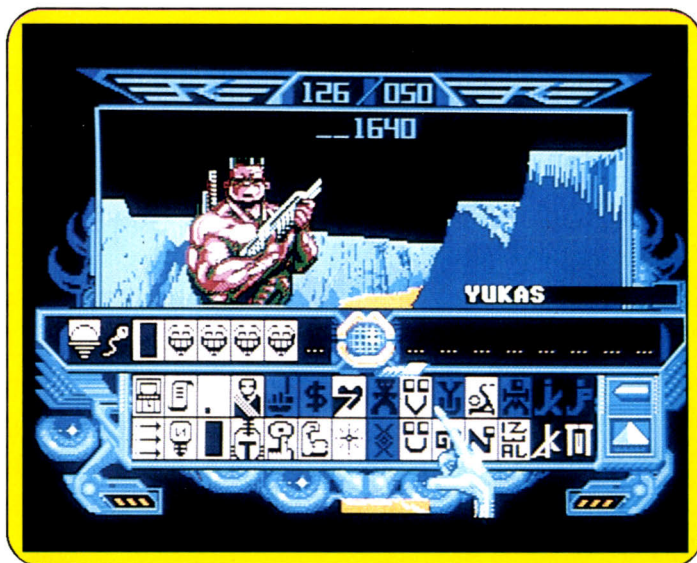
Votre tâche consiste à visiter les planètes habitées afin de recueillir des renseignements sur les clones. Six formes de vie intelligente peuplent la galaxie Hydra. Le Izwal est pacifique, le Buggol démocrate, le Yuka belliqueux, le Migrax perfide, les Croolis haineux et l'Ondoyante sublime. La sixième forme de vie n'est autre que les clones, surnommés Nu-

méros. Trouver cinq clones dans une galaxie qui compte des milliers de planètes relève de l'exploit mais vous en avez les moyens. L'Arche est un puissant vaisseau biomécanique capable de plonger dans l'hyper espace. Il possède des biomissiles téléguidables, utiles pour visiter les planètes. La puissance de feu de l'Arche est capable de détruire une planète ! Le Frigatorium cryogénise ou détruit tout être téléporté à bord. L'Upcom est un traducteur universel à base d'icônes.

Les dialogues avec les différentes créatures constituent la trame essentielle du jeu. L'Upcom permet le contact dans un langage « petit nègre ». Chaque race possède un certain degré de culture. Les Izwals par exemple sont très altruistes et curieusement soucieux de savoir si on les aime ou non. Ayez un comportement logique et pacifique sinon ils prennent peur et refusent le dialogue. En revanche, les Croolis Vareux sont des brutes épaisses avec une noix à la place du cerveau. Ils ont un langage grossier et ne pensent qu'à tuer. Un langage violent est de rigueur avec eux. La superbe Ondoyante Torka est un personnage clé dans le scénario.

Un conseil pour réussir dans ce jeu : ne quittez jamais un personnage trop rapidement, laissez-lui cette initiative. Essayez de trouver le ton et les icônes clés qui déclenchent systématiquement des réponses cohérentes.

Le temps est un facteur important. Il faut détruire un clone avant que



Uh Croolis Vareux. Sa force n'a d'égale que sa bêtise.



Passage en hyper espace.



Planète en voie de destruction.

l'horloge du jeu n'atteigne les 60 minutes : en effet, au-delà de ce temps, le Capitaine Blood est pris de tremblements qui rendent impossible le choix d'une destination sur la carte galactique.

Un système original de sauvegarde vous permet néanmoins de ne pas grignoter inutilement de précieuses secondes. Il suffit de sauvegarder le jeu après avoir visité le premier Izwal, puis continuer le jeu jusqu'aux 60 minutes fatidiques. Recommencez ensuite à partir de la sauvegarde et dirigez-vous directement à l'endroit où vous avez interrompu le jeu. Doté d'un scénario correct, l'Arche du Capitaine Blood propose des graphismes EBLOUISSANTS ! La destruction d'une planète et le passage en hyper espace sont un ravissement pour les yeux !

Toujours sur le plan des couleurs, chaque planète semble être unique. Le conapt du vaisseau rappelle celui qui abrite l'œuf dans le film Alien. Le bras de Blood est un clin d'œil du film E.T. Les séquences de pilotage avec vision en fractal sont très réussies grâce à une animation extrêmement fluide.

Sur le plan sonore, vous serez peut-être surpris. A part la musi-

que d'introduction de J.M. Jarre et une voix digitalisée, il y a peu de bruitage. Oui, pas de son pendant les explosions de planètes et ce pour une bonne raison : le son ne se diffuse pas dans l'espace. Quant au confort de jeu, rien à dire, la souris c'est magique ! Pour finir, ajoutons que pour un programme aussi vaste, qui demande plusieurs heures de jeu, certaines séquences où le joueur est passif sont trop répétitives. Par exemple, le passage en hyper espace devient un peu lassant à la longue. On regrettera également un manque de variété dans la physiologie des extra-terrestres à l'intérieur de chaque race.

Dans l'ensemble, l'Arche du Capitaine Blood est une réussite tant par son scénario que par ses performances graphiques.

Ce n'est pas le plus beau jeu du monde, mais c'est sûrement l'un des meilleurs logiciels sur ST. (Disquette Métal Hurlant pour Atari ST.)

Danny Boolauck

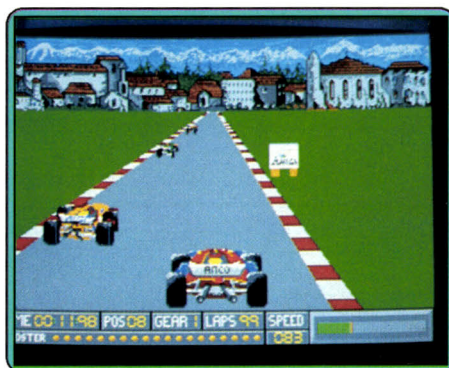
Type _____ aventure
 Intérêt _____ 15
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitage _____ ★★★★★
 Prix _____ D

800 chevaux sous mon micro

Folie sur les circuits! L'arrivée de softs éblouissants sur *ST*, *Amiga* ou consoles dopent les joueurs. Les superstars sur *CPC* ou *C 64* résisteront-elles?

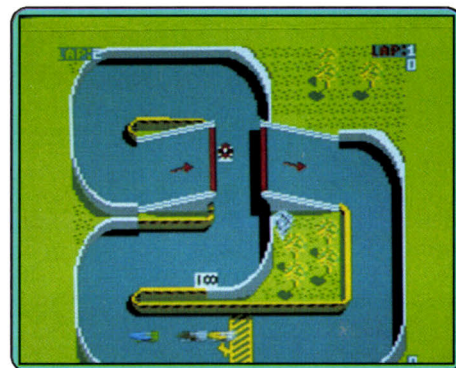
Les jeux d'arcade sont-ils, enfin, égalés? Alain Huygues-Lacour et Olivier Hautefeuille ont pris tous les départs, piloté les plus puissants bolides, frôlé la mort et la victoire... Ils racontent.

Grid Start: un titre qui arrive en dernière minute pour concurrencer *Crazy Cars* sur *Amiga* (cf. p. 75). *Grid Start* utilise une représentation semblable à celle de son confrère: la « formule un » évolue devant vous. Le décor des bords de piste est assez uniforme. Seuls changent en fait arrière-plan, ville, montagne, etc. Mais c'est au niveau de la stratégie du pilotage qu'il se singularise. Pas question ici de jouer les casse-cou: le moindre choc contre un obstacle fait exploser votre engin et vous fait perdre du même coup de précieuses secondes (le temps de redémarrer et de reprendre une vitesse importante). Le pilotage est également plus complexe. La boîte « six vitesses » doit être maniée avec rapidité, les freins et l'accélérateur avec souplesse. On est loin de la « simplicité » de *Crazy Cars*. *Grid Start* est un programme peut-être



Grid Start

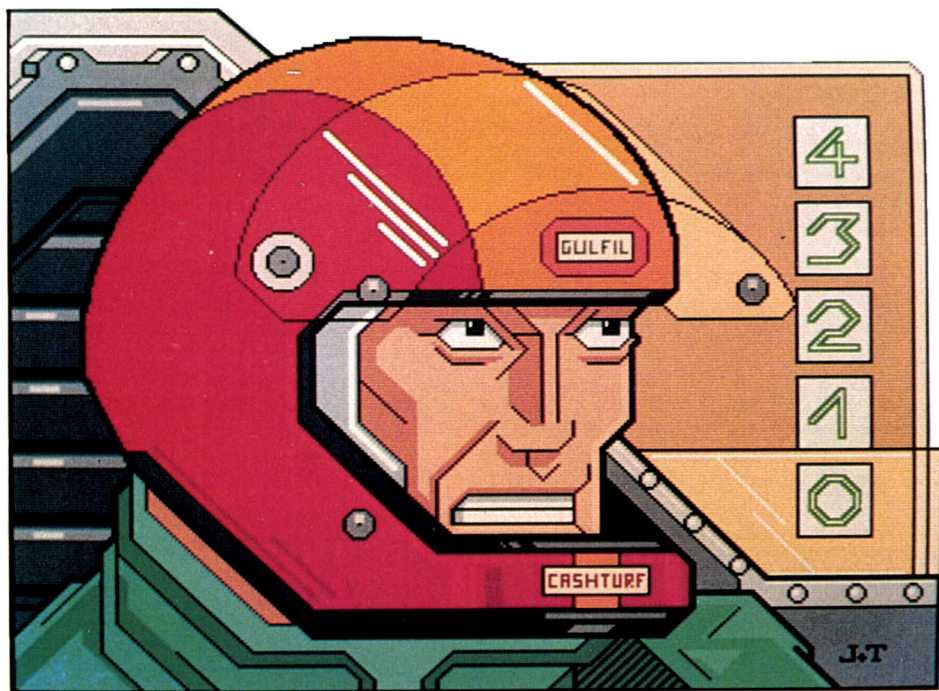
moins « beau » que son confrère: pas de dos d'ânes et donc pas de sauts, des silhouettes moins subtiles pour les voitures, mais rien de grave en fait. Et s'il faut choisir entre les deux logiciels, aucune hésitation en ce qui me concerne: c'est *Grid*



Super Sprint

Stard qui l'emporte grâce à sa stratégie et à sa difficulté de jeu. Le programme permet, par exemple, de sélectionner, en début de partie, différentes épreuves: pour l'entraînement, vous choisissez une piste parmi les six présentées et en route pour une centaine de tours (la touche « ESC » permet de sortir de ce mode de jeu)... Vient ensuite la compétition: les six circuits vont dans ce dernier cas être courus les uns après les autres.

Au départ, vingt-trois concurrents... Le seul moyen de gagner la totalité des points consiste à conserver la première place qui vous est attribuée d'office en début de course. Pour cela, vous pouvez activer le « booster », un réacteur surpuissant qui utilise malheureusement beaucoup de carburant. Mais attention aux virages: il est souvent nécessaire de rétrograder trois vitesses pour ne pas heurter le bord de piste dans les lacets trop serrés. Quant à doubler vos concurrents, cela tient de la haute voltige... Un seul faux pas et c'est l'explosion! *Grid Start* propose dans cette compétition un classement très précis. Après chaque épreuve (une par piste), un tableau résume votre position (signalée de plus sur l'écran pendant toute la course...) et le score obtenu. Il faudra ainsi atteindre l'une des trois premières places du niveau amateur pour accéder au niveau professionnel. Très difficile! J'ai enfin été séduit par le réalisme de certains détails graphiques. Exem-



ple : les bottes de paille qui balisent les virages dangereux et volent dans les airs lorsque vous les heurtez, les explosions superbes qui enflamment la voiture, etc. Plus réaliste encore, le fait que la voiture décélère en quatrième lorsque le régime moteur est trop faible... Tous les virages dangereux sont annoncés par des panneaux lisibles même à grande vitesse. Un détail très important à mon sens et trop rarement exploité ! Un très bon programme. (Disquette Anco pour Amiga.) O.H.

Super Sprint : adapté d'un jeu de salle bien connu des « arcade men », *Super Sprint* est une course de type « Circuit 24 ». Montrée en vue aérienne, la piste occupe tout l'écran. Votre bolide, un sprite de petite taille, est commandé par un accélérateur sommaire et une direction particulièrement difficile à manier.



Buggy Boy

Quatre voitures prennent le départ. Dès le signal, le pilote presse la gâchette et tente de conserver une trajectoire parfaite au centre de la piste... Pas facile de venir à bout de la première épreuve. L'animation de cette version CPC est trop lente à mon goût en ce qui concerne l'évolution de la voiture, trop brutale enfin pour le contrôle de la direction et celui de l'accélérateur (genre « tout ou rien »...).

Lorsqu'il heurte le bord de la piste, votre engin tourne sur lui-même et se retrouve le plus souvent dans le sens opposé à celui de la course. Même chose en ce qui concerne les orages ou flaques d'huile qui entravent votre progression. Il ne vous reste plus qu'à profiter des occasions d'une course réussie : nouvelle voiture, bonus ou meilleures conditions de pilotage... En définitive, *Super Sprint* apparaît comme un jeu lourd à manier, ce qui n'apporte aucun plaisir ludique à la compétition. Son seul atout : un décor varié et bien conçu. Les huit circuits disponibles présentent des tunnels ou tremplins convaincants au premier abord, même s'ils n'excusent pas finalement la « pesanteur » du jeu ! (Cassette Electric Dreams pour Amstrad CPC.) O.H.

Buggy Boy : voici une excellente adaptation sur micro d'un jeu d'arcade. Depuis quelque temps les conversions ont incontestablement beaucoup gagné en qualité et elles sont de plus en plus fidèles. Dès le

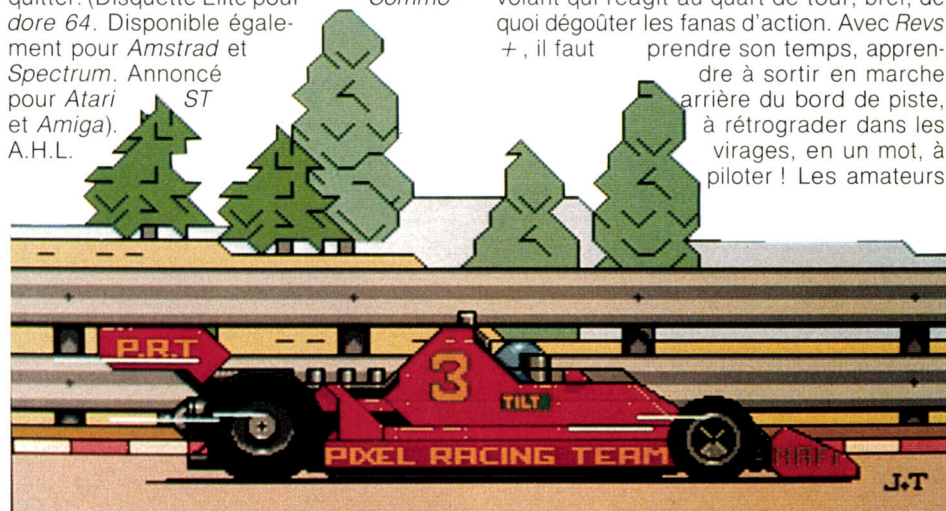
début du jeu, vous avez le choix entre cinq parcours différents, chacun d'eux se composant de cinq sections qu'il vous faut parcourir dans un temps donné. La route, représentée en 3D, est semée d'embûches qui vous font perdre un temps précieux si vous les heurtez. Votre Buggy est équipé de deux vitesses et lorsque vous touchez une bûche il roule alors sur deux roues, ce qui est spectaculaire, mais aussi très efficace pour éviter certains obstacles. Vous rencontrez également des drapeaux qui vous donnent des bonus et des portes qui



Revs +

vous permettent de disposer d'un supplément de temps pour franchir le parcours suivant.

Buggy Boy est un jeu original et bénéficie d'une réalisation très soignée. Les graphismes sont excellents et le scrolling 3D très rapide. Quant aux commandes de votre bolide, c'est un modèle de précision. Toutes ces qualités font que, dès la première partie, on est conquis... Attention, ce programme est très riche et si vous le commencez, attendez-vous à passer de longues heures devant votre écran sans pouvoir le quitter. (Disquette Elite pour Commodore 64. Disponible également pour Amstrad et Spectrum. Annoncé pour Atari ST et Amiga.) A.H.L.



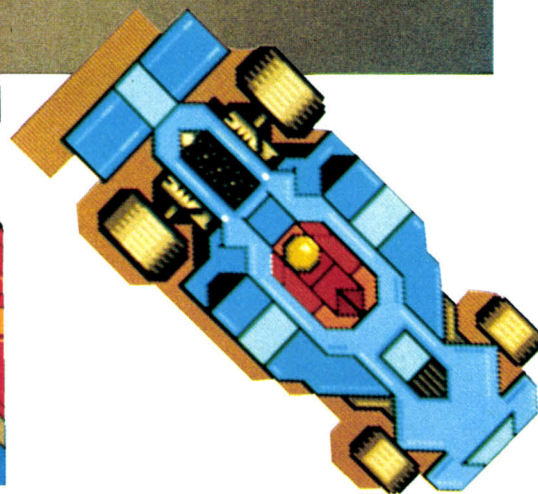
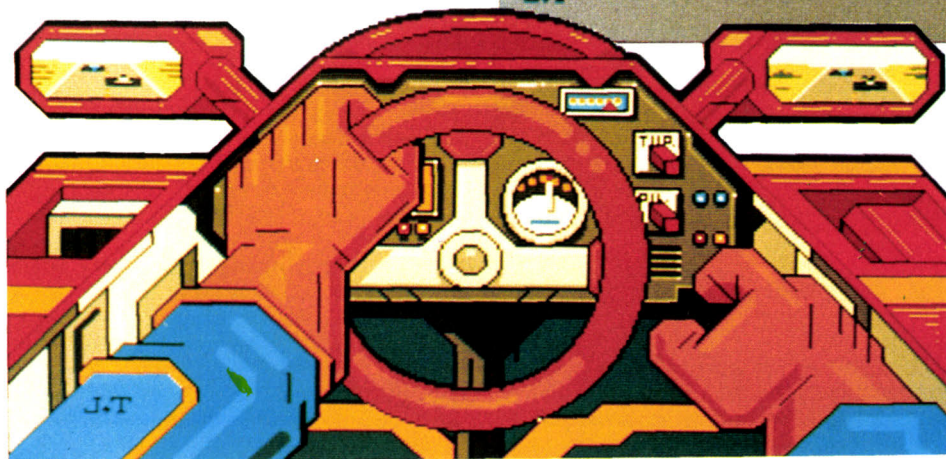
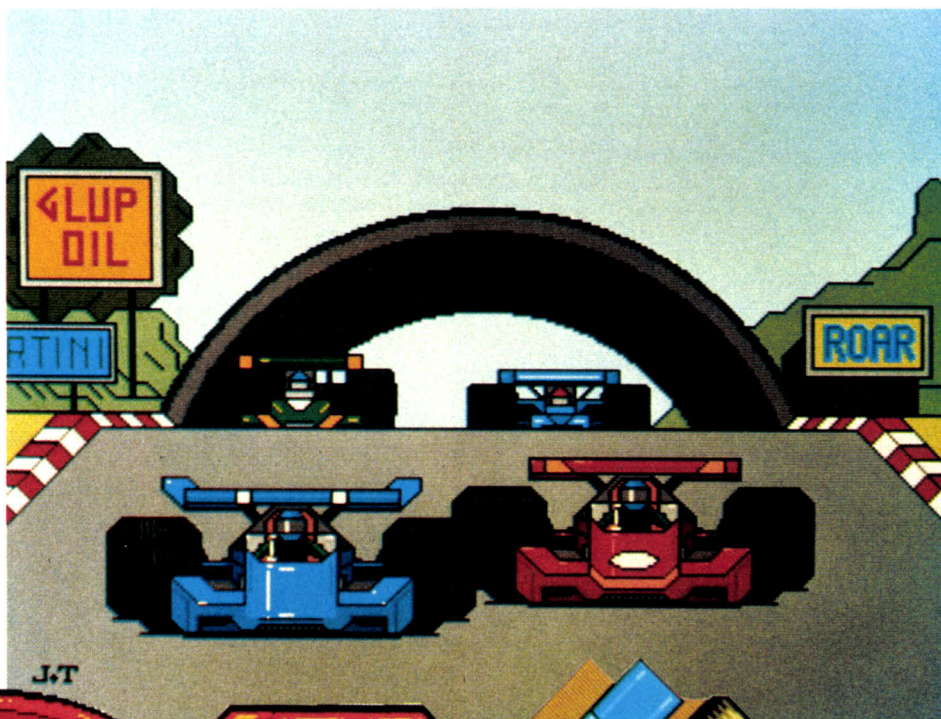
Revs + : successeur de *Revs*, ce simulateur de conduite sur C 64 est très difficile à manier. Le but du jeu, piloter une Formule 1 au vrai sens du terme, c'est-à-dire en maîtrisant l'embrayage, la boîte de vitesses, le frein, l'accélérateur et le starter. Jugé par beaucoup comme trop complexe et donc peu ludique, *Revs +* reste, à mon sens, séduisant par le réalisme de son jeu. Cette nouvelle version apporte trois atouts supplémentaires à la course : le maniement joystick, des nouveaux circuits et surtout un mode de jeu à « direction assistée ». Voici en quelques mots la description d'une épreuve. Vous pressez le démarreur, accélérez, passez la première (sans caler...) puis dirigez le bolide sur la piste. L'écran de jeu est précis : il montre clairement le tableau de bord mais bien peu de piste... Et puisque le décor se résume à deux couleurs, noir pour le goudron, vert pour l'herbe, il ne sera pas toujours facile de se repérer sur le circuit. L'effet 3D reste convaincant. La voiture pique du nez lorsque l'on freine, dérape dans les virages et suit le relief de la piste... A tel point que le capot finit par masquer l'horizon en plein virage ! Ajoutez à cela des concurrents qui apparaissent dans les rétros avant de vous doubler, un volant qui réagit au quart de tour, bref, de quoi déguster les fanas d'action. Avec *Revs +*, il faut prendre son temps, apprendre à sortir en marche arrière du bord de piste, à rétrograder dans les virages, en un mot, à piloter ! Les amateurs ▶



Votre Mercedes bondit, amorce un tête-à-queue...

profiteront alors de la direction assistée (qui maintient votre engin au centre de la piste...) et surtout de l'aide d'un coéquipier. Très ou trop difficile mais passionnant ! (Cassette Firebird pour C 64.) O.H.

Kikstart II : enfourchez votre moto, mettez les gaz et partez pour une redoutable course d'obstacles. La piste, vue de côté, se déroule en un scrolling vertical et deux joueurs peuvent concourir simultanément, ce qui offre un plus intéressant. Cela est possible grâce à la présence de deux écrans placés l'un au-dessus de l'autre, à la manière de *Pitstop II*. Le motocross n'est pas un sport facile, en conséquence il vous faudra beaucoup d'habileté et d'entraînement pour venir à bout des vingt-quatre parcours, proposés ici. Bien que les comman-



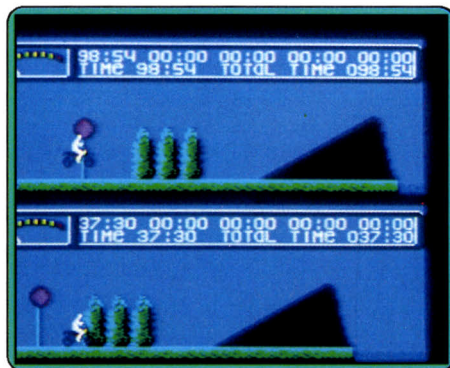
des soient précises, il est difficile de maîtriser parfaitement votre engin et pourtant il faudra y parvenir si vous voulez réussir à sauter au-dessus des rivières, à monter des marches, à éviter des lance-flammes et bien d'autres obstacles.

La qualité de la réalisation n'est pas le point fort de ce programme car les graphismes et les bruitages sont très moyens. Il faut néanmoins tenir compte du fait qu'il s'agit d'un « budget anglais », c'est-à-dire un programme vendu à un prix très bas et qui ne peut prétendre rivaliser avec des productions plus coûteuses. Malgré cela, les parcours difficiles sont bien conçus et assez variés pour tenir tête longtemps aux amateurs les plus exigeants. De plus, il vous est possible d'éditer vos propres parcours et de les sauvegarder.

Kikstart II intéressera les amateurs de précision qui trouveront ici un challenge à leur mesure. En revanche, les autres risquent d'être vite rebutés par ce jeu très difficile. (Cassette Mastertronic pour Commodore 64.) A.H.L.

Karting Grand Prix : l'originalité de ce programme est qu'il s'agit d'une course de karting. Mais la présentation du circuit est traditionnelle : il est vu du dessus, à la manière de *Super Sprint*. Après la page de présentation on accède à un tableau d'options qui permet de choisir une piste sèche, humide ou verglacée, le niveau de difficulté, celui des huit circuits sur lequel vous désirez

Kikstart II



courir et surtout certaines caractéristiques de votre véhicule.

Vous pouvez jouer seul ou à deux, mais dans les deux cas vous affrontez l'ordinateur qui dirige un kart. Le contrôle de votre engin est à la fois simple dans sa conception et difficile à maîtriser parfaitement : vous poussez le manche du joystick pour accélérer, vers la droite ou la gauche pour

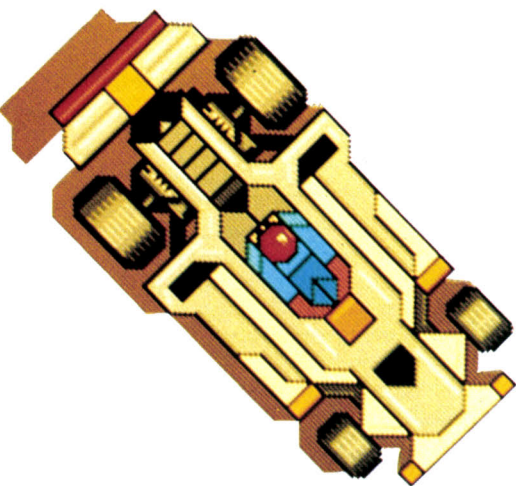
Karting



tourner. La course est assez lente mais l'ordinateur est un adversaire coriace et vous devez franchir la ligne d'arrivée avant lui pour pouvoir passer à l'épreuve suivante. Ce programme peu excitant n'offre pas un grand intérêt de jeu et ce ne sont pas les graphismes moyens ni le bruitage assez pauvre qui le sauvent de la médiocrité. (Disquette Anco pour Atari ST).

Enduro Racer : ce programme est censé être la conversion du superbe jeu d'arcade du même nom. Mais, dès le début de la partie on est très surpris de découvrir que ce jeu n'est pas du tout celui que l'on attendait. Tout d'abord, pas de graphismes 3D mais un scrolling diagonal à la *Zaxxon*. Ensuite, deuxième surprise : les autres concurrents ont disparu pour être remplacés par un buggy. Il faut donc se faire une raison et renoncer à la comparaison avec l'original.

Enduro Racer est honnêtement réalisé : les graphismes sont agréables et l'animation de bonne qualité. Le but du jeu consiste à



terminer dans un temps donné des parcours parsemés de butes et de rochers. L'action est rapide mais trop répétitive et malgré des sauts spectaculaires il ne se passe pas grand-chose. La seule véritable difficulté vient de la présence du buggy qui vous gêne systématiquement lors des passages difficiles et qui vous empêche de bien vous positionner en arrivant sur un obsta-

Enduro



cle. C'est un programme très moyen qui ne tient pas la distance. Décevant. (Cartouche Sega pour console Sega.) A.H.L.

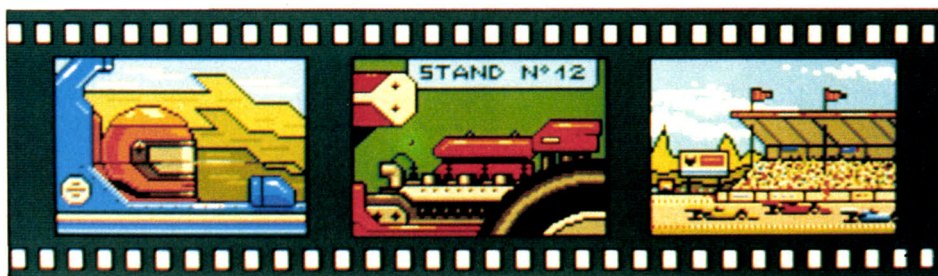
Crazy Cars : deux titres en piste sur Amiga : *Crazy Cars* et *Test Drive*. Le premier est essentiellement ludique, le second plus proche de la simulation (cf. p. 76). Le pilote bénéficie dans tous les cas de conditions de jeu géniales, tant au niveau du graphisme et de l'animation que des bruitages !

Crazy Cars est une épreuve de longue haleine. Le jeu va enchaîner les courses sur des pistes assez semblables graphiquement mais de plus en plus difficiles à vaincre. Il faut tout d'abord respecter le temps maximum autorisé pour chaque tour de piste. Le dépasser et c'est le « Game Over » ! S'ajoutent ensuite aux angoisses du pilote les « crasses » des autres concurrents, les déformations de la route, etc. A partir de la seconde épreuve, toutes les pistes vous proposent une route parsemée de dos-d'âne. Mis en évidence par une animation précise et réaliste, les bonds de votre bolide sont superbes... Mais attention, ils diminuent bien entendu votre adhérence et risquent de vous jeter sur le bas-côté ! On regrettera alors que de tels chocs ne soient pas directement mortels. Votre bolide ne fait, en effet, que ralentir au contact de l'herbe, ce qui n'est pas gênant

mesure que vous progressez dans le jeu. Mercedes, Porsche, les vitesses de pointe plus grandes et la souplesse de votre voiture sont toujours les bienvenues. Il est nécessaire, en effet, de doubler de plus en plus de concurrents, d'« attaquer » des virages de plus en plus serrés. Le contexte sonore et graphique de *Crazy Cars* suit fort heureusement la moindre de vos actions. Lorsque l'on accélère trop brutalement, les roues dérapent sur le goudron de la piste dans un crissement superbe... Même chose si l'on prend un virage à trop grande vitesse ou si l'on retombe d'un vol plané après un dos-d'âne ! Pris par l'ambiance de la course, le pilote doit fixer l'horizon afin d'anticiper les virages, de freiner pour éviter une autre voiture, etc.

Très séduisant par la beauté de son animation et le réalisme de ses bruitages. *Crazy Cars* manque peut-être de stratégie. Certains trouveront la course trop facile... Je n'ai pas dépassé les quinze millions de points, un score qui nécessite déjà pas mal d'efforts ! (Disquette Titus pour Amiga.)O.H.

Crazy Cars : la version Amstrad est tout à fait à la hauteur de sa consœur Amiga. La course enchaîne ici toutes les pistes sans jamais laisser au pilote le temps de reprendre ses esprits. Bien sûr, les graphismes et bruitages sont moins convaincants...

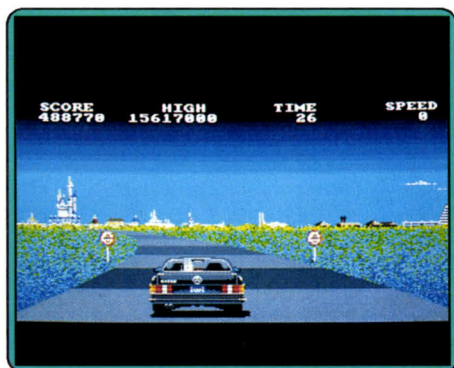


pour les huit premières étapes du jeu. La partie semble de ce fait facile et perd un peu de son charme. Il faudra pousser plus loin l'aventure pour se rendre compte de la difficulté réelle du *Crazy Cars*... Une simple question d'endurance !

Crazy Cars propose au pilote plusieurs voitures de course : de plus en plus puissantes, elles vous sont attribuées au fur et à

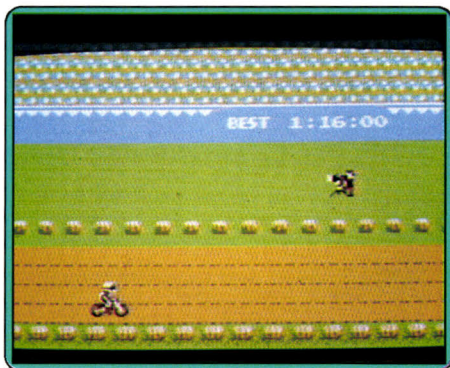
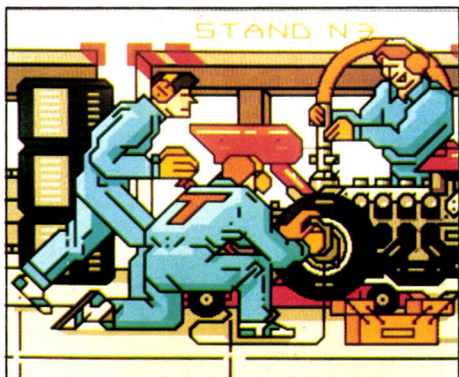
Mais l'animation, et c'est le plus important, traduit parfaitement le relief de la piste. La voiture rebondit sur les bosses, dérape, répond enfin avec précision au joystick. Mis à part le fait qu'il est impossible de jouer cette partie à deux (tout comme sur Amiga...), ce programme reste l'une des meilleures courses automobile disponibles sur Amstrad CPC.

Crazy Cars (Amiga)



Crazy Cars (CPC)





Pas de visibilité, des poids lourds géants : foncez !

Exitebike : ce logiciel vous propose des épreuves de motocross que vous devez terminer le plus rapidement possible. La piste est représentée de côté et défile en un scrolling vertical fluide. Les graphismes et les bruitages sont assez moyens, les couleurs fades. Quant à l'action, elle est assez amusante et les sauts de bosses sont bien réalisés. Les parcours sont spectaculaires, bien qu'assez faciles, et la seule véritable difficulté de ce jeu repose dans l'utilisation judicieuse du turbo. Vous actionnez celui-ci en appuyant sur le bouton B, ce qui produit une très nette accélération qui, seule, peut vous permettre de terminer le parcours dans un temps satisfaisant. Mais vous risquez de surchauffer le moteur de votre engin en faisant appel trop souvent à ce turbo. Surveillez donc l'indicateur de température : s'il vire au rouge votre véhicule s'arrêtera et vous devrez attendre qu'il refroidisse

Exitebike

Hang On

avant de repartir. *Exitebike* est un jeu assez amusant mais qui manque de profondeur. Nintendo a eu la bonne idée de proposer un éditeur qui vous permet de construire assez facilement vos propres parcours. Mais, malgré cela, on se lasse rapidement de ce jeu trop facile. (Cartouche Nintendo pour console *Nintendo*.) A.H.L.

biété et une concentration sans faille. Pas le temps, ici, d'admirer tranquillement le paysage, car les autres concurrents vous mènent la vie dure. Un jeu classique mais efficace. (Cartouche Sega pour console *Sega*.) A.H.L.

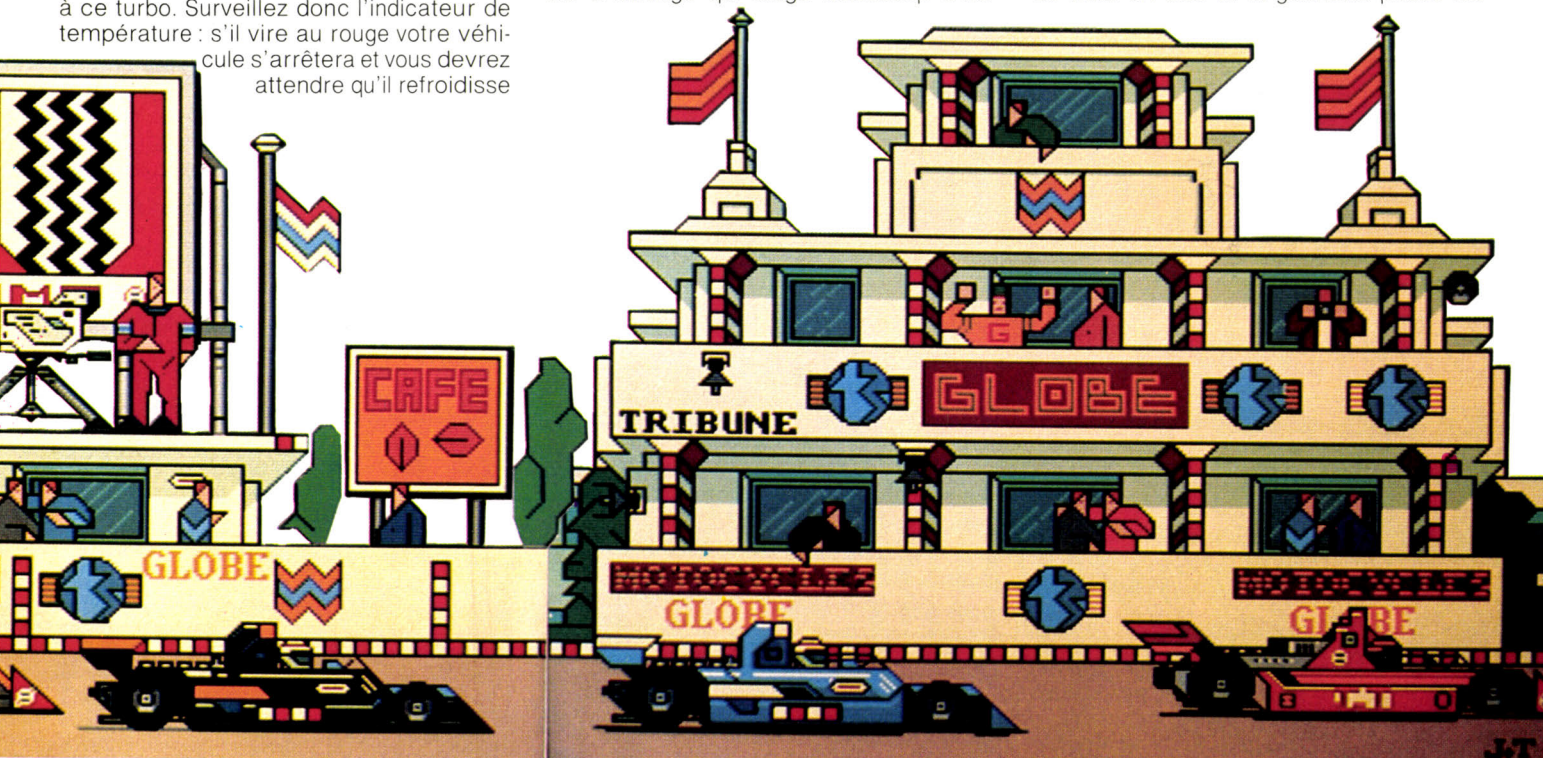
Hang On : cette adaptation du célèbre jeu d'arcade est livrée avec la console *Sega*. Cette course, très classique, est en fait l'équivalent moto de *World Grand Prix*, la course de formule 1. Ces deux programmes présentent, entre autres, le même contrôle du véhicule : deux vitesses changées au manche, accélération et freinage grâce aux boutons de tir.

Test Drive : cette épreuve sur *Amiga* s'apparente plus à un simulateur de conduite qu'à une classique course de vitesse. C'est le tableau de bord de votre voiture qui apparaît en premier plan de l'écran de jeu : il s'agit donc de jongler avec la boîte de vitesse, de centrer le pare-brise à droite de la route et d'allier rapidité et... respect du code de la route !

Le programme est bien réalisé : les décors assez variés bénéficient d'un graphisme agréable et la bande sonore est réaliste. Mais surtout l'animation est excellente et l'on se laisse facilement griser par la vitesse. Cette course offre un véritable challenge qui exige beaucoup d'ha-

La présentation de *Test Drive* est un délice de réalisme.

Cinq voitures sont disponibles, cinq monstres de la route qui possèdent tous leurs particularités : vitesse sur route nationale, etc. Le maniement de votre voiture est facile à comprendre : le joystick règle le volant de droite à gauche, le régime moteur de haut en bas et la gâchette passe les





Test Drive (Amiga)

vitesses. Mais puisqu'on mise ici sur le réalisme, le pilote risque vite de jouer de malchance. Il ne faut pas, par exemple, dépasser un certain régime moteur (zone rouge) sous peine d'explosion, frôler les bords de route ou rouler à tombeau ouvert devant les radars de la police...

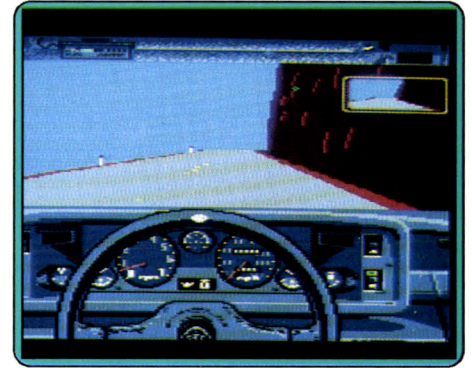
Test Drive est un logiciel très difficile à manier. Le pilote doit conduire très vite (moyenne de 130 MPH environ) pour espérer passer au tableau suivant. La représentation de la route est très précise mais ne facilite pas, au premier abord, le maintien de la voiture sur une trajectoire rectiligne. Il est alors nécessaire de prendre des repères sur le pare-brise afin de maintenir l'engin au centre de la partie droite de la route. Deuxième difficulté, un trafic intense de voitures ou de camions. Le réalisme de la course est ici captivant. On double sans visibilité au risque de perdre l'épreuve, on croise en plein virage d'imposants poids lourds, le tout pour se retrouver poursuivi par une voiture de la police... Difficile mais superbe !



Test Drive (Atari)

La stratégie qui ressort d'une telle épreuve est à mon sens plus intéressante que l'action de *Crazy Cars*. *Test Drive* possède en outre les mêmes qualités graphiques ou sonores que son homologue avec, en plus, un réalisme qui pousse les mouches à venir s'écraser contre votre pare-brise, les policiers à vous dresser de superbes procès-verbaux, etc. A ne pas manquer. (Disquette Accolade pour Amiga.) O.H.

Test Drive : la version pour Atari ST de ce superbe test de conduite est également une réussite. On se laisse, tout de suite, prendre au réalisme de cette épreuve de vitesse très proche d'une simulation. On peut même sélectionner une option permettant de passer les vitesses en exécutant au joystick les mêmes mouvements que sur le levier. Les graphismes et l'animation sont excellents et seul le bruitage, bien inférieur à celui de la version Amiga, laisse à désirer. Les cinq épreuves proposées sont d'une difficulté progressive très bien dosée et offrent un véritable challenge. Alors, on

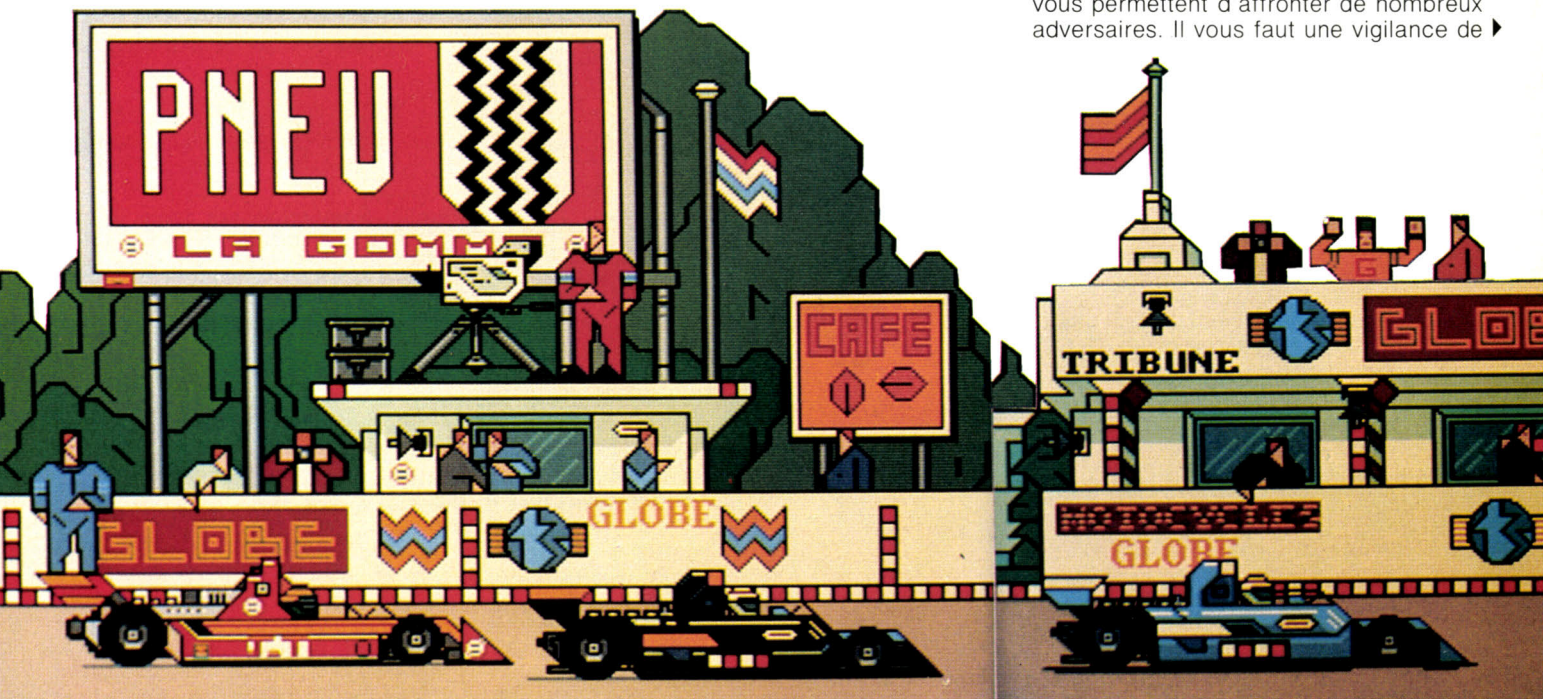


Test Drive (C 64)

fonce en doublant dans les virages sans oublier de surveiller le rétroviseur. Si la voiture du shérif vous rattrape passez la cinquième et semez-là, car le PV pour excès de vitesse vous ferait perdre de précieuses secondes. Indispensable. (Disquette Accolade pour Atari ST.) A.H.L.

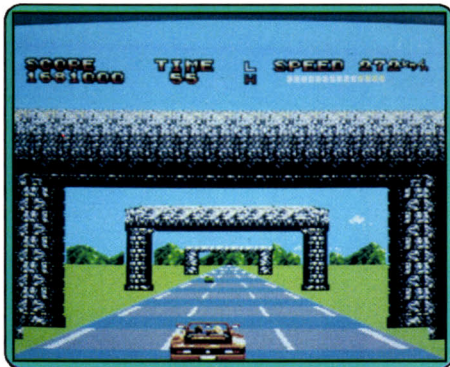
Test Drive : la version pour Commodore 64 est également excellente et a su conserver toutes les qualités des précédentes. Bien sûr, les graphismes sont moins finis que sur les 16/32 bits mais ils sont néanmoins d'une excellente facture. Le bruitage très réaliste est même supérieur à celui de la version ST. Tous les détails qui font la richesse de ce programme sont au rendez-vous et l'intérêt de jeu reste entier. Toutes ces qualités font de *Test Drive* la meilleure épreuve automobile sur Commodore 64. (Disquette Accolade pour Commodore 64.) A.H.L.

Mach Rider : ce programme est original puisqu'il ne nous offre pas une course traditionnelle mais un combat sur deux roues. Dans un univers à la *Mad Max*, vous pilotez une moto du futur équipée de lasers qui vous permettent d'affronter de nombreux adversaires. Il vous faut une vigilance de ▶





Mach Rider



Outrun (Sega)



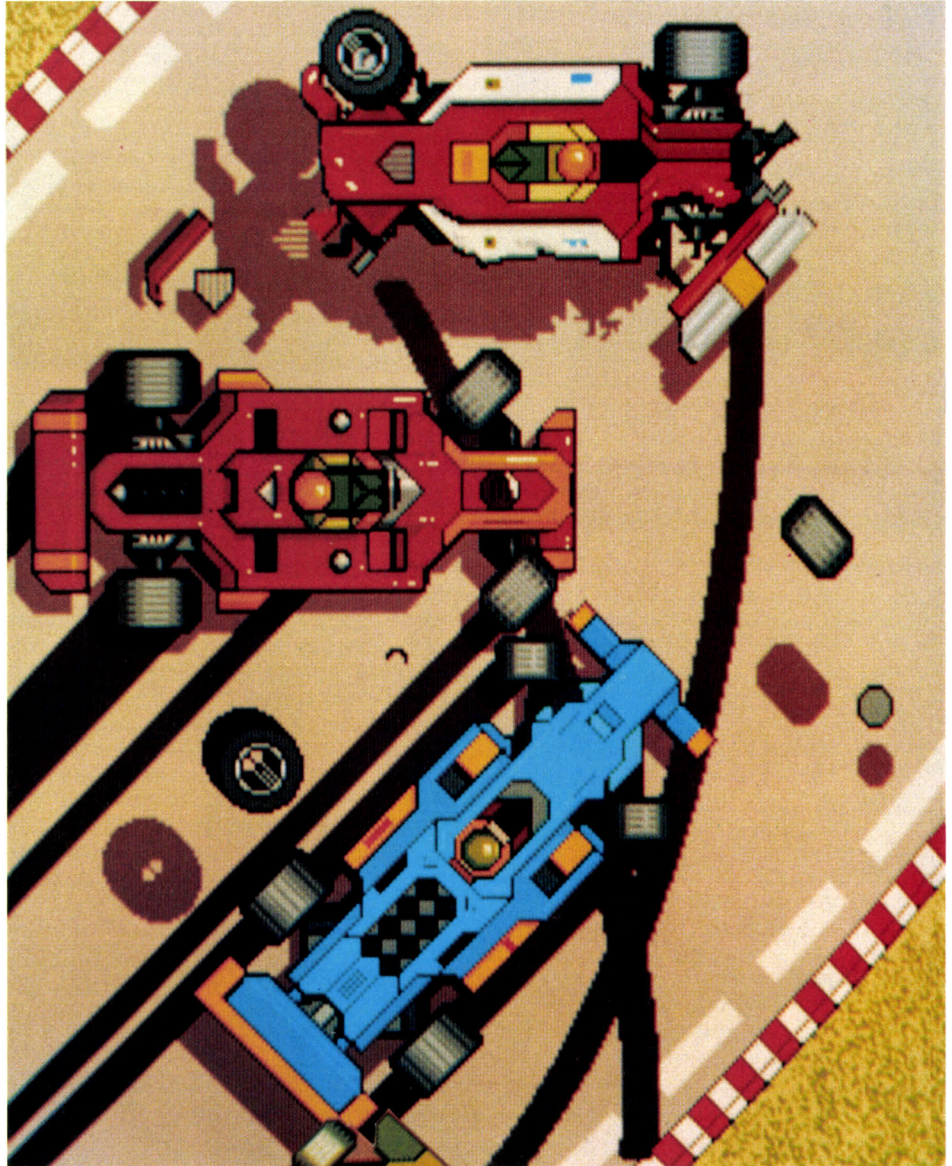
Outrun (Atari ST)

Flaque d'huile, bidons et mines : classique mais efficace...

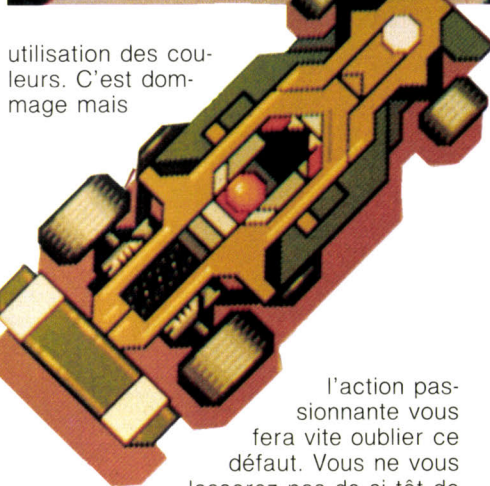
tous les instants pour les éviter et les détruire. Alors, gardez toujours un œil sur votre rétroviseur, situé en haut à droite de l'écran, car l'ennemi arrive derrière vous à toute allure.

Ralentissez, évitez-le et tirez. Enfin vous l'avez échappé belle. Alors, repartez mais attention, d'autres dangers vous guettent. La route, elle-même, est piégée et vous devez slalomer avec précision entre des flaques d'huile, des bidons et des mines si vous voulez survivre à cette folle randonnée. L'action, assez variée et très rapide, mettra vos nerfs à rude épreuve.

On peut néanmoins reprocher à ce programme une réalisation néglige. Si l'animation très rapide est parfaite, les graphismes moyens sont enlaidis par une mauvaise



utilisation des couleurs. C'est dommage mais



l'action passionnante vous fera vite oublier ce défaut. Vous ne vous lasserez pas de si tôt de cet excellent jeu, d'autant plus qu'il vous est possible d'éditer vos propres parcours. *Mach Rider* est un programme très rapide et agressif qui offre un véritable challenge. (Cartouche Nintendo pour console Nintendo.)

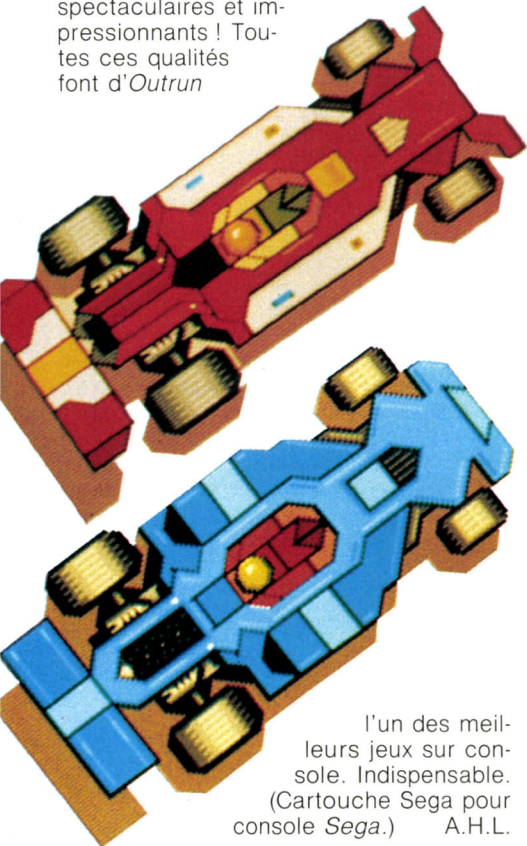
A.H.L.

Outrun : Sega a réalisé une superbe adaptation sur console du fantastique jeu d'arcade qui a battu tous les records de succès cette année. Vous pouvez vous reporter au dossier « Arcade, micro, mêmes combats » du n° 50. Quand on admire la beauté des décors de l'original en se laissant griser par un effet de vitesse incroyable, cette conversion semble être une « mission impossible ». Et pourtant c'est une réussite. Bien sûr on a perdu la richesse des graphismes et l'impression de vitesse n'est plus la même, mais l'esprit du jeu reste et la magie fonctionne à fond la caisse. La réalisation est excellente, l'animation est parfaite, les graphismes réussis et la bande sonore fidèle à l'arcade.

Tout le rêve américain est présent ici, une belle et puissante voiture, votre petite amie à vos côtés et les superbes paysages des États-Unis. Bref, de quoi s'éclater et vous ne vous lasserez pas facilement de foncer sur l'autoroute en évitant les camions en plein virage. Quant aux



accidents, ils sont vraiment spectaculaires et impressionnants ! Toutes ces qualités font d'*Outrun*



l'un des meilleurs jeux sur console. Indispensable. (Cartouche Sega pour console Sega.) A.H.L.

Outrun : la version pour *Commodore 64* du hit d'arcade de Sega est décevante et il semblerait que ce programme très attendu ait été réalisé à la va-vite. Les graphismes sont très moyens et certains éléments du décor, comme les maisons sur le bord de la route, sont vraiment ridicules. Quant à l'animation, elle est loin d'être impressionnante et on n'y croit jamais tout à fait. Le jeu lui-même est assez fidèle à l'original et lors du chargement vous pouvez choisir entre cinq itinéraires qui présentent des décors et des niveaux de difficulté différents. Cette possibilité intéressante vous oblige, hélas, à recharger le programme si vous désirez changer de parcours par la suite. On reste sur sa faim devant cette adaptation décevante et bien inférieure à la version de la console Sega. Dommage ! (Disquette US Gold pour *Commodore 64*. Disponible également pour *Amstrad* et *Spectrum*. Annoncé pour *Atari ST*.) A. H.L.

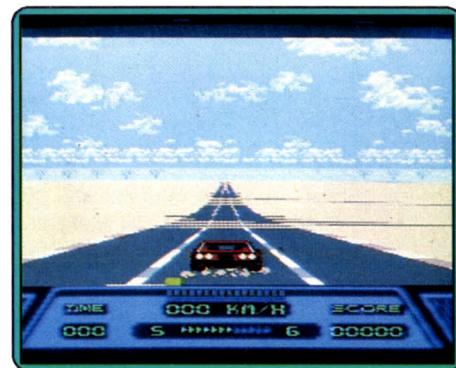
Rad Racer : vous conduisez une voiture puissante sur les routes américaines tout au long d'une course à étapes. Le premier parcours s'effectue au coucher du soleil et dans le suivant vous roulez de nuit vers San Francisco. Les alternances de jour et de nuit sont bien rendues et apportent un peu de variété à cette course mais, sans toutefois, vous imposer de modifier votre conduite. On voit donc du pays, aussi ne soyez pas surpris si entre les Montagnes Rocheuses et New York vous passez par Athènes !

Il faut bien reconnaître que l'on n'est guère impressionné par la qualité de la réalisation. L'animation est rapide mais les graphismes ne sont pas à la hauteur. Dans ce programme l'accent a été mis sur l'effet de relief qui est obtenu grâce à une paire de lunettes fournie avec la cartouche. Cet effet n'est pas vraiment convaincant, les couleurs deviennent ternes et les graphismes peu précis. Heureusement, et c'est peut être là le plus grand avantage de ce jeu, vous pouvez le couper et revenir à une vision normale, ce qui est plus agréable. Un programme peu emballant, dont la seule originalité est un effet 3D décevant. (Cartouche Nintendo pour console *Nintendo*.) A.H.L.

Rallye Master : voici encore une course de voitures, vue de dessus, dans la lignée de *Super Sprint* et de *Turbo GT*. Deux voitures sont en compétition et vous avez le choix d'affronter l'ordinateur ou un ami. D'autre part, le mode « training » vous permet de sélectionner un des dix parcours proposés pour vous entraîner. En mode « course », il n'est pas obligatoire d'arriver en première position pour accéder au parcours suivant mais il faut impérativement le terminer dans un temps maximum de deux minutes. Votre véhicule se pilote de la même façon que dans *Turbo GT* avec néanmoins une amélioration : il ne peut pas se bloquer en sortant de la piste.

La réalisation de ce logiciel est honnête mais reste loin d'exploiter les possibilités de l'*Amiga*. On est en droit d'atteindre plus de sophistication d'un programme conçu pour cette machine. Le jeu lui-même est difficile, il peut être amusant lorsqu'on joue à deux mais n'offre pas assez de variété pour retenir longtemps l'intérêt. Il est loin d'être aussi excitant qu'un vieux classique comme *Pole Position* sur *Atari 800 XL*. C'est un programme assez commun dont l'attrait ne résistera pas au temps. (Disquette EAS pour *Amiga*.) A.H.L.

World Grand Prix : il s'agit ici d'une course de formule 1 tout à fait classique, dans la lignée de *Pole Position*. Vous devez courir douze Grands Prix et chacun d'eux doit être réalisé dans un temps donné, faute de quoi



Rad Racer

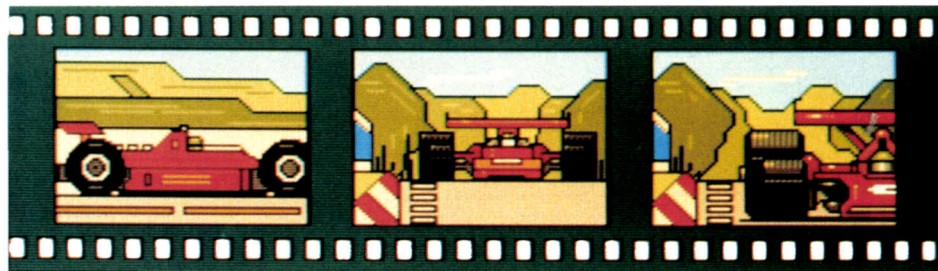


Rallye Master



World Grand Prix

terminez une épreuve dans les quatre premiers vous gagnez des points qui vous permettent d'améliorer les performances de votre véhicule, mais uniquement le temps du parcours suivant.



la partie se termine. Le temps qui vous est imparti n'est pas très généreux, il vous faut vraiment foncer et slalomer entre d'autres véhicules qui cherchent à vous barrer le passage. Vous disposez de deux vitesses et vous accélérez et ralentissez grâce aux boutons de tir. D'autre part, lorsque vous

Les graphismes sont de bonne qualité et les couleurs très bien utilisées. L'animation est rapide et précise. Seule ombre au tableau : les sprites ne se comportent pas toujours très bien lors des dépassements. Mais c'est un inconvénient mineur qui ne retire rien au plaisir du jeu. Toutes ces qualités font de

Accélérateur bloqué, la folie des circuits vous gagne...

World Grand Prix une des meilleures courses de voitures sur console, comme sur micro. Ce programme devrait séduire tous les fous du volant. (Cartouche Sega pour console Sega.) A.H.L.

Turbo GT : ressemble fort à *Super Sprint*. L'animation y est heureusement bien plus efficace... Pas de choix de circuits dans ce programme. Vous devez, pour enchaîner les épreuves, remporter la première place de chaque course. La simplicité de ce scénario et de la mise en place du décor (simple vue aérienne et tout petits sprites...) ne

porte pas préjudice à l'aspect ludique de la partie. Le pilotage est bien plus souple que celui de *Super Sprint*. Il est du coup possible de visualiser avec précision l'effet de la direction, d'accélérer en sortie de virage pour reprendre de l'adhérence, de doubler vos concurrents.

Côté graphismes, les circuits proposés sont très précis et bien représentés. Les routes, de plus en plus étroites et tortueuses, proposent peu à peu de nouvelles stratégies. Il s'agit en fait de jouer de plus en plus sur l'accélérateur. Chaque niveau de jeu propose ainsi une série de circuits, reprenant les mêmes pistes mais diminuant l'adhérence de votre voiture sur le goudron... Si l'on peut, en début de jeu, maintenir la gâchette du joystick enfoncée presque tout au long du parcours (accélérateur bloqué), il devient vite indispensable d'alterner accé-

lération et freinage. *Turbo GT* remplit alors son contrat. Pour vaincre la voiture la plus rapide parmi celles de vos adversaires, le pilote doit faire corps avec le circuit, se concentrer au maximum et ne jamais relâcher son attention. Malgré sa simplicité, *Turbo GT* m'a séduit pour la tension qu'il développe de pistes en pistes (elles s'enchaînent sans temps morts !). Une ambiance particulièrement bien mise en valeur dans le mode « deux joueurs »... (Disquette Gasoline Softwave pour Atari ST.) O.H.

Conclusion

En conclusion on peut affirmer que les courses de voitures et de motos se portent bien. Les nouveaux programmes, sur micro sont d'excellente qualité et viennent s'ajouter aux classiques comme *Super Cycle* et *Pole Position* qui n'ont pas perdu de leur intérêt. Les consoles ne sont pas en reste et offrent



Turbo GT

un choix important de programmes de qualité. Les fous du volant seront heureux de constater que ce genre inspire toujours les programmeurs. La course continue...
Olivier Hautefeuille, Alain Huygues-Lacour



21 logiciels de course au Tiltoscope

LOGICIEL	MARQUE	TESTÉ SUR	SUPPORT	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULTÉ	PRIX
BUGGY BOY	Elite	C 64	Disquette	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	B
CRAZY CARS	Titus	Amiga	Disquette	15	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	C
CRAZY CARS	Titus	Amstrad CPC	Disquette	15	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	B
ENDURO RACER	Sega	Console Sega	Cartouche	10	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	C
EXITEBIKE	Nintendo	Console Nintendo	Cartouche	Sega	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★	C
GRID START	Anco	Amiga	Disquette	17	★★★	★★★★	★★★	★★★★★	C
HANG ON	Sega	Console Sega	Cartouche	13	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	C
KARTING GRAND PRIX	Anco	Atari ST	Disquette	—	—	—	—	—	—
KIKSTART II	Mastertronic	C 64	Cassette	10	★★★	★★★★	★★★	★★★★★	A
MACH RIDER	Nintendo	Console Nintendo	Cartouche	14	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C
OUTRUN	Sega	Console Sega	Cartouche	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	C
OUTRUN	US Gold	C 64	Disquette	11	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	B
RAD RACER	Nintendo	Console Nintendo	Cartouche	8	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	C
RALLYE MASTER	EAS	Amiga	Disquette	8	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	B
REVS +	Firebird	C 64	Cassette	15	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	B
SUPER PRINT	Electric Dreams	CPC	Cassette	8	★★★	★★	★★	★★★	B
TEST DRIVE	Accolade	Amiga	Disquette	18	★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	C
TEST DRIVE	Accolade	Atari ST	Disquette	17	★★★★★	★★★★★	★★★	—	C
TEST DRIVE	Accolade	C 64	Disquette	17	★★★★★	★★★★	★★★★★	—	B
TURBO GT	—	ST	Disquette	12	★★★★	★★★	★★★	—	B
WORLD GRAND PRIX	Sega	Console Sega	Cartouche	12	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	C

AVEC SEGA, C'EST GAGNÉ !

Le grand jeu "THE GAME" organisé par SEGA et TILT- Micro-Loisirs a été un énorme succès. Les grands gagnants partiront bientôt pour le Japon.. Les autres heureux gagnants recevront très prochainement leur prix.
A bientôt pour de nouvelles aventures avec SEGA !



Ont gagné
le voyage au JAPON :
Francis AUDO
à AULNAY-sous-BOIS
Annick VERGNOL
à PARIS
Jean-Marie RICHARD

MONITEUR COULEUR + CONSOLE de LOISIRS

Gregory DELBREIL à PLAZAC
Johann POLEWCZYK à TARBES

CONSOLE + ACCESSOIRES

Philippe LOMBARD à LES CLAYES-sous-BOIS
Thierry MAGDELEN à ST.-MAUR-des-FOSSES
Yohann INCONSTANT à LA FERTE-sous-
JOUARRE
Olivier TESSON 40 à TROYES
Bruno GITTON à LEVET

Une CARTOUCHE SEGA, 1 MEGA

Stéphane RACLOZ à SCIONZIER
Lionel ROY à DELLE
Xavier BEL-BAVRE à ST.-FERREOL d'AUROURE
Bruno GOMET à BOGNY-s/MEUSE
Arnaud RAMPILLON à VILLIERS-s/M
Stéphane BRUN à VALENTIGNEY
Olivier MARTINEZ à PARIS
Noëlle RIGAUX à FROISSY
Rolande BILLE à VALANCAV
Xavier MOREL à LE MESNIL ST.-DENIS
Alain BEDU à HESDIGNEUL-lez-BETHUNE
Léonard OBADIA à NICE
Laurent POURAILLET à OLORON
Philippe GAILLARD à TREVOUX
Fabrice LETEINTURIER à PARIS
Frédéric HALARY à MARSEILLE
Christophe DARIDOU à 33400 TALENCE
Frédéric LACROIX à BESANCON
Yannick POULIQUEN à LES PIEUX
Stéphane PRIEUR à EVREUX
Geoffroy BURBIDGE à LIMONT FONTAINE
Eric DREYFUSS à BLOIS
Cyril CLEMENT à THURE

Olivier MAFFEI à NANTERRE
Stéphane LESAGE à RENNES
Jean-Christophe PEYROT à SAINT YRIEIX
Stéphane BOSSARD à CORMEILLES ENARISIS
Arnaud IDERNE à STRASBOURG
Alain BENARD à PARIS
Soline LEMAITRE à LANGUEUX
Jacques MANICCIA à MARSEILLE
Emmanuel ADELL à AMILLY
Fabien PAU à MANOSQUE
Alain GEISSERT à SCHIRRHHEIN
Lionel COUTACHOT à CHALON / SAONE
Gérald FLOISSAC à ORLEANS
Jean HENNEBERT à MONS, BELGIQUE
Lilian MORINON à CORBAS
Gilles GUILLEMIN à FONTAINE LES DIJON

CARTE SEGA 256 k

Jean-Paul NGUYEN BUU à PARIS
David LEGROS à BEAUVAIS
Olivier DURAN à NIMES
Stéphane HERFORT à VERSAILLES
Carlos GONCALVES à AUBERVILLIERS
Alexandre HALDIMANN à RUMILLY
Fabrice BIGOT à ST NAZAIRE
Cedric BROUSTE à CADAUJAC
Robert BORRIELLO à CAP D'AGDE
David LANASPA à EAUBONNE
Alain BARTHEL à LILLEBONNE
Patrice TREFOUET à 27370 ST DIZIER DES
BOIS
Sylvain CHEVALLIER à BREST
François TEQUI à PARIS
Vivian LECUIVRE à CRETEIL
Arnaud MASSE à ST NICOLAS DE PORT
Raoul SANCHEZ GONZALEZ à PARIS
Gilles CHAVEROUX à MAZAMET
Christophe QUILAH à CLAIRAC
Nicolas CHRISTODOULOS à DOMONT
Jean-François LUDWIG à MULHOUSE
Jean-Pierre MASSA à SARCELLES
Jean-François TAVERNE à BERGUES

Pascal BEUNON à OSNY
Nicolas ZINZIUS à MARSEILLE
Setsuko VIOLET à COURBEVOIE
Pierre GARRIGOS à ALBI
Franck CHOUZY à TREUX
Ludovic GUIOTTO à MONTBRISON
William GROSSELIN à BESSANCOURT
Laurent CLOCHARD à LIGUGE
Pascal LEYRE à LE PUY
Emeric CHEVALIER à PERROS-GUIREC
Fabien MORCHAIN à PARIS
Jean-Louis FROUMENTIN à MARCQ ENBAROEUL
Gregory SERVEL à LE VIGAN
Frederic RENOUX à DRAGUIGNAN
André BENARD à NIMES
Laurent DAILLE, Prats de Meron, St Colombeon
Brulhois 47310 LAPLUME
David MAURER, 4 rue Victor Hugo 60500 CHAN-
TILLY
Cyril COLIEZ, 5 rue Fragonard 06800 CAGNES/
MER
Cyril VILLALONGA, La Sapinière des Figons 13510
EGUILLES
Philippe MEIGNAN à PARIS
Mathieu KOCIAC à MEUNG / LOIRE
Laurent BOIRON à LORIOL
Stephane BILLIARD à RONCHEROLLES
Marc CAPIQUE au KREMLIN-BICETRE
Christian UBEL à 19100 BRIVE
Nicolas FAVRE à GENEVE, SUISSE

CONSOLES

SEGA

SACRÉS LOISIRS

KID'S SCHOOL

Assimil

Après les versions livres et cassettes audio, la méthode « Assimil » s'ouvre à l'informatique en proposant un logiciel « d'anglais sans peine », revu et corrigé au goût du jour. Ce didacticiel s'inscrit dans la lignée de l'apprentissage de la langue en dehors du contexte scolaire. Il aborde donc, de manière vivante, la globalité de la grammaire anglaise, dans la perspective d'une progression logique permettant aux néophytes d'acquiescer les bases nécessaires à l'apprentissage de la langue écrite et parlée.

Au menu, seize programmes proposent divers types d'exercices. Dans tous les cas, vous avez droit à une leçon clairement présentée, suivie d'exercices d'application. Que vous traduisiez ou que vous conjuguez, vous êtes encouragés, sanctionnés ou validés de manière humoristique, façon bande dessinée, par un petit bonhomme dont le commentaire s'inscrit dans une bulle. En cas de panne sèche, un menu d'aide vous permet d'obtenir la bonne réponse qu'il vous faudra taper si vous désirez passer à la phrase suivante.

Si ce logiciel ne déroge pas aux règles classiques de l'apprentissage, il a pour avantage de tenter d'allier l'utile à l'agréable. L'utilisation est simple, les consignes claires et à tout moment vous pouvez interrompre le programme en cours et passer à une autre activité.

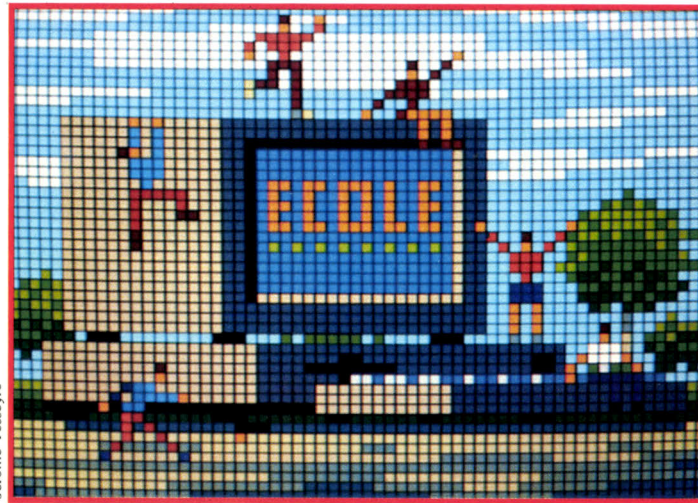
A signaler qu'Assimil s'accompagne d'un manuscrit suivant scrupuleusement la même progression. Il s'agit là d'un bon complément consultable lui-même dans le métro ! (Disquette Ere informatique pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128).

Matière _____ anglais
Contenu pédagogique _____ ★★★★★
Intérêt _____ 17
Prix _____ C

Sac à dos

Nous savions que Carraz Editions avait plus d'un tour dans son sac et il nous en donne encore la preuve avec « le sac à dos », une série de cinq programmes d'éveil destinés aux enfants de trois à huit ans. L'originalité de la présentation retient tout d'abord l'attention. En effet, la disquette est vendue dans un petit sac à dos ; il fallait y penser, surtout quand on connaît l'engouement des jeunes enfants pour ce genre d'accessoire.

Le contenu du logiciel quant à lui ne souffre aucunement de ce souci de présentation. Cinq activités de qualité sont proposées. « Associe », l'enfant doit associer des objets deux à deux ; « ABC des petits » où il peut apprendre les lettres de façon vivante en choisissant majuscules ou minuscules ; « Labyrinthes » où, en suivant une ligne d'observation, il a à relier deux objets en déplaçant un petit bonhomme à travers un labyrinthe ; « Mémoire » qui permet de remettre à la bonne place des images qui lui ont été présentées et enfin « L'intrus » où, parmi quatre objets, l'enfant doit barrer celui qui ne va pas avec les autres.



Jérôme Tessevre

Partez sac au dos à la découverte de quatre nouveaux logiciels qui vous dévoileront de manière vivante et efficace les subtilités de la langue anglaise et les joies de la grammaire française...

Pour chacun de ces modules, plusieurs niveaux permettent un plus large éventail d'utilisateurs. Dans tous les cas le joystick apporte un plus dans la manipulation qui reste facile. Le graphisme est attrayant, une petite musique valide les bonnes réponses et aucun commentaire ne sanctionne les mauvaises.

Un bon logiciel adapté au développement cognitif des jeunes enfants. (Disquette Carraz Editions pour Amstrad, Atari ST, Thomson).

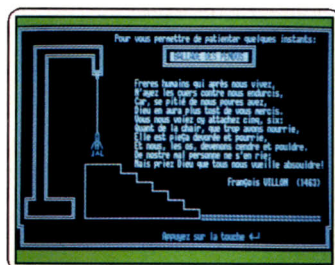
Matière _____ éveil 3/8 ans
Contenu pédagogique _____ ★★★★★
Intérêt _____ 17
Prix _____ C

Mots en fête

Que les amateurs de jeux de mots en tout genre se rassurent. Cédic/Nathan



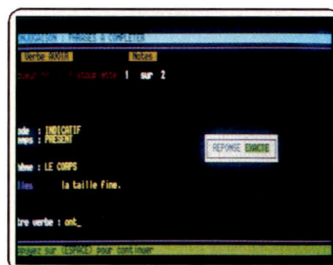
Assimil



Mot en tête



Sac à dos



Le verbe

vous n'êtes pas totalement satisfait, vous pouvez vous rabattre sur « Anagramme », jeu consistant à former des mots en utilisant les lettres qui vous sont proposées.

Deux niveaux de difficulté, 14 000 mots variant de six à dix lettres, voilà de quoi occuper de longues soirées ! Et pour les nostalgiques des bancs de l'école ils pourront, avec « le pendu » retrouver les joies de la découverte de mots dont seules la première et la dernière lettre sont indiquées. Avec ses trois niveaux différents, allant de l'élémentaire à l'expert, vous aurez tout loisir de découvrir les mille et une curiosités de la langue française.

Mots en fête est un ensemble bien fait et enrichissant. (Disquette Cédic/Nathan pour IBM PC et compatibles).

Matière _____ vocabulaire, orthographe
Contenu pédagogique _____ ★★★★★
Intérêt _____ 15
Prix _____ D

Français, le verbe

Un ensemble constituant un entraînement à la conjugaison pour tout public à partir du primaire, tel est l'objectif de ce logiciel très scolaire qui s'adresse aussi bien aux élèves qu'aux professeurs.

Au programme : « Conjugaison » et « Participe passé ». Comme on peut s'y attendre les voies de l'enseignement sont immuables et le scénario des didacticiels aussi.

« Conjugaison » propose un choix de trente verbes. Là, aucune surprise. L'élève peut, pour chacun, étudier un temps particulier, tous les temps d'un mode ou tous les temps du verbe selon diverses méthodes de travail : étude, entraînement, phrases à compléter, analyse du verbe seul ou placé dans la phrase et ce, en temps limité ou non, au choix. Dans tous les cas, des questions auxquelles on ne peut échapper sont posées : groupe du verbe étudié, mode, temps. Selon la tradition, chaque série d'exercices est sanctionnée par une note.

« Participe passé », quant à lui, livre tous les secrets des règles complexes du bon accord.

L'élève travaille sur une série de phrases où tous les cas de figures sont étudiés. Un questionnaire permet de vérifier l'acquisition de la règle.

Si l'originalité n'est pas l'appannage de ce logiciel, l'ensemble est cependant clair, bien que parfois un peu trop répétitif et présente l'avantage de mettre à la disposition du professeur une disquette de travail sur laquelle il peut créer autant d'exercices qu'il le souhaite. Cependant une erreur de taille reste à signaler et à déplorer. Dans les instructions données par l'ordinateur on peut voir la consigne « j'attends » ainsi orthographiée. De quoi se poser des questions à l'égard d'un logiciel de conjugaison ! (Disquette Langage et Informatique, pour Thomson MO 5, TO 7, compatibles PC, MSX).

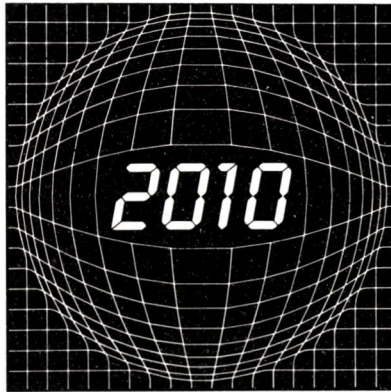
Matière _____ conjugaison française
Contenu pédagogique _____ ★★★★★
Intérêt _____ 15
Prix _____ F

OPERATION COUP DE "POINTS" !

NOUS REPRENONS VOS ANCIENNES CARTOUCHES

VALEUR DE REPRISE*

MATTEL - ATARI - PHILIPS...	1 point
MSX - COLECO	2 points
SEGA CARD	2 points
SEGA 1 MEGA	3 points
NINTENDO	4 points
SEGA 2 MEGA	4 points



ELECTRONICS

71, rue du Cherche-Midi 75006 Paris tél. 45.49.14.50

GAGNEZ SUR CHAQUE ACHAT

1 jeu = 1 point
1 console = 4 points

10 points

=

1 jeu gratuit au choix

SEGA

CONSOLE SEGA MASTER avec HANG ON****	990 F
PISTOLET PHASER avec cartouche 3 jeux**	449 F
LUNETTE 3 D avec missile défense**	499 F
CONTROL STICK*	149 F

CARTES SEGA

Prix unique des K7 : 149 F*

MY HERO - GHOST HOUSE
TRANSBOT - SUPER TENNIS
F 16 FIGHTER - SPY VS SPY
BANK PANIC

CARTOUCHE 1 MEGA

Prix unique des K7 : 219 F*

CHOPLIFTER - FANTASY ZONE
BLACK BELT - PRO WRESTLING
THE NINJA - ALEX KIDD
WONDER BOY - QUARTET
ZILLION - SECRET COMMAND
ASTRO WARRIOR / PIT POT
ACTION FIGHTER
WORLD GD. PRIX - ENDURO RACER
WORLD SOCCER - GREAT GOLF

DEUX MEGA

Prix unique des K7 : 269 F**

OUT RUN - SPACE HARRIER
ROCKY

POUR PHASER

Prix unique des K7 : 213 F*

GANGSTER TOWN
SHOOTING GALLERY - MISSILE 3 D

NINTENDO

CONSOLE avec MARIO BROSS****	1190 F
ROBOT**	390 F
Pistolet ZAPPER*	249 F

CARTOUCHES DE JEUX

Prix unique des K7 : 249 F*

GYROMITE - STACK UP (robot)
HOGAN'S HALLEY (zapper)
WILD GUN MAN (zapper)
EXITE BIKE - MATCH RIDER
WRECKING CREW - GOLF
FOOTBALL - SLALOM - TENNIS
VOLLEY BALL - BALLON FIGHT
CLU CLU LAND - ICE CLIMBER
PINBALL - KUNG FU
URBAN CHAMPION
DONKEY KONG - DONKEY KONG 3
POPEYE

CBS COLECOVISION

C ROLLER CONTROLLER	250 F
B MODULE TURBO	690 F

Prix unique des K7 : 149 F*

SCHTROUMPFS - POKER
SPACE PANIC - SPACE FURY
PEPPER II - Q*BERT - VICTORY (roller)
THRESHOLD - OILL'SWELL

Prix unique des K7 : 199 F*

DESTRUCTOR (turbo) - CROSS FORCE
FRONT LINE (s.c.) - MOUNTAIN KING
2010 - SPECTRON - FRANTIC FREDDY

Prix unique des K7 : 249 F*

DUKE OF HAZARD - TARZAN - HERO
JAMES BOND - SPY HUNTER
TAPPER - GROG'S REVENGE
ILLUSION - SQUISH'EM
DECATHLON - ZAXXON - PITFALL
CHOPLIFTER

Prix unique des K7 : 269 F*

TENNIS - BOULDER DASH
ROCK'N BOLT - ALCAZAR

ATARI 2600 VCS

CONSOLE 2600 VCS + 3 jeux****	690 F
-------------------------------	-------

Prix unique des K7 : 149 F*

SOLAR FOX - WIZARD OF WAR
GORF - SCHTROUMPF - CARNIVAL
VENTURE - Q*BERT - TENNIS
SKI - ENDURO (grand prix) - BOXE
RIVER RAID - KEYSTONE KAPERS
WARLORDS (paddles) - JOUST
OUTLAW - YAR'S REVENGE
BERZERK - PIGS IN SPACE
KANGAROO - HUMAN CANONBALL
KABOOM (paddles) - BOEING
DEFENDER - PITFALL II - SNOOPY
STARGATE - GALAXIAN
GHOST MANOR + SPIKE
DODGE EM
SKEET SHOT (ball trap)
RACQUET BALL (squash)
SPACE CAVERN - POOYAN

Prix unique des K7 : 169 F

FOOTBALL - CRISTAL CASTLE
MILLIPEDE - BASKET
POLE POSITION - MOON PATROL
REAL TENNIS

MATTEL INTELLIVISION

CONSOLE MATTEL**** + 1 jeu	400 F
----------------------------	-------

Prix unique des K7 : 149 F*

BASE BALL - SOCCER (FOOT.)
BOWLING - GOLF - HOCKEY
BOXING - BASKET - ECHEC - DAMES
REVERSI - BACKGAMMON
ROULETTE - POKER-BLACK JACK
HORSE RACING - UTOPIA
ROYAL DEALER - MAZE A TRON
VENTURE - TRON DEADLY DISC
CARNIVAL - BURGER TIME
PACMAN - FROG BOG
DONKEY KONG
DONKEY KONG JUNIOR
BEAUTY & THE BEAST - SNAFU
LADY BUG - MOUSE TRAP
STAMPEDE - POPEYE
FROGGER - CENTIPEDE
BUMP'N JUMP - TIREUR D'ELITE
Q* BERT
WITHE WATER - SPACE ARMADA
SPACE HAWK - STAR STRIKE
ASTROSMASH - VECTRON
NOVA BLAST - SUB HUNT
SEA BATTLE

* = 1 point ** = 2 points *** = 3 points **** = 4 points

LE MAGASIN EST OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H30 A 19H30 SANS INTERRUPTION, METRO ST PLACIDE OU SEVRES BABYLONE

PROMO DU MOIS

ADAPTATEUR COLECO MULTI K7 150 F

NOUVEAUTÉS COLECO :

TENNIS - BOULDER DASH
ROCK N BOLT - ALCAZAR

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à :

2010 ELECTRONICS - 71, RUE DU CHERCHE-MIDI - 75006 PARIS

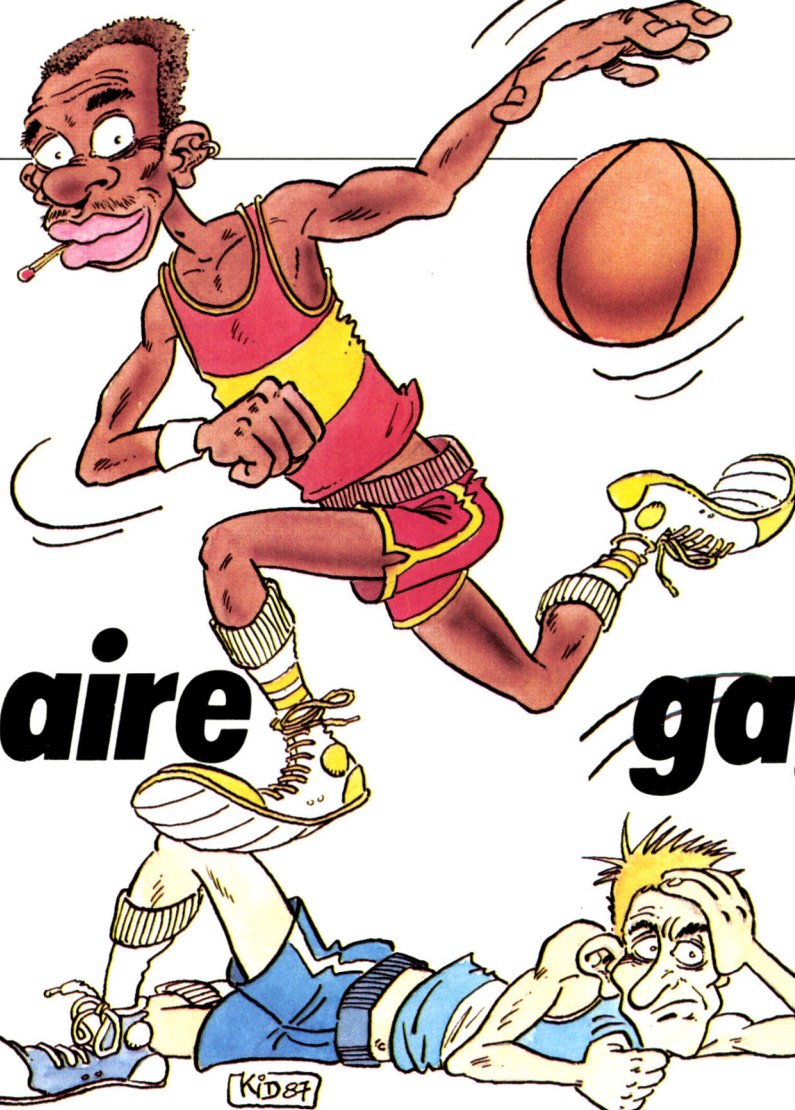
Indiquez le titre de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants

Titre F Titre F
Titre F Titre F
Titre F Titre F
Titre F Frais de port 20F
Titre F machine + 50F
Titre F TOTAL F

NOM
PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL
VILLE
TYPE DE CONSOLE

Ci-joint mon règlement par chèque ou mandat à l'ordre de 2010 ELECTRONICS

T 51



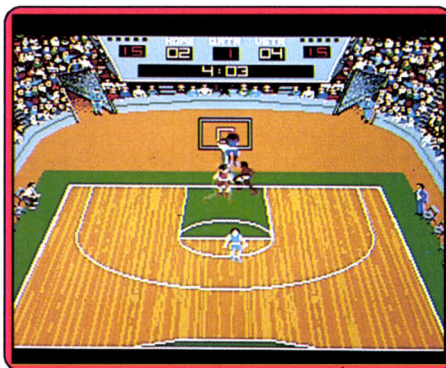
Qui paire gagne!

Depuis l'arrivée du célèbre *Gauntlet*, de nombreux programmes vous offrent la possibilité de jouer en équipe. Pour vaincre l'ordinateur ou vos adversaires, une règle d'or : s'entraider au maximum et mettre au point une stratégie commune. Alors n'hésitez plus : trouvez-vous un partenaire et mettez de la convivialité dans votre micro !

Two on Two : ce programme est un excellent basket-ball qui met en scène deux équipes de deux joueurs. Chaque moitié du terrain est représentée en 3 D sur un écran et vous passez de l'un à l'autre au gré des évolutions des joueurs. Les graphismes de très bonne facture fourmillent de détails, lesquels procurent un grand réalisme au jeu encore renforcé par des bruitages de qualité et une animation précise et rapide.

Dès le départ, ce logiciel vous offre de très nombreuses options. Si vous choisissez de jouer seul, l'ordinateur contrôle vos adversaires ainsi que votre partenaire. Si vous êtes deux, vous avez le choix entre jouer l'un contre l'autre, auquel cas l'ordinateur contrôle vos partenaires respectifs, ou bien l'affronter ensemble.

Ce basket d'Activision est très réussi et son originalité tient beaucoup à la possibilité de jouer en équipe alors que les nombreux jeux de sports opposent traditionnellement deux joueurs l'un contre l'autre. L'option en équipe est particulièrement intéressante car elle permet de vraiment construire son jeu pour vaincre l'ordinateur, qui est un adversaire coriace. On s'amuse donc beaucoup, mais évitez de vous disputer pour une



Two on Two

passé ratée ! Un bon programme très complet qui offre une grande variété de possibilités. Passionnant.

(Disquette Activision pour *Amiga*. Disponible également pour *Atari ST*, *Commodore 64*, *Amstrad* et *Spectrum*.)

Joust : une fidèle adaptation sur *ST* du jeu d'arcade Atari qui eut son heure de gloire, voici quelques années. Vous chevauchez une autruche volante afin d'affronter d'autres cavaliers que vous devez détruire

avant de passer au tableau suivant. Pour cela, heurtez-les par le haut puis ramassez l'œuf qui est produit par ce choc avant qu'il ne donne naissance à un autre chevalier. L'action et l'humour sont au rendez-vous : la main géante, qui sort de l'eau pour capturer les imprudents volant trop bas, le criement des autruches qui freinent sur le sol et le redoutable ptérodactyle qui vous attaque si vous ne venez pas à bout de vos adversaires assez rapidement.

La réalisation de ce logiciel est très soignée : graphismes et animation sont dignes du jeu d'arcade. L'action est rapide et passionnante surtout lorsqu'on joue à deux. Contrairement aux autres programmes de ce challenge, qui ne peuvent se jouer qu'en équipe, (à l'exception de *Two on Two*) celui-ci vous laisse le choix : on peut collaborer ou s'affronter sauvagement, il suffit de se mettre d'accord au préalable. Mais quelle que soit la solution choisie on s'amuse beaucoup avec *Joust*. Un excellent programme. (Disquette Atari pour *Atari ST*.)

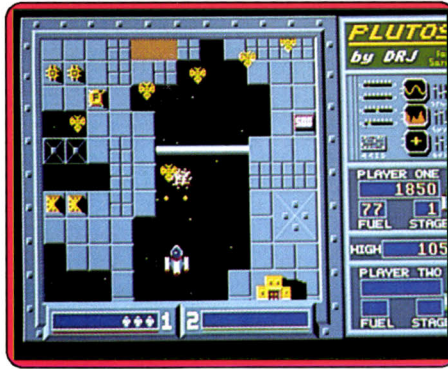
Plutos : aux commandes de votre vaisseau vous survolez des bases extra-terrestres défendues par des tourelles de tir et des

CHALLENGE

escadrilles ennemies. Il faut être rapide, détruire tout ce qui bouge et — heureusement pour vous — votre stock de munitions est inépuisable. Il n'en est pas de même avec le carburant : n'oubliez pas de surveiller le compteur, situé sur la droite de l'écran et refaite le plein en détruisant les réservoirs ennemis.

Il s'agit donc d'un « Space Invaders » tout à fait classique, servi par une bonne réalisation : le scrolling vertical est fluide, les graphismes sont réussis, tant pour les vaisseaux que pour les décors. Les versions *Amiga* et *ST* sont identiques, sauf en ce qui concerne les bruitages très communs sur *ST* et excellents sur *Amiga*.

La possibilité de jouer à deux simultanément est la seule originalité de ce pro-



Plutos

époustouflante. Le tout est réhaussé par une excellente musique à tendance rock ainsi que des voix digitalisées.

Bien sûr, le thème n'est pas très original : vous partez dans l'espace avec mission de détruire tout ce que vous rencontrez. Mais qu'importe le scénario quand l'action est passionnante. A chaque début de vague vous pouvez prendre des armements supplémentaires ou même parfois une vie, avant d'affronter des comètes qui grossis-



Joust

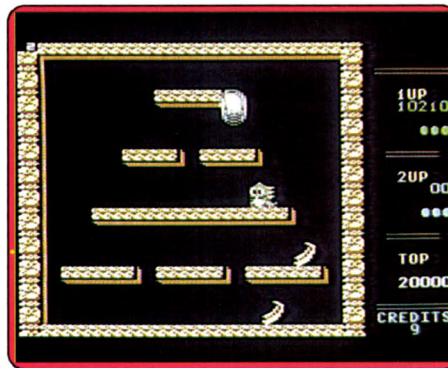
gramme et c'est une grande première dans la catégorie des « Space Invaders ». Si vous prenez cette option vous disposez d'un vaisseau rouge et d'un vert. Vous êtes obligé de jouer en équipe car ces vaisseaux ne peuvent pas tirer l'un sur l'autre, ni entrer en collision. La partie est continue : lorsqu'un appareil est touché, il perd sa couleur pendant quelques instants durant lesquels vous le dirigez toujours mais sans pouvoir tirer. Quant aux ennemis, ils sont particulièrement nombreux et agressifs et vous ne serez pas trop de deux pour les affronter, notamment dans les niveaux supérieurs.

Il est avantageux de vous mettre d'accord sur une stratégie avant de commencer une partie : vous pouvez par exemple vous répartir les objectifs suivant leur type. En ce qui concerne le ravitaillement en fuel vous pouvez faire « chacun pour soi » ou, ce qui est mieux, vous les répartir en fonction de vos besoins du moment. *Plutos* est un bon programme, rapide et violent, qui gagne beaucoup à être joué à deux. (Disquette Microvalue pour *Amiga*. Disponible également pour *Atari ST*.)

Mega Apocalypse : Simon Nichol a repris le thème d'un de ses anciens programmes : *Grazy Comets*. Il l'a remanié en l'améliorant considérablement et son nom mérite d'être cité : ce jeu est une des plus parfaites réalisations sur *Commodore 64* et exploite à fond les possibilités de cet ordinateur. Les graphismes sont très beaux, l'animation rapide et précise. Quant à l'action, elle est



Mega Apocalypse



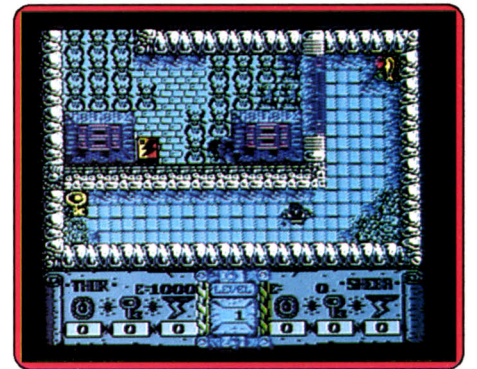
Bubble Bobble

sent si vous ne les faites pas disparaître immédiatement. Elles se transforment alors en planètes géantes qui ne peuvent être détruites que par de nombreux tirs au but. Comme si toutes ces qualités n'étaient pas suffisantes, vous avez également la possibilité de jouer à deux simultanément. Il n'est pas vraiment question d'établir une stratégie mais plutôt d'utiliser vos réflexes pour survivre à ce tourbillon infernal.

Ce programme est un succès total. Indispensable pour les amateurs de « Space

Invaders ». (Disquette Martech pour *Commodore 64*.)

Bubble Bobble : cette excellente reprise du jeu d'arcade met en scène Bub, un jeune brontosaure qui doit emprisonner ses adversaires dans des bulles qu'il projette, puis détruire celles-ci avant qu'ils ne puissent s'en échapper. Lorsque tous les adversaires ont été annihilés, on passe au tableau suivant. *Bubble Bobble* est un bon jeu d'action aux graphismes agréables que l'on peut situer entre *Bombjack* et *Pac Man*. Dans l'option à deux joueurs, Bub se fait aider par son frère Bob pour tenter de venir à bout des cent tableaux qui composent ce programme. Le second joueur a le choix de commencer dès le début ou en cours de



Dandy

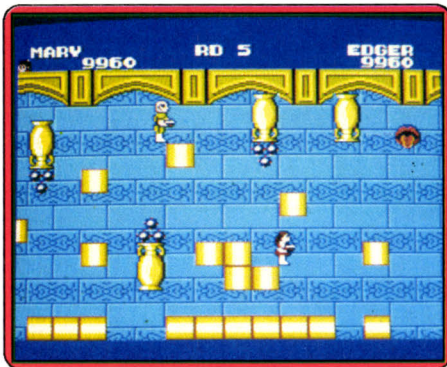
partie. L'action est rapide et encore plus plaisante quand on joue à deux. Alors, si vous voulez passer un bon moment n'hésitez pas à inviter un de vos copains à faire des bulles en votre compagnie. (Disquette Firebird pour *Commodore 64*. Disponible également pour *Amstrad* et *Spectrum*. Annoncé pour *Atari ST*.)

Dandy : ce jeu se situe dans la lignée de *Gauntlet* dont il reprend à peu près tous les éléments sans aucune innovation. Il faut visiter des donjons en prenant des trésors et en détruisant des milliers d'araignées agressives. La réalisation est assez moyenne : les graphismes sont corrects sans plus, les couleurs sont fades et les bruitages assez pauvres. De plus, on est assez déconcerté par l'absence de scrolling multidirectionnel, utilisé traditionnellement dans ce type de programme. L'écran représente une partie du donjon, il est remplacé par un autre au gré de vos déplacements, ce qui pose quelques problèmes lorsqu'on se retrouve soudainement en plein milieu d'une horde d'araignées. Autre difficulté : vous ne pouvez pas tirer à tort et à travers si vous ne voulez pas détruire les clefs qui seules sont susceptibles de vous permettre de terminer un donjon. Malgré tous ses défauts, *Dandy* n'est pas un jeu inintéressant et on se laisse prendre une fois de plus à ce scénario très classique d'autant plus facilement si on s'y engage à deux. (Disquette Electric Dreams pour *Commodore 64*. Disponible également pour *Amstrad* et *Spectrum*.)

CHALLENGE

Quartet : les extra-terrestres se sont emparés de la colonie terrienne numéro 9. Le seul espoir de la terre repose sur Mary et Edgar, membres du célèbre Quartet (mais où sont donc passés les deux autres ?). Si vous jouez seul, vous tenez le rôle de Mary : ce qui est agréable car les héroïnes sont trop rares dans les jeux vidéo. Vous devez traverser un secteur infesté d'adversaires de toutes sortes pour parvenir à la porte qui mène au niveau suivant. Cette sortie est gardée par le chef des aliens qui seul en possède la clef et il faut l'abattre pour vous en emparer. Vous sautez de plate-forme en plate-forme en évitant de tomber dans les fosses profondes. Le parcours est assez difficile mais vous trouvez sur votre chemin un propulseur à réaction qui vous permet de circuler librement dans les airs : ce qui facilite votre tâche.

Si vous choisissez l'option à deux joueurs, Edgar se joindra à Mary et vous pourrez alors progresser ensemble en vous couvrant à tour de rôle. Cette possibilité amu-



Quartet

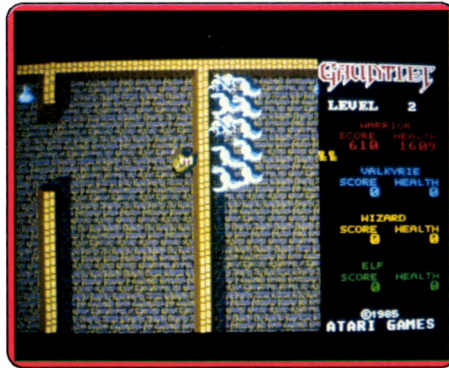
sante rend, hélas, ce jeu plus difficile. En effet, il n'y a qu'un propulseur par secteur. Aussi, le joueur qui ne le possède pas se retrouve vite en difficulté et aura bien du mal à parvenir jusqu'à la sortie.

Ce programme est bien réalisé : les graphismes sont agréables et colorés et l'animation excellente.

Quartet est un bon jeu. Il est dommage que l'option à deux joueurs, bien qu'intéressante ne soit pas mieux exploitée. (Cartouche Sega pour console Sega.)

Gauntlet : nous nous devons de conclure cette partie du challenge sur les jeux d'équipe par *Gauntlet* qui fut le précurseur de cette nouvelle catégorie de logiciels. Dès son arrivée dans les salles d'arcade, ce programme d'Atari obtint un immense succès, dû principalement à la possibilité de jeu simultané. Cette version permet de constituer une équipe de deux, trois, quatre joueurs. Notons que US Gold annonce que *Gauntlet II*, qui sortira bientôt pour Atari ST, permettra la participation de quatre joueurs, grâce à une interface Atari autorisant le branchement de deux joysticks supplémentaires.

Le but du jeu consiste à explorer le plus grand nombre de salles possible, à ramasser les trésors qui s'y trouvent en détruisant



Gauntlet

les créatures qui les gardent. Dès le début du jeu on choisit le personnage que l'on désire incarner : le guerrier, la walkyrie, le mage ou l'elfe. Le second joueur a le choix de commencer en même temps ou de se joindre à vous en cours de partie. Cela est intéressant, car les premiers tableaux peuvent être franchis aisément par un seul joueur. Il sera avantageux de faire entrer le second, qui, lui, dispose de toute son énergie, dans les tableaux supérieurs. Pour les joueurs solitaires cela permet également d'aller plus loin : juste avant de finir d'épuiser l'énergie de son personnage on insère un second joueur, on change de joystick et le tour est joué, on repart avec le plein d'énergie.

Cet excellent programme ne prend sa véritable dimension que lorsqu'il est joué à plusieurs. Seul, il est assez difficile de venir à bout des innombrables agresseurs sans être touché, ce qui diminue le niveau d'énergie : on obtient de bien meilleurs résultats en progressant à deux de front. On peut établir une stratégie particulière et il est très important de s'entendre sur la répartition des ravitaillements en énergie. Mais attention à bien coordonner vos actions car vos personnages peuvent se bloquer si vous partez dans des directions différentes. Ce programme est un classique, n'hésitez pas à l'essayer à deux ! (Disquette US Gold pour Atari ST. Disponible également pour Commodore 64, Amstrad, Spectrum, MSX et Atari XL.)

Les deux font la paire

Nous terminons ce challenge par trois programmes d'un type particulier. Le score est commun aux deux joueurs, donc aucune compétition n'est possible et seule compte l'efficacité du jeu d'équipe. Le second joueur n'intervient que quand l'autre fait appel à lui. Son rôle consiste à aider, voire à protéger le joueur principal.

Druid : l'ignoble Arcamentor a appelé à la vie quatre crânes malfaisants que vous devez découvrir et détruire dans les huit étages d'une tour. Vous tenez le rôle du druide Hasrinaxx, qui se trouve dans la forêt au pied de la tour.

Harcelé par de nombreuses créatures, vous disposez, pour vous défendre, de sorts constitués de différentes énergies : feu, eau

et électricité. Ceux-ci sont plus ou moins efficaces selon vos rencontres. Tout au long de cette aventure vous découvrirez des coffres dans lesquels vous vous procurez une clef, des armes et divers sorts. Mais attention ! Vous ne pouvez prendre qu'un seul élément à la fois.

L'action, rapide, est servie par d'excellents graphismes et une bonne utilisation des couleurs. Cette variante de *Gauntlet* est passionnante et son originalité vient de l'utilisation des différents sorts mis à votre disposition. L'un de ceux-ci vous permet d'appeler à votre aide une grande créature : le Golem. Toutefois, vous ne pouvez y avoir recours qu'à certains moments de la partie. Ce Golem peut être programmé, au clavier, pour vous suivre ou attaquer mais peut surtout être contrôlé par un second joueur. Il dispose d'un niveau d'énergie situé dans la partie supérieure de l'écran et ne disparaît que lorsque celle-ci est complètement épuisée. Son utilisation est particulièrement efficace : en touchant les adversaires du



Druid

druide, il les détruit, lui permettant de progresser d'une façon plus facile dans les salles de la tour. Le deuxième joueur tient donc plus la place d'un garde du corps que celle d'un partenaire à part entière. Un jeu passionnant. (Disquette Firebird pour Commodore 64. Également disponible pour Amstrad et Spectrum.)

Druid II : cent trois ans après le premier épisode, l'ignoble Arcamentor est de retour à la tête des légions de morts-vivants. Le druide Hasrinaxx doit cette fois le détruire. Pour cela, il lui faut traverser neuf régions et une tour de cinq étages dans laquelle se terre son adversaire. Heureusement, il a fait de grands progrès en magie depuis ses dernières aventures et il dispose maintenant de vingt-cinq sorts différents.

Ici encore, la réalisation de ce programme est excellente, les décors sont plus variés que dans le premier épisode et le grand nombre de sorts disponibles relance l'intérêt de cette aventure. Le druide peut toujours faire appel au Golem mais il a également à sa disposition trois autres personnages : Phenix, Wisp et Kraken. Ceux-ci peuvent être programmés au clavier ou être dirigés par un second joueur. Mais leur rôle est toujours le même : aider le druide dans sa progression. Il est très important de bien



Druid II

choisir le personnage appelé en fonction de la région où vous vous trouvez. Par exemple, le Phenix perd de la force dans les régions humides alors que Kraken s'affaiblit dans le désert ! Mais n'anticipons pas : à vous de découvrir le reste. Un bon programme : alors partez pour l'aventure et vous ne serez pas trop de deux pour venir à bout des hordes de morts-vivants. (Disquette Firebird pour Commodore 64. Également disponible pour Amstrad et Spectrum.)

Wizball : un jeu très original qui met en scène Wiz et son chat ; leur tâche consiste à redonner la couleur et la vie à leur univers dévasté. Au début de la partie, Wiz rebondit de manière peu contrôlable, mais heureusement, on peut rapidement remplacer ce type de déplacement par un autre

plus précis en activant l'icône correspondante. Huit icônes situées en haut de l'écran permettent, en effet, d'améliorer le déplacement et la puissance de tir de votre personnage. L'une d'entre elles appelle le chat qui vous suit et quand vous gardez le bouton de tir appuyé, vous le contrôlez tandis que Wiz reste immobile. Vous affrontez de nombreux ennemis tout au long des huit niveaux de cet univers et l'action passionnante ne vous laisse pas un instant de répit. Les graphismes sont excellents et l'animation irréprochable. Quant aux couleurs, qui, bien sûr, sont absentes en début de partie, elles sont très belles et ajoutent à la beauté des décors

Dans l'option à deux joueurs, le second prend le contrôle du chat. Vous disposez d'un score commun, donc, aucune compétition n'est possible entre vous. En revanche, le travail d'équipe est vraiment payant et si vous coordonnez bien vos attaques vous atteindrez rapidement une grande efficacité. Cela est indispensable dans les deux derniers tableaux pour lesquels vous ne disposez que de très peu d'espace pour esquiver vos ennemis. Un programme très riche qui se prête bien au jeu à plusieurs.



Wizball

(Disquette Océan pour Commodore 64, disponible également pour Amstrad et Spectrum. Annoncé pour Atari ST et Amiga.) En conclusion, dans ce challenge, des vainqueurs mais pas de vaincus.

Tous ces programmes sont intéressants et il est toujours plus drôle de vivre une aventure à deux.

Mais si vous hésitez encore, essayez au moins les meilleurs ! Gauntlet, Two on Two, Joust, Plutos.

Alain Huygues-Lacour



Symphonie héroïque

Humour, suspens, situations périlleuses voire catastrophiques, action trépidante, mystère et sortilèges, de la Chine d'avant le premier millénaire au monde futuriste de M. Spock et du capitaine Kirk, un éventail de jeux à laisser pantois les dessinateurs de BD et les scénaristes de séries télévisées !

Star Trek

Une ambiance réaliste et captivante pour une quête futuriste où l'on retrouve les héros de la célèbre série...

La partie sera longue mais la victoire superbe !

« Coefficient espace/temps 12.QZ.63 788 au capitaine James T. Kirk. USS Enterprise priorité numéro un... », tel est le dernier message avant la mise hors-tension de votre radio. Des peuples ennemis qui se nomment Klingons ou Romulans, un terrain d'action qui couvre plusieurs systèmes solaires et cinq années pour venir à bout de cette quête futuriste ! Un subtil



« M. Spock, coordonnées...
M. Sulu, en avant vitesse maxi... »

cocktail d'aventure et d'action. L'adaptation de *Star Trek* sur ST met en place les personnages qui ont fait la gloire des films et séries télévisées du même nom. Du capitaine Kirk au docteur McCoy, chacun des occupants du vaisseau est responsable d'un poste de commande.

Le plus important de tous ces aventuriers est assurément M. Spock : ses connaissances concernant les divers systèmes solaires, peuples ou vaisseaux sont indispensables à la réussite de la mission. M. Sulu s'occupe du pilotage, Scotty de la salle des machines, M. Chekhov des combats et le docteur, de l'état des membres de l'équipage.

Le programme se manie uniquement à la souris. Mais plutôt que de sélectionner des icônes, vous allez faire appel aux différents membres de l'équipage qui apparaissent réunis dans la salle principale du vaisseau. Bien que non digitalisés, les graphismes sont superbes : on reconnaît les personnages du premier coup d'œil et quelques synthèses vocales viennent encore accentuer le réalisme de la mise en scène.



Illustration : Jérôme Tessere

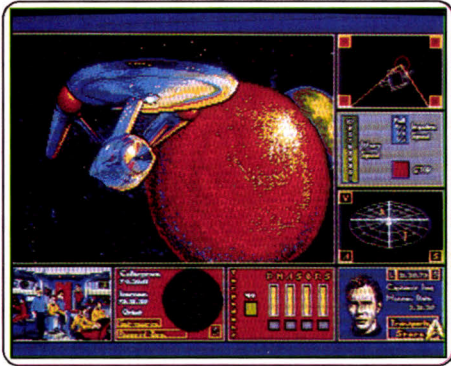
Voici planté le décor d'une aventure de longue haleine : il s'agit maintenant de lancer l'offensive. La notice fournie avec le programme étudie avec clarté les différentes étapes de la mission. Tout d'abord, vous choisissez, sous les traits de M. Sulu, une trajectoire de vol. M. Spock indique la fréquentation du système choisi avant que vous ne confirmiez la destination. Le jeu met en place de très nombreux combats : vous faites pivoter l'Enterprise pour

éviter les tirs ennemis (superbe représentation 3D...), ou vous utilisez les « torpilles à protons » ou les « phasers » pour anéantir l'adversaire, l'action oblige à de très nombreux aller et retour entre les différents postes de commandes. Ces divers aspects du jeu, étude d'un univers, choix des personnages et combat, offrent au pilote un parfait équilibre entre action et stratégie : c'est à coup sûr l'atout majeur du logiciel ! La victoire finale passe bien sûr par de très fréquentes

Crash Garrett

Pour notre héros, pilote dans une compagnie d'aviation les ennuis commencent au premier tour d'hélice... Suicide, enlèvement, les énigmes pleuvent. Saurez-vous l'aider ?

Crash Garrett, nouveau venu dans la gamme « Métal Hurlant » d'Ere Informatique, appréhende de manière originale ces rapports naissants entre BD et micro. Dans le langage médical, on dirait que Crash Garrett, le héros, est atteint de schizophrénie. Dans le scénario du jeu, il est simplement précisé qu'il « entretient un dialogue permanent avec une voix intérieure » qui lui dicte par moments sa conduite. Vous incarnez cette voix, pas toujours reçue cinq sur cinq en raison des limitations de l'analyseur de syntaxe et de la résistance de Garrett, qui refuse parfois d'obtempérer à vos injonctions.



« Nous sommes en orbite, capitaine »
« Merci M. Sulu ! »



« Kirk à l'équipage. Chambre de téléportation. Prêts ? Energie. »



Une protection parmi tant d'autres.
Nos héros triompheront-ils ?

sauvegardes. Star Trek est, en effet, un logiciel particulièrement complexe puisqu'il associe aux principales actions pré-citées de très nombreuses situations annexes. Citons pour exemple le danger que représentent les « Catastrophes Pods », des plantes futuristes qui risquent de détruire le vaisseau, la nécessité de se réapprovisionner en énergie et munitions sur divers complexes spatiaux, de collecter des objets sur les planètes accessibles à l'aide du « téléporteur », etc. Bien que bâti sur un scénario des plus classiques, Star Trek a su mettre en place une ambiance tout à la fois réaliste et captivante. Difficile alors de résister au fameux « coup de sourcils » du vénéré M. Spock... La partie sera longue mais la victoire superbe ! (Disquette Firebird pour Atari ST) Patrick Costa

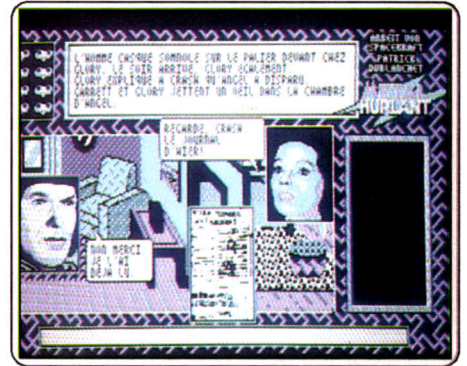
Type _____ aventure/action
Intérêt _____ 18
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ C



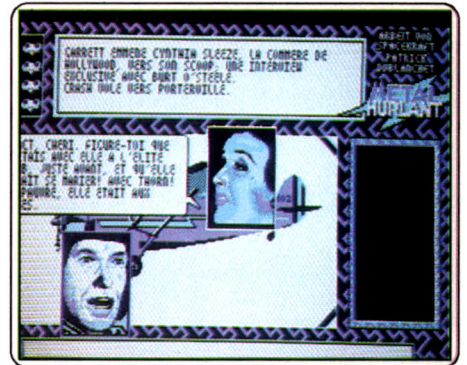
La coloration et la trame des images évoluent les vieilles BD.

Garrett bénéficie d'une autonomie relative, qui confine le joueur dans un rôle passif. Il n'y a alors qu'à lire le texte s'inscrivant dans la fenêtre supérieure de l'écran ou dans les bulles qui font parler les personnages et à observer les images qui s'affichent successivement. Puis, Crash se tourne vers le joueur pour lui demander ce qu'il doit faire et l'on retrouve alors les modalités habituelles de dialogue. L'alternance des deux modes de déroulement du jeu confère à cette aventure policière un dynamisme appréciable. En outre, l'enquête ne porte pas seulement sur des faits révolus et des événements surviennent en cours de jeu.

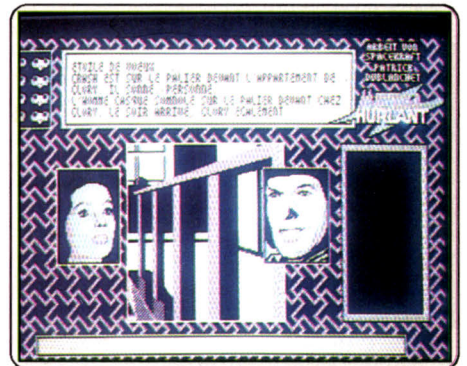
Pour Crash Garrett, pilote dans une petite compagnie aérienne américaine, les ennuis commencent dès le premier tour d'hélice. Sa passagère, une journaliste enquêtant sur le suicide douteux d'une star, disparaît mystérieusement après que l'avion l'ait déposé dans la clinique du fiancé de la défunte, le psychanalyste de toute la Jet Set. Peu après, Garrett apprend que la co-logataire d'une amie a été enlevée par une secte sataniste... Deux faits apparemment sans rapports, qui plongent d'emblée le héros dans une énigme opaque. Même pour ce pilote émérite, les pistes sont parfois difficiles à trouver. Le jeu bénéficie d'un traitement graphique attrayant, très proche dans son esprit de la bande dessinée traditionnelle. Alors que certaines adaptations de BD sur micro tendent vers le dessin animé, Crash Garrett, avec ses onomatopées qui explosent à l'écran, ses cases qui glissent, se superposent et



Comme dans les BD, les dialogues s'inscrivent dans des bulles.



Les dessins sont animés par le glissement des fenêtres.



L'intrigue est complexe et les ennemis ne manquent pas...

s'évanouissent, se présente davantage comme une sorte de bande dessinée animée. Ce programme démontre, par ailleurs, que le mode CGA des compatibles PC (quatre couleurs en 320 x 200) permet, malgré ses limitations, de réaliser des dessins de qualité, à condition d'être intelligemment utilisé. L'emploi judicieux de trames permet en effet de contourner la pauvreté de la palette, tout en donnant aux dessins un caractère et une texture qui ne sont pas sans évoquer celles des premières BD. Souvenez-vous des trames grossières et des encres bicolores des « Bicot » et autres « Félix le Chat » d'avant-guerre... (Disquette Ere Informatique pour compatibles PC. Annoncé pour Atari ST et Amstrad CPC.) Jean-Philippe Delalandre.

Type _____ aventure policière
Intérêt _____ 16
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★
Dialogues _____ ★★
Langue _____ français
Prix _____ C

SOS AVENTURE

Bill Palmer

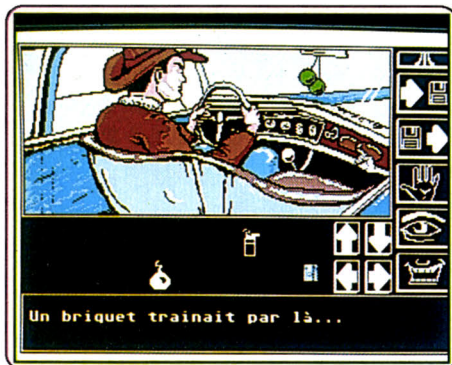
Trois disquettes pour ST, une musique digitalisée du plus bel effet, de superbes images et un coup de chapeau à toute jeune équipe qui a bien réussi ce coup d'essai.

Si l'on en juge au coup d'essai de l'équipe qui a mis au point le logiciel, les trois auteurs sont promis à un bel avenir. Il saute aux yeux que l'équipe entend faire du bruit : trois disquettes pour l'Atari ST, c'est inhabituel pour un seul jeu. De plus, la disquette de chargement produit une musique digitalisée plus longue et à plus large fréquence que sur les jeux existants.

Le jeu lui-même se développe avec l'enquête de Bill Palmer parti retrouver un précieux fétiche dérobé au N'Gwanalélé. Les écrans, style BD, sont bâtis autour d'une superbe, mais statique, image centrale, d'icônes pour voir, parler, fouiller et d'un vaste espace où naviguent les symboles des objets rencontrés.

C'est l'exploration des écrans qui fait démarrer le jeu et qui conditionne le passage d'une étape à une autre. Ainsi, au départ, plusieurs lieux communiquent : les deux pièces de l'appartement de Bill, la place devant chez lui, un parking, sa voiture. Vous trouverez sans peine le sujet de l'enquête, les papiers, passeports et autres menus objets moins significatifs au premier abord. Mais chaque fois que Bill tourne la clef de contact de la « caisse », boum ! le véhicule explose.

Réexplorez les écrans parcourus : une poubelle livre une laitue défraîchie. Mais aucun lapin affamé dans

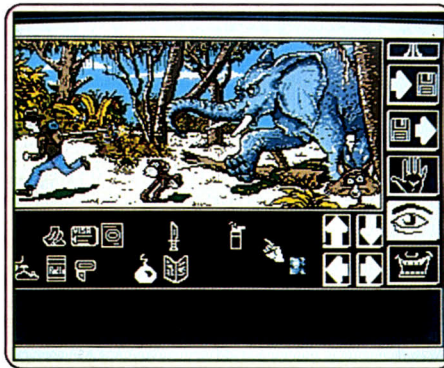


Attention, danger ! Une bombe sommeille sous le capot de votre limousine...

les parages. La bibliothèque de Bill ne recèle pas de secrets, peut-être retrouverez-vous le passeport égaré. Cela justifie amplement votre retour en arrière ! Mais la situation reste bloquée.

La boîte de paella, le briquet, l'ouvre-boîte, la machette, la souris mécanique vous nargueront, insensibles aux manipulations auxquelles vous les soumettez.

La solution relève de la logique plus que de la loterie... Si la clef de contact provoque une explosion c'est pour une raison qui se trouve dans le moteur. Celui-ci, ouvert, n'a nul besoin de réparation, insistez, car il renferme une bombe ! Désamorchez l'engin, sans difficultés particulières. Tournez la clef de contact et direction l'aéroport. Là, un seul des objets dont se sera astucieusement muni Bill vous fera sortir



L'enquête vous entraîne en Afrique où vous risquez de mourir assoiffé et épuisé.

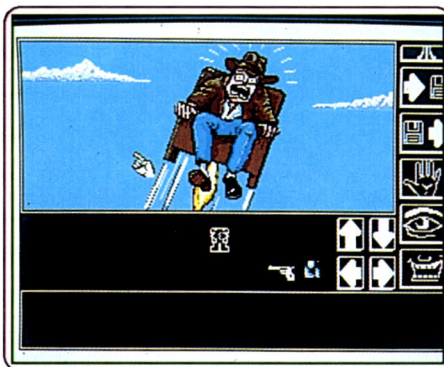


Cliquer sur les icônes et engranger les objets rencontrés fait avancer le jeu.

d'interminables allées et venues entre la piste et le comptoir d'enregistrement.

A l'arrivée sur le continent africain, croqué par une série de clichés auprès desquels « Tintin au Congo » fait figure d'enquête réaliste, notre héros risque de mourir assoiffé et épuisé.

Le scénario semble un peu trop linéaire avec des passages obligés assez délicats à parcourir correctement. L'histoire est construite avec humour, sans jamais que le joueur ait à frapper de dialogues : il suffit de cliquer la souris sur l'icône ou la zone de l'écran adéquate. On peut regretter l'absence d'ani-



Un scénario quelque peu linéaire mais non dénué d'humour !

mation, comme celle, en cours de jeu, d'un véritable bruitage. L'expérience héroïque de consacrer presque toute une disquette pour bénéficier d'une vraie musique de présentation prouve par l'absurde la nécessité des disques compacts pour stocker enfin les millions d'octets indispensables pour que les jeux ravissent nos oreilles en même temps qu'ils captivent nos esprits.

Bill Palmer est une réussite marquée par des défauts

de jeunesse : le support ST n'a pas été suffisamment exploité dans tous les domaines. Je ne doute pas que notre équipe d'auteurs arrive, lors de ses travaux futurs, à mieux compacter ses images, à travailler un son de qualité sans manger trop d'espace disquette, arrive à donner un rythme temporel à l'aventure (car s'il n'y a pas de bruitages c'est manifestement faute de savoir à quel moment les placer) et intègre des éléments d'animation. En tout cas une équipe à suivre.

Un détail remarquable : un rapport qualité/prix, voire même quantité/prix fort intéressant : deux cents francs pour trois disquettes, le cours de l'octet baisse sérieusement... (Disquettes Arcan, pour Atari ST.) Denis Scherer.

Type _____ aventure policière
Intérêt _____ 15
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ —
Bruitage _____ ★★
Langue _____ français
Prix _____ B

Qin

Magie, sortilèges, légendes mystérieuses... La Chine ancienne offre à ce logiciel d'aventure un contexte d'une grande richesse dont l'exploration est périlleuse !

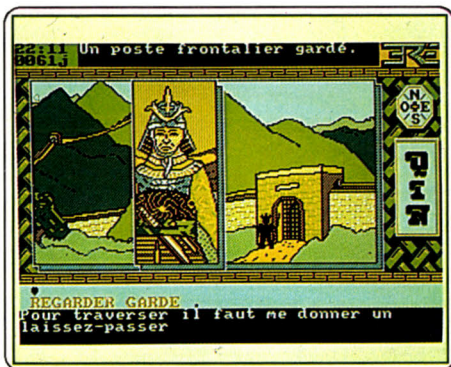
Abandonnez toute rationalité : ce jeu d'aventure classique vous convie à une longue marche dans la Chine d'avant le premier millénaire, une Chine pleine de mystère et de sortilèges. Le thème de cette



Votre première action, un acte sacrilège...

aventure-fleuve, répartie sur deux disquettes, tient en quelques mots. Pour percer le secret de Qin, enfoui à jamais dans le tombeau du roi Tcheng, vous devez réunir les cinq morceaux du plan de la sépulture, éparpillés à travers le pays par son architecte, votre lointain ancêtre Liou.

Les programmeurs n'ont pas eu la volonté de faire sécher le joueur dès le premier écran, et si le secret de Qin est bien protégé, l'apparition des obstacles et des épreuves reste progressive. Il n'est guère difficile de partir du palais muni de toutes les pièces essentielles à la continuation de l'aventure. C'est après que les choses se corsent, lorsqu'il s'agit, par exemple, de traverser un fleuve ou d'affronter l'armée de Qin. Mais le coup de grâce est asséné par un chef Tartare qui vous apprend que deux des



Aux portes de la Chine, la Grande Muraille vous arrête.

morceaux du plan du tombeau ont été détruits autrefois! Les perspectives d'un petit voyage dans le temps se dessinent. Wenchen, dieu du temps, vous renvoie mille ans en arrière. La rencontre avec Qin en personne, puis avec vos ancêtres qui ne paraissent pas trop surpris de vous voir, donne à la quête une nouvelle dimension et ajoute au climat onirique qui règne dans cette aventure. La quête d'objets magiques, dont l'utilité ne se révèle souvent qu'au



Le thé qui vous est offert vous confère certains pouvoirs.

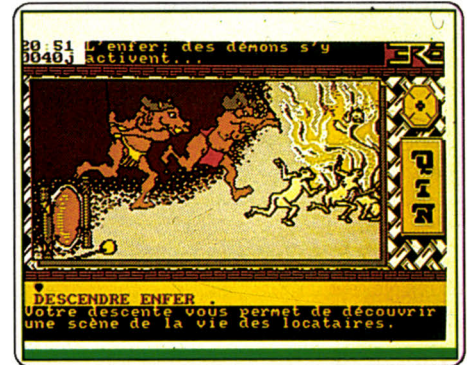
dernier moment, est également déterminante pour le succès de votre recherche, et chacun des tableaux du jeu doit être méticuleusement inspecté. L'image occupe environ un quart de l'écran, le reste de l'espace disponible étant laissé à la fenêtre d'affichage du texte et à la boussole. Les scènes présentées s'inspirent souvent de la peinture chinoise ancienne. Dessins et scénario sont en harmonie, et il se dégage de Qin une atmosphère envoûtante.



Les fleuves sont des obstacles naturels difficiles à franchir...

Le traitement graphique du jeu emprunte à la bande dessinée moderne les superpositions de cases qui mettent en valeur un détail d'une scène, un personnage ou une action. Ce procédé, de plus en plus employé en jeu d'aventure informatique, permet de faire coller l'image à l'action sans qu'il soit nécessaire de recourir à l'animation du dessin lui-même. Notons toutefois que Qin ne dédaigne pas l'animation, puisque la disparition des objets pris par le joueur ou offerts par un personnage matérialise la transaction.

Les dialogues sont gérés de manière satisfaisante. Le programme a presque réponse à tout et lorsqu'il fait la sourde oreille, il y met une politesse toute chinoise : il est plus flatteur de s'entendre dire « la profondeur de vos propos me montre les limites de mon savoir » qu'un « je ne comprends pas » répétitif et agaçant. L'humour du texte, qui joue sur les anachronismes et les contrastes en mettant à contribution la mère Michu, Charles Trenet ou la grenouille de Sram 2, ne fera pas l'unanimité. Mais tous les joueurs apprécieront la souplesse de l'analyse



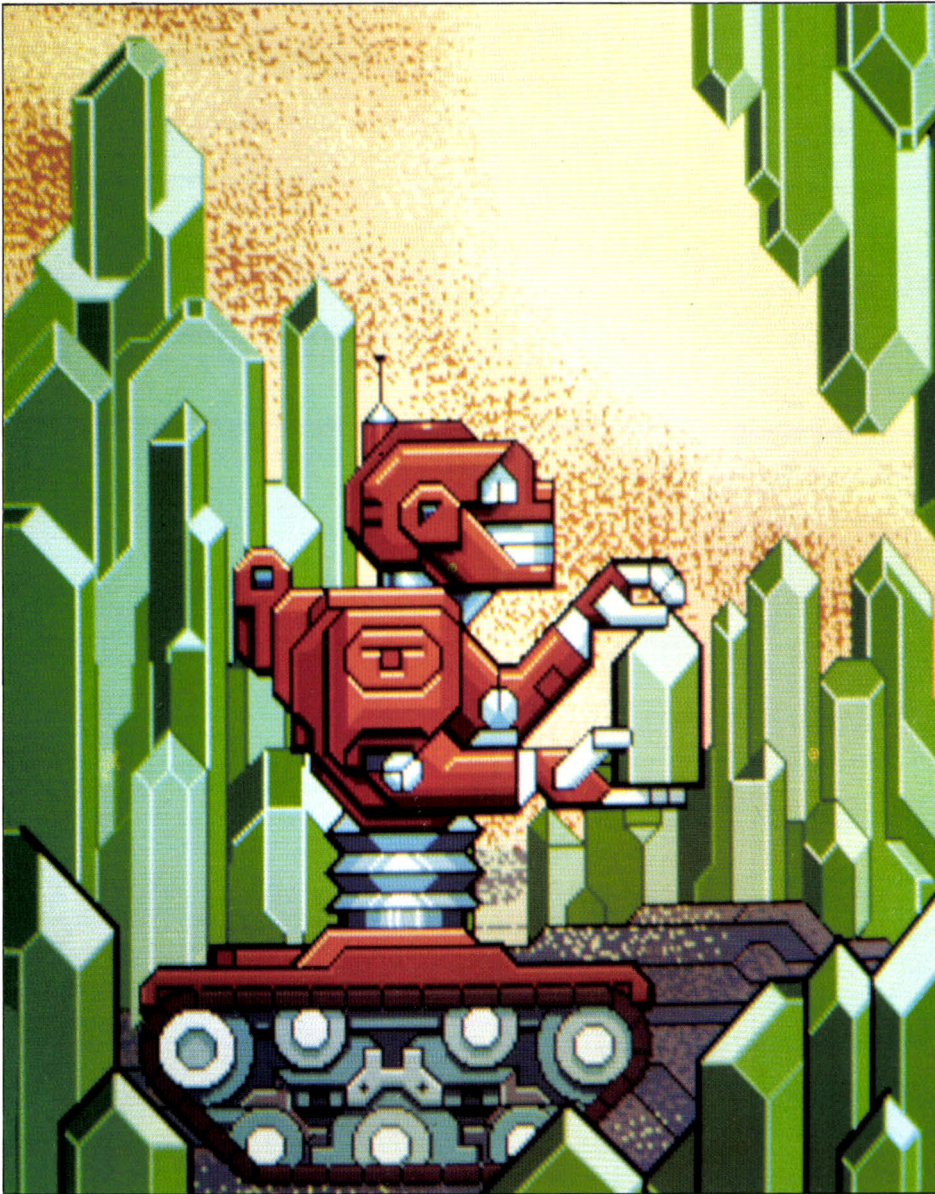
La descente aux enfers une étape nécessaire.

syntactique qui permet un dialogue assez naturel et évite d'ajouter artificiellement aux difficultés de l'aventure des problèmes de langage. Sur ce plan comme sur d'autres, Qin tient ses promesses. Le programme offre en outre la possibilité de sauvegarde d'une partie en cours, ce qui est particulièrement appréciable eu égard à la longueur du jeu. (Disquettes Ere Informatique pour Amstrad CPC. Jeu en français, notice en français.)

Jean Philippe Delalandre.

Type	_____	aventure
Intérêt	_____	15
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	—
Dialogue	_____	★★★★
Prix	_____	C

SOS AVENTURE



ver qu'un seul droid à la fois. Pour l'exploration des régions connues, vous disposez d'une vue aérienne. Vous suivez de cette façon les évolutions du droid activé. Les régions totalement inconnues (le lac, les forêts, les souterrains) requièrent l'usage de la caméra intégrée du droid. Votre tâche s'avère difficile car Tanglewood est très vaste. Vos aides sont relativement archaïques et quelquefois dépourvus d'une pièce importante (qu'il faudra trouver). Certains de leurs programmes sont inopérants car leurs datas ont été égarés par oncle Arthur. L'aide des T'nglians est primordiale mais ce sont des êtres inaccessibles et mystérieux dont la culture est incompréhensible pour les humains. Néanmoins ce n'est pas un obstacle insurmontable car la réussite de certaines épreuves vous garantit leurs coopérations. Lesquelles? En outre, la Compagnie rivale met tout en œuvre pour faire échouer vos plans. Ce jeu d'aventure entièrement graphique (700 Ko d'images) ne nécessite aucune entrée de texte. Les graphismes s'apparentent à de la BD. L'animation et le bruitage sont corrects. Le décor est agréablement insolite. Le jeu aurait gagné en convivia-



Oncle Arthur découvre un filon de cristaux et l'aventure débute.

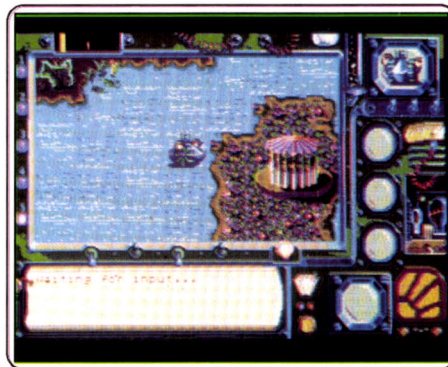


Vous utilisez, pour explorer certaines régions, une caméra...

Tanglewood

700 Ko d'images pour un jeu d'aventure graphique, style « course contre la montre » avec un zeste de mystère... Décors insolites et scénario de qualité.

Tout commence par l'achat d'une exploitation minière sur la planète Tanglewood. La Compagnie se débarrasse de ses propriétés sans valeurs et cède celle de Tanglewood à votre oncle Arthur, un éternel malchanceux en affaire. Mais cette fois le sort lui sourit : grâce à l'aide exceptionnelle des indigènes, les T'nglians, il découvre un filon de cristaux aux propriétés particulières. Ces cristaux sont essentiellement intéressants d'un point de vue militaire. Oncle Arthur, trop bavard, ravive l'intérêt de la Compagnie qui subtilise alors le contrat de vente, s'installe de nouveau sur la planète et tente un pro-



Le déroulement du jeu ne nécessite aucune entrée de texte.

cess à Arthur pour violation de propriété. Vous avez dix jours pour l'aider à retrouver son contrat. Cinq droids sont à votre disposition. Chacun possède ses propres programmes qui lui permettent d'effectuer des opérations définies particulières (par exemple, le droid 5 fait de la plongée sous-marine et répare d'autres droids, etc.). Vous ne pouvez acti-

lité si l'usage du joystick avait été possible au lieu de la souris. Le scénario, en revanche, témoigne d'une profondeur et d'une qualité plus que respectables. Bref, *Tanglewood* sera passionnant pour ceux qui aiment l'aventure « course-contre-la-montre » avec un zeste de mystère. (Disquette Microdeal pour Atari ST.) Danny Boolauck

Type	_____	aventure
Intérêt	_____	16
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★★
Dialogue	_____	★★★★★
Bruitages	_____	★★
Prix	_____	C

Turlogh le rôdeur

Une longue quête à travers châteaux et campagnes peuplés de monstres...

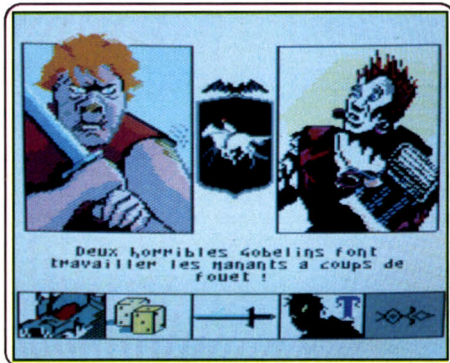
Vos armes : ruse, séduction et courage...

L'aventure graphique de Cobra Soft, sur Amstrad CPC, constitue le volet logiciel d'une plus vaste entreprise, puisqu'une bande dessinée interactive est vendue dans le paquet, mais aussi séparément dans les librairies. L'épisode en BD s'intitule « La sphère du nécromant », tandis que celui en disquette a pour titre *Turlogh de Penroth*.

L'auteur de la BD soigne particulièrement les fines arabesques que dessine dans l'espace le sang qui jaillit d'une tête ou d'un membre tranché d'un coup d'épée, et les multiples fins auxquelles aboutissent les nombreuses variantes des aventures sur papier



Seul le cheval de l'écusson central galope.



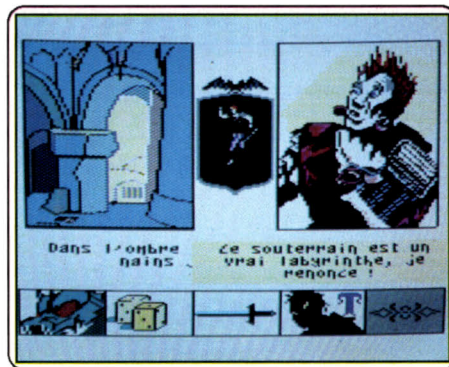
Turlogh ne doit jouer les grandes armes que s'il est assez fort.

prouvent qu'un auteur peut exprimer son sadisme aux dépens d'un héros qu'il a créé.

L'atmosphère du logiciel qui se déroule sur un fond blanc, est moins pesante que celle de l'album qui met en œuvre moult combats, gobelins, ogres, nains, etc. Mais la résolution du CPC reste insuffisante pour concurrencer la puissance d'évocation d'une planche imprimée. De plus les combats et animations se déroulent hors des fenêtres principales. Un cheval galope dans l'écusson du centre de l'écran, alors que les combats acharnés se réduisent à des gesticulations endormies de minuscules silhouettes. L'ambiance repose quasi exclusivement sur le graphisme car, de plus, le bruitage se réduit



Emmanuel Le Coz



Il serait dommage de renoncer prématurément!...



La cohabitation annonce un combat sans merci...

pratiquement à la musique initiale qui évoque plus le western qu'autre chose.

Le fond blanc de l'écran, la forme des diverses fenêtres nécessaires au déroulement de l'action, s'éloignent des graphismes des pages surchargées de la BD pour évoquer surtout l'organisation d'une page de parchemin. Les images jouent sur l'opposition

des plans. Une fois ce sont des gros plans sur les personnages, qui débordent au besoin de l'espace qui leur est imparti : ils se penchent aux fenêtres de l'écran ! En alternance, nous voyons des scènes générales, le plus souvent sans acteurs.

Le style est assez homogène, plaisant et clair. Le déroulement de l'aventure dépend beaucoup des

SOS AVENTURE

caractéristiques initiales dont vous avez doté le héros : la chance et la magie, l'habileté à l'attaque ou dans l'esquive font pencher le sort des armes entre Turlogh et les trois gobelins exploités de paysans, entre vous et l'ogre, gardien ou clochard qui hante les sous-sols de la forteresse de Much'Quaryat. En effet, les combats se déroulent selon le mode des jeux de rôle, avec choix des armes, (épée, poignard, arbalète), de la tactique plus ou moins offensive, et, le plus souvent, des possibilités de fuite ou d'interruption des hostilités.

Le jeu devient vite assez difficile, d'autant plus que s'il y a trente-six façons de mourir en héros, il n'y en a qu'une pour retenter sa chance : il faut réinitialiser le système ! (Disquette et cassette Cobrasoft en français pour Amstrad CPC. Des versions pour les Thomson et l'Atari ST sont prévues).

Denis Scherer

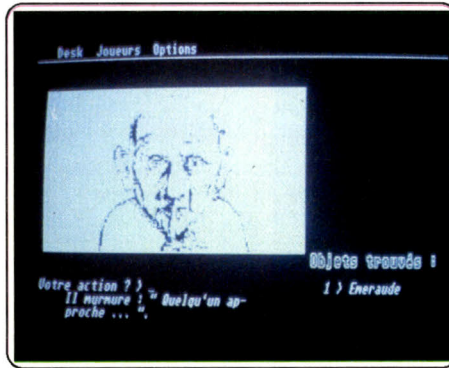
Type _____ aventure
Intérêt _____ 15
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Dialogues _____ ★★★★★
Prix _____ C

Le Casque des Forgerons

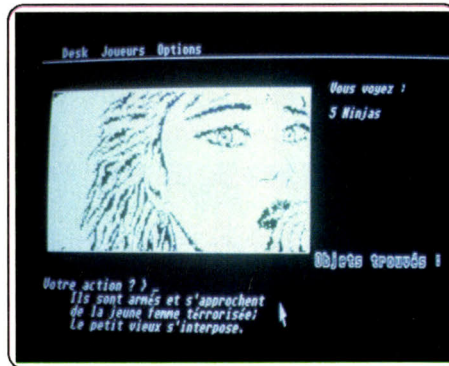
Fortement attendu, ce jeu de rôle, très proche de ADD, se révèle quelque peu décevant. Graphismes pauvres en couleurs et bruitages nuls. Dommage !

Un jeu de rôle en français, fonctionnant dans un mode proche de *Advanced Dungeons & Dragons* (ADD), voilà de quoi mettre la puce à l'oreille de tous les fervents de Gary Gyax et des autres. Aussi, c'est avec une attention soutenue que j'ai découvert le *Casque des Forgerons*. Avant toute chose, il faut concevoir les personnages. Vous en créez autant que vous le voulez, la seule limitation étant qu'un même fichier ne peut en contenir plus de vingt-cinq. La création est longue car elle respecte, au moins en partie, l'esprit d'ADD. Comme une grande partie de la réussite tient en une équipe aux talents multiples et complémentaires, il faut vous concentrer sur cette phase. Les joueurs d'ADD auront d'ailleurs tout intérêt à se munir du « *Players Handbook* » avant de commencer car une partie des renseignements qu'il contient ne sont rappelés ni dans le logiciel, ni dans la notice.

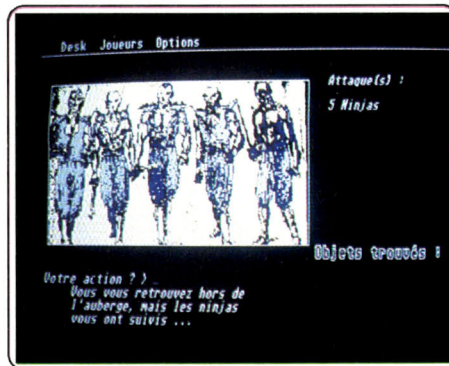
Avant toute chose, nommez votre personnage et indiquez son sexe (qui n'intervient que dans des cas rarissimes). Ensuite, vous choisissez sa race parmi les désormais classiques nain, elfe, gnome, demi-elfe, hobbit, demi-orque et humain. Chaque race (en dehors des humains et demi-elfes), comme dans ADD, est soumise à certains avantages ou inconvénients qui modifient certaines caractéristiques. Ainsi, il est peu logique de choisir un hobbit pour en faire un guerrier, car il souffre d'une pénalité d'un point de force. En revanche, il fait un excellent voleur car il jouit d'un bonus de +1 en dextérité. Choisissez ensuite sa conduite (bon, neutre ou mauvais). Ici, contrairement à ADD, le côté loyal ou chaotique n'intervient pas. Vient ensuite le moment



On peut créer jusqu'à 25 personnages différents.



Vous choisissez sa race : nain, elfe, gnome, hobbit, humain...



Allez-vous parler ou bien combattre ces menaçants ninjas ?

le plus délicat. Vous devez répartir les sept nombres tirés au hasard par le programme entre les différentes caractéristiques et — magnanime — il retire de lui-même, si les jets obtenus sont trop mauvais. Signalons, à ce propos, une anomalie. En théorie, l'utilitaire de configuration fourni avec la disquette permet de tirer soi-même ses dés avec les deux livrés (un à dix faces et l'autre à huit). Mais sur l'exemplaire dont je disposais, je ne suis jamais parvenu à me servir de cette possibilité, malgré de très nombreuses tentatives, ni d'ailleurs celle qui permettait d'utiliser un disque virtuel pour accélérer le déroulement du jeu.

Les caractéristiques sont fidèles à ADD : force, intelligence, sagesse, dextérité, constitution, charme et beauté. En fonction de ce que vous attribuez à chaque caractéristique, le programme vous dresse la liste des classes possibles : prêtre, druide, guerrier, paladin, ranger, magicien, assassin, voleur, barbare et moine. Comme vous le constatez (si toutefois vous jouez déjà à ADD), les classes sont les mêmes, avec les barbares issus d'*Unearthed Arcana*, mais sans

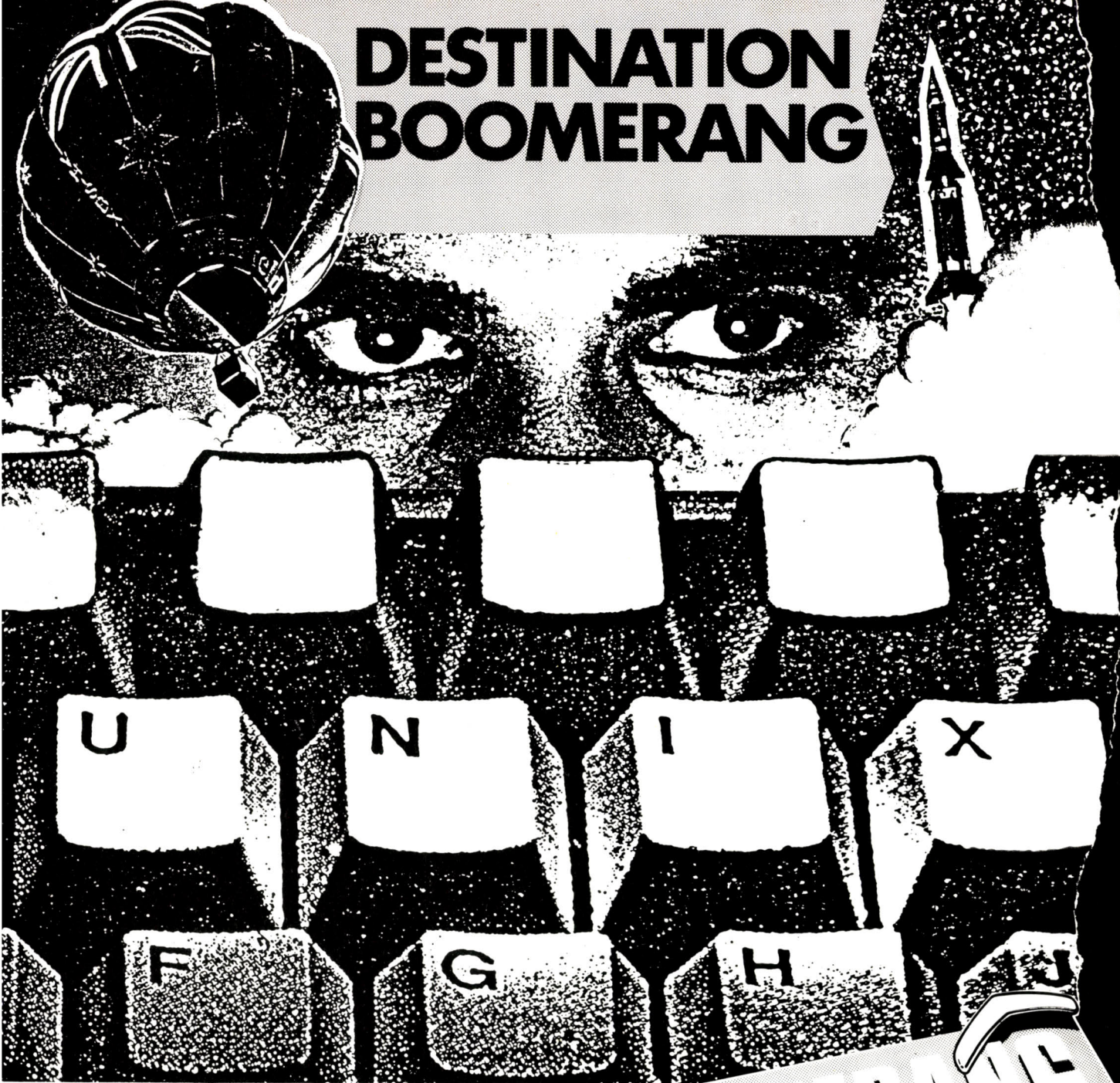
les cavaliers proposés dans ce dernier. Il existe, toutefois, deux différences. D'une part, les personnages non-humains ne peuvent pas se bi ou tri-classer. D'autre part, si les impératifs de constitution d'une classe sont respectés, d'autres critères, inconnus et expliqués nulle part régissent aussi les classes. Ainsi, j'ai vu, plusieurs fois, refuser à mon personnage la possibilité d'être prêtre alors que ses caractéristiques étaient parfaitement légales selon les normes ADD. Si votre personnage ne peut faire partie d'aucune classe, il est abandonné d'office et un nouveau tirage est effectué. Dans le cas contraire, vous passez à l'étape suivante qui consiste à acheter l'équipement de votre comparse et à lui mettre. Toutes les armes, armures, vêtements, herbes, équipements divers, provisions, objets religieux et moyens de transport d'ADD sont proposés et ils sont nombreux et variés. Les traductions sont sans reproche, ce qui est loin d'être le cas pour tous les logiciels de ce type. Les prix, bien que non rappelés, sont fidèles. Il ne faudra surtout pas oublier de munir votre personnage de certains objets propres à sa classe : outils de voleur pour les voleurs, symbole béni et/ou maudit pour les prêtres, ou votre héros se verra interdire certains sorts/actions. On assiste malheureusement aussi à certaines anomalies : le grand bouclier ne modifie pas la classe d'armure au contraire du petit qui la fait baisser d'un point (bug sans grosse importance). Plus grave est le non respect complet des limitations d'équipement. Ainsi rien ne vous empêche d'équiper votre magicien d'une armure ou d'un bouclier, ou votre voleur d'une armure lourde. Une fois vos équipiers préparés, vous en choisissez six pour partir en aventure. La princesse Lelvol, prétendante au trône de Rovanie, risque d'être enlevée par son cousin, l'ignoble Kalfek. Vous devez l'en empêcher par tous les moyens. Au cours de votre quête, vous rencontrez des créatures diverses, avec qui vous parlez ou que vous combattez. Les possibilités de combat sont restreintes : au contact ou aux sorts. Au départ, les lanceurs de sorts disposent de tous les sorts du premier niveau qu'ils ne peuvent lancer chacun qu'une fois. Mais certains sorts sont interdits, soit par l'absence d'un composant ou d'un objet indispensable, soit par un problème d'alignement. Grâce à l'argent et aux points d'expérience récupérés dans les combats, vos personnages montent de niveau et accèdent ainsi à de meilleures possibilités de sorts ou de combat.

Certaines situations nécessitent la résolution d'une énigme grâce à un indice fourni auparavant. Ce jeu de rôle, très fidèle par certains côtés à ADD, aurait pu être passionnant. Malheureusement, le déroulement en est très ralenti par des accès incessants aux disquettes, les graphismes sont peu lisibles et pauvres en couleurs et les bruitages se limitent à de malheureux « bip ». Un logiciel qui n'est finalement que moyen. (Disquette S.E.C.I. Coconuts, pour Atari ST.) Jacques Harbonn

Type _____ jeu de rôle
Intérêt _____ 12
Graphisme _____ ★★
Animation _____ —
Bruitage _____ ★
Langue _____ français
Prix _____ C

Le minitel est au service des aventuriers 24 heures sur 24. Composez le **36.15**, tapez **TILT** puis **SOS** et vous pourrez aider les malheureux égarés dans des jeux que vous connaissez bien ou vous faire aider vous-même.

DESTINATION BOOMERANG



DECOUVREZ !

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

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

BOOMERANG

CENTRE D'ÉCHANGE DU LOGICIEL JEUX

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

NOM _____
PRÉNOM _____
ADRESSE _____
CODE POSTAL _____ VILLE _____

Matériel utilisé : AMSTRAD CPC
COMMODORE 64 ATARI ST

BOOMERANG B.P. 585 74054 ANNECY CEDEX

T151

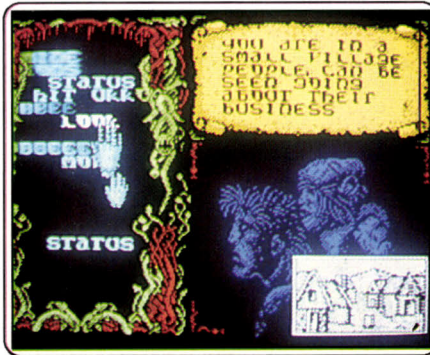
GAG ANNECY

SOS AVENTURE

Slaine

Pour dissiper le maléfice qui pèse sur le village, vous devez enterrer Drune sous les pierres de Cromlin.

- aventure / type
12 : intérêt
★★★★ : graphisme
- : animation
- : bruitage
- : dialogue
★★★★ : difficulté
B : prix



Vous incarnez Slaine, un aventurier accompagné de son fidèle compagnon nommé Ukko. Votre tâche consiste à dissiper le maléfice qui pèse sur votre village en enterrant Drune sous les pierres de Cromlin. Le système de contrôle de Slaine est original. Vous pointez l'index sur un choix d'options se déplaçant incessamment en un scrolling latéral aléatoire, vous obligeant à viser juste et avec célérité. La partie droite de l'écran représente ce qui se passe, sous forme de fenêtres multiples en fonction de l'action en cours. Les graphismes sont bons, mais la couleur y est distribuée parcimonieusement. Lors de votre quête, vous trouvez différents objets, que vous prenez, mettez, examinez ou utilisez. Vous êtes aussi amené à croiser la route de nombreux personnages. Dans certains cas vous obtenez d'eux d'intéressants renseignements. Ailleurs, il faut combattre. Les affrontements se déroulent toujours par choix d'options avec trois types d'attaque et la possibilité de lancer votre hache pour un dégât maximum. Comptez sur Ukko pour vous la rendre car sinon vous êtes sans défense. L'aventure est difficile et intéressante mais le système de contrôle choisi n'est guère probant. (K7 Martech, pour Spectrum.) J. H.

L'œil de Set

Vous évoluez au péril de votre vie, face à toutes sortes de créatures mystérieuses.

- rôle : type
12 : intérêt
★★ : graphisme
★ : animation
★ : bruitage
B : prix



Le passage secret se referme. Vous voici au cœur de l'aventure. Sous les traits de l'habile guerrier Tyrkos, vous devez récupérer le sceptre magique de Fynsk dans le repaire du nécromancien Attrackses. Sous chaque tableau, l'action est décrite en quelques mots simples. Vous avez le choix entre diverses solutions que vous sélectionnez à l'aide du clavier, la meilleure n'étant pas toujours la plus aisée ! Difficile mission qui vous conduit alors de lacs de lave en toiles d'araignées géantes, de rivières souterraines en gouffres profonds... Vous essayez d'évoluer dans cet univers en risquant souvent votre vie, face aux nombreuses créatures qui y vivent. Le graphisme agréable cerne avec précision chaque élément du décor. Peu de mouvement dans ces scènes plutôt figées, mais une grande variété de lieux et de personnages. A travers ce dédale de pièges, la situation semble sans cesse nouvelle, et vous n'aurez jamais l'impression de tourner en rond. Ce n'est qu'après une certaine pratique du jeu que vous parviendrez à pénétrer réellement cet inaccessible repaire. Entièrement en français, ce jeu de rôle est attrayant, même s'il reste assez traditionnel. Déplorons le faible soutien sonore de la partie. (Disquette Ubi Soft pour Amstrad CPC.) C. M.

Gnome Ranger

Mystérieuse à souhait, une aventure graphique interactive pour anglophones avertis.

- aventure graphique : type
13 : intérêt
★★★★ : graphisme
- : animation
- : bruitage
C : prix



Cette très classique aventure graphique développe tout particulièrement l'interactivité entre les différents personnages de la quête. Parcourant les premiers lieux de l'aventure, vous rencontrez diverses créatures, Centaure, sorcière, aigle, etc. et tenez compte de leurs attitudes respectives. La syntaxe du jeu est complexe mais permet d'utiliser des « raccourcis » saisissants : il est par exemple possible de se déplacer d'un lieu à un autre en indiquant une simple destination (une grande économie de Nord, Est, Sud, etc.). Votre personnage peut également commander certains de ses compagnons de route (il faudra tout d'abord les séduire) et leur ordonner une suite importante d'ordres. L'aventure est de ce fait, relativement intéressante et de plus mystérieuse à souhait (peu d'indications dans la notice...) ! On regrettera seulement la disposition trop classique de l'écran de jeu, motié paysage, motié dialogue, ainsi que les complexes descriptions (en anglais) des lieux traversés. Aucun bruitage, des graphismes digitalisés jolis bien que pas assez « piqués » peut-être... Une aventure qui semble finalement réservée aux anglophones passionnés du genre. (Disquette Level 9 pour Amiga.) O. H.

Basil the Great Mouse Detective

Dans les quartiers mal famés de Londres, vous cherchez votre ami le docteur Dawson.

- aventure / action : type
13 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★★ : bruitage
A : prix



L'infâme Ratigan a enlevé votre ami le docteur Dawson et le maintient prisonnier en un lieu caché. Accompagné de votre fidèle assistant, vous entreprenez une enquête qui vous permettra (peut-être) de retrouver votre compagnon. Ces événements vous entraînent dans les lieux les plus mal famés de Londres. Il vous faut en effet prendre – entre autres dangers – garde aux rongeurs malfrats qui pullulent dans la capitale britannique. Les créatures de ce jeu sont directement inspirées des personnages de Walt Disney, ce qui lui confère une tonalité très « dessin animé ». Les graphismes sont beaux et colorés. Les personnages et les décors sont nombreux. Les animations sont fluides et rapides (vos sauts, en particulier, sont très spectaculaires). Vous pouvez ainsi vous baisser pour ramasser et inspecter des indices nécessaires à la progression de votre enquête. Les bruitages malheureusement ne sont pas à la hauteur et brillent par leur discrétion. Ce jeu est un habile compromis entre l'aventure et le jeu d'action puisque toutes les scènes se déroulent graphiquement et en temps réel. (K7 Gremlin pour C 64.) E. C.

Maniac mansion

Une super production avec toute l'atmosphère des films d'angoisse.

- arcade / aventure : type
17 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★★★ : animation
★★★★★ : dialogue
C : prix



Docteur Fred, un savant fou – comme il se doit, dans la tradition des films et de la littérature d'angoisse –, a enlevé Sandy, la petite amie de Dave, un teenager américain. Celui-ci décide de pénétrer la nuit dans la maison du docteur Fred pour sauver sa belle. Tout d'abord, il faut choisir les deux amis de Dave qui l'accompagneront dans cette aventure. Six personnages sont présentés et leurs capacités personnelles vous sont indiquées, conformément à la tradition de ce genre de logiciel. Quant à leurs faiblesses, il vous faudra les découvrir en cours d'aventure. Vous dirigez séparément les trois teenagers et vous passez de l'un à l'autre quand vous le désirez. Le contrôle, d'une grande simplicité d'emploi, s'exerce entièrement au joystick, tant pour le déplacement des personnages que pour leurs actions. Les graphismes et les bruitages sont superbes et on retrouve avec plaisir toute l'ambiance des films à suspens américains. Cette super production est le premier jeu d'arcade/aventure de Lucas films et c'est une réussite totale. Un grand jeu à découvrir d'urgence. (Disquette Activision pour C 64.) A. H.

STARSOFT



LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

TAPIS SOURIS : 1 tapis : 75 F — 2 tapis : 130 F
 BOITES DE RANGEMENT DISQUETTES AVEC SERRURE :
 — pour disquettes 3" ou 3 1/2" — pour disquettes 5 1/4"
 • la boîte 40 DK : 90 F • la boîte 50 DK : 110 F
 • la boîte 80 DK : 139 F • la boîte 100 DK : 165 F
 • 2 boîtes 80 DK : 250 F • 2 boîtes 100 DK : 300 F
 KIT DE NETTOYAGE 3 1/2" : 79 F — 5 1/4" : 90 F
 HOUSES : 464 ou 6128 couleur : 109 F 520 ST : 149 F
 8256 vert ou PC 1512 : 189 F 1040 ST : 189 F

MODELE	QUANTITE			
	10	20	50	100
3"	250 F	470 F	1.099 F	2.149 F
3 1/2"	SFDD	139 F	260 F	599 F
	DFDD	149 F	280 F	649 F
5 1/4"	SFDD	80 F	150 F	350 F
	DFDD	90 F	170 F	399 F
	DF Haute D	210 F	399 F	950 F

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

COMMODORE

ANDY CAPP	99 F	135 F
ATHENA	95 F	139 F
BARB'S TALE I	159 F	205 F
BARB'S TALE II	89 F	127 F
BOX 1	89 F	127 F
CHUCK YEAGER	89 F	127 F
CONFUSION	109 F	145 F
DEFENDER OF THE CROWN	109 F	145 F
DEJA VU	109 F	145 F
EARTH ORBIT STATION	109 F	145 F
ELITE COLLECTION	145 F	189 F
GUARD OF THIEVES	89 F	127 F
HOLLYWOOD POKKER	89 F	127 F
HYSTERIA	89 F	127 F
JACK THE NIPPER I	89 F	127 F
LA GUERRE DES ÉTOILES	89 F	127 F
LIVE AMMO (comp. OCEAN)	89 F	127 F
MASSAGE	109 F	145 F
PIRATES	139 F	175 F
REVS PLUS	109 F	145 F
SKATE OR DIE	109 F	145 F
SINBAD	109 F	145 F
SUB BATTLE	85 F	121 F
SUPER SPRINT	85 F	121 F
TEST DRIVE	85 F	121 F
THAI PAN	85 F	121 F
TRIVIAL POURSUIT	165 F	209 F
TUER N'EST PAS JOUER	89 F	127 F
WARGAMES CONSTR. SET	89 F	127 F
WORLD CLASS LEADERB.	89 F	127 F
ZOMBI	89 F	127 F

AMSTRAD NOUVEAUTES

ALBUM UBI	169 F	205 F
ALBUM EPX	89 F	127 F
ANDY CAPP	95 F	139 F
BAZIL DETECTIVE	89 F	127 F
BIG 4	89 F	127 F
BIRDY	89 F	127 F
BOB MORANE	115 F	151 F
LA JUNGLE	235 F	271 F
LA CHEVALERIE	235 F	271 F
SCIENCE FICTION	235 F	271 F
BIVOUAC	89 F	127 F
BUGGY BOY	85 F	121 F
CHARLY DIAM	125 F	161 F
CLASH	125 F	161 F
COBRA	125 F	161 F
COMPL. NOEL LORICIELS	89 F	127 F
CRASH GARRET	129 F	165 F
CRASH CARS	129 F	165 F
DEFENDER OF THE CROWN	129 F	165 F
K.I.T.I.	125 F	161 F
ELITE COLLECTION	145 F	189 F
GABRIELLE	125 F	161 F
HURLEMENTS	89 F	127 F
HIT PACK III	89 F	127 F
HUANO ARCADE HITS	89 F	127 F
IGNOFOOD	109 F	145 F
IGNOFOOD 2	89 F	127 F
JACK THE NIPPER II	89 F	127 F
L'ANGE DE CRISTAL	139 F	175 F
LA CROIX N° 1	135 F	171 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	135 F	171 F
L'ŒIL DE SET	135 F	171 F
LA CHOSE DE GROTENBURG	165 F	201 F
LA GUERRE DES ÉTOILES	89 F	127 F
LA MARQUE JAUNE	279 F	315 F
LE MAÎTRE DES AMES	114 F	150 F
LE MAÎTRE DES ATLANTES	114 F	150 F
LE MANÈGE CAILOUX	89 F	127 F
LE TALISMAN D'OSIRIS	89 F	127 F
LIVE AMMO (comp. OCEAN)	89 F	127 F
MAGIC CUBE N° 1 ou N° 2	189 F	225 F
MALETTE CADEAU FIL N° 1	149 F	185 F
MALETTE CADEAU FIL N° 2	149 F	185 F
MASQUE PLUS	89 F	127 F
MYSTERY ON NILE	89 F	127 F
PACK MAGNIFICENT 7	89 F	127 F
FEUR SUR AMYVILLE	89 F	127 F
PHARON	145 F	181 F
QUAD	145 F	181 F
BY 220	145 F	181 F
SUPER SPRINT	89 F	127 F
TERMINOR	135 F	171 F
TRANTRON	89 F	127 F
TURLOU LE RODEUR	239 F	275 F
V. 2	169 F	205 F

SELECTION

20 MILLES AVANT JC	115 F	151 F
ADVANCED ART STUDIO	239 F	275 F
ADV. MUSIC SYSTEM	79 F	115 F
ARKANOID	79 F	115 F
ASPHALT	125 F	161 F
BARBARIAN	79 F	115 F
BIVOUAC	109 F	145 F
BOB WINNER	135 F	171 F
CATCH 23	89 F	127 F
CENTURY	89 F	127 F
CHALL. OF THE ROBOTS	89 F	127 F
CHARLY DIAM	125 F	161 F
CHOLO	145 F	181 F
CONTACTS	89 F	127 F

ATARI 800

DEATH WISH III	85 F	121 F
DIRK DE LA MER	129 F	165 F
ENDURO RACER	73 F	109 F
ERE HITS DE L'ÉLITE 2	145 F	181 F
F-15 STRIKE EAGLE	99 F	135 F
FER ET FLAMME	135 F	171 F
FLASH	135 F	171 F
GOLD HITS II	95 F	131 F
GRAND PRIX 500	135 F	171 F
GUARD OF THIEVES	89 F	127 F
H.M.S. COBRA	269 F	305 F
HIT PACK TRIO	135 F	171 F
HOLYWOOD POKKER	145 F	181 F
INERTIE	125 F	161 F
KILLER UNTIL DEAD	99 F	135 F
LE CEREPUIS DU NAJJA	119 F	155 F
LE MEGACOMMANDE	89 F	127 F
LE PASS DU TEMPS	89 F	127 F
LES PASS DU VENT I	259 F	295 F
LES CLASSIQUES (comp.)	135 F	171 F
LES AV. DE J. BURTON	95 F	131 F
LES RINGIERS	89 F	127 F
LES RIPOUX	109 F	145 F
LEADERBOARD	87 F	123 F
L.B. TOURNAMENT	85 F	121 F
LOTO SPORTIF	165 F	201 F
MEMIN (G. Lagaffe)	135 F	171 F
MANHATTAN LIGHT	125 F	161 F
MAR. A L'OMBRE (Renault)	135 F	171 F
MASK	95 F	131 F
MEURTRE EN SERIE	269 F	305 F
MISQUIC	125 F	161 F
MULTIPLAN (util.)	495 F	531 F
PAWN	245 F	281 F
RAY BAC	139 F	175 F
PROHIBITION	119 F	155 F
REBUS (log. de gest. en fr.)	89 F	127 F
RIPOUX DETECTIVE	89 F	127 F
TRIAL ACTION I (1. jeu)	149 F	185 F
ROAD RUNNER	89 F	127 F
SINBAD	89 F	127 F
SILENT SERVICE	95 F	131 F
SPY VS SPY I	89 F	127 F
SPY VS SPY II	89 F	127 F
STAR RAIDERS II	79 F	115 F
STARGLIEDER	119 F	155 F
SUPER HITS (Océan)	89 F	127 F
THAI PAN	89 F	127 F
TRIVIAL POURSUIT	165 F	201 F
TUER N'EST PAS JOUER	89 F	127 F
WARGAMES CONSTR. SET	89 F	127 F
WORLD CLASS LEADER	89 F	127 F
ZOMBI	125 F	161 F

ATARI ST UTILITAIRES

ADVANCED ART STUDIO	245 F
CALCOMAT	369 F
COMPL. GFA BASIC	659 F
DATAMAT	369 F
DEGAS ELITE	285 F
DIMENSION 3D (CAO-DAO)	369 F
EMULATOR PC DITTO	369 F
FIRST WORD PLUS	369 F
FLEET STREET PUBLISHER	369 F
GFA	369 F
INTERPRETER C (Lor.)	369 F
LATICE C (vers. 3.04)	369 F
LOGIC STUDIO	459 F
NAVIGATION ASSISTEE	459 F
PROFIMAT	459 F
SUPERBASE	849 F
TEXTOMAT	369 F

EDUCATIFS

BIG BEN	295 F
DECOUVERTE DE LA VIE 6 ^e 5 ^e	295 F
ENIGME A MADRID 4 ^e 3 ^e	295 F
ENIGME A MUNICH 4 ^e 3 ^e	295 F
ENIGME A OXFORD 4 ^e 3 ^e	295 F
GEOMETRIE	229 F
MATHIS 6 ^e ou 5 ^e 4 ^e 3 ^e	229 F
OBJECTIF EUROPE 4 ^e 3 ^e	229 F
OBJECTIF FRANCE 4 ^e 3 ^e	229 F
OBJECTIF MONDE 6 ^e	229 F
VISA TOUR HYDE-PARK 6 ^e	229 F

LIVRES

102 PROGRAMMES POUR ST	159 F
BIBLI DU 520 ST	199 F
MUSIC DEBUTER AVEC LE ST	139 F
FLIGHT SIMULATOR CO-PILOT	159 F
FLIGHT SIMULATOR II	159 F
LE LIVRE DU GFA	199 F
LIVRE DU GEM GFA ASS.	199 F
LIVRE DU LOG. DE DISK ATARI	179 F
LIVRE DU LOG. DE DISK I + DISK II	299 F
PROG. EN ASSEMBL. 68000 SUR ST145 F	139 F

JEUX

3D GALAX	199 F
ACADEMY	159 F
AIRBALL CONSTR. KIT	159 F
ALBUM EPX	329 F
ARKANOID	135 F
ARTIC FOX	239 F
AUTO DUEL	239 F
BALANCE OF POWER	215 F
BARBARIAN (Pignosis)	225 F
BARBARIAN (Piacel)	225 F
BARB'S TALE	279 F
BIVOUAC	185 F
BLUE WAR III	235 F
BOB MORANE	249 F
BOB MORANE II	249 F
BOB MORANE III	249 F
BOB MORANE IV	249 F
BOB MORANE V	249 F
BOB MORANE VI	249 F
BOB MORANE VII	249 F
BOB MORANE VIII	249 F
BOB MORANE IX	249 F
BOB MORANE X	249 F
BOB MORANE XI	249 F
BOB MORANE XII	249 F
BOB MORANE XIII	249 F
BOB MORANE XIV	249 F
BOB MORANE XV	249 F
BOB MORANE XVI	249 F
BOB MORANE XVII	249 F
BOB MORANE XVIII	249 F
BOB MORANE XIX	249 F
BOB MORANE XX	249 F
BOB MORANE XXI	249 F
BOB MORANE XXII	249 F
BOB MORANE XXIII	249 F
BOB MORANE XXIV	249 F
BOB MORANE XXV	249 F
BOB MORANE XXVI	249 F
BOB MORANE XXVII	249 F
BOB MORANE XXVIII	249 F
BOB MORANE XXIX	249 F
BOB MORANE XXX	249 F
BOB MORANE XXXI	249 F
BOB MORANE XXXII	249 F
BOB MORANE XXXIII	249 F
BOB MORANE XXXIV	249 F
BOB MORANE XXXV	249 F
BOB MORANE XXXVI	249 F
BOB MORANE XXXVII	249 F
BOB MORANE XXXVIII	249 F
BOB MORANE XXXIX	249 F
BOB MORANE XL	249 F
BOB MORANE XLI	249 F
BOB MORANE XLII	249 F
BOB MORANE XLIII	249 F
BOB MORANE XLIV	249 F
BOB MORANE XLV	249 F
BOB MORANE XLVI	249 F
BOB MORANE XLVII	249 F
BOB MORANE XLVIII	249 F
BOB MORANE XLIX	249 F
BOB MORANE L	249 F
BOB MORANE LI	249 F
BOB MORANE LII	249 F
BOB MORANE LIII	249 F
BOB MORANE LIV	249 F
BOB MORANE LV	249 F
BOB MORANE LVI	249 F
BOB MORANE LVII	249 F
BOB MORANE LVIII	249 F
BOB MORANE LIX	249 F
BOB MORANE LX	249 F
BOB MORANE LXI	249 F
BOB MORANE LXII	249 F
BOB MORANE LXIII	249 F
BOB MORANE LXIV	249 F
BOB MORANE LXV	249 F
BOB MORANE LXVI	249 F
BOB MORANE LXVII	249 F
BOB MORANE LXVIII	249 F
BOB MORANE LXIX	249 F
BOB MORANE LXX	249 F
BOB MORANE LXXI	249 F
BOB MORANE LXXII	249 F
BOB MORANE LXXIII	249 F
BOB MORANE LXXIV	249 F
BOB MORANE LXXV	249 F
BOB MORANE LXXVI	249 F
BOB MORANE LXXVII	249 F
BOB MORANE LXXVIII	249 F
BOB MORANE LXXIX	249 F
BOB MORANE LXXX	249 F
BOB MORANE LXXXI	249 F
BOB MORANE LXXXII	249 F
BOB MORANE LXXXIII	249 F
BOB MORANE LXXXIV	249 F
BOB MORANE LXXXV	249 F
BOB MORANE LXXXVI	249 F
BOB MORANE LXXXVII	249 F
BOB MORANE LXXXVIII	249 F
BOB MORANE LXXXIX	249 F
BOB MORANE XL	249 F

MSX

ANTARTIC ADVENTURE	169 F
ARKANOID	89 F
DEATH WISH III	89 F
HOLE IN ONE PRO.	89 F
HYPERALLY	169 F
HYPERSPORT I ou 2 ou 3	169 F
KINGS VALLEY	169 F
KNIGHT ORK	145 F
KNIGHTMAJORE	169 F
MACROSS	145 F
MACROSS BUMPER	179 F
MAGNETIC	145 F
MEURTRE SUR L'ATLAN.	209 F
NEMESIS II	195 F
PASSAGERS DU VENT	269 F
PENGUIN ADVENTURE	169 F
Q BERT	175 F
RELICS	169 F
ROAD FIGHTER	169 F
SKY JAGUAR	169 F
SOCCER (football)	169 F
THE CHESS GAME	112 F
THE OLYMPIA	169 F
THE MAZE OF GALIOUS	169 F
T.N.T. (MSX 2)	269 F
TOPPLE ZIP	175 F
TUER N'EST PAS JOUER	89 F
VAMP KILLER (MSX 2)	175 F
WHO DARES WIN II	89 F
YIE AR KUNG FU II	169 F

ATARI 800

ARKANOID	89 F	129 F
COLONIAL CONQUEST	159 F	195 F
CRUSADE IN VIETNAM	129 F	165 F
CRUSADE EN EUROPE	155 F	191 F
CONFLICT IN EUROPE	129 F	165 F
DRUID	99 F	135 F
GAUNTLET	159 F	195 F
KNIGHT ORK	89 F	127 F
LEADERBOARD	139 F	175 F
BOARD TOURNAMENT	89 F	127 F
PIR OF THE BAR COAST	99 F	135 F
SILENT SERVICE	95 F	131 F
SMACK HITS VOL 6	95 F	131 F
TUER N'EST PAS JOUER	89 F	127 F
PAWN	245 F	281 F
WAR GAME CONST. SET	145 F	181 F

ATARI ST UTILITAIRES

ADVANCED ART STUDIO	245 F
CALCOMAT	369 F
COMPL. GFA BASIC	659 F
DATAMAT	369 F
DEGAS ELITE	285 F
DIMENSION 3D (CAO-DAO)	369 F
EMULATOR PC DITTO	369 F
FIRST WORD PLUS	369 F
FLEET STREET PUBLISHER	369 F
GFA	369 F
INTERPRETER C (Lor.)	369 F
LATICE C (vers. 3.04)	369 F
LOGIC STUDIO	459 F
NAVIGATION ASSISTEE	459 F
PROFIMAT	459 F
SUPERBASE	849 F
TEXTOMAT	369 F

EDUCATIFS

BIG BEN	295 F
DECOUVERTE DE LA VIE 6 ^e 5 ^e	295 F
ENIGME A MADRID 4 ^e 3 ^e	295 F
ENIGME A MUNICH 4 ^e 3 ^e	295 F
ENIGME A OXFORD 4 ^e 3 ^e	295 F
GEOMETRIE	229 F
MATHIS 6 ^e ou 5 ^e 4 ^e 3 ^e	229 F
OBJECTIF EUROPE 4 ^e 3 ^e	229 F
OBJECTIF FRANCE 4 ^e 3 ^e	229 F
OBJECTIF MONDE 6 ^e	229 F
VISA TOUR HYDE-PARK 6 ^e	229 F

LIVRES

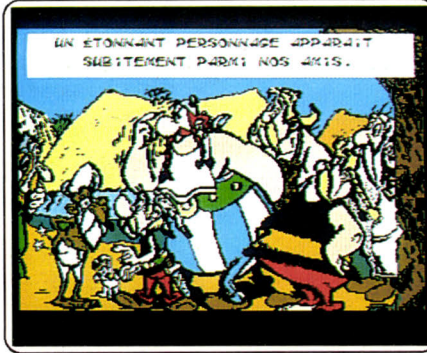
102 PROGRAMMES POUR ST	159 F
BIBLI DU 520 ST	199 F
MUSIC DEBUTER AVEC LE ST	139 F</

SOS AVENTURE

Astérix chez Rahazade

Un voyage en tapis volant vers le pays des Mille et Une Nuits.

aventure/arcade: type
14: intérêt
*****: graphisme
***: animation
-: dialogue
B: prix



Les adaptations sur micro-ordinateur des grandes séries de bandes dessinées sont très à la mode cette année (voir Tilt parade avec *Iznogoud* et *Bob Morane*), et maintenant voici la super-star toutes catégories : Astérix. Ce programme reprend les grandes lignes du scénario du dernier album paru. L'aventure commence lors d'un banquet interrompu par l'arrivée du fakir Kiça sur son tapis volant. Astérix, Obélix et Assurancetourix le suivront afin de sauver la belle princesse Rahazade. Ils ne disposent que de mille et une heures pour y parvenir en traversant Rome, la Grèce, l'Inde et la Perse. Vous cliquez sur les personnages pour amorcer un dialogue qui fait progresser l'histoire et de temps à autre vous avez le choix entre deux possibilités. Le tout est entrecoupé de quelques scènes d'arcade qui n'offrent pas un grand intérêt : l'attaque d'un camp romain ou une chasse au sanglier. Les excellents graphismes et les dialogues filés à l'esprit de la série font de ce logiciel la meilleure adaptation sur micro d'une aventure d'Astérix. Un programme amusant qui réjouira surtout les plus jeunes et tous les fans du héros gaulois. (Disquette Coktel Vision pour Atari ST.) A.H.L.

Blueberry et le spectre aux balles d'or

Les Apaches et les tueurs fous vous guettent dans l'Ouest sauvage.

aventure/action: type
15: intérêt
*****: graphisme
***: animation
-: dialogue
C: prix

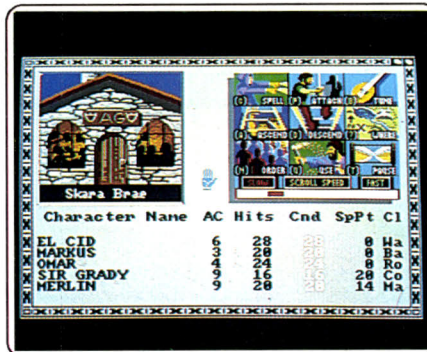


Nous parlions de mode à propos des adaptations des grandes bandes dessinées sur micro — qui s'en plaindra ? — Blueberry ne pouvait pas échapper à cette mode. Voici, enfin, l'arrivée sur micro du héros au nez cassé rendu célèbre par Giraud. Coktel Vision a choisi « le Spectre aux balles d'or », l'un des meilleurs albums de l'abondante série. L'aventure commence, alors que notre héros accompagné de Mac Clure s'est lancé à la poursuite de Prosit le chercheur d'or. En route vers la mesa du cheval mort. Evidemment les intrépides aventuriers ne pourront pas éviter longtemps le combat avec les Apaches dont ils traversent le territoire. L'équilibre est bien dosé entre aventure et action. On clique sur les personnages pour les faire parler et ainsi faire progresser l'histoire. Lorsque Blueberry est attaqué on passe à des scènes d'arcade bien réalisées qui se jouent au clavier. Tous les archétypes du western sont présents : les Apaches, la fièvre de l'or, les serpents, les vautours et aussi... le spectre aux balles d'or. Les graphismes, d'excellente qualité, sont très fidèles à la bande dessinée. La magie opère et on se laisse prendre à cette belle aventure. (Disquette Coktel Vision pour Atari ST.) A.H.L.

The bard's tale

Les forces du mal menacent la cité de Skara Brae. A vous de réagir.

jeu de rôle animé: type
15: intérêt
*****: graphisme
***: animation
*: bruitage
C: prix

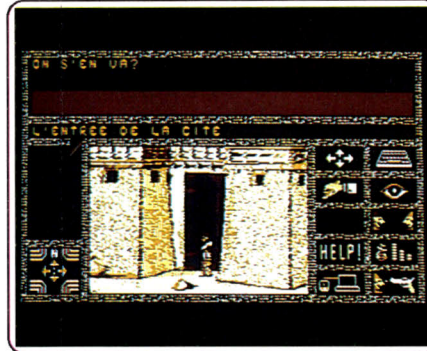


L'adaptation de ce programme sur Amiga reste très fidèle à la version C 64 testée dans le Tilt n° 33. Six personnages partent à l'assaut de Skara Brae, une cité confrontée aux forces du mal... Le maniement du jeu est entièrement lié à la souris. Sur l'écran, une fenêtre montre le paysage qui fait face à l'équipe. Il s'agit ici de nombreuses rues qui cachent une dizaine de bâtiments importants. Grâce à la carte fournie avec le logiciel, vous localisez le magasin, le temple, etc. Il existe bien sûr de très nombreux combats pour ralentir votre quête. La représentation animée des adversaires est superbe et un complexe menu d'options permet à chaque combattant d'agir indépendamment des autres. Le jeu est en fait très interactif : il est possible d'engager de nouveaux membres dans l'équipe, de quitter ou combattre des membres présents, etc. Il faudra alors tenir compte de la race, du rang ou de l'expérience de chacun, selon les lois du jeu de rôle. Un seul reproche : la rareté des bruitages. ECA profite de l'arrivée du programme sur Amiga pour relancer une nouvelle version C 64... identique à la précédente mais toujours superbe. (Disquette Electronic Arts pour Amiga, Disquette ECA pour C 64.) O.H.

Pharaon

Sur les bords du Nil, l'Égypte éternelle et ses sortilèges. De superbes pages graphiques.

aventure/graphique: type
13: intérêt
*****: graphisme
-: animation
*: bruitage
B: prix



Décidément, les images digitalisées sont en vogue. Tout comme *Forteresse* (Tilt n° 50), *Pharaon* profite de superbes pages graphiques. L'Égypte ancienne fournit, il est vrai, un terrain de jeu providentiel. A droite de l'écran, un menu d'une dizaine d'icônes permet de choisir diverses actions. Les plus importantes restent le déplacement et le mode « dialogue ». *Pharaon* utilise dans ce dernier cas une syntaxe simple. L'ordinateur signale les mots qu'il reconnaît, ce qui facilite particulièrement la recherche toujours fastidieuse du vocabulaire employé par le jeu. Autres atouts, la richesse et l'originalité des situations proposées : divers bâtiments vous entraînent par exemple dans de simples mais distrayants jeux d'arcade. L'utilisation des indices est quant à elle plutôt comique, preuve en est ce minitel qu'il faut brancher à la base d'une colonne de marbre rose ! De quoi passionner tous les aventuriers ? Pas sûr... J'ai personnellement regretté la présence répétitive de messages simplistes en réponse aux fausses manœuvres et le manque de clarté de certaines étapes : où se situe, par exemple, la logique du « nombre exact » qu'il faut donner au garde pour entrer dans le jeu ? (Disquette Loriciels pour Amstrad CPC.) O.H.

Peur sur Amityville

Résurgence d'anciens démons et phénomènes mystérieux viennent troubler la quiétude de votre habitation.

aventure: type
11: intérêt
*****: graphisme
**: dialogue
*****: difficulté
F: langue
B: prix



Une maison, d'apparence paisible mais en proie à des phénomènes diaboliques, risque bien de devenir votre dernière demeure... *Peur sur Amityville* s'inspire du célèbre film fantastique et s'évertue à en recréer l'atmosphère angoissante au moyen de décors sombres et inquiétants. L'écran du jeu se présente comme un livre ouvert dont les pages de gauche sont illustrées par les pièces de la demeure. A droite, un texte à l'humour un peu lourd décrit chaque situation et indique l'état physique du joueur. L'exploration des lieux s'effectue simplement en poussant le joystick dans la direction voulue. Les ordres plus complexes sont construits à la manière d'un cadavre exquis (ce qui est tout à fait de circonstance), par l'association d'un verbe et d'un nom contenus dans deux listes que l'on peut dérouler à l'écran au moyen du joystick. Le vocabulaire se limite à une quarantaine de mots, mais ce mode de gestion du dialogue minimise les tâtonnements infructueux et suggère les actions pertinentes. La progression reste néanmoins assez difficile, les phénomènes surnaturels défiant le sens logique du joueur et les réactions de la maison étant souvent imprévisibles. (Disquette ou cassette Ubi Soft pour Amstrad CPC.) J.-P.D.

PEUT-ON ENCORE ACHETER UN SOFT SANS SE FAIRE SCALPER ? OUI, AVEC GEROHNIMO INFORMATIQUE, LE SOFT PAS LE SCALP!

ATARI ST

AIRBALL	195 F
ARKANOID	120 F
ALBUM EPYX	325 F
ALTERNATE REALITY	215 F
ARCHE DU CAPTAIN BLOOD	245 F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	219 F
AUTO DUEL	229 F
BACKLASH	225 F
BALANCE OF POWER	235 F
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	195 F
BARD'S TALE	225 F
BILL PALMER	225 F
BIVOUAC	185 F
BLUE BERRY	215 F
BLUE WAR	225 F
BOB MORANE	225 F
BRAVE STAR	179 F
BUBBLE BOBBLE	175 F
BUBBLE GHOST	175 F
CAPTAIN AMERICA	195 F
CHARLIE CHAPLIN	199 F
CHESS	189 F
COLONIAL CONQUEST	275 F
CRASH GARRET	225 F
CRAZY CARS	229 F
DEFENDER OF THE CROWN	275 F
ENDURO RACER	215 F
F-15 STRIKE EAGLE	199 F
FLIGHT SIMULATOR II	365 F
GAUNTLET II	195 F
GOLDRUNNER	195 F
GUILD OF THIEVES	195 F
GUNSHIP	225 F
IMPOSSIBLE MISSION	225 F
IMPACT	149 F
IRON LORD	269 F
INDIANA JONES	169 F
KARATE KID 2	175 F
KING OF CHICAGO	395 F
L'AFFAIRE	229 F
LES RIPOUX	175 F

MATERIELS

ATARI 520 ST	2950 F
ATARI 1040 ST	4890 F
PC 1512 AMSTRAD	5925 F

ATARI ST

MACADAM BUMPER	229 F
MACH 3	195 F
MANHATTAN DEALER	225 F
MANOIR DE MORTEVIELLE	189 F
MARBLE MADNESS	215 F
MASQUE +	195 F
MEWLO	225 F
OUT RUN	199 F
RANARAMA	179 F
ROAD RUNNER	215 F
SILENT SERVICE	225 F
SPY VS SPY	175 F
TNT	179 F
TANGLEWOOD	185 F
TEST DRIVE	275 F
THE HUNT OF RED OCTOBER	215 F
TONIC TILE	185 F
TRAUMA	225 F
TRIVIAL PURSUIT	285 F
ULTIMA 4	225 F
VEGAS GAMBLER	239 F
WESTERN GAMES	195 F
WIZZBALL	195 F

AMIGA

ARTIC FOX	225 F
BALANCE OF POWER	345 F
CHESS MASTER 2000	315 F
CRAZY CARS	259 F
DEFENDER OF THE CROWN	299 F
DEJA VU	347 F
FIGHT SIMULATOR II	340 F
GOLDRUNNER	220 F
IMPACT	149 F
INSANTY FIGHT	215 F
KARATE KID II	450 F
KING OF CHICAGO	245 F
MARBLE MADNESS	325 F
S.D.I	329 F
SINBAD	205 F
TERRORPODS	199 F
TEST DRIVE	345 F
THE HUNT OF RED OCTOBER	225 F
THE PAWN	209 F
ULTIMA III	225 F
ULTIMA 4	245 F

AMSTRAD CPC 6128

ASTERIX CHEZ RAHAZADE	195 F
BARBARIAN	135 F
BOB MORANE	245 F
BUBBLE BOBBLE	145 F
BRAVESTAR	145 F
CHARLIE CHAPLIN	145 F
FER ET FLAMME	249 F
GAUNTLET 2	145 F
GUNSHIP	239 F
IZNOGOU	245 F
LA GUERRE DES ETOILES	155 F
MASQUE +	185 F
MEWLO	195 F
NECROMANCIEN	145 F
PLATOON	145 F
QUIN	245 F
TRIVIAL PURSUIT	229 F
TURLOGH LE RODEUR	245 F
WIZARD WARZ	145 F

PC & COMPATIBLES

ACES OF ACES	195 F
ARKANOID	195 F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	215 F
BALANCE OF POWER	195 F
BOB MORANE	215 F
CALIFORNIA GAMES	195 F
CAPTAIN BLOOD	275 F
CHESSMASTER 2000	225 F
CRASH GARRET	275 F
CRAZY CARS	245 F
DEFENDER OF THE CROWN	245 F
FLIGHT SIMULATOR II	449 F
GUNSHIP	325 F
IZNOGOU	275 F
L'AFFAIRE	215 F
LA CHOSE DE GROTEMBURG	215 F
LES RIPOUX	175 F
MACH 3	215 F
MEWLO	225 F
PIRATES	225 F
QUIN	275 F
SINBAD	245 F
SUMMER GAMES II	175 F
THE HUNT OF RED OCTOBER	225 F
ULTIMA 4	225 F

SEGA

ACTION FIGHTER	195 F
ASTRO WARRIOR	195 F
CHOPLIFTER	195 F
ENDURO RACER	195 F
F-16 FIGHTER	149 F
MY HERO	149 F
OUT RUN	249 F
ROCKY	249 F
S.D.I	195 F
SPACE HARRIER	249 F
SPY VS SPY	195 F
WONDER BOY	195 F
WORLD GRAND PRIX	195 F

NINTENDO

BALOOON FIGHT	215 F
DONKEY KONG	215 F
FOOTBALL	215 F
GOLF	215 F
KUNG FU	215 F
PINBALL	215 F
POPEYE	215 F
SUPER MARIO BROS	215 F
WRECKING CREW	215 F

ACCESSOIRES ST

DISKS 3 1/2 DF/DD TDK	109 F
DISKS 3 1/2 SF/DD TDK	159 F
TAPIS DE SOURIS	65 F
DRIVE CUMANA 5 1/4 1 MEGA	1970 F
DRIVE CUMANA 3 1/2 1 MEGA	1550 F
DRIVE SF 354	900 F
CABLE IMPRIMANTE	150 F
CABLE MINTEL ATARI	150 F
LUNETTES STEREO TEK	1490 F
MONITEUR COULEUR ATARI	2960 F

BON DE COMMANDE:

Désignation	Quantité	Prix (en Frs)
Frais de port et d'emballage.....		20
Total.....		

Règlement par : - cheque bancaire ou postal
- mandat lettre
- contre remboursement (30 F en sus)
(pour toute commande de plus de 600 f une calculatrice gratuite).

Nom et Prénom :

Adresse:

code postal:

ville:

machine:

Envoyer votre

commande à :

**GEROHNIMO
INFORMATIQUE**

168, rue Jean Jaurès
94700 Maisons-alfort

Ou téléphonez au :

43 96 57 23

48 93 80 81

SOS AVENTURE

Le Nécromancien

Hommes-lézards, morts vivants, bandits, traîtres, le menu du Nécromancien est classique mais efficace...

aventure/graphique : type
13 : intérêt
- : graphisme
- : animation
- : bruitage
B : prix

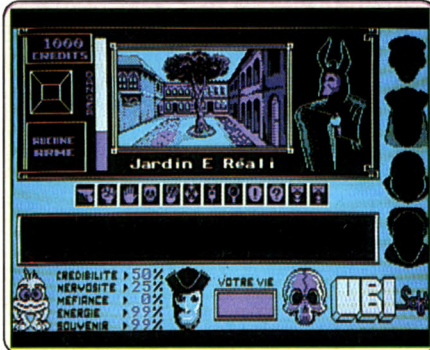


Le Nécromancien de Ubi Soft devrait inaugurer une série de logiciels d'aventures textuelles proches des livres « dont vous êtes le héros » que vous connaissez certainement. Rien à frapper, il suffit de choisir entre plusieurs options. En cas d'échec (c'est fréquent), le jeu repart d'un embranchement antérieur, mais pas au début. Heureusement car la taille du logiciel rendrait toute autre solution tellement fastidieuse qu'elle deviendrait vite injouable. Vous incarnez un jeune mercenaire et, vous affrontez les sbires du mystérieux nécromancien pour délivrer un ami prisonnier. Hommes-lézards, morts vivants, bandits, guerriers, monstres, traîtres concourent à créer une ambiance angoissante. Le principe est intéressant, le scénario complexe, correct, mais des auteurs de grande envergure pourraient faire « décoller » le genre. En effet certaines situations donnent une impression de déjà vu ainsi : « je nage sous l'eau dans un tunnel qui mène dans les entrailles du château et une grille rouillée me bloque, que faire ? » Ceci dit, les recettes trop éprouvées peuvent aboutir à de bons plats. A condition de ne pas les resservir. Gare au deuxième épisode ! (Disquette Ubi Soft pour PC et compatibles.) D.S.

Masque +

Renata, votre épouse, est morte, assassinée. Les meurtriers rôdent encore dans la ville. Bas les masques !

aventure : type
15 : intérêt
***** : graphisme
- : animation
**** : dialogue
C : prix



Ubi Soft réédite Masque (Tilt n° 42, page 134), dans une version plus facile et retravaillée, sous le nom de Masque +. Même scénario que dans la première version : vous cherchez dans Venise en carnaval le ou les assassins de Renata, votre femme. Vous êtes menacé, la ville a peur car des sociétés secrètes seraient impliquées dans le meurtre. Chaque personnage masqué sait peut-être quelque chose mais se montre spontanément peu loquace. Si vous êtes calme, crédible, énergique, vous saurez utiliser avec discernement tous les moyens à votre disposition pour délier les langues : des arguments sonnants et trébuchants (dans la limite de 1 000 crédits) donnent de bons résultats mais ne vous en tenez pas là. Les arguments frappants, ou encore le sérum de vérité, la menace d'un pistolet ne sont pas à négliger. Vous parcourez Venise, ses palais, places, ruelles et canaux. La progression de l'intrigue repose sur votre habileté à enquêter sans vous faire repérer. Avec un déroulement plus aisé et psychologiquement cohérent, des décors bien rendus, Masque + sort du lot. Cependant, les graphismes de la version PC sont en deçà de la version ST. (Disquette Ubi Soft pour PC et compatibles.) D.S.

L'Anneau de Zengara

De beaux graphismes pour un jeu de rôle de bonne tenue. Récupérez un personnage de Fer et Flamme...

aventure/rôle : type
15 : intérêt
***** : graphisme
*** : animation
** : bruitage
B : prix



Le logiciel suit scrupuleusement la recette de Fer et Flamme auquel vous pouvez vous reporter en lisant le test réalisé dans Tilt n° 40 en page 124, pour arriver à la réussite. Il s'agit d'extraire les jeux de rôle de l'insthétique univers dans lequel ils sont le plus souvent confinés pour leur donner la dimension d'aventures graphiques aux écrans travaillés. Malgré les contraintes inhérentes aux jeux l'emplacement pour le texte et, celui pour les icônes d'action, la fenêtre principale, allongée d'un bord à l'autre de l'écran, autorise des graphismes élaborés qui restent cependant clairs et agréables. Une fonction permet de récupérer un personnage créé pour Fer et Flamme. Imaginez les conséquences de la généralisation d'un tel principe de transfert entre logiciels ! Outre le personnage joueur, un personnage dirigé par l'ordinateur secondera ou contrariera le premier. Soyez guerrier, magicien, elfe, voleur, chevalier, clerc, nain ou tinigin expert en lancer de projectiles. Batailles, sorts, dialogues, marchandages pourront stopper votre carrière ou accélérer votre mission. Classique mais réussi, L'Anneau de Zengara mérite l'attention des amoureux du rôle. (Disquette Ubi Soft pour Amstrad CPC.) D.S.

Inside Outing

Des bijoux cachés dans la maison, prétexte à un jeu de 3D animé, inspiré de Crafton et Xunk. Du jamais vu sur C 64 !

aventure/action : type
15 : intérêt
***** : graphisme
***** : animation
*** : bruitage
B : prix



Lady Crutcher arpente sa chambre, attendant que vous lui rameniez les douze bijoux cachés dans la vaste maison. Entre autres difficultés, faites attention aux animaux familiers devenus très agressifs ! Inside Outing s'inspire étroitement de Crafton et Xunk (Tilt d'or 1986 dont nous avons publié les éléments de solution dans la rubrique « Ludic » du Tilt n° 38, pages 132 à 134) : pratiquement tous les objets se déplacent, ceux que vous pouvez porter passent d'une salle à l'autre, mais un par un, les canaris et les souris remplacent les robots de Crafton et Xunk, tandis que maints objets — bouteilles, bougeoirs, bouquets de fleurs —, la forme des meubles, des étagères donnent une impression de déjà vu. L'extraordinaire facilité de mouvements, d'empilement des objets, l'agencement rigoureux de la maison en font un jeu prenant. L'animation est correcte, le bruitage répétitif et la musique d'introduction peu à mon goût. Les couleurs trop criardes font vibrer la rétine, tandis que le graphisme des pièces, toutes différentes, est de bonne qualité. Mais diriger si étroitement les petits personnages qui vivent sous vos yeux fait de ce programme un des plus fascinants sur Commodore 64.) D.S.

Quest

Des combats nombreux, dix mille lieux à découvrir, Quest saura vous initier aux jeux de rôle...

jeu de rôle : type
13 : intérêt
***** : graphisme
- : animation
*** : bruitage
C : prix



Votre quête consiste à retrouver la clé de la grande porte et l'ouvrir. Au début, vous ne disposez que d'un seul homme : guerrier, druide, magicien ou voleur. Mais bien vite, vous étofferez votre équipe en enrôlant d'autres hommes dans les tavernes. Les lanceurs de sorts ne pourront pas utiliser leur magie tant qu'ils n'auront pas mis la main sur leur livre. Outre les tavernes, vous pourrez vous rendre dans les échoppes pour y compléter votre équipement et dans les officines où vous pourrez faire soigner votre équipe. Les temples vous seront utiles pour connaître l'emplacement de la clé et les habitants vous révéleront où se trouve la grande porte. La ville est extrêmement vaste (10 000 lieux) et la représentation 3D bien rendue, bien que peu variée. De nombreux monstres peuplent la ville et les combats sont fréquents. Il est dommage que ces monstres ne soient pas représentés graphiquement et que les options de combat soient réduites (combattre, utiliser un objet ou un sort, parer ou fuir). Une petite musique salue la fin des combats d'où vous ressortirez plus riche et plus puissant. Une bonne initiation aux jeux de rôle, qui risque de laisser les passionnés sur leur faim. (Disquette Pyramide pour Atari ST.) J.H.

LES NEWS d'INFOMEDIA

Du tonus pour votre Amiga

EFFECT CREATOR

Plus de 100 effets spéciaux pour le dernier programme de votre cru...
Editeur de sons complet.
490 Frs

TOOLBOX 1

Série de prog utilitaires
Bootwriter, éditeur de
sprites et graphiques.
390 Frs

TURBO-DRUMMER

Une véritable batterie,
séquenceur en temps réel
et sons échantillonnés.
590 Frs

INFOMEDIA vous prépare le
jeu d'aventure du siècle
sur AMIGA, en Français...

Disquette vierge 3p 1/2
Certifiée DF DD **12 Frs**

La meilleure recopie couleur
des graphismes AMIGA :
Imprimante SHARP JX 720 à
Jet d'encre nous consulter

Extension 1MO frontale pour
Amiga 1000 2690 Frs
Extension 2MO sur bus pour
Amiga 1000 5490 Frs
Extension 512 KO interne pour
Amiga 500 PROMO 950 Frs
Genlock professionnel pour
incrustation vidéo 14990 Frs
Genlock PAL prolock qualité
vidéo amateur 3990 Frs

NIBBLY, la version Amiga de
la chenille vorace 110 frs

Le lecteur de disquettes
supplémentaire pour vos
Amiga 500, 1000, 2000.
Externe, extra-plat, et
100% compatible. Platine
NEC très silencieuse.

PROMO 1790 Frs

REVENDEURS, tél 68 34 23 03

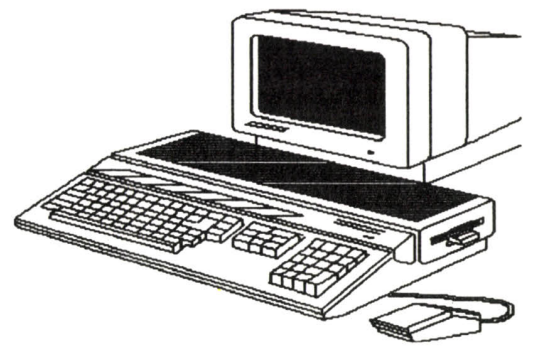
Nom _____
Prénom _____
Adresse _____

Art | Quantité | Prix | Total

Art	Quantité	Prix	Total
frais de port		+30Fr	
total à régler			

A retourner à : INFOMEDIA, BP 12, 66270 Le SOLER.

ESPACE MICRO



DISTRIBUTEUR AGREE ATARI FRANCE
DEUX ANS D'EXPERIENCE SUR LA GAMME ATARI
DES SPECIALISTES A L'ECOUTE DE VOS BESOINS
UNE CONNAISSANCE PARFAITE DES LOGICIELS

PARIS NORD

TEL : 42852520
 METRO : CADET

32 RUE DE MAUBEUGE
 75009 - PARIS
 10 h - 12 h 30 / 13 h 30 - 19 h



PARIS EST

TEL : 40242996
 METRO/RER : NATION

243 BVD VOLTAIRE 75011 PARIS
 FERME LE LUNDI

MAQUETTE REALISEE SUR MEGA 4 - LOGICIEL P.PARTNER - DESSINS DEGAS ELITE - EDITION LASER SLM 804



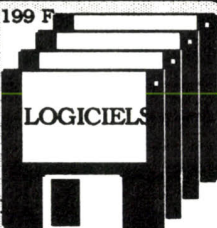
GAMME GRAND PUBLIC

520 STF : 2990 F 520 SIFC : 5490 F
 1040 SIFM : 5990 F 1040 SIFC : 7490 F
 IMPRIMANTES STAR, CITIZEN, EPSON : N. C.
 MANETTES BOSS, WICO CC, SPEED KING

OPERATION 10 %

POUR TOUT ACHAT D'UNE U.C. , 10 % DU PRIX HT A VALOIR EN LOGICIELS - SOURIS,CABLE PERITEL ET DEUX DISQUETTES FLEINES DE LOGICIELS FOURNIS A TOUT ACHETEUR

FSII : 490 F - GAUNTLET : 199 F - TAIPAN : 199 F
 B.OF POWER : 390 F - CHESS 2000 : 349 F
 ASTERIX : 245 F - BLUEBERRY : 245 F
 BARBARIAN : 199 F - TERRORPOD : 199 F
 BARD TALES : 390 F - IZNOGOUUD : 249 F
 RIPOUX : 199 F - ARCHE DE BLOOD : 249 F
 MORTEVIELLE : 199 F - MISSION : 220 F
 DEJA VU : 390 F - BUBBLE BOBBLE : 299 F
 ROADWAR EUROPA : 249 F - TNT : 199 F
 RAMPAGE : 220 F - D.OF CROWN : 295 F - HMS COBRA : 350 F
 CRASH GARRET : 299 F - TRIVIAL : 350 F - QUEST : 299 F
 DEGAS ELITE : 390 F - ART DIRECTOR : 490 F CAD 3D : 750 F
 ST STUDIO : 1600 F - CALCOMAT + : 750 F - FIRSTWORD + : 990 F
 PC DITO : 990 F - TWIST : 450 F - SUPERBASE : 990 F - VIP : 1500 F
 REALTIZER : 1750 F - ST REPLAY : 800 F -



LOGICIELS

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES PERMANENT.....

CONDITIONS SPECIALES ETUDIANTS - ECOLES
 COLLECTIVITES - COMITES D'ENTREPRISES
 UNIVERSITES ET ADMINISTRATIONS

RENSEIGNEMENTS : 42852520

CARTE BLEUE - CREDIT CREG IMMEDIAT
 CREDIT PERSONNALISES -

GAMME MEGA - PROFESSIONNELLE

MEGA 2 M : 11800 F - MEGA 2 C : 13300 F

MEGA 4 M : 15359 F - MEGA 4 C : 16859 F

D.DUR SH205 : 4990 F

LASER SLM 804 : 14173 F

NEC P6 , P7 : à partir de 7400 F

T.TRACANTE ANGALIS : à partir de 9990 F

T.DIGITAL : 4500 F - SCANNER : 15000 F

DIGITALISEUR : 2990 F - SERVEUR : 2500 F

MEGA PAO : FLEET STREET - P.PARTNER

MEGA TEXTE : SYGNUM - EVOLUTION - CALLIGRAPHER

MEGA GESTION : COMPTA JAGUAR - SOLUTION

MEGA MEMSOFT : PAYE - COMPTA - FAC.STOCK

MEGA MEDECINE : MEDI ST - MEDI COMPTA

MEGA DESSIN : DEGAS ELITE - ZZ ROUGH -CAD 3D

MEGA ARCHITECTE : ZZ2D - ZZ VOLUME

MEGA BUREAU : VIP - MASTERPLAN - SUPERBASE

MEGA COMM : VT100 - VT 125 - KERMITT - UNITERM

MEGA SCIENCE : LISP - PASCAL - C - GFA BASIC



SERVICE PLUS ESPACE MICRO

MAINTENANCE SUR SITE 1 AN - MISE EN MAIN
 ASSISTANCE TELEPHONIQUE - CONSEIL LOGICIELS
 DEMO LIBRE ET SUR RENDEZ VOUS
 ETUDES D' IMPLANTATIONS

INITIATION D'UNE DEMI JOURNEE SUR MEGA

FINANCEMENT : CREDIT CREG - LEASING -C.BLEUE

SERVICE VPC : ESPACE MICRO 32 RUE DE MAUBEUGE - 75009 PARIS - BON A RENVOYER

Je desire recevoir :

NOM :

PRENOM :

ADRESSE :

c.bancaire :

ct.remboursement:

VILLE :

CODE :

Message in a bottle

Catherine

Je remercie Laurent (n° 47) pour son aide et lui porte secours à mon tour dans **Meurtres en séries**. Il faut répondre « Arthur » au vice-connétable (le vingtenier) comme te l'a indiqué Arthur Lonjaret dans son témoignage. Mais, attention, il faut arriver avant 11 h 15 pour interroger le prisonnier sinon il sera déjà mort. Il me reste beaucoup d'autres points à éclaircir dans ce jeu. Les voici : quels sont les indices révélés par le jeu vidéo de la face B ? Est-ce le même meurtrier pour les huit crimes ? Peut-on tirer quelque chose des bruits de la station hertzienne ? Si oui, quoi ? Qu'y a-t-il d'écrit sur la deuxième moitié du parchemin qui, paraît-il, se trouve en bas à droite de la notice que j'ai perdue (sic !!!) ? Quelles sont les coordonnées et éventuellement les heures auxquelles on peut trouver : les indices n° 6, 7 et 11, le coffre renfermant la plaquette 21, Arthur Lonjaret pour son troisième témoignage, l'abbé Leblond pour tous ses témoignages, le docteur Benson pour son premier témoignage (à moins que l'autopsie qu'il réalise sur Dickson ne constitue ce témoignage), et Otto Koment pour l'interroger ? Est-il possible de se rendre au rendez-vous qu'il a fixé à Havre Gosse- lin et à ses compatriotes (coordonnées) ? Comment connaître la combinaison pour ouvrir la malle à l'Etac, savoir quelle est la réponse à la question « Quid ? » Sous l'arbre de la prison, qui meurt à 17 h 45, s'il s'agit des trois Allemands dont le bateau disparaît après l'explosion, qui est le cadavre sur la grève à la coupée, si on peut en faire l'autopsie, quelle est la signification des sons émis par le fantôme et des signes inscrits sur la plaquette 21 ? Quelle est la signification des mots « semper cavo » prononcés à l'église lors de l'office de 16 h ?

Throben the wise

Dans **Crypt of Medea**, que faire pour écouter la cassette à l'aide du magnétophone et comment passer dans les salles suivantes ?

Dans **Même les pommes de terre ont des yeux**, comment se rendre avec l'hélicoptère aux endroits qu'indique la carte ?

Dans **Amazonie**, comment ne pas être rattrapé par les guérilleros, la nuit (j'ai utilisé les lunettes infrarouge) ?

Dans **The Alpine Encaunter**, comment manger et prendre le téléphérique ?

Et surtout, dans **Sorcellerie**, quelle est la solution de l'énigme du feu et de l'eau au niveau 6 ainsi que le mot de passe du niveau 2 (j'abandonne) ?

Merci d'avance.

Anonyme

Dans **The Goonies**, je passe deux tableaux, arrivé au troisième je suis bloqué, que faire ?

Dans **The Count** et **The Hulk**, je ne connais pas l'anglais, que faire ?

Zaza

Dans **King Quest 1**, derrière le château, il y a un champ ; allez-y et tapez « take carrot » puis allez voir la chèvre qui se trouve à l'est du château. Entrez dans le parc « open gate » et quand vous avez ouvert la barrière, vous avancez près de la chèvre et tapez « show carrot » et la chèvre vous suivra. Quand vous rencontrerez l'ogre, le loup... ils fuiront en voyant

la chèvre. Quand vous essaieriez de passer le pont pour aller voir le gnome, le voleur aura peur de la chèvre et partira. Mais il ne faut pas entrer dans la maison du bûcheron avec elle car elle s'enfuira. A moi maintenant.

Quand j'arrive chez les lutins, que dois-je faire pour prendre le bouclier car il me tue à chaque fois ?

Que dois-je faire dans la maison du bûcheron ?

Comment me servir de la bague qui me rend invisible car, à chaque fois, ils me voient quand même ?

Où sont les autres objets magiques ?

A quoi sert la hache chez le bûcheron et comment l'enlever du socle ?

A quoi sert la fée ?

Que faut-il faire dans la grotte à côté de l'aigle car il y a une grosse boule de pierre sur le passage ?

Frédéric le Belge

Salut les Tiltmen ! Voici de l'aide sur C 64. Pour l'immortalité...

Space Harrier : taper « LOAD », l'ordinateur affichera « READY ». Taper Poke 1011, 248 : Poke 1012,252 : « RUN » (Return), pour charger la deuxième partie. L'ordinateur réaffichera « READY ».

Taper Poke 816,167 : Poke 817,2 : Poke 2096,248 : Poke 2097,252 : SYS 2061 (Return), pour charger la partie finale.

L'ordinateur fera un Reset.

Taper : Poke 12702,0

Poke 12721,0

Poke 12811,0

Poke 12857,0

Puis taper SYS 2128 (Return), pour démarrer le jeu.

Nemesis : appuyer sur « Shift » et « Space Bar » jusqu'à ce que l'ordinateur réaffiche 1 Player (cette méthode permet de passer à travers tous les obstacles). Pour arrêter, appuyer sur Q.

Quant à moi, j'aimerais avoir des pokes sur **Big Mac** et **Staff of Karnath**.

Dans **Booga Boo**, comment sortir du trou ?

Dans **Staff of Karnath**, comment attraper les « Z » ?

J'aimerais avoir des informations sur **Infiltrator**. Y a-t-il un moyen de tuer le singe du deuxième écran ?

Comment entrer dans la fusée dans le jeu **Pyjama-rama** ?

Merci d'avance.

Philippe

Pour Steph, dans **Hacker**, le code est MAGMA,LTD.

Pour Ganfalf, dans **Mindshadow**, tape « Hit steel on rock/ Offer bottle » à condition que tu aies été te balader sur l'île avant pour récupérer ces objets.

Pour Fred dans **Free**, tape « Sonde mur ».

Pour W.A.S.P. dans **Dallas**, tape « Warm eggs », la blague ne te sert plus à rien.

Pour Eric dans **The Pawn**, tape « Lever the boulder with the rake and the hoe ».

Quant à moi, j'aimerais savoir dans :

Free : où trouver les deux autres bouts de baguette et comment ouvrir la trappe chez le malade ?

Sand of Egypt : avec quoi faire le récipient ?

Et tous renseignements sur **Serpent Star**, **Never Ending Story**, **Chimère...**

Merci d'avance.

David

Pour l'aventurier errant (n° 49) dans **King Quest III**, il y a un moyen de se débarrasser du sorcier, il suffit pour cela de lui donner le « cat cookie » que tu auras préalablement confectionné avec de l'huile de poisson, des poils de chat et de la « mandrake root powder ». En effet, au bout de trente minutes environ, le sorcier revient dans la maison pour manger. C'est à ce moment-là que tu lui donneras le « cookie » mais il faut que tu te sois débarrassé de tout objet magique en le plaçant sous le lit de ta chambre sinon tu risques fort de finir en fumée. Pour Arsène, l'argent qui te sert à acheter ton passage sur le bateau ainsi que divers ingrédients dans le magasin se trouve dans l'arbre aux glands. Approche-toi de l'arbre et tape « Put hand in hole », ensuite grimpe à l'échelle.

Alain

Pour Tyrok (n° 49), dans **Raid**, pour entrer dans la base, il faut avoir détruit tous les soldats, les deux fenêtres, les deux tours, toutes les portes sauf une qui reste blanche. Ensuite tu as accès à la base.

Dans **Green Beret**, je suis arrivé à la fin du troisième tableau. Une sirène d'alarme se déclenche à chaque fois que l'on arrive à la fin d'un stage. Couche-toi le plus à gauche possible de l'écran, tue les seize personnages qui viennent de la droite. On passe automatiquement au stade 2. Bon courage !

Yanis, Atariste

En réponse à Jean-Luc (n° 49) dans **Barbarian**, il suffit de taper « G » quand le maillet est en l'air. Je conseille toutefois de taper au moins deux fois sur ladite lettre, pour plus de sécurité. Ce truc marche aussi pour les autres ennemis, si vous n'avez pas envie de vous battre. L'espèce de rhinocéros passe sans vous inquiéter.

Jedi

Pour Fabrice (n° 49) dans **The Last Ninja** sur C 64, tu dois d'abord revenir en arrière de trois tableaux. Dans le troisième tableau, sur le gros rocher de gauche, tu trouveras l'épée. Elle s'avérera très utile.

Dans « The Wilderness », la porte ne s'ouvre pas mais dans le même tableau, tu dois prendre les griffes du lion qui est couché à droite de la porte. Elles te seront nécessaires pour grimper et pour descendre les falaises.

Pour Fifi (n° 49), toujours dans **The Last Ninja**, pour finir dans « The Wilderness », traverse la rivière en sautant sur les ronds noirs. Après tu dois prendre le gant qui te servira plus tard mais tu dois surtout prendre de la magie qui se trouve cachée dans un arbre... Elle fera clignoter ton ninja tant qu'elle aura de l'effet. Après, tu passeras les dragons sans craindre leurs flammes. Mais fais vite, la magie n'agit pas indéfiniment.

Quant à moi, j'aimerais savoir deux choses :

dans **Solo Flight**, comment se servir des comp- teurs VOR 1 et VOR 2 ?

dans **Robin of Wood**, je n'arrive pas à ouvrir les portes dans ce qui me semble être une ville. Aidez moi s'il vous plaît car j'erre depuis trop longtemps dans la forêt sans pouvoir entrer dans la ville.

Merci d'avance pour vos réponses.

Paul, Thomsonman, fidèle Tiltman _____
 Help! je vais craquer si vous ne m'aidez pas!
 Dans les **Mystères de Paris**, sur MO 6, j'arrive à prendre trois parchemins TA et PE (dans les égouts en touchant la tête de mort, la trappe s'ouvre, descendre et aller à droite) et N (sur le toit, au début). Mais où est donc le quatrième parchemin? J'ai trouvé un D dans les égouts mais on ne peut pas l'attraper. Et puis on ne peut pas revenir à la trappe car on doit sauter et se baisser en même temps. Que faire? Tout renseignement serait bienvenu...

PC Man _____
 Je possède un IBM PC.
 Dans **The Great Escape**, je voudrais savoir comment ouvrir toutes les portes?
 Dans **Starglider**, j'accorderais une éternelle reconnaissance au Tiltman qui me dira comment faire le plein de plasma.
 Dans **The Dambusters**, j'aimerais tous les détails pour mener à bien la destruction d'un barrage.

Agnès _____
 Pour Cobra (n° 47), dans **King Quest II**, pour faire descendre la princesse, il faut lui parler (talk girl), l'embrasser (kiss girl) et lire l'amulette (say home).
 Dans **Black Cauldron**, on ne peut pas passer la palissade. Pour passer les cours d'eau, il vaut mieux prendre le pont près du cottage. Pour passer les rochers, il faut trouver le chemin qui serpente entre les pierres (à droite derrière les rochers gris, en haut entre les deux rochers bleus, à gauche derrière le rocher bleu, en haut vers le rocher violet, à gauche

derrière les rochers verts, longer les rochers bleus à gauche et passer derrière eux, puis en haut vers la muraille).

Pour SDC (n° 47), dans **King Quest II**, l'épieu est une fois à l'est, puis trois fois au sud du départ. On obtient la bague en donnant à la grand-mère la soupe prise chez le nain. Le coquillage est trois fois au sud du point de départ. La bouteille est donnée par Neptune en échange du trident.

Pour Arsène (n° 49), dans **King Quest III**, pour avoir l'argent, il faut aller près du chêne où l'on ramasse les glands et là « put hand into hole », puis monter l'échelle et entrer dans la cabane : soit le bandit est debout et vous jette dehors, soit il dort, et dans ce cas, aller près de la table et « take purse » puis partir très vite.

Pour Vincent et François (n° 49), dans **Black Cauldron**, pour éviter le dragon, il faut emmener Hen Wen très vite dans la maison, derrière le bosquet en marchant aux bords de l'écran pour changer de tableau dès que le dragon arrive. Pour boire de l'eau, il faut avoir rempli sa gourde à la rivière ou au lac, puis « drink water ». Il faut offrir la pomme à Gurgi mais il ne vous suivra pas.

Pour Fabrice (n° 49), dans **Black Cauldron**, avant de sortir du souterrain, prendre le sabre sur le tombeau, puis sortir par la grande porte en brisant les chaînes et retourner chez les sorcières. La harpe ne sert à rien.

Quant à moi, j'aimerais savoir dans **King Quest III**, comment se procurer la baguette magique et la pierre de couleur?

Fred le Belge (Commodorien) _____
Strikee Force Cobra : comment ouvrir les portes qui ne s'ouvrent pas?

Combat School : comment passer le troisième niveau (course des as)?

Summer Games : comment charger la cinquième épreuve?

Break Dance : je ne comprends rien!

Fighting Warrior : comment tuer le puma dans le temple?

Antiriad : je me perds tout le temps!

The Eidelon : comment passer le deuxième niveau?

Staff of Karnath : toutes les informations possibles s'il vous plaît.

Infiltrator : comment piloter l'hélicoptère?

Ace of Aces : comment ouvrir la soute et mettre en marche l'extincteur?

Merci et salut...

Warlock C 64 _____

Pour Yaba (n° 49), dans **Aztec Tomb**, quand tu es dans l'île, tu dois d'abord enfiler le gilet puis regarder le bateau. Là tu tapes « N, E, go southeast, go cliff, jump over, swim, go beach ».

Quant à moi, dans **Heroes of Karn**, j'ai trouvé tous les joyaux et la fleur de jade mais je n'arrive pas à finir la partie.

Dans **Waydor**, que faut-il faire pour avoir la couronne?

Dans **Voodoo Castle**, je suis bloqué après avoir trouvé le livre de magie.

AMIGA

ED-EN COMPUTER

S.A.U

ATARI

102 Ave du General Michel Bizot PARIS-75012

2 à 3

AMSTRAD

tel:43.42.22.50

JOURS

NEUF.OCCASION.DEPOT-VENTE.DEPANNAGE

ATARI	AMIGA	AMSTRAD	CONSOMMABLES
520STF :2990F	A.500 :4690F	CPC464M :1990F	DISQUETTES
520STFm :4480F	A.500+1084:7450F	CPC464C :2990F	3.5DF DD R.P.S:180 F
520STFC :5490F	A.2000/S :11590F	CPC6128M :2990F	5.25DF : 49 F
1040STF :5990F	A.2000S/M:14790F	CPC6128C :3990F	SWITCH JOY :139F
1040STFC :7490F	A.2000/20 :22490F	Lect DD1 :1690F	TAPIS SOURIS :79F
MEGA2 :9450F.HT	A.2000/HT :26190F	DMP 2000 :1690F	RAL.JOYSTICK :59F
MEGA4:12450F.HT	A.1010 :2090F	DMP 3000 :2290F	PAPIER 2500F:250F
AVEC SLM 804	A.501 :1090F	DMP 4000 :3990F	CABLE ATARI :150F
MEGA2:19950F.HT	ECRAN1084 :2900F	64 KRAM :490F	CABLE AMIGA :240F
MEGA4:22250F.HT	CABLE PERI :139F	256 KRAM :990F	softs exclusifs pour ATARI
SLM804:11450FHT	ERT 2 megas pour 1000 et 500 !!!!! 3000.Frs	PC 1512	CITIZEN1200:1990F
SM125 :1490F		PC 1640	STAR NL10 :2890F
SM1425 :2490F		9512	AVEC CABLE

nous consulter

A TOUT ACHETEUR D'UN ATARI OU D'UN AMIGA CADEAU :1 JOYSTICK+DISKS+JEUX !!!!!
TRANSFORMATION ATARI 520 à 1024K -STF:900F -ST:1200F/48 heures-FREE BOOT:495F

SOS AVENTURE

John Lee

Je suis coincé dans **Army Moves** pour C 64, car je possède bien le code pour charger la seconde partie, mais je ne sais pas me servir de ce code ; une aide me serait précieuse, (« sans cœur » s'abstenir).

Jean

Dans **Road Runner** : comment détruire le mur, détruire la sorcière, faire tomber le poids, éliminer les dragons qui crachent le feu.

Je possède un Amstrad 464 (cassette). Si c'est possible pouvez-vous publier un plan ?

Vincent

Qui pourrait me donner l'énergie infinie de l'armure dans **Antiriad** sur Commodore 64 ? Vite, je craque, car je n'ai pas assez d'énergie pour prendre le troisième élément qu'est la protection contre les hautes radiations.

En passant, un grand bonjour à tous les amis du Gabon, ils sont nombreux.

Christophe

A Laurent dans le n° 47, pour avoir l'autopsie du corps de **Meurtres en série**, appuie sur « A » puis tape « rthur » puis [return], attends un peu et appuie à nouveau sur « A » pour avoir l'avis du docteur. A Olivier, dans le n° 47, pour tuer le dragon blanc à deux têtes de **Thanatos**, pose-toi et attends que le dragon te survole. Alors, brûle-lui le ventre. Recommence l'opération jusqu'à la mort du dragon. J'aimerais savoir dans **Barbarian** comment passer la maison hantée au niveau 3 ?

Dans **Kung Fu Master**, comment tuer le gardien de l'ascenseur au niveau cinq où se trouve la fiancée de notre héros ?

Alain

En réponse à Fabrice (n° 47). Pour descendre par la trappe dans **Dallas Quest**, fais exactement ceci : « écarter rideau », « prendre torche », « allumer torche », « descendre échelle ». Attention, tu ne devras descendre qu'avec un seul objet, sinon...

Cathy la Grillonne

Qui pourra me sauver de la dépression dans **La Cité Perdue** : après avoir attaché le canoë à l'entrée du syphon, que faut-il faire ?

Mon univers se craquelle dans **Le Passager du Temps** car bloquée dans l'ascenseur, je ne sais quel code il faut taper pour le faire monter. Pitié pour mes neurones et répondez-moi !

Antoine

Dans **Amazone** : que faire devant le sommet du volcan ? Merci d'avance.

A.H.L.

Voici quelques pokes pour des programmes en cassette sur Commodore 64. Tapez les listings ci-après, suivis de RUN. Puis, chargez votre cassette et vous obtiendrez des vies illimitées.

Wonderboy

```
3 FOR I=512 TO 562:READ A:POKE I,A:C=C+A:NEXT I:IF C=5325 THEN SYS 520
4 PRINT "ERROR IN DATA"
```

```
5 DATA 169, 44, 141, 116, 10, 76, 0, 1, 169, 40,
141, 40, 3, 169, 2, 141, 41, 3, 198, 157, 169, 0,
162
```

```
6 DATA 1, 168, 32, 186, 255, 32, 189, 255, 32,
213, 255, 14, 217, 2, 76, 81, 3, 169, 49, 141, 159,
2
```

```
7 DATA 169, 234, 141, 160, 2, 96
```

Slap Fight

```
3 FOR I=512 TO 533:READ A:POKE I,A:C=C+A:NEXT I
```

```
4 FOR I=820 TO 827:READ A:POKE I,A:C=C+A:NEXT I:IF C=4042 THEN SYS 512
5 PRINT "ERROR IN DATA"
6 DATA 198, 157, 169, 0, 162, 1, 168, 32, 186,
255, 32, 189, 255, 32, 213, 255, 169, 196, 141,
199
```

```
7 DATA 3, 96, 169, 44, 141, 255, 39, 76, 207, 3
```

The Last Ninja

```
3 POKE 649,0:FOR I=579 TO 640:READ A:POKE I,A:C=C+A:NEXT I
```

```
4 FOR I=31722 TO 31735:READ A:POKE I,A:C=C+A:NEXT I:IF C 8876 THEN SYS 579
5 PRINT "ERROR IN DATA"
```

```
6 DATA 198, 157, 78, 41, 3, 169, 0, 162, 1, 168,
32, 186, 255, 32, 189, 255, 32, 213, 255, 120,
136
```

```
7 DATA 140, 21, 3, 169, 128, 141, 237, 2, 238,
119, 244, 238, 120, 244, 169, 166, 141, 20, 3,
108
```

```
8 DATA 20, 3, 162, 121, 142, 178, 3, 206, 179,
3, 76, 81, 3, 169, 197, 141, 135, 120, 76, 191,
3, 12
```

```
9 DATA 0, 169, 49, 141, 159, 2, 169, 234, 141,
160, 2, 96
```

Et pour terminer, aimeriez-vous avoir une énergie illimitée qui vous permettra enfin de découvrir tous les donjons de **Gauntlet** ?

Gauntlet

```
10 FOR A:276 TO 300:READ Z:POKE A,Z:NEXT:SYS 62806:POKE 1046, 240
```

```
20 DATA 162, 0, 142, 41, 186, 142, 60, 160, 142,
129, 189, 162, 71
```

```
30 DATA 142, 84, 173, 142, 125, 198, 142, 180,
196, 76, 20, 9
```

B.C.S.

Voici comment être immortel dans **Ghosts'n Goblins** sur CPC 464.

5*★Ghost'n Goblins★

```
10 MEMORY 4863: LOAD « CODE »
```

```
20 POKE 20636,0
```

```
30 POKE 20633,24
```

```
40 POKE 334221,0
```

```
40 POKE 33410,0
```

```
60 POKE 20630,200
```

```
70 POKE 34148,0: POKE 344449,0
```

```
90 POKE 29432,0: POKE 29433,0
```

```
90 CALL 20480
```

Une question : comment sortir de la salle aux tonneaux dans **La Geste d'Artillac** ? Je trouve tout, j'arrive au sac de grain puis sous la coupole où il y a des flammes et de la brume et je n'arrive pas à en sortir. S.O.S.

Cécile

Dans **Ghosts'n Goblins** sur Amstrad, après avoir passé la première rivière et les chevaliers qui vont de haut en bas, je ne sais comment passer le petit diable volant. Lorsque je tire, il s'envole, mais ne me laisse pas le temps de passer et lorsque je ne fais rien, il me fonce dessus. Help !

Dans **Tuer n'est pas jouer** sur Amstrad, comment passer au niveau deux : le conservatoire de musique des compatriotes de Lénine ?

Dans **Commando** sur Amstrad, lorsque la grande porte double s'ouvre, un tas de soldats arrivent et m'empêchent de passer cette porte. Comment faire ? Et enfin, y-a-t-il quelqu'un qui puisse me communiquer le plan du dernier niveau dans **Scobidoo** sur Amstrad ?

Aidez-moi ou je fais un sort à ces quatre logiciels problématiques.

Sylvain

Dans **L'Affaire Vera Cruz**, comment fait-on pour découvrir les deux lettres de la plaque d'immatriculation de la BMW ? Dans **Orphée**, quand je sors du puits, Yurk n'est plus là. Comment faire pour qu'il me suive ou pour le retrouver afin qu'il puisse donner l'épée à Satan ? Dans **Globe Trotter**, comment faire pour débarquer en Afrique avec de l'argent afin de pouvoir prendre l'avion, ou alors pour prendre l'avion sans argent ?

Stéphane

Pour Manu (n° 47), dans **Les Passagers du vent 2**, il faut absolument que Isa tue l'oiseau.

Pour cela il faut qu'elle prenne les deux décisions suivantes :

1° qu'elle demande à Aouan de venir avec elle ;
2° qu'elle dise qu'elle fera aussi bien mais avec un fusil. Là il faut faire parler Viaroux et Boisbeuf. Ensuite Isa doit décider de tirer avec son propre fusil. Une fois que l'oiseau est lâché, il faut faire apparaître Isa dans l'icône des personnages, et aller cliquer sur la gachette du fusil qui apparaît sur l'image principale. Puis si tu as pris les bonnes décisions lors de la première rencontre avec le roi, il donnera une esclave à Isa. Je pense que c'est Isa qui doit répondre à la question à la fin de l'épisode.

Je suis moi aussi bloqué dans ce jeu au tableau 6 (quand Isa retourne au fort). Hoël est guéri. Mary donne la lettre de Forissier à Isa. J'arrive à savoir ce qu'elle contient en cliquant dessus. Mais ensuite toutes les décisions que je peux prendre aboutissent à l'un de ces deux résultats : soit les héros se font arrêter dès leur arrivée en France, soit le bateau transportant la lettre pour Saint-Quentin finit par faire naufrage. Comment passer au tableau suivant ? Doit-on cliquer sur le bateau pour faire embarquer les héros ? A quel moment et où exactement ? Doit-on s'arranger à l'épisode précédent pour que la lettre ne soit pas mouillée et comment ?

Nathalie

Pour Hélène (n° 44), dans certaines pièces sombres de **L'Aigle d'or**, il faut appuyer sur la flèche du haut pour ressortir au lieu des flèches de droite ou de gauche. Le crucifix se trouve après une série de pièces sombres, certainement celles que tu n'arrives pas à franchir. Il faut lire les parchemins que tu trouves dans les coffres en faisant L. Ils sont en allemand, et l'un d'eux signifie que si tu transportes la bague tu ne verras pas les pièges tels que les trous par exemple. Ensuite, je ne sais pas car je suis aussi bloquée dans la pièce où se trouve l'aigle d'or. Comment sortir de cette pièce ? La cheminée qui s'y trouve contient-elle un passage secret ? Où se trouvent les autres cheminées à passage secret ? Comment fait-on très précisément pour passer ces passages ? Je sais qu'il faut se mettre à gauche de la cheminée avec la clé d'or, ouvrir, s'asseoir et avancer dans le passage ; mais mes tentatives ne réussissent jamais. Comment ouvre-t-on la grille qui résiste au pied de biche et comment passe-t-on la pièce où une grille meurtrière nous descend dessus ? Je joue sur Amstrad.

800 XL

Pour Thierry (n° 47), dans **Karatéka**, avance près de la porte et donne-lui un coup de pied.

Dans **Zorro**, j'aimerais savoir si l'on revient vers la princesse après avoir pris la rose ?

Dans **Free**, comment tape-t-on le code FR16BLNO2EG7 sur l'ordinateur derrière le tableau ?

SOS AVENTURE

Un Applemanique

Dans **La Java du privé**, je ne trouve pas la corne, j'ai le martinet, le chandail, le porte-jarretelle et le livre. Je donne les fleurs à la provinciale, le gâteau à la vendeuse mais quand je donne le chandail à la postière elle me demande le code et je meurs. Que faire ?

Dans **Baratin Blues**, à Saint-Tropez, comment faire partir le fermier ? Comment entrer dans la propriété ?

Dans **Même les pommes...**, que faire après avoir trouvé la cabane ?

Dans **Dallas Quest**, que faire après avoir rapporté les œufs au chef ?

Dans **Goonies**, après avoir trouvé les trois roues des tuyaux à vapeur au troisième tableau, je suis coincé au quatrième.

Dans **Masquerade**, comment sortir des souterrains ?

Dans **E.T. et Spy vs Spy** je n'ai rien compris !

Nicolas (futur ST maniaque)

Dans **Knightmare II**, au Monde 2, il faut posséder la poupée des amours qui se situe, à partir du point de départ, échelle de gauche puis se diriger vers la gauche et frapper le mur à droite de la pierre tombale une vingtaine de fois et la poupée apparaîtra. Quant à moi, je ne trouve pas la croix pour tuer Gallious.

Jean-Marie

Dans le jeu de **L'évadé de Tapiocatraz** pour MO 5, j'ai trouvé les deux cours mais n'arrive pas à sor-

tir de cette prison, je vous en supplie, aidez-moi ! Merci d'avance.

Elian

Tout le monde sait que **Goldrunner** est un jeu difficile. Pour passer le premier niveau et aussi les autres, il faut taper pendant le cours du jeu la lettre « I ». Le jeu devient alors plus facile car lorsque vous vous trouvez en grosse difficulté, il vous suffit de changer de niveau et, de plus, votre vaisseau se trouve alors renouvelé.

Joël

Pour un anonyme sur M.S.X. dans **Knightmare II**, pour passer la rivière au niveau 5, il faut se mettre au bord de l'eau et patienter une dizaine de secondes. Des rochers arriveront, il faudra sauter dessus.

Au fait, au départ du jeu, si tu veux obtenir plein d'objets magiques et fort utiles, tape : 4076 TRJ7 UR4F 123N ULWJ YNOP WLMJ V9RP 7YTM CIWI 5856 D. Salut !

Didier

Un grave problème me préoccupe : je suis bloqué dans **Metal Gear** de Konami. En effet, je suis incapable de sortir du second bâtiment pour aller au troisième et détruire Metal Gear. Je possède tout l'équipement sauf les bouteilles de plongée et les deux dernières cartes magnétiques. Cependant, la porte pour accéder au désert des scorpions refuse de s'ouvrir ainsi qu'une ou deux portes dans ce deuxième bâtiment maudit. De même, je suppose que les bouteilles de plon-

gée se trouvent derrière l'une des portes que je ne peux ouvrir, je ne peux donc pas traverser les parties subaquatiques.

Enfin, où trouver M. Arnold qui est censé posséder la carte qui ouvre la porte vers le deuxième bâtiment et comment le détruire ? En résumé, où trouver les cartes magnétiques manquantes, les bouteilles de plongée, M. Arnold et comment obtenir le lance-roquettes ?

D'avance merci de me délivrer enfin de l'enfer dans lequel je vis depuis des semaines !

John

Un appel au secours d'un aventurier désespéré : « Aidez-moi à sortir de l'impasse dans laquelle je suis depuis plusieurs mois dans chacun des jeux suivants ! »

Ultima IV : une fois que l'on a tout récupéré, équipiers et objets, et effectué toutes les tâches requises, comment pénétrer dans les Abysses ?

Bard's Tale : je n'arrive pas à sortir du premier étage du quatrième donjon. Où est la sortie ou la montée vers l'étage supérieur ?

Bard's Tale II : pourquoi le « Old Warrior » ne se joint-il pas à moi quand je tape « A(How) ». Comment utiliser (« use » ne marche pas) la « torch » arrachée au « Toxic Giant » ?

Si vous connaissez les réponses, je vous supplie de les envoyer à Tilt.

J'ai passé tellement de temps sur ces trois jeux que j'aimerais pouvoir enfin les terminer...

Merci d'avance.

BIEN CONSEILLER C'EST BIEN S'INFORMER



VOUS DEVELOPPEZ SUR PC, ATARI, COMMODORE, AMSTRAD, APPLE...
VOUS AVEZ BESOIN DE CONSEILS TECHNIQUES, JURIDIQUES OU COMMERCIAUX

... OFFREZ-VOUS UNE AGENCE

 TERA AGENCE INTERNATIONALE DE CONSEIL EN EDITION DE LOGICIELS
TERA CONSEIL 1 CITE DE PARADIS 75010 PARIS - TELEPHONE 47 70 35 64 + TELEX 281 229 F
SERVICE MINITEL 3615 code TERA

ÉDITEUR PIRATES ?

Je suis un Thomsoniste et je voudrais que tu éclaires mes ampoules :

Quand on veut éditer un logiciel, doit-on le protéger ou pas car dans l'hypothèse qu'il ne soit pas protégé quelle(s) garantie(s) a-t-on que l'éditeur ne nous escroque pas en refusant la demande d'édition puis plus tard, ayant sauvegardé le programme, change le nom du programmeur et du logiciel pour l'éditer et récupérer tous les bénéfices ?

Jusqu'au *Tilt* n° 31, quand on trouvait et envoyait une solution d'un jeu à *Tilt*, on gagnait un abonnement de six mois, maintenant on ne voit plus la mention « Mr X a gagné un abonnement à *Tilt* pour sa solution », alors gagne-t-on ou pas ?

Puisque les listings de « Sésame » sont triés, gagne-t-on un prix ? Et pour « Sésame » encore, comment voulez-vous que l'on fasse quand on a un bon listing (programmé) mais pas d'imprimante pour le sortir ?

Laurent Armani, dit « l'intello ». Vous prêtez aux éditeurs des arrières-pensées qu'ils n'ont pas. De toute façon, auriez-vous les moyens de protéger efficacement un programme quand eux-mêmes éprouvent quelques difficultés à atteindre cet objectif ? Les programmes qui leur sont proposés sont très rarement commercialisés tels quels, et leur mise au point suppose une collaboration entre ses auteurs et les programmeurs de la société d'édition, qui peuvent proposer des améliorations et fournir une assistance technique : il s'agit de plus en plus d'un travail d'équipe. Vous devez signer un contrat en bonne et due forme dès que la décision d'éditer le logiciel est prise.

La solution que nous retenons pour la rubrique « Sos Aventure » — il nous faut parfois départager plusieurs gagnants potentiels — vaut à son auteur un abonnement de six mois à *Tilt*, cela n'a pas changé. Si vous désirez nous en envoyer, n'omettez pas d'indiquer votre adresse !

Les programmes de « Sésame » sont rémunérés de 500 à 2 000 F, en fonction de leur qualité.

Pour qu'un programme puisse être publié, il faut qu'il nous parvienne sur un support magnétique (disquette ou cassette) accompagné de toutes les explications nécessaires à son fonctionnement et d'un listing justifié sur quarante colonnes.

A L'ABORDAGE !

Je réponds par la présente à la lettre intitulée « Mea culpa » du courrier des lecteurs de *Tilt* n° 49. R. Nathan a des remords ! De qui se moque-t-il ? Il peut se permettre de pousser un cri et d'acheter de temps en temps un super logiciel maintenant qu'il a une super collection grâce aux pirates ! Et encore, ne les achète-t-il pas pour la notice ? Il faut être réaliste, papa veut bien se fendre de 4 000 F pour l'ordinateur, mais c'est une autre histoire que de lui faire sortir 300 F pour un jeu dont on se lasse trop vite. S'il n'y avait pas ces pirates, les micros pour une bonne part finiraient au fond du placard. Un pirate fait cela par plaisir, pas pour gagner de l'argent ! Les programmes circulent dans les lycées avant même leur commercialisation en France. Plutôt que critiquer cela, partez en guerre contre les prix abusifs pratiqués par les éditeurs. S'ils proposaient leurs programmes à cent francs, ils en vendraient dix fois plus rien que pour cette fameuse notice. Mais en attendant, merci aux pirates. Quant à citer l'Atari ST en exemple... peut-être pour les circuits vidéo, mais sûrement pas pour la fiabilité et la compatibilité. Vous semblez être les seuls à ignorer qu'un ST ne ressemble pas forcément à un autre ST. (..)

Anonyme (et pour cause !)

Le piratage exerce-t-il sur les prix des logiciels une pression à la baisse, par le jeu d'une concurrence déloyale, ou favorise-t-il au contraire le maintien de prix élevés en limitant les débouchés offerts aux éditeurs ? Nous penchons volontiers pour la seconde hypothèse. N'oubliez pas que le piratage ponctionne les ressources d'éditeurs qui ont besoin d'investir des sommes importantes dans le développement de logiciels, dans la recherche de développements nouveaux (utilisation du compact-disque interactif, de l'intelligence artificielle, etc.), dans le fonctionnement d'équipes de programmeurs. Quant aux problèmes du ST, ils sont abordés dans la lettre suivante.

AU SECOURS !

J'ai acheté un Atari STF et le jeu *Goldrunner*, mais j'ai eu une mauvaise surprise, mon logiciel a refusé de charger. J'ai donc contacté mon revendeur qui m'a dit ceci : Atari, sans rien dire, a changé le lecteur de disquettes intégré dans ses 520 STF.

Auparavant, ils étaient en simple

face et maintenant ils sont en double face, d'où l'incompatibilité avec les anciens jeux. Il m'a donc changé mon jeu contre *3D Galax*, malheureusement, je n'ai eu droit qu'à la page de présentation, puis plus rien... Qu'est-ce que je dois faire ? Cela veut-il dire que tous les jeux sortis sur STF sont incompatibles avec mon 520 STF ? Existe-t-il un moyen de changer ces disquettes simple face sur mon 520 STF double face ? Sinon, pensez-vous que les éditeurs remédieront à ce gros problème à l'avenir, surtout pour les anciens logiciels ? Je suis débutant en micro, j'ai cru faire le bon choix avec le 520 STF pour le jeu mais avec ce problème, je crois que je me suis trompé. Est-il possible que cela vienne d'une défaillance de mon lecteur de disquettes ?

André Coiffard, Marcigny.

Ecartons tout de suite la défaillance du lecteur de disquettes : vous pouvez vous assurer de son bon fonctionnement en formatant ou copiant des disquettes.

Contrairement à ce qu'affirme votre vendeur, le remplacement du lecteur simple face par un lecteur double face, dont vous pouvez vous réjouir, ne devrait pas empêcher le chargement des jeux. Ces problèmes de compatibilité peuvent avoir plusieurs causes. D'une part, la protection des programmes a trop souvent été établie sur des propriétés de la machine qui ne faisaient pas partie des spécifications indiquées par le constructeur. Certains jeux vont ainsi vérifier la présence d'informations sur des pistes de la disquette inaccessibles par des moyens normaux, et donc théoriquement non copiables. Les nouveaux lecteurs qui équipent les ST, tout en restant conformes aux spécifications indiquées par Atari, sont incapables d'aller lire ces pistes qui auraient dû rester inutilisées, d'où l'incompatibilité de certains logiciels. D'autre part, la recherche de vitesses d'exécution élevées a poussé certains programmeurs de jeux à « court-circuiter » l'appel aux routines du système mises en place par le constructeur, et à utiliser directement l'adresse de ces routines. Patatras, Atari a changé ses ROM. Les routines existent toujours, mais sont implantée à d'autres adresses, et les programmes se « plantent » lamentablement ! Ces modifications mineures, qui auraient dû rester sans conséquences pour l'utilisateur, mettent en lumière le danger qu'il y a à

s'écarter des spécifications fournies par le constructeur d'une machine. Nous comprenons très bien le trouble actuel des utilisateurs ou des acquéreurs potentiels de ST, et nous espérons qu'Atari, en liaison avec les éditeurs, apportera une solution rapide aux problèmes posés. Dans l'attente d'une normalisation de la situation, la vigilance s'impose : n'achetez un logiciel que si le magasin s'est engagé à le remplacer en cas de pépin. Vous pouvez également demander aux éditeurs français et aux importateurs de programmes étrangers le remplacement gratuit des logiciels qui posent problème, et n'hésitez pas à nous faire part d'éventuels refus.

MACHINES FOSSILES ?

Je te suis fidèle, bien que ma machine ne soit pour ainsi dire plus présente dans tes colonnes. Je suis, en effet, de ceux que les fabricants de micros ont laissé tomber. Je travaillais sur un Atari 800 XL que je trouvais super, quand il y a quelques temps, les prix ont dégringolé. J'ai sauté sur l'occasion pour acheter un 130 XE qui était à un prix dérisoire. Bref, depuis ce temps-là, plus moyen de trouver de logiciel, si ce n'est quelques vieux jeux qui traînent au fond des boutiques. Mais le pire, c'est que le matériel lui aussi a disparu. Pour trouver des périphériques, il faut se lever de bonne heure. Je sais que je ne suis pas le seul, car dans ma région les Nasa et Boulanger étaient remplis de micros Atari à des prix imbattables, et ça s'est bien vendu ! Comment Atari a-t-il pu laisser les types comme moi se faire escroquer ? Je n'exagère pas, car c'est comme si on vendait des lecteurs de disques compacts à 200 F, puis on arrêta de vendre les disques ! Je sais que le 520 ST y est pour quelque chose, mais Commodore continue de vendre des C 64 malgré les Amiga. Nous les pauvres possesseurs de XL/XE, nous sommes coincés. A qui revendre notre bécanne et combien, puisqu'il n'y a plus de softs. Il faudrait être fou pour l'acheter en ce moment. Et au prix où l'on trouve le 520 ST, je ne serais pas étonné qu'il se retrouve dans la même situation d'ici peu !

A l'heure actuelle, je trouve que la micro est un gouffre à « pognon ». On économise pour acheter un micro, puis quand on peut enfin le payer, il est déjà démodé et on reste avec.

Anonyme, Nord

Vous vous faites l'écho d'un certain nombre de questions qui préoccupent beaucoup de possesseurs d'ordinateurs huit bits et même, dans une moindre mesure, certains acquéreurs de matériel 16/32 bits. Les disparitions précoces de consoles ou d'ordinateurs, qui jalonnent l'histoire de la micro, incitent en effet à la prudence. Heureusement, si les progrès technologiques, plus rapides en micro-informatique que dans d'autres secteurs, aboutissent à une remise en cause permanente des matériels, l'inertie du marché et le temps nécessaire aux programmeurs pour maîtriser les nouvelles possibilités qui leur sont offertes exercent un effet temporisateur. Après plus d'un an, les développeurs n'ont pas encore fait le tour des potentialités des ST et Amiga, et les logiciels sont encore en progrès. Pas d'affolement, d'autant que la volonté de Commodore et d'Atari d'ouvrir aux Amiga 2000 et Méga ST des marchés professionnels pourrait fournir à leurs machines « ludiques » des assises plus solides. N'oublions pas que le parc des PC, apparu en 1981, est encore en plein développement !

La situation des machines huit bits est assez différente, bien que les chiffres de vente témoignent de la permanence de l'intérêt qu'elles suscitent. L'étendue du parc installé garantit une certaine continuité dans l'approvisionnement en logiciels, nos rubriques en témoignent. Il est donc quelque peu prématuré d'annoncer la mort des Atari XL/XE, même s'il est clair que ce ne sont pas des machines d'avenir : des softs qui leur sont destinés continuent à sortir, et nous allons tenter de leur donner dans nos colonnes la place qu'ils méritent.

I'M A POOR LONESOME AMIGA ?

Fidèle lecteur de *Tilt*, je constate que l'Amiga est le micro mal aimé de la presse française. Le défaut qu'on lui reproche généralement est le manque de logiciels.

Laissez-moi rire ! Que les importateurs fassent mal leur boulot, c'est gênant, mais quand on voit que n'importe quel « pirate » possède de trois à quatre cents logiciels de qualité (contre environ cinq cents pour son rival), il ne reste plus qu'à savoir ce que l'on veut : la qualité ou la quantité (voir *Marble Madness* !). De plus, Ere Informatique sort désormais ses titres sur Amiga (*L'Arche du capitaine Blood*, *Bubble Ghost*,

Trauna, *CAO 3D...*). De même pour Infogrames (*Les Passagers du Vent I et II*, *Prohibition*, *Bivouac...*), Titus et Kyllkor Création dont *Le Manoir de Morteville* est annoncé. Ne vous en déplaie, les éditeurs français développent aussi pour Amiga. (...) Les crétiens diront que les musiciens amateurs préfèrent le ST à l'Amiga. Eh bien qu'ils se taisent, une vraie interface Midi est disponible sur Amiga pour 400 F. Alors, l'Amiga a tout pour s'imposer, tous les possesseurs en sont heureux et ne cherchent pas à le revendre. (...). Pourquoi *Tilt* est-il anti-Amiga ?

Fabien, Périgueux

PARTIALITÉ ?

Tilt nous a habitué à une certaine partialité dans ses jugements sur les micros et à des appréciations parfois fantaisistes sur les logiciels, mais le guide « Jeux et micros » 1988 dépasse toute la mesure (...). Le comble de la mauvaise foi est atteint avec *Deluxe Paint*. Ce soft qui passe dans les autres revues pour être le meilleur logiciel de création graphique existant à ce jour, n'est pour votre soi-disant « testeur » qu'un gadget pour snobs, permettant de faire des « décalcomanies » à partir d'une simple « banque d'images ». Note : 10/20.

Que vous considériez que l'art n'existe véritablement qu'avec une toile et des pinceaux en poil de martre est un point de vue défendable, mais alors pourquoi ne pas réserver le même sort à tout logiciel de DAO ? Pourquoi *Art Director* sur Atari ST (encore lui !) est-il un des premiers logiciels graphiques, qui soutient la comparaison avec *Degas* et *Neochrome*, possédant des « aptitudes étonnantes et originales telles que la vue en perspective ». Dois-je rappeler que *Deluxe Paint* possède les qualités des trois logiciels pour Atari sus-nommés et est l'outil préféré de nombreux professionnels. Note de *Art Director* : 17/20 (...).

Lionel Galerneau,
Mareuil-sur-Lay

Libre à vous de penser que nous sommes partiaux. Nous avons, à juste titre, fait part des réserves que nous inspirait l'Amiga 1000 qui, ne n'oubliez pas, était vendu près de 18 000 F au moment de sa sortie. Commodore nous a d'ailleurs donné raison par la suite en commercialisant l'Amiga 500, machine encore plus performante, à un prix beaucoup plus raisonnable. Les éditeurs de logiciels ne s'y sont pas trompés : si la plupart

d'entre eux ont boudé l'Amiga 1000, leur production actuelle témoigne de l'intérêt qu'ils portent à l'Amiga 500. Pour notre part, nous apprécions beaucoup cette machine (voir le banc d'essai paru dans *Tilt* n° 42, page 104), quoique vous en pensiez, et nous constatons avec satisfaction que sa logithèque s'étoffe de jour en jour de programmes de qualité. (Malheureusement, ils nous parviennent souvent après les autres versions, sans doute en raison de temps de développement légèrement plus longs.)

Pour ce qui est des applications musicales évoquées dans la première lettre, force est de constater que le ST et l'Amiga ne remplissent pas du tout, pour l'instant, les mêmes fonctions : les programmes musicaux pour Amiga se contentent généralement des ressources internes de la machine en exploitant des sons digitalisés, alors que les logiciels musicaux pour ST, séquenceurs ou éditeur de sons, sont le plus souvent de véritables outils professionnels qui communiquent avec des instruments de musique par l'interface MIDI. Au moment où la firme Hybrid Arts travaille à la réalisation d'un disque dur de 720 Mo pour ST, principalement destiné au stockage de sons digitalisés (48 minutes en 16 bits à 48 kHz, en stéréo !), l'Amiga souffre d'un manque certain de programmes professionnels. Nous partageons totalement votre point de vue sur les qualités du logiciel *Deluxe Paint*. La sévère critique que vous mentionnez (*Guide* n° 489, page 48) n'est pas la conséquence de notre mauvaise foi... mais d'une simple faute de frappe, relevée par quelques lecteurs : le texte et la notation incriminés correspondent au logiciel d'impression d'images *Deluxe-Print*, et non à *Deluxe-Paint* dont nous avons toujours vanté les mérites (voir *Tilt* n° 36, page 114 et *Tilt* n° 46, page 82). Ceux qui auraient encore des doutes peuvent se reporter au catalogue de logiciels de notre serveur Minitel, où *Deluxe Paint* est présenté comme « la Rolls des logiciels de création graphique sur micro » et crédité d'une note d'intérêt de 18/20, et vérifier que le commentaire du guide s'appliquait à *Deluxe-Print* ! Le débat opposant les tenants du ST à ceux de l'Amiga, trouvera son prolongement dans le prochain numéro hors série de *Tilt*, qui leur sera consacré : rendez-vous le 27 février !

BULLETIN DE NOTES ?

Je profite de tes colonnes pour me permettre de faire des statistiques sur les éditeurs et les concepteurs de softs en me servant des moyennes effectuées pour chaque marque. J'ai réalisé ces moyennes à partir du « Guide jeux et micro 88 », et voici le classement (sur 20) :

1. Mindscape	17,16
2. Sierra On Line	16,25
3. Microprose	15,87
4. Rainbird	15,42
5. Electronic Arts	15
6. Activision	14,9
7. Infogrames	14,7
8. Acces Software	14,66
9. Epyx	14,12
10. Cobrasoft	14,06

A noter la décevante neuvième place d'Epyx et surtout d'Ocean qui navigue autour de la vingt-cinquième place avec 11,9 de moyenne !

Stéphane Garcia,
Ozoir-la-Ferrière

Nous n'avons pas vérifié l'exactitude des moyennes effectuées par Stéphane Garcia, qui s'est livré à un travail long et fastidieux, et nous lui laissons donc la responsabilité des chiffres avancés. Les résultats, pour être parfaitement valides, devraient prendre en compte l'ensemble de la production des marques citées, et non uniquement les logiciels qui sont importés en France. Les importateurs et distributeurs effectuent en effet un tri préalable des produits selon des critères de qualité et de succès commercial, qui peut expliquer la surévaluation des notes attribuées aux marques américaines. La première place attribuée à *Mindscape* n'est guère étonnante, cet éditeur privilégiant la qualité des produits au détriment de leur quantité (*Defender of the Crown* en est un bon exemple...).

LEGACY OF THE ANCIENT

Je me trouve dans l'impossibilité de me procurer un jeu dont vous faites le compte rendu dans le numéro 45 du mois de septembre dernier. Il s'agit de *Legacy of the ancient* pour Commodore 64. La société éditrice étant basée aux U.S.A., son adresse ne m'est pas d'un grand secours. Je vous remercie de m'indiquer l'adresse de l'importateur afin de me le procurer.

B. Huot, Crosne
Les jeux *Electronic Arts* sont distribués en France par *Ubi Soft*, 1 voie Félix-Eboué, 94021 Créteil Cedex.

36.15 code TILT

RUBRIQUE JEUX

CRYPTO

DÉCODEZ LA PHRASE MYSTÈRE
ET GAGNEZ UN STYLO CALCULATRICE

RALLY

AU VOLANT DE VOTRE 4x4, IL VOUS
FAUDRA VENIR A BOUT D'UN PARCOURS
DIFFICILE POUR GAGNER UN MINI APPAREIL PHOTO



*Des conditions exceptionnelles chez
des revendeurs exceptionnels*

ESPACE MICRO I
32 rue de Maubeuge
75009 PARIS

ESPACE MICRO II
243 bd Voltaire
75012 PARIS

PALAIS Centre Commercial
Place des Halles
67000 STRASBOURG

LOISIR INFORMATIQUE
39 rue de l'Oratoire
14000 CAEN

MICROFOLIES
40 bis rue de Douai
75009 PARIS

CONSEIL COMPUTER
20/21 quai Cavalier de la Salle
76100 ROUEN

INFOMANIE
3 rue Perrault
75001 PARIS

AMIE
11 bd Voltaire 75011 PARIS

MICROFOLIES
4 rue André Chénier
78000 VERSAILLES

VIDEOSHOP
50 rue de Richelieu
75001 PARIS

JBG ELECTRONICS
163 av. du Maine
75014 PARIS

MICROFOLIES
13 rue des Louviers
78100 ST GERMAIN-EN-LAYE

MICROSTORY
14 rue de Poissy
75005 PARIS

VIDEOSHOP
251 bd Raspail 75014 PARIS

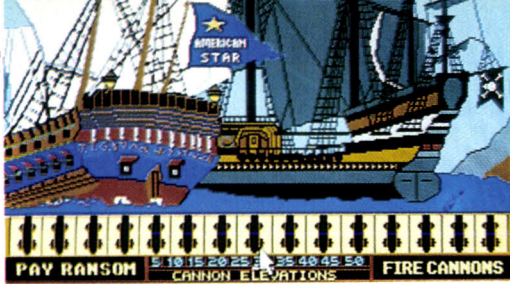
ELECTRON
12 place de la Porte
de Champerret 75017
PARIS

MASTER VIDEO 7
Centre Commercial Rosny 2
face à La Fontaine
93110 ROSNY-SOUS-BOIS



**Rejoignez le Club Tilt,
profitez de vos privilèges exclusifs
et gagnez une semaine aux U.S.A.
à Epcot Center pour 2 personnes
et 136 autres prix
au Grand jeu Club Tilt**





Toute l'année des réductions la micro-informatique

Vos réductions sur la micro-informatique

— 5% sur le matériel*

Vous êtes bien branché micro? Alors, vous le savez, votre merveille d'aujourd'hui risque fort de se retrouver un jour dépassée par un nouveau micro aux dents longues. Et changer de matériel, ce n'est pas toujours facile: les calculs de budget se terminent trop souvent par "error".

Aujourd'hui le Club TILT vous offre les moyens de rester au "Top".

Dans tous les magasins partenaires du Club TILT vous bénéficierez de 5% de réduction sur: les unités centrales, les moniteurs, les lecteurs de disquettes, les claviers, les imprimantes, les consoles, les cartes, les modems et les souris.

Faites vos comptes: —5% sur un ordinateur d'une valeur de 4500F = 225F d'économie. Vite rentabilisée l'adhésion au Club TILT!

— 10% sur les logiciels*

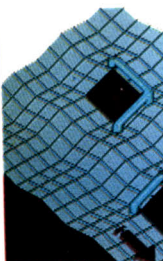
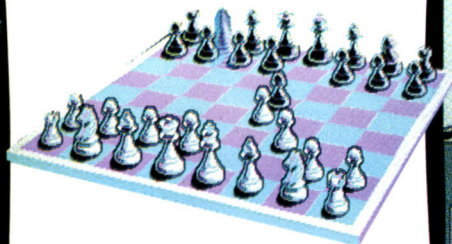
Si votre matériel évolue, les logiciels doivent suivre: quoi de plus frustrant qu'un programme qui n'exploite pas le quart des possibilités de votre ordinateur.

Alors, pour nourrir vos mémoires comme elles le méritent, là aussi, le Club TILT a la solution: du jeu de simulation à la création musicale, du jeu d'action aux utilitaires, avec —10% sur tous les logiciels dans les magasins partenaires du Club TILT, il y a de quoi donner une bonne indigestion à votre lecteur de disquettes!

— 10% sur les accessoires et la librairie*

Pour compléter le panorama de ces réductions, le Club TILT vous permet également de bénéficier de 10% de réduction sur les accessoires: joysticks, câbles, disquettes vierges, boîtes de rangements... ainsi que sur la librairie micro-informatique (dans les limites autorisées par la loi Lang). Alors si vous êtes déjà au bord du court-circuit, tâchez de vous remettre: voici tout de suite une autre rubrique "privileges" au menu du Club Tilt.

* Ces réductions réservées exclusivement aux membres du Club TILT, ne peuvent pas s'ajouter à des réductions que le magasin consentirait déjà sur certains articles, à l'occasion de soldes ou de promotions exceptionnelles.



**s et des privilèges sur toute
et vos autres passions.**

Vos privilèges

**Votre grand jeu de bienvenue:
1 semaine pour 2 à Epcot Center
1 imprimante
5 lecteurs de disquettes
30 joysticks
100 logiciels à gagner**

Vous voulez aller aujourd'hui plus loin dans vos possibilités comme dans celles de votre matériel, conquérir votre place de "number one"?

Là aussi, le Club est à vos côtés:

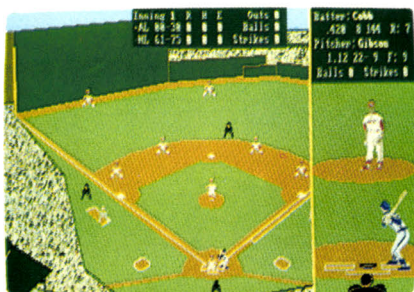
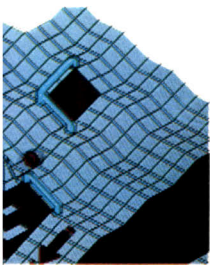
Vous pouvez participer à des jeux et concours dignes de vous, tant par leur difficulté que par leurs cadeaux! Vos cellules grises seront mises à rude épreuve, mais vous pourrez ainsi vous surpasser et gagner de quoi faire plus d'un envieux! Bien sûr, ces "méga-concours" sont strictement réservés aux membres du Club Tilt; tous ceux qui ne font pas partie de ces troupes d'élite seront impitoyablement refoulés!

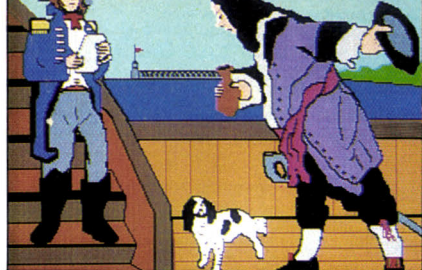
Dès maintenant, le Club Tilt vous souhaite la bienvenue en organisant un grand jeu loterie, avec un voyage pour 2 à Epcot, tiré au sort parmi tous les bulletins. Pendant toute une semaine, vous serez guidé à travers le monde de l'imagination, des sciences et des techniques.

À Epcot, tout devient possible: passer du Japon au Mexique en quelques minutes, créer votre propre jeu électronique, descendre au cœur d'un ordinateur ou vous projeter de l'ère des dinosaures au 23^e siècle...

Et si vous ne partez pas, il reste l'imprimante, 5 lecteurs de disquettes, 30 joysticks et 100 logiciels pour vous consoler. A tout cela, une seule condition retourner avant le 15 février 88 au plus tard le bon à découper qui se trouve en page suivante.

Mais avant de courir à la poste, prenez le temps de consulter la suite du programme Club Tilt: Ce n'est pas encore fini!





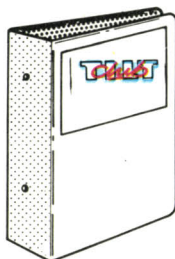
Club Tilt : vos exclusivités.

Le cinéma

Grâce au Club TILT vous pourrez bénéficier de places à prix réduits dans toutes les salles UGC de France: Tous les jours, pour tous les films, vos places à 24F! Débranchez vos ordinateurs et passez au grand écran...

Les spectacles

Même les cerveaux "Top Niveau" ont de temps à autre besoin de refroidir leurs neurones. C'est pour cela que le "Club TILT" vous offre des conditions préférentielles dans de nombreuses salles en Région Parisienne, et pour de nombreux spectacles: Par exemple les concerts: (Bercy, le Zenith, le Palais des Sports) le théâtre, le café-théâtre (théâtre des Champs-Élysées, Montparnasse, Bouffes Parisiens, Châtelet...) les attractions (les cirques, Mirapolis...) les manifestations sportives (le tennis, le patinage artistique) etc.



Club Tilt : votre dossier

Top secret votre dossier est le premier élément qui vous différencie de "ceux qui ne savent pas" tout ce que

Club Tilt apporte aux fans de micro. Grâce à lui, vous bénéficiez de toutes les informations Club. Sa formule de classeur spécialement conçue pour une remise à jour permanente vous permet d'être toujours le premier au courant des infos exclusives et de tous les détails de la vie du Club.

UN AN DE PRIVILEGES POUR 135 F

Regardez bien cette carte: c'est elle qui vous permettra de profiter de tous les avantages et de toutes les réductions du Club. Dès votre adhésion, vous la recevrez avec votre dossier.



Gardez-la toujours sur vous, ne l'égariez pas et n'oubliez pas qu'elle est strictement personnelle: vous seul avez le privilège de l'utiliser.

Club Tilt : pour adhérer

Il ne vous reste donc plus qu'à envoyer le bulletin ci-dessous dûment rempli et accompagné d'un chèque de 135F à l'ordre du Club Tilt à: **Centre de gestion + Club Tilt 9, rue de la Gare 92137 ISSY-LES-MOULINEAUX Cedex**

Le tirage au sort aura lieu le 26 février 88. Votre carte de membre et votre dossier vous seront envoyés sous 3 semaines à compter de la réception de votre adhésion. Alors, bienvenue au Club des accros de la micro, et à très bientôt!

BON A DÉCOUPER



Oui, je désire adhérer au Club Tilt, bénéficier de l'ensemble des privilèges et participer au tirage au sort je joins à cet effet le règlement de ma cotisation annuelle fixée à 135F (chèque ou CCP à l'ordre du Club Tilt).

Non, je ne désire pas adhérer au Club Tilt, je ne bénéficierai pas de l'ensemble des privilèges mais je participerai au tirage au sort.

Règlement complet et timbre remboursé sur simple demande au Club Tilt.

Nom: _____ Prénom: _____

Rue: _____ N° _____

Ville: _____ Code Postal: _____

Pays: _____

Date de naissance: ___/___/19___

Salon à Monte Carlo

Imagine 88, ou le 7^e Forum International des Nouvelles Images se tiendra à Monte-Carlo les 3, 4 et 5 février 1988. Coorganisé par l'INA, le festival de télé de Monte-Carlo, la Commission des Communautés Européennes etc. Toute l'actualité de l'image informatique y sera exposée. Pour en avoir plein les yeux!

Salon de la PAO

Le premier salon national de la Publication Assistée Par Ordinateur se termine le 29 janvier au Parc des Expositions de la Porte de Versailles. Indépendamment de l'intérêt évident de cette manifestation, son intitulé en a plongé plus d'un dans des abîmes de perplexité. En effet chacun se souvient de plusieurs réunions d'exposants consacrées à la PAO. Sans doutes était-ce des journées ou des expositions et non un salon, peut être n'étaient elles pas nationales mais internationales ou françaises voire apatrides et peut être ne s'agissait-il pas de PAO mais de desktop publishing ou d'édition électronique?

Forum des PC

Le 5^e Forum Européen des PC se tiendra au parc des expositions de la porte de Versailles à Paris, du 16 au 19 février 1988. Consacré à la micro-informatique professionnelle sur les IBM PC et compatibles, c'est une occasion d'apercevoir les premiers logiciels mis au point pour les nouveaux PS 2 d'IBM. Imprimantes, scanners, intelligence artificielle seront à la fête. Mais pas les jeux!

Salon du Jouet

Au Parc des expositions de Villepinte, du 28 janvier au 3 février, tous les jouets, jusqu'aux jeux micro, machines d'échecs etc.. Un bon observatoire de l'informatisation des loisirs sans écrans ni claviers.

Borland et Sprint

Dès avant Noël, les ventes de Sprint, le nouveau traitement de texte de Borland avaient atteint les 10 000 exemplaires. Les commandes se montent à 16 000 exemplaires. La version 2.0 sera commercialisée fin mars, tandis que le kit du développeur devrait être disponible ce mois-ci. Le tableur de Borland, Quattro, s'est araché puisque ce sont 50 000 exem-

plaires qui ont été vendus en deux semaines. Morale: le pari de la diffusion de masse a été fructueux et l'absence de protection ne casse pas les ventes. Ces deux logiciels acceptent le langage de description de page Postscript qui crée un espace de compatibilité entre les traitements de texte, PAO, graphismes, et maintenant tableurs, sur PC et Mac en permettant de les éditer sur les mêmes imprimantes à haute résolution.

Prix du Flexy d'Or 87

BASF France, fabricant de disquettes et de cassettes, entendait récompenser les meilleurs logiciels d'amateurs. Chaque lauréat a gagné 30.000 francs. Emile Rabin d'Orléans a reçu un prix pour son programme "outils de développement pour Turbo-Pascal sur IBM-PC", dans la catégorie "Gestion et Science", logiciels à usage professionnel.

Gérard Lecard de Montfermeil a été couronné pour un programme "généalogie" qu'il avait illustré avec les familles royales françaises. Le tout sur Apple II. Un travail très soigné avec menus déroulants et toutes les facilités de recherche et d'extension, de liaison entre des données. Les généalogistes disposent d'un instrument utile!

BASF France
140, rue Jules Guesde
92303 Levallois Perret Cedex

Mastertronic et Melbourne House

Mastertronic reprend en exclusivité la distribution des logiciels Melbourne House. Cet accord est inauguré par la diffusion de l'excellent Métropolis dont nous vous parlerons dès le prochain numéro de Tilt.

Mastertronic avait peu à peu gagné une image de diffuseur de jeux fabriqués à la chaîne et d'ambition limitée. Encore une idée trop simple qui devient fausse!

Intellog

Intellog, qui dispose d'une impressionnante logithèque sur PC propose une version améliorée de Prolog pour tous, pour la modique somme de 280 francs.

Traductions

La Softex logithèque, bibliothèque de logiciels compatibles PC, développe une formule pour les utilisateurs qui veulent franciser les nombreuses notices de logi-

ciels écrites en langue anglaise.

La formule repose sur des traductions gratuites mais dont l'accumulation devrait édifier progressivement une riche bibliothèque de notices dont les utilisateurs de la logithèque pourraient tous bénéficier. Pour participer à cette initiative: M. Peter Roeser
Intellog Ass I.A.
37, rue Doudeauville
75018. Paris

Hewson recrute

Hewson House recrute des super programmeurs pour un projet mégalomane appelé "Projet 4". Donc, si vous avez des dents qui rayent le parquet et avez déjà fait vos preuves, Hewson vous enverra la cassette audio servant au recrutement.

Hewson House Milton Park, Abingdon, Oxon, OX14 4RX Tél: 0235 83 29 39 en Grande Bretagne!

Laser et Atari

Le 21 décembre, Atari Grande Bretagne et Mirrorsoft ont annoncé leur intention de diffuser un système d'édition électronique comprenant un Méga ST de 2 ou 4 MO, un moniteur monochrome, un disque dur de 10 ou 20 MO, l'imprimante laser d'Atari: la SLM804, le logiciel de Publication Assistée par Ordinateur Fleet Street Publisher et le traitement de texte 1st Word. Les prix iront de 2000 à 3000 livres sterling. La Publication Assistée par Ordinateur voit donc le prix des configurations nécessaires descendre nettement sous la barre des 30 000 francs pour des résultats de bonne qualité, comparables à ceux d'ensembles qui coûtaient, il y a peu, 100 000 francs.

Titus distributeur

L'éditeur français Titus va distribuer des logiciels britanniques tournant sur Amiga. Un accord avec la société SPA aura pour première conséquence la diffusion de The Art of Chess, un logiciel d'échecs, comme son nom l'indique! Titus a sorti une seconde version de Crazy Cars sur Amiga, travaillé pour être encore plus rapide et plus agréable à jouer!

PAO sur CPC et AMX

La version numéro 2 de AMX Pagemaker est, comme la première version testée dans Tilt N° 45, importée par Wings. Pas moins de 23 nouvelles polices de ca-

ractères viennent s'ajouter aux 16 déjà disponibles, ainsi qu'une avalanche (122) de petits dessins, logos pour agrémenter vos travaux. Le manuel, rédigé en français, mérite un examen attentif avant de se lancer dans l'édition. Le CPC dispose ainsi d'un logiciel de PAO mis à jour.

Enquête logiciels

L'état de la France logicielle et professionnelle a été analysé par le Syndicat National des Professionnels du Logiciel de Micro-Informatique.

Quelques grandes leçons se dégagent: l'édition et la vente de progiciels brassent beaucoup d'argent: près d'un milliard de francs en 1987, sans compter les logiciels de jeux.

Cette industrie se porte bien: 60% de croissance par rapport à 1986.

Sur l'ensemble des éditeurs qui ont répondu à l'enquête, la part des tableurs et des logiciels intégrés a représenté 25% des recettes, à égalité avec les logiciels de gestions de fichiers et de bases de données.

Les traitements de texte (PAO incluse) comptent pour 18%.

Les outils de développement suivent, puis les progiciels d'administration, en fin les logiciels graphiques viennent en bons derniers avec 5%.

Le CES à Las Vegas

Du 7 au 10 janvier 88, s'est tenu à Las Vegas (Etats Unis d'Amérique) le Consumer Electric Show. Tilt était là, traquant le logiciel nouveau qui fleurissait dans les stands des éditeurs du monde entier...

En avant première, nous livrons quelques confidences de Sega, Nintendo et Cinemaware..

Sega et la 3D

Au coeur d'un nouveau procédé de restitution d'images en relief, les lunettes à obturateurs à cristaux liquides semblent promises à un bel avenir. Sega, qui en fait son nouveau cheval de bataille, annonce pour cette année un catalogue de huit jeux en relief, au nombre desquels on retrouve Space Harrier et une adaptation de Zaxxon. Missile défense 3D est le seul programme en relief commercialisé pour l'instant.

La logithèque Sega devrait en outre s'étoffer en 1988 d'une quarantaine de nouveaux titres. Une adaptation du célè-

bre Monopoly est d'ores et déjà annoncée et la version pour console d'After Burner, simulateur de combat aérien, était présentée sur le Stand Sega du CES. Ce jeu d'arcade extrêmement sophistiqué qui fait fureur dans les salles grâce à son animation hyper réaliste étayée par les mouvements d'une cabine orientable dans les deux plans, bénéficie d'une transcription d'une fidélité inattendue compte tenu des performances graphiques de la console. Cette qualité s'explique en particulier par la taille du programme, le premier à utiliser les cartouches Sega d'une capacité de quatre mega-bits. Il devrait être commercialisé dès le mois de mai aux USA.

Nintendo: le déluge

Le stand Nintendo du CES de Las Vegas, qui s'étalait sur une surface proportionnelle à la part de marché conquise par la console de cette marque aux USA, était entouré par une dizaine de stands d'éditeurs développant des programmes sous licence. Au total, vingt-deux éditeurs -et non des moindres- sont liés par un contrat d'exclusivité leur permettant d'arborer le label Nintendo. Dans ces conditions, on ne s'étonnera guère de la profusion de softs annoncés, et dont nous ne verrons probablement en France qu'une maigre part.

En voici une liste partielle:

Rambo, Wizards at Warriors (Aklaim); Dragon Power (Bandai); Gunsmoke, Bionic Commando, 1943 (Capcom); Topgun, The Goonies II, Contra, Jackal (Konami); Indiana Jones and the Temple of Doom, Bad Street Brawler (Mindscape); Ikari Warriors II, Fighting Golf (SNK Corporation of America); Arkanoid, Renegade (Taito); Gauntlet (Tengen); Double Dragon (Tradewest)...

Nintendo annonce également la sortie prochaine de "Zelda II, The Adventure of Link" (suite de "The Legend of Zelda), de "Mike Tyson's Punch Out" (jeu de boxe) et de "Rad Racer", la réponse nintendoïenne à "Out Run", dont nous avons pu apprécier les qualités d'animation et de graphisme.

Cinemaware

Cinemaware, présent en force au CES, continue sur la lancée de Defender of the Crown, en présentant deux nouveaux logiciels qui se détachent, tant par leurs graphismes somptueux que par leur bande son inouïe, de la production ac-

tuelle. Reste à savoir si le scénario tiendra les promesses des images et du son. "The Three Stooges", jeu dont le comique s'inspire de celui des anciens films muets, est déjà sorti aux USA dans des versions pour Amiga et sur C 64. Rocket Ranger, un superbe Wargame au scénario complexe combinant action et stratégie qui nous ramène en 1940 et nous plonge au coeur du second conflit mondial, est également sorti en Janvier dans sa version pour Amiga. La version C64 devrait suivre en avril. Les adaptations de ces deux jeux pour Atari ST, compatibles PC, et Apple II GS sont annoncées pour le mois de mai, mais la commercialisation en France n'interviendra que quelques mois plus tard, d'autant que Rocket Ranger sera vraisemblablement traduit en français. En outre, Cinemaware annonce la commercialisation de Warp Speed, un nouveau système d'exploitation pour C 64 qui devrait pallier aux lenteurs actuelles de la machine. Les performances prévues vont faire rêver les utilisateurs de C64/128: les temps de chargement, de sauvegarde, de formatage et de vérification du disque devraient être divisés par dix! Cet utilitaire facilite également la gestion des fichiers ainsi que le travail en langage machine, et permet d'éditer directement les données stockées sur la disquette.

Action Soft

Le colonel Jack Rosenow de l'US Air Force, par ailleurs président de la nouvelle société Action Soft, n'a pu se séparer de son hélicoptère le temps du CES. L'appareil trônait donc sur le stand d'Action Soft, attirant les visiteurs curieux vers les deux simulateurs présentés par la société. Les graphismes et l'animation de Thunder Chopper (simulateur d'hélicoptère) et Périscope (simulateur de sous-marin) ont été réalisés grâce à des moyens techniques fournis par Sublogic, l'éditeur de Flight Simulator.

Ces deux logiciels performants, disponibles pour C 64, compatibles PC et Apple II ne sont pas encore distribués en France, mais nous ne doutons pas qu'ils aient retenu l'attention des distributeurs français présents au CES.

Diplomacy sur minitel

Le club très fermé des amateurs de Diplomacy par correspondance vont maintenant pouvoir goûter aux délices des al-

liances et stratégies sur Minitel. Pour les béotiens, Dipomacy est un jeu d'alliance qui met en scène sept puissances européennes au début du siècle. Créé par l'association Vopaliec, spécialisée dans les jeux par correspondance (la situation des joueurs est définie au départ. A chaque tour ceux-ci passent des alliances, discutent et envoient leurs ordres à l'arbitre qui en retour donne à chacun le résultat de ses actions et l'évolution générale de la partie. Face au jeu de "table" tout l'intérêt réside dans le temps de réflexion entre chaque correspondance) la partie prend corps sur une Bal ou les joueurs déposent leurs ordres de mouvements. Tractations et arguties se déroulent sur la messagerie attenante. Sur le 36-15 code Clubtel * Vopa.

Mécénat

La Fondation Mannesmann Tally, qui décerne chaque année un prix du même nom, est décidée à décerner une bourse d'un montant de 100 000 francs récompensant un projet de recherche dans le domaine de l'Intelligence Artificielle. Les projets pour 1987 devaient arriver avant le 20 janvier, mais ceux pour 88 ont jusqu'au 31 décembre pour parvenir aux bureaux de la fondation.

Fondation Mannesman Informatique
249, rue Saint Jacques 75005 Paris.

JBG

Sébastien Baechelen est un fana du casse-briques... Il a gagné le concours organisé sur Arkanoid, version Atari ST, par JBG avec un score total de 427 790 points. Ce coup de raquette lui rapporte une imprimante Star NL 10 et la plus haute considération de tous les adeptes du mur! JBG profite de l'évènement pour nous signaler son arrivée sur le minitel: par le 3615, code ACTO et JBG pour explorer sa ludothèque Atari, Amiga et Console et profiter de ses promotions "hard".

JBG:163, av. du Maine 75014 Paris
Tél: 45 41 44 54 et 45 41 41 63

Oxphar

Oxphar, la pièce, pas le logiciel d'Ere Informatique qui s'en inspire, passe le 9 février au théâtre Berthelot de Montreuil, montée par la compagnie de la Manicle.

A 10h, 14h30, 20h30.
6, rue Marcellin Berthelot. Métro Croix de Chavaux

Titus recrute

Titus cherche des programmeurs expérimentés entre 18 et 25 ans. Ils attendent des Curriculum Vitae au 163 avenue des Arts, 93370 Montfermeil.

Droit d'auteur

Les Cahiers du droit d'auteur sont exclusivement consacrés aux problèmes juridiques découlant de la protection des droits d'auteurs dans tous les domaines: de la coiffure à la maquette en passant par l'informatique, en particulier les programmes. Rédigés par une brochette de juristes et d'experts, ces cahiers mensuels coûtent la modique somme de 100 francs par numéro, mais devraient devenir indispensables pour les spécialistes..

Les Cahiers du droit d'auteur
21, rue Chevert 75007 Paris.

Shoot Again

Shoot Again vient d'ouvrir une boutique spécialisée dans le jeu qui diffuse des logiciels sur Atari ST, Amiga, et sur les consoles, ainsi que les machines et les périphériques. Un passionné de jeux vidéo est à l'initiative de cette ouverture dans un quartier de Paris où il était difficile de se procurer des softs.

Vous y trouverez un choix de nouveautés anglo-saxonnes.

Shoot Again
145, rue de Flandre 75019 Paris
Tél: 40 38 02 38.

Infomédia

La société, qui édite le "canard digital" Floopy sur une flopée de machines, ajoute une corde à son arc en reprenant la diffusion en France de l'éditeur Swiss Computer Art, des fans helvètes de l'Amiga. Le premier produit ainsi diffusé est Turbo Drummer, une batterie digitale séquenceur 4 canaux en temps réel pour les Amiga.

Infomédia: BP 12 66270 Le Soler

Station informatique

Un club ST, nommé Staation Informatique, fête son premier anniversaire. Il a sorti une lettre mensuelle et un bulletin triestriel, un catalogue de disquettes du domaine public, de démonstrations de logiciels etc..

Station Informatique
57, rue d'Orsel 75018 Paris
Tel: 42 55 14 26

ILS SONT PREVUS

La série des compilations continue chez **Ere Informatique** avec Ere Hits sur Amstrad (Despoting Design, Stryfe, Tensions, Contamination), et l'Elite de l'aventure, sur la même machine (Sram 1, Harry et Harry 1, 1001 BC). Sur Atari ST, une compilation comprendra Turbo GT, Eden Blues, Altaïr). Enfin, une compilation de la marque **Gasoline Software** devrait réunir six programmes pour 99 francs. La version Atari ST de l'Ange de Cristal (la suite de Crafton et Xunk) devrait sortir début février, ainsi que Qin sur PC.

Martech annonce l'adaptation de Mega Apocalypse pour le Spectrum +3 et pour les Amstrad.

Electronic Arts doit éditer Skyfox II sur C64.

CRL prépare une rafale diversifiée. Federation, qui sort d'abord sur Spectrum, puis, en février sur Amstrad et, plus tard, sur Commodore. Une aventure stellaire vous opposant à l'Empire du mal!

Loads of Midnight, sur Spectrum, aventure textuelle en trois parties. En caractères gothiques mais en langue anglaise! Blackshadow pour l'Amiga: un astéroïde approche vous êtes seul pour casser l'attaque de ses habitants. Ne vous affolez pas à cause du scénario simplet: c'est un jeu d'action!

Thundercross, jeu d'action encore sur Commodore 64 vagues d'attaques différentes. Ce programme a pour auteur Jeff Lee, à qui nous devons The Rocky Horror Show édité par la même maison.

Time Fighter enfin, jeu de combat encore, mais bâti autour d'une idée originale: le premier niveau se déroule à l'âge de pierre, si vous survivez, vous serez transporté au Moyen Age, puis dans un Western, dans les luttes de gangsters des années 1930, dans les combats de la II^e Guerre Mondiale, dans la jungle urbaine des métropoles occidentales contemporaines et enfin dans le futur, sur C64.

Gremlin Graphics a un programme de printemps chargé: Alternative World Games devrait être sorti sur C 64, tandis que les versions Spectrum, Amstrad et MSX attendront la mi-février. Tour de Force (en français dans le texte!), et Blood Valley sortent début février sur Spectrum, CPC et C64. Blood Valley est prévu sur ST. Venum Strikes Back sort fin février sur C64, CPC, Spectrum et MSX. NorthStar à la mi-mars sur Spectrum, CPC, C64 et Atari ST.

TAM-TAM SOFT

Logiciels testés dans notre prochain numéro

ACE 2	CASCADE	SPEC	FREDDY HARDES	IMAGINE	C64	RAMPAGE	ACTIVISION	ST
ACTION FORCE	VIRGIN	C64	FREDDY HARDES	IMAGINE	SPEC	RAT CONNECTION	MBC	CPC
ADVANCED OCP	RAINBIRD	ST	FROST BYTE	MICROVALUE	ST	RED LED	STARLIGHT	C64
ALTER. WORLD G.	GREMLIN	C64	FROZARDA	MBC	CPC	RENEGADE	IMAGINE	C64
AMIGA KARATE	PARADOX	AMIG	GARRISON	SIMPLY MEGA	AMIG	RIPOUX (LES)	COBRASOFT	PC
APOLLO 18	ACCOLADE	C64	GEE BEE AIR RAL	ACTIVISION	AMIG	RIPOUX (LES)	COBRASOFT	ST
ARENA	PSYGNOSIS	AMIG	GRAND PRIX	CODEMASTER	C64	ROADWAR	EUROP SSI	AMIG
ARTIST	MICRO APPLI	ST	GRIDIRON	BETHESPA	AMIG	ROCKY	ROBTEK	AMIG
BACKLASH	NOVAGEN	AMIG	GRYZOR	OCEAN	CPC	ROCKY	SEGA	SEGA
BANGKOK KNIGH	SYSTEM 3	C64	GUADALCANAL	ACTIVISION	SPEC	ROLLING THUNDER	NAMCO	SPEC
BARBARIAN	PALACE SOFT	ST	HIGHLANDER	OCEAN	C64	RYGAR	US GOLD	C64
BASIL DETECTIV	GREMLIN	XE	HUNT FOR RED			RYGAR	US GOLD	CPC
BAT CAT	RAINBOW	AMIG	OCTOBER	ARGUS PRESS	C64	RYGAR	US GOLD	SPEC
BAT CAT	RAINBOW	ST	IMPACT	ASL	AMIG	SAMURAI TRILOG	GREMLIN	C64
BEAT IT	MASTERTRON	C64	IMPACT	ASL	PC	720*	ATARI	SPEC 52
BLOCKBUSTERS	TV GAMES	C64	INDOOR SPORTS	MINDSCAPE	AMIG	SHAOLIN ROAD	THE EDGE	C64
BLOCKBUSTERS	TV GAMES	SPEC	INTER. KARATE	SYSTEM 3	C64	SIDE ARMS	GO	C64
BOB MORANE (J)	INFOGRAMES	ST	JIGSAWMANIA	ROBTEK	AMIG	SIDE WIZE	FIREBIRD	C64
BOB MORANE (J)	INFOGRAMES	PC	JINXTER	RAINBIRD	ST	SILIPACK	ESAT SOFT	CPC
BOB MORANE (SF)	INFOGRAMES	PC	JUMP JET	ANCO	ST	SKATE OR DIE	EA	C64
BOBSLEIGH	DIGITAL	C64	KARATE KID II	MICRODEAL	AMIG	SMASH HITS	HEWSON	C64
BOBSLEIGH	DIGITAL	SPEC	KARATE MASTER	GREMLIN	ST	SPACE QUEST II	SIERRA	ST 52
BOULDER DASH	PRISM LEISU	PC	KING OF CHICAGO	MINDSCAPE	AMIG	SPACE RANGER	MASTERTRONIC	AMIG
BOULDER DASH	FIRST STAR	C64	KROMAZONE	MASTERTRONIC	C64	SPACE TUNNEL	UBISOFT	TO
BOULDER DASH	FIRST STAR	CPC	KUNG FU	NINTENDO	NIN	SPOOK	PARADOX	ST
BOULDER DASH	FIRST STAR	AMIG	KWASIMODO	ROBTEK	AMIG	SPOOK SCHOOL	MASTERTRONIC	CPC
BRAIN POWER	UBISOFT	TO	LEVIATHAN	ENGLISH SOF	AMIG	SPORE	BULLDOG	C64
BRAIN STORM	ROBTEK	AMIG	LEVIATHAN	ENGLISH SOF	ST	STAR LIFTER	MASTERTRONIC	C64
BRAVE STARR	GO	SPEC	LIVINGSTONE	MICROIDS	CPC	STAR LORD	UBISOFT	PC
BRAVE STARR	GO	CPC	MACH	STARVISION	C64	STAR RAIDERS II	ELEC DREAMS	SPEC
BUBBLE BOBBLE	FIREBIRD	ST	MAGIC SOUND	BITTNER	CPC	STAR WARS	DOMARK	SPEC
BUBBLE GHOST	ERE	CPC	MARMELADE	MBC	CPC	STAR WARS	DOMARK	ST
CALIFORNIA G.	EPYX	CPC	MASCOTTE	COKTEL	ST	STIFFLIP	PALACE	CPC
CHIMERA	PYRAMIDE	ST	MASK II	GREMLIN	CPC	STRIKE	MASTERTRON	PC
CHOPPER X	MASTERTRON	ST	MASQUE +	UBISOFT	ST	SUBBATTLE SIM	EPYX	C64
CHOSE DE			MASTERS			SUPER SPRINT	ACTIVISION	ST
GROTEMBERG	UBISOFT	CPC	OF THE UNIVERS	GREMLIN	CPC SP C64	SSTAR ICE HOCKEY	DATABYTE	C64
CHUCK YEAGER	EA	C64	MATCH DAY II	OCEAN	SPEC	SSTAR SOCCER	GREMLIN	SPEC
CLASSIQUES	TITUS	ST	MEAN STREAK	MIRRORSOFT	C64	THAI BOXING	ANCO	AMIG
CLASSIQUES	TITUS	CPC	METROPOLIS	MELBOURNE	PC	TRANSMUTER	CODE MASTER	130XE
CLEVER AND SM	INFOGRAMES	CPC	MINI PUT	ACCOLADE	C64	TURLOUGH LE ROD	COBRASOFT	ST
COMPIENDUM	GREMLIN	SPEC	MOEBIUS	ORIGIN SYST	ST	URBAN CHAMPION	NINTENDO	NIN
CRASH GARRET	ERE	ST	MORPHEUS	HEWSON	C64	VADERS	ANCO	AMIG
CRAZY CARS	TITUS	PC	MOUSE TRAP	MICRODEAL	C64	VEGAS CASINO	MASTERTRONIC	PC
DEFLEKTOR	GREMLIN	C64	MY HERO	SEGA	SEGA	WAY OF THE		
DEFLEKTOR	GREMLIN	CPC	NINJA HAMSTER	CRL	C64	LITTLE DRAGON	PARSEC SOFT	AMIG
DEFLEKTOR	GREMLIN	SPEC	NINJA MISSION	MASTERTRONIC	AMIG	WESTERN GAMES	INFOGRAMES	CPC
DEMONIAC	UBISOFT	ST	PHANTASIE III	SSI	C64	WINT OLYMPIAD	TYNESOFT	C64
DUNGEON MAST.	FTL	ST	PHANTOM CLUB	OCEAN	CPC	WINT OLYMPIAD	TYNESOFT	ST
EXIT	UBISOFT	CPC	PHARAON	LORICIELS	PC	WIZARD'S CROWN	SSI	UBISOFT
FEUD	MASTERTRON	AMIG	POLICE QUEST	SIERRA	ST 52	WORLD TOUR GOLF	EA	C64
FINAL TRIP	ANCO	AMIG	PSYCHO SOLD.	IMAGINE	C64	WORLD WAR I	ARGUS	SPEC 52
FORMULA 1	MICROVALUE	ST	PUB POOL	MASTERTRONIC	PC	XENON	MELBOURNE	ST
			QUANTUM PAINT	ANCO	ST	YOGI BEAR	PIRANHA	C64
			QUARTET	ACTIVISION	SPEC	ZIG ZAG	MIRRORSOFT	C 64

HIT PARADE LECTEURS

- 1-DEF. OF THE CROWN
CINEMAWARE
- 2-MORTVILLE MANOR
LANGLOIS ET KYLKHOR
- 3-ARKANOID
IMAGINE
- 4- BARBARIAN
PALACE SOFTWARE
- 5-BARBARIAN
PSYGNOSIS
- 6- MARBLE MADNESS
ELECTRONIC ARTS
- 7-GOLDRUNNER
MICRODEAL
- 8-OUT RUN
SEGA
- 9-CALIFORNIA GAMES
EPYX US GOLD
- 10-CRAZY CARS
TITUS

HIT PARADE BOUTIQUES

- 1-OUT RUN
US GOLD
- 2-CAPTAIN BLOOD
ERE INFORMATIQUE
- 3- COFFRET FIL
FIL
- 4- ALBUM EPYX
EPYX
- 5-GAME SET ET MATCH
OCEAN
- 6-DEFEND. OF THE CROWN
CINEMAWARE
- 7-COMPILATION DIGITAL
DIGITAL INTEGRATION
- 8-CRAZY CARS
TITUS
- 9--COMPILATION OCEAN
OCEAN
- 10-HUNT OF RED OCTOBER
ARGUS

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 _____

Age _____

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____ Tél _____

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

PARTICIPEZ AU HIT PARADE DES LECTEURS

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

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____

Marque de votre ordinateur: _____

Facultatif: _____

Nom _____ Tél _____

Adresse _____

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

Merci aux magasins qui ont participé au hit-parade: COMPUTER SOLUTIONS 75009; FNAC MULHOUSE; FNAC LILLE; FNAC LYON; J.B.G. ELECTRONICS 75014; MIC BASTIA, Bastia; PIXISOFT, Toulouse; MAJUSCULE INFORMATIQUE Brest; GENERAL VIDEO 75010; VIDEO SHOP 75014; GAMMA ELECTRONIQUE rue saint Benoît Saint Briéuc; FRANCE PAPETERIE avenue de France, Maubeuge, DOMINICA rue Charles Robin Bourg, en Bresse; JEAN LEGUE, rue Ballay Chartres; MICRO CENTER Centre des Halles Strasbourg.

BOUTIQUE MICRO-INFORMATIQUE

22, rue de Montreuil - 94300 VINCENNES - Tél. : 43.28.22.06

ouvert du mardi au vendredi de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h - samedi de 10 h 30 à 19 h

ORDIVIDUEL

ORDIVIDUEL

AMSTRAD

cadeau

1 joystick
4 logiciels



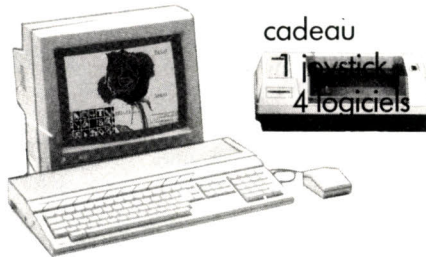
**CPC 6128 couleur + imprimante
4495 F**

- CPC 464 monochrome 1990 F
- CPC 464 couleur 2990 F
- CPC 6128 monochrome 2990 F

ATARI

cadeau

1 joystick
4 logiciels



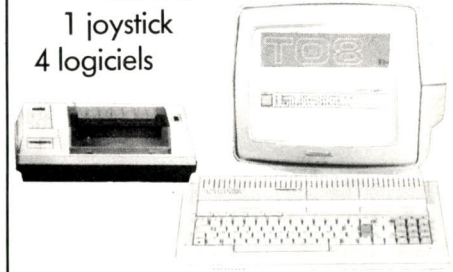
**ATARI 520 STF +
moniteur couleur + imprimante
5995 F**

- atari 520 STF 2990 F
- atari 1040 STF + monit. mono 5990 F
- atari 1040 STF + monit. coul. 7490 F

THOMSON

cadeau

1 joystick
4 logiciels



**TO8D + moniteur couleur
+ imprimante
4995 F**

- TO8D + câble péritel 2990 F
- TO8D + monit. mono. 3690 F
- MO6 1490 F

**... et toute la gamme des PC Thomson et Amstrad, Méga ST Atari
disponible dans la boutique "PRO" au 43.28.00.71**

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achat inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F pour achat supérieur à 1000 F, 80 F pour achat supérieur à 2000 F).

JE POSSEDE UN ORDINATEUR DE MARQUE: _____ TYPE: _____

NOM: _____ ADRESSE: _____

TÉL.: _____ CODEPOSTAL: _____ VILLE: _____

Mode de paiement: chèque / mandat / contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) - envoyer le tout à **ORDIVIDUEL**, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.

Abdul Alafrez l'enchanteur enchanté

Notre vénérable magicien
vous livre un tour de cartes
qui n'est pas sans rappeler
la multiplication des pains...

Toujours aussi mégalomanie,
il se prend aujourd'hui pour...
...Dieu! Pourquoi pas vous ?

Avant toute chose, introduisez le programme ci-dessous dans votre machine. Rassurez-vous tout de suite: ce listing, élaboré avec soin dans nos laboratoires, est capable de survivre dans les machines les plus étranges et les plus diverses. En effet, seuls seront requis quelques bricolages, mineurs dans le pire des cas. Penchons-nous immédiatement sur ces cas litigieux:

CLS qui efface les écrans en un tour de main, peut s'écrire HOME ou CLEAR. INKEY\$ qui saisit une touche au clavier, parfois se nomme GET ou KEY\$.

Mais si vous possédez une machine, somme toute ordinaire, ce programme s'harmonisera immédiatement avec celle-ci. Il ne vous restera qu'à lui prodiguer quelques soins et vous aurez la joie de le voir se développer chez vous, sous vos yeux, grâce à vous ! Installez-le dans un espace convenable, arrosez de couleurs et graphismes appropriés, nourrissez-le de musique, parlez-lui, apprenez à le connaître et lorsqu'une relation de mutuelle confiance se sera installée, vous jouerez, ensemble, un bon tour à votre entourage.

LE TOUR

Avant toute chose, vous préparez le jeu: mettez 2 séries de cartes semblables sur le jeu (par exemple les 4 Rois et les 4 Huit), bien entendu, les 2 séries ne sont pas mélangées mais posées l'une sur l'autre sur le jeu. Remplacez le jeu dans sa boîte, rangez la boîte, lancez le programme. Lorsqu'arrive, sur l'écran: "SORTEZ LE JEU DE CARTES DE SA BOITE", allez chercher le jeu comme si vous l'aviez

oublié, ainsi votre public ne vous soupçonnera pas d'avoir préparé le jeu.

Lorsque les cartes sont étalées sur la table, surveillez bien où est posée la cinquième car elle est différente des autres. Gardez l'initiative dans ce tour car c'est vous qui devez appuyer sur une touche pour faire avancer le programme, tout au moins au début. Lorsqu'une carte est choisie, notez si c'est la cinquième carte.

Si c'est le cas, vous devez le dire discrètement à l'ordinateur: appuyez sur "A" pour faire avancer le programme. (Cette partie du programme ne demande qu'à être améliorée: plusieurs touches peuvent être utilisées. Sur la plupart des machines, il est important de prévoir un traitement majuscule/minuscule, etc. Mes plus fidèles lecteurs trouveront quelques idées sur ce sujet dans mes articles précédents.)

Si ce n'est pas la cinquième carte, alors vous trichez odieusement: précédant les instructions, comme pour aider à effectuer les tâches sans importance, vous ramassez les 4 autres cartes et vous les posez sur le jeu. Simplement vous vous arrangez pour que la cinquième carte - la carte différente - soit la dernière des 4. Autrement dit, vous vous retrouvez avec, sur le jeu, 3 cartes semblables à celle du spectateur.

A partir de ce moment vous n'avez plus rien à faire, le spectateur peut appuyer lui-même sur les touches si ça le démange. Les instructions sont juste entremêlées afin de brouiller les pistes. C'est également la fonction de l'INPUT de la ligne 350 dont le programme ne tient absolument pas compte. Tout n'est que poudre aux yeux...

```
10 CLS
20 PRINT "LISEZ TOUJOURS LES
INSTRUCTIONS JUSQU'AU BOUT"
30 PRINT "AVANT DE PASSER A
L'ACTION"
40 PRINT
50 PRINT "SORTEZ LE JEU DE CARTES
DE SA BOITE"
```

```
60 PRINT "PRENEZ LES 5
PREMIERES CARTES ET
DISTRIBUEZ-LES,"
70 PRINT "FACE EN BAS, LES UNES A
COTE DES AUTRES SUR LA TABLE"
80 PRINT "AFIN DE FORMER UNE
RANGEE HORIZONTALE."
90 GOSUB 1000
100 PRINT "MAINTENANT
CONCENTREZ-VOUS INTENSEMENT
SUR LES 5 CARTES"
110 PRINT "LORSQUE VOUS
SENTIREZ UNE ATTIRANCE
IRRÉSISTIBLE POUR"
120 PRINT "UNE DE CES 5 CARTES,
VOUS LA GLISSEREZ HORS DE LA
RANGEE."
130 A$=INKEY$:IF A$="" THEN GOTO
130
140 CLS
150 P$="SUR"
160 IF A$="A" THEN P$="SOUS"
170 PRINT "RAMASSEZ LES 4
AUTRES CARTES DE LA RANGEE ET"
180 PRINT "REMETTEZ LES ";P$;" LE
JEU."
190 GOSUB 1000
200 PRINT "COUPEZ LE JEU EN DEUX
PARTIES"
210 PRINT "GARDEZ LA PARTIE
SUPERIEURE ET ECARTEZ LA
PARTIE "
220 PRINT "INFERIEURE; NOUS NE
L'UTILISERONS PLUS."
230 GOSUB 1000
240 PRINT "REGARDEZ LA CARTE
QUE VOUS AVEZ CHOISIE ET"
250 PRINT "SOUVENEZ-VOUS DE SON
IDENTITE"
260 GOSUB 1000
270 PRINT "PRENEZ LES CARTES QUE
VOUS AVEZ COUPEES"
280 PRINT " ET DISTRIBUEZ-LES DE
LA MANIERE SUIVANTE:"
290 PRINT "FAITES 3 PAQUETS EN
DISTRIBUANT LES CARTES,"
300 PRINT "UNE A UNE, FACE EN
BAS JUSQU' A LA DERNIERE."
310 PRINT "DE CETTE FACON VOUS
SAUREZ SI LE NOMBRE DE CARTES"
320 PRINT "DE CE PAQUET EST
DIVISIBLE PAR 3 !"
330 GOSUB 1000
340 PRINT "DITES-MOI SI LE
NOMBRE DE CARTES EST DIVISIBLE
PAR 3 (OUI:NON)"
```


SESAME

... LISTING 2 ...

```

0 REM **** DESSIN RAIDER ***
10 S=0
20 FORI=49152TO49184:READDC:POKEI,D
C:S+S+DC:NEXT
30 IFS<>4210THENPRINT"(CLR)ERREUR D
ATAS LIGNE 40-50":END
40 DATA162,0,189,0,208,157,0,32,224
,255,240,4,232,76,2,192,173,4,192,2
01,223
50 DATA208,1,96,238,4,192,238,7,192
,76,0,192
60 POKES334,PEEK(56334)AND254:POKE
1,PEEK(1)AND251
70 SYS49152
80 POKE1,PEEK(1)OR4:POKE56334,PEEK(
56334)OR1
90 POKES3272,(PEEK(53272)AND240)ORB
100 PRINTCHR$(14)CHR$(8);"(UP)"
110 S=0
120 READA:IFA=-1THEN260
130 S=S+A
140 FORJ=0TO7:READB:POKEB192+A*8+J,
B:S=S+B:NEXT:GOTO120
150 DATA356,126,126,126,255,255,126
,126,126,357,0,126,126,255,255,126,
126,0
160 DATA358,0,0,126,255,255,126,0,0
,359,0,0,0,255,255,0,0,0
170 DATA360,0,0,0,99,102,198,7,255,
361,0,0,0,0,48,51,231,255
180 DATA362,0,96,101,54,102,219,243
,255,363,0,16,98,99,198,134,207,255
190 DATA364,25,23,111,63,63,127,255
,255,365,0,0,6,51,102,223,255,255
200 DATA366,152,240,224,230,251,255
,255,255,367,0,0,0,16,56,16,0,0
210 DATA368,0,0,0,0,0,0,192,369,0
,0,0,128,224,254,255,253
220 DATA370,0,64,249,255,255,189,12
7,255,371,0,0,0,0,15,31,29,63
230 DATA372,224,224,192,0,0,0,0,3
73,247,255,255,252,0,0,0,0
240 DATA374,191,255,255,126,0,0,0,0
,375,31,31,15,0,0,0,0,0
250 DATA376,0,0,0,3,207,120,0,0,-1
260 IFS<>24046THENPRINT"(CLR)ERREUR
DATAS LIGNES 150-250"
270 END

```

READY.

... LISTING 3 ...

```

0 REM **** SPRITES RAIDER ***
10 V=53248:SI=54272:S=0
20 FORI=0TO62:READA:S=S+A:POKE3456+
I,A:NEXT
30 FORI=0TO62:READA:S=S+A:POKE3328+
I,A:NEXT
40 FORI=0TO62:READA:S=S+A:POKE3200+
I,A:NEXT
50 FORI=0TO62:READA:S=S+A:POKE3264+
I,A:NEXT
60 FORI=0TO62:READA:S=S+A:POKE3392+
I,A:NEXT
70 FORI=0TO62:READA:S=S+A:POKE3520+
I,A:NEXT
80 FORI=0TO62:READA:S=S+A:POKE3584+
I,A:NEXT
90 FORI=0TO62:READA:S=S+A:POKE3648+
I,A:NEXT
100 FORI=0TO62:READA:S=S+A:POKE3712
+I,A:NEXT
110 FORI=0TO62:READA:S=S+A:POKE3776
+I,A:NEXT
120 FORI=0TO62:READA:S=S+A:POKE3840
+I,A:NEXT

```

```

130 FORI=0TO62:READA:S=S+A:POKE3904
+I,A:NEXT
140 FORI=0TO62:READA:S=S+A:POKE3968
+I,A:NEXT
145 IFS<>51800THENPRINT"ERREUR DATA
S":END
150 POKEV+37,15:POKEV+38,14:POKEV+2
7,33:POKEV+23,0:POKEV+29,0:POKEV+28
,22
160 POKEV+39,7:POKEV+40,8:POKEV+41,
4:POKEV+42,1:POKEV+43,9:POKEV+44,10
170 POKEV+45,1:POKEV+16,0:POKE2046,
61
180 POKE2040,55:POKE2041,54:POKE204
2,51:POKE2043,56:POKE2044,57:POKE20
45,60
190 POKESI+24,15:POKESI,100:POKESI+
7,100:POKESI+14,100
200 POKESI+5,9:POKESI+12,9:POKESI+1
9,144:POKESI+6,0:POKESI+13,0:POKESI
+20,0
210 POKESI+8,0:POKESI+15,30
220 DATA0,0,0,0,0,0,0,84,0,0,85,0,1
,85,64,1,169,64,2,169,64,10,41,80,1
0,169
230 DATA80,10,169,80,2,170,80,2,170
,80,0,168,64,0,40,0,0,40,0,0,40,0
240 DATA0,255,0,3,255,192,3,255,192
,15,215,240,15,215,240
250 DATA15,95,244,13,127,244,13,255
,244,21,255,208,23,255,208,3,255,19
2
260 DATA3,255,192,2,170,128,2,170,0
,2,138,0,2,138,0,10,10,0,10,10,169,
10,10
270 DATA169,10,0,1,10,0,0,10,0,0,10
,0,0,10,0,0,21,0,0,21,0,0
280 DATA15,95,240,15,95,240,15,127,
240,13,127,240,5,255,192,7,255,192,
7
290 DATA255,192,2,170,128,2,170,0,2
,138,0,2,138,0,10,10,0,10,10,0,42,1
70,164
300 DATA42,170,164,0,10,4,0,10,0,0,
10,0,0,10,0,0,21,0,0,21,0
310 DATA15,95,244,5,95,244,21,127,2
44,15,255,244,15,255,240,3,255,192
320 DATA3,255,192,2,170,128,2,170,0
,2,170,0,2,138,0,2,138,0,10,2,128,4
2,2,128
330 DATA40,2,128,10,0,160,10,0,160,
2,128,160,5,64,40,5,64,84,0,0,84
340 DATA15,95,244,13,127,244,21,255
,244,21,255,208,15,255,208,3,255,20
8
350 DATA3,255,192,2,170,0,2,170,0,2
,170,0,42,138,0,170,138,128,160,2,1
33,160
360 DATA2,170,160,0,168,80,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
370 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
5,0,0,60,0,0,112,0,0,224,0,1,192,0,
3
380 DATA192,0,7,128,0,7,128,0,7,128
,0,7,128,0,7,128,0,7,128,0,3,192,0,
1,192
390 DATA0,0,224,0,0,112,0,0,60,0
400 DATA1,255,128,7,255,224,31,255,
248,63,255,252,60,24,60,56,24,28,56
,102,28
410 DATA31,195,248,31,195,248,15,19
5,240,7,219,224,7,219,224,7,255,224
,6
420 DATA13,96,198,12,99,242,96,79,2
5,255,152,14,126,112,1,0,128,193,25
5,131
430 DATA254,0,127
440 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,42,0,0,
170,0,2,169,128,2,169,128,2,166,128
,10,166
450 DATA128,10,166,160,10,154,160,1

```

```

0,154,160,10,154,128,2,106,128,2,10
6,128,2
460 DATA170,0,0,168,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0
470 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,32,0,0,
170,0,2,170,128,10,170,160,10,170,1
60,10
480 DATA170,160,9,85,96,10,170,160,
2,170,160,2,170,128,0,170,128,0,170
,0,0,10
490 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0
500 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,168,0,0,
170,0,2,106,128,2,106,128,2,154,16
0,10
510 DATA154,160,10,166,160,10,166,1
60,10,169,160,2,169,160,0,170,128,0
,42
520 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0
530 DATA0,0,0,0,0,0,0,24,0,7,255,22
4,0,24,0,0,24,0,0,255,128,7,24,112,
12,219
540 DATA24,25,219,140,27,153,204,24
,28,12,12,62,24,15,221,240,15,235,2
40,15
550 DATA247,240,7,252,224,3,252,192
,15,255,240,12,195,48,255,129,255
560 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,198,0,0,108,0,0,56,0,0,124,0,0
,124,0
570 DATA0,124,0,0,56,0,0,16,0,0,16,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0
580 DATA0
590 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,22,0,0,0,0,0,110,1
28,0
600 DATA170,64,0,42,64,0,66,0,1,84,
64,0,27,0,0,0,128,0,40,0,0,0,0,0,0,0
,0,0
610 DATA0,0,0,0,0
620 PRINT"(HOME)(BLK)(DOWN)(DOWN)(D
OWN)LOAD"CHR$(34)"DATA RAIDER"CHR$(
34)",8
630 PRINT"(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)R
UN"
640 PRINT"(DOWN)(DOWN)LOAD"CHR$(34)
"MAIN RAIDER"CHR$(34)",8
650 PRINT"(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)R
UN(HOME)"
660 POKE198,4:POKE631,13:POKE632,13
:POKE633,13:POKE634,13

```

READY.

... LISTING 4 ...

```

0 REM ***** DATA RAIDER *****
10 FORI=50000TO52352:READDC:POKEI,D
C:W+W+DC:NEXTI
20 IFW<>313993THENPRINT"(CLR)(WHT)(
DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)
(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)
(RIGHT)(RIGHT)(RIGHT)(RIGHT)(RIGHT)(RGH
T)(RIGHT)"ERREUR DANS LES "ATAS !"
22 DATA173,209,207,201,0,240,3,76,1
16,195,173,208,207,238,208,207,172,
208,207
24 DATA192,104,240,3,76,142,195,160
,1,140,209,207,160,103,140,208,207,
173,208
26 DATA207,206,208,207,172,208,207,
192,100,240,3,76,142,195,160,0,140,
209,207
28 DATA160,100,140,208,207,141,122,
4,141,123,4,141,124,4,141,130,4,141
,135
30 DATA4,141,136,4,141,137,4,141,14
0,4,141,141,4,141,142,4,141,146,4,1

```

SESAME

41, 147
 32 DATA4, 141, 148, 4, 141, 149, 4, 141, 150, 4, 141, 153, 4, 141, 154, 4, 141, 155, 4, 141, 162
 34 DATA4, 141, 165, 4, 141, 169, 4, 141, 171, 4, 141, 176, 4, 141, 180, 4, 141, 183, 4, 141, 186
 36 DATA4, 141, 193, 4, 141, 196, 4, 141, 202, 4, 141, 203, 4, 141, 204, 4, 141, 209, 4, 141, 210
 38 DATA4, 141, 211, 4, 141, 212, 4, 141, 208, 4, 141, 216, 4, 141, 220, 4, 141, 223, 4, 141, 226
 40 DATA4, 141, 227, 4, 141, 228, 4, 141, 229, 4, 141, 233, 4, 141, 234, 4, 141, 235, 4, 141, 242
 42 DATA4, 141, 244, 4, 141, 248, 4, 141, 252, 4, 141, 0, 5, 141, 4, 5, 141, 7, 5, 141, 10, 5, 141
 44 DATA17, 5, 141, 19, 5, 141, 26, 5, 141, 29, 5, 141, 32, 5, 141, 36, 5, 141, 39, 5, 141, 40, 5
 46 DATA141, 41, 5, 141, 44, 5, 141, 45, 5, 141, 46, 5, 141, 50, 5, 141, 51, 5, 141, 52, 5, 141, 53
 48 DATA5, 141, 54, 5, 141, 57, 5, 141, 60, 5, 173, 208, 207, 201, 101, 240, 1, 96, 173, 209, 207
 50 DATA201, 1, 240, 1, 96, 173, 134, 2, 162, 0, 232, 157, 120, 216, 224, 200, 208, 248, 238, 134
 52 DATA2, 169, 16, 205, 134, 2, 240, 1, 96, 169, 1, 141, 134, 2, 96, 165, 182, 41, 3, 208, 11, 230
 54 DATA189, 165, 189, 201, 199, 208, 3, 32, 222, 196, 230, 182, 165, 182, 201, 199, 240, 1, 96
 56 DATA173, 17, 208, 48, 251, 169, 100, 20, 5, 18, 208, 208, 251, 162, 37, 189, 112, 7, 2, 32, 157
 58 DATA112, 7, 202, 202, 16, 245, 162, 37, 189, 152, 7, 232, 157, 152, 7, 202, 202, 16, 245, 169
 60 DATA192, 133, 182, 76, 48, 197, 173, 17, 208, 48, 251, 169, 200, 205, 18, 208, 208, 251, 162
 62 DATA37, 189, 104, 5, 232, 157, 104, 5, 202, 189, 104, 217, 232, 157, 104, 217, 202, 202, 16
 64 DATA237, 162, 37, 189, 144, 5, 232, 157, 144, 5, 202, 189, 144, 217, 232, 157, 144, 217, 202
 66 DATA202, 16, 237, 162, 37, 189, 184, 5, 232, 157, 184, 5, 202, 189, 184, 217, 232, 157, 184
 68 DATA217, 202, 202, 16, 237, 169, 192, 133, 189, 76, 135, 197, 32, 151, 224, 201, 12, 5, 144
 70 DATA249, 56, 233, 21, 205, 210, 207, 24, 0, 241, 141, 210, 207, 141, 112, 7, 173, 211, 207
 72 DATA201, 0, 208, 8, 32, 151, 224, 201, 12, 24, 240, 1, 96, 238, 211, 207, 169, 32, 141, 112, 7
 74 DATA169, 107, 24, 109, 211, 207, 141, 152, 7, 173, 211, 207, 201, 4, 240, 1, 96, 169, 0, 141
 76 DATA211, 207, 169, 160, 141, 152, 7, 174, 210, 207, 224, 104, 208, 4, 142, 112, 7, 96, 202
 78 DATA142, 112, 7, 96, 173, 212, 207, 201, 0, 240, 13, 173, 218, 207, 201, 1, 240, 3, 76, 205
 80 DATA197, 76, 226, 197, 32, 151, 224, 20, 1, 126, 208, 3, 76, 175, 197, 201, 126, 144, 1, 96
 82 DATA162, 12, 76, 177, 197, 162, 11, 142, 213, 207, 32, 151, 224, 201, 126, 208, 8, 169, 1
 84 DATA141, 218, 207, 76, 226, 197, 201, 126, 144, 1, 96, 169, 0, 141, 218, 207, 32, 27

MINUTE
 UNE SUPER AFFAIRE
 PAR JOUR

A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
 Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
 Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS
 * sauf promo

UNITES CENTRALES

CPC 464 M	Lecteur K7 Moniteur Mono	1990
CPC 464 C	Lecteur K7 Moniteur Couleur	2990
CPC 6128 M	Lecteur Disk Moniteur Mono	2990
CPC 6128 C	Lecteur Disk Moniteur Couleur	3990

GARANTIE 2 ANS

PERIPHERIQUES

EXTENSION MEMOIRE			
64 K RAM DK TRONICS	490	RALLONGE 464	130
256 K RAM	990	RALLONGE 6128	160
256 K SILICON DISK	990	PERTEL	150
INTERFACES		CENTRONICS	150
RS 232	590	CABLE MAGNETO	70
ADAPTEUR MP1	390	GRAPHIQUE - VIDEO	
ADAPTEUR MP2	490	TABLETTE GRAPHIQUE	
MULTIFACE II	570	GRAPHISCOPE II	990
TELEMATIQUE		CRAYON OPTIQUE 464 DART	350
MODEM DTL 2000	1590	CRAYON OPTIQUE 6128 DART	690
MODEM DTL 2000 +	1990	SCANNER DART	790
EMULATEUR MINITEL KENTEL	390	TUNER TELE	1390
LECTEURS/IMPRIMANTES		DIGITALISEUR VIDI	990
CASSETTE	300	SOURIS AMX	690
DISQUE DD1	1690	AUDIO	
DISQUE FD1	1590	SYNTHETISEUR VOCAL	540
DMP 2000	1690	SYNTHETISEUR MUSICAL	990
CABLES		CLAVIER MUSICAL	1350
DOUBLEUR		DIGITAL DRUM	370
JOYSTICK	100	INTERFACE MIDI	500

5 DISK 3" 100 F

PROMO
 AMSTRAD CPC 6128
 Couli. + Tuner TV
 4990 F



LIBRAIRIE

MICRO APPLICATION		PSI		SYBEX	
TRUCS ET ASTUCES	149	LA DECOUVERTE	115	JEUX	
PROGRAMMES BASIC	129	DE L'AMST	102	DE REFLEXION	78
AMSTRAD OUVRE TOI	99	102 PROGRAMMES	120	JEUX D'ACTION	58
LA BIBLE		AMSTRAD EN FAMILLE	120	1 ^{er} PROGRAMME	108
DU PROGRAMMEUR	249	CLEFS POUR		PROGRAMMES	82
LE LANGAGE		AMSTRAD N°	140	PROGRAM	
MACHINE	129	TURBO PASCAL	135	EN ASSEMBL	108
GRAPHISME ET SON	129	CPM PLUS	100	CPM PLUS	148
PEEK ET POKES	99	ASSEMBLEUR	105	CPM 2.2	128
LIVRE DU		BASIC	100	GUIDE	
LECTEUR DISK	149	BASIC PLUS	100	DU GRAPHISME	108
LE LIVRE DU CPM	149	GRAPHISME		GUIDE DU CPM	148
LA BIBLE DU 6128	199	EN ASSEMBLEUR	145	GUIDE DU BASIC	128

PAYEZ EN 4 FOIS

LOGICIELS

EDUCATIF		MASK	95/139	ROAD RUNNER	95/145
ALGEBRE	195/220	TUER N'EST PAS	95/139	SAMOURAI	
EQUATION		JOUER	95/139	IRILOGY	89/139
INEQUATION	195/220	FREEDY HARDEST	95/139	STAR RAIDER	95/145
MOTS CROISES	195/220	GUNSLINGER	95/139	TANK	89/139
DEMONSTRATION		TEMPLIER		THE PAWN	189
GEOMETRIE	195/220	D'ORVEN	95/139	ULTRON I	
ORTHOGRAPHE	195/220	COBRA	95/139	WZBALL	89/139
CARTE DE FRANCE	195/220	MISSION	95/139	WONDER BOY	95/145
CARTE D'EUROPE	195/220	LE MAITRE DES		SOCIETE	
GRAPHISME/MUSIC		AMES	95/139	CHIFFRES ET DES	
SUPER PAINT	390	GAME OVER	95/139	LETTRES	
DR DRAW	649	MASQUE	95/139	MONOPOL V	100
AMX PAGE MAKER	600	LES RIPOUX	95/139		
ADVANCED MUSIC	350	ARMY MOVE	89/139		
ARCADE/AVENTURE		BARBARIAN	95/139		
KYGAR	95/145	BLACK MAGIC	95/139		
ZIG	95/154	COSAMOSTRA	135/195		
GAUNTLET II	145	CRAFTON XUNK	135/195		
FRANKSTEIN	169	DUNGEONS	95/145		
XOR	92/139	EXPRESS MAIDER	89/139		
THUNDERSCATS	92/139	FLASH	139/195		
SUPER SPRINT	145	INDIANA JONES	95/145		
PHARAON	105/155	KILLED UNTIL D	95/145		
LIVE AMMO	119/189	LAST MISSION	135/195		
BIVOUAC	155	LIVING STONE	135/195		
SOLOMON KEY	95/139	MAG MAX	89/139		
L'ANNEAU DE ZEN		MARCHE			
GARAR	95/139	A L'OMBRE	145/195		
TAI PAN	95/139	MANHATTAN	125/...		
ACADEMY	95/139	MASTER			
RENEGATE	95/139	OF UNIVERS	95/145		
PIRATES	95/139	MUTANTS	89/139		
BLUE BERRY	95/139	NINJA	95/145		
ROBINSON		PROHIBITION	120/195		
CRUSOE	95/139	QUARTET	95/145		

CREDIT CREG IMMEDIAT

NOUVEAUTES

Bobsleigh	95/145
Trantor	89/139
Ramparts	89/139
Brave Star	89/139
Captain U.S.	89/139
Match Day II	95/145
Andy Capp	89/139
Phantom Club	189
Exist	105/155
Inquisitor	105/155
Business	105/155
Flight	105/155
Phenix Noir	105/155
F1	189
Winchester de	189
La Chasse de	189
Grottenburg	209
Masque +	230
Birdie	230
Bad Morane	230
Inogoud	99/139
Quad	114/159

Tous les prix sont TTC

SESAME

, 198
86 DATA140, 104, 5, 141, 144, 5, 174, 213, 207, 142, 104, 217, 142, 144, 217, 76, 244, 197, 32
88 DATA27, 198, 140, 144, 5, 141, 184, 5, 174, 213, 207, 142, 144, 217, 142, 184, 217, 238, 214
90 DATA207, 173, 214, 207, 201, 5, 240, 6, 169, 1, 141, 212, 207, 96, 169, 0, 141, 217, 207, 141
92 DATA212, 207, 141, 214, 207, 169, 32, 141, 104, 5, 141, 144, 5, 141, 184, 5, 96, 173, 214
94 DATA207, 24, 105, 112, 141, 216, 207, 105, 4, 141, 215, 207, 32, 151, 224, 201, 127, 208
96 DATA22, 173, 214, 207, 201, 2, 208, 15, 173, 217, 207, 201, 1, 176, 8, 169, 1, 141, 214, 207
98 DATA238, 217, 207, 173, 215, 207, 172, 216, 207, 96, 120
100 DATA169, 115, 141, 20, 3, 169, 198, 141, 21, 3, 165, 100, 141, 18, 208, 173, 17, 208, 41
102 DATA127, 141, 17, 208, 169, 129, 141, 26, 208, 88, 96, 173, 25, 208, 141, 25, 208, 48, 7
104 DATA173, 13, 220, 88, 76, 49, 234, 173, 18, 208, 201, 233, 144, 3, 76, 21, 199, 201, 201
106 DATA176, 120, 201, 121, 176, 103, 201, 94, 176, 86, 201, 93, 176, 66, 201, 89, 176, 46, 201
108 DATA65, 176, 21, 169, 6, 141, 33, 208, 141, 32, 208, 169, 199, 141, 22, 208, 169, 65, 141
110 DATA18, 208, 76, 188, 254, 32, 34, 199, 169, 14, 141, 32, 208, 169, 0, 141, 33, 208, 169
112 DATA89, 141, 18, 208, 76, 188, 254, 32, 39, 199, 169, 0, 141, 32, 208, 169, 93, 141, 18, 208
114 DATA76, 188, 254, 32, 44, 199, 169, 8, 141, 32, 208, 169, 94, 141, 18, 208, 76, 188, 254
116 DATA169, 0, 141, 32, 208, 169, 121, 141, 1, 18, 208, 76, 188, 254, 165, 189, 141, 22, 208, 169
118 DATA201, 141, 18, 208, 76, 188, 254, 165, 182, 141, 22, 208, 169, 233, 141, 18, 208, 76
120 DATA188, 254, 169, 5, 141, 32, 208, 169, 9, 20, 141, 18, 208, 76, 188, 254, 162, 4, 76, 46, 199
122 DATA162, 5, 76, 46, 199, 162, 2, 202, 208, 253, 96, 120, 169, 49, 141, 20, 3, 169, 234, 141
124 DATA21, 3, 169, 0, 141, 26, 208, 88, 169, 0, 141, 33, 208, 141, 21, 208, 169, 1, 141, 134
126 DATA2, 169, 200, 141, 22, 208, 169, 11, 141, 32, 208, 96, 173, 1, 220, 201, 255, 240, 1, 96
128 DATA169, 20, 141, 222, 207, 32, 151, 196, 76, 182, 200, 76, 175, 201, 32, 241, 199, 32, 84
130 DATA200, 32, 10, 200, 32, 68, 204, 76, 74, 204, 32, 191, 203, 32, 110, 202, 32, 211, 200
132 DATA173, 222, 207, 41, 2, 201, 2, 208, 3, 32, 211, 200, 173, 222, 207, 41, 8, 201, 8, 208
134 DATA3, 32, 252, 202, 206, 222, 207, 173, 222, 207, 201, 0, 208, 189, 32, 186, 199, 76, 148
136 DATA202, 32, 186, 202, 76, 91, 199, 234, 234, 234, 173, 220, 207, 201, 1, 208, 1, 96, 173
138 DATA219, 207, 141, 250, 7, 238, 219, 207, 173, 219, 207, 201, 52, 208, 11, 169, 21

2, 141
140 DATA5, 208, 169, 192, 141, 3, 208, 96, 201, 53, 208, 15, 169, 193, 141, 3, 208, 169, 213
142 DATA141, 5, 208, 169, 50, 141, 219, 207, 96, 238, 223, 207, 173, 223, 207, 201, 70, 240
144 DATA1, 96, 169, 0, 141, 223, 207, 141, 11, 212, 169, 33, 141, 11, 212, 96, 173, 0, 220, 41
146 DATA4, 201, 0, 208, 3, 76, 55, 200, 173, 0, 220, 41, 8, 201, 0, 240, 1, 96, 238, 4, 208, 238
148 DATA2, 208, 173, 4, 208, 201, 252, 176, 1, 96, 169, 252, 141, 4, 208, 141, 2, 208, 96, 206
150 DATA4, 208, 206, 2, 208, 32, 211, 200, 32, 151, 196, 173, 4, 208, 201, 100, 144, 1, 96, 169
152 DATA100, 141, 4, 208, 141, 2, 208, 96, 173, 220, 207, 201, 1, 240, 33, 173, 0, 220, 41, 16
154 DATA201, 0, 240, 1, 96, 169, 53, 141, 250, 7, 169, 1, 141, 221, 207, 141, 220, 207, 169, 0
156 DATA141, 18, 212, 169, 17, 141, 18, 212, 32, 211, 200, 32, 151, 196, 173, 221, 207, 201
158 DATA1, 208, 20, 206, 5, 208, 206, 3, 208, 173, 3, 208, 201, 180, 144, 1, 96, 169, 0, 141, 221
160 DATA207, 96, 238, 3, 208, 238, 5, 208, 173, 3, 208, 201, 193, 176, 1, 96, 169, 0, 141, 220
162 DATA207, 169, 51, 141, 250, 7, 96, 173, 3, 208, 201, 190, 176, 3, 76, 110, 199, 173, 2, 208
164 DATA74, 74, 74, 170, 189, 150, 7, 201, 160, 240, 239, 201, 110, 240, 235, 96, 173, 224, 207
166 DATA201, 1, 240, 32, 160, 3, 32, 123, 201, 201, 230, 176, 1, 96, 136, 208, 245, 169, 1, 141
168 DATA224, 207, 169, 9, 141, 8, 208, 173, 21, 208, 24, 105, 16, 141, 21, 208, 206, 231, 207
170 DATA208, 3, 32, 151, 201, 238, 8, 208, 173, 8, 208, 201, 255, 208, 14, 169, 0, 141, 8, 208
172 DATA173, 16, 208, 24, 105, 16, 141, 16, 208, 165, 162, 41, 16, 201, 16, 208, 6, 238, 9, 208
174 DATA76, 43, 201, 206, 9, 208, 173, 9, 208, 201, 222, 176, 8, 169, 222, 141, 9, 208, 76, 70
176 DATA201, 173, 9, 208, 201, 225, 144, 5, 169, 225, 141, 9, 208, 173, 16, 208, 41, 16, 201
178 DATA16, 240, 1, 96, 173, 8, 208, 201, 78, 176, 1, 96, 169, 0, 141, 224, 207, 173, 21, 208
180 DATA56, 233, 16, 141, 21, 208, 173, 16, 208, 56, 233, 16, 141, 16, 208, 160, 9, 32, 28, 202
182 DATA136, 208, 250, 32, 90, 202, 96, 56, 173, 226, 207, 109, 229, 207, 109, 230, 207, 141
184 DATA225, 207, 162, 4, 189, 225, 207, 157, 226, 207, 202, 16, 247, 173, 225, 207, 96, 173
186 DATA252, 7, 201, 59, 144, 8, 169, 57, 141, 252, 7, 76, 169, 201, 238, 252, 7, 169, 60, 141
188 DATA231, 207, 96, 173, 224, 207, 201, 1, 240, 3, 76, 113, 199, 173, 16, 208, 41, 16, 201
190 DATA16, 240, 244, 173, 4, 208, 205, 8, 208, 176, 19, 173, 8, 208, 56, 237, 4, 208, 201, 14
192 DATA176, 225, 173, 5, 208, 201, 207, 144, 218, 96, 173, 4, 208, 56, 237, 8, 208, 20

1, 17
194 DATA176, 206, 76, 213, 201, 169, 160, 162, 200, 157, 255, 3, 202, 208, 250, 162, 80, 157
196 DATA151, 7, 202, 208, 250, 169, 6, 162, 80, 157, 255, 215, 202, 208, 250, 169, 14, 162, 120
198 DATA157, 79, 216, 202, 208, 250, 169, 5, 162, 80, 157, 151, 219, 202, 208, 250, 96, 238
200 DATA235, 207, 173, 235, 207, 201, 10, 240, 1, 96, 169, 0, 141, 235, 207, 238, 234, 207, 173
202 DATA234, 207, 201, 10, 240, 1, 96, 169, 0, 141, 234, 207, 238, 233, 207, 173, 233, 207, 201
204 DATA10, 240, 1, 96, 169, 0, 141, 233, 207, 238, 232, 207, 173, 232, 207, 201, 9, 240, 1, 96
206 DATA76, 226, 252, 162, 3, 189, 232, 207, 24, 105, 176, 157, 134, 4, 202, 16, 244, 169, 176
208 DATA141, 133, 4, 96, 173, 183, 7, 201, 109, 240, 6, 169, 0, 141, 236, 207, 96, 173, 236, 207
210 DATA201, 0, 240, 1, 96, 169, 1, 141, 236, 207, 160, 6, 32, 28, 202, 136, 208, 250, 32, 90
212 DATA202, 96, 169, 5, 56, 229, 161, 24, 105, 176, 141, 152, 4, 165, 161, 201, 5, 176, 3, 76
214 DATA177, 199, 169, 1, 141, 237, 207, 96, 162, 255, 142, 32, 208, 142, 33, 208, 202, 208
216 DATA247, 96, 173, 241, 207, 41, 4, 201, 4, 208, 3, 32, 94, 203, 173, 241, 207, 201, 20, 176
218 DATA1, 96, 169, 0, 141, 241, 207, 32, 123, 201, 201, 127, 144, 8, 169, 1, 141, 239, 207, 76
220 DATA231, 202, 169, 0, 141, 239, 207, 32, 123, 201, 201, 100, 144, 8, 169, 1, 141, 238, 207
222 DATA76, 251, 202, 169, 0, 141, 238, 207, 96, 238, 242, 207, 173, 242, 207, 201, 2, 176, 1
224 DATA96, 169, 0, 141, 242, 207, 238, 241, 207, 173, 238, 207, 201, 1, 208, 18, 238, 10, 208
226 DATA173, 10, 208, 201, 252, 144, 23, 169, 252, 141, 10, 208, 76, 55, 203, 206, 10, 208, 173
228 DATA10, 208, 201, 80, 176, 5, 169, 80, 141, 10, 208, 173, 239, 207, 201, 1, 208, 16, 238
230 DATA11, 208, 173, 11, 208, 201, 125, 144, 5, 169, 125, 141, 11, 208, 96, 206, 11, 208, 173
232 DATA11, 208, 201, 97, 176, 5, 169, 97, 141, 11, 208, 96, 238, 243, 207, 173, 243, 207, 201
234 DATA1, 208, 19, 169, 127, 141, 9, 15, 169, 254, 141, 11, 15, 169, 252, 141, 52, 15, 141, 49
236 DATA15, 96, 173, 243, 207, 201, 2, 208, 11, 169, 7, 141, 9, 15, 169, 224, 141, 11, 15, 96
238 DATA173, 243, 207, 201, 3, 208, 19, 169, 0, 141, 9, 15, 169, 0, 141, 11, 15, 169, 231, 141
240 DATA52, 15, 141, 49, 15, 96, 169, 63, 141, 52, 15, 141, 49, 15, 169, 7, 141, 9, 15, 169, 224
242 DATA141, 11, 15, 169, 0, 141, 243, 207, 96, 173, 246, 207, 201, 1, 240, 37, 32, 123, 201
244 DATA201, 2, 144, 1, 96, 173, 10, 208, 141, 12, 208, 173, 11, 208, 24, 105, 13, 141, 13, 208
246 DATA173, 21, 208, 24, 105, 64, 141, 21, 208, 169, 1, 141, 246, 207, 238, 13, 208, 1

SESAME

73, 13
 248 DATA208, 201, 221, 176, 1, 96, 169, 62
 , 141, 254, 7, 169, 221, 141, 13, 208, 238, 2
 45, 207
 250 DATA173, 245, 207, 201, 1, 208, 16, 16
 9, 1, 141, 1, 212, 169, 0, 141, 4, 212, 169, 1
 29, 141
 252 DATA4, 212, 96, 173, 245, 207, 201, 40
 , 176, 1, 96, 173, 21, 208, 56, 233, 64, 141,
 21, 208
 254 DATA169, 0, 141, 245, 207, 141, 246, 2
 07, 169, 61, 141, 254, 7, 160, 3, 32, 28, 202
 , 136
 256 DATA208, 250, 32, 90, 202, 96, 162, 20
 , 202, 208, 253, 96, 173, 21, 208, 41, 64, 20
 1, 64
 258 DATA240, 3, 76, 128, 199, 173, 13, 208
 , 201, 183, 176, 3, 76, 128, 199, 173, 2, 208
 , 205
 260 DATA12, 208, 144, 10, 173, 2, 208, 56,
 237, 12, 208, 76, 121, 204, 173, 12, 208, 56
 , 237
 262 DATA2, 208, 201, 11, 144, 3, 76, 128, 1
 99, 96

READY.

... LISTING 5 ...

0 REM ***** MAIN RAIDER *****
 10 S=4:POKE52293,112
 20 PRINT"(CLR)":V=53248:SI=54272:R=
 5:M=0
 30 POKE53201,1:POKE53200,102:SYS509
 94:POKE198,0
 40 FORI=0TO3:POKE53224+I,0:NEXT
 50 PRINT"(CLR)(WHT)(DOWN)(DOWN)(DOW
 N)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DO
 WN)(DOWN)(DOWN)-----"
 60 PRINT"(DOWN)(RGHT)(RGHT)(RGHT)~R
 OGRAM BY \ - LIENARD, (-) 1986"
 70 PRINT"(DOWN)(DOWN)-----"
 80 PRINT"(YEL) LUG 'OYSTICK I
 NTO 'ORT 2!"
 90 PRINT"(DOWN)(WHT)-----"
 100 PRINT"(LBLU) IIGHSORE :";HI
 110 PRINT"(UP)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RG
 HT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(R
 GHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(
 RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(WHT)-(LBLU)
 (RGHT)(RGHT)◆PEED (F1) :";S"(WHT)"
 120 SYS50000:FORI=1TO100:NEXTI:IFPE
 EK(56320)<>127THEN150
 130 GETA\$:IFA\$=""THEN120
 140 IFA\$="(F1)"THENGOT0580
 150 POKE2042,51:POKE53204,0:POKE532
 06,0:POKE53209,0:POKE53211,50:POKE5
 3212,0
 160 POKE53202,104:POKE53203,0:POKE1
 82,192:POKE189,192:POKE53229,0:PRIN
 T"(CLR)"
 170 FORI=0TO5:POKE53217+I,INT(RND(1
)*250):NEXT
 180 POKEV,65:POKEV+1,109:POKEV+2,20
 0:POKEV+3,193:POKEV+4,200:POKEV+5,2
 14
 190 POKEV+10,130:POKEV+11,108:POKE5
 3235,0:POKE53238,0:POKE2046,61:POKE
 SI+4,0
 200 POKE53216,0:POKEV+16,0:POKE5322
 3,60:POKEV+21,7:SYS50772
 210 PRINT"(CLR)":SYS51691
 220 PRINT"(BLU)(RVS)(HOME)
 (OFF)(WHT)▲-▲-(BLU)(RVS)
 ""
 230 PRINT"(RVS)(DOWN)(DOWN)(LBLU)
 ◆CORE : TIME : 5

MINUTE
 UNE SUPER AFFAIRE
 PAR JOUR



A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tel. : (1) 43.57.48.20
 Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tel. : (1) 43.57.82.05
 Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

AGRÉE

UNITES CENTRALES

A 500	UC 512 Ko Ram Souris 1 lecteur 3" 1/2	4720
A 500 C	UC 512 Ko Ram Souris 1 lect 3" 1/2 Mon. Coul. A1081	7490
A 2000/S	UC 1 Mo Souris. Lecteur 3" 1/2	11590
A 2000S/M	UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2 Mon. Coul. A1081	14790
A 2000/ZO	UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2. Disk dur 20 Mo + Cont. Mon. Coul. A 1081	22490
A 2000/XT	UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2. Lect. 5" 1/4 + Disk Dur 20 Mo + Cont. carte XT + Mon. Coul. A 1081	26290

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS
 * sauf promo

GARANTIE 2 ANS

PERIPHERIQUES

LECTEUR INTERFACES	A 1010 - EXTERNE 3" 1/2	2090	AUDIO	FUTURE SOUND (DIGITALISEUR SONI)	2295
	A 1020 - EXTERNE 5" 1/4	NC		INTERFACE MIDI	580
	A 2010 - INTERNE 3" 1/2	1690		PRO MIDI STUDIO	NC
	HARD CARD 20 MEG (PC + DBLE PARTITION)	4400	VIDEO	DIGIVIEW	1995
	HARD CARD 30 MEG (ID)	5200		CAMERA HV720	3350
	PC EMULATOR (BRIDGES BOARD 5" 1/4)	5600		OBJECTIF SCH	950
EXTENSIONS MEMOIRE	A 501 (512 Ko/AMIGA 500)	1095		ZOOM COSMICAR 12,5/75	4450
	A 2052 (2 MEGAS/AMIGA 2000)	3600		STATIF ROHEN 2 REFLECTEURS	1839
	MEGABOARD 2 (2 MEG/A/1000)	5845		SYSTEM POLAROID + IMPRINT (PHOTO, EKTA, TRANSF. 7	32000
GRAPHIQUES	TABLETTE DIGITALISER KURTA A3	11730		TUNER TV (TRANSFORME LE MONIT. EN TV)	1390
	TABLETTE EASYL	6000		GENLOCK POUR A500	6000
	GRAPHSCOPE II AMIGA	1690		GENLOCK A8600	NC
	TABLETTE A4 CRP	4600		DIGIPIC (TEMPS REEL N/B)	6000
	CARTE VIDEO (A2032)	790	TELEMATIQUE	EMULATEUR FLAMITEL	1490
				MODEM DTL3000	6400

PROMO AMIGA 500 + moniteur A1084 + Tuner T.V. 7990 F.



10 DISK 3" 1/2 DF DD 100 F

PAYEZ EN 4 FOIS

LIBRAIRIE

AMIGANDOS MANUEL EN FRANCAIS	190	AMIGA APPLICATIONS	199	BEGINNER'S GUIDE	199
AMIGANDOS MANUAL	299	AMIGA PROGRAMMER'S		CLES POUR AMIGA	195
REFERENCE	149	HANDBOOK	299	TRUCS & ASTUCES	199
AMIGAWORLD	39	AMIGA SYSTEM GUIDE	199	(DISK)	120
AMAZING COMPUTING	39	ADVANCED AMIGA BASIC	199	BEN DEBUTER AVEC L'AMIGA	120
				AMIGA BASIC	249

LOGICIELS

BUREAUTIQUE	AZTEC MANX COMMERCIAL	3938	NOUVEAUTES	1790
MAXIPLAN	2099		Silver Audio Master	549
SUPERBASE	990		Digi Paint	630
TEXTCRAFT	790		Page Flipper	379
PAGE SETTER Fr	1690		Marauder	1790
LASERSCRIPT	789		AIC Basil	349
DBMAN	439		Dark Castle	285
PROWITE	1120		Western Games	249
WORD PERFECT	NC		Marblus Europa	349
SUPERBASE PRO	NC		Roadwar	350
VIZANWRITE	1490		BALANCE	253
GRAPHIQUE/MUSIQUE	ANIMATOR	950	ULTIMA II	359
VIDEOSCAPE 3D	1549		ALIENS FBI	359
AEGIS SONIX	790		LAND OF LI	359
STUDIO MAGIC	1899		IZARDS	259
DELUXE PAINT 2	1059		BLACK CAUL	249
DELUXE VIDEO 1.2	1059		PHANTASY III	349
DELUXE MUSIC	809		SIMULATION	
INSTANT MUSIC	293		WORLD GAMES	309
MUSIC STUDIO	399		HARDBALL	349
STUDIO MAGIC	789		LEADERBOARD	309
SCULPT 3D	899		TENTH FRAME	NC
BUTCHER	339		CHESSMATER 2000	346
CAO 3D	1490		BASEBALL EA	407
PROGRAMMATION	DEFENDER OF THE CROWN	390	RIGHT SIMULATOR II	409
TRANSFERT	SHANGAI	NC	JET	NC
LATTICE	THE KING OF CHICAGO	NC	SCENARIO DISK 7	237
C VER 4.0	1790		SCENARIO DISK 11	237
			SILENT SERVICE	249

Tous les prix sont TTC

CREDIT CREG IMMEDIAT

SESAME

CREABOOT pour Commodore 64

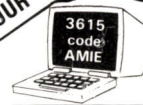
Cet utilitaire permet de lancer vos programmes à partir du chargement. Il fonctionne avec les programmes Basic et les routines Assembleur.

```

90 REM CREABOOT GREGOIRE ANTUNEZ
100 POKE 53280,0:POKE 53281,0:PRINT"
110 CX=14:CY=1:GOSUB 1000:PRINT"CCCCCCC
CCC"
120 CX=14:CY=2:GOSUB 1000:PRINT"i CREABO
OT"
130 CX=14:CY=3:GOSUB 1000:PRINT"CCCCCCC
CCC"
140 GOSUB 8000:GOSUB 9100
150 PRINT"INOM DU PROG. A LANCER: ";
160 INPUT N1$:GOSUB 1100
170 PRINT"EST-CE UN PROG. BASIC ? (
Y/N) "
180 GET A$:IF A$="" THEN 180
190 IF A$="Y" THEN GOTO 260
200 IF A$<>"N" THEN GOTO 180
210 PRINT"ADRESSE DEMARRAGE: SYS ";
240 INPUT AD: GOSUB 1500
250 POKE 765,AL: POKE 766,AH
260 PRINT"INOM DU BOOT ";
270 INPUT N2$:GOSUB 1200
280 PRINT"PROTECTION CONTRE RUN-RESTO
RE ? (Y/N) "
290 GET A$:IF A$="" THEN 290
300 IF A$="N" THEN FOR I=0 TO 2:POKE 731
+I,234:NEXT I:GOTO 320
310 IF A$<>"Y" THEN GOTO 290
320 PRINT"INSEREZ VOTRE DISQUETTE ET
RETURN..."
330 GET A$:IF A$<>CHR$(13) THEN 330
340 GOSUB 2000
350 PRINT"BAUVE BOOT ";N2$;" DE 679
A 771"
360 PRINT"QUI VA CHARGER ET LANCER ";N
1$
370 GOSUB 2500
380 SYS 845 :REM SAVE N2$,8,1
390 FOR I=0 TO 3:POKE768+I,PEEK(679+I):N
EXT I
400 END
1000 POKE 211,CX:POKE 214,CY:SYS 58732
1010 RETURN
1100 NB=LEN(N1$):IF NB>16 THEN NB=16
1110 POKE 744,NB
1120 FOR I=1 TO NB
1130 CARACT$=MID$(N1$,I,1)
1140 X=ASC(CARACT$):POKE 682+I,X
1150 NEXT I
1160 RETURN
1200 NB=LEN(N2$):IF NB>16 THEN NB=16
1210 POKE 844,NB
1220 FOR I=1 TO NB
1230 CARACT$=MID$(N2$,I,1)

```

MINITEL
UNE SUPER AFFAIRE
PAR JOUR



A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

**10 % DE
PRODUITS
EN PLUS
GRATUITS**
* sauf promo

UNITES CENTRALES

520 STF	UC 512 Ko Ram 1 lect. disk 3" 1/2 SF	2990
520 STF	UC 520 STF + Mon. coul. bas. et moy. rés. SM 1425	5490
1040 STF	M UC 1 Mo Ram 1 lect. disk 3" 1/2 + Mon. mono SM 125	5990
1040 STF	UC 1040 STF + Mon. Coul. SM 1425	7490
Mega	ST2M UC 2 Mo Ram 1 lect. disk 3" 1/2 DF + Mon. mono	11800
Mega	ST4M UC 4 Mo Ram 1 lect. 3" 1/2 DF Mon. mono	15300
Mega laser	2 UC ST2M + Imp laser SLM 804	24800
Mega laser	4 UC ST4M + Imp laser SLM 804	28400

GARANTIE
2 ANS

PERIPHERIQUES

LECTEURS	DISK 500Ko 3" 1/2 SF 354	1590	GRAPHIQUE	TABLETTE GRAPHIQUE CRP	4600
	DISK 1 Mo 3" 1/2 SF 314	1990		TABLETTE A DIGITALISER KUNTA	11730
	DISK DUR 20Mo SH 204	4990	AUDIO	DIGITALISER SOUND MASTER	1990
	DISK 1 Mo 3" 1/2 CUMANA	1590		ST REPLAY	800
	DISK 1 Mo 5" 1/4 CUMANA	2400	INTERFACE	REAL TIME CLOCK	455
IMPRIMANTES	MATRICIEL SM 804	1990		EXTENSION MEMOIRE 512K	990
	LASER SLM 804	14100		EMULATEUR MAC	1800
MONITEUR	MONOCHROME HR SM 124	1490		OSCILLOSCOPE	1990
	COULEUR BR ET MR SMI 1425	2990		PROG D'EPROM	1990
VIDEO	DIGITALISER REALISER	1700		INVERS MONITEUR MONO COUL	250
	DIGITALISER PRO 87	2900		FREE BOOT	479
	GENLOCKER	NC	TELEMATIQUE	MODEM	1990
	CAMERA	3350		EMULATEUR MINITEL	750
	ZOOM	4450	CABLES	IMPRIMANTE	150
	STATIF	1839		MINITEL	150
	TUNER TELE	1350		RALLONGE JOYSTICK	100
	HANDY SCANNER	3990			

10 DISK
3" 1/2 DF DD
100 F

PROMO
ATARI 520 STF +
moniteur couleur 1425
+ Tuner T.V.
6290 F



PAYEZ EN
4 FOIS

LIBRAIRIE

MICRO APPLICATION	LIVRE DU ST BASIC	149	GRAPHISMES ET SON	149	PSI	CLEFS POUR ATARI ST
	BASIC AU C	149	LIVRE DU LANGAGE	149		TOME 1
	BIBLIE ATARI S T	249	MACHINE	179		SYSTEME DE BASE
	DEBUTER AVEC ATARI		LIVRE LECTEUR DISK	179		CLEFS POUR ATARI ST
	S.T.	129	LIVRE LECTEUR DISK			TOME 2
	LIVRE DU GEM	179	+ DISKETTE	299		GEM
	LIVRE GFA BASIC	199	LIVRE DU LOGO	149		C SUR ATARI ST
	GFA BASIC	199	PEEKS ET POKES	129		3 ETAPES INTELLIGENCE
	+ DISKETTE	319	TRUCS ET ASTUCES	149		ARTIFICIELLE
	GRAPHISME 3D	179				

LOGICIELS

PROFESSIONNELS	HABAWRITER I	390	PRO 24 STEINBERG	2490	ADDICTA BULL	220
	HABAWRITER II	895	MASTER SCORE	990	STAR TRECK	250
	TEXTOMAT	450	ST STUDIO	600	RINGS OF ZILFIN	350
	WORDSTAR	1200	SOUNDWAVE	1500	ROADWAR 2000	SPV
	DBASE II	1200	EZTRACK	650		
	DATAMAT	450	CZ DROID	990		
	LASERBASE	890	DX ANDROID	1990		
	DBMAN	1500	JEUX			
	HABADESK	740	BARBARIAN	240		
	HABA SOLUTION	490	FLIGHT SIMULATORZ	430		
	HDBASE	1100	SCENARY DISK N7/11	230		
	HIPPO CONCEPT	990	GAUNTLET	250		
	VP	1490	WINTER OLYMPIAD	88		
	TYPESETTER	410	FLIPPER	250		
	PLATINE ST	1450	LAS VEGAS	100		
	TEXT DESIGN	395	KARTING	100		
	HIPPO PIXEL	319	CLEVER AND SMART	230		
	COLOR EDITOR	395	MICRO LEAGUE	207		
	L'EXPERT	NC	WRESTTING	355		
	HIPPO ALMANACH	390	OGUE	250		
	PARTNER	1450	TANGLEWOOD	210		
	SUPERBASE	990	MACH 3	210		
	BECKER TEXT	750	310 GALAXY	200		
	MUSIQUE		STAR WARS	210		
	MUSIC STUDIO	260	BUBBLE GHOST	200		
			SKY FIGHTER	195		
			SPACE PORT	195		

NOUVEAUTES

Police Quest	395
The Land of the	285
Lounge Lizards	245
Masque +	250
Demonic	250
Space Quest II	265
Crash Gareth	250
Mabius	250
Déjà Vu	250
Trivial Pursuit	215
Eco	215
Front Byte	250
Backlash	265
Newillo	160
Jump Jet	215
Catch 23	250
Play Back	250
Blueberry	250
Asterix	250
La Mascotte	195
Skyrider	205
Wizhall	195
Livingstone	250
Fuial	195
Chimera	230

CREDIT
CREG
IMMEDIAT

Tous les prix sont TTC

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N°123

ATARI

MINITEL
UNE SUPER AFFAIRE
PAR JOUR

A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS
* sauf promo

UNITES CENTRALES

C 64 N + GEOS - 64 K Nouveau	1450
Modèle	
C 128 A2 + JANE - 128 K Clavier	2190
Azerty	
C 128 D A2 + JANE - 128 K Clav.	3990
Azerty + Lect. 1571	

PC, demandez-nous les nouveaux prix

AGREE
GARANTIE 2 ANS

PERIPHERIQUES

IMPRIMANTE		SYNTH VOCAL TECHN MUSIC	480
MPS 801	1300	SYNTH VOCAL VOICE MASTER	850
MPS 1200	2290	INTERFACE MIDI	350
MONITEUR		INTERFACE	
1802 (40 coll)	1990	CENTRONICS	890
1902 (80 coll)	2790	IEE	1590
LECTEUR		RS 232	650
K7 130	250	TELEMATIQUE	
DISK 1541	1650	MODEM DTL DIGITELEC	1590
DISK 1571	2490	MODEM DTL - DIGITELEC	1990
GRAPHIQUE		EMULATEUR MINITEL	390
TABLETTE KOALA PAD	1300	VIDEO	
TABLETTE GRAPHISCOPE	990	DIGITALISEUR PRINT TECHNIK	1290
CRAYON OPTIQUE	410	INTERFACE PAL-RVB	450
SOUSIRIS 64 MAGIC MOUSE	480	TUNER TELE	1390
SOUSIRIS 128	550	CARTOUCHES	
AUDIO		GPM	390
SOUND EXPANDER	1200	POWER CARTRIDGE	470
SOUND SAMPLER	850	GAME KILLER	150
CLAVIER SYNTHÉ	925	FREEZE FRAME	490
		EXTENTION MEMOIRE 256 K	1290

PROMO
C64N + lect. Disk 1541
+ manette
+ 3 logiciels
2990 F



20 DISK
5" 1/4
100 F

LIBRAIRIE

MICRO APPLICATION		LE LIVRE DU LECTEUR	99	JEU D'AVENTURE	
TRUCS ET ASTUCES		DE CASSETTE 1530		COMMENT	
DU COMMODORE 128	149	LE LANGAGE MACHINE DU		LES PROGRAMMER	129
LE LIVRE DU CPM	149	COMMODORE 64		PSI	
LA BIBLE		TOME 2	149	CLE POUR C64	110
DU COMMODORE 128	249	LE LIVRE DU LECTEUR		CLE POUR C128	110
LE LIVRE DU BASIC 7.0	149	DE DISQUETTE 1541	179	BASIC C128	149
LE LIVRE DU LECTEUR DE		DISQUETTE COMMODORE		CPM PLUS SUR C128	149
DISQUETTE COMMODORE		1571 ET 1570	179	102 PROGRAMME	
PEEKS ET		POKES DU C128	129	C64	120
				102 PROGRAMME	120
				C128	120

PAYEZ EN 4 FOIS

LOGICIELS

BUREAUTIQUE		GAME OVER	95/145	SUP	
DATAMAT	350	GUNSLINGER	95/145	SUP	
TEXTOMAT	350	IKARI WARRIOR	89/129	TERI	
POWERPLAN	650	INDIANA JONES	95/145	THE	
SWIF	450	KILLED	UNTIL	720°	95/145
SWIFT K7	295	DEAD	95/145	Range	95/145
WZASTAR 128	1190	KNUCKLE BUSTER	95/145	Water Polo	95/145
VIRGULE SENIOR	750	MASTER OF		Master of the	95/145
SUPERBASE 128	595	UNIVERSE	95/145	Universe	95/145
GRAPHIQUE/MUSIQUE		NEMESIS	89/145	Ramparts	98/149
SUPERPAINT	350	NINJA	95/145	Psycho Soldien	155
GAME MAKER	220	QUARTET	95/145	HMS Pegasus	95/145
ART STUDIO D	149/184	RENEGADE	95/145	Skate or Die	95/145
ADVANCED MUSIC		BLADE RUNNER	95/145	Mini Putt	95/145
SYSTEM	310	SARACEN	95/145	Test Drive	430
MUSIC STUDIO	186	SLAP FLIGHT	89/145	Jet	430
PROGRAMMATION		STIFFLEP AND CO	95/145	Ohinawa	95/145
TRANSFERT		SUBBATTLE	95/135		
BASIC 64	350	SIMULATEUR	95/145		
OSFORD PASCAL	N.C.	SUPER SOCCER	89/145		
MON. 64	N.C.	SWOLD SAMOURAI	95/145		
DISC DISSECTOR	324	TAI PAN	89/145		
LOGO	595	TAG TEAM			
BASIC 128	450	WRESTLING	95/145		
EDUCATIFS		TANK	95/145		
MAITRE MOTS	190	TEMPLE OF TERROR	95/145		
ORTHOVERBES	190	WZBALL	95/145		
ANGLAIS (N°1 à N°4)	190	WONDERBOY	95/145		
ORTHO (N°1 à N°2)	190	HIT PARADE			
GRAM (N°1 à N°6)	190	ARCHONID	89/135		
ARITH (N°1 à N°2)	190	ARMY MOVES	89/145		
ALGEBRE (N°1 à N°2)	190	BARBARIAN	95/135		
MATS SUP	190	BOMB JACK 2	89/129		
MIMI	295	COBRA	89/129		
NOUVEAUTES		DEEPER DUNGEONS	95/145		
BASKETBALL	95/145	ENDURO RACER	95/145		
BLACK MAGIC	95/145	FIST 2	95/129		
CHAMPION SHIP		GAUNTLET	95/145		
WRESTLING	95/145	GUNSHIP	145/195		
FIELDS OF FIRE	95/145	INFILTRATOR	95/145		

NOUVEAUTES

720°	95/145
Range	95/145
Water Polo	95/145
Master of the	95/145
Universe	95/145
Ramparts	98/149
Psycho Soldien	155
HMS Pegasus	95/145
Skate or Die	95/145
Mini Putt	95/145
Test Drive	430
Jet	430
Ohinawa	95/145

CREDIT CREG IMMEDIAT

SESAME

```

1240 X=ASC(CARACT$):POKE 827+I,X
1250 NEXT I
1260 RETURN
1500 AH=INT(AD/256):AL=AD-AH*256
1510 RETURN
2000 FOR I=0 TO 3
2010 POKE 679+I,PEEK(768+I)
2020 NEXT I
2030 RETURN
2500 AD=700:GOSUB 1500
2510 POKE 770,AL:POKE 771,AH:REM RESET
TIEDE->DEBUT BOOT
2520 AD=679:GOSUB 1500
2530 POKE251,AL:POKE252,AH
2540 AD=772:GOSUB 1500
2550 POKE253,AL:POKE254,AH
2560 RETURN
8000 FOR I=1 TO 6:READ T(I):NEXT I
8010 FOR I=1 TO 5:SOMME=0
8020 FORJ=1TO 11:AD=688+(I*11)+J:READ A
8030 POKE AD,A:SOMME=SOMME+A:NEXT J
8040 IF SOMME<>T(I) THEN GOTO 8090:REM E
RREUR DATA
8050 NEXT I:I=6:SOMME=0
8060 FORJ=1TO 13:AD=688+(I*11)+J:READ A
8070 POKE AD,A:SOMME=SOMME+A:NEXT J
8080 IF SOMME=T(I) THEN RETURN
8090 NUM=9000+I*10:PRINT "###"
8100 PRINT "ERREUR DATAS LIGNE#";NUM
8110 LIST 9010-9060
9000 DATA 1467,1490,1596,1146,1175,1529
9010 DATA 120,162,4,189,166,2,157,255,2,
202,208
9020 DATA 247,88,169,147,32,210,255,169,
0,141,32
9030 DATA 208,141,33,208,32,144,255,169,
225,141,40
9040 DATA 3,169,1,162,8,160,1,32,186,255
,169
9050 DATA 3,162,171,160,2,32,189,255,169
,0,32
9060 DATA 213,255,134,45,132,46,32,89,16
6,76,174,167,0
9100 FOR I=1 TO 2:READ T(I):NEXT I
9110 FOR I=1 TO 2:SOMME=0
9120 FORJ=1TO 15:AD=829+(I*15)+J:READ A
9130 POKE AD,A:SOMME=SOMME+A:NEXT J
9140 IF SOMME<>T(I) THEN GOTO 9170:REM E
RREUR DATA
9150 NEXT I
9160 RETURN
9170 NUM=9500+I*10:PRINT "###"
9180 PRINT "ERREUR DATAS LIGNE#";NUM
9190 LIST 9510-9520
9500 DATA 1615,2335
9510 DATA 169,8,162,8,160,1,32,186,255,1
73,76,3,162,60,160
9520 DATA 3,32,189,255,169,251,166,253,1
64,254,32,216,255,96,0
READY.

```

SESAME

Voici un scénario de jeu
qui nous est envoyé de la Guadeloupe
par Benjamin Schonne.

La planète Terre vient d'exploser.
Heureusement, vous échappez à l'horrible fin à
bord d'une fusée. Après un long voyage
solitaire, vous trouvez refuge sur une planète
inconnue. Errant à la recherche de nourritures,
vous découvrez les débris d'un vaisseau spatial
qui s'est écrasé il y a quatre ans. Dans les
décombres, peuplés d'infâmes serpents, vous
découvrez l'identité de l'occupant qui est une
femme. Votre mission consiste à la retrouver
pour recréer l'espèce humaine. Dans cet univers
hostile, vous avez, malgré tout, quelques amis
qui vous guideront. Ce sont des animaux et des
végétaux mais tous ne sont pas forcément bien
intentionnés à votre égard. Le jeu devient plus
difficile à cause des intempéries et des
catastrophes naturelles. Vous ne devez jamais
manger d'Acachus, le fruit rouge sacré des
êtres maléfiques.

L'écran se divise en quatre tableaux. L'un sert à
décrire le lieu dans lequel vous êtes. Un autre
indique les directions possibles. Le texte de
l'histoire et le graphisme occupent les deux
derniers. Le jeu prend fin lorsque vous trouvez
l'occupante du vaisseau ou si vous êtes tué.

UNE OREILLE PARTOUT!...

GARANTI 1 AN

PORTEE
5 KM!

MICRO-ESPION TX 2007

225F PRIX
SPECIAL

BON A DECOUPER
CI-DESSOUS



Un modèle de micro-émetteur
étonnant par sa puissance.
Performances améliorables
(voir mode d'emploi en français).

NON HOMOLOGUE P.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.

SCANNER'S®
PARIS-LYON-MARSEILLE

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

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION TILT

En choisissant parmi les sujets de Tilt ceux qui vous intéressent et nous retournant le bon de commande ci-dessous

ACTUEL

Création d'entreprise (la) :
n° 22, p. 24
Cinq ans, cinquante numéros de Tilt
n° 50, p. 70
Dessin animé par ordinateur (le) :
n° 27, p. 16
Devenir programmeur : n° 3, p. 18
Éditeurs de logiciels en France (les) :
n° 38, p. 92
Intelligence artificielle (l') :
n° 32, p. 118
Jeux d'arcade (les) : n° 33, p. 98
Mémoires optiques (les) :
n° 41, p. 66
Micro en RFA (la) : n° 42, p. 64

BANC D'ESSAI/MICRO STAR

Amiga B.E. : n° 32, p. 106
Amiga 500 B.E. : n° 42, p. 104
Amstrad CPC 464
B.E. n° 18 p. 48; MS n° 23, p. 68
Amstrad PC 1640 : n° 49, p. 112
Apple II M.S. : n° 25, p. 86
Apple II GS B.E. : n° 38, p. 88
Archimedes (l') n° 50, p. 80
Atari ST B.E. : n° 24, p. 78
MS : n° 33, p. 92
Atari 130 XE B.E. : n° 22, p. 72
MS : n° 28, p. 86
Atari 800 XL
B.E. : n° 9, p. 21; MS : n° 28, p. 86
Atmos B.E. : n° 11, p. 40
MS : n° 29, p. 96
Commodore 64 B.E. : n° 7, p. 24
MS : n° 22, p. 70; n° 24, p. 22
MS : n° 27, p. 108
DX7, CX5M B.E. : n° 29, p. 90
EXL 100 B.E. : n° 15, p. 26
MS : n° 35, p. 11
Macintosh B.E. : n° 31, p. 100
Mega ST B.E. : n° 47, p. 84
Minitel B.E. : n° 34, p. 106
MO 5 Thomson B.E. : n° 14, p. 26
MS : n° 30, p. 88
MO 6 Thomson B.E. : n° 35, p. 108
M.S.X B.E. : n° 18, p. 40
n° 23, p. 62
M.S.X II H.B. 500 Sony
B.E. : n° 27, p. 105
M.S.X II H.B. 700 Sony
B.E. : n° 36, p. 92
Nintendo Entertainment System :
n° 45, p. 92
NMS 8250 B.E. : n° 41, p. 102

PC et compatibles
B.E. : n° 28, p. 82; MS : n° 37, p. 108
PC 1512 B.E. : n° 37, p. 114
Sega Master System : n° 43, p. 76
Spectrum MS : n° 34, p. 114
Spectrum + 2 B.E. : n° 36, p. 88
SV 318 B.E. : n° 10, p. 22
TI 99/4A B.E. : n° 2, p. 36
TO 7 Thomson B.E. : n° 30, p. 88
TO 8 Thomson B.E. : n° 35, p. 108
TO 9 Thomson B.E. : n° 25, p. 82
MS : n° 30, p. 88
TO 16 PC :
n° 46, p. 110
TRS 1000 EX B.E. : n° 37, p. 114
VG 5000 B.E. : n° 18, p. 46
X'Press 16 B.E. : n° 40, p. 62
ZX 81 B.E. : n° 24, p. 82

CHALLENGE

Astrologie, Biorythmes : n° 27, p. 148
Billards (les) : n° 43, p. 94
Boxe : n° 28, p. 116
Catch n° 50, p. 104
Contrôle aérien : n° 34, p. 146
Golf : n° 35, p. 132
Guerre sous-marine : n° 36, p. 124
Inertie : n° 39, p. 114
Jeux de cartes : n° 30, p. 116
Jeux de raquettes : n° 38, p. 128
Jeux olympiques : n° 15, p. 76
Motos : n° 42, p. 122
Navette spatiale : n° 46, p. 110
Simulateurs d'hélicoptères :
n° 47, p. 108
Tennis : n° 5, p. 32; n° 31, p. 122
Wargames : n° 33, p. 122
Western : n° 41, p. 118

DOSSIER

Action : n° 38, p. 106
Arcade (adaptations de jeux d')
n° 50, p. 86
Aventure : n° 3, p. 52; n° 18, p. 56
Aventure/action : n° 30, p. 94
Aventure grandeur nature (l') :
n° 44, p. 70
Batailles navales : n° 19, p. 52
Casse-briques : n° 44, p. 67
Combat : n° 39, p. 96
Commerce interstellaire :
n° 42, p. 110
Création graphique :
n° 12, p. 62; n° 36, p. 106;
n° 46, p. 82
Création musicale :
n° 15, p. 60; n° 29, p. 100

Enquêtes policières : n° 31, p. 104
n° 47, p. 90
Flippers : n° 23, p. 74
Flipper : n° 44, p. 62
Générateurs de jeux d'aventure :
n° 28, p. 92
Glisse (skate, surf, etc.) : n° 44, p. 75
Jeux de réflexion : n° 34, p. 124
Jeux de rôles : n° 33, p. 104
Joysticks : n° 16, p. 70
n° 41, p. 106
Microédition : n° 45, p. 80
Musique : n° 43, p. 80
Onze ordinateurs à moins de 1 000 F :
n° 4, p. 50
Périphériques : n° 25, p. 92
Robots : n° 11, p. 54; n° 17, p. 30
Simulateurs de conduite :
n° 9, p. 60; n° 32, p. 124
Simulateurs de vol :
n° 7, p. 70; n° 20, p. 60
Simulations économiques :
n° 21, p. 52
Simulateurs de voile : n° 44, p. 72
Space Invaders : n° 5, p. 62;
n° 49, p. 82
Sports : n° 13, p. 58; n° 27, p. 116
Sports d'équipe : n° 35, p. 118
Strip Poker : n° 44, p. 77
Wargames :
n° 10, p. 56; n° 37, p. 124

LUDIC

Aigle d'or (l') : n° 12, p. 54
Broadside : n° 21, p. 68
Cauldron II : n° 34, p. 34
Crafton et Xunk : n° 38, p. 132
Defender of the Crown : n° 47, p. 112
Flight Simulator II : n° 16, p. 66
King Quest II : n° 33, p. 33
Mystère de Kikekankoi (le) :
n° 10, p. 66
Pawn (the) : n° 45, p. 110
Sorcery : n° 25, p. 115
Spy vs Spy :
n° 20, p. 52; n° 28, p. 122

SOLUTION LECTEURS

Affaire Sidney (l') : n° 47, p. 122
Borrowed Time : n° 41, p. 130
Eureka : n° 20, p. 76
n° 21, p. 76; n° 22, p. 98; n° 30,
p. 138; n° 31, p. 141; n° 32, p. 158
n° 33, p. 147; n° 34, p. 162
Forest at World's end (the) :
n° 29, p. 126

Hacker : n° 39, p. 127
Harry et Harry : n° 42, p. 132
Hobbit (the) : n° 30, p. 140
Masquerade : n° 27, p. 170
Mind Shadow : n° 35, p. 154
Pacte (le) : n° 40, p. 126
Passager du temps (le) : n° 45, p. 120
Orphée : n° 31, p. 142
Scoop : n° 28, p. 138
Sram : n° 37, p. 172
Sram II : n° 43, p. 105
Tass Time in Tonetown : n° 44, p. 90
Top secret : n° 46, p. 136
Zim Sala Bim : n° 27, p. 168
Zombi : n° 38, p. 143
Zorro : n° 49, p. 124

SOS AVENTURE

Adventure Builder System :
n° 47, p. 114
Affaire (l') : n° 36, p. 150
Affaire Vera Cruz (l') : n° 30, p. 129
Age of adventure : n° 39, p. 121
Alien : n° 21, p. 72
Alternate Reality : n° 41, p. 123
Autovisuel : n° 37, p. 162
Aztec tomb revisited : n° 23, p. 89
Baratin Blues : n° 31, p. 129
Borrowed time : n° 30, p. 128
Calixto Island : n° 31, p. 130
Canal meurtrier : n° 35, p. 146
Cholo : n° 43, p. 100
Crapule (la) : n° 44, p. 85
Dallas : n° 23, p. 91
Déjà vu : n° 33, p. 143
221B Baker Street : n° 44, p. 86
Dossier Boerhaave : n° 38, p. 136
Dragonworld : n° 31, p. 131
Dungeon Maker : n° 46, p. 130
Dungeon système : n° 43, p. 101
Eternal Dagger (the) : n° 49, p. 119
Faery tale adventure (the) :
n° 46, p. 132
Fourth protocol (the) : n° 28, p. 132
Femme qui ne supportait pas les ordinateurs (la) :
n° 31, p. 128
Fer et Flamme : n° 40, p. 124
Fétiche (le) : n° 40, p. 124
F.R.E.E. : n° 27, p. 163
Gateway (the) : n° 42, p. 128
Geste d'Artillac (la) : n° 29, p. 125
Gnome Ranger : n° 50, p. 116
Golden Path : n° 44, p. 84
Guild of Thieves (the) :
n° 45, p. 114
Heure du serpent (les passagers du vent II) (l') :
n° 42, p. 129
Histoire d'or : n° 37, p. 160
Hitchiker's guide to the galaxy (the) :
n° 39, p. 122
Hollywood Hijinx : n° 44, p. 87
Incantation : n° 47, p. 115
Karma : n° 47, p. 112
King fo Chicago : n° 40, p. 123
King Quest II : n° 32, p. 150
Knight Orc : n° 49, p. 120
Land of the Lounge Lizards (the) :
n° 47, p. 113
Las Vegas : n° 29, p. 123
Legacy of the Ancients :
n° 45, p. 116
Lord of the rings : n° 29, p. 122
Maître des Ames (le) : n° 50, p. 116
Manoir de Mortvieille (le) :
n° 35, p. 148
Mandrégore : n° 19, p. 72
Meurtre à grande vitesse :
n° 23, p. 88
Meurtre sur l'Atlantique :
n° 30, p. 132
Meurtres en série : n° 41, p. 124
Mindstone : n° 36, p. 152
Mur de Berlin va sauter (le) :
n° 27, p. 162
Murder on the Mississippi :
n° 34, p. 151
Night and Magic : n° 50, p. 115
Nine princes in Amber :
n° 38, p. 138

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMÉROS TILT

A retourner à Tilt, 36, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort
Tél. : (16) 1 43.75.99.94

Je désire recevoir les numéros suivants : _____

Nombre de numéros Somme totale

Je vous adresse la somme de 20 F pour chaque numéro par :
chèque mandat à l'ordre de Tilt.

NOM : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____



OO Topos :	n° 33, p. 142
Oxphar :	n° 50, p. 114
Orphée :	n° 29, p. 124
Passager du temps (le) :	
	n° 42, p. 130
Pawn (the) :	n° 32, p. 149
Perry Masson :	n° 38, p. 137
Phalsberg :	n° 35, p. 147
Phantasie :	n° 32, p. 151
	n° 41, p. 125
	n° 46, p. 129
Pirates :	
Pirates of the barbary coast :	
	n° 46, p. 128
Portal :	n° 42, p. 131
Prophétie :	n° 28, p. 134
Question :	n° 20, p. 78
Quête du chevalier (la) :	
	n° 28, p. 133
Realms of darkness :	n° 43, p. 102
Ripoux (les) :	n° 49, p. 118
Roadwar 2000 :	n° 38, p. 139
Sapiens :	n° 49, p. 120
Scoop :	n° 22, p. 88
Shadowgate :	n° 45, p. 117
Shard of Spring :	n° 37, p. 159
Shogun :	n° 34, p. 152
Silicon dreams :	n° 41, p. 122
Sinbad :	n° 43, p. 102
Sram :	n° 35, p. 145
Sram II :	n° 40, p. 122
Taram et le chaudron magique :	
	n° 33, p. 144
Tempête sur les Bermudes :	
	n° 34, p. 150
Guild of Thieves (the) :	
	n° 45, p. 114
Thétis :	n° 37, p. 158
Three Musketers (the) :	
	n° 45, p. 115
Trilogie du temple d'Aspahi (la) :	
	n° 32, p. 152
Troll :	n° 39, p. 120
Uninvited :	n° 34, p. 154
Vahalla :	n° 15, p. 50
Waidor :	n° 16, p. 54
Wisard's crown :	n° 36, p. 151

TILT PARADE

Advanced OCP Art Studio (the) :	
	n° 44, p. 56
Aegis animator :	n° 35, p. 60
Airball :	n° 46, p. 76
Aliens :	n° 40, p. 60
AMX Page Maker :	n° 43, p. 69
Animator (the) :	n° 35, p. 59
Application GEOS :	n° 44, p. 57
Art Director :	n° 43, p. 69
Artscribe :	n° 45, p. 65
Artist (the) :	n° 27, p. 62
Bivouac :	n° 49, p. 72
Artworx :	n° 46, p. 77
CAO :	n° 30, p. 56
CAD 3D :	n° 31, p. 61
CAD 3D 2.0 :	n° 50, p. 67
California Games :	n° 49, p. 72
Choplifter :	n° 47, p. 70
Chuk Yeager's advanced flight simulator :	
	n° 46, p. 78
Contrôle aérien :	n° 29, p. 87
Dambusters (the) :	n° 24, p. 48
Degas :	n° 32, p. 52
Degas Elite :	n° 39, p. 53
Defender of the crown :	n° 40, p. 58
Deluxe music :	n° 41, p. 60
Deluxe paint :	n° 32, p. 54
Deluxe Video Construction Set :	
	n° 38, p. 58
Digitaliseur :	n° 36, p. 56
Digitaliseur VIDÉO :	n° 40, p. 59
D.P Slide :	n° 34, p. 69
Destroyer :	n° 39, p. 54
DTP PAO :	n° 47, p. 71
Echosoftware :	n° 42, p. 60
Elite :	n° 29, p. 89
Exeldrums :	n° 26, p. 53
Exelpaint/Exelmouse :	n° 30, p. 57
Expert (I) :	n° 33, p. 62
Explorateur III :	n° 38, p. 59
Fantavision :	n° 34, p. 66
Game Maker :	n° 32, p. 55

Graphic adventure creator :	
	n° 36, p. 54
Graphic Studio :	n° 41, p. 62
Gemdraw :	n° 24, p. 49
Gunship :	n° 42, p. 58
H.M.S. Cobra :	n° 39, p. 55
Infiltrator :	n° 38, p. 60
Instant Music :	n° 37, p. 68
Jet :	n° 30, p. 59
Kennedy approach :	n° 28, p. 52
Light pen :	n° 29, p. 86
Little computer people :	
	n° 28, p. 51
Lorigraph :	n° 28, p. 50
Lunar explorer :	n° 42, p. 59
Mach 3 :	n° 50, p. 66
Mortville Manor :	n° 45, p. 64
Movie Maker :	n° 33, p. 59
Music Studio :	n° 41, p. 61
Music Studio (the) :	n° 37, p. 70
Music Studio G7 :	n° 32, p. 54
Music system (the) :	n° 31, p. 49
Music Writer :	n° 25, p. 54
Nebula :	n° 44, p. 56
Newsroom (the) :	n° 24, p. 46
Newsroom Pro (the) :	n° 44, p. 58
Néochrome :	n° 32, p. 52
North sea helicopter :	n° 31, p. 51
Opération Mercury :	n° 25, p. 52
Paint Works :	n° 35, p. 62
Pluspaint Couleur :	n° 45, p. 66
Pluspaint ST :	n° 40, p. 60
Passagers du vent (les) :	n° 39, p. 52
Photo :	n° 27, p. 63
Print Master :	n° 38, p. 58
QL Peintre :	n° 30, p. 58
Racter :	n° 42, p. 60
Ready set go :	n° 29, p. 88
Radio Controlled Flight Simulator :	
	n° 25, p. 53
Re Bouncer :	n° 50, p. 68
Red Arrows :	n° 27, p. 64
Science Tookit :	n° 34, p. 67
Silent service :	n° 35, p. 60
Sonix :	n° 46, p. 76
Soundset :	n° 42, p. 60
Star Trek :	n° 36, p. 55
Starship Andromeda :	n° 33, p. 61
Studio :	n° 37, p. 69
Synthesoft :	n° 42, p. 60
Système Expert :	n° 43, p. 70
Tau Ceti :	n° 31, p. 49
Terrorpods :	n° 49, p. 73
Tonic Tile :	n° 45, p. 66
Toy Shop (the) :	n° 49, p. 74
Trail Blazer :	n° 37, p. 68
3D Studio :	n° 41, p. 60
Turbo Basic :	n° 47, p. 73
Turbo CAD 3D :	n° 47, p. 70
Vampire Killer :	n° 43, p. 68
Vol solo :	n° 31, p. 50
Wanderer :	n° 33, p. 50

TOUJOURS EN VENTE

Le Spécial Amstrad du numéro de juin 87 vous propose :

- des périphériques (imprimantes, drives, modems) pour toutes les bourses
- des tableurs, traitements de texte, gestion de fichiers...
- tous les softs de jeux d'aventure, action, simulation...
- des langages, listings, livres, pour aller plus loin avec votre Amstrad
- Et, en exclusivité, le test longue distance des PC, CPC et PCW le plus dur de toute l'histoire de la micro!

Le Spécial Compatibles PC du mois d'octobre 87 avec, au sommaire :

- 20 profils d'utilisateurs types
- 20 configurations idéales
- des tests pour mieux définir vos besoins, mieux choisir votre PC
- tous les points de vente
- les pièges à éviter
- les questions à poser
- dessin, architecture, musique, jeux, P.A.O., découvrez mille usages pour votre PC
- périphériques, langages, programmation pour maîtriser sans peine l'univers PC.

Le Spécial Amstrad du mois de décembre 87 vous propose :

- des jeux, plus de 550 softs et des centaines de photos d'écran
- le shopping, tous les cadeaux des Amstradistes fous
- un bilan : faut-il encore acheter un CPC ?
- une nouvelle exclusive signée Pépé Louis
- le combat du PCW contre le Videowriter
- le match du PC Amstrad face à ses rivaux

EN VENTE DÈS LA FIN DU MOIS

Le nouvel hors-série très attendu commentera le match qui oppose l'Amiga à l'Atari ST, les atouts des deux machines, tous les softs, les photos d'écran, les périphériques...



AMSTRAD

Vends Amstrad 6128 couleur nbx logiciels sous garantie. Joystick : 3.200 F. **Hervé LYAUDET, La Grande Chamelle, 69620 Le Bois d'Oingt. Tél. : 74.71.32.36.**

Vends Amstrad 6128 couleur, état neuf + joys. + 80 jeux + utilitaires (discology, lorigraph.) + cordon magnéto + magnéto + boîte de rangement : 3.800 F. **Frédéric SITBON, 6, rue de la Concorde, 78000 Versailles. Tél. : 39.51.37.58.**

Vends jeux pour Amstrad CPC 6128 : Oceanic all star hits, They sold a million 3, Infiltrator. En tout 19 jeux. Echanges

possib. **Olivier HURPEAU, 40, rue Fontaine-Saint-Joseph, 54250 Champigneulle. Tél. : 83.38.01.37.**

Vends CPC 464 mono (sous garantie) + joystick + synthétiseur + jeux + console Vectrex (écran incl.) + 8 jeux : le tout 2.500 F (ou séparément). **Denis TSCHUMPERLE, 32, rue Pierre-Curie, 91800 Epinay-sous-Sénart. Tél. : 60.46.70.45.**

Amstrad 464 + cassette + joysticks + revues + jeux + moniteur couleur : 3.000 F... M05 + K7 + jeux + joystick + extension + crayon optique + revue + manettes : 2.000 F. **Nicolas CALVET, 53, avenue Beauséjour, 77340 Pontault-Combault. Tél. : 60.29.69.17.**

Vends : Amstar n° 1, 2, 3 : 35 F pièce. Amstradebdo n° 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 12 : 20 F pièce. Hebdomadaire n° 135, 151, 152, 154, 155, 156, 157, 158-167 : 30 F pièce. **Nicolas GODARD, 28, quai de la Loire, 75019 Paris. Tél. : 42.02.33.02 (après 18 h 30).**

Amstrad 6128 azerty monochrome + interface périt. T.V. + nbx programmes : Le tout 5.000 F à débattre. **Gilles DE CHEZELLE, 139, av. Emile-Zola, 75015 Paris. Tél. : 45.78.88.24 (le soir).**

Vends Amstrad CPC 464 monochrome avec plus de 20 jeux

36-15 TILT

Inserés vos P.A. directement sur Minitel.

Composez le 36-15 puis « TILT », rubrique P.A.

DES PRIX INCROYABLES...

ENSEMBLE VG 5000

VG 5000

- VG 5000. Micro ordinateur ROM 18 K RAM 24 K, 13.758 octets. Basic clavier AZERTY 8 coul. 255 sons +
- VU 002 Alimentation +
- Magnétophone spécial informatique +
- 3 LOGICIELS +
- Manuel complet en français.

PROMO

L'ENSEMBLE COMPLET : **560F**

ENSEMBLE 5216

VG 5000. Micro ordinateur ROM 18 K RAM 24 K + VG 5216. Extension mémoire 16 K capacité totale 40 K. Interface intégrée avec cordon + Magnétophone spécial informatique + 3 logiciels + 2 manettes

PROMO

L'ENSEMBLE COMPLET : **990F**

MATRA ENSEMBLES D'INITIATION

COMPRENANT : Un ordinateur 32 Ko + 1 magnéto K7 + Spécial Informatique ++ + 1 guide d'instruction + 1 guide d'initiation + 4 K7 (de programmes ou de jeux) + câble PERITEL + cordon de liaison.

PROMO 350F

LOGICIELS MATRA

- MATRA 32 K + imprimante . **420 F** Traitement de texte - Monopoli -
- MATRA 56 K + imprimante . **690 F** Budget - Kangourou - Fichier - Dessin - Grenouille **PIECE 80 F**
- IMPRIMANTE MATRA **290 F**

MONITOR 32 cm

MONOCHROME. **PROMO 590F**

MAGNÉTOPHONE

- Magnéto K7 spécial informatique **160 F**
- **MAGNÉTOPHONE A PILES**
- SPECIAL ATARI 400/800 XL ET COMMODORE VIC 20 ET 64 avec interface **PROMO 99F**

CRE

- MATÉRIEL NEUF VENDU AVEC GARANTIE •
- 94, QUAI DE LA LOIRE - 75019 PARIS**
- Tél. : 42.05.03.81 et 42.05.05.95**

BON DE COMMANDE A RETOURNER REMPLI AVEC VOTRE RÈGLEMENT A :

CRE 94, QUAI DE LA LOIRE - 75019 PARIS

JE DÉSIRE : ENSEMBLE COMPLET AU PRIX DE :

NOM ADRESSE

..... CODE PCSTAL

entre 1800 et 2000 F (val. réelle: 3800 F). **Micheline PINAUD, Lorient-Sadillac, 33670 Creon. Tél.: 56.30.66.03** (après 18 h).

Affaire! Vends Amstrad CPC 464 couleur + 40 jeux originaux. Tout tbé. Vends 3000 F. Achète jeux Atari ST. Cherche contact ST sur La Rochelle. **Pascal Bertrand, 11, rue du Moulin-d'Amour, 17220 La Jarrie. Tél.: 46.35.88.17.**

Vends Amstrad 6128 mono + nombreux jeux + utilitaires + câble magnéto + adapt. péritel + câble stéréo. Le tout en excellent état: 3000 F à débattre. **Jérôme BIROLLEAU, 8, rue Raymonde-Maous, 17300 Rochefort/Mer. Tél.: 46.98.68.17.**

Vends Amstrad 464 monochrome + écran monochrome + joystick + lecteur cassette + nbx jeux super + 100 programmes 2 Taper + 50 revues. Le tout: 2500 F. **Christophe LEBLANC, 2, square de Font-Romeu, 95380 Louvres. Tél.: 34.68.80.88.**

Vends Amstrad CPC 464 + moniteur monochrome + nombreux logiciels + 3 joysticks: Prix à débattre **QUICK! Olivier HARTMANN, 306, bd St-Marcel, 13011 Marseille. Tél.: 91.89.34.46** (après 18 h).

Vends CPC 464 monochrome + joystick + jeux: 1000 F. **Arnaud FONTFREYDE, 38, av. Théophile-Gautier, 75016 Paris. Tél.: 45.27.22.41.**

Vends Amstrad CPC 464 + joysticks et plusieurs jeux dont Green Beret Strip Poker, etc.: 3000 F. **Eric PROSSER, Coise, 73800 Montféliand. Tél. heure bureau: 79.25.52.14, heure repas: 79.28.82.57.**

Vends CPC 464 (t.b.é.) + L. disqs (exc. é.): mars 87 + 2 joystick + nbx jeux + util. + 2 rangeurs (de K7) + écran protect.: 3190 F. Grad. 20 revues SP. Amst. + 1 joystick. turbo 2 + 5 nouveautés. **Pascal BONY, 15 ter, rue du Frêne, 31150 Fenouillet. Tél.: 61.70.05.92.**

Vends CPC 464 + mono. (t.b.é) + K7 (Combatlinx...): 1300 F + vends moni. mono Philips monit 80 + Oricatmos + K7 (Aigle d'or, Starter 3D): 1000 F. **Damien MEY-SONNET, 8, rue de l'Entente, 95100 Argenteuil. Tél.: 39.81.34.72** (après 18 h).

Vends CPC 464 couleur + nbx jeux + interface T.V. + 23 revues. Le tout en très bon état + joystick. (valeur réelle: 12000 F). Prix: 4700 F. **Disq. Frédéric FORABOSCO, 6 bis, route de Maisons, 78400 Chateau. Tél.: 30.71.17.88.**

Vends CPC 464 + moniteur couleur + drive DD1 + nbx logiciels (60 disqs + 50 K7: nombreuses nouveautés). Faites-moi une offre > 3000 F. **Thierry PARIS, 4, allée d'Aurtun, 91170 Viry-Châtillon (Essonne). Tél.: 69.24.25.33.**

Vends lecteur de K7 MOS: 265 F. cordon imprimante pour CPC Amstrad: 145 F, vends originaux MOS: L'Aigle d'or, Yeti, etc.: 95 F pièce. **Vincent DUC, 3, rue Nicéphore Niepce, 38200 Vienne. Tél.: 74.85.86.16** (après 18 h).

Vends divers livres, assembleur, turbo Pascal sur Amstrad. Prix intéressant. **Fabrice FRANK, 60, quai de la Libération, 70180 Dullain. Tél.: 35.37.54.95** (après 18 h).

Vends 6128 couleurs (sous garantie) + 2 joysticks + 30 jeux (Ikari, 1942, Macadam...) + disqs vierges. Le tout cédé: 3200 F. **Laurent GASNOT, sq. Chaudronniers, 28800 Bonneval. Tél.: 37.47.34.05** (le week-end).

Vends CPC 464 monochrome + 2 joysticks + 40 jeux récents. T.b.é. Prix: 1500 F! Frais de port non compris. **Alain MAREAUD, 52 E, rue des Collonges, 69230 Saint-Genis-Laval. Tél.: 78.56.33.39.**

Vends Amstrad CPC 6128 coul. + joysticks + 50 disqs + livres + 30 revues excellent état. Le tout pour 3500 F. **Bertrand HOUZEL, 15 F, avenue St-Jean-de-Beauregard, 91400 Orsay. Tél.: 69.28.41.62.**

Vends Amstrad CPC 6128 monoch. + joystick + câble magnéto + nbx jeux et utilitaires + livres + péritel: 3900 F. **Michel. Tél.: 42.00.72.70.**

Vends logiciels pour Amstrad disqs. Possède pas mal de nouveautés: Blueberry, Bivouac, Jack the Nipper 2, Tranter, Freddy Hardest, Jacqual, etc. **Hubert DAGNIAUX, 1, avenue des 3-Astronautes, 19360 Malemort. Tél.: 55.24.09.92.**

Vends logiciels sur Amstrad 6128. Liste sur demande ex: (Fer et Flamme, Arkanoïd, Zombi, Monopoly, et aux autres). **Sébastien CARON, 7, rue Vales, 31190 Auterive. Tél.: 61.50.61.23.**

Vends Amstrad 464 couleur + nbx jeux + housses + livres + joysticks + doubleur + bible Amstrad. Le tout sous garantie pour 3000 F!!! **Nicolas LEGRAND, 71, rue de Passy, 75016 Paris. Tél.: 45.20.10.44.**

Vends Amstrad CPC 464 coul. + nbx logiciels + nbx magazines. Le tout pour 2700 F. **Jérôme HUBLY, 126, rue Nationale, 75013 Paris. Tél.: 45.83.19.63.**

Vends Amstrad 6128 couleur + 3 manettes + magnéto + lecteur disq 5 1/4 + 70 Disqs (lecteur 5 1/4 ss garantie): 5500 F. **Emmanuel LECOMTE, 17, rue des Murlins, 45000 Orléans. Tél.: 38.88.18.79.**

Vends Amstrad PCW 8256 128 K + imprimante + moniteur + lecteur disquette + prog. D. base II + multiplan + tra. texte + disq: 5000 F à débattre. **Jacques ROUS-SANGE, 22, rue Tournadour, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél.: 48.66.37.05** (après 20 h).

Vends CPC 6128 couleur sous garantie + magnéto K7 + 2 joysticks + 36 jeux K7 et disq: 4000 F. Prix à débattre.

Olivier BOUDET, 4, allée de la Gare, 78430 Louveciennes. Tél.: 39.69.31.62.

Vends Amstrad PC 1512 DD couleur, ss garantie 05/88. 7500 F. Vds logiciels T0770, T09 originaux. K7 40 F-100 F. **François QUEVAUVILLIERS, 4, rue Frédéric-Chopin, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél.: 30.61.54.12** (après 19 h).

Vends CPC 664 couleur + magnéto K7 + magazines + logiciels récents. Prix à débattre + joysticks. Vend disq 3 pouces: 20 F. **Renaud BOUCHACOURT, chemin du Maréchal, 85300 Challans. Tél.: 51.35.04.09** (après 20 h).

Vends CPC 6128 mono + imprimante DMP 2000 (garantie 6 mois) + scanner Dart + nbx logiciels + revues: 5000 F. **Christophe MEQUINION, chemin de Beaumont-St Etienne La Thillaye, 14950 Beaumont-en-Auge. Tél.: 31.65.14.37.**

Vends Amstrad 464 (coul.) + DD1 (ss garan.) + multifera + joysticks (3) + cray. opt. + 20 jeux originx (Fer et Flamme, Elite, Mask) + 12 disqs: 4800 F. **Jean-Philippe MARCELLI, 25, rue Gandon, 75013 Paris. Tél.: 45.83.78.96.**

Vends Amstrad 464 couleur t.b.é. (2000 F) + imprimante couleur OKI (1800 F) + nbx disqs de jeux et 100 hebdoms (700 F) + 4000 F le tout + joystick. **Julien GUERBE, 97, av. de la Marne, 92600 Asnières. Tél.: 47.90.87.25.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur + lecteur disq + synthétiseur + nbx jeux disq-K7 (Barbarians, Bivouac, HMS Cobra...) + journaux. Le tout: 4000 F. **Christophe PIERRE, 22, sentier des Fosses-Rouges, 92240 Malakoff. Tél.: 46.54.35.69.**

Vends Amstrad CPC 464 mono + lecteur de disq DD1-1 + adapt. péritel + joystick + nombreux logiciels + livres: 3800 F. **Julien PACAUD, 48, av. des Sciences, 93370 Montfermeil. Tél.: 43.51.25.43.**

Vends Amstrad CPC 464 + moniteur + K7 (30 environ: Action, Stratégie, Rôle...) + livre + 2 manettes de jeu dont une avec 2 prises + astuces. Valeur: + 2500 F, vendu 2000 F. **Damien, Hauts-de-Seine. Tél.: 46.44.29.93** (aux heures repas).

Vends CPC 464 + Mon mono + 1 livre (CPC 464) + 1 joystick + 50 jeux. Le tout: 2300 F. **Sylvie UNTZ, 61, résidence des Peupliers, 62320 Bouvry. Tél.: 21.20.17.52.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur 1986 excellent état + joystick + 30 logiciels originaux + 1 livre + magazines: 2200 F. **Frantz KLEEB, 47, bd Lelasseur, 44000 Nantes. Tél.: 40.76.21.97** (après 19 h).

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + 54 disquettes dont les meilleures (Prohibition, Barbarian, Discology, etc.) + doc. Le tout: 4000 F. **Frédéric BOIS, 3, rue du Capitaine-Ferber, 75020 Paris. Tél.: 43.61.03.53.**

Vends Amstrad couleur 464, bon état + nombreuses cassettes de jeux + une manette Atari. Le tout: 2700 F. **Patrice GEREZ, 31, bd de Bellechasse, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. Tél.: 48.85.16.42.**

Vends Amstrad CPC 6128 couleur (vieux de 4 mois) + 2 manettes + 7 disquettes (jeux + utilitaires): 4100 F. **Richard DO, 2, allée Manet, 95500 Gonesse. Tél.: 34.53.89.92** (après 18 h sauf mer., sam. et dim.).

Vends CPC 6128 couleur + 2 joysticks + 1 housse + nbx jeux et utilitaires. Prix: 5000 F, acheté le 12/86. **Pierre BAILLY, 8, rue de Duras, 75008 Paris. Tél.: 42.65.02.09.**

Vends Amstrad CPC 464 monochrome b.é. + jeux + joystick (Speeding) + revues, 1289 F. **Arnaud GIRET, 10, rue des Immeubles-Industriels, 75001 Paris. Tél.: 43.73.43.95.**

Vends CPC 464 coul. neuf + souris + joystick + 20 jeux, 3000 F. **Sylvie PALOMERAS, 32, rue des Bergers, 75015 Paris. Tél.: 45.75.45.60**, de 11 h à 12 h ou après 22 h.

Vends CPC 464 coul. + lecteur disquettes DD1 (garanti 6 mois) + joysticks + nombreux jeux + manuel. Etat neuf. Prix: 3800 F. **Dimitri BORDET, 43 ter, rue Jules-Ferry, 92700 Colombes. Tél.: 47.84.07.13.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur lecteur disquettes + nbx jeux sur disquette + joystick, revues, 4500 F à débattre. **Pierre FAURE, 35, av. Antaole-France, 78300 Poissy. Tél.: 30.74.20.67.**

Vends Amstrad 6128 couleur + 2 housses + 20 jeux, 3500 F et vds T07 70 + lect. K7 + Cra Opt + 2 jeux + Basic + color. Prix: 1500 F. **Fabien VAUTRIN, 6, rue de Ponthieu, 75008 Paris. Tél.: 45.62.41.56** (après 17 h).

Vends Amstrad 6128 couleur + lect. de cas. + joystick + 50 jeux + Tilt 34 à 47 et Amstar 14 14, le tout: 4200 F. **Gabriel GÉRARD, avenue Jean-Lartigay, 40130 Capbreton. Tél.: 58.72.21.62.**

Urgent! Vends CPC 464 couleur + DD1 + nbx logiciels disq. + 20 K7 + manuel d'utilis. + nbx revues. Le tout en très bon état. Prix: 4000 F. **Stéphane GUTH, 10, rue du Général-Roguet, 92110 Chichy. Tél.: 47.39.45.03.**

Vends CPC 464 coul. + manuel + 10 jeux, 2000 F. Lecteur DDI + 15 disq. (util., langage, jeu) + revues, 2700 F ou l'ensemble 4500 F. **Bruno DAFONSECA, 25, rue J. Michelet, 92700 Colombes. Tél.: 42.42.16.77** (h. d. b.).

Vends CPC 6128 query + moni. couleur + DMP 2000 + magnéto + câble entrée DMP et magnéto + revues + doc. d'un prix réel de 8500 F, donne à 6000 F. **Lionel ROUVA-REL, 2, rue des Oliviers, 34470 Perols. Tél.: 67.50.30.26.**

Vends Amstrad 464 sans moniteur + soft: 1000 F. Vds jasm-in 5,25 pouz Amstrad: 1000 F. Vds Atari 800 XL + cassette: 500 F. **Laurent BRACQ, 6, résidence Bois-d'Ozon, 93630 Saint-Symphorien-d'Ozon. Tél.: 78.02.73.64.**

Vends CPC 464 coul. état neuf + DD1 garanti + nbx jeux en K7 et disq. + 60 Mag + 1 Quicks shot, cause achat pro. Prix: vendu 5500 F (réel: 9050 F). **Philippe POUYET, 6, villa des Saules, 78650 Beynes. Tél.: 34.89.37.66.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur très bon état + lect. disq. DD1 (09/87) + joy. + nbx jeux cass.-disq. + livres + utilitaires. Le tout: 4000 F. **Anthony PRÉHAM, 38, rue de la Paix, 93270 Sevran. Tél.: 43.84.03.30.**

Vends CPC 6128 couleur (fin décembre 86) + 33 disques + nombreuses K7. Le tout pour 3600 F. **Philippe PINEL, 127, rue de Chateaubriand, bât. D, 92290 Châteaufort-Malabry. Tél.: 46.60.46.29** (après 20 h).

Cause ST, vends Amstrad CPC 6128 couleur + DHP 2000 + joy. + magnéto + logiciels. Sous garantie + revues, le tout: 4800 F. **Stéphane PAREIGE-BERNARDIN, 43 bis, bd de Créteil, 94000 Saint-Maurice. Tél.: 48.89.95.39.**

Vends CPC 464 couleur + DD-I + jeux (Elite, Templiers d'Orven, Shogun) + revues + 30 disq. Prix: 2500 F. **Eric BOUGUET, 31, rue des Ebiisores, 78030 Plaisir. Tél.: 30.55.16.05.**

Vends Amstrad CPC 6128 clavier azerty + imprimante DMP 2000 (monochrome) + nombreux jeux originaux. Vendu: 4500 F, prix à débattre. **Jean-Claude RABEUX, 107 bis, rue de la Gare, 94290 Villeneuve-le-Roi. Tél.: 45.97.69.50.**

Vends CPC 6128 couleur (garantie 10/02/88) + revues + jeux + câbles + livres. Prix: 4000 F. **François BURCIER, Côte des Baux, Aulnay-Itton, 27180 Saint-Sébastien-des-Morsent. Tél.: 32.37.10.02.**

Vends CPC 464 moniteur couleur, Quicksshot 9, livres (valeur 1000 F), magazines, nbx jeux, utilitaires, le tout en t.b.é., sacrifié 3000 F. **Charly DARNAUDGUILHEM, 12, rue Xavier-de-Maistre, 06100 Nice. Tél.: 93.84.79.55.**

Vends CPC 464 couleur t.b.é. + lecteur disq, + 2 joys + nbx jeux + Mirage Imager + très nbx magazines, livres, listings. Vendu non séparé 3500 F. **Franck BURDET, 47, rue des Meuniers, 92500 Rueil-Malmaison. Tél.: 47.32.27.75.**

Vends Amstrad 6128 couleur + manuel + utilitaires + 100 jeux originaux + 3 joysticks + câble doubleur. Le tout dans carton origine: 4500 F. **Francois GERSZAL, 9, chemin des Plantes «Arcy», 77390 Chauxes-en-Brie. Tél.: 64.06.34.70.**

Vends Amstrad CPC 6928 avec 70 disquettes de jeux: 91100, 91110 + 1 jeu + joysticks. Prix: 3400 F. **Grégory KLIFA, 19, rue du Val-d'Osse, 94410 St-Maurice. Tél.: 43.75.64.10.**

Vends disquettes 3 1/2 9 F pièce par 50. Pour Amstrad 3 pouces 20 F pièce par 20. 5 1/4 1350 F les 100. Drives 5 1/4 700 K pour ST, CPC 1500 F. **Jacky BIDOUX, 11, rue du Chemin-de-Fer-Protonge, 93140 Bondy. Tél.: 48.49.86.41.**

Vends CPC 6128 couleur + lecteur cassettes + 50 disq. + 2 joysticks + revues + garantie de 7 mois + manuel. Le tout 4000 F. **Arnold POUTEAU, 39, bd St-Marcel, 75013 Paris. Tél.: 43.36.63.02.**

Vends CPC 464 couleur + lect. DD1 + nbx logiciels + livres + initiation basic + joy., t.b.é. Valeur neuf: 5800 F, vendu: 2700 F. **Franck DESOLNEUX, 29, rue J.-Joffrin, 94100 Saint-Maur. Tél.: 43.97.12.75.**

Vend pour Amstrad ou ordinateur équipé Centronics imprimante Seikosa SP 1000 CPC, état neuf, 80 colonnes, 100 CPS. Prix: 1400 F (vaut 3300 F). **Olivier PRISMA, 357, av. de Fabron, 06200 Nice. Tél.: 93.07.77.67**, h. b.

Vends CPC 464 couleur + nbx jeux + 1 joystick + revues. Prix: 2500 F. **Eric ROUILLOIN, 10, rue Pihet, 76570 Pavilly. Tél.: 35.91.30.30.**

Vends Amstrad 464 mono + jeux + Péritel. Prix: 1000 F. **Claude OLLIVIER, la Grande Plaine, bât A3, bd des armis, 83100 Toulon. Tél.: 94.27.44.76.**

Vends Amstrad 464 couleur + housse + joy. + nbx jeux + livres. Emballage d'origine, 2900 F. **Jacky CANTIN, 11, rue de Tchecoslovaquie, 44000 Nantes. Tél.: 40.48.15.04.**

Vends CPC 464 et moniteur couleur, encore garanti 10 mois + 1 joystick, peu servi, 2600 F. **Jean-Paul GUILLET, 3, rue Normier-Simon, 89390 Ravières.**

Vends Amstrad 6128 monochrome + 5 livres + 20 disquettes + nbx jeux + joystick. Prix: 2900 F. **Régis VIGNON, 34 rue du Château-d'Eau, Ris-Orangis, 911300 Essone. Tél.: 69.43.34.21.**

Vends ou échange pour Amstrad CPC 464 K7 + nbx jeux à très bas prix. News (Mag Mag, Barbarian, etc.). **François HERRERA, 22, place de la Cour, 57360 Annéville.**

Vends CPC 464 couleur, bon état + 2 manettes + nbx jeux (Miami Vice, K2000, The way of Tiger, Ping Pong, etc.). Prix: 2500 F. **Davis EISS, 19, rue Lahire, 75013 Paris. Tél.: 45.86.42.65.**

Vends Amstrad 464 coul. + lec. disquettes + système paroles + joystick + nbx jeux et utilitaires + livres et revues. Le tout pour 3000 F. **Laurent MITNIK, 183, bd Murat, 75016 Paris. Tél.: 42.88.94.72.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur + imprimante + nbx jeux parmi les news + utilitaires + documents + livres. Prix

réel: 9200 F, vendu 4000 F. **Fernand PASCUAL, 8, rue Balny d'Avricourt, 75017 Paris. Tél.: 42.27.33.06.**

Vends CPC 6128 mono + joystick + 60 disq, 3 P. + lecteur Jasmín AM50 + nbx disq, 5 P + nbx revues Amstrad + nbx logiciels. Prix: 5000 F. **Luis Manuel PEREZ, 4, impasse Chanut, 93200 Saint Denis. Tél.: 48.20.52.21.**

Vends CPC 6128 coul. + nbx copieurs + nbx jeux (Barbarian, Prohibition, etc.) + joystick + programmes. Prix: 4500 F. **Eric BOURDIAL, 144 bis, rue de Paris. Tél.: 48.93.09.15** (après 20 h).

Vends Amstrad 6128 avec moniteur monochrome + manuel et disq. de jeux. Les cpm + manette de jeux, prix: 9500 F. **Moussa DIALLO, 7, rue Paul Cezanne, 94460 Valenton. Tél.: 43.82.29.28.**

Pour 1200 F vous posséderez un CPC 464 à écran monochrome neuf. Donne logiciels (30) + joystick. **Frédéric RAULT, Lotissement Le Coteau N° 11, 33360 Latresne. Tél.: 56.20.61.48.**

Vends CPC 464 monit. couleur + lect. de disks. + nbx disks + nbx K7. Prix à débattre. **Mathieu ROGER, 57, rue Jean Moulin, 62220 Carvin. Tél.: 21.37.97.98** (après 18 h).

Vends nbx logiciels Amstrad disk ou les échanges (Tuer ne pas jouer, Mannathan, 95-Flash, Le Maître des âmes...), **Joa-chim CHALANE, Chemin de Léaraa-Ascarat, 64220 St-Jean-Pied-de-Port. Tél.: 59.37.27.06.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur + joystick + nbx logiciels + meuble: 2000 F à débattre. Softs originaux 60-70 F (MGT, etc.). **Franck PERROCHON, 32, place du Sacre-Cœur, 36100 Issoudun. Tél.: 54.21.76.96.**

Vends Amstrad PC 1512 + moniteur couleur + 2 drives (sous garantie) + 6 jeux originaux + émulation Minitel + câble + souris. Le tout 8000 F. **Cédric JANSENS, 34, bd Victor-Hugo, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél.: 47.58.72.07.**

Vends jeux (originaux) en disquette pour Amstrad (Gauglitz, Leviathan, Ocean all Star Hits...) Liste sur demande. **Franck NOGUERA, Boulevard Guy Moquet, 13110 Port de Bouc. Tél.: 42.06.66.27.**

Vends CPC 464 + moniteur mono + lect. disks (TT, EX, ET) + nbx jeux + 2 joysticks (turbo) + rangeur K7 et D. + écran project. Prix: 3190 F. **Pascal BONY, 15 ter, rue du Frêne, 31150 Fenouillet. Tél.: 61.70.05.92.**

Vends CPC 464 couleur + lec. de disqs + jeux + revues. **Mathieu ROGER, 57, rue Jean Moulin, 62220 Carvin. Tél.: 21.37.97.98** (après 18 h).

Vends lecteur de disquettes DD1 pour 464 (état neuf) 1400 F, souris 500 F + joystick 50 F, différentes revues. **Eric CHAIGNEAU, 54, rue des Barbins (Saran), 45400 Fleury les Aubrais. Tél.: 38.43.48.71.**

Vends Interface série RS232C pour Amstrad CPC 464/664/6128. 400 F. **F. BAYARD, 66 bd le Basser, 53000 Laval.**

Vends Amstrad CPC 464 écran monochrome + adapt. Péritel + nbx jeux + 2 joysticks + revues Amstrad + ampli pour casque HiFi. T.B.E. Prix: 2100 F. **Michel LOPEZ, Groupe Ducret, 240 chemin St-Jean du Désert, bât. 3, 13012 Marseille. Tél.: 91.42.53.09.**

Vends Amstrad CPC 464 + prise Péritel + 25 K7 (jeux + jeux) + souris AMX + livres M.C. n° 1, 3, 6 + revues. Valeur 5500 F, vendu 1300 F. **Marc ROLLAND, 93, rue du rouet, 13008 Marseille. Tél.: 91.25.61.26.**

Vends K7 CPC 464 à bas prix (de 15 à 70 F) (Top gun, Trail Blazer, Ball Breaker). **Jean Le BRUN, 5, allée des Aubepines, Le Clos Beauchamps, Plessis-Pâte, 91220 Bretigny-sur-Orgue. Tél.: 60.84.64.40** (après 18 h).

Vends CPC 464 mono + nbx jeux + livres ainsi qu'un canon X07 et un casio PB 700. Prix à débattre. **Jean-Luc SAGNIERE, 13, rue du Docteur Schweitzer, 77177 Brétigny-sur-Orgue. Tél.: 47.56.16.06.**

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + imprimante DMP 2000 + 2 joysticks + 30 revues + 3 livres + 35 disquettes nbx logiciels + boîte + câble magnétophone. T.B.E. Très grande valeur, sacrifié: 5900 F. **Gérald BRETELLE. Tél.: 69.20.62.01.**

Vends lecteurs Amstrad Atari DF/DD 5P1/4: 1250 F. Compatible PC Toshiba 3P1/2 320 K: 1350 F. Comp. IBM 360 k DF/DD 5P1/4: 1450 F (tt est neuf). **Nicolas POUVREAU, 54, rue du Père, 17180 Périgny.**

Vends 6128 + moniteur couleur + 2 joysticks + nbx jeux + Prohibition, Enduro Racer, Paper Boy + logiciel graphique occp. Très abrité 3000 F. **Bruno DEFOORT, rue du Gal de Gaulle, Rés. des Patis, bât. G, 95520 Osny. Tél.: 30.30.43.39.**

Vends CPC 464 + joystick + écran couleur + nbx jeux + programmes. A saisir 2000 F. **Dominique AGNES, 145/147, bs Victor-Hugo, 92110 Chichy. Tél.: 47.56.16.06.**

Vends Amstrad PCW 8256 + imprimante + 3 jeux + 2 disquettes systèmes + livres et revues. Prix: 4300 F à débattre. Sous garantie, acheté août 87 4700 F. **Laurent BOUTET, 5, rue du Château-d'Eau, 91130 Ris-Orangis. Tél.: 69.06.26.07** (heure repas).

Vends 6128 coul. 3000 F + scanner dart 600 F + souris AMX 500 F + RS 232C 400 F + Rom mercedes 500 F + Kenel 80 F + nbx prog. et mag. Le tout 4650 F. **Jean-Etienne LELIEVRE, 34, av. de la Libération, 80430 Bea**

Vends pour Amstrad Les Dieux de la mer, Le maître des âmes, Barbarian, World Class Leader board, Le Necromancien + 8 disques à 120 F une ou 500 F le tout. **Bruno PIERRE, 1115 résidence des Fontaines, rue Marcelin Berthelot, 92800 Puteaux. Tél. : 47.73.55.14.**

Vends Amstrad CPC 6128 coul. + 2 joystick + nbx jeux et utilitaires + câble magnéto. Le tout 3 000 F. **Hervé LYAUD-DET, Les Oranges Chamelet, 69620 Le-Bois-D'ong. Tél. : 74.71.32.36 (après 18 h 30).**

Vends 6128 coul. + 2^e lec. 3 P + joystick + 20 disques + housse cord. K7 + liv. Le tout 4 600 F. RS232 400 F. Lecteurs SP 600 & 1 000 F. Orig. Turbo Pas. + divers. **Gilbert ITHOROTZ. Tél. : 46.54.40.45.**

Vends livres CPC, n° 7 à 29 + 2 MS : 200 F + Amstar n° 2-4 à 16 : 100 F + Amstrad Magazine n° 2 à 5, 7 à 29 : 300 F le tout 5 000 F. **David GRUOIS, 131, rue du Riez, 59242 Genech. Tél. : 20.84.63.57.**

Vends CPC 464 couleur : 2 500 F + DDI 1 500 F (7 mois). Le tout en excellent état ; livre avec nbx jeux + revues et 2 joystick. **Jean-François GUYONVARCH, 9, rue Lebas, 29140 Rosporden. Tél. : 98.59.89.84.**

Vends Soft serveur Master Min + câble mini + interface + doc. 400 F. Vds soft originaux pour 464 : 25 F. Vds Mirage Imager : 300 F. **Tél. : 35.80.07.26.**

Vends Amstrad CPC 664 (couleur) (1 an). Prix à débattre. Vends numéros d'Hebdomagie (5 F). **Mathias HAVET, 25, rue de la Gare la Créche, 59270 Bailleul. Tél. : 28.40.40.11.**

Vends excellent état Amstrad CPC 464 couleur + lecteur DDI + nombreux logiciels cassette et disquette (Arkanoid, Renegade, etc.). Le tout 5 000 F. **Pascal DETRANCHANT, Santa Maria, Figaniella, 20110 Propriano, Corse. Tél. : 95.76.11.24.**

Vends Amstrad PC 1512 + moniteur couleur + 2 drives + souris + émulation Minitel (lce-câble). Le tout 8 000 F. **Cédric JANSSENS, 34, bd Victor-Hugo, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 47.58.72.07.**

Vends Graphiscoper, pour Amstrad en très bon état, car très peu servi. Prix neuf : 1 000 F, vendu 690 F. **Jérôme NEDJOUA. Tél. : 42.22.20.19.**

Vends Amstrad 464 + moniteur mono + manette + nbx jeux + utilitaires + 1 housse + manuel + magazines + service logiciel ap. v. **Eric AUGÉ, 6, rue de la Trinité, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : 40.70.86.97.**

Vends Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + joystick + nbx logiciels (Winter Games, Arkanoid) + nbx magazines. Valeur réelle 5 000 F. Vendu : 3 000 F. **David LECAN, 28, route de Troux, 78280 Guyancourt. Tél. : 30.43.06.50.**

Vends nbx jeu pour 6128. Vends jeu K7 (ou échange). **Frédéric DEMOULIN, La Guyonnière, 72170 Assé-le-Riboul.**

Vends 6128 coul. + joystick + 54 disk + jeux : Paper boy, Prohibition, Arkanoid, etc. + doc. + journaux. Le tout 4 000 F (emballage d'origine). **Frédéric BOIS, 3, rue du Capitaine Ferber, 75020 Paris. Tél. : 43.61.03.53.**

Vends Amstrad 464 mono + nbx jeux (Best) + cart. imagerie Imager turbo (copiant jeu à vitesse rapide). Le tout 1 600 F. (Sur Tam-Garonne). **Benoit BONNOMET, Bressols, 82700 Montech. Tél. : 63.02.95.32.**

Vends CPC 6128 + nbx jeux (Crazy Cars, Barbarian, Arkanoid...) + livre de programmes + manuel + emballage d'origine + manette + housse. **Prix : 4 700 F. Francis VERDIER, 79, ave A. Caillou, 77500 Chelles. Tél. : 60.08.06.58.**

Vends pour CPC 6128 lecteur 5 1/4 Vortex complet avec jeux. **Prix : 1 500 F. Jean-Dominique BOISSE, 1, chemin des Plantes de Jouarre, 77730 Wanteuil-sur-Marne. Tél. : 60.23.51.80.**

Vends CPC 6128 coul. + jeux disq. et K7 + discology + joystick + cordon magnéto. Port payé, le tout : 3 500 F. **Gilles ENNE, 16, rue de Paris, 06400 Cannes. Tél. : 93.99.28.58.**

Vends CPC 464, vends K7 originaux à des prix plus que dérisoires. Liste contre 3 timbres. **Carlos GARRIDO, 7, rue de la Marine, 69100 Villeurbanne.**

Vends Amstrad 464 couleur + DMP 2000 + multiface 2 + housses + très nbx jeux + 2 joystick. Prix à débattre. **Sébastien VINEL, 1, résidence Le Maroni, St-Josse, 20600 Bastia. Tél. : 95.32.22.92 (après 17 h).**

Vends pour Amstrad. utilitaires : Odd Job, Discology, Data-mat, Amsword... 50 à 80 F pièce. **Alex, 25 bis, fg Madeleine, 45000 Orléans.**

Vends pour CPC ext. mém. Vortex 256 k + boîtier Form Rombo avec maxan & Utopia en rom + synthé vocal français + livres (micro APP) 780, CPM. Très bas prix. **Michel KAYA, 2, square Surcouf, 91350 Grigny.**

Vends Turner TV pour 6128. Jamais servi cause double emploi. Prix à débattre. Pour les plus rapides, encore garanti. **Sébastien VANACKERE. Tél. : 48.66.37.32 (18 h 30).**

Vends Amstrad CPC 6128 couleur. The. Sous garantie + 2 joystick Konik + doubler + 1 originaux. Le tout 3 500 F. En option Discology 200 F. **Boris LELAURE, 26, rue G. Dupont, 95870 Bezons. Tél. : 39.47.10.37.**

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + 4 livres + 27D7 + nbx jeux + boîte + joystick + doubleur de joystick. The.

Seulement 4 000 F. **Stéphane AFCHAIN, 24, rue Jules-Ferry, 91430 Igny. Tél. : 69.41.35.67.**

Vends CPC 464 monochrome + nbx jeux + 5 cassettes vierges + joystick + bouquin. Le tout 1 400 F. **Guillaume ROGUES, 29, avenue du M. Blanc, 69140 Rillieux. Tél. : 78.88.71.81.**

Vends 6128 couleur + lecteur K7 + revues + nbx jeux + housses + livres + joystick Arcade. The. Servi 3 mois. **Prix : 4 000 F à débattre. Sébastien VANACKERE. Tél. : 48.66.37.32.**

Vends Amstrad 464 coul. + nbx jeux dont nbx hits (Barbarians, Arkanoid, Winter Game, GP 500, 3D GP) et autres nouv. Le tout pour 2 500 F **Serge ROULAND, 8, rue Maessling Heiligenstein, 67140 Barr. Tél. : 88.08.17.20.**

Vends CPC 6128 super état + adapt. Péritel + 2 joystick + nbx jeux (les plus connus) et utilitaires (Pascal, Discology...) + revues. **Prix : 3 600 F. Philippe PRENAS, La Muire Domblans, 39210 Voite. Tél. : 84.44.64.20.**

Super! Amstrad 464 (coul.) + DD7 (sous garantie) + 26 jeux originaux + Multiface 2 + 3 joystick + 12 disks pleins + crayon optique + Discology + manuels + surprise! 4 800 F. **Jean-Philippe MARCELLI, 25, rue Gandon, 75013 Paris. Tél. : 45.83.78.96.**

APPLE

Vends Apple II C + moniteur II C + joystick + souris + p. Péritel + 30 jeux + utilitaires + très nbreux docs, etc. Le tout : 6 000 F à déb. **David FOURNIOL, 5, rue Jean-Louis-Louet, 92700 Colombes. Tél. : 47.84.97.87.**

Vends Apple II C + moniteur mono. + stand. + lecteur ext. + imp. Seikosha + souris + joystick + nbx softs + docs. Le tout : 7 000 F. **Olivier BERNARD, 4, pl. des Fédérés, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 45.92.03.90 (tél. entre 18 h 30/21 h).**

Vends Apple II C, état neuf + moniteur + support + joystick + souris + sac transport, livres, jeux de rôle, lecteur disq. intégré. 4 500 F. **Christian MOREAU, 55, boulevard de Charonne, bât. C, 75011 Paris. Tél. : 43.70.39.74.**

Vends Apple II C + carte parallèle + carte 280 + moniteur + nbreux logiciels + livres. Possibilité vente séparée. Prix très intéressant. **Laurent PERRIAULT, 20, rue de Douaumont, 55100 Belleville-Meuse-Verdun. Tél. : 29.84.21.95.**

Vends Apple II C + moniteur II C + 2^e lecteur + souris + joystick neuf + câble et Péritel + sac transport + nbx logs + boîtes + doc., le tout état neuf : 6 500 F à débattre. **Jean-Marie CEDOLIN, 5, rue du Brochet, 78200 Mantes-la-Ville. Tél. : 30.92.46.17 (après 18 h 30).**

Vends Apple II E : 128 K + 80 col. + drive + souris + monit. II E + câble Péritel + boîte + très nbx programs : 6 400 F, log. Max the Globe Trotter : 650 F. **Antoine LECLERC, 11, rue Pierre-Ronsard, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : (1) 69.96.63.79.**

Vends Apple II C + moniteur + joystick + souris + nbx jeux + logiciels + docs + livres + support + valise. Le tout à 6 500 F. **Sébastien HITTENA, 64, rue de l'Égalité, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 46.38.80.41.**

Vends Apple Graphics Tablet pour Apple II, II E et II GS + carte Chat Mauve, prix à débattre. **Jean-Luc MAN-CHINO, 63, rue de Courcelles, 75008 Paris. Tél. : 43.80.77.71.**

Vends Apple II E 128 K + souris + manette + nombreuses cartes et programmes (jeux, etc.). Ecran couleur + lecteur de disquette. **Prix : 6 000 F. Yann PEILLEUX, sur les Bois-Anthy, 74200 Thonon-les-Bains. Tél. : 50.72.70.61.**

Vends Macintosh 128 K + Imagewriter + lecteur externe 400 Ko + pavé numérique + nbx logiciels. Le tout : 9 000 F (à débattre). **Lionel DAHAN, 10, bd Edgar-Quinet, 75014 Paris. Tél. : 43.22.64.82.**

Vends logiciels originaux pour Apple II E - GS (jeux et utilitaires) à petits prix. **Gérard PERRET, 14, rue du Champ-de-Manœuvre, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.28.24.38.**

Vends logiciels originaux pour Apple II C : Mandragore, Mouse Desk, Pitstop 2, Conan, Bruce Lee à prix réduits. **Daniel METGE, 59, chemin de la Citadelle, 69230 Saint-Genis, Laval. Tél. : 78.56.24.95 (après 19 h).**

Vends Apple II C + moniteur vert + Imagewriter II + joystick + souris + nbx prog + nombreuses docs + sac de transport. Achetés 1 500 F, cédé à 9 000 F T.T.C. **Lionel GUERIN, 34, cours Jean-Jaurès, 38130 Echolles. Tél. : 76.09.06.01 (heures repas).**

Vends Apple II E, 128 K, 2 monit., 3 drives (5 1/4, 3 1/2), impr. DMP, graphiscop 2, cartes : Eve (80 C, 64 K, RVB), Z 80, parallèle, contrôleurs) + nbx utilitaires et jeux. Prix sacrifiés (poss. vente séparée) **Tél. : 45.94.13.41 (entre 19 h et 21 h).**

Vends Apple II C + 2 drives + moniteur couleur + souris + joystick + nbx jeux et utilitaires + doc + 384 Ko (1 an). **Prix : 6 900 F. Michelle THEVENOT, 11, rue Cambacères, 60330 Le Plessis-Belleville. Tél. : 44.60.57.99 (18 h).**

Vends Apple II C 384 K + prise Péritel + support + moniteur mono + souris + joystick + nbx logiciels + sac transport. Achetés 1 500 F, cédé à 9 000 F T.T.C. **Lionel GUERIN, 34, cours Jean-Jaurès, 38130 Echolles. Tél. : 76.09.06.01 (heures repas).**

Vends Apple II Europlus + mon. coul. + drive + carte 16 K + 128 K + 80 col. + nbx jeux + livres. 3 500 F. **Stéphane**

LEHNERT, 24, promenade Maxime-Gorki, 78500 Satrouville. Tél. : 39.13.26.52.

Vends Wargames originaux pour Apple. Prix écrasés. Liste sur demande. **Frédéric ARMAND, 55-59, bd Sérurier, 75019 Paris. Tél. : 42.40.28.90.**

ATARI

Vends des jeux sur Atari XL/XE. Prix sacrifiés, liste contre 3,40 F. Vends aussi anciens numéros Tilt les 10 : 150 F. **Marc ALBRIEX, 28, rue de Cunray, 91230 Montgeron.**

Vends Atari 600 XL + 64 Ko, lect. de K7, lect. de disq., tablette et graphique : 2 500 F le tout ou séparément. Originaux en K7, disq. et cartouches. **Jérôme SERAIS, 6, rue des Norbertines, 14310 Villers Bocage.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + 3 boîtes de rangements nbx + cartouche (Donkey-Kong) + nbx logiciels. Le tout 2 500 F. **Fabrice HENON, 20, rue Molière, 3421 « Le Village », 94220 Merblay. Tél. : 34.50.08.14.**

Vends état exceptionnel Atari 130 XE + XC12 + 3 joystick (dont 2 phasor un neuf) + 30 K7 (Silent, Arkanoid, Raid), 2 300 F à déb. **Nicolas VERNAY, St Symphorien des Bois, 71800 La Clayette. Tél. : 85.28.06.42.**

Vends Atari 520 STF + moniteur couleur Thomson + imp. traçante 4 couleurs laser PP40 + nbx livres et revues + 50 disks : 4 900 F. **Henri LECAILLIER, 35, rue Min, 59100 Roubaix. Tél. : 20.24.16.56.**

Vends câble détecteur de sonnerie, 300 F les 2, 190 F l'1. Achète matériel mono Atari SM125 moins de 700 F, magneto 1010 Atari - 100 F. **Rodolphe CZUBA, 100, route de Vauvo, 60100 Creil. Tél. : 44.25.57.24.**

Vends mat. Atari suivant : 800 XL + 1050 : 1 000 F. 130 XE + 1050 : 1 400 F. 1029 : 900 F. 1050 : 800 F. Tab. tact. : 400 X. XC 12 : 250 F. Monit. Philips : 500 F. Logs et docs. **Manuel HERNANDEZ, 6, rue Proudhon, bât. 18, « les Buis », 25700 Valentigney. Tél. : 81.30.53.82.**

Vends originaux pour Atari ST : Starglider : 150 F. Le Manoir de Morteville : 150 F. **Jean-Marc CHAFFARD, 8, rue Elsa Triplet, 07250 Le Pouzim. Tél. : 75.63.90.78. (Entre 13 h et 19 h).**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + très nbx logiciels + joystick + livres + disques vierses + boîte de rangement. Le tout 2 500 F. **CEDRIC. Tél. : 46.42.50.02.**

Vends Atari 800 XL + lecteur K7 + tablette tactile + jeux + nbx livres. Le tout 1 000 F (vente séparée possible). **Stéphane FEUILLANT, 12, rue de Provence, 80100 Abbeville. Tél. : 22.24.59.28.**

Vends Atari 800 XL + lecteur disq. 1050 + écran monochrome Zenith + 160 prgs + manette : 3 000 F. **Jean-Jaques QUEUNE, 2, allée Jacques Callot, 93290 Tremblay les Gonesse. Tél. : 48.60.58.04.**

Vends cause Amiga-Atari 520 STF neuf, garantie 1 an / 12 + 35 log. news : 3 500 F. **Dorey ANDRE, 54, rue Sébastien-Mercier, 75015 Paris. Tél. : 45.75.35.30.**

Vends Atari 800 XL + 1050 Tab. tactile + joystick + livres + nbx jeux. Parfait état + utilitaires + boîtes rangements + disq. vierges 5 000 F. **Adrien FABREGAT, 1, rue du Bois Montmartre, 77680 Roissy en Brie. Tél. : 60.29.00.86.**

Vends Atari 800 XL (64 K) + 1029 (matricielle) + 1050 (drive) + 2^e drive (pour pièces) + tablette tactile + joystick + livres. Cédé à 3 500 F et nbx jeux (cadeau). **Jean-Philippe LESIAK, 5, villa Champagne, 91800 Epinay-sous-Senart. Tél. : 60.46.25.11.**

Vends Atari 800 XL + 1050 + 2 joystick + nbx jeux sur disquettes + 13 Tilt + disquettes vierges : 2 000 F. **Nicolas RODIQUE, 47, rue Nicolas Remond, 10800 St Julien les Villas. Tél. : 25.82.50.91.**

Vends console Atari : 2 600 F avec 3 cartouches (Pole Position, Invaders, Pac Man) : 500 F. **Tél. : 30.43.18.38.**

Vends imprimante Oki 1920 pour Atari ST, encore garantie 6 mois avec 10 rubans : 2 100 F. **Arnaud JAYET, 43 bis, rue des Festeux, 62700 Bruay Labussière. Tél. : 21.62.57.22.**

Vends 130 XE en panne + lecteur 1050 en état + lecteur K7 + tablette tactile + nbx logiciels. Le tout 1 400 F, pas de vente séparée. **Didier CUNY, 24, rue du Vignoble, 54360 Damelevières. Tél. : 83.75.02.70.**

Vends ou échange soft sur ST (France ou étranger). Cherche Freeboot et digitaliseur de son. **Kevin GUELTON, 129, rue J.-B. Deraux, 59260 Lezennes. Tél. : 20.05.47.81.**

Vends Atari 800 X + 1029 + nombreux jeux. **Prix : 1 200 F + Amstrad couleur + nbx jeux sur cassettes et disquettes. **Prix : 4 500 F + Hector HR. Prix : 400 F. Jean-Christophe LONGCHAMON, 30, route de Liessaint, 91100 Tigery. Tél. : 60.75.89.74.****

Vends Atari : 2600, bon état, (très peu servi) + manette + 5 K7 avec manuel : le tout : 450 F. **Yann VIALET, 128, parc du Carrouge, 77230 St-Mard. Tél. : 60.03.04.50.**

Vends Atari 130 XE + drives + joystick + 50 jeux (Ultima IV, Gauntlet, the Pawn) + adap. peritel-pal + livres + périphériques divers. Le tout : 3 500 F. **Cyril MORCRETTE, 10, rue Danton, 75006 Paris. Tél. : 43.54.68.63.**

Vends pour 520 ST originaux avec notices, plans... Bratcas, Land of Havoc, Flight Simul., Time Bandit. Prix à déb. **Pierre FRECHOU-RENAULT, 38, Le Patriarche, 01210 Fernel-Voltaire. Après 18 h. Tél. : 50.40.59.31.**

Vends pour Atari logiciels originaux, prix sacrifié, possibilité d'échange. Région parisienne. **Franck DEMRI, 50, quai du Petit Parc, 94100 Saint-Maur. Tél. : 42.83.42.18.**

Vends pour Atari XL/XE : drive 1050-800 Xi et logiciels imports U.S. et Anglétarre : Astrodrift, Infiltrator (originaux). Région parisienne. **Franck DEMRI, 50, quai du Petit Parc, 94100 Saint-Maur. Tél. : 42.83.42.18.**

Vends pour ST (Déf. Crown, Mortville, Marble, Tonic Tile, Barbarian, TNT) nombreux autres (Cause Amiga). **Philippe BAROIN, 1, rue Louis-Rolland, 92120 Montrouge. Tél. : 46.55.78.14.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + imprimante 1029 + logiciels + docs + joystick. **Prix : 2 800 F. L'ensemble ou séparément. Serge EZERZER, 1, résidence du Cardinal, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : 69.34.58.00.**

Vends pour XL/XE 16 logiciels : 5 en cassettes et 11 en disquettes. Faible prix à débattre. 16 cassettes vierges : 4 gratesures par logiciel acheté. **Rémi GERARD, 12, rue Arthur Rimbaud, 80900 Amiens. Tél. : 22.47.29.30.**

Vends Atari 800 XL péritel. Prix à débattre. **Rémi GERARD, 12, rue Arthur Rimbaud, 80900 Amiens. Tél. : 22.47.29.30.**

Vends pour Atari 520 : lecteur cumana : 1 000 F + imprimante Panasonic. Pour Atari 800 XL : tablette graphique + lecteur 1010 + logiciels + joystick. **Raphaël D'ASSIGNIES. Tél. : 47.55.12.00.**

Vends Atari 520 STF + moniteur coul. + imprim. traçante 4 couleurs + documentations + 820 disq. Jeux et utilitaires récents. Ensemble 6 500 F. Imprimante seule 720 F. **Henri LECAILLIER, 35, rue Mim, 59100 Roubaix. Tél. : 20.24.16.56.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + moniteur monochrome Zenith + nbx logiciels + revues + livres : 3 800 F + cadeaux ! **Damien GREUSARD, Cité PTT, 01390 Saint André de Corcy. Tél. : 72.26.11.65.**

Vends ou échange programmes pour Atari 800 XL/130 XE. **Yane MOTTIN, 28, rue du Bois l'Abbé, 94500 Champigny sur Marne.**

Vends Atari ST : drive SF 354 : 1 000 F (tout frais compris) + 2 joystick : 76 F chacun. Donne 10 disk vierges pour achat du tout. **Nicolas RAGAIGNE, 15, chemin de Berzet, 63122 Ceyrat. Tél. : 73.61.47.80.**

Vends Atari 1040 STF, 6 mois + nbx logiciels. Le tout 5 500 F. Cherche contacts pour échanges de programmes Atari. **Henri CARTHONNET, 132, rue des Chanelles, 63100 Clermont Ferrand. Tél. : 73.73.28.33.**

Vends soft Atari ST (def. Crown, Deg. Elite, Out Run, Pinter 24, Tonic Tile, Trauma, Barbarian, Sentinel, TNT, Gauntlet) et nbx autres. **Philippe BAROIN, 7, rue Louis Rolland, 92120 Montrouge. Tél. : 46.55.78.14.**

Vends Atari 1541 + power Cartridge + cas. 10 F une + Megamem ou proposez échange et je cherche 520 STF dans région. **Patrick GOIRAND, 22, rue Juramy, 13004 Marseille. Tél. : 91.49.07.77.**

Vends Atari 1040 STFM + imprimante SMM 804 + nbx softs + boîte de rangement + console Sega + Out Run + Space Harrier + World Grand Prix. **Stéphane CAMAIL, 3, rue du Pont Colbert, esc. I, 78000 Versailles. Tél. : 39.51.04.31.**

Vends Atari 800 XI + 64 K, lect. de K7, lecteur de disq. + tablette graphique : 2 500 F. Le tout ou séparément avec cadeaux. Vends originaux pour Atari 800 XL : en cartouche, en K7 (Road Race, Blue Max...). en disq. (Eidolon, Gauntlet, Summer Games, Free, 7 Cities of Gold...). **Jérôme SERAIS, 6, rue des Norbertines, 14310 Villers Bocage.**

Vends Atari 800 XL logiciels à bas prix (Gestion, Gauntlet, Ultima...). Possibilité échanges. **Sylvain POTIER, av. du Marchal Leclerc, 58400 La Charité sur Loire. Tél. : 86.70.12.27. Merc. et w.e.**

Vends Atari 800 XL + drive 810 chapee + imprimante 1029 + trackball + nombreux softs (Arkanoid, Green Beret, Mini Office 2...). Faire offre. **Stéph. Tél. : 74.29.94.95.**

Vends disq. originales (Ghosts'n Goblins...) à 80 F pièce + prog. pour Atari 520 STF + 2 quicks shot II à 70 F les deux. **Arnaud BRUN, 25, rue Colombe en Bruilhois « La Musardière » 37310 Laplume. Tél. : 53.68.66.63.**

Vends câble pour Atari 520 ou 1040 permettant de le rélier au Minitel + émulateur Minitel + divers progr. télématiques. **Prix : 200 F. Patrick FEDIDA, 6, rue du Chemin-Vert, apt. 152, 93000 Bobigny.**

Vends ou échange jeux sur 800 XL Atari en disquettes. Vends lecteur de cassettes XC 12 + jeux originaux. 400 F sacrifié ! **Thomas BOUDROT, 69, bd Bineau, 92200 Neuilly sur Seine. Tél. : 47.57.53.61.**

Vends Atari 520 STF + manuels + docs + nombreux logiciels + manette. Encore garanti (28/08/87). Le tout pour 4 000 F. **Pascal COTTON, 20, rue de la Diligence, 95310 St Ouen l'Aumone. Tél. : 30.37.88.69 entre 18 h et 21 h.**

Vends Atari 800 XL environ 300 F + 26 logiciels sur disk : 10 F chaque + 15 logiciels sur K7 : 250 F les 15 + lecteur K7 : 110 F. **Lionel ROLIN, 32, rue Dufour, 80000 Amiens. Tél. : 22.48.85.07.**

Vends Atari STF 1040 + monochrome + drive 5 1/4 + softs + free-boot : 6 500 F, sous garantie + C 128 + drive + power + soft : 3 000 F. **Jean-Marc SOIMOSAN. Tél. : 42.28.22.04.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + lect. K7 + joystick + logiciels + revues + livres : 2.500 F. + meuble info. **Monique ALOE, 268, route de Corbeil, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois, Tél. : 69.25.01.34.**

Vends pour Atari ST drive Cumana 3,5 pouces. Etat neuf. Double face + nbx super logiciels. Le tout 1.800 F. Echanges newx pour 520 ST. **Stéphane SILVESTRE, 27, lot Bois-Calais, 13170 La Gavotte. Tél. : 91.51.55.89.**

Vends 800 XL + lecteur K7 + 100 jeux + tablette tactile + joystick + livres + revues Atari + listings + cart. A saisir le tout 1.500 F. **Philippe HERMET, 80, rue du Charolais, 75012 Paris. Tél. : 46.28.56.78.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + impr. 1029 + joystick + logs originaux + doc. + livres. Prix : 3.000 F. Possibilité vente séparée. **Bernard GROS, Sous-les-Loges-Lelex, 01410 Chezezy. Tél. : 50.20.90.95.**

Vends Atari 800 XL avec moniteur monochrome et lecteur de cassette plus 40 logiciels + manette + cours Basic + livre. Le tout 2.000 F. **Jérôme PATIENTE, 42, rue de la Barre, 95880 Enghien-les-Bains. Tél. : 34.12.80.66.**

Vends Atari 800 XL + lecteur de disq., + lecteur de K7 + nbx jeux : 2.000 F. **Michel PETROFF, 149, avenue de Choisy, 75013 Paris. Tél. : 43.31.83.21.**

Vends Atari 520 STF t.b.e. + souris + nbx logiciels (50 prg dont toutes nouveautés en util. et jeux). Valeur : + de 15.000 F sacrifié 3.000 F. **Eric PARENT, 22, rue Archereau, 75019 Paris. Tél. : 42.00.99.59.**

Vends pour Atari 520/1040 nbx logiciels à 20 F (Defender of the Crown...). Liquide stock pour Atari 800 XL : bas prix. **Dominique PERNICI, 93, Les Platanes, 13320 Bouc-Bel-Air. Tél. : 42.22.19.41.**

Vends pour Atari 520 JOUEUR SF 314 720 Ko. 1.500 F sous garantie. **Jean-Claude ROUILLE, 131, rue des Bas, 92600 Asnières. Tél. : 47.99.22.60.**

Vends Atari 520 STF + mon. coul. + lecteur 5P1/4 + joystick + prgs + docs. Prix à débattre. **Ronan GOURVENEC, Lycée naval-CIN-Brest, 29240 Brest-Naval. Tél. : 98.80.80 navi-2322.**

Vends Atari 8 bits + drive 1050 + 30 programmes. 1.100 F. Vends Atari 800 XL Pal, 600 F Secam, Tab tact. **Olivier MEYER, 1, rue de la Libération, 77430 Champagne. Tél. : 64.23.35.34.**

Vends et échange log. sur Atari STF. Bas prix. Contact durable. Recherche news. Vends Apple IIc + drive + souris + nbx prog. **Adel FERJANI, 24, rue du Nord, 75018 Paris. Tél. : 42.52.44.96.**

Vends pour Atari K magnéto : 250 F. Lecteur disq + nbx logiciels + boîte : 500 F. Ext. 64K : 250 F. Moniteur vert : 600 F. **Olivier MARTINEZ, 3, impasse du Pont-Blanc, 77500 Chelles. Tél. : 64.26.34.38.**

Vends 800 XL Atari + 1050 + 3 boîtes de rangement + nbx logiciels + 1 CT + 10 disquettes vierges. Le tout 3.000 F à débattre. **Fabrice HENON, 20, rue Moilière « 3421 » Le Village, 95220 Herblay. Tél. : 34.50.08.14.**

Vends drive 354 Atari. Recherche news Atari ST. **Bertrand LEPOIVRE, 72800 Luché-Pringé. Tél. : 26.82.73.03.**

Vends drive SF 314 pour Atari ST. Excellent état. Garanti 1 an. Affaire à saisir ! Prix : 1.400 F. **Stéphane NITENBERG, 45, avenue du Bel-Air, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. Tél. : 48.85.05.06.**

Vends 130 XE Atari 520 + drive 1050 + tablette tactile + moniteur mono blanc + 11 jeux orig. (Arkanoid, Gauntlet) + livres + câble péri. tout : 3.500 F. **Antoine HANUSSEAU, 2, rue Maurice-Rille, 41800 Montoire-sur-la-Loire. Tél. : 54.85.05.86.**

Vends Atari 800 XL + lect. K7 + moniteur monochrome + divers câbles + 2 joysticks + livres + nombreuses K7 de jeux. Le tout pour 1.800 F. Vente sep. possible. Vends lect. K7 Atari 1010 + nbx K7 orig. 600 F. **Quoc Think LE, Cormatin, 71460 Saint-Genouès-le-National. Tél. : 85.50.17.19.**

Vends pour Atari ST jeux et utilitaires + cartouches pour le Videopal. Prix à déb. **David RICHELLET, avenue des Maronniers, 26730 Hostun. Tél. : 75.48.81.09.**

Vends Atari 2600 + 20 cartouches pour le prix exceptionnel de 1.650 F (Joust, Obelix...). Achetés le 23/12/86). **Gernor BRUNNER, 11, rue Albert-Schweitzer, 59430 Fort-Mardyck. Tél. : 28.27.48.13.**

Vends Atari 130 XE + magnéto 1010 + initiation Basic complète + nbx logiciels sur K7 + 10 cartouches. Le tout 1.000 F. **Eliette CABAS, 04530 la Condamine. Tél. : 92.84.30.48.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + imprimante 1029 + doc. + nbx jeux. Le tout t.b.e. et emb. d'origine. Cédé à 2.000 F. **Jean-Christophe GLOT, Ecole Bréval, bd Basly, 62110 Henin-Beaumont. Tél. : 21.75.23.16.**

Vends pour Atari 800 XL, 130 XE livre « de RE Atari » (Basic avancé) + 5 Atariens Pokéys (revues sur Atari) + listings de Jeux. Prix intéressant. **Christophe VALADE, 9 bis, rue des Chênes-Fouchers, 39100 Dole. Tél. : 84.82.22.21.**

Vends ou échange sur Atari 800 XL jeux et utilitaires (Silent Service, Beach Head 1.2, Raid Over Moscow). De 10 à 50 F. **Jean-Olivier ANTOINE, rue des Cabrières, 23510 Eguilles. Tél. : 42.92.40.23 (après 18 heures ou w.-e.).**

Vends Atari 800 XL + 1050 + nbx disquettes programmées + 2 cartouches + 2 livres + branchements pour seulement 3.000 F. **Loïc ROINEUF, Roque-Servièrre Saint-Privat-des-Vieuds, 30340 Salindres. Tél. : 66.86.74.61.**

Vends Atari 520 STF 11/86 + FSII + Leader Board + Mercenary + Trilogy Apsahy + Silent Service + Music Studio + MGT + 10 th Frame tous originaux. 3.000 F. **Patrick GUILIN, 11, avenue de l'Europe, 94230 Cachan. Tél. : 46.65.63.36 (après 19 heures).**

Vends contre autre micro un Atari 800 XL + drive + 1010 + nbx jeux + 2 joysticks + livres. Le tout 2.300 F ou séparé. Props. **Emmanuel DA SILVA (VIEIERA), 8, rue du Mousoudun, 37100 Tours. Tél. : 47.41.96.28 (après 18 heures).**

Cause double emploi vend 520 STF et imprimante SMM 804 + drive : 1.050 F. cherche correspondants(les) sur ST/XL/XE. **Jean TEIGNY, 4, place de la Sapinière, 94470 Boissy-Saint-Léger.**

Pour Atari 1029 cause dble emploi vend ruban imprim. 50 F la boîte (2 rubans). Echange aussi jeux orig. sur XL/XE/ST. Cherche contact ST. **Alain-Annick TOUATI, 10, rue du Chateau-d'Eau, 91130 Ris-Orangis. Tél. : 69.06.02.29.**

Vends pour Atari 520 STF original de Sub Battle Simulator d'Epyx. Acheté : 290 F. Vendu 160 F. T.b.é. Frais de port inclus. **Stéphane GRISON, 17, avenue des Aquarelles, 44300 Nantes. Tél. : 40.49.01.93.**

Vends Atari 130 XE + 1010 + manette + table tactile + K7 + livres. Le tout en t.b.é. valeur 3.000 F cédé 1.500 F. **Willy VERCHERE, 33, rue Pierre-Curie, 93170 Bagnolet. Tél. : 43.61.45.77 (laissez message sur répondre).**

Vends Atari 520 STF neuf (4/12/87) + boîte + news + 10 disq. 2.900 F peu servi. **Serge MELICIANI, 35, chemin des Courdières, 78990 Elancourt. Tél. : 30.62.75.37.**

Vends Atari 520 STF + lecteur double face Cumana + Free boot + extension 1 mega + nbx programmes orig. Le tout 5.000 F. **Jean-Claude TAUNAY, 17, rue Trouin, 75005 Paris. Tél. : 43.26.66.72.**

Vends tablette tactile Atari t.b.é. : 500 F + nbx jeux originaux en K7, disq., et cartouches à prix très bas (leader Board, Silent Service, etc.). **Pascal MARJAC, 87, rue Saint-Patrice, 14400 Bayeux. Tél. : 31.92.64.34.**

Vends 800 XL + 1050 + nbx jeux disq. + joystick + livres + doc. L'ensemble : 2.000 F ou séparé (faire offre). J'ai Pawn, Winter Olympic, Arkanoid, (Green Beret), etc. **Laurent TOURNADE, 55, avenue de Verdun, 12200 Villefranche-de-Rouergue.**

Vends Atari 800 XL + lecteur K7 + lecteur de disquettes A 1050 + jeux. Le tout 1.200 F seulement. **Laurent PASELEGUE, 5, rue Henry-Bordeaux, 69800 Saint-Priest. Tél. : 78.20.39.87.**

Vends ou échange jeux pour Atari ST, achète programmes utilitaires récents et performants. **Raymond GAYTE, 11, avenue Beauregard, 69150 Decines.**

Vends 520 STF, servi 10 heures + 10 jeux : Catch, Karaté Kid 2, World Game, Winter Games, Arena, Prohibition, etc. + 10 disq. vierges + néo : 2.500 F. **Fabrice MONEL, 79, voie de Châtenay, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : 69.30.03.19.**

Je vends mon Atari 800 XL à prix défiant toute concurrence avec lecteur disq. et nbx programmes (gestion, musique, jeux, utilitaires). **Philippe PAILLOLE, 17, rue Jean-Mermoz, 92240 Malakoff. Tél. : 46.42.78.82.**

Vends pour Atari 800 XL jeux sur disq. originaux, prix intéressants (Conan, Karateka, Hardball, Loud Runner, etc.). **Bruno MARTIN, 857, route de Strasbourg, 69140 Rillieux-la-Pape. Tél. : 78.08.50.25.**

COMMODORE

Vends C 128 Péritel + 1541 + 1531 + jeux sur disq. + 25 K7 + livres : 2.100 F. Vends originaux sur Atari 800 XL disq. : 50 F, K7 40 F. **Christophe DHÉE, 9, rue des Alpes, 59400 Cambrai. Tél. : 27.83.55.65.**

Vends C 64 + 1530 + 1541 + Power Cart. + impr. GP 100 VC + moniteur TP 200 + nbx jeux avec doc. + livres (10) + langages + joysticks, etc. : 6.500 F (à débattre). **Philippe RIAND, 672, avenue de Genève, 74190 Le Fayet. Tél. : 50.78.29.40.**

Vends C 128 + 1571 + moniteur couleur + 70 disq. et K7 + magnéto + livres et doc. Prix à débattre. **Olivier HAKIM, 20, rue Gounod, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 46.02.21.97.**

Vends C 128 D + moniteur couleur 1702 + Power Cartridge + joystick + livres. Le tout : 4.500 F. **Véronique SUCANY, 15, rue des Mésanges, 93420 Villepinte. Tél. : 43.83.51.73.**

Vends ou échange très récentes News C 64 (originaux). Vends console CBS + 35 logiciels + toutes options (volant + manettes spéciales, etc.). **THE TIME, B.P. 26, 32600 L'Isle-Jourdain.**

Vends Commodore C 128 + drive 1571 + MPS 803 + moniteur 40-80 colonnes couleur + nbx jeux + revues et logiciels souris : 7.000 F (à débattre). **Emmanuel SIMONETTO, 41, avenue Foch, 95460 Evreux. Tél. : 39.91.33.40.**

Vends CBM 128 t.b.é. + lecteur K7 1531 et disq. 1570 + 3 joysticks + 90 News + log. professionnels : 5.000 F. (dans la région toulousaine). **Stéphane DE CHAVAILLE, 1, rue**

de Gap, bât. C 18, appt. 237, 31500 Toulouse. Tél. : 61.26.81.69.

Vends C 128 + 1571 + livres + Jane (tout sous garantie) + 50 disq. vierges : 4.800 F. En cadeau : Califo. Games, Guild Thieves, Game Over, Barbar, Metrocross... **Jean-Marc GADY, 117, rue Edgar-Quinet, 94100 Saint-Maur. Tél. : 42.83.38.56.**

Vends CBM 64 + lecteur K7 + 2 joysticks + de très nbx jeux : Defender of the Crown... Excellent état, prix : 3.350 F. **Nicolas MARJON, 8, Grande-Rue, Gaillon-sur-Montcint, 78250 Meulan. Tél. : 30.99.73.77.**

Vends C 128 D (1571 intégré) : votre prix est le mien ! Echange aussi softs Amiga ! **Xavier DARRÉ, 59, la Mare-des-Champs, 91290 Ollainville. Tél. : 60.83.35.66.**

Vends C 64 + 1541 + lecteur K7 + 2 joysticks + Power Cartridge + 70 K7 et disq. : à partir de 3.500 F (à débattre). **Pierre-Emmanuel BICHARA, 18, rue Duret, 75016 Paris. Tél. : 45.00.14.07.**

Vends C 64 Pal + 1541 + nbx disq + joystick + livre : 2.300 F. Recherche Jega à moins de 500 F (seulement dans 94, 75, 92). **Vincent BIREBENT, 100, rue Marc-Sangnier, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 42.07.82.92.**

Vends Commodore 128 + interface Péritel + lecteur K7 + jeux + joystick + manuel. Le tout en très bon état. Cédé à : 1.800 F. **David COUSO, 31, rue La Fontaine, 75016 Paris. Tél. : 45.20.41.26.**

Vends C 64 + 1530 + 1541 (sous garantie, 8 mois) + nbx disq. (Defender of the Crown, Enduro Racer, World games, Aves, Raider) : 3.500 F. **Jérôme CORDIER, 4, rue Ingelrains, Evreux, 27100 Evreux/Seine. Tél. : 27.61.10.61 (17 h).**

Vends lecteur disq. CBM 1541 t.b.é. Prix : 900 F à débattre. Recherche moniteur haute résolution Atari n/b SM 124 ou SM 125 (prix raisonnable). **Gérard LOISON, 29, avenue d'Orléans, 91580 Etretchy. Tél. : 60.80.27.07.**

Vends C 64 + 1530 + Power Cartridge + 1 joystick + câble Péritel + nbx jeux + livres de prog. : 4.900 F (à débattre). **William SCHEERES, 80, bd Sérurier, 75019 Paris. Tél. : 42.00.29.87.**

Vends pour C 64 jeux (nouveautés et anciens) sur K7 ou disq. Vends aussi moniteur Zenith monochrome. **Christophe, Paris. Tél. : 45.85.34.16 (entre 18 et 19 h).**

Vends C 64 + lecteur disq. 1541 + lect. K7 1530 + moniteur couleur 1702 + nbx jeux utilitaires (garantie 1 an). Prix : 3.500 F (à débattre). **Philippe LUPTER, 1, allée de Cornouailles, 78200 Magnanville. Tél. : 34.78.67.65.**

Vends Commodore 128 D + imprimante PS 803 + cartouche Action Replay 3 + lect. K7 + Pal/Péritel + nbx programmes + 1 joystick. Le tout : 5.000 F. **Olivier LEPEIT, 63, rue de l'Abbé-Glatz, 92600 Asnières. Tél. : 47.99.08.14.**

Vends Commodore 64 + lecteur 1530 + 13 jeux + nbx programmes, vendu ensemble : 2.000 F ou séparément. **Willy FRANCHET, 330, avenue du Camp-de-Pie, 14990 Bernières-sur-Mer. Tél. : 31.96.67.66.**

Vends ou échange pour C 64 programmes : Barbarian, Roadrunner, Metrocross, Army Moves (disq. uniquement). **Olivier GOY, 3, allée Morgane, 35510 Cesson-Sévigné. Tél. : 99.83.91.33.**

Vends imprimante Commodore MPS 803 + tracteur à picot, très bon état. Prix : 1.550 F. **Roland FREMERY, 6, rue Fridtjof-Nansen, 57380 Annerville. Tél. : 87.71.39.63.**

Vends C 64 Peritel + Power Cartridge + programmes + lec. disq. + lecteur K7 + impr. IMPS 803 + manuels + access. T.b.é., le tout : 5.000 F (à débattre, Ile-de-France). **Eric. Tél. : 39.47.03.29.**

Vends C 64 + moniteur couleur + drive 1541 + 1530 + 2 joysticks + livres + programmes + accessoires. Le tout en très bon état. Prix : 6.000 F. **Sylvain BOURGEOIS, 2, rue des Mésanges, Hommarig, 57400 Sarrebourg. Tél. : 87.07.75.34.**

Vends CBM 128 (état neuf) + lecteur K7 1530 : 1.500 F + moniteur vert : 400 F + nbx jeux (Commando...) + manuels. **Frédéric LANCLAS, 16, rue François Mansard, 92350 Le Plessis-Robinson. Tél. : 42.53.80.76.**

Vends Commodore 64 antenne et Péritel + lecteur de K7 + nombreux jeux + joystick (Tiger Mission, Commando II, 1942). Le tout : 1.500 F. **Frédéric CARITTE, 19, rue Pièce Come, Chaumontel, 95270 Luzarches. Tél. : 34.71.25.65.**

Vends CBM 64 + 1541 + 1530 + Power Cart. + Interface + nbx jeux (Defender of the Crown, Infiltrator, Hit-pack, Summer-Winter Games). Prix : 3.000 F. **Mathieu CROUZET, 8, rue Alexis Martin, 92240 Malakoff. Tél. : 42.53.09.57.**

Vends C 128 D + nbx disq. + imprimante + 2 joysticks + lecteur de K7 + Power Cartridge + programmeur d'Erom + convertisseur (Pal/Secam) + docs et schémas. **Sébastien CAPUT, 19, rue d'Auvergne, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : 30.64.48.28.**

Vends Commodore 128, drive 1570, lecteur 1531 avec divers accessoires, revues, livres, programmes K7 et disq. Très bon état. Petit prix. **Patrick MONTIER, 37, bd du Portugal, 35200 Rennes. Tél. : 99.51.86.72.**

Vends C 64 (nouveau modèle) + lecteur K7 + jeux. Le tout : 1.500 F. **Monique JEANNETEAU, Route du Mans, 72480 Bernay-en-Champagne. Tél. : 43.20.76.91.**

Vends C 64 + 1541 + cordon Peritel + Power Cartridge + Bi-Printer + jeux + disq. vierges + docs + joystick. Tout t.b.é. Prix : à débattre (ne vend que l'ensemble). **Denis GORET, 16, rue de la Verdure, Couvron, 02270 Crecy-sur-Serre. Tél. : 23.20.91.86.**

Vends Commodore Vc 20 + lecteur K7 + extension 3 K + extension 8 K + Super Expander + cartouches + nbx jeux. Le tout en bon état. Cédé à : 900 F. **Paulo BORGES, 9, rue de la Doler, Cité de l'III, Robertsau, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.31.54.05.**

Vends C 64 + 1541 + lecteur K7 + imprimante IPS 803 + nbxlog. (jeux, util.), le tout très bon état. Prix : 4.500 F à débattre. **Frack-Olivier VANDERLYNDE, 4 avenue du Maréchal-Soffier, 59370 Mons-en-Barrois. Tél. : 20.04.41.57.**

Vends Commodore 128 + lecteur 1550 + nbx prog. + drive 1571 : 1.700 F. Imprimante Okimate 20, couleurs : 1.800 F. Port gratuit. **Gwenael ROPERT, 24, rue de Touraine, 56300 Pontivy. Tél. : 97.25.34.16.**

Vends C 64 Pal + lecteur K7 + 25 jeux K7 : Green Beret, Acrojet... + livres + 2 joysticks. Le tout : 1.300 F. **Philippe CORDIER, 28, rue de Maugray, 54600 Villers-les-Nancy. Tél. : 83.28.32.06.**

Vends C 64 + drive + lect K7 + joystick + Paddles + livres + autoformation Basic + imp. Seiko GP 100 + 19 logiciels + 7 K7 : 4.000 F. **Alain HESPERINE, 35, avenue Jeanne-d'Arc, 94160 St-Mandé. Tél. : 43.28.32.09.**

Vends C 64 + drive 1541 + lecteur K7 + monit. monochrome 87 + Fastload + 2 manettes + nbx jeux, prix : 4.500 F, le tout en tbé. **Jérôme POTES, Paris. Tél. : 45.74.54.99.**

Vends C 64 + lecteur K7 + livres + jeux + Péritel, très bon état, le tout : 2.000 F. **Paul Le ROUX, 190, avenue de la République, 92000 Nanterre. Tél. : 47.21.48.19.**

Vends CBM 64 + 1541 + 2 joysticks Wico + nbx prog + revues et docs, 2.500 F à débattre. **Frack GUEZ, 28, av. du 8 Mai 1945, 95200 Sarcelles. Tél. : 39.90.91.82.**

Vends (tbé) C 64 + moniteur couleur + lecteur 1541 + nbx disq. de jeux + lect. 153 + 14 K7 + Speed King (garantie 2 mois), le tout 4.500 F. **Karl WERY, 62, boulevard de Pesaro, 92000 Nanterre. Tél. : 47.73.66.93.**

Vends C 128 + lecteur K7 + jeux + adapt. Péritel : 2.000 F. **Yann COSSONNET. Tél. : 60.15.26.88.**

Vends C 64 Pal Secam + 1570 + très nbx livres + jeux super Zaxxon, Summer Lane + 15 disquettes : prix à débattre, tél. le week-end. **Lionel BIDAUT, Verosvros Haute-loup, 71220 Saint-Bonnet-de-Joux. Tél. : 85.24.80.80.**

Vends C 64 + moniteur couleur + drive 1541 + Plotterw 1520 + 50 softs (K7, disq.) + lecteur K7 + multipan + doc., le tout : 7.000 F avec 2 joysticks **Jeremy HALKIN, 45, rue Blanche, 75009 Paris. Tél. : 48.74.45.65.**

Vends Commodore CBM 64 Pal + lecteur de K7 réf. 1530 + joysticks + 11 K7 de jeux, le transformateur est séparé : 750 F. **Nicolas DENHEZ, 66, bd de la Liberté, 59800 Lille. Tél. : 20.54.19.54.**

Vends C 64 + lecteur disq. (encore garanti 1 an) + nbx jeux + Secam Péritel + doc 3.900 F. **Olivier DALONGEVILLE, 6, rue des 2 Frères, 78150 Le Chesnay. Tél. : 39.55.39.95 (après 18 h).**

Attention aux amateurs de logiciels, je vends mon CBM 128 avec nbx jeux (util., graph...) en disq. avec en + la PW cart., le lec. disq. (les 2 sous garantie), le lect. K7, l'interface Pal/Secam, des livres, notices, docs, le tout acheté il y a un an et demi, 8.140 F, je l'abandonne à 6.000 F. **Emmanuel, Chelles-sur-Seine. Tél. : 60.08.53.23.**

Vends C 64 Secam + lect. disq. 1541 + 2 joysticks + nbx jeux, le tout 2.750 F, à débattre. **Sébastien SIGAUDÉS, 45, rue Saint-Ferdinand, 75017 Paris. Tél. : 45.74.25.96 (à partir de 18 h).**

Vends ou échange jeux (news) pour C 64 sur disq. uniquement. Possède Test drive, Max torque, Adv. Flight Tainer, California games, Bad cat... **Emmanuel LARREY, 26, avenue Pierre Marty, 31390 Carbone.**

Vends Commodore 64 Péritel + lecteur cassettes 1530 + jeux + livres + manettes, prix : 1.500 F. **Eric GMYREK, 74, rue de la Marine, 92330 Sceaux. Tél. : 47.02.00.57.**

Vends C 64 + drive 1541 (sous garantie) + 10 livres + nbx logiciels + extension cartouches, le tout : 3.000 F. **Claude PY, 41, rue Mazaygues, 91100 Toulouse. Tél. : 61.49.88.92.**

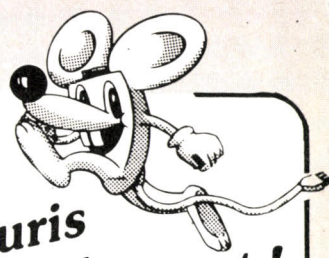
Vends C 128 D + adapt. Pér. + power cart. + nbx jeux + bte rgmt + revues + livres + joy. + adapt. série CBM pr imp. Citizen 120 D. Prix à débattre. **Fabrice FONTAINE, 20, bd Desaix, 63000 Clermont-Fd. Tél. : 73.34.14.52 (après 19 h).**

Urgent ! Vends C 128 + mon. coul. + 1541 + MPS 1000 + power cart. + graph. 2 + nbx jeux nouveaux + livres, jamais servi (val. : 14.000 F, vendu 4.500 F). **Alexandre MULLER, 16, rue du Parc de Noailles, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : 34.51.49.10.**

Vends C 64 + 1541 + imp. MPS 803 + Péritel + Fastload + nbx importants jeux util. + livres rev., + docs + joys. + 2 boîtes rangt. A saisir 5.000 F. **Jean FORGUES, 7, place Allende, 94000 Créteil. Tél. : 48.98.50.33 (sur rendez-vous).**

Vends C 64 + lecteur 1541 + TV coul. (Pal. Secam) + 2 joys. Quickshot II + 70 logiciels (Road runner, Barbarian, the Pawn...) prix à débattre. **Boris HEINKELÉ, 35, rue du Maréchal-Fayolle, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : 48.75.14.03 ou 48.73.40.00.**

JESSICO



Quand les prix sont si bas, les souris dansent !

AMSTRAD TOP HITS

3D GRAND PRIX	87/139
720 DEGRES	92/142
ACE 2	92/142
ACTION FORCE	87/142
ADVANCE TACT. FIGHTER	87/138
ALBUM DIGITAL	118/162
ALBUM EPYX	118/189
ALIEN US	95/142
ALTERN. WORLD GAMES	92/142
AMSTRAD GOLD HITS 2	92/142
ANGE DE CRYSTAL	145/220
ANNEAU DE ZENGARA	142/187
ARCHANOID	87/142
BARBARIAN	92/138
BASIL THE DETECTIVE	92/142
BASKET MASTER	87/142
BEST OF ELITE 2	92/142
BILLY 2	135/195
BIRDY	142/192
BIVOUAC	123/192
BLOOD VALLEY	92/142
B. MORANE ESPACE	245/245
B. MORANE CHEVALERIE	245/245
B. MORANE JUNGLE	245/245
BOB WINNER	139/168
BOBSLEIGH	92/142
BRAVESTAR	92/142
BUBBLE BOBBLE	92/142
BUGGY BOY	92/142
CALIFORNIA GAMES	92/142
CAPTAIN AMERICA	92/142
CHARLIE CHAPLIN	92/142
CHOSE DE GROTEMB.	132/172
CLASH	92/142
COBRA (LORICIEL)	126/175
COMBAT SCHOOL	87/142
CRASH GARETT	192/218
CHAZY CARS	126/156
DEATH WISH 3	89/142
DIEUX DE LA MER	145/175
DRILLER	87/142
DRUID 2	87/142
ELITE 6 PACK 2	92/142
ENDURO RACER	92/142
ERE HITS 2	142/223
EXOLON	92/142
F15 STRIKE EAGLE	95/145
FIRETRAP	92/142
FLASH POINT	87/142
FORTERRESSE	132/192
FREDDY HARDEST	87/142
GABRIEL	137/172
GAME SET MATCH	128/176
GAUNTLET 2	92/142
GRYZOR	87/142
GUADALCANAL	92/142
HIT PACK 2	92/142
HMS COBRA	255/295
HURLEMENTS	132/172
HYBRID	92/142
IMAGINE ARCADE HITS	119/162
IZNOGUD	192/242
JACK THE NIPPER 2	87/142
JACKAL	87/142
KONAMIS GREATEST HITS 1	92/142
LA GUERRE DES ETOILES	95/145
L'OEIL DE SETE	185
LAZER TAG	92/142
LES RIPOUX	122/192
LORICIEL HIT 4	149/178
MACH 3	126/178
MATCH DAY 3	87/142
MALETTE JEUX FIL	192/242
MARCHE A L'OMBRE	142/192
MARQUE JAUNE	246/246
MASK 2	92/142
MATHRES EN SERIES	255/292
MONOPOLY	172/242
OCEAN ALL STARS HITS 1	92/142
OCEAN ALL STARS HITS 2	118/162
OUT RUN	92/142
OXPHAR	205
PACK FIL 2	185/186
PASSAGERS DU VENT 2	285/295
PHARCON	135/192
PIRATES	92/142
PROHIBITION	118/192
QIN	255
QUAD	142/178
RAMPAGE	92/142
RAMPARTS	92/142
RED L.E.D.	92/142
RENEGADE	87/142
ROAD RUNNER	92/142
RX-220	142/178
RYGAR	92/142
SAMOURAI TRILOGY	87/142
SCRABBLE	172/220
SIDE ARMS	92/142
SPY V SPY 3	95/145
STIFFLIP AND CO	92/132
STREET SPORT BASKET	92/142
STRYFE 2	92/142
SUPER HANG ON	92/142
SUPER SKI	145/192
SUPER SPRINT	142
THEY SOLD A MILLION 3	92/142
THUNDERCATS	87/142
TOUR DE FORCE	92/142
TRANTOR	92/142
TREASORS DE US GOLD	115/189
TRIVIAL PURSUIT	175/229
VICTORY ROAD	87/142
WIZARD WARZ	92/142
WORLD LEADERBORD	87/142

AMSTRAD K7 Budget 49 F

ACROJET	
AMERICAS CUP	
BALLBLAZER	
CHOLO	
COMBAT LYNX	
CONTAMINATION	
DONKEY KONG	
DRUID	
ELECTRAGLIDE	
FROST BYTE	
FUTURE KNIGHT	
HJACK	
HOWARD THE DUCK	
IMPOSSIBALL	
INFILTRATOR	
KINETIX	
KRAKOUT	
KWAH	
MARIO BROTHERS	
MISIAH OMEGA	
NEMESIS THE WARLOCK	
NETHER EARTH	
NIGHT GUNNER	
NOSEFERATY	
PACIFIC	
PINGBALL WIZARD	
PRODIGY	
PULSATOR	
RANARAMA	
RETURN TO OZ	
SABOTEUR	
SIGMA 7	
SIR LANCELOT	
SPINDIZZY	
STAR STRIKE 2	
STRIKE FORCE COBRA	
SURVIVOR	
TEMPEST	
THAI BOXING	
THANOTOS	
UCHI MATA	
WAY OF THE TIGER	
XARO	
YIE AR KUNG FU	
ZOIDS	

HACKER	X
HOUSE OF USHER	X
JAWBREAKER	X
JET JET WILLY	X X
JUGGLES HOUSE	X
JUGGLES RAINBOW	X
KING OF RING	X
KINGDOM	X
KNIGHTS OF T. DESERT	X
KNOCKOUT	X
LAZER HAWK	X X
MORDONS QUEST	X
NIBBLER	X
NIGHT RAIDERS	X X
ORB OF ZARRAMIER	X
POOYAN	X
RIVERALLY	X X
ROCKET REPAIR	X X
SCRAM	X X
SCREAMING WINGS	X X
SEA BANDIT	X
SIDE WINDER	X
SPRING	X X
SPINDIZZY	X X
SPU V SPY 1	X X
SPU V SPY 2	X X
WARRIORS OF RAS	X X
WHINTER OLYMPICS	X X
ZORRO	X X

2600 VCS CART. 109 F

AIR SEA BATTLE	
BATTLE ZONE	
BOXING	
BREAKOUT	
CARNIVAL	
CHOPPER COMMAND	
CIRCUS	
CODERBREAKER	
DEFENDER	
DODGENS	
DONKEY KONG	
ENDURO	
FREEWAY	
GALAXION	
GHOSTBUSTERS	
GOLF	
GRAND PRIX	
HUNT AND SCORE	
JOUST	
KABOOM	
KANGAROO	
KEYSTONE CAPERS	
MEGAMANIA	
METEOR DEFENCE	
MIDNIGHT MAGIC	
MILLIPEDE	
MOUSETRAP	
MS. PACMAN	
OUTLAW	
PITFALL	
POLE POSITION	
RAQUETBALL	
RIVER RAID	
SKET SHOOT	
SKI-ING	
SMURF	
SOLAR FOX	
SOLARIS	
SPACE CAVERN	
SPACE SHUTTLE	
STARGATE	
SUMMER GAMES	
SUPER BREAKOUT	
TENNIS	
VENTURE	
WARLORDS	
WINTER GAMES 149	
WIZARD ON WAR	

SEGA

ACTION FIGHTER	195 F
ALEX KIDD WONDER	195 F
ASTRO WARRIOR	195 F
BLACK BELT	195 F
CHOPFLITER	195 F
ENDURO RACER	195 F
F 16 FIGHTER	149 F
GHOST HOUSE	149 F
MY HERO	239 F
OUTRUN	239 F
PHANTASY ZONE	195 F
PRO WRESTLING	195 F
ROCKY	239 F
SECRET COMMAND	195 F
SHOOTING GALLERY	195 F
SPACE HARRIER	239 F
SPY VS SPY	149 F
SUPER TENNIS	149 F
TEDDY BOY	149 F
THE NINJA	195 F
TRANSBOT	149 F
WONDERBOY	195 F
WORLD GRAND PRIX	195 F

ATARI ST

ADDICTABALL	169 F
ALBUM EPYX	242 F
ALTIR	195 F
ALTERNATE REALITY	235 F
ARENA	329 F
ARKANOID	120 F
BALANCE OF POWER	249 F
BARBARIAN (PALACE)	169 F
BIVOUAC	185 F
BLACKLASH	195 F
BLUE WAR 3	220 F
BOULDERDASH CONST.	139 F
BUBBLE GHOST	192 F
CAPTAIN AMERICA	192 F
DEEP SPACE	255 F
DEFENDER OF THE CROWN	285 F
DEGAS ELITE	245 F
EDEN BLUES	190 F
ENCHANTER	159 F
F15 STRIKE EAGLE	195 F
FLIGHT SIMULATOR II	350 F
GAUNTLET 2	192 F
GOLDEN PATH	155 F
H.M.S. COBRA	195 F
HACKER 2	159 F
HITCHHIKERS GUIDE	195 F
HOLLYWOOD HUNKS	159 F
INTERPRETEUR C	390 F
IZNOGUD	242 F
JEWEL OF DARKNESS	190 F
KINGS QUEST 3	239 F
L'AFFAIRE	235 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	242 F
LE MAITRE DES AMES	242 F
LEADERBORD	199 F
LEADERBOARD Tourn.	99 F
LES DIEUX DE LA MER	192 F
LES RIPOUX	192 F
MACH 3	195 F
MALETTE JEUX FIL	290 F
MANHATTAN CHASER	239 F
MANOIR DE MORTEVILLE	175 F
MARCHE A L'OMBRE	179 F
MASQUE +	245 F
MASTERS OF THE UNIVERS	195 F
MERCENARY COMP	192 F
MEURTRES EN SERIES	235 F
MISSIONS EN RAFALE	245 F
NINJA	98 F
OUT RUN	195 F
PASSENGERS DU VENT 2	269 F
PAWN	185 F
PHANTASIE 2	225 F
PHOENIX	245 F
PLANETFALL	189 F
PROHIBITION	185 F
Q-BALL	215 F
ROADRUNNER	195 F
ROADWAR 2000	199 F
ROADWAR	195 F
ROGUE	220 F
S.D.I.	260 F
SAPENS	195 F
SEASTALKER	145 F
SILENT SERVICE	195 F
SILICON DREAMS	195 F
SPACE QUEST	239 F
SPACE SHUTTLE	192 F
SPELLBREAKER	159 F
SPIDERMAN	170 F
STAR FLEET 1	430 F
STRIKE FORCE HAR.	239 F
SUPER HUEY	190 F
T.N.T.	179 F
TAI PAN	192 F
TASS TIMES	159 F
TERRORPODS	195 F
THAI BOXING	115 F
TRAILBLAZER	239 F
TRAUMA	242 F
TT RACER	239 F
ULTIMA III	239 F

AMIGA

ALTERNATE REALITY	235 F
BARBARIAN	215 F
CALIFORNIA GAMES	239 F
CRUNCHER FACTORY	90 F
DEFENDER OF THE CROWN	275 F
DEMOLITION	115 F
FEUD	99 F
FLIGHT SIMULATOR 2	345 F
GAUNTLET	239 F
GOLDRUNNER	219 F
HACKER 2	249 F
HOLLYWOOD POKER	189 F
KINGS QUEST 3	265 F
LEADERBOARD	210 F
MARBLE MADNESS	195 F
NINJA MISSION	99 F
ORGE	239 F
PALANX	225 F
PHANTASIE	90 F
PLANETFALL	239 F
PLUTOS	159 F
ROADWAR 2000	142 F
SEASTALKER	239 F
SHANGAI	159 F
SINGAPORE	249 F

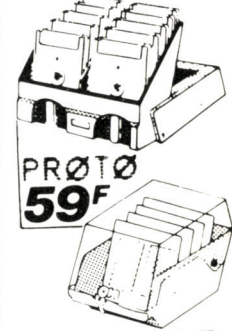
SILENT SERVICE	215 F
SINBAD	275 F
SPACE QUEST	269 F
SPELLBREAKER	159 F
STARGLIDER	199 F
SUPER HANG ON	145 F
SUPER HUEY	189 F
SWOOPER	189 F
TASS TIME IN TOWTOWN	249 F
ULTIMA III	210 F
WINTER GAMES	215 F
WINTER OLYMPIAD 88	195 F
WORLD GAMES	215 F
ZORK 2	159 F

IBM PC + COMP

A.C.E	195 F
ALBUM EPYX	220 F
ARKANOID	190 F
BALANCE OF POWER	239 F
BOB WINNER	220 F
CALIFORNIA GAMES	192 F
CONFLICT VIETNAM	239 F
EDEN BLUE	242 F
F15 STRIKE EAGLE	192 F
FLIGHT SIMULATOR	425 F
FORTERRESSE	220 F
GAUNTLET	195 F
GRAND PRIX 500 CC	192 F
HMS COBRA	292 F
HOLLYWOOD HUNK	285 F
INFILTRATOR	192 F
IZNOGUD	280 F
KAMPPGRUPPE	249 F
L'AFFAIRE	242 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	242 F
LE MAITRE DES AMES	192 F
LES RIPOUX	192 F
MACH 3	220 F
MALETTE JEUX FIL	290 F
MARBLE MADNESS	195 F
MARCHE A L'OMBRE	242 F
MEURTRES EN SERIES	290 F
MGT	195 F
MISSIONS EN RAFALE	242 F
PASSAGERS DU VENT 2	280 F
PHARAONS	220 F
PITSPOT 2	195 F
PROHIBITION	242 F
RENEZ-VOUS W/ RAMA	195 F
ROADWAR 2000	239 F
ROCK N WRESTLE	195 F
SABOTEUR 2	142 F
SAPIENS	220 F
SCRABBLE	242 F
SHANGAI	249 F
SILENT SERVICE	220 F
SOLO FLIGHT	192 F
SPACE GAMES	109 F
SPELLBREAKER	225 F
STARGLIDER	239 F
STRIKE FORCE	149 F
SUB BATTLE SIMULAT.	220 F
SUMMER GAMES 2	192 F
SUPER TENNIS	192 F
TAI PAN	145 F
TOP GUN	195 F
TOP SECRET	229 F
TRIVIAL PURSUIT	290 F
ULTIMA 4	225 F
WIZARDS CROWN	239 F
WORLD GAMES	192 F

BOITIERS DE RANGEMENT

Boitier Proto	10x3	59 F
Boitier DS40LA	30x3	99 F
Boitier DS40LB	45x3.50	99 F
Boitier JSY 80	80x3.50	119 F
Boitier JSY 48	48x3	119 F
Boitier DD50L	50x5.25	119 F
Boitier DS100L	100x5.25	149 F



PROTO 59F

JSY 48 119F

JOYSTICKS

Les meilleurs joystick au monde

Doublor de Joystick	69 F
Phasor one (U.S. Gold)	115 F
Joystick Cheetah 125	89 F
Joystick Cheetah Mach 1	135 F
Pro 5000	130 F
Quickshot turbo II	135 F
Speed king	120 F
Moonraker II	89 F
Cheetah PC	199 F
Carte PC	225 F

Disquettes 3.50"DFDD

9 F 95*

à l'unité - Par 100

DISQUETTES 3 pour AMSTRAD

15 F 90*	
----------	--

Réf.	5	10	20	50	100
3" CF2	100 F	189 F	358 F	845 F	1590 F
3" 1/2 DFDD	-	130 F	240 F	550 F	995 F
5" 1/4 SFDD	-	75 F	140 F	325 F	600 F
5" 1/4 DFDD	-	80 F	150 F	350 F	680 F

* Disquettes certifiées 100% garantie 5 ans
Livrées dans boîtes + enveloppes + étiquettes

BOITIER PLASTIQUE type AMSOFT..... 29 F Les dix

BON DE COMMANDE EXPRESS

ARTICLE (garantie échange immédiat)	Qty	PRIX	MONTANT

Vends C 128 D (1571 int.) + nbx disquettes sont California games, Test drive, ... + cart. fastload + Voice master (digitaliseur de son), 4 à 300 F. **Lionel KOLB, 21, rue Ferdinand Lodi, 57300 Hagondange.** Tél. : 87.71.50.53 (à partir de 19h).

Vends CBM 64 + 1541 + 1570 + nbx jeux surtout en disq., le tout 4 000 F, cherche ordinateur d'échecs de bon niveau à prix raisonnable. **Patrick HUYNH, 20, résidence les Basses-Garennes, 91120 Palaiseau.** Tél. : 60.11.91.96.

Vends supere news pas chers sur C 64 en disq. **Laurent LEHNING, 12, rue Dominique Macherez, 57070 Metz.**

Vends CBM 64 + lect. disq. 1541 + disq. (jeux utilitaires) + joysticks + docs + Péritel pour 2 500 F. **Marc BENA, 20, rue Maurice Barres, 57000 Metz.** Tél. : 87.74.49.01.

Vends C 128 D + nbx jeux + 5 boîtes de disquettes + jâne + câbles Péritel + boîtes de rangement, le tout en tbé. **Ivan ZAJDMAN, 10, rue Torte St Pierre, 03100 Montluçon.** Tél. : 70.05.04.95 (après 18 h).

Vends CBM 128, magnéto, lecteur disquette, power, moniteur, cordons, manuels, disquettes, K7, à débattre. **Anthony DOINET, 3, allée Jacquard, 95570 Bouffémont.** Tél. : 39.91.90.34 (après 18 h).

Pour C 64 vends originaux K7 (Hacker II, Routing des set, Elite, Silent service, etc.), cherche the Fourth Protocol K7. **Christophe GEHIN, 20, rue de Noailles, 78100 St-Germain-en-Laye.** Tél. : 39.73.36.12.

Vends C 64 + lecteur disq. + télé nb + lecteur K7 + power cartridge + manettes + nombreux livres + disquettes + boîtes rangement, 4 500 F, à débattre. Très urgent. **Yann, 92210 St-Cloud.** Tél. : 46.02.05.16 (après 19 h).

Vends Amiga 1000 excellent état sous garantie + jeux Defender, Sidi, Sinbad... : 4 500 F sans moniteur, 6 800 F avec. **Olivier BACCALA, 742, Grande-Rue, 78300 Carrières-sous-Poissy.** Tél. : 42.65.35.15 (poste 2211).

Vends pour Amiga Sdi 295 F Skyfox 200 F Defender of the crown 295 F, Sinbad 330 F, Flight simulator 2 330 F, Instant music 215 F, échanges possibles. **Jean-Michel REBILLARD, 13, rue du Clos de Ville, 94370 Sucy-en-Brie.** Tél. : 45.90.71.25.

Vends pour Amiga Barbarian avec boîte (original) en très bon état, 150 F ou échange contre nouveauté. **David-Olivier AZULAY, 29, bd des Cerisiers, 13012 Marseille.** Tél. : 91.88.08.95.

Vends original Bratascas sur Amiga 120 F ou échange contre Feary Tale. **Dominique DELPORTE, 50, allée du Petit tort, 59840 Lompert.** Tél. : 20.44.11.18 (après 19 h).

Vends Amiga 1000 + 512 K + moniteur couleur + lecteur 80 pistes 5 1/4 + nbx disqs : 6 500 F. **Alain FERRENBACH, 7, place Bounois, 75017 Paris.** Tél. : 46.22.02.02.

Vends Amiga 1000 complet + lecteur 1010 + 17 logiciels + doc en français + joysticks + kick 1,2 + Worth 1,2, le tout s/garantie, 8 500 F. **Thierry MOLLARET, 80, bd Joffre, 21032 Dijon.** Tél. : 80.74.03.34 (après 18 h).

Vends Amiga 500 + poignée jeux + souris + Barbarian + Winter games + disquettes 3 PCE 1/2 + livres, etc. **Patrick JORDAN, 7, square Robert Kennedy, St-Thibault-des-Vignes, 77400 Lagny-sur-Marne.** Tél. : 64.30.44.76.

Vends ou échange jeux originaux pour Amiga, cherche lecteur disquette externe 3 1/2 pour Amiga 500, vds livres sur C 128, C 64. **Jean-Christophe DAUDIN, 10, rue Marx Dorroy, 49800 Trezêze.** Tél. : 41.34.07.31.

Vends C 128 + 1571 + 1530 + interface Pal/Secam + graphiscope II + livres + 2 joysticks + nbx jeux, valeur 7 000 F, vendu 5 000 F, à débattre, en tbé. **Stéphane COSTE, 20, rue de Verdun, 95240 Corneilles-en-Paris.** Tél. : 39.78.30.03 (après 18 h).

Vends Commodore 64 + lecteur K7 1 530 + nbx jeux dont nouveautés + Atari 800 XL + drive 1050 avec jeux. Bon état, le tout 3 000 F. **Annick, Alain TONATI, 10, rue du Château d'eau, 91130 Ris-Orangis.** Tél. : 69.06.02.29.

Vends C 64 + écran couleur + Drive V6T 1541 + 1530 + manettes + nbx jeux news (matériel garanti), prix 4 800 F à débattre + nbx revues informatiques. **Marc PARVILLIER, 6, résidence des Tulipes, 92000 Nanterre.** Tél. : 47.84.94.39.

Vends C 64 + lecteur disq. + Péritel + nbx prgs (jeux et utilit.) + joy. + revues : 6 500 F, à débattre. **Laurent DIAS, 49, rue Pasteur - allée 1, 69300 Caluire.** Tél. : 78.08.55.04.

Vends C 128 + moniteur couleur + lecteur K7 + joystick + Jane + nbx jeux + revues et livres, tbé (86), prix : 3 400 F. **Frédéric, 2, square Auguste Renoir, 91100 St-Germain-lès-Corbeil.** Tél. : 69.89.02.87.

Vends Commodore 128 + 1571 + nbx disquettes (+ de 50), le tout 3 500 F, pour un appareil en parfait état. **Nicolas SCIARA, 2, rue Eugène Delacroix, 93800 Epinay-sur-Seine.** Tél. : 48.22.77.74.

Vends nombreux jeux sur disq. pour C 64 à bas prix (Chiffres et lettres, Roue de la fortune, Solomon's keys, etc). Pour C 64 vends 25 disquettes avec news ou autres pour 350 F. **Laurent DEWERDT, 9, rue Verte, 62530 Hésin-Coupligny.** Tél. : 21.27.93.25 (soir).

Vends CBM 64 + lecteur de disquettes 1541 : 2 300 F, MPS 801 : 1 000 F, moniteur vert Zenith : 500 F. **Tél. : 30.52.34.28 après 20 h demander Stéphane.**

Vends C 64 (800 F) + 2 lecteurs K7 (400 F) + 25 jeux (50 F l'un dont Trivial pursuit, Tuer n'est pas jouer, etc.) + power + 2 joysticks (Lionel F) + livres, le tout 3 000 F. **Nadine JANON, le Mollard-Coublevie, 38500 Voiron.** Tél. : 76.65.81.43.

Vends C 64 + Péritel + 1530 + 1541 + moniteur vert + 1 joystick + nbx prgs K7 et disq. : 4 500 F. **Jérôme BOILET, 165, bd Victor-Hugo, 93400 Saint-Ouen.** Tél. : 42.59.59.97 (après 20 h).

Vends C 64 (Secam) + 1541 + power cartridge + 2 joysticks + livres + 20 d'utilitaires et 20 news. Bon état, prix : 3 000 F. **Laurent PEROT, 6, place de Vendée, 91430 Igny.** Tél. : 69.41.11.20.

Vends Commodore 64 + lecteur K7 + drive 1541 + power cartridge + imprimante Hush 80 + Péritel + nbx disq. + K7 + livres, prix : 3 800 F. **Régis MANGEOT, rue Juliette-Demary, bat. F2, apt 166, 13140 Miramas.** Tél. : 20.58.54.43.

Vends C 128 + 1541 + MPS 803 + nbx logs + monit. mono + livres : 5 500 F. Vic 20 + 1541 + K7 + impr. + livres : 1 900 F. **Daniel ANANIKIAN, 66, Armand-Lépine, 92270 Bois-Colombes.** Tél. : 47.82.48.88.

Echange ou achète news sur C 64 - 128, envoyer liste et modalités, vends C 64 + 1541 + manette + manuel : 2 500 F, 20 cassettes (originaux), 60 F pièce. **Christian DEMEYER, F1, rés. Concorde, 59720 Louvroil.** Tél. : 25.65.06.79.

Vends CBM 128 + mag. + livres : 1 750 F + mon. coul. 1 800 F + lect. disq. 1571 + nbx jeux 100 F + lecteur K7 + nbx jeux 500 F + 2 joysticks 250 F ou le tout à 6 250 F. **tbé. Olivier CAILLARD, 1, parc des Erables, avenue de Monsieur, 91800 Brunoy.** Tél. : 60.46.32.38.

Vends news pour C 64, C 128 sur disqs. Vends C 128 + périphériques (px à débattre) + drive et nbx disq. **Gilles GRÉGOIRE, 18, rue Tour Charles-Quint, 57158 Montigny-les-Metz.** Tél. : 87.63.47.49.

Vends C 64 + drive 1541 + moniteur couleur Taxan + nbx disqs (Trantor, Bangkok, Knight...) + 2 joysticks (Speedking et the arcade) + livres et docs + boîtes de rangement, cédé à 5 500 F. **Olivier FLAMION, 16, rue du Jura-Cosnes, 54400 Longwy.** Tél. : 82.24.14.92.

Vends Commodore 64 (tbé) + 2 lect. K7 + 4 joysticks (tbé) + power cartridge + nbx libr. + nbx logiciels. Valeur : 7 500 F, vendu 3 500 F. **Xavier VIBERT, 20, avenue Foch, 94100 Saint-Maur-des-Fossés.** Tél. : 48.86.34.44.

Vends C 64 + lecteur de disquettes + power cartridge + très nbx soft + 2 joysticks + adaptateur Péritel, prix : 3 500 F. **Fredric BEVILACQUA, 8, villa Charles, 93800 Epinay-sur-Seine.** Tél. : 48.26.06.78.

Vends C 128 D + mono coul. 801 + nbx jeux + power cartridge + virgule 128 + imprimante Citizen 128 + boîtier + docs + utilitaires, sous garantie, 1 000 F. **Erwan IMBAULT, 213, Parc de Cassan, 95290 L'Isle-Adam.** Tél. : 34.69.49.88.

Vends C 64 + lect. disq. et K7 + joys. + disq. + livres. Prix : 2 500 F. Vends jeux originaux et news. Liste sur demande. Petit prix. **Patrice VANEC, 45, rue Marcel Raschia, 59130 Lambersart.** Tél. : 20.09.20.92.

Vends Commodore 128 + lect. disq. + lect. K7, le tout 2 500 F (avec jeux ou séparément). **Yves MORVON, 11, rue du Moulin-au-Roy, 14000 Caen.** Tél. : 31.44.37.45 (le soir).

Vends à bas prix lecteur de K7 pour CBM 64 prix : 200 F, cherche à fonder un club sur la Baule et Pornichet, réponse assurée. **Sylvain PENOS, 12, av. des Myosotis, 44380 Sainte-Marguerite-de-Pornichet.** Tél. : 40.61.08.73.

Vends pour Commodore 64, imprimante couleur et graphique + notice de 100 pages, achetée en juin 87 à 4 000 F, vendu à 2 400 F, très bon état. **Pascal COURBON, 4, rue des Papillons, 62220 Carvin.** Tél. : 21.74.30.69.

Vends Commodore 64 Péritel + 1530 + 25 jeux + utilitaires, langages, livres, joysticks, accessoires, exc. état, le tout : 3 000 F. **François PAULHAC, St Avit Séniour, 24440 Beaumont.** Tél. : 53.22.41.46.

Urgent ! Vends moniteur MR couleur Commodore 1901 (40/80 colonnes), très évier 87, prix : 2 000 F à débattre. Cherche contacts sur Amiga et C 64. **Claude BURCKHARDT, 11, rue du Nord, Niederhausbergen, 67200 Strasbourg.** Tél. : 88.56.00.39.

Vends C 128 D (UC + 1571) + nbx disquettes (news et prgs sur 128) + cordons, tbé garantie 1 an : 3 500 F. Vends aussi prgs séparément. **Clément POLINE, 15, rue Croix-Saint-Pierre, 27130 Verneuil/Avre.** Tél. : 32.32.04.87.

Vends C 128 + lect. disq. + lect. K7 (1571 sous garantie + lecteur K7 CBM) + Game killer + Freeze frame + joystick + nbx jeux sur disq. et K7. **Philippe ROUBY, Sainte-Severe, 16200 Jarnac.** Tél. : 45.80.95.54.

Vends C 128 D (1571 intégré) + moniteur 1901 + accessoires + livres + nbx logiciels (jeux et utilitaires) : 7 000 F, imprimante Fujji pour artistes : 1 500 F. **Didier ROCH, 49, avenue Victor-Hugo, 95250 Beauchamp.** Tél. : 39.60.56.66.

Vends C 64 Péritel + lect. K7 + joystick + nbx jeux (Barbarians, Stargliders, Slapfight, Tracker...) le tout en tbé : 1 800 F. **Stéphane CARRARA, 10, allée des Rotolets, 77380 Combs-la-Ville.** Tél. : 60.60.45.76 (après 19 h).

Vends CBM 128 + data K7 1530 + interface Pal-Péritel + jeux + livres : 2 000 F + VG 5000 neuf + jeux : 500 F. **Filippo ROLA, 4, ciros de la Fontaine, 25750 Albre.** Tél. : 81.93.40.65.

Vends C 64 + moniteur couleur Taxan + valise de rangement + joystick + nombreux livres, jeux, utilitaires + lecteur de cassette + simon. Basic vendu à 3 300 F. **Jean-Marc CROUZAT, Les mas du soleil, 17, impasse Copernic, 30000 Nîmes.** Tél. : 66.64.26.61.

Vends moniteur couleur Commodore 1702 (40 col.), tbé, prix : 1 500 F. **Laurent JOUBERT, 84, rue de Normandie, 92400 Courbevoie.** Tél. : 43.33.35.70.

Vends C 64 Secam + télé nb Secam + drive 1541 + lecteur K7 + manettes + nombreux livres + disquettes + power cartridge, faire offre (rég. paris.). **Yann, 92210 Saint-Cloud.** Tél. : 46.02.05.16 (après 19 h 30).

Vends cartouche Superic royal pour CBM 64, valeur 425 F, vendu 300 F. **Philippe BANWARTH, 8, sente du Milieu des Gaudins, 95150 Taverny.** Tél. : 39.60.44.49.

Vends C 128 + mon. couleur (80 col.) + lect. K7 + nbx K7 de jeux et util. + joy. pro. + docs, revues, librairie, le tout très bon état : 4 000 F. **Boris PROUD, 3, rue Victor-Hugo, 94220 Charenton-le-Pont.** Tél. : 43.53.39.94.

Vends C 128 + 1541 + interface Péritel + joystick + livres + nbx logiciels jeux et utilitaires (multiplan virgule, etc.), tout en tbé : 5 000 F. **Pascal PERRIN, 50, rue des Frères-Lumière, 69400 Villefranche-s-Seine.** Tél. : 74.65.59.50.

Vends C 64 Péritel + 1541 + 1531 + Fast Load + 60 disquettes + boîte + doc : 3 000 F. **Stéphane PROREOL, 23, av. Beau-Pin, 13008 Marseille.** Tél. : 91.73.62.87.

Vends C 128 D + interface Péritel + 19 logiciels originaux + nbx disquettes divers + livres, docs et revues + joystick Wico... Prix à débattre. **Stéphane IGOUNET, route de la Boissière, St Quentin la Poterie, 30700 Uzès.** Tél. : 66.22.68.49.

Vends C 64 Péritel + monochrome (Apple) + 154 + disquettes + boîtes rangement + pince à disquettes + disquettes nettoyage + power cartridge, etc. : 2 990 F. **Arnaud FAJOUX, 101, rue Jean-Pierre Timbaud, 75011 Paris.**

Vends lecteur K7 + 12 K7 de jeux sur C 64 : 200 F, vende ou échange pgs sur disq. pour C 64. **Emmanuel DE KOKER, 6, impasse M. Utrillo, 38080 Isle-d'Abbeau.** Tél. : 74.27.01.13.

Vends C 64 + 1541 + 1530 + écran + filtre protecteur + très nombreux logiciels et docs, tbé général, le tout cédé à 3 450 F, à débattre. **Philippe DELBOS, 54, résidence de la Tour Girard, 86100 Châtelleraut.** Tél. : 47.94.50.06.

Vends C 64 + 1530 + 1541 + écran + modem DTL 2100 (V21, V23, Bell 103) + Fast load + 130 disq. + table + housses + TRS 80 + K7 + joy. + livres + docs + doubleur disq., tbé : 5 000 F. **Ludovic LE GARRERES, 131, av. Foch, 78400 Chatou.** Tél. : 30.53.07.82.

Vends Commodore 128 + livres + lecteur cassettes et cherche contacts sur Amiga dans la région, prix du 128 : 1 200 F. **Stéphane GAMONDES, 23, rue Thimonnier, 94190 Villeneuve-Saint-Georges.** Tél. : 43.89.43.13.

Vends pour C 64, K7 jeux, Goonies, Rambo, Goblins, Green Beret... A petit prix. Tablette graphic touch point 150 pour C 64. **Frédéric BARANGER, 1, côte du Clapier-Vilette, 78390 Guerville.** Tél. : 34.76.34.13.

Vends C 64 + lect. K7 + 2 joysticks + Freeze frame 2 + adapt. Péritel + 20 K7 originaux + nbx jeux (news) : 2 700 F, le tout possible, de vente séparée. **Stéphane GARCIA, 57, boulevard Poniatowski, 75012 Paris.** Tél. : 43.44.79.02.

Vends C 128 D : votre prix est le mien (dans les limites du raisonnable), échange softs Amiga et recherche transformer IBM pour Amiga 500. **Xavier DARRÉ, 59, résidence de la Mare des champs, Ollainville, 91290 Arpajon.** Tél. : 60.83.35.66.

Vends CBS + adaptateur multi K7 + 22 jeux : 1 800 F + Oric Atmos + 3 jeux + magnétophone : 400 F + VCS Atari 2600 sans jeux : 100 F. **Marie-France COLIZE, 5, rue Fragonard, 06800 Cagnes-sur-Mer.**

Vends C 64 + lecteur de disquettes 1541 (sous garantie) + lecteur K7 + nbx jeux (nouveautés) + boîtier de rangement, 2 500 F. **Stéphane DESCOUTURE, 122, rue Charles-Gide, 93700 Drancy.** Tél. : 48.30.87.13.

Vends CBM 64 + 1451 + 2 1530 + livre + nombreux log sur disq. + mon. mono Zénith pour 3 600 F. Cherche contact ST 521. **Fabrice DELLA BELLA, 40, rue Rene-Appere, 92700 Colombes.** Tél. : 47.84.18.49.

Vends Commodore 128 + lecteur K7 + nombreux jeux + livres + joy. + microdos + adapt. Pal Secam, le tout à 2 000 F à débattre. **Gilles COTTRET, 34, allée des peupliers, 02100 St Quentin.** Tél. : 23.65.39.11.

Vends C 64 tbé + lect. K7 + nbx jeux + 7 manuels excellents pour 2 500 F seulement + avec ou sans drive 1541 + nbx jeux : 1 900 F. **Frack LAVIELLE, 12, avenue Gallieni, 33500 Libourne.** Tél. : 57.51.41.10.

Vends pour C 64 - C 128 Robot fisker, Technik (mars 87) + Basic 128 pour C 128 (compilateur) + Silent service + Gauntlet. **Lionel LEULLIER, Tél. : 45.69.31.49 (après 19 h).**

Vends ou échange jeux sur C 64, recherche news, possède beaucoup de softs ainsi que quelques news sur cassettes et disquettes. **Philippe CAPLET, 97, rue Henri Dubois, 93220 Gagny.**

Vends C 128 D + mon. couleur 1901 + Power Cartridge + imprimante Citizen + nbx jeux + virgule 128 + doc. + autre chose, prix : 10 000 F, sous garantie, urgent ! **Erwan IMBAULT, 213, parc de Cassan, 95290 L'Isle-Adam.** Tél. : 34.69.49.88.

Vends C 64 + 1541 + MPS 803 + monit. Novex + nbx jeux + cartouches + docs + livres + joy., le tout en tbé, prix : 4 500 F. **Bruno MAGGIORE, la Blaquère, bt R, 06130 Grasse.** Tél. : 93.70.10.50.

Vends C 128 + 1571 + écran 40/80 col. + power cartridge + voice master + nbx logiciels + boîte rgt + housse et joystick + livres, prix : 6 500 F, à débattre. **Serge MAGNIER, 93250 Villermombe.** Tél. : 48.55.18.25 cartridge (après 19 h).

Super affaire ! Vends C 64 + 1541 + 80 disquettes de jeux + livré à un prix dément : 2 300 F (à débattre). Lect. de cassettes compris (nbx jeux). **Maximilien BRAUN, 21, rue Danton, 92150 Suresnes.** Tél. : 47.72.55.41.

Vends Commodore 128 D + MPS 803 + cart. action replay 3 + lect. K7 + pal/Péritel + nbx prgs + 2 joysticks + revues (Zapp, CU), le tout 5 000 F. **Olivier LEPETIT, 63, rue de l'Abbé Gallat, 92600 Asnières.** Tél. : 47.09.98.14.

Vends C 64 (Pal), bon état + 1590 + très nbx jeux (Gauntlet, Spy vs spy, Galvan, Shogun, Skyfox, Kung-fu, Master, Mandragore...), le tout 1 700 F. **Stéphane GUILLERMIN, Moulin de Corcelles Gorevod, 01190 Pont-de-Vaux.** Tél. : 85.30.91.98.

Vends C 64 + moniteur mono + lect. K + 1571 + 51 jeux + 6 livres + adaptateur tv, le tout en très bon état : 2 500 F (à débattre). **Xavier POUV, 11, chemin de la Tourterelle, 59650 Villeneuve d'Ascq.** Tél. : 20.67.04.57.

Vends pour Commodore 64, imprimante couleur et graphique MCS 801 achetée en juin 87 à 4 000 F, vendu à 50 % de son prix : 2 000 F, tbé. **Pascal COURBON, 4, rue des Papillons, 62220 Carvin.** Tél. : 21.74.30.69.

Vends C 64 + lecteur 1541 + power cart. + imprimante MPS 801 + lecteur K7 + très nbx jeux disquettes et K7. Le tout 5 500 F à débattre. **Benoist SOUFFLET, 41, rue Diderot, 78800 Houilles.** Tél. : 38.57.09.54. .

Vends CBM 128 + livres : 1 750 F + mon. coul. : 1 750 F + lect. disq. 1971 + nbx jeux : 2 100 F + lect. K7 + nbx jeux : 650 F + 2 joysticks : 250 F ou le tout pour 6 350 F (très bon état). **Olivier CAILLARD, 1, parc des Erables, avenue de Monsieur, 91800 Brunoy.** Tél. : 60.46.32.38.

Vends C 128D + mon. mono vert 40/80 col. + joystick + nbx jeux et utilitaires sur disq. Le tout : 5 500 F. **Thierry ZUCCHI, 15, rue Maxime-Gorki, 93150 Le Blanc-Mesnil.** Tél. : 48.67.35.04.

Vends C 64 Pal + 1541 + 1530 + MPS 803 + power cartridge + 4 joysticks + nbx jeux (boîtes + notices) + Pascal + livres + Titl IA 46 + revues (très bon état) : 3 500 F. **Olivier PLEZ, 6, rue des Bois, 60560 Orry-la-Ville.** Tél. : 44.58.82.22.

Vends C 128 D + imprimante MPS 803 + nbx logiciels + joysticks + fast load. Le tout très bon état. Prix à débattre. **Didier CHAGNOT, 1, allée des Erables, 92600 Asnières.** Tél. : 40.86.07.01.

Vends CBM 128 + mon. coul. + drive + lect. K7 + doc. + jeux + nbx disq. 6 000 F à débattre, (possibilité vente séparée). **Eric BRACHET, 13, rue Gounod, 62160 Bully-les-Mines.** Tél. : 21.72.33.74.

Vends Commodore 64/128 + boîte rangement (Commando, Ace, etc.) + livres micro-application (128D). Prix à débattre (disquettes). **Philippe SEGALA, 49, rue Dalou, 94400 Vitry-sur-Seine.** Tél. : 46.78.33.09.

C 64 vends 1541 + Speed-Dos + fast load + power cartridge + Isepic + Calc Résult. Faire offres. Cherche contacts. Echange Amiga 500. **Bernard DEBARRE, 2, rue des Plants-Verts, 95000 Cergy.** Tél. : 30.73.08.67.

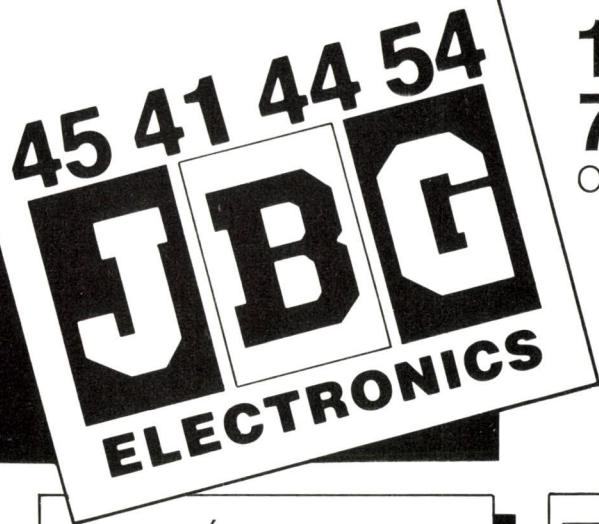
Vends C 64 Pal/Péritel + Power Cartridge + 1541 + moniteur mono (Apple) + 2 joysticks + disquette nettoyage + pince disquettes + boîtes rangement + jeux : 2 990 F + joy. **Arnaud FAJOUX, 101, rue Jean-Pierre Timbaud, 75011 Paris.**

Vends pour C 64 : lecteur de disquettes 1541 + très nbx logiciels + magazines. Le tout pour 1 500 F. **Thierry DESBROUSSES, 192, avenue d'Argenteuil, 92600 ASNIERES.** Tél. : 47.98.58.65.

Vends C 64 bon état + 1541 + nbx jeux + joy + livres. Prix : 2 900 F. **Frédéric PERONNET, 25, rue Fachel, 69100 Villeurbanne.** Tél. : 78.03.15.87.

C 64, disq., vends ou échange bas prix : Bubble-Blower, Breaker, Batty, X-29, Tai-Pan, Saboteur 2, High Frontier, Calif. Games, Tank et nombreux jeux. **Jean-Pierre CHASARD, Bucey-les-Traves, 70360 Scy-sur-Saône.** Tél. : 84.68.82.01.

Vends C 64 + nbx jeux + moniteur couleur + lecteur disquettes + nbx livres + boîte de rangement + 2 man. de jeux : 4 800 F. **Olivier GERARD, 116, Grand-Rue, Lorry-lès-Metz, 57050 Metz.** Tél. : 87.31.38.52.



163, av. du Maine 75014 Paris M° Alésia

Crédit CREG
immédiat

Ouvert de 10h à 19h 15 du lundi au samedi.

*Vous aimeriez connaître : nos nouveautés,
notre matériel, nos logiciels et nos prix ?
Vous souhaiteriez passer une commande ?
Contactez-nous sur minitel
au 3615 code ACTO mot clé JBG.*

MATÉRIEL ATARI

- 1 - ATARI 520 STF monochrome 4 380 F
- 2 - ATARI 520 STF couleur 5 490 F
- 3 - ATARI 1040 STF monochrome 5 990 F
- 4 - ATARI 1040 STF couleur 7 490 F
- 5 - Moniteur monochrome SM 124 1 390 F
- 6 - Moniteur couleur SC 1425 2 490 F
- 7 - Imprimante ATARI SMM804 n.c.
- 8 - Disque dur SH 205 4 990 F
- 9 - Lecteur 720 k Cumana 1 650 F
- 10 - Free Boot 490 F
- 11 - Imprimante EPSON LX 800 2 690 F
- 12 - Imprimante STAR NL 10 2 690 F

- 13 SLM 804 imprimante laser
8 pages par minute
Résolution : 300 x 300 points
11 950 F HT

- 14 CONFIGURATION MEGA LASER
comprenant : un ordinateur Mega ST 2
Moniteur monochrome haute résolution
Imprimante laser
20 950 F HT

- 15 ATARI 520 STF
+ un tapis souris
+ un joystick
+ 10 disquettes 3,5 p.
2 990 F

- 16 ATARI 520 STF
+ 1 moniteur
monochrome SM 125
+ 1 Star NL 10
6 890 F

- 17 ATARI 520 STF
+ 1 moniteur couleur
ATARI SC 1225
+ 1 cadeau
5 490 F

- 18 ATARI 1040 STF
+ 1 moniteur
monochrome SM 125
+ Star NL 10
8 390 F

- 19 CONFIGURATION MEGA LASER
comprenant : un ordinateur Mega ST 4
Moniteur monochrome haute résolution
Imprimante laser
23 950 F HT

- 20 MEGA ST 2 ORDINATEUR PROFESSIONNEL
Clavier séparé 95 touches
2 Mo de RAM
Lecteur de disquettes 3,5 p. 720 ko
Blitter chip (accélérateur graphique)
Moniteur monochrome haute résolution
9 950 F HT monochrome, 11 215 F HT couleurs

- 21 MEGA ST 4 ORDINATEUR PROFESSIONNEL
Clavier séparé 95 touches
4 Mo de RAM
Lecteur de disquettes 3,5 p. 720 ko
Blitter chip (accélérateur graphique)
12 950 F HT monochrome, 14 215 F HT couleurs

- 22 PACK 1
Superbase
Calcomat 2 1 650 F
Becker text

- 23 PACK 2
Calcomat
Textomat 650 F
Datamat

LOGICIELS ATARI

utilitaires

- 24 - Publishing partner 1 700 F
- 25 - Soluton 2 380 F
- 26 - Evolution 1 260 F
- 27 - 1 ST Word Plus 990 F
- 28 - Pack bureautique 1 650 F
- 29 - GFA basic 495 F
- 30 - Dimension 3 440 F
- 31 - CAO 3D 750 F
- 32 - Signum 1 790 F
- 33 - Degas elite 290 F
- 34 - ZZ rough 440 F
- 35 - Artist 450 F

JEUX

- 36 - Test drive 340 F
- 37 - Barbarian 240 F
- 38 - Terropods 240 F
- 39 - Manoir de Morteville 210 F
- 40 - Startrek 250 F
- 41 - Super sprint 145 F
- 42 - Defender of Crown 295 F
- 43 - Crazy cars n.c.
- 44 - Tanglewood 210 F
- 45 - Goldrunner 250 F
- 46 - Trivial Pursuit 280 F

MATÉRIEL AMIGA

- 47 - Moniteur couleur A 1081 2 950 F
- 48 - Lecteur externe 3,5 p. A 1010 2 090 F
- 49 - Extension mémoire 512 ko + horloge 1 095 F
- 50 - Extension mémoire 2 Mo 3 550 F

LOGICIELS

- 54 - CAO 3D 1 550 F
- 55 - Publisher 1000 1 600 F
- 56 - Digiview 2 360 F
- 57 - Genlock 4 990 F
- 58 - Videoscape 3D 1 270 F
- 59 - Deluxe Paint 2 990 F
- 60 - TV text 750 F
- 61 - Sonix 490 F
- 62 - Digi Paint 550 F
- 63 - Super Base 950 F
- 64 - Aegis Draw 750 F
- 65 - Page Flipper 410 F

JEUX

- 66 - Fly Sim 2 390 F
- 67 - Defender of the Crown 360 F
- 68 - Test Drive 340 F
- 69 - Crazy cars 290 F
- 70 - Marble Madness 250 F
- 71 - Western games 320 F
- 72 - Dark castle 280 F
- 73 - Sinbad 360 F
- 74 - Music Studio 295 F
- 75 - Mœbius 270 F
- 76 - Faery tale 380 F
- 77 - Fire power 270 F
- 78 - King of Chicago 350 F

- 51 AMIGA 500
+ 10 disquettes 4 700 F

- 52 AMIGA 500
+ moniteur couleur
+ 10 disquettes 7 450 F

- 53 AMIGA 2000 UC
1 Mo RAM 11 589 F
avec moniteur
A 1081 15 290 F

AUTRE MATÉRIEL DISPONIBLE

SEGA LISTE SUR MINITEL
NINTENDO
AMSTRAD
LOGICIELS

BON DE COMMANDE à retourner, après l'avoir rempli, à :
JBG ELECTRONICS, 163, avenue du Maine, 75014 Paris.

Indiquez le numéro de votre choix ainsi que les prix correspondants :

N° F N° F
N° F N° F
N° F N° F
N° F N° F

Frais de port logiciels 20 F F
Frais de port matériel 70 F F
Total F

NOM
PRÉNOM
ADRESSE
TÉL.
CODE POSTAL
VILLE
TYPE DE CONSOLE

carte bleue

Date exp. Signature

Vends C 64 + moniteur couleur 1702 + lecteur disq. 1541 + lecteur K7 + 60 disq. + divers. Le tout : 3 500 F (à débattre). Possibilité vente séparée. **Philippe LUPTER, 1, allée de Cornouailles, 78200 Magnanville. Tél. : 34.78.67.65.**

Vends CBM 64 + drive 1541 + 50 jeux (Trail Blazer, Karate, International Karaté, Exploding fist, etc.). Le tout pour 2 500 F. **Olivier NOIRET, 47, avenue de Bourg-la-Reine, 92330 Sceaux. Tél. : 46.60.56.34.**

Vends C 64 + lect. K7 + 80 jeux + Game Killer + joystick : 1 600 F + drive 1541 + nbx jeux (news) : 1 600 F + Freeze Frame MK3 : 400 F + Atari 800 XL (PAL) : 500 F. **Frédéric CORLOU, 68, rue de Lanveur, 56100 Lorient. Tél. : 97.37.31.53.**

Vends CBM 64 + mon. monochrome + 2 manettes + nbx jeux + magnéto. Le tout : 2 500 F. **J.J. BRAVO, 1, avenue Walwein, 93100 Montreuil. Tél. : 42.87.75.14 (à partir de 18 heures).**

Vends C 64 + 1541 + 1530 + moniteur couleur + 2 joysticks + Power Cart. + nbx jeux et prog. Le tout en t.b.é. Urgent ! Ici possible moniteur part. **Sylvain BOURGEOIS, 2, rue des Mésanges, 57400 Hommerting. Tél. : 87.07.75.34.**

Vends pour C 64 : lecteur K7, livre du 1541, 3 originaux K7 (Eurka, Fighter Pilot, Raid over Moscow), 39 disq. 5" 1/4 vidéos. Très bas prix. Faire offre. **Patrice PEREZ, 36, rue Stendhal, 75020 Paris. Tél. : 43.58.39.73.**

Vends C 64 + lect. disq. 1541 + imprimante MPS 1000 + nbx jeux + livres : 4 500 F. **Christophe RAYNAUD, 4, allée des Cerisiers, Balan, 08200 Sedan. Tél. : 24.27.67.43.**

Vends C 64, 1531, mon. couleur, joystick, doc., très nbx jeux (liste des bests par titre) tels que Gauntlet, Wonder Boy, Arkanoid, etc. : 3 000 F. **Yannick JEANVOINE, 28, rue Jean-Moulin, 54340 Pompey. Tél. : 83.49.28.81.**

Vends Commodore 128 + lect. K7 + adaptateur Péritel + joystick + jeux. Le tout (bon état) : 1 750 F. **David COUSO, 31, rue La Fontaine, 75016 Paris. Tél. : 45.20.41.26.**

Vends pour C 64 disquettes 5 1/4, bas prix. **Sébastien ACOBAS, 4, rue Monriot, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.27.17.70.**

Urgent, vends C 64 PAL + lect. K7 + nbx livres + 2 joys. + nbx jeux (Speed King, Ghost'n Goblins, Bomb Jack, Commando, etc.). Bon état : 2 400 F, à débattre. **Michel AGUAS, 5, rue de la Saïda, 75015 Paris. Tél. : 45.33.66.27.**

Vends C 64 + 1541 + convertisseur PAL/SECAM + livres + boîte rang. + nbx logiciels. Garantie 6 mois. Prix : 3 500 F. **Alain PITEI, 7, allée Carpeaux, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 48.80.27.61.**

Vends C 64 (85), t.b.é., + Péritel + lect. K7 + livres + cart. + nbx logiciels news (Arkanoid 2, Rygar, California Games). Le tout : 2 200 F (à débattre). **NGOUN CHANH, 6, Les Nouveaux Horizons, 78990 Elancourt. Tél. : 30.62.26.84 (après 17 heures).**

Vends Commodore 128 D + lect. K7 + moniteur ambre + imprimante LX 80 Epson + Jane + Interface print + bureau spec. inf. + turbo Pascal, etc. : 8 500 F. **Jean-François JOURDAN, 113, av. Jean-Jaurès, 76530 Grand Couronne. Tél. : 35.67.27.79.**

Vends C 128 D sous gar. + 1 câble 40-80 + 1 Oki 20 imp. coul. + 1 power cart. + 1 crayon opt. + 2 boîtes + nbx disq. + doc., livres + joystick. Vente séparée ou groupée. **Olivier BEST, 37, rue de la Reine-Henriette, 92700 Colombes. Tél. : 47.85.26.99.**

Vends pour logiciel X-PER sur C 64 base de connaissances sur les minéraux (80 ind. - 9 var.) : 150 F ou échange. **Benjamin ISNARD, 38, rue A. Bonnetan, 78100 Saint-Germain-en-Laye.**

Vends C 64 + mon. couleur 1702 + lect. disq. 1541 + lecteur K7 + 80 disq. + divers. Le tout : 3 500 F (à débattre). Possibilité vente séparée. **Philippe LUPTER, 1, allée de Cornouailles, 78200 Magnanville. Tél. : 34.78.67.65.**

Vends CBM 64 + drive 1541 + lect. K7 + moniteur + nbx programmes. Le tout sous garantie 1 an. Vendo 3 500 F (avec accessoires). **Clément MALAISE, 1, rue Poliveau, 75005 Paris. Tél. : 47.07.61.50.**

Vends pour CBM 64, 25 disq. double face avec vents (Outrun, Pirates, Les passagers du vent, Chiffres et Lettres, La roue de la fortune, etc.) pour 300 F. Vends également cordon magnéto pour T199/4A. **Laurent DEWERDT, 9, rue Verte, 62530 Hershin-Loupigny. Tél. : 21.27.93.25 (soir).**

Vends C 64 + lecteur disq. 1541 + 2 interfaces Pal-Secam + nbx prog. + joystick neuf. Le tout très bon état : 3 000 F à débattre. **Mathias NESIUS, 13, impasse des Coutumes, 60580 Goye-la-Forêt. Tél. : 44.58.69.42.**

Vends C 128D (C 128 + 1571) + nbx prog. + 3 boîtes de rangement, etc. Excellent état, garantie un an : 3 500 F. Vends aussi news séparément. **Clément POLINE, 52, rue Croix-Saint-Pierre, 27130 Verneuil-sur-Avre. Tél. : 32.32.04.87.**

Vends C 64 + écran couleur + drive 1541 + 1530 + manettes + nbx jeux (matériel garanti). Prix : 4 800 F, à débattre. **Marc PARVILLIER, 6, résidence des Tulipes, 92000 Nanterre. Tél. : 47.84.94.39.**

Vends C 64 sous garantie new look + lect. disq. 1541 + lecteur K7 + manette jeux + Secam + nbx logiciels +

livres + revues : 2 500 F. **Bruno BARBIER, 1, rue Tristan-Bernard, 78340 Les Clayes. Tél. : 34.62.20.92.**

Vends CPC 464 couleur + DDI + lecteur 5 p. 25 + disq. + revues + doc. technique + Apple IIe + cartes + 150 disq. + Image Writer. Le tout, prix à débattre. **Pascal DESNOGUES, 7, av. Brown-Sequard, Hall A, 06000 Nice. Tél. : 93.53.00.26.**

Vends CBM 64 + 1541 + Péritel + nbx logiciels + livres. Valeur : 6 300 F, vendu : 4 000 F. **Olivier BALUAIS, 10, rue de l'Île Baliran, Parc du Vincin, 56000 Vannes. Tél. : 97.63.26.21.**

Vends CPC 464 mono + DDI + AM 50 (80 pistes) + DMP1 + revues AM, CPC, Tilt, Amstar, Amstar Hebdo, Hebdo-giciel + calculatrice FX7000G, t.b.é. **Lionel DALMAS, Quartier Saint-Etienne, chemin des Plâtriers, 83330 Le Beausset. Tél. : 94.90.41.74 (après 18 heures).**

Vends C 128 + 1571 + 1531 + Fast Load + nbx jeux et logiciels sur disq. + 2 joysticks + livres : 3 500 F (à débattre). **Olivier RUMPLER, 8, rue des Platanes, Geispol-sheim, 67400 Illkirch Graffenstaden. Tél. : 88.68.81.38.**

Vends CBM 64, très bon état + lect. de cassettes, joysticks, nbx logiciels. Prix : 2 500 F. **Philippe GILBERT, 17, rue Alain-Legac, 35800 Dinard. Tél. : 99.46.54.44.**

Vends prgs sur disq. et K7 pour CBM 64, K7 super compétitif (échange ou achat possible). **Marc PERROT, 19, rue A. Mas, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.21.95.19.**

Vends C 64 + 1541 + moniteur Zenith N/B + Power Cartridge + imprimante MPS 803 + lect. cassettes + livres et nbx jeux et utilitaires : 4 500 F. **Emmanuel WINCKLER, 41, rue du Simplon, 75018 Paris.**

Vends C 64 Pal + Int. pal/Péritel + lect. 1541 + cart. Fast Load + joystick + nombreuses disquettes (news). Prix : 3 000 F, à débattre. **Didier NOTTELET, 1, rue de la Résistance, 92000 Nanterre. Tél. : 47.21.25.95.**

Vends C 64 + 1541 + imp. MPS 803 + télé N/B + adapt. N/B et Pal/Péritel + nbx logiciels (Virgule, Arkanoid, etc.) : 5 500 F. **Emmanuel ORTEGA, 18, rue de Lorraine, 92600 Asnières. Tél. : 47.82.48.88 (le soir).**

Vends CMB 64 + 1541 + 1530 + nbx jeux (dont Knight Orc, Crazy Cars, California Games) + livres. Le tout : 6 500 F, à débattre (Paris seulement). **Christophe, 75005 Paris. Tél. : 45.42.85.59.**

Vends pour C 64, originaux D7 : The Pawn (100 F), Gauntlet (80 F), Hit Pack 2 (70 F), Rook'n Wrestle (50 F), Samourai Trilogy (60 F). **François DECHIROT, 3, avenue Charles-de-Gaulle, Balan, 08200 Sedan. Tél. : 24.27.40.60.**

Vends C 64 + 1541 + nombreuses revues et disquettes + Speeddos + 2 joysticks + pince à disq. Le tout : 4 000 F (à débattre). **Eric BALAIRE, 59, av. Victor-Hugo, 92070 Carhaix. Tél. : 98.93.75.07.**

Vends C 128 avec tout ses périphériques pour pas cher ! Cherche jeux et notices pour Amiga 500. **Frédéric TOURNAY, 18, rue de Bellevue, Neulliac, 56300 Pontivy. Tél. : 97.39.61.17.**

Vends C 64 Pal + 1541, 1530, cours Basic, power cartridge, fast load, plusieurs centaines de jeux sur disq. Prix à débattre. **Claude RAZY, 1, allée des Peupliers, 37300 Joué-lès-Tours. Tél. : 47.67.61.54 (le soir).**

Vends C 64, mon. coul./vert, 1541, 1531, imprimante MPS 803, 2 joysticks, souris, utilitaires, nbx jeux + nbx disq., 20 K7, magazines, livres. Très bon état : 5 800 F. **Eric PICOU, 19, av. des Pinsons, 91400 Orsay. Tél. : 69.28.58.57.**

Vends C 128 : 1 500 F, cartouches expert 2 : 700 F et Datel : 1 000 F. Nb. disq. Le tout : 1 500 F. MSX 1 : 700 F + 10 K7 et 1 cart. Knightmare. **Régis STACHOWSKI, 14, rue de Dijon, 62420 Billy-Montigny. Tél. : 21.75.62.90.**

Vends Commodore 128 D (1571 intégré). Prix à débattre. Recherche prog. sur Amiga. **Xavier DARRE, 59, résidence la Mare des Champes, Ollainville, 91290 Arpajon. Tél. : 60.83.35.66 (le soir ou le week-end).**

Vends C 64 + mon. couleur + drive 1541 + joystick le boss + fast load Epyx + nbx jeux, utilitaires + revues. Le tout : 4 500 F. **Julien BAREYRE, 18, rue des Grès, Gif-sur-Yvette. Tél. : 69.07.25.82.**

Vends 2 C 64 + 2 lecteurs K7 + 2 joysticks + nbx jeux. Prix : 1 450 F. Chèque C 64 avec accessoires. Vends power cartridge : 320 F. **Luc LEROY, 8, rue G. Charpentier, 57500 Saint-Avold. Tél. : 87.92.04.83.**

Vends ou échange prgs sur CBM 64 + Amiga. Possède Ancient Mariner, Test Drive, Out Run, Buggy Boy... Joindre timbres pour réponse (assurée) S.V.P. **Alain-Thierry HANCE, 1, rue Abbé-Friclot, 54400 Longwy.**

Vends jeux d'aventure originaux Infocom, Level 9, etc. C 64 et Spectrum ou échange contre idem prog. Amiga. Boîtes et docs d'origine. **Patrick MONTIER, 37, bd Portugal, 35200 Rennes.**

Vends C 64 + nbx jeux + 2 très bons joysticks et documentations. J'offre en plus le magnéto K7. **Yann ou Stéphane GUENEGOU, 42, rue du Moulin, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : 69.06.01.19 (après 18 h).**

Vends C 128 + lecteur 1571 + nombreuses logiciels + console CBS avec 2 K7, le tout en très bon état : 2 500 F (à débattre). **David PONZONE, 4, rue Lavoisier, 78370 Plaisir. Tél. : 34.81.21.63 (après 18 h).**

Vends Commodore 128 + lecteur de disq. 1571 + nombre programmes sur disq. + Fastload + livres, etc. Le tout en très bon état. Prix 3 500 F. **Luan CHU, 75015 Paris. Tél. : 45.57.74.42.**

Vends C 128 neuf + lecteur de disquettes 1541 + lecteur de K7 1530 + imprimante MP 5803 + nombreux logiciels, 4 000 F Strasbourg. **Laurent GAUZI, 9, rue de Londres, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.60.15.72 (après 18 h).**

Vends C 128 + 1571 + lect. K7 + mon. couleur + power cartridge + nbx disks (news + util. : Road Runner, Skate or Die...) + livres. Le tout : 6 500 F. **Nicolas CADIOU, 29234 Kerangoue, Plouigneau. Tél. : 98.79.10.93.**

Vends C 64 + drive 1541 + joystick + moniteur monochrome + nombreux jeux + boîte de rangement + disks vierges. Prix : 3 000 F. **Emmanuel COLBUS, 1, passage du Ponceau, 53000 Laval. Tél. : 43.02.90.83.**

Vends C 64 + Péritel + 2 lect. K7 + lect. disk 1541 + Freeze Frame + nbx jeux (75) + livres, T.b.é. et peu servi. Prix : 2 600 F le tout ! **Gérard DOUKHAN, 17, rue Mathis, 75019 Paris. Tél. : 42.00.06.28.**

Vends Sidecar pour Amiga 1000, état neuf + nbx programmes utilit. et jeux. **Denise DIETSCHY, 12, rue Gouthière, 75013 Paris. Tél. : 45.88.61.45.**

Vends C 64 + moniteur monochrome + lecteur K7 + nbx jeux + livres. Prix : 2 000 F (possibilité de vente séparée). **Gilles VALFRE, 12, av. J.-B. Grimaldi, 13620 Carry-le-Rouet. Tél. : 42.43.03.04.**

Vends C 128 D + Péritel + moniteur mono + lect. K7 1530 + livres + turbo Pascal + nbx jeux. Le tout sacrifié pour 5 000 F. **Roland FERNANDEZ, 71, rue Ney, 69006 Lyon. Tél. : 78.24.32.92.**

Vends C 64 + lect. K7 + Péritel + joystick + env. 40 jeux (Gunship, Revs, etc.). Le tout : 1 700 F. **Olivier BERNARD, 4, place des Fédérés, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 45.92.30.90 (18 h 30/21 h).**

Vends C 64 + moniteur + lect. K7 + joystick avec + nbx jeux. Le tout : 2 500 F. **Yann GUYOMARCH, 35, rue Gérard-de-Nerval, 78180 Montigny-le-BX. Tél. : 30.44.15.46.**

Vends C 64 + drive 1541 + moniteur monochrome + jeux + nbx disq. + utilitaires (Geos...) + joystick + livres. Le tout : 2 400 F. **Christian DUPIS, 12, allée des Mauves, 75020 Paris. Tél. : 43.73.97.39.**

Vends C 64 + lecteur K7 + drive 1541 (sous garantie) + 2 joysticks + nbx jeux en K7 et en disq. (nouveautés) + livres. Le tout : 3 100 F. Urgent ! **Renan MABON, 12, rue Victor-Masse, 56300 Pontivy. Tél. : 97.25.46.28.**

Vends C 64 + 1541 + nombreux jeux + softs DX 7 + interface Midi + livres. Tout en t.b.é. Prix : 2 600 F à déb. **Rémy AOUTIN, 2, rue du Dr-Labbé, 75020 Paris. Tél. : 43.31.35.75.**

Vends C 64 + lect. disq. 1541 + lect. K7 + moniteur couleur + nombreux jeux : Def. Crown, Gauntlet, Silent Service, etc. **Christophe MASSES, 155, rue Garibaldi, 94100 St-Maur-des-Fossés. Tél. : 48.85.73.54.**

Vends C 64 + 1541 + lecteur K7 + écran Taxan EX couleur + 2 joysticks, t.b.é., 4 000 F + nbx jeux et utilitaires + 15 livres, t.b.é., 2 000 F. **Mickaël RIOU, 10, rue du Bergeret-la-Voillerie, 13170 Les Pennes-Mirabeau, Marseille. Tél. : 42.02.87.26.**

Vends Sidecar 512 Ko pour Amiga 1000. Extension IBM fournie avec MS-DOS et manuels d'origine. Prix : 5 300 F. Encore sous garantie. **Pierre VITTEF, 6, rue de Verdun, 94300 St-Mandé. Tél. : 43.38.50.63 (le soir).**

Vends C 128 D + nbx jeux d'origine (60) + écran 1901. Le tout : 7 500 F à débattre. **Rémi BUANNIC, 28, rue du Beau-Site, 95110 Nanterre. Tél. : 34.10.08.25.**

Vends pour C 64 : 1 power cartridge : 360 F, 1 câble minitel + soft sous garantie : 250 F. Nb. jeux et utilitaires originaux avec docs + jeux + housses div. **Daniel DEBOUT, 32, rue Caumont, 32000 Auch. Tél. : 62.05.16.93.**

Vends C 128 + 1541 + MPS 803 + disq. + joystick + adaptateur VHF + jeux + jane. Prix : 5 500 F. **Arnaud SAMAMA, 29, avenue Laplace, 94110 Arcueil. Tél. : 46.54.13.02 (Après 19 h).**

Vends Commodore 64 + moniteur couleur + lecteur de disquette + jeux. Prix : 3 200 F. **Stéphane MECARY, 175, boulevard de la République, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 47.71.08.72.**

Vends programmes pour Amiga. Beaucoup de nouveautés : Amegas, Test drive, King of Chicago, Backlash, Leviathan, Tau Ceti, Wizarball, Marc DEMUTH, 6, rue Crécy, 1364 Luxembourg, G.D. du Luxembourg. Tél. : 45.36.41.

Vends C 64 + 1541 + lect. K7 + moniteur couleur + nbx prgs, jeux, livres, joystick + docs, t.b.é. Le tout : 4 000 F. **Daniel MARX, 2, rue St-Pierre, 84000 Avignon. Tél. : 90.86.87.42.**

Vends logiciels pour C 64 à 5 F l'unité. Possède nbx programmes. **Jean-Marie CRIGHTON, 6, rue Méréme, 29200 Brest. Tél. : 98.05.25.70 (après 17 h).**

Urgent ! Vends CBM 64 + 1541 + journaux de programmation. Le tout : 2 000 F. **Cédric GAUTIER, 15, rue du 8-Mai-1945, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : 49.30.90.16.**

Vends C 128 + lect. disq. 1571 + moniteur couleur + lect. K7 + jeux : Def. Crown, etc. Prix : 4 000 F (t.b.é.). Vente séparée possible. **Stéphane FROMENT, 114, rue Auguste-Bonte, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.98.48.**

Vends Commodore 128 + moniteur monochrome vert 40/80 colonnes, son + lecteur K7 + livres + doc. Etat neuf. Le tout : 2 500 F. **Alain AUTRAND, 3, allée de Norvège, 91300 Massy. Tél. : 69.20.72.62.**

Vends C 64 Pal + lecteur K7 + 1541 + 2 joysticks + très nombreux jeux + utilitaires + doc. emballage origine. Le tout : 3 000 F. **Alain PLOUHINEC, 90, Grande Rue, 92310 Sèvres. Tél. : 45.07.02.90.**

Pour C 64 ou 128 vends nombreux jeux avec documentations (news) sur cassettes et disquettes. Prix intéressants. **Sylvain MAUPAS, 12, rue Kléber, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 48.98.55.75 (dom.) - 45.30.74.61 (bur.).**

Vends pour C 64/C 128 souris Neos, livres, robot Fischer-technik, originaux (Floopy n° 1 à 12, Basic 128 Compiler, Gauntlet, Silent Service, etc.). **Lionel LEULLIER, 12 bis, avenue de la Division-Leclerc, 94450 Limeil-Brévannes. Tél. : 45.69.31.49.**

Vends C 64 + 1541 + 1530 + power + joysticks + nbx disq. (Paww, World Games, Barbarian, Wonder Boy, Indiana Jones, Renegade) + multiplan : 3 000 F. **Nicolas GALI-NOTTI, 43, bd de Dolangis, 94340 Joinville-le-Pont. Tél. : 48.85.62.00.**

Vends nbx jeux sur CBM 64 sur disq à des prix incroyables ainsi que des utilitaires (128/CMP). **Jérôme LIGIERE, 17, rue de la Félicité, 75017 Paris. Tél. : 43.80.21.04 (de 17 h à 19 h).**

Vends C 64 + mon. coul. + 1541 + 1530 avec notices + MPS 803 + joystick + nbx disks de jeux et utilitaires + Tilt et magazines info à gobe. Prix : 5 000 F. **Emmanuel BALSAN, 21, rue des Résistants, 56460 La Trinité-sur-Mer. Tél. : 97.55.73.59.**

Vends LEP MO 5, originaux jeux (Green Beret, Beach, l'Aigle) 90 F pièce, cordon imprimante pour CPC : 140 F et cherche contact sur Amiga. **Pascal DUC, 3, rue Nicéphore-Niepce, 38200 Vienne. Tél. : 74.85.86.16.**

Vends C 64 Pal très bon état + 1541 + Péritel + nbx disq. + joystick compétition prog. et jeux : 2 200 F à déb. **Cyril DE LAAGE, 16, parc de Noailles, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : 39.73.72.23.**

Vends Commodore Vic 20 + 5 cartouches, le tout pour 700 F (Pal). **BOCADERF. Tél. : 87.91.46.28.**

Vends pour C 64/128 programmeur Eproms 2716, 32, 64, 128, 256 + Tresse + Speedos + cart. Freeze FR 3 + Act. Bep 2, 3 + power cart. et Dolphin Dos, à débattre. **Olivier COUPIAC, 12, rue Rochebrune, 93100 Montreuil. Tél. : 42.87.90.51.**

Vends pour C 64 + 1530 + 2 manettes + 6 livres (prog., Basic) + 18 livres d. vous êtes les héros + nbx jeux orig. + manuel : 1 900 F (excellent état). **Eric BAROTTE, 1743, chemin de Camplanier, 30000 Nîmes. Tél. : 66.23.95.73.**

Vends C 128 Péritel + cordon + RS 223 C + Tool 64 + nbx jeux + revues + livres + manettes utilitaires. Le tout : 2 500 F, t.b.é. **David RICHELET, 26730 Hostun. Tél. : 75.48.81.09.**

Vends C 64 + 1541 + 1530 + power cart. + nbx jeux (Def. of the Crown, Infiltrator, Hit-Pack, Summer, Winter Games, etc.). Prix : 2 500 F. **Mathieu CROUZET, 8, rue Alexis-Martin, 92240 Malakoff. Tél. : 42.53.09.57.**

Vends C 64 + 1541 (garantie 1 an) + lecteur K7 + de très nbx logiciels + autorformation Basic et joystick. Le tout pour 3 000 F. **Fabrice CHATREFOU, 80, rue Gramme, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 42.42.91.68.**

Vends C 16 très peu servi + 1521 + manuel + joystick + logiciel d'apprentissage. Le tout : 500 F, S.V.P. Urgent. **Eric SOULIER, cité Gagarine Bl. esc. 3, 93230 Romainville. Tél. : 48.43.88.94 (après 17).**

Vends C 64 + lecteur de disq. 1541 + télé couleur + magnéto + power cartridge + disks et nbx accessoires : 4 500 F à déb. **Tim KOOLJMAN, 22, rue de l'Armée-d'Afrique, 34300 Agde. Tél. : 67.94.85.82.**

Vends C 128 + K7 + nbx jeux + livres + joy. : 2 200 F + 2X81 + ext. 16 K : 300 F + livres + 2X Spectrum + jeux + accessoires (interface + micro + drive + K7, etc.) : 1 500 F. **Olivier MELET, Les Landes-Dorrières, 39220 Les Rousses. Tél. : 84.60.80.35.**

Vends C 128 + 1541 + lect. K7 + mon. couleur + power cart. + Freeze Frame + nbx jeux (Rygar, Bubble Bobble, Test drive, Defender...). Le tout pour 5 000 F. **Stéphane WEISBECKER, 205, boulevard Mallesherbes, 75017 Paris. Tél. : 43.80.85.98.**

Vends C 128 D (1571 int.) + Péritel + nbx jeux et utilitaires dont News + joystick + boîte de rangement. Le tout en t.b.é. Prix : 3 500 F (à déb.). **Jean-Louis JACQUEL, 15, rue Marcel-Bailly, 51300 Vitry-le-François. Tél. : 26.74.02.63 (après 18 h).**

Vends ou échange sur Commodore 64 en disk, jeux nouveaux ou anciens. **Marc FRANCHI, 105, demeures de Monclar, 13390 Aix-en-Provence. Tél. : 42.39.81.20.**

Vends pour C 64/C 128 : imprimante star à aiguilles (imprime graphiques et textes) + notice : 1 500 F. **Florent VÉLU, 96, rue Félix, 92700 Colombes. Tél. : 47.84.57.41.**

INFORMATIQUE
62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45.81.51.44
Télex : RUNINFO 270841 F
Métro PLACE D'ITALIE sortie BOBILLOT
ouvert de 10 h à 19 h
du lundi au samedi
7, rue de l'Eglise - 92220 NEUILLY-SUR-SEINE
(angle rue des Poissonniers)
Tél. : (1) 46.40.73.26
Métro et Bus PONT DE NEUILLY

Vends C 64 + 1541 + 1530 + nbx softs : 4500 F et échange (News only) sur Atari ST et Amiga 500. Recherche contact R.F.A., U.K. U.S.A. et autres. **Arnaud MOREL, 19 A, rue de Bel-Air, 21000 Dijon. Tél. : 80.45.24.93.**

Vends Commodore 64 + moniteur couleur + lecteur disques + lecteur cassettes + nbx logiciels + plus livres et manuels : 3800 F. **Romuald LECOTGE, 37, rue de la Liberté, 77360 Vaires-sur-Marne. Tél. : 60.20.01.09.**

Vends C 64 + 1541 + lect. cass. + b. reset + joys. + disques cass. + jeux (Silent Service, Defender...) + Game Killer + livres. T.b.é. Le tout : 2950 F. **Patrice VANEK, 45, rue Marcel-Raschid, 59130 Lambersart. Tél. : 20.09.20.92.**

Vends C 64 nombreux pgrs sur K7 et disq à de très bas prix. Possède de vraies news et des classiques. **Nadim NOU-REDDINE, 31, rue du repos, 69007 Lyon. Tél. : 78.72.49.67.**

Vends C 64 + lect. K7 + power card. + nbx jeux + cordon Péritel. Le tout bon état. Le tout 1900 F. Prix à débattre. **Abrial DA COSTA, 4, rue du Maréchal-Maison, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.27.15.41 (après 18 h).**

Vends C 128 + lect. K7 + Péritel et manuel + K7 original (Mandrager, Caudron, etc.). Le tout : 1600 F, t.b.é. **Guy MESÈRE, bât D 401, 1, bd Théophile-Sueur, 93110 Rosny/Bois. Tél. : 48.55.63.84 (après 18 h).**

Vends C 128 + lecteur de disq 1541 + interface Péritel + joystick + nbx logiciels (jeux et utilitaires) + livres. En t.b.é. : 4700 F à débattre. **Pascal PERRIN, 50, rue des Frères-Lumière, 69400 Villefranche. Tél. : 74.65.59.50.**

Vends Commodore 64/128 : Voice Master et Sound Sampler (compatible Midi) : 600 F l'un ou 990 F les 2. Etat neuf. **Georges-Henri LIOTARD, école Communale, Bourg-de-Vernay, 42120 Le Coteau. Tél. : 77.72.90.79 (après 19 h).**

Vends ou échange pgrs sur C 128 en disq ou K7 (Salomons Key, Tank). Pas sérieux, s'abstenir. **Eric MATHIEU, 24, rue des Mouettes, 13200 Arles. Tél. : 90.96.25.50.**

Vends ou échange nouveautés C 64 E + C 128. Recherche correspondant pour échange programmes CP/M pour C 128. **Lionel FLORENCE, 8, rue des Pâquerettes, 86320 Cunein. Tél. : 89.47.44.24.**

Vends C 128 + 1571 + livres + nbx jeux (avec nouv.). Le tout : 3000 F. Toutes les offres seront étudiées. **Nicolas SCJARA, 2, rue Eugène-Delacroix, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.22.77.74.**

Vends C 128 + mon. coul. 8" col. + lect. K7 + nbx jeux et util. + joystick, disqs, revues. Le tout : 4000 F. Possible crédit, vente séparée. Très bon état. **Boris PROUD, 3, rue Victor-Hugo, 94220 Charenton-le-Pont. Tél. : 43.53.39.94.**

Vends Commodore 64 avec bout. reset + int. parallèle pour imprimante + 1541 + lect. K7 + power cart. et nbx programmes. Prix : 3500 F (CBM Péritel). **Nicolas REBEY-ROLE, 34, rue de la Vialoube, 87600 Limoges. Tél. : 55.01.44.01.**

Vends CBM 64, bon état + lecteur de K7 et disques + power cartridge + nombreux jeux. Le tout : 2000 F. **Stéphane BONNEY, 13, rue Henri-Tariel, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 45.29.17.56 (après 19 h).**

Vends CBM 128 + 1571 + mon. coul. + lect. K7 + interf. 40/80 + livres + divers + surprise de valeur : 7500 F ! Le tout. Prix sacrifié. **Didier VÉRON, 57, av. de Chennevières, 94420 Le Plessis-Trévise. Tél. : 45.94.19.97 (après 19 h).**

Vends sur Commodore 64/128 : Sound Expander (sons FM, rythmes, effets) + clavier 5 octaves + softs musique), super prix + vende disq. jeux pour C 64/128 (250F, port inclus). **Georges-Henri LIOTARD, école Communale, bourg de Vernay, 42120 Le Coteau. Tél. : 77.72.90.79 (le soir).**

Introuvables ! Livres américains sur le Commodore 64 : Compute's book of machine language (vol 1 & 2), Compute's first, second & third book of Commodore 64. 100 F pièce. **F. BAYARD, 66, bd le Basser, 53000 Laval.**

Vends C 64 + lect. disq 1541 (87) + nbx disq (Def. Crown, California...) + lecteur K7 + pls de K7 (nbx jx) + joystick : le tout t.b.é. : 2800 F (ou séparément). **Frédéric HOCHENZY, 6, rue Jean-Mermoz, 94270 Kremlin-Bicêtre. Tél. : 47.26.24.73.**

Vends CBM 128 : 2000 F avec power, magnéto, moniteur : 700 F, lecteur disq, 1400 F. Le tout avec beaucoup de news ! **Anthony DOINET, 3, allée Jacquard, 95570 Bouffemont. Tél. : 39.91.90.34.**

Vends C 128 + lecteur K7 et 1541 + joystick + cartouche Fastload + 30 K7 et nbx disqs (news : Bubble, Trantor, Knight, Orc...). Prix à débattre. **Laurent DETREZ, 5 A, rue d'Abcon, 59171 Hornaing. Tél. : 27.86.15.41.**

Vends Commodore VIC 20 PAL/RVB + 24K + lect. K7 + Sargon II + Vic-Grat + Hesmon + joystick + livre du Vic : 900 F; moniteur vert 29 CM : 450 F. **Eric ANANOFF, 5, av. Mozart, 75016 Paris. Tél. : 45.27.42.10.**

Vends C 128 D + 1571 + moniteur coul. + lect. K7 + nombreux jeux, prix à débattre. **Josiane XAVIER, 2, rue Armand-Bazille, 18100 Vierzon. Tél. : 48.75.60.20.**

Vends CBM 64 Péritel + lect. K7 + nbx softs + man. + livres : 1600 F. Vends 800 XL + drive + softs + livre : 1400 F. Vends mon. mono : 1400 F. **Jean-Roch MEUNIER, 33, rue d'Aube, 10200 Bar-sur-Aube. Tél. : 25.27.08.71.**

Vends CBM 64 + moniteur monochrome + lect. K7 + pgrs + livres + housses + joystick. Le tout : 1500 F. **Jean-Marc SCHWARTZ, 171, rue des Renouillers, 92700 Colombes. Tél. : 47.84.67.65.**

Vends C 64 + lect. K7 + Péritel + Azimuth + 2 joysticks + livres + nbx jeux (Arkanoid, Krakout, Winter Games, Summer Games 2, Ace of Aces). Le tout : 1500 F. **Philippe LOURD, 10 A, rue de la Jomayerie, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.57.06.45.**

Vends C 64 + moniteur vert Philips + 1541 + 1530 + nombreux logiciels ; le tout sous garantie. Prix à débattre (possibilité de vente séparée). Vends également nombreux logiciels pour C 64 sur disq. Prix intéressant. **Patrice FABRE, Magrie, Le Pontarou 11300 Limoux. Tél. : 68.31.28.23.**

Vends pgrs Amiga + C 64 (Ferrari FI, Super Hang on, Kar'nov, Hot Ball, Predator, Hype, Bravestars, Blood Valley...). Fournir timbres S.V.P. **Thierry-Alain HANCE, 1, rue Abbé-Fricourt, 54400 Longwy-Haut.**

Vends pour CBM 64/128 1 mon. coul. 1802 sous garantie 2 ans. Prix : 1500 F à débattre. **Clément MALAISE, 1, rue Poliveau, 75005. Tél. : 47.07.61.50.**

Vends CBM 128 + 1571 + monit. coul. + très nbx jeux (Road Runner, Wizball, Barbarians, Bard's Tale II, etc.). Le tout pour 4700 F. **Ludovic FARACHE, 30, rue du Parc, 91360 Epinay-sur-Orge.**

Vends C 128 D + 1541 + liv. + mon. coul. 1901 40/80 + joystick + nombreux jeux + coffret de nettoyage. Valeur 12000 F, vendu 6500 F. **André PUIMI, Le Verseau Enneigé, 05560 Vars-les-Claux. Tél. : 92.45.50.95 ou 92.46.50.95.**

Vends (ou échange) pour C 64, nombreux logiciels dont beaucoup de news sur disq. ou K7. Réponse assurée et durable. **Philippe BEAUJARD, 4, av. Louis-Paget, 39400 Mores.**

Vends C 64 Péritel + lect. K7 + nbx pgrs (news : Silent 5, Krakout 3, Pirates, Barbarian 2, etc.) + Quickshots. Le tout : 2200 F. **Michel PERIE, rue du Beau Séjour, Tréport, 25620 Mamirrolle. Tél. : 81.86.72.81.**

Vends superbase pour Amiga, état neuf : 600 F. **Yves MOR-VON, 28, place Charles-de-Gaulle, 50150 Sourdeval. Tél. : 31.44.37.45 ; le week-end : 33.59.63.92.**

Vends C 128 + 1571 + moniteur mono + imprimante + manettes + nbx pgrs. Prix intéressant. **Dominique GROS, 10, rue de la Chapelle, 57115 Zetting. Tél. : 87.02.34.66.**

Vends C 64 Péritel + Drive 1570 + 1530 (lect. K7) + power cart. + nbx jeux + manettes + livres + accessoires. Le tout cédé à 2500 F. **Arnaud ROBINARD, 167, av. Victor-Hugo, 92140 Clamart. Tél. : 46.42.82.15.**

Vends C 64 avec équipement complet. Prix : 6000 F (à débattre), possibilité vente séparée ou échange contre périphériques Amiga ou PC. **Slobodan PETROVIC, 11, rue Georges-Sache, 75014 Paris. Tél. : 45.42.64.93.**

Vends C 64 + 1541 + 1530 + super news sur disq. (Thundercats, Test Drive, Winter Olymp 88, etc.) + livres + 1 joystick + mon. coul. Prix : 5800 F. **Eric GRAS, 648, chemin des Broquetons, 84140 Montfavet. Tél. : 90.23.93.56.**

Vends Commodore 64 + lecteur disq. 1541 et K7 1530 avec moniteur + logiciels (Def. Crown, Pirates, Cal Games, etc.) + joystick. Très bon état : 3500 F. **Thierry FORESTIER, 2, route de Luneville, 54300 Bonviller. Tél. : 83.72.98.39.**

Vends C 64 Péritel + lecteur disq. + imprimante MPS 803 + Koala Pad + logiciels + docs + joystick + disq. vierges. T.b.é. Prix : 5500 F. **Emmanuel CONSCIENCE, 20, rue de Lourdeau, 77310 Prigny. Tél. : 60.85.48.71.**

Vends Commodore 64 Péritel + lect. 1530 + 1 joystick + jeu (King Fu Master, Speak King...). Le tout : 2000 F ou séparément. **Willy FRANCHET, 330, av. du Camp-de-Pie, 14990 Bernières-sur-Mer. Tél. : 31.96.67.66.**

Vends ou échange jeux sur C 64 (Thundercats, Winter Olymp 88, Test Drive, etc.) Echange moniteur 1702 + jeux news contre moniteur 1901. **Eric GRAS, 648, chemin des Broquetons, 84140 Montfavet. Tél. : 90.23.93.56.**

Vends Lect. K7 + 51 K7 (+150 jeux) sur C 64 : 900 F, à débattre, Power Cartridge : 300 F, Tool : 200 F, 2 livres : 100 F, 39 log. Oric : 500 F. **Pascal HUMBERT, Tour de Champaret, 38300 Bourgoin-Jallieu. Tél. : 74.28.04.53.**

Vends Power Cartridge pour C 64 : 250 F et échange programmes sur Amiga. **Alexandre FEE, 22, rue des Peupliers, 57158 Montigny-lès-Metz. Tél. : 87.65.52.70.**

Vends pour Commodore 64, un moniteur monochrome ayant servi un an : 500 F + nbx logiciels bon prix. **Arno LEONI, La Musardière, chemin de la Croix-Gentil, Tourgeville, 14800 Deauville. Tél. : 31.87.96.25.**

Vends Commodore 128 + 1571 + jeux : 2800 F. Vends pour CBS cartouches tennis : 200 F, Zaxxon : 180 F, Tarzan : 150 F, Donkey-Kong : 80 F, Hero : 190 F. **Thierry DUBROCA, 30, sentier des Sablons, 94230 Cachan. Tél. : 46.65.51.77 après 17 h 30.**

Amiga et 800 XL cherchent contacts pour échanges logiciels, idées, astuces. **Daniel ANANIRIAN, 66, rue Armand-Lépine, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 47.82.48.88.**

Vends C 64 Péritel + 1541 + Speeddus + 2 joysticks + nbx logiciels + revues françaises et anglaises + Punch. Le tout : 2900 F. **Eric BALAIRE, 59, av. Victor-Hugo, 29270 Carhaix. Tél. : 98.93.75.07.**

ATARI
tous les matériels MEGA ST 2 et 4 IMPRIMANTE LASER 1040 ST 520 ST leurs périphériques
NOUS CONSULTER
PRODUITS GFA Novus, Hot Ball

AMSTRAD PC 1640
Enfin disponible !!
1640 SD Mono Hercules 6 510 F
1640 SD Couleur EGA 10 070 F
1640 DD Mono Hercules 7 695 F
1640 DD Couleur EGA 11 255 F
1640 HD Mono Hercules 11 255 F
1640 HD Couleur EGA 14 815 F

AMIGA
AMIGA 500
UC 4690 F
UC + Monit. 1084 7490 F
Garantie 2 ans
EXTENSIONS pour :
A 500, A 1000, A 2000
Nous consulter !!
Rejoignez le CLUB AMIGA/RUN

DIGITALISSEURS
PRO 87 (CICI) 2 950 F
REALTIZER (CICI) 1 730 F
TABLETTE GRAPHIQUE CRP 4 450 F
● logiciels graphiques ST
AEGIS ANIMATOR 585 F
PUBLISHING PARTNER 1 600 F
QUANTUM PAINTBOX (1024 couleurs) 235 F
ZZ ROUGH 2 500 F
● musique ST
CREATOR 2 845 F
PRO 24 STEINBERG V 2.0 2 600 F
EZ-TRACK 870 F
STUDIO 24 nous consulter

AMSTRAD PC 1512
Nous consulter !!
PCW 9512
Traitement de texte intégré 6 510 F

AMIGA 2000
UC : 11 590 F
UC + Monit. Coul 15 300 F
AMIGA 2000 XT
Carte XT. Disque dur 20 Mega. Lecteur 3.5, lecteur 5 1/4 (XT). Moniteur couleur 1084 : 26 790 F
AMIGA 2000 AT
Carte AT. Disque dur 20 Mega. Lecteur 3.5, lecteur 5 1/4 (AT). Moniteur couleur 1084 : 29 160 F

MATH 3* 225 F
MATH 5* 4* 225 F
MATH 6* 225 F
● jeux ST
DUNGEON MASTER 260 F
SKY RIDER 235 F
BILL PALMER 210 F
QUEST 222 F
CHIMERA 222 F
MASK 277 F
CATCH 23 232 F
FAIAL 277 F
BUBBLE BOBBLE 235 F
RAMPAGE 175 F
FORMULA ONE 245 F
LUBERY 280 F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE 280 F

COMMODE
PC 1 UC 512 Ko MDA, CGA et graph Hercules Mono. 5 750 F - Coul. 7 250 F
PC 10/PC 20, UC 640 Ko AGA - 20 Mo (PC 20) PC 10
Mono. 7 450 F - Coul. 8 990 F
PC 20 MONO. 11 490 F - Coul. 12 990 F
PC 40 - AT. AGA. 20 Mo Mono. 22 522 F - Coul. 23 710 F
PC 40-40 - AT. EGA 20 Mo. Compatible IBM, Hercules, Paradise, Plantronics, CGA. Mono. 32 010 F - Coul. 33 195 F

● musique AMIGA
AEGIS SONIX 750 F
FUTURE SOUND 2 965 F
PRO MIDI STUDIO 2 860 F
● graphisme et animation
D PAINT II 699 F
DIGI VIEW (A 1000) 1 995 F
DIGI VIEW (A 500-A 2000) 2 285 F
DIGI PAINT 630 F
DE LUXE VIDEO Nous consulter
BUTCHER 425 F
VIDEO SCAPE 3D 1 565 F
PIX MATE 490 F
VIDEO TITLER (1 Mo/2L) 1 450 F
PAGE FLIPPER 420 F
GENLOCK Nous consulter
TABLETTE GRAPHIQUE CRP 4 450 F
SCANNER HAWK CP 14 15 950 F

SEGA CONSOLE ET JEUX
CONSOLE SEGA 990 F
PHASER (pistolet) 449 F
ACTION FIGHTER 219 F
ASTRO WARRIOR 219 F
BLACK BEAT 219 F
CHOPFLIFTER 219 F
ENDURO RACER 219 F
F16 FIGHTER 169 F
GHOST HOUSE 169 F
GREAT GOLF 219 F
NINJA 219 F
OUT RUN 269 F
QUARTET 219 F
SPACE HARRIER 269 F
SUPER TENNIS 169 F
TRANS BOT 169 F

AMSTRAD CPC 6128
Nous consulter !!
● éducatifs CPC
MATH 6* D 132 F
MATH 5* 4* D 132 F
MATH 3* D 132 F
DECOUVERTE DE LA VIE 95-85 D 205 F
FRANCE MONDE C 176 F D 209 F
● graphisme
VECTORIA 3D D 410 F
GRAPHO D 325 F
● jeux CPC
TRIVIAL PURSUITS 6000 D 320 F
MASTER OF THE UNIVERSE D 115 F
OUT RUN C 110 F D 165 F

● traitement de texte et fichiers AMIGA
PROWRITE 1 100 F
PAGE SETTER (PAO) FR 1 650 F
VIZWRITE 1 450 F
TEXT CRAFT + 750 F
● langages
TRUE BASIC 1 550 F
LATTICE C 4 0 2040 F
● jeux AMIGA
KING OF CHIGO 370 F
BACKLASH 200 F
FINAL TRIP 125 F
FIRE POWER 260 F
INSANITY FIGHT 265 F
SKI FIGHTER 160 F
TEST DRIVE 375 F
MARBLE MADNESS 390 F

Joysticks
THE ELITE 130 F
4 microswitches
Sensible Rapide
THE PROFESSIONAL
6 microswitches
Précision Ergonomie
A. Standard 170 F
B. Autofire 195 F

ALBUM UBI C 200 F D 232 F
LA CHOSE D 192 F
DE GROTEMBURG D 192 F
EXIT D 208 F
INTER. KARATE C 120 F D 175 F
SUPER HANG ON D 175 F
BOBSLEIGH C 123 F D 175 F
CATCH 23 C 125 F D 175 F
WESTERN GAMES C 116 F D 157 F
ALBUM EPIX C 125 F D 195 F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE D 225 F
GAME SET MATCH C 145 F D 185 F
IMAGINE ARCADE HITS C 125 F D 180 F
BLUE BERRY D 225 F
LES RIPOUX C 125 F D 199 F
LIVE AMMO C 115 F D 160 F
MASQUE D 199 F

CHESS MASTER 2000 350 F
HUNT FOR RED OCTOBER 260 F
CRAZY CRAS 285 F
MOEBIUS 290 F
GRID STAR 135 F
BARBARIAN 245 F
TERRORPODS 245 F
FLIGHT SIMULATOR II 385 F
DARK CASTLE 1 650 F
DEFENDER OF THE CROWN 365 F
SINBAD 370 F
SILENT SERVICE 390 F
EMULATEUR MINTEL
LAMITEL avec câble Minitel 1 530 F
LIBRAIRIE AMIGA
nous consulter !!

FLASH ! FLASH ! les derniers logiciels de votre machine sont arrivés. Consultez-nous.

COLLECTIVITES ETUDIANTES !! Consultez-nous, de bonnes affaires vous seront proposées.
CREDIT : 1. PARTICULIER CETELEM 3 formules 2. CREDIT ENTREPRISE 3. LEASING

BON DE COMMANDE à renvoyer à RUN dépt. VPC : 62, rue Gérard - 75013 PARIS

Nom Prénom
Adresse
.....
..... Machine

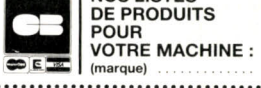
Logiciel
.....
.....
Matériel
Frais de port (France métropolitaine) : Logiciels 20 F. Sup pour contre-remboursement 30 F. Matériel par SERNAM EXPRESS 200 F. Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ou CCP ou

SIGNATURE Total
Signature des parents pour les moins de 18 ans

CRÉDIT CETELEM IMMEDIAT : NOUS CONSULTER

Je préfère régler par carte de crédit bancaire n° de carte

Expire à fin...../.....
Date de commande :
Signature obligatoire :



Vends CBM 64 + 1541 + 1530 + moniteur mono vert zénith + nbx jeux + livres. Le tout en très bon état : 3500 F. Cherche contact ST. **Fabrice DELLA BELLA, 40, rue René-Apère, 92700 Colombes. Tél. : 47.84.18.49.**

Vends C 64 Péritel + 1541 + 1530 + Game Killer + Freeze Frame + nbx prog + joystick. Le tout : 4000 F. **Stéphane LALLEMAN, Cité du Petit-Bois, B 2, 78420 Carrières-sur-Seine. Tél. : 39.14.62.37 après 19 heures.**

Vends Commodore 128 D + 1571 intégré + 1530 + très nombreux jeux et utilitaires + moniteur couleur 1901 + contacts. Pour 5000 F. **Alain N'DOKE, 651, résidence La Bretagne, 77190 Dammarie-les-Lys. Tél. : 64.37.28.75.**

Vends C 128 + 1541 + 1530 + Power Cart. + Péritel + nbx jeux et util. (Jet., Def. Crown., WD Class Lead.) + joystick + livres. Prix : 3500 F à débat. **Érik BOUVIER, 800, Parc des Eaux Vives, 91120 Palaiseau. Tél. : 60.10.50.56.**

THOMSON

Vends TO7 + ext. 16K + leg. disk + lect. K7 + 2 joys. + Basic + jeux + 6 livres d'initiation + 90 Hebdomad. Le tout : 1700 F (bon état). **Didier LEBRET, 1, allée des Demoiselles-d'Avignon, 92000 Nanterre. Tél. : 47.74.66.99.**

Vends MO5 + moniteur monochrome + lect. de K7 + extension musique et jeux + 2 manettes + 30 jeux. Prix : 2400 F ou échange contre CPC 464. **Olivier BALASSE, « Lina », Mabily, 42300 Roanne. Tél. : 77.72.32.43.**

Vends Mutants pour Thomson TO8, TO9, MO9 : 150 F et joystick commande Contrôle. Prix 290 F, cédé à 200 F (voir Tilt n°41) et MGT/Bactron : 2150 F. **Loïc MATHIEU, 13, rue du Plo-de-Jar, 64420 Soumoulou. Tél. : 59.04.62.93.**

Vends Thomson TO7/70 + lecteur cass. + 2 manettes jeux extension musique + 9 jeux originaux + 5 livres. Prix : 2500 F. **Alain BOUGUIN, 8, square Henri-Regnault, Défense N° 6, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.75.94.79 après 18h.**

Vends MO5 + lect. K7 + clavier méca. + ext. manettes + 30 logiciels + crayon opt. + livres. Prix : 1800 F. **Grégoire POUSSAIN, 29, rue Garibaldi, 69800 Saint-Priest. Tél. : 78.20.63.54.**

Vends TO8, cause double emploi + Green Beret + Runway + Tennis + Monopoly. Prix : 3500 F, vendu 2000 F. **Jean-Christophe RICOSSAY, 22, rue Oscar-Monier, Vouvray/Loir, 72500 Château-du-Loir. Tél. : 43.44.16.77.**

Vends MO5 + magnétophone + extension 1 et 2 + manettes + crayon optique + Dieu du Stade 1 et 2 + Vox + Flipper + Monte Carlo + Crocky 2 + Numero 10 + cadeaux. Prix : 1500 F. **Christophe BLANADET, 3, route des Deux-Croix, 78860 Saint-Nom-la-Bretèche. Tél. : 34.62.80.25.**

Vends TO7/70 t. b. ét. + lecteur de K7 + 23 logiciels + ext. musique et jeux + 2 manettes + livres + revues + K7 vierges. Prix : 3500 F. **Cédric BURGIERE, 20, promenade des Deux-Puits, 95110 Sannois. Tél. : 39.80.79.72.**

Vends contrôleur de disco. Thomson CD90-351 (jamais servi). Acheté 490 F, vendu 350 F. **Reynald MALTHIERY, chemin de Launey, 88150 Igny par Thaon-les-Vosges. Tél. : 29.39.38.20.**

Vends Thomson TO9 avec jeux pour 2700 F. **Alain GODIN, 4, rue du Hohenbourg, 67800 Hohenheim. Tél. : 88.83.30.79.**

Vends TO7/70 clav. méca. + manette + nombreuses revues + 6000 F de jeux (Karate, Vol Solo) + Colorpaint + cartouche Basic. Valeur : 10 400 F, cédé : 3 750 F. **Lionel GOUTARD, 11, allée Louis-Noguères, 78260 Achères France. Tél. : 39.11.35.74 (après 18h).**

Vends MO5 + lep + stylo optique + 2 manettes + contrôleur d'extension (modèle 2) + guide MO5 + nbx jeux + documents + boîtes d'origines. Le tout : 1000 F. **Olivier MASSON, 14, rue du Faubourg-Saint-Phlin, 54510 Art-sur-Meurthe. Tél. : 83.56.97.71.**

Vends nombreux jeux pour Thomson et Atari XL K7. **Thierry PICOT, 15, rue du Prince-impérial, 64200 Biarritz. Tél. : 69.24.39.18.**

Vends TO7/70 + lecteur K7 + 2 joysticks avec extensions et jeux initiation. Prix : 2000 F. **Patrick LEON, 11, rue de la Pépinière, 95380 Louvres. Tél. : 34.68.73.11.**

Vends 15 jeux pour Thomson TO7, MO5, TO7/70 et TO9. Prix unitaire : 70 F, inclus Vampire, Sapiens, Runway 2, Green Beret, Barry Mac Guigam, etc. Vends TO7/70 + lecteur K7 + quelques jeux + cartouche Basic, Colorpaint et cube Basic. Le tout : 2500 F. Valeur : + 5000 F. **Liliane DUFOUR, 45, rue de Hamm, 95700 Roissy-en-France. Tél. : 39.88.52.03.**

Vends MO5 + moniteur couleur + lecteur K7 + crayon optique + extension musique et jeux + 2 manettes + nombreux jeux + livres. Le tout : 4000 F. **Michel KARQUET, 3, allée des Cyprès, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 43.84.18.28 (après 18 h 30).**

Vends MO5 + lect. K7 + crayon optique + 2 manettes + 2 livres + ext. son + 10 jeux. Prix : 2000 F. **Patrick ROMMELVERE, 128, rue du Bois-de-Fleury, 92190 Meudon. Tél. : 46.26.10.50.**

Vends TO7/70 + lect. K7 + 2 ext. mus. et jeux + 2 manettes + Basic + Pictor + nbx jeux (Sapiens, Green, B., Soac., Way Tiger, Avenger, FBI...). Prix : 2000 F. **Pierre BAURACCO, 5, allée du Parc Vigoulet-Auzil, 31200 Castenot-Tolosan. Tél. : 61.73.12.30.**

Vends pour MO5, K7: Sortilèges, Space Shuttle Sim., Air Attack et 3 prgs éducatifs. 80 F chaque, ou échange contre prgs sur Atari ST. **Stephan LEROY, 1 ter, rue Montbuzy, 78490 Boissy-sans-Avoir. Tél. : 34.86.00.23 (après 18 h 30).**

Vends MO5 (t.b.é.) + LEP + crayon + ext. mus. et jeux + clav. méca. + 2 manettes + manuels + livres + ext. ODD + Jane + disq. + incrust + Contr. Com. 3000 F + nbx jeux : 100 F pièce. **Éric BERAUD, Châlet Chendes-Oches, 05220 Monestier-les-Bains. Tél. : 92.24.45.13.**

Vends MO5 + lecteur de K7 + 2 manettes + crayon optique + jeux pour 1600 F, prix à déb. **Nicolas VERRIER, 6110 Vaujours-Remalard. Tél. : 33.73.83.00.**

Vends TO7/70, parfait état, clavier mécanique LEP, manettes jeux, crayon optique, cartouches : Basic, Logo, Echecs + 30 jeux, cube Basic, livres : 2500 F. Moniteur couleurs Philips 36 cm, neuf, excellente définition : 1500 F. **Tél. : 69.28.40.12.**

Vends TO7/70 + Basic 1.0 + LEP + livres + revues + Megabus + 15 logiciels + 1 manette. Le tout en très bon état : 3000 F. **Roberte IZUKA, 6, allée Louise-Bruneau, apt 162, 91120 Palaiseau. Tél. : 60.14.57.25.**

Vends TO8, 256 K + drive + lect. K7 + souris + crayon optique + cartouche + utilitaires + nbx jeux + joystick + revues. Prix : 5000 F. **Raymond NIGER, 1, les Moutets, Chemin des Fabriques, 13600 Martigues. Tél. : 42.80.51.52.**

Vends MO5 + 2 claviers + LEP + crayon opt. + manettes + extension MO5 (ODD + 3 connecteurs + sortie impr.) + nbx disq. de jeux. Ensemble ou séparé. Prix à déb. **Gilles BOURDON, 25, bd d'Igny, 91430 Igny. Tél. : 69.41.38.15.**

Vends ordinateur Thomson TO7/70 + extension et manettes + lecteur de K7 + jeux. Prix : 2500 F cause double emploi. **Alexandre PUKALL, 11, rue du Barrois, 5070 Metz. Tél. : 87.74.01.79.**

Vends MO5 + 2 manettes + ext. jeux + musique + lect. K7 (le tout en t.b.é.) : 125 F. **Olivier POUJADE, 77, bd Saint-Denis, 92400 Courbevoie. Tél. : 43.33.92.81.**

Vends TO7/70 + nbx jeux + doc. + manettes + magnéto : 1990 F. **André RICHARD, 26, rue Haute-des-Fosses, 55300 Saint-Mihiel. Tél. : 29.90.20.31.**

Vends moniteur couleur Thomson neuf : 2000 F à débattre. **Jean-Charles HERREMAN, 641, bd du 8-Mai-1945, 59240 Dunkerque. Tél. : 28.20.00.09.**

Vends MO5 + lect. K7 + cont. de sons + joysticks + jeux (Yeti, Numéro 10, Stone Zone...) en le tout : 950 F ou au détail. **Sébastien SOULARD, 16, rue des Accacias, 85600 Montaigu. Tél. : 51.94.22.91.**

Urgent ! Vends MO5 t.b.é. LEP ext. mus./jeux, crayon optique, 9 jeux, 1 cartouche, 2 manettes listings. Le tout : 3600 F (acheté : 6000 F). **Stéphane DE PARIS, 304, rue des Hauts-Fourneaux, 62230 Outreau. Tél. : 21.91.42.45.**

Vends TO8 + lecteur de disq. + moniteur couleur + 2 crayon optique + 3 logiciels + 2 disquettes vierges. Le tout : 3800 F (état neuf). **Jean-Paul ABCASSIS, 1, place Alphonse-Daudet, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : 39.90.31.41.**

Vends MO5 clav. méca. + jeux (12) + lect. de K7 + ext. mus. et jeux + 1 manette + revue Thomson. Urgent ! Cause double emploi (52 softs) ! Prix : 1600 F. **David MOLIÈRE, 15, rue des Poètes, 78960 Voisins-le-Bretonneux. Tél. : 30.43.50.96.**

Vends C 128 D + Jane + lecteur K7 + imprimante MPS 803 + nbx jeux + 1 joystick + « Freeze Frame » : 5800 F + MO5 + lect. K7 + crayon opt. + jeux. **Pascal ORSOLLE, 14, rue Robert-Turquier, Amfreville-la-Mivoie. Tél. : 35.23.75.81.**

Vends pour Thomson en K7 : 16 logiciels (Arkanoïd, Karaté,

Saphir, Mission en Rafale, Androïde, etc.). Le tout : 490 F. **Jean-Marc LE BOURUIS, 11, lot. Les Fontanelles, 11250 Leuc. Tél. : 68.79.70.72.**

Affaire ! Vends TO7/70, excellent état (86), cause double emploi + LEP + livres du TO7/70 + extension musique + manettes + logiciels en cadeau !!! : 2750 F. **Fabien GRATTEPAIN, 14, route de Juilly, 77230 Montgeny-Goele. Tél. : 64.36.11.90.**

Vends MO5 + lect. K7 + ext. son + 2 joysticks + crayon optique + nbx jeux + cube informatique + 2 K7 vierges : 3000 F. **Frédéric BICARD, 78 ter, avenue Albert-1^{er}, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.49.09.58.**

Vends TO7 + ext. 16 K + ext. 8 K + lect. K7 + 2 joysticks + adaptateur antenne + programmes + livres. Possibilité vente séparée. **Jacques CRESPE, 15, avenue des Muses-le-Mousseau, 44470 Carquefou. Tél. : 40.30.13.35.**

Vends TO7/70 clavier méca. + ext. 64 K + lect. K7 + manuel Basic + joystick + 11 logiciels (Airbus, Color Paint...). **Justin BONNET, 19, rue Charcot, 75013 Paris. Tél. : 45.84.04.52.**

Vends MO5 (clav. méca.) + LEP + ext. mus. et jeux + manettes + crayon optique + nbx jeux + livres + listings + revues : prix : 1800 F (à débattre), valeur réelle : 6000 F. **Stéphane L'ANNÉE-GREGH, 6, avenue Foch, 94160 Saint-Mandé. Tél. : 43.74.55.74.**

Vends TO8 complet avec écran couleur + imprimante PR 90-065 + 23 jeux (Tilt, Arkanoïd, etc.) + utilitaires (Colorpaint, Animatik) + souris. Prix : 5500 F. **Hubert GLAIS, 21, boulevard Vauban, 89000 Auxerre. Tél. : 86.51.76.32.**

Help ! Vends MO5 + lecteur K7 + 1 joystick + crayon optique + nbx logiciels de jeux + livre : 1500 F. Le tout t.b.é. **Frédéric DA FONTE, 74, avenue de Clichy, 75017 Paris. Tél. : 42.93.18.38.**

Vends TO7/70 + clavier mécanique + contrôleur + lecteur disq. 5 1/4 + Basic + ext. mémoire + nbx jeux + revue. Le tout : 3500 F, prix à déb. **David BERTRAND, 6, avenue Henri-Brun, 03390 Montmarault. Tél. : 70.07.60.85.**

Vends TO7/70 (t.b.é.) + lect. K7 + ext. musique et jeux + manette + doc. + 17 jeux. Le tout : 2000 F. **Jean-Marie FOUILLOU, 13, Rond-Point-de-l'Orme, 14000 Caen. Tél. : 31.84.17.10.**

Vends TO8 (87) + drive + lect. K7 + crayon optique + jeux (16) + Pascal + assembleur + Colorpaint + disq. Valeur neuf : 6200 F, vendu : 3600 F. **Marcel JANNEAU, 85, avenue du Général-de-Gaulle, 94170 Le Perreux. Tél. : 48.72.19.49.**

Vends TO9 + moniteur coul. + jeux + manettes + 25 magazines d'informatiques + livres. Le tout : 4500 F. **Arnaud BROUSSIN, 47, rue Blancq, 93400 Saint-Ouen. Tél. : 40.12.67.62.**

Vends MO5 t.b.é. + lect. K7 + manettes + ext. mus. et jeux 1 et 2 + 12 K7 (Mission en rafale, Beach Head) + cartouche (I2) + revue optique. Prix : 2500 F à déb. **Wilfried MAUTRET, 8, rue de l'Avénir, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.23.06.26.**

Vends MO6 plus garantie + crayon optique + 3 jeux + super cadeau : 1250 F + moniteur couleur Thomson + 1 cadeau : 1250 F. Le tout : 2150 F. **Gaëtan MARENGO, 132, rue de Charlieu, 42300 Roanne. Tél. : 77.71.61.61 (après 19h).**

Vends ODD Thomson TO8 + disquettes jeux : Vampire, Vol Solo, Apprentissage Basic : 600 F. **Maurice PECQUEUR, dom. Saint-Martin, 1, allée Van-Gogh, 83390 Gassin. Tél. : 94.56.31.91 (après 18 h 30).**

Vends TO7/70 + lect. K7 + 2 joysticks + crayon optique + contrôleur d'extension + 7 logiciels + cube informatique + cartouche Basic, Coloriant + 4 livres. **Guy VILLAUME, 14, rue de la Maison-Rouge, Coignères. Tél. : 30.51.09.67.**

DIVERS

Vends imprimante Centronics GLP, feuille à feuille ou continu, compatible pour Apple, Atari, IBM. Prix : 1200 F. **Cyrille RENAULT. Tél. : 69.03.01.87, poste 328 (après 18 h).**

Vends Voice Master (disq. et K7) le tout pour 500 F. **Patrick BOUTONNET, 10, rue de Paris, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.29.22.03.**

Vends Exelvision EXL 100 t.b.é. + magnéto + manette + clavier pro. + Basic + Tennis + macro-assembleur + docs + nbx logiciels : valeur 5500 F, cédé 1500 F. **Christophe LABOUREAU, 12, rue du roy-Gontran, 71100 Chalons-sur-Saône. Tél. : 85.48.20.02 et 70.84.91.25.**

Vends drive ext. Script assembleur jeux TRS Mod 1. **Jean-Marie CORRÈGE, HECHES, 65250 Labarthe-de-Neste. Vends Adam + imprimante + 30 jeux : 3500 F. Gérard CALAS, 47, domaine des Cèdres, 69390 Vernaison. Tél. : 78.46.35.58.**

Vends Casio FX 8000 graphique, encore sous garantie, prix d'achat : 1200 F, cédé à 800 F. **Jean-Marc MATTER, 1, rue Sainte-Marguerite, 67680 Epfig. Tél. : 88.85.56.59.**

Vends moniteur monochrome haute résolution, vert, avec 4 fiches d'E/S : 600 F + 2 joysticks : 100 F. **Rémi SAÏAS, 58, avenue du Général-Grundler, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 45.92.85.41.**

Vends Mattel Intellivision t.b.é. avec 9 logiciels tout Tennis, Golf, Mission X, le tout pour seulement 900 F. **Jérôme LE COMTE, 2, square de la Belle-Epine, 95800 Cergy. Tél. : 30.32.00.47.**

Vends Oric Atmos + magnéto + jeux + livre assembleur + 2 manuels (français/anglais) + tous cordons et transfos, t.b.é. : 1200 F. **Philippe GAUTHIER, 3, rue de Verdun, apt 13, 36300 Le Blanc. Tél. : 54.37.73.65.**

Vends Sanyo 550 + 1 drive 256 Ko + logiciels avec doc. **Patrick ARCHENOU, Le Cormoran, 169, avenue de Nice, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93.07.03.96 (h. repas).**

Vends EXL 100 moniteur mono + lecteur logiciel et lecteur K7 clavier pro. et débutant + manettes + 6 K7 de Basic + 6 jeux en K7 + 4 cartouches et livres : 4000 F. **Bernadette GERLING, 28, rue de l'Eau, 67500 Weibruch. Tél. : 88.72.38.07.**

Vends Canon V20, lecteur K7, 20 log. jeux sur cartouches, nbx livres, peu servi. Le tout : 1000 F. **Jean-Yves NEYRAL, 1, rue Jean-Bouin, 77500 Chelles. Tél. : 60.08.59.30.**

Vends ZX Spectrum 48 Ko + Péritel + Int Manette + Manette + autres Int + Livre + Listings + nbx logiciels (dont les derniers sortis). Prix : 1 500 F à débattre. **Jean-François KLOPSTEIN, 37, rue de la République, 87920 Condat. Tél. : 55.31.16.84.**

Vends émulation Minitel : LCE-Câble (Câble + Disk + Notice). Prix : 970 F, vendu : 800 F pour RC, vend JAC-IR (original avec notice). **Vendu : 200 F. Cédric JANSSENS, 34, boulevard Victor Hugo, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 47.85.72.07.**

Vends Sony MSX 1, HB 75 F + Sony MSX 2 HB 700 F + tous les logiciels MSX 2. Le tout pour 3000 F ou bien possibilité de vendre séparément. **Jean DEHEE, 3, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél. : 42.45.24.14.**

Vends pour MSX nombreux jeux (Green Beret, Flight Deck, The Goonies etc.). A débattre. **Sébastien ROUCHON, 38 bis, rue Victor Duret, 92420 Vaucresson. Tél. : 47.41.54.31 (v.e.).**

Vends Canon V20 MSX + imprimante + lect K7 + traitement de texte + 20 logiciels originaux + 1 joystick + K7 initiation Basic, bon état : 2200 F. **Frédéric DONGIER, 119, avenue de Brancorlan, Les Fontaines, 06100 Nice. Tél. : 93.81.06.23.**

Vends Spectrum Plus + Magnéto + Manette + 70 Jeux + Adapt. Atari + Doc : 500 F. Achète 520 F St + Moni SC 142 S. **Emmanuel PETIT, 2, rue des Maisons Rouges, Boussy-Saint-Antoine. Tél. : 69.00.20.03.**

Mattel Intellivision + 10 jeux. Prix : 500 F. Vends ZX 81 Sinclair + 10 jeux + programmes de jeux et manuel d'utilisation. Prix : 300 F. **Stéphane DRAY, 1, rue des Chaillies, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.49.20.03.**

Vends Spectrum 128 + 2 manette + boîtes d'origines pour seulement 800 F ou moins ! Vends aussi 17 jeux ensemble : 400 F. Jeux + ordinateurs : 1100 F. **Nicolas HAMON, 20, rue de Madrid, 75008 Paris. Tél. : 42.94.09.02.**

Vends Oric/Atmos, lecteur K7, lecteur Disk Jasmin 3" + de nombreux jeux, le tout en très bon état, emballage d'origine. Prix : 2000 F à débattre. **Pascal ROLIN, 6, avenue Frédéric Mistral, 26110 Nyons. Tél. : 75.26.33.66.**

Vends Oric/Atmos, lecteur K7, lecteur Disk Jasmin 3" + de nombreux jeux, le tout en très bon état, emballage d'origine. Prix : 2000 F à débattre. **Pascal ROLIN, 6, avenue Frédéric Mistral, 26110 Nyons. Tél. : 75.26.33.66.**

Vends MSX HB 501 Sony + Magnéto incorporé + synthé vocal français + 10 jeux (Knightmare, Nemesis, Hole in one pro...) + utilitaires (Mue, Eddy 2). Prix : 1900 F. **Sébastien VIVIER, 1, rue de la Mabialis, 35000 Rennes.**

Vends Vectrex, très bon état avec 12 cassettes. Plus second manipuleur. Prix : 1500 F à débattre. **Pierre-Emmanuel ARNAUD, 26, boulevard Joseph Vallier, 83000 Grenoble. Tél. : 76.96.85.00.**

Vends ZK K7 C 15 avec prog, 40 F pièce ou 500 FF les 20. Vends 48 News sur K7, à bas prix. **Nadim NOUREDDINE, 31, rue du Repos, 69007 Lyon. Tél. : 78.72.48.67.**

Vends pour compatible PC des jeux (originaux) Balance of Power, Trivial Pursuit, Saboteur II, Annals of Rome, Hacker, Asterix, Nitroglycérine... Super prix. **Contacteur Gilles de Chezelles au 45.78.88.24. (Le soir).**

Vends MSX Sony 64 K + magnéto (intégré) + 2 ports cartouche + un peu plus de 50 jeux + joystick + 5 magazines + prise périéte : très bon état, 1800 F le tout. **Franck GERARD, 6, rue des Primevères, Saint-Germain-du-Corbais, 61000 Alençon. Tél. : 33.26.60.07.**

Vends nbx logiciels originaux en cartouche et cassette de 30 F à 80 F, tous complets avec boîtier et notice. Pour ordinateurs MSX1 et MSX2. **Jean-Claude VANDEKERKOF, 366, avenue de Dunquerque, 59130 Lambersart. Tél. : 20.09.73.24.**

Vends Spectrum + 2 128 K + logiciels (Silent Service + Fighter Pilot + Rambo et C...). Le tout 1300 F (acheté en avril 87). **David BRUN, Villiers-en-Bois, 79360 Beauvois-sur-Niort. Tél. : 49.09.65.05.**

Vends CBS + Roller Contrôleur + Slither + Victory et Donkey Kong, Tarzan, Omega, Race, Zaxxon RC et Rope. Bon état. Neuf 3000 F, sacrifié 1500 F. **Philippe QUEMIN, 150, rue Lakanal, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.89.99.89.**

PIECES DETACHEES

pour tout matériel
SINCLAIR, SPECTRUM, QL
et périphériques
Clubs, particuliers, etc...
Contactez-nous
(EN FRANÇAIS) en
téléphonant au +44 291 257 80
Ou en nous écrivant
(EN FRANÇAIS) à
DUCHET COMPUTERS
51 Saint-George Road
CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE
Tél. +44 291 257 80
Grand choix de logiciels
et périphériques
Demandez un catalogue pour votre
ordinateur

Vends CBS Colecovision + 17 K7 dont turbo avec volant + accélérateur. Prix net : 2200 F + livres de programmes pour Commodore 64. **Philippe ANDRIEU, 54, rue d'Assas, 75006 Paris.** Tél. : 45.48.26.14 (la semaine).

Vends Dragon 32 + 2 joysticks + revues + nbx jeux. Prix : 1200 F. **Didier LAPASSET, 47, square du Nord, 95500 Gonesse.** Tél. : 39.87.15.23.

Vends Sony HB 700 F. + magnéto K7, joysticks, livres, magazines et 6 disks, 1 Megaram 64 K, 3 Megaroms et nbx jeux, pour 8000 F. **Bernard ESTORGUES, 20, rue Chateaubriand, B-A, 63100 Clermont-Ferrand.** Tél. : 73.31.19.95 ou 55.96.81.88.

Vends console Vectrex (écran incorporé) + 3 jeux (Solar, Quest, Starship), t.b.é. **Marie-Françoise ROUX, 1, résidence des Sablons, 77160 Provins.** Tél. : 64.08.95.20 (le soir).

Vends imprimante OKI Microline 80 sous garantie. T.b.é., 1250 F. **Bertrand BURLE, 112, rue de Clignancourt, 75018 Paris.** Tél. : 42.62.40.13.

Vends imprimantes O.K. 80 colonnes, compatible IBM, 1700 F et une imprimante centronics PS 220 132 colonnes, compatible IBM, 3800 F (valeur 6000 F). **Jean-Louis DECLER, 39, rue de la Garenne, 92310 Sèvres.** Tél. : 46.26.95.37.

Vends synthétiseur Yamaha PSS-270 + livre + cordon, sous garantie. Valeur : 2300 F, cédé à 1500 F. **Pierre BAILLY, 8, rue de Duras, 75008 Paris.** Tél. : 42.65.02.09.

Vends ZX Spectrum plus 48 K (janv. 86) + 1 interface + 1 joystick + 50 jeux + 2 livres + magnéto + 1 TV N/B. Prix à débattre : 3000 F. **Nicolas FANUCCI, 25, rue de Longchamps, 75116 Paris.** Tél. : 47.04.80.66.

Vends pour Spectrum Caudron, Zoom, Flight simul. Jet PAC, Reversi chess nouveau atariste, recherche dans région possesseur Atari 520. **Denis EBERHARDT, n° 1, rue Monseigneur Maillet, 54200 Toul ou BAT 133, Ockey-Air, 54133 - STB 811/133.** Tél. : 83.64.17.73.

Vends PC 1500 Sharp + imprimante 4 couleurs, livres, extension 8K, 1000 F. Vends 130 XE 400 F. Achète course de voiture sur ST/Out Run, Test drive. **Frédéric GUILLER, 41, rue du chemin vert, 37700 Joué-lès-Tours.**

Vends Oric-Atmos complet 700 F + vente séparée de jeux. Joignez deux timbres pour la réponse. **Pascal IRALA, 51, allée du Frêne, Croix-Sainte, 13500 Martigues.**

Vends pour console Sega à 150 F pièce Endure Racer, Quartet et en Sega. Card, Transboot à 100 F; (console CBS + volant Turbo + 17 Kart. 500 F. **Laurent DUTEL, 28, rue Marchal-Fayolle, 13004 Marseille.** Tél. : 91.34.53.95.

Urgent! Vends VG 5000 neuf + 2 joysticks + lecteur K7 + initiation au basic (1 K7) et anglais (1 K7) + 6 jeux + livre program. Faire offre. Prix achat : 3600 F. **Christophe GEHIN, 20, rue de Noailles, 78100 St-Germain-en-Laye.** Tél. : 39.73.36.12.

Vends moniteur monochrome SM 25 neuf. **Thierry ROBIN, 25, rue du professeur Calmette.** Tél. : 45.21.06.73.

Vends Oric Atmos bon état + lect. de cassette + manuel et revues + nbx logiciels. Prix : 1200 F à débat. **Philippe VANNIER.** Tél. : 46.63.74.23 (après 18 h 30).

Vends Spectrum 128 plus 2, garanti 2 ans + nbx logiciels originaux US Gold, Ocean, Durell... + joystick + livres + revues G-B. Bradé 1290 F (valeur 5000 F). **Jean-François LE DOUARIN, 3, rue Gaston-Philippe, 93200 Saint-Denis.** Tél. : 42.35.42.74.

Brade bibliothèque de logiciels ZX Spectrum à moitié prix cause départ. Ultimate à 15 F! Originaux en excellent état. Liste contre timbre. **Jean-Marie LE DOUARIN, 75116 Paris.** Tél. : 42.88.38.27.

Vends console Mattel Ontellivision + 27 cartouches (avec notice et boîte) : 2000 F, ou cartouches à l'unité à 90 F pièce. **Jérôme VIOT, La Batie Divisin, 38490 Les Abrets.** Tél. : 76.32.09.24.

Vends 6 cartouches Mattel Intellevision 300 F (tennis, don-geon...). **Loïc ROMEUF, Roque Servière, St-Privat-des-Vieux, 30340 Salindres.** Tél. : 66.86.74.61.

Vends SX-64 + très nbx softs récents. Le tout à prix bas. Echange softs Amiga récents. Vds CBS Coleco + 20 jeux + extensions. **Romuald DAUBES, Cartonville, 32200 Gimont.**

Vends imprimante Seikosha 6P 100. 1200 F. Echiqier électronique 10 niv. (rejoue les parties intégralement, 2 vit. d'affichage), 1000 F. **Bertrand HO A TCHUNG, 23, rue Guy-guener, 94500 Champigny-sur-Marne.** Tél. : 48.85.65.55.

Vends jeux originaux pour Spectrum, Commodore, Atari 800 XL, Oric, Amstrad, Thomson, Apple. Prix entre 30 et 70 F le jeu. **Laurent CORLETTI, 7, avenue des Papalins, 98000 Monaco.** Tél. : 93.50.56.77.

Vends jeux Spectrum (ou échange) aussi un joystick Moonraker, 70 F. Faire offre. **Christophe ESCRIBUELA, 53, avenue des 2 clochers, 94450 Limeil-Brevannes.** Tél. : 45.69.38.23.

Vends EXL 100 : unité centrale + moniteur monochrome + lecteur K7 + claviers junior et pro + 14 logiciels. Faire offre à : (après 19 h) **Jean-Philippe SOUFFRON, 5 ter, rue du 4-Septembre, 19000 Tulle.** Tél. : 55.20.02.42.

Vends Tilt du n° 16 à 47 (27 numéros) pour 330 F (port compris) + Hebdojournal du n° 132 à 159 (10 numéros) pour 95 F (port compris). Contactez **Jean-David BICKEL, clos des Rainettes, 57510 Heckenrandsbach.**

Vends STF + malette FIL + cadeau : 2800 F. Cherche contacts 1040 ST. Vends très bas prix softs Oric. Tél. : 43.46.91.12.

Vends MSX HB-501 F, févr. 86, en t.b.é. : 1500 F avec nbx jeux géniaux : 2500 F (Mandragnore, Vera Cruz, etc.). **Sylvain ZORZIN, résidence de l'Hermitage, 5, impasse Auguste-Comte, 82000 Montauban.** Tél. : 63.6.3.64.80.

Urgent! Vends MSX HB-75 F Sony + SDC 500 + joystick + 5 cart. + jeux K7: Arkanoid, Gauntlet, etc., + HB Calc. + Basic Sony + nbx livres, le tout : 2000 F (à débattre). **Frédéric PINCHON, 30 ter, avenue G. Pompidou, 95580 Margency.** Tél. : 34.16.44.64.

Vends synthétiseur Casio MT800 + cartouche Casio Rom Pack RO-201 + 2 baff Casio 1,6 W + valise de transport, le tout : 1800 F. **Philippe ROUSSELLE, 40, rue Botzaris, 75012 Paris.** Tél. : 42.06.26.41.

Vends programmes pour PC 512. Possède nbx jeux. Vends aussi disquettes vierges 5'14 au prix de 50 F les 10, double face, double D. **Nicolas THIERRY-MIEG, The Whitehouse Milton Road Impington, Cambridge CB44NF, Angleterre.**

Vends Spectrum plus péritel + interf. joy. + ensemble microdrive + 11 livres + nbx logiciels (originaux) + magnéto. T.b.é. Prix : 3000 F. **Eric DUPAS, 14, rue des Vallées, 91800 Brunoy.** Tél. : 60.47.32.99.

Vends softs serveur master min + cable min + int. série + doc., 500 F. Vds K7 originaux 30 F. Vends soft sur disk, 30 F. Tél. : 35.80.07.26.

Vends console Sega garantie 9 mois + 3 jeux (Space Harrier, Out Run, Rocky) : 1200 F. **Hervé ROLANDEZ, 58, rue Richer, 75009 Paris.** Tél. : 48.24.74.93.

CLUB CENACLE ATARI XL & ST CLUB INTERNATIONAL
L'esprit de la Création

Telex: 202139 ATTN CC50 CENACLE
Tel: (1) 39.80.81.92 Lu-Ve: 19h30-21h30

**24 Rue Victor Basch BP49
95110 SANNOIS FRANCE**

10 SERVICES: 10% DE REDUCTION
GROUPES DE TRAVAIL LISTE DE FREEMWARE
REVUE STAGES TOUS NIVEAUX
MIDI AVENTURE INTERFACES BIDOUILLES

3615 CLUBA CENACLE

CENACLE-NEWS Adhésions:
REVUE DU CLUB
44 PAGES 4 Nos/an
Disquettes fournies!
● déjà 4 numéros parus ●

XLI/SE: 250 FF
ST/STI: 300 FF
Mixte: 350 FF
Etranger: +50 FF

Joindre 4 photos 4 env. timbrées Auto-adressées

Vends MSX2 Philips + son monit. coul. + 1 joystick + L'Affaire, Les Pass-du-vent + prat. du MSX2 + 1 cart. de Galaga + 3 disquettes vierges. A débattre. **Ludovic PREVOST, 55, avenue de Gravelle, 94220 Charenton-le-Pont.** Tél. : 48.98.49.31.

Vends Spectrum 48 Ko + péritel + int. Joy + Joy + nbx supers logiciels (liste sur demande) + livres (20). T.b.é. Prix : Faire offre. **Jean-François KLOPSTEIN, 37, rue de la République, 87920 Condat/Vienne.** Tél. : 55.31.16.84.

Vends CBS avec 3 cartouches + Casio PB 700 + manuel et prgs. Le tout t.b.é. **Jacques CRESPE, 15, avenue des Muses, Le Housse, 44470 Carquefou.** Tél. : 40.30.13.35.

Vends power Cartridge 300 F, Freeze-Frame 4, 400 F, Cal-cresult ADV (cartouche + disk + doc.) original 400 F, MPS 803, 1000 F, originaux K7, 40 F. Dem. liste. Vends SX-64 portable t.b.é. + logiciels très récents + fast load + imprimante 4 couleurs : 4000 F. **Romuald DAUBES, Catonville, 32200 Gimont.**

FOURNISSEZ-VOUS DIRECTEMENT EN ANGLETERRE

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

GAMME SINCLAIR

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

GAMME ACORN BBC

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

COMMODORE 64

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

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

ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le monde entier
REGLEMENT PAR :

MANDAT POSTE INTERNATIONAL en francs - EUROCHEQUE en livres sterling (vous faites la conversion)
ou CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre (votre banque fait la conversion)
ou carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS.

Rédiger les mandats, etc... à l'ordre de DUCHET Computers.

Si vous êtes pressé, réservez votre commande EN PARLANT EN FRANCAIS !

Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au 44.291.257.80 de 8h à 19 h.

VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE - Envoyez vite votre commande (en Français) à : DUCHET COMPUTERS
51, Saint-George Road CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE Téléphone : + 44 291 257 80

Nous acceptons les commandes téléphoniques par cartes de crédit internationales

Vends MSX1 + jeux + livre (basic). Le tout : 1000 F., + CPC 464 + livre + jeux (Winter Games + Speed King + Dr. Lair's) : 2000 F. **Benjamin BOLLARÉ, 54, bd Exelmans, 75016 Paris. Tél. : 45.25.78.47 (ap. 18 h).**

Vends serveur minitel pour Atmos, complet et rapide : 650 F avec câbles + détecteur sonnerie (500 F pour le 1^{er}). **Patrice MEYNLÉ, 27, rue du Collège, 67430 Diemeringen.**

ECHANGES

Echange jeux sur C 64 K7. Possède news (Super Sprint, Renegade, Jack II, etc.), région Lyonnaise de préférence. **Thierry RUF, 160, rue Château-Gaillard, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.85.36.60 (après 19 h).**

Commodorienn(e) ! Echange des meilleurs jeux sur votre C 64 chéri (L. Board, Sil. Service, World G., et d'autres). Envoyez vos listes. Réponse assurée. **Mathieu DETOUR, 11 A square du Château, 67300 Schilmingheim.**

Vends ou échange jeux sur C 64. Possède Renegade, Pirates, Army Moves et bien d'autres. Réponse assurée. Envoyez vos listes. **Pascal FERREIRA, 16, av. du Bois, 54350 Mont-Saint-Martin. Tél. : 82.25.80.58.**

Echange toutes dernières news sur C 64 contre cartouches diverses. Possibilités d'achat HI TO C 64 CG'S Members. **Rémy DELEMARRE, 4-9, place Gentil-Viron, 59800 Lille. Tél. : 20.54.48.20.**

Echange pour CBM 64 news sur disq. Possède : Mask, Athena, J. Niffer 2, B.24 Simulator. Recherche contacts sérieux et amicaux. **Fabrice GOUËL, 28, square de Flandre, 77186 Noisiel. Tél. : 60.06.13.07.**

Echange sur Commodore 64, logiciels et utilitaires sur disquettes. Envoyez vos listes. Réponse assurée. **Philippe FITOUSSI, 13, rue de la Fontaine-Bridet, 77300 Othis. Tél. : 60.03.01.70.**

Echange nombreux jeux pour C 64 dont news contre cartouche. **Olivier BEAL, 1, rue Berthelot, 42400 Saint-Chamon. Tél. : 77.31.90.19.**

Echange programmes sur C 64. Recherche possesseurs de C 64 sur Annemasse ou sa région. **Serge MABERTO, 19, rue Jules-Verne, 74100 Annemasse. Tél. : 50.37.49.36 (week-end).**

Echange softs pour C 64 sur disq. (news et ancien). **Laurant JULIEN, 29, rue Romain-Rolland, 27000 Evreux. Tél. : 32.28.85.42.**

Echange news C 64 (Bobsleigh, Captain America, Waterpolo, etc.). Fournir timbre pour réponse assurée. **Christophe PAUL, 1, rue Saint-Antoine, 75004 Paris.**

Echange sur C 64 (disq.) : Pirate, California Games, Defender of the Crown, Tank, Sailing, Actifox, Wargame C 5, Renegade, etc., contre news. (Envoyez listes !) **Stefan FACOTTI, 11, rue du Rossignol, 68170 Rixheim.**

C 64 + 1541, échange programmes. Possède The Pawn, Acroset, The Set Questroyer, Pam Pegasus... Recherche contact durable. **Eric BOUSQUET, Moulin à Vent, 30870 Aignes-Vives.**

Echange sur C 64 nombreux jeux uniquement sur disquette. Contact étranger exclu. Envoyez votre liste. **Stéphane GLOCKNER, collège de Paulliac, 33250 Paulliac.**

Echange toutes nouveautés sur CBM contre Power Cart. Freeze Frame ou autres cartouches. **Sylvain LONNI, Restaurant d'Yvoire, 74140 Douvaine. Tél. : 50.72.80.32.**

Echange jeux sur C 64 en K7 uniquement. Echange aussi

sur Atari ST. Réponse assurée. **Patrice RIVAL, 150, avenue Charles-de-Gaulle, 38140 Rives. Tél. : 76.91.01.43 (week-end).**

Echange news 87 pour C 64 sur disq. Recherche contacts durables et sympa. Possède pas mal de nouveautés dont California Games, Tai Pan, etc. **Franck BÉNÉDÉ, 10, rue des Primevères, 77330 Ozoir-la-Frière.**

Echange jeux et utilitaires sur C 64/128 sur disq. uniquement. Possède pas mal de news. **Po SAYSOURINHONG, 3, place du Bois de la Grange, 77186 Noisiel. Tél. : 60.17.75.11.**

Echange news sur C 64 : Apollo 18, Test Drive, Out Run, Airborne Ranger, Skate or die, Implosion, Buggy Boly, Thundercats, etc. **David MAIRE, 7, Hameau de la Rue, 59263 Moncheaux. Tél. : 27.80.05.85.**

C 64 sur disquette, cherche trucs et astuces. Echange prog. et jeux (Salomon's Key, Prohibition, Mega apocalypse, California Games, Ding-Quartet). **Frédéric CHAUVET. Tél. : 84.75.39.37.**

Echanges jeux sur C 64 en disq. : Mask II, Indiana Jones II, Out Run, World Games II, Passagers du Vent, Super Sprint, 720^e, Barbarian II. **Michel GALLJER, Case Postale 31, 1211 Genève 28 (Suisse). Tél. : 02297.02.52.**

Echange news sur C 64 (Defender of the Crown, California Games, Deathwish 3...). Dans la Marne si possible. **Martine AUBRY, 31, allée de Fort-de-France, 51200 Epemay. Tél. : 26.54.29.35 (après 18 h).**

Echange news sur C 64 dont les 3 Mousquetaires, Defender of the Crown et California G. Recherche contact durable sur Annemasse ou sa région. **Serge MABERTO, 19, rue Jules-Verne, 74100 Annemasse. Tél. : 50.37.49.36.**

Cherche contact sérieux pour échanger (ou vendre) news sur C 64 (disq. ou cassette éventuellement). **Hervé LE GUIFFANT, 6, rue P. de Ronsard, 78540 Vernouillet. Tél. : 39.65.63.67 (entre 18 h et 20 h).**

Vends ou échange pour C 64 nbrx jeux, grande disponibilité : Army Moves, California Games, Road Runner, Barbarian, etc. Sur K7 et disq. **Philippe CAPLET, 17, rue Henri-Dubois, 93220 Gagny.**

Cherche contacts pour échanger Hot-Stuff pour C 64 et Amiga. **Pierre SCHUMACHER, 57, rue de la Forge, 68440 Landser. Tél. : 89.81.41.30.**

Echange ou vends jeux C 64 sur disquette uniquement. Envoyez vos listes. **Michel MANIGOLD, 13, rue de la Station, 68700 Aspacia-le-Bas.**

Spectrum : échange jeux (Starglider, Scooby, G. Beret, B. Jack, Barbarian, etc.) Recherche News : Side Arms, Arkanoïd, Enduro R., etc. **Arnaud PLADYS, 4, rue du Marché, 36000 Chateauroux.**

Echange/vends (bas prix) jeux MSX 2/1 (Vampkiller, G. Editor : Dao Professional MSX 2, Pinguin 2, etc.) contre matériel ou jeux ST. **Jean-Luc ROCCHIA, 5, rue de la Corne-de-Bœuf, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 48.80.97.29.**

Etudiant cherche contact avec utilisateurs : compatible IBM PC-XT (640 Ko + 5'1/4) ; pour échange connaissance, logiciels (Basic, Pascal, ass., etc.). **Emmanuel DUPAS, 12, rue Pierre-Curie, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : 69.04.02.19.**

Oric 1, Atmos, Téléstrat cherche contacts sérieux (K7 et disq.), micro disq.). **Joël PALUD, 5 bis, rue des Amoureux, 49160 Longué.**

Cherche échange sympa sur 1040 ou 520 STF (Defender of the Crown, Terrorpod, Macadam Bumper, Tonic tile...). Espère Paris et région. **Cédric BUCHNER, 19, rue du Cap, 94000 Créteil. Tél. : 48.99.81.76.**

Echange nbx jeux pour Atmos + Sedoric ou Téléstrat + Statoric. Recherche surtout Lorigraph. Echange jeux utilitaires. **Fabrice CAMPAGNA, 84, trs des Ecoles, St-Menet, 13011 Marseille. Tél. : 91.27.22.04.**

Echange jeux softs sur Amiga 500, dernières News, Contacts avec l'étranger. **Lucas VIDY, 8, rue du Docteur-Friot, 54000 Nancy. Tél. : 83.96.59.68.**

Cherche contacts MSX 1 et 2 pour échanges. **Christophe GANZITTI, 39, rue d'Amiens, 80260 Rainneville. Tél. : 22.93.42.70 (après 18 h ou week-end).**

Dans Hyper Sports quelle est la solution de l'épreuve de hétérophilie et comment obtenir des vies illimitées dans Green Beret, The Goonies, Alien 8 (Amstrad). **Eric MEUNIER, La Fosse-aux-Loups, 72390 Dollon. Tél. : 43.93.53.03.**

Echange Apple IIe 128 K + souris + nbx logiciels + cartes livre + manette + écran couleur, contre Atari (1040 ou 520 ST). **Yann PEILLEX, sur Les Bois-Anthy, 74200 Thonon-les-Bains. Tél. : 50.72.70.61.**

Echange nbx jeux pour Thomson T0 7/70 sur K7. Réponse sur Toulouse et sa banlieue uniquement. **Laurant LOURY, chemin de Candel, 31450 Montgiscard. Tél. : 61.81.18.16.**

Echange logiciels pour Atari ST, possède et recherche nouveautés. Contacts étrangers acceptés. **Jean-Christophe HARTEL, 8, rue de Verdun, 4, résidence Bel-Air, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 42.83.25.55.**

Cherche contacts sérieux pour échanger jeux sur Atari ST. **Yann PIARD, 70 ter, rue Châteauevert, 26000 Valence. Tél. : 75.41.62.95.**

Apple IIc échange nombreux programmes (World Class Leader Board, Commando, Borrowed Time, Track and Fields...). **Marc-Antoine TRUPÈRE, Saint-Hubert Veigy, 74140 Douvaine. Tél. : 50.94.92.34.**

Echange logiciels et jeux sur Apple IIc (King's Quest I et II, Hawaii, Adventure Solver, etc.) contre Spy vs Spy II, King's Quest III. **Emmanuel LAINE, 28, rue d'Alembert, 92190 Meudon. Tél. : 45.34.04.39.**

Apple II GS cherche contacts pour échange divers nombreux logiciels. **Claudie WITEK, 220, rue du Pont-aux-Moulins, 59400 Cambrai. Tél. : 27.81.44.67.**

Echange des idées et programmes pour Apple IIe, IIc, IIgs. **Vincenzo VIDILI, Corso Grosseto 62, Torino 10148, Italie.**

Echange logiciels sur Atari ST. Recherche utilitaires. **Laurent PAUMIER, Hôpital local Limoux, 11300 Limoux. Tél. : 68.31.19.55.**

Echange logiciels sur Atari ST. **Jean-Louis COMBES, place du Trescol, lotissement Carnac, 12600 Saint-Georges-de-Luzençon. Tél. : 65.62.33.80.**

Echange logiciels sur Atari ST. **Joël RIGAIL, Gourmet, 11190 Couzais. Tél. : 68.74.01.77.**

Cherche contacts sympas pour échanger des logiciels sur Apple. **Franck LAVERDURE, Immeuble Amundsen, esc. G, n° 68, 76370 Neuville-les-Dieppe. Tél. : 35.84.21.09.**

Recherche contacts pour Amiga 500. **Denis THOMAS, Dae Germais, 15-030, bât. 112, 51090 Reims.**

Echange très nombreux programmes sur C 64, exclusivement disques. **Frédéric COTTENS, 220, rue de Belloy, 60490 Ressons-sur-Matz.**

Echange ou vends news sur C 64. Disks possédés : Crazy Car, Outrun, Rygar... **Frédéric GENET ou Boris, lotissement la Salière-Ruy, 38300 Bourgoin-Jallieu. Tél. : 74.28.42.18.**

Echange jeux pour Commodore 64 (disquette). Nouveautés : Shoot'em cons. Kitt, California Games, Skate or die, etc. **Jean-François AYROULET, 80, rue de la Boissée, 91080 Courcouronnes. Tél. : 60.77.66.47.**

CBM 64 disk, échange ou vends logiciels tout genre. Recherche compilateurs Basic 64 ou Balcom. Possède Scholl-Combat, Addictball, etc. Réponse assurée. **Eric UTOPIA, résidence Auvergne, appart. A132, 77100 Meaux-Beaumont. Tél. : 64.34.70.85.**

Amiga 500 recherche News (venant étranger), un spécialiste en programmation sur Amiga. **Lucas VIDY, 8, rue du Docteur-Friot, 54000 Nancy. Tél. : 83.96.59.68.**

Echange jeux sur C 64 seulement en K7. Recherche News, possède Blazer, Trantor, Rygars, Outrun... **Stéphane PRONIER, 18, les Nouveaux Horizons, 78990 Elancourt.**

Cherche contacts sur Amiga 500 (région parisienne uniquement). Vends cartouche Trilogic expert pour Commodore 64. Prix : 300 F. **Franck. Tél. : 43.08.17.30.**

Amiga + Atari ST cherche contacts France, Belgique, R.F.A., U.S.A. pour échanges. Retel T2 Bal, Phalanster. **Johnny DAUBES, 25, avenue des Vallons, 64100 Bayonne. Tél. : 59.52.14.04.**

Amiga échange News contre jeux ou disques vidéos. Vends C 64 + K7 + 80 jeux : 1300 F, Freeze Frame MK3B : 380 F, Atari 800 XL (PAL) : 450 F. **Frédéric CORLOU, 68, rue de Lanveru, 56100 Lorient. Tél. : 97.37.31.53.**

Echange logiciels sur Amiga. Recherche aussi un contact sur la Belgique. **Philippe GAUTHIER, 5, rue Ronsard, 37300 Joué-lès-Tours.**

C 64 (disk) possède : The Warlock, Slapfight, Wonderboy, Bobble, Tiger Mission, World Cass + News. Envoyez vos listes. Contacts sérieux. **Stéphane FACOTTI, 11, rue du Rossignol, 68170 Rixheim. Tél. : 89.64.28.02.**

C 64 échange News 87 sur disquette : Combat Sholl, Captain America, Nebulus, etc. **André MARIE ANDRE, 27, rue de Fromonceau, 77167 Bagneux-sur-Loing. Tél. : 64.28.92.96.**

Amiga et C 64 cherche contacts sérieux en vue d'échanges de programmes de jeux et utilitaires. Vends 1541 + tress. Prix : 1000 F. **Bernard DEBARRE, 2, Plants Verts, 95000 Cergy. Tél. : 30.73.08.67.**

Originaux K7 C 64. Echanges avantageux. J'ai : B-Head 2, Arc Classics, Elite, Skyfox, Sun Games 2, HBA, etc. **David BASSENGNI, 49, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.**

Amiga cherche contacts sérieux pour échange de News ou pas. **Gaëtan CHRETTENNOT, 10, route de Schneighouse, 67500 Haguenau. Tél. : 88.93.46.48.**

Cherche contacts sur C 64 tous pays. Recherche Tour de Force, Victory Road, Skate or die, Salomon's Key, Side Arms, Psychosoldier. **Amand MICHEL, ferme de Savonnière, 54570 Foug. Tél. : 83.43.70.18.**

Echange News sur C 64/128 (Defender of the Crown, West Bank, Road Runner Prohibition, etc.) sur disq. K7. **Mathieu GAUTIER, 1, impasse San-Rémo, 54500 Vandœuvre.**

Amiga 500 cherche contacts pour échanger jeux et utilitaires. **Marc PARVILLIER, 6, allée des Tulipes, 92000 Nanterres. Tél. : 47.84.94.39.**

Amiga + nombreux programmes, cherche contacts sur Besançon uniquement. **Boris OUMANETZ, 3, rue du Professeur-Georges, 25000 Besançon. Tél. : 81.88.85.78.**

C 64/128 échange News sur disk : Predator, Rampage, Driller, C. School. Recherche contacts sur Paris et autres. **Po SAYSOURINHONG, 3, place du Bois-de-la-Grange, 77186 Noisiel. Tél. : 60.17.75.11.**

Echange ou vends nouveautés C 64 disk et K7. News : Mad-balls, Nitroglycérine, Jackal, Outrun, Mask 2, Matchday 2, etc. **Bastien, 14 bis, rue Perrot, 59100 Roubaix. Tél. : 20.75.25.91.**

Amiga échange ou vends jeux (Crazy Cars, Ninja Mission, etc.) **Frédéric BEVILACQUA, 8, rue Villa-Charles, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.26.06.78.**

Amiga 500 cherche contacts pour échanges divers. Possède nouveautés. **Yann GARANDEL, 62, rue de Paris, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.21.55.41.**

Echange nombreux softs dont News pour C 64 sur disk uniquement. Echange aussi softs pour Amiga 500. **Frédéric MOTTE, cours, 79220 Champdeniers. Tél. : 49.25.68.21.**

Amiga dingue de softs, échange prgs, trucs, routines en assembleur, en C ou autres lang. **Sylvain LEMARIE, 39, rue du Verboté, 90300 Evette-Salbert. Tél. : 84.26.16.67.**

C 64 cherche contact durable pour échanger nombreux logiciels dès que possible : Pirates, Defender Crown, Road Runner. Envoyez listes, réponse assurée. **Hervé MEMBRE, 5, rue Martin-du-Gard, 62210 Avion. Tél. : 21.08.18.30.**

C 64/128 rech. personnes connaissant bien le langage machine et rech. prgs musiques graphiques et éch. nbreux prgs contre Voice Master. Rech. contacts tous pays poss. News et échange prgs contre Power Cart. **Sabrien MOSKALA, place Delamarre, 23170 Chambon-sur-Voueize. Tél. : 55.82.13.96.**

C 64 possède nombreux programmes, recherche contacts sérieux, toutes régions pour échanges sur disk **PAPON, 26, allée Apollinaire, 93270 Sevran. Tél. : 43.84.05.20 (après 19 h).**

Cherche contacts pour échanges sur Amiga. Possède pas mal de News. Envoyez vos listes. **Jean-Marie LYON, Maisel chambre 157, 17, rue Charles-Fourier, 91011 Evry Cedex.**

Nombreux jeux sur CBM 64 + Mag. K7 : 200 F, cherche contacts sérieux sur Atari ST pour échanges de jeux et vends Power Kart : 200 F. **Arnaud LECHIPPY, Tél. : 69.01.17.05.**

Echange News pour C 64 : Rampage, Nebulus, Captain America, Combat School, Trantor, Rygars, Outrun, (sur disq). **Fabian NYSS, 22, chemin de l'Eplanade, 1052 Le Mont, Lausanne, Suisse. Tél. : 32.14.66.**

Echange jeux sur C 64. Recherche News (urgent). Possède nombreux jeux. **Pierre CROZAT, 167, avenue Victor-Hugo, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.34.11.96.**

Echange nombreux softs sur Atari 520, sur Amiga 500 et sur C 64 sur disk. Possède dernières News sur ces trois machines. Vends C 128 D + nbrx News. **Clément POLINE, 52, rue Croix-Saint-Pierre, 27130 Verneuil-sur-Avre. Tél. : 32.32.04.87.**

Vends ou échange jeux sur C 64 et Amiga 500. Recherche Power Cartridge à moitié prix. **Thierry SUARD, CPR de Bullion, bât. du personnel, 78830 Bonnelles.**

Echange jeux sur C 64 disk. Recherche News, possède Indiana Jones, Thundercats, Superprints. **Yann RAOUT, 89, rue Jean-Jaurès, Cuisy, 59500 Douai. Tél. : 27.98.24.15.**

Amiga cherche correspondant pour échanger logiciels pour Amiga 500. **Bertrand BEYELER, 25, rue de Chambion, 1400 Yverdon-les-Bains, Suisse.**

Cherche contacts pour échanges sérieux sur C 64 et Amiga 500. **Christophe RAYNAUD, 4, allée des Cersiers-Balan, 08200 Sedan. Tél. : 27.27.67.43.**

Echange News CBM 128/64 disk only. Recherche Demo musique, graphismes et personnes sachant manier langage machine sur CBM 128. **Sabrien MOSKALA, place Delamarre, 23170 Chambon-sur-Voueize.**

Echange nombreux jeux sur disq. pour CBM 64 en région parisienne uniquement. Recherche News. **Thierry DINTRAS, 229, rue Edouard-Vaillant, 93140 Bondy. Tél. : 48.47.42.76.**

Amiga cherche contacts pour échanger les dernières News. Débutant s'abstenir. **Vincent LAGALL, 43, rue Octave-Dubois, 95150 Taverny. Tél. : 39.60.28.48.**

Echange nouveautés pour Amiga et C 64. **Nicolas LAMARQUE, 14 bis, rue Perrot, 59100 Roubaix. Tél. : 20.75.25.91 (après 18 h).**

Cherche correspondants sérieux pour échanger, acheter ou vendre programmes sur Atari ST (possède nouveautés 88). Réponse assurée. **David CAUMARTIN, 2, rue du Lou, 80132 Buigny-l'Abbé. Tél. : 22.28.05.15.**

Atari ST cherche contacts sérieux ou étrangers pour échanges ou achats News. Réponse assurée. **Alain IMBODEN, 21, rue de la Porte-Neuve, 1950 Sion, Suisse. Tél. : 27.22.00.17.**

Echange jeux sur Atari 520 STf. **Stéphane MARTIN, 17, rue des Lilas, 67117 Ittenheim. Tél. : 88.69.12.94.**

Atari ST échange logiciels (Flight Simulator, Terrorpod, GFA Basic, Barbarian, etc.). **Emmanuel MARONDE, « Fittau » Préneron, 32190 Vic-Fézensac. Tél. : 62.06.43.89 (w.e.).**

OCCASION

A.M.I.E.

MATERIEL REVISE ET GARANTI PIECE ET MAIN-D'OEUVRE 1 AN

C64	1000 F
C128	1300 F
C128D	2600 F
1541	1000 F
464 M	1200 F
464 C	2200

Tél. : (1) 43.57.82.05

Echange nombreux jeux et utilitaires sur Atari 520 ST. **Marc-Antoine LECLERCQ**, chemin du Muscat, 30121 Mus. Tél.: 66.35.15.39 (après 18 h).

Atari 520 STF cherche contacts pour échanger logiciels, pas sérieux s'abstenir. **Melchior MINART**, 26, rue Rambuteau, 75003 Paris.

Cherche contacts sur Atari 520 STF. **Jean-Christophe PRAUD**, 20, rue des Primevères, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél.: 51.62.57.91.

520 STF cherche contacts sérieux pour échanges et ventes News, uniquement département. **Sylvain LECK**, 3, faubourg de Mampargues, 30170 Saint-Hippolyte-du-Fort. Tél.: 66.77.67.60 (après 19 h).

Atari ST échange logiciels (Coulommiers 77). Adaptateur Péritel-antenne (Secam). **Jean-Marc BOUCHER**, 50, avenue Gastellier, 77120 Coulommiers. Tél.: 64.03.33.57.

Echange programmes sur Atari 520 STF. Pas sérieux s'abstenir. **Eric LAMANDE**, La Roche Noire, 22740 Lézardrieux.

Echange ou vend nxb jeux sur disk pour Atari XL/XE. Recherche surtout des nouveautés (Summer Games 2, Winter Games, Akanis Ula, etc.). **Frédéric BONDON**, 4, rue du Bois-Gaillard-Verron, 72200 La Flèche.

Atari ST, échange logiciels. Possède et cherche nouveautés. **Claude**. Tél.: 48.47.86.39.

Echange jeux récents pour Atari 520 ST. **Frédéric PARRES**, résidence Saint-Pierre, bât. 15, 13700 Marignane.

Echange jeux Atari XL/XE disq. **Sébastien DUBOC**, 72, rue Saint-Louis, 27000 Evreux. Tél.: 32.33.06.67.

ST maniaque recherche contacts durables pour échanges idées, astuces, logiciels... **Jean-François KLOPSTEIN**, 37, rue de la République, 87920 Condat. Tél.: 55.31.16.84.

Atari ST échange nombreuses News contre softs originaux uniquement. Envoyez-moi votre liste même pauvre. Achète MSX 2 : 500 F. **GUILLET**, 20, avenue de Champagne, 9000 Beauvais.

Echange logiciels sur Atari 520 ST. **Frédéric LAGRANGE**, 20, avenue Foch, 33500 Libourne. Tél.: 57.51.14.00.

Cherche possesseurs d'Atari 800 XL et 130 XE pour échange de logiciels sur disquette et K7 ainsi que cartouches (originaux). **Houan GHAFORZADEH NOBAR**, 6, chemin

des Palmiers, Les Hauts-de-Vaugreniers, 06270 Villeneuve-Loubet. Tél.: 93.73.23.42.

Echange nxb softs dont Super News sur 520 ST. Possède docs et sols de jeux d'aventure. **Alexandre BAROUH**, Prat Allan, 29214 Landecia. Tél.: 98.04.81.00 (après 18 h).

Cherche contacts pour échange de logiciels sur 520 ST. Vends Wanderer (100 F) et Hardball (150 F). **Laurent RABATEL**, 4, rue du Hameau, 95310 Saint-Ouen-l'Aumône.

520 ST cherche contacts pour aide, softs nouveaux, programmeurs confirmés pour création de séries, logiciels. **Laurent JOUFFRE**, 5, rue de l'Alzairine, 84000 Avignon. Tél.: 90.87.20.31 (après 18 h).

Echange nombreux logiciels sur Atari 520 STF. Vends disq. 5 p. 1/4 d'occasion, 2 F pièce. **Pierre SCHBATH**, 1, rue Jacques-Louis-Bernier, 92700 Colombes.

Echange programmes ST et C 64 contre programmes PC et compatibles. **Thierry MACAIGNE**, B.P. 20, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél.: 43.30.65.93.

Atari 520 ST : échange 3 originaux : Karate Kid 2, Arena, Time Bandit. C 64 : vends 3 originaux : Eureka, Raid Moscow, F. Pilot + lecteur K7. Bas prix. **Patrice PEREZ**, 36, rue Stendhal, 75020 Paris. Tél.: 43.58.39.73.

Atari 800 XL, 130 XE, 520 et 1040 ST : cherche contacts sérieux. Vends pour Atari 8 bits imprimante à aiguille Seikosha GP 100 AT : 1 300 F. **Pierre-Olivier LOSTE**, 3, avenue de la Marne, 94000 Créteil. Tél.: 42.07.68.62.

Amstrad, échange Multifac II contre ext. mémoire 64 K Dktrowics avec émulation 6128 + recherche tous logiciels Minitel + code 5 T 2. **André WILL**, 119, rue de l'Abbaye, 03410 Domerat. Tél.: 70.29.65.86.

Cherche club ou personne pour échange d'idées ou de programmes sur CPC : télématique, électronique ou autres sur support disq. 3 p ou 5 p. 1/4 de préférence. **Christophe MONCOIFFET**, 54, rue de Sarzeau, 35700 Rennes.

Echange nouveautés sur Amstrad disq. possède nombreuses nouveautés : Rygar, Combat School, Cobra... **Hubert DAGNIAUX**, 1, avenue des Trois-Astronautes, 19360 Malemort. Tél.: 55.24.09.92 (après 18 h).

Echange disq. Amsoft comportant logiciels pour Amstrad CPC contre un tuner technics noir, réf.: ST-9 GT 2 ou échange disq. Amsoft comportant logiciels pour CPC contre un Timer Technics noir, réf.: SH-4040. **Pierre STEINMETZ**,

155, rue de la Forêt, 67670 Mommenheim. Tél.: 88.51.65.52 (après 17 h).

Echange sur Amstrad logiciels (jeux et utilitaires). Cherche : OCP Art Studio. **Alex BARODINE**, 6128 and Co., 25 bis, faubourg Madeleine, 45000 Orléans.

Echange logiciels pour MSX 1 et 2 sur disq. **Eric BAZIAN**, « La Butte Ronde », rue René-Cassin, 34200 Sète.

Pour Amstrad 6128 et Atari 520 ST cherche contacts pour échanges divers. **Simon MOURIER**, chambre 677, cité Monbois, 2, rue Ludovic-Beauchet, 54000 Nancy.

Amstrad CPC 6128 recherche Tasspell vérificateur orthographe de Tasword en français en échange de programmes jeux, utilitaires, éducatifs... **Guy NEAULEAU**, Les Gonds, 17100 Saintes. Tél.: 46.93.50.69.

Echange nombreux jeux CPC 464 (K7), cherche « Caslocks » et Vies infinies... Réponse assurée. **Ben BOUDOURESQUES**, 54, boulevard Bellevue, 66660 Port-Vendres. Tél.: 68.82.29.38.

Apple IIC cherche contacts pour échanger nombreux logiciels. Achète moniteur couleur Apple IIC et drive externe 3 p. 1/2 ou 5 p. 1/4. **Olivier CELLARD**, 26, rue du Moulin-Saint-Rieul, 60300 Senlis. Tél.: 44.53.69.94.

Echange ou vend logiciels Atari 520 STF. **Pascal GUÉNOT**, 7, rue Lorget, 93200 Saint-Denis. Tél.: 42.43.97.40.

Atari 520 STF échange logiciels (Indian Jones, Gauntlet, Barbarian, etc.), cherche contacts sérieux. **Raymond DEPRET**, 40, rue des Violettes-Augy, 89290 Champs-sur-Yonne.

Atari 520 STF : cherche contacts en tous genres pour échanges de jeux. Possède classiques comme Barbarian, Defender of the Crown, etc. **Arnaud LECHIPPEY**. Tél.: 69.01.17.05.

Atari 520 ST cherche correspondants pour échanges divers. Envoyez vos listes ! Réponse assurée. **Alain JONQUET**, 31, rue du Fer-à-Cheval, Saint-Denis-les-Ponts, 28200 Châteaudun.

Atari cherche contact XL/XE sur K7, envoyer liste. **Xavier CROMBEZ**, 18, rue du 8-Mai, Ablain-St-Nazaire, 62153 Souchez. Tél.: 21.45.22.82.

Cherche contacts avec utilisateurs d'Atari ST et Amiga (même débutants) ; réponse assurée à 100%. **Olivier RÉGIS**, Roman-Dessus, 1027 Lonay, Suisse. Tél.: 02.18.01.94.27.

Atari XL/XE échange/vends/achète nxb logiciels. Cherche matériel à bas prix. Echange idées/documents... sur programmation LM, Pascal... **Philippe VUILLERME**, La Combe, 73230 Les Déserts. Tél.: 79.25.80.21.

Atari ST/XL/XE échange et vend logiciels sur disq. avec contacts sérieux et rapides (surtout News). Réponse assurée. Vends A 850 XL/XE. **Renaud OUALID-MONVILLE**, 10, place d'Echauguette, 78570 Chanteloup-les-Vignes.

Cherche possesseurs ST dans région Alsace. Accepte même contacts pauvres. Possède News ST (personnes pouvant se rendre chez moi). Vends CPC originaux disq. **Philippe GRUSSENMEYER**, 25, rue des Cigognes, 67110 Reichshoffen. Tél.: 88.09.94.95.

Echange jeux sur C 64, possède : Pirates, Gurianos, Last Ninja... réponse assurée, envoyez liste. **Olivier PAULS**, 3, chemin des Oiseux, 4880 Spa, Belgique. Tél.: 87.73.32.

MSX 1 échange jeux, utilitaires, etc. sur K7. Cherche contacts sur tout le territoire mais surtout région Nord. **Rodolphe VEREECQUE**, rue Jean-Jaurès, 59261 Wahagnies. Tél.: 20.86.31.69.

Cherche contacts Atmos + Sedoric et Téléstrat. Urgent ! Réponse assurée. **Joël PALUD**, 5 bis, rue des Amoureux, 49160 Longue.

Cherche contact sur 48 K Spectrum (solutions). Possède nxb jeux (Krakout, Enduro Racer, Sentinel), **Sébastien CHRETIENNOT**, 7, place du Docteur-Schweitzer.

Echange ou vend K7 pour Spectrum 48 et 128 K (Arkanoid, Army Moves, Road Runner, Out run, Trantor, etc.). **Loïc COGAN**, 21 bis, rue des Goëlands, 29149 Plouhinec. Tél.: 98.74.91.76.

Cherche aides sur Tyrann Contamination, Mandragore, Raid over Moscou. Vends nxb jeux originaux sur K7 CPC 464, prix intéressant. **Eric JARLAND**, résidence Parc-de-Capeyron-Médoc A, 33700 Mérignac. Tél.: 56.47.20.97.

Vends les Passagers du Vent I pour PC 1512 (original) et cherche Turbo Pascal (original), possibilités d'échanges contre jeux. **Arnaud GROUSSARD**, 42, avenue Camille-Pujol, 31075 Toulouse Cedex.

Echange ou vend nombreux jeux et utilitaires pour ZX Spectrum. TRS 80, PC 1512 ou compatibles IBM. **Bertrand HO A TCHUNG**, 23, rue Guynemer, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél.: 48.85.65.55.

ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

UNITES CENTRALES

ATARI 520 ST	2990 F
ATARI 1040 ST mono	5990 F
ATARI 1040 ST coul.	7490 F
MEGA ST 2 mono	9950 F HT
MEGA ST 2 mono laser	20950 F HT
MEGA ST 4 coul.	14215 F HT
MEGA ST 4 mono laser	23950 F HT
IMPRIMANTE LASER	11950 F HT

Garantie 1 an sur site pour le Méga ST

LOGICIELS ATARI

L'ARCHE DU CAPITAINE	295
BLOOD	295
TES DRIVE	345
CRASH GARRETT	275
DEFENDER OF THE CROWN	275
BLUE WAR	295
BACKLASH	195
ADICTABALL	245
OUT RUN	N.C.
MANHATTAN DEALERS	245

LOGICIELS AMSTRAD

BUBBLE GHOST	195
TIME PUBLISHER	
WORKS	N.C.
EASY DRAW	750
COMPILATEUR GFA	690
PRO SOUND	
DESIGNER	690
PLUS PAINT ST	395
TERROR PODS	249
MALETTE JEU ATARI	295
SOLUTION	2400

AMSTRAD	K7 / Disk
OUT RUN	95/145
QUAD	N.C.
GRYZOR	95/145
RAMPAGE	95/145
LA CHOSE DE GROTEMBERG	125/170
LES DIEUX DE LA MER	135/195
MAD BALLS	95/145

AMIGA

A 500 UC 512 Ko RAM	4725 F
A 500 + mon. coul.	7490 F
A 2000 UC 1 Mo RAM	9770 HT
A 2000 + mon. coul.	12900 HT
Extension mémoire 512 Ko	1095 F

PERIPHERIQUES

IMPRIMANTE
LECTEUR DISK
TABLE TRACANTE
DIGITALIZER
SYNTHETIZER
MODEM
EXTENSION...

MEGA ST LASER

spécialiste du Méga démonstration de toutes les applications. 1/2 journée de formation gratuite pour tout acheteur

EXCLUSIF
Fini les problèmes de math. Toutes les solutions de la 4^e à la 2^e avec MATH PLUS 195 F

SUPER

Reprise aux meilleures conditions de votre ST pour tout achat d'un MEGA

EXCEPTIONNEL

10 DF DD 3 1/2
100 F ttc

TOUS LES SOFTS :
ATARI - AMSTRAD
AMIGA - PC...

S.C.A.P.

INFORMATIQUE

62 RUE GABRIEL PÉRI - 93200 ST-DENIS

Métro BASILIQUE ST-DENIS
OUVERT LE DIMANCHE MATIN DE 9 H A 12 H 30
Horaire d'ouverture : lundi de 14 à 19 h
mardi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi de 9 à 19 h

COMMANDEZ PAR
TELEPHONE :
(1) 42.43.22.78

Démo laser Atari des toutes dernières applications

PC 1512. Echange programmes en tout genre. Possibilité d'achat. Vends disquettes vierges. **Nicolas THIERRY-MIEG, The Whitehouse, Milton road, Impington, Cambridge, CB 4 4 NF, Angleterre.**

Pour TO 7/70 échange K7 et disq. 5 p. 1/4. **Philippe DES-MAISON, 79, rue des Fosses, 45400 Fleury-les-Aubrais.**

Echange jeux TO pour K7, 3.5, QDD (possède : Arkanoid, Mission en Rafale, Dakar-Moto, Blue-War 2, James Debug, Vol Solo, Cach-Head, Krakout...). **Sylvestre TAUDELLE, 22, rue du docteur Badin, 91650 Breux-Jouy. Tél. : 64.58.61.84.**

Cherche contact sérieux et durable pour échange de jeux sur C 64. Disq. uniquement. **Emmanuel FRANÇOIS, 68, rue de la Concorde, 62110, Henin-Beaumont. Tél. : 21.75.19.40.**

Echange logiciels pour C 64. Je recherche des News. (Possède : Ultima IV, Barbarian, Metrocross, Revs + Musiks digitals). **Emmanuel LOUIS, 1, rue Blaise Pascal, 80090 Amiens. Tél. : 22.46.13.49.**

Echange News C 64, Disk + Dz 100 + (Vends K7). **Fabrice COMMUNAU, 12, rue Louis Calmès, 92330 Gennevilliers. Tél. : 34.15.21.85. (Après 20 h).**

Echange ou achète à petit prix programmes pour Amiga 500, ainsi que trucs et astuces, Clubs. **Philippe VANHECKE, 50, boulevard de l'Oussere, 64000 Pau. Tél. : 59.32.91.78.**

Echange logiciels pour Amiga. Recherche extension mémoire. **Jean-Louis DEYRIS, 129, résidence Les Fougères, 33480 Castelnaud-de-Médoc. Tél. : 56.88.87.13.**

Amiga : cherche contacts sérieux et durables pour échanges divers sur votre micro préféré. **Thao-Phong SITHISAK, 9, cours du Buisson, 77186 Noisiel. Tél. : 60.06.00.97.**

Echange jeux et utilitaires CBM 64, contre d'autres jeux contre extensions. **Michel DARRAS, 16, rue du 13 juillet, 62530 Hersin-Coupiigny.**

Echange Commodore 128 + Lect 1571 + Imprimante 801 + livre + nombreux programmes contre IBM PC/XT compatible 512 K. **Pierre PATAILLOT, 10, allée des Marronniers, 77170 Brie-Comte-Robert. Tél. : 64.05.56.61.**

Echange jeux sur C 64 K7. Possède anciens et News (Arkanoid, Barbarian, etc.). **David LALLEMENT, 17, résidence Ambroise Paré, 59480 La Bassée.**

Help ! Recherche possesseur de C 64 ayant aussi les listings du hors-série 5. Je ne parviens pas à mettre au point : Echec, Space War, Util disk. **Philippe RIVELLA, 67, rue Henri Gorius, 68004. Tél. : 78.30.78.23.**

Echange nombreux jeux sur C64, disq uniquement recherche News et anciens possède destructo, Saboteur II, Oink, Catanail... **Sébastien MATHOT, rue de la Belle Croix, Baugny, 60113 Monchy Humières. Tél. : 44.42.43.60.**

Echange programmes sur Amiga 500, Atari 520 ST et Commodore 64. **Philippe MEROZ, résidence de l'Esse, plateau du Moulon, 91190 Gif-sur-Yvette.**

Amiga cherche contact, même pauvre. Réponse assurée. **Thierry WESTREL, 160, galerie Arlequin, 38100 Grenoble.**

C64/128 : cherche contact pour échange sérieuse. Possède nombreux news (Arka., V., Enduro R., Trailb., Tir of deep. Detec.). Envoyer liste. Réponse assurée. **Thierry LE COROLLER, 34, boulevard de la Terre, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.46.53.24.**

Echange nombreux jeux sur disquette pour Atari 800 XLXE. Envoyer liste. Réponse assurée. **Nicolas RAMOZ, 20, rue Joseph-Delattre, Le Basilic, 76380 Canteleu. Tél. : 35.36.05.20.**

Echange ou vends nombreux logiciels pour 520 ST très bas prix (Blue War, Test drive, Out Run) etc. Liste contre un timbre, réponse assurée. **Loïc LE TESSON, 18 bis, rue Poissonnière, 56100 Lorient.**

Vends ou échange jeux et utilitaires sur Amiga 500. **Yann ROUXEL, Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.26.23.73.**

Echange jeux pour C 64 disk. **Bruno LHOMME, Nanteuil-Notre-Dame, 02210 Oulchy-le-Château. Tél. : 23.71.22.98.**

Cherche toutes dernières News sur C 64 (B29). Le Sentinel ainsi que des utilitaires) possède Power Cartr. Disks uniquement. **Christian BREDIN, 27, rue Louis Monnier, 70000 Vesoul. Tél. : 84.76.47.76. Le week-end !**

C 64 cherche échanges Soft et Hard durables, sérieux et non lucratifs ! **Gabriel GIGUET, Les Grandes Aires, 83143. Tél. : 94.86.31.59.**

Recherche contacts pour Echanger logiciels sur Amiga 500, région Midi-Pyrénées si possible. **Jean-Marc TILLET, Malepeyre, 12700 Capdenac. Tél. : 65.64.78.17.**

Vends ou échange Softs pour C 64. Bas prix. Même échanges pauvres. Vends ou échange originaux : Guild Thieves, Dungeons Maker etc. Faire offres. **Frédéric GIRAUD, rue de la Gare, Serre-les-Sapins, 25770 François.**

C 64/128 possédant nombreux jeux dont News cherche contact. **STEPHANE. Tél. : 85.78.01.02.**

Echange logiciels pour Amiga 500. **Fabien MICHENET, 68, rue Victor-Hugo, 24000 Périgueux.**

Amiga, échange achète vends Softs. **Philippe HAVE, 11, avenue Mireille, 06100 Nice.**

Echange ou vends News C 64 sur disk only. Possède nbrx News. Recherche contacts USA, Canada, Belgique... Cherche aussi News sur CPC 6128. **Arnaud CLAISSE, 42, rue de Calais, 59540 Caudry. Tél. : 27.76.06.59.**

C 64 + 1541 échange prog. (Possède : Alter Ego, Dragon's Lair II, Gauntle T, Labyrinth, Marble Madness, Pavon, Pegasus, Pirates, Jet, Transformers...). **Eric BOUSQUET, Moulain-à-vent, 30670 Aigues-Vives.**

Echange logiciels MSX. Possède Eviron 50 programmes. **Bruno KONEVETZ, 12, rue des Tulipes, 62118, Biache Saint-Vaast.**

Spectrum 48 K cherche contact, échange nombreux jeux (Enduro Racer, Barbarian, Sentinel etc.). **Sébastien CHRETIENNOT, 7, place du Docteur Schweitzer, Résidence Champcourt, 78990 Elancourt. Tél. : 30.51.54.05.**

Amiga 500 cherche aide sur Sonix, Butcher, Plage Setter, Prowrite, Text Craft, Audio Master. Possibilité d'échange contre programmes. **Laurent PEROT, 6, place de Vendée, 91430 Igny. Tél. : 69.41.11.20 (après 19 h).**

C64 échange ou vends News sur K7 et disk. Possède Pawn, Int. Karaté, Cauldron 1 et 2, Hacker 2, Boulderdash, Leader Board, etc. Réponse assurée. **Grégory NICOLAS, 7, rue Jacques-Cartier, 80090 Amiens. Tél. : 22.53.87.56.**

C64 cherche contacts en vue d'échanges de nouveautés sur disk (si possible dans la région de Metz). **Laurent LEHNING, 12, rue Dominique-Macherez, 57070 Metz.**

Amiga 500 cherche contacts toutes régions et échanges logiciels. **Jean-Marie DEFONTAINE, « Les Goursbeils », Saint-Palais-de-Blaye, 33820 Saint-Ciers-sur-Gironde. Tél. : 57.32.68.28.**

Echange ou vends nombreux jeux en disquettes pour XLXE (Mini Office 2, 1942, Ultima 4, Winter Olympics, Swat, BMX, Star Raiders 2, Biodéfense, etc.). **Stéphane SEHIER, B.P. 74, 44503 La Baule, Cedex. Tél. : 40.60.09.67.**

Atari ST cherche correspondant en France ou à l'étranger pour échanges de logiciels. **Olivier DIJEAU, 79, rue Gambetta, 33500 Libourne.**

Echange logiciels de toutes sortes (sur Apple IIe, IIc) « durable ». Envoyer liste. **Anthony BIONDA, chemin de Haute-Perche, 49320 Saint-Mélaine-sur-Aubance. Tél. : 41.57.74.96.**

Amiga échange, vends, achète tous logiciels. **Jean-Louis DEYRIS, 129, résidence Les Fougères, 33480 Castelnaud-de-Médoc. Tél. : 65.88.87.13.**

Echange logiciels sur compatible PC. Cherche nouveautés en tout genre. **François REUTER, chemin de la Foie, 84440 Robion. Tél. : 90.76.57.97.**

Echange logiciels (Quad, Mach 3, Out Run, etc.) sur CPC et PC, disc uniquement. Pas sérieux s'abstenir. Réponse assurée. **Eric TALMANT, 11, chemin du Petit-Bois, 68790 Morschwiller-le-Bas.**

Echange jeux et utilitaires. Cherche Modem à prix raisonnable. **Camille SOLTANE, 37, rue Pierre, 93600 Pantin. Tél. : 48.40.93.97 (après 20 h).**

Echange logiciels pour C 64. Cherche contacts durables. Réponse assurée. Possède nombreuses nouveautés. **Serge MABERTO, 19, rue Jules-Vernes, 74100 Annemasse. Tél. : 50.37.49.36.**

Echange contacts sérieux/durables pour échanger News et utilitaires sur C 64-128 (disk). Réponse assurée (possède : Fasttrack 4 (128), Int. Karaté 3, Implosion...). **David VASSEUR, Lotissement Taupineau, 28220 Cloyes-sur-le-Loir. Tél. : 37.98.62.09.**

C64 échange jeux et utilitaires (uniquement sur disk). Envoyer liste. Réponse assurée. **Pascal NATALI, Le Chinois, avenue Guillaume-Fichet, 74130 Bonneville. Tél. : 50.97.07.00.**

Echange jeux sur disk 31/2 p sur TO 8, TO 9+. Envoyer liste. Possède nouveautés (Boo Winner, Les Ripoux, Game

Over, Bivouac...). **Nicolas LUCCIARDI, 51, avenue Victor-Basch, 84300 Cavillon. Tél. : 90.71.34.74 (après 17 h).**

C64 échange nombreux jeux (News) sur disquettes. **Dominique GIORDI, Porto-Pollo, Serra-di-Ferro, 20156 Corse du Sud. Tél. : 95.74.00.49 (après 18 h).**

Echange logiciels News sur /pour C 64/C 128. **Jean DORSO, cité Plein-Ciel, Bât. B, N° 70, 56000 Vannes.**

ST échange ou vends jeux. Possède News. Achète Hard à bas prix (lecteur 2 faces). Cherche disqs (bas prix). **Lionel TRICOT, rue Troussai, 38120 Saint-Egreve. Tél. : 76.75.32.39.**

Vegas 6809 échange nombreux logiciels. Flex recherche logiciels de communication avec Minitel. **Jean-Michel VARI-CLIER, 16, rue Désiré-Claude, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.49.15.**

C64/128 échange News S/disk only (Shadow Skimmer, C. Games, Renegade...) Envoyer vos listes. Réponse assurée. **Frédéric JACQUEMONT, 9, rue Jean-de-la-Fontaine-Mably, 42300 Roanne.**

Recherche contacts durables pour échanger des programmes sur C 64 version disk. Possède et recherche News (Trantor, Airborne R., Bubble, Combat 5...). **Jean-Philippe CANDELA, 27, rue du Puits-Joutain, 76240 Mesnil-Esnard. Tél. : 35.80.18.57.**

Echange programmes pour Amiga sur toute la France et à l'étranger. Cherche digitaliseur futur sound. **Lionel VANNELLI, 19, square Michelet, 13009 Marseille. Tél. : 91.71.10.45.**

Echange ou achète éventuellement logiciels sur Commodore 64. **Stéphane MORAUD, Beaumont, 74160 Saint-Julien-en-Genevois. Tél. : 50.04.41.74.**

Amstrad 6128 cherche programmes pour échanges. Possède nouveautés (Renegade...). **Eric LAGRAVE, rue Charles-Gounod, 47200 Marmande. Tél. : 53.64.17.22.**

Echange News sur C 64 (disk). Recherche Zombi et Out Run. **Patrick ISKIN, 4, rue Paul-Verlaine, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 48.43.50.87.**

Cherche contacts pour échanger logiciels sur Atari STF. Réponse assurée. Cherche carte mémoire sur Canon X-07 + accessoires divers. **Frédéric FERLA, 20, avenue Toussaint-Samat, 13009 Marseille. Tél. : 91.40.28.07 (le soir).**

Echange jeux sur Apple IIc. Cherche News sur Apple IIc et Atari 520 STF, si possible dans le Nord. **Philippe LAIGRE, 395, rue des Wetz, 59500 Douai. Tél. : 27.97.94.56 (après 18 h).**

Atari 520 recherche contacts sur régions 67, 68, 57, 54, 88 uniquement. Cherche jeux, livres, listings sur cet ordinateur. **Merci. Alain GODIN, 4, rue du Hohenbourg, 67800 Hoenheim. Tél. : 88.83.30.79.**

Atari STF cherche contacts urgent avec chevronnés de préférence. Souhaite échanges soft. Possède nouveautés. A vos listes. **Merci. Travaillez sur Mac. Patrick MARCHAL, 13, rue de Copenhague, 28110 Luce Ouest. Tél. : 37.34.99.46.**

Echange sur Amiga. Cherche digitaliseur de son (échange ou achète). **Bruno ZANNIER, 14, allée du Béarn, 54420 Saulxures-les-Nancy. Tél. : 83.29.37.53.**

Echange programmes sur compatibles PC ou sur Spectrum. Réponse assurée. **Eric ENCOGNÈRE, Laborie, 47800 Miramont. Tél. : 53.93.82.62 (week-end).**

Echange disquettes et K7 contre nouveautés. Recherche contacts très sérieux sur C 64. **Frédéric. Tél. : 87.91.46.28.**

Echange sur Amstrad 464 jeux contre logiciels compatibles avec synthétiseur vocal. Envoyer liste (originaux). **Adrien HAROSTEGUY, 13, impasse de la Râpe, Vétraz-Monthoux, 74100 Annemasse.**

CBM 64 échange très nombreux programmes dont news : Skate or Die, Game over... Cherche programmes IBM en 3,5 pouces SF. Echange news contre Power Cartrid. **Erik GRICOURT, 1, rue Suffren, 33700 Mérignac.**

Echange K7 originaux pour Amstrad (Barbarian, Crazy, Bob Winner, etc.), et vends digitaliseur Ara, et crayon optique. **Urgent ! Van-Binh LAM, 39/41, rue Saint-Fargeau, 75020 Paris. Tél. : 43.62.66.04.**

Echange news et docs sur Amiga 500, 1000, 2000. Vends disques pour CBM 64. **Gwenaél ROPERT, 24, rue de Touraine, 56300 Pontivy. Tél. : 97.25.34.16.**

Echange jeux sur Amiga 500, 500, vends vos listes. Réponse assurée. **Joel FITOUSSI, 13, rue de la Fontaine Bridet, 77280 Othis. Tél. : 60.03.01.70.**

Echange jeux sur CBM 64/128. Possède Trantor, Buggy Boy, Basil the Detective, etc. Recherche quelques correspondants avec news... dans tous pays. **Dominique DUPRAZ, route de Colloby, 45 1870 Monthey (Suisse). Tél. : 02.57.18.654.**

Atari ST 1040/520 cherche correspondant sérieux. Possède soft et news. **Ludovic SCHMIDT, 51, rue Saint-Louis Valette, 57510 Püttelange-aux-Lacs. Tél. : 87.89.22.30.**

Echange programmes 64 en 128 (news). Envoyer liste. Cherchons programmes de music, dessin, utilitaire, geos, etc. Réponse assurée. **4, avenue des Clois, 1348 Louvain-la-Neuve, Belgique.**

Echange news sur C 64/128. Possède Match Day 2, Wes-

tern Games, Iron Horse, Out Run, Buggy Boy, etc. Echange en France, Allemagne, Angleterre, etc. **Dominique DUPRAZ, route de Colloby, 45, 1870 Monthey (Suisse). Tél. : 02.57.18.654.**

Cherche trucs et astuces sur disk pour CPC 6128. Recherche correspondants sérieux. Cherche Boulder Dash pour Amstrad 6128 disk. **Merci. Jérôme JUAN, 154, Val du Carai, 06500 Menton. Tél. : 93.57.11.12.**

Amstrad 6128 et Atari ST cherchent contacts pour échanges nouveautés. **Simon MOURIER, chambre 677, cité Monbois, 2, rue Ludovic-Beauchet, 54000 Nancy.**

Cherche contacts pour 520 ST pour échanges de programmes. Région Basse-Normandie de préférence. **Fabrice BLANCHARD, 182, rue Jean-de-la-Varende, 50110 Tourlaville. Tél. : 33.20.45.37 (après 19 h).**

Echange et vends nombreux programmes pour 520 ST et 1040 ST. Faire proposition. Réponse assurée. Vends Calcomat 2 neuf avec doc. Cédé 600 F. Réel 900 F. **Franck BENICHO, 11, rue des Platanes, 93600 Aulnay-sous-Bois.**

Echange nouveautés sur Atari ST à Paris uniquement. **Alexandre BEN-CHEIKH, 13, rue Thouin, 75005 Paris. Tél. : 43.25.92.20.**

Apple IIc cherche copain sérieux pour correspondance amicale et durable sur sujets divers : aventure, truc, astuces, etc. **Robert KRECK, 192, rue Didier Roseaie 2, 94500 Champigny-sur-Marne.**

Atari ST cherche contacts pour échange de programmes. **Pascal WOLFF, rue de l'Est, 68110 Illzach. Tél. : 89.52.71.72.**

Echange programmes CPC 464. Recherche l'Anneau de Zengara, Oxpahr. Possède new K7, disc. **Didier LAMARRE, 2, rue Maryse-Bastie, 27120 Pacy-sur-Eure. Tél. : 32.36.95.94 (week-end).**

Echange nombreux jeux pour TO7/70 sur disquette QDD ou cassette. **Reynald MALTHYER, chemin de Launey, 88150 Igney. Tél. : 29.39.38.20.**

News Amiga... Contacter Laurent au 21.72.45.79 (après 18 h) ou Eric au 21.72.33.74 (week-end) — TNT — The Nasty Three (1 partie du RSC 502 + NCU) HI TO all contacts. **Eric BRACHET, 13, rue Gounod, 62160 Bully-les-Mines. Tél. : 21.72.33.74.**

Recherche personnes intéressées par l'achat (en gros) de RAM pour gonfler 520 STF à 1 RO (— de 400 F). Info sur 36-14 RTEL, Bal Logan 3.4. **Fabrice SIEBERT, 116, rue de Hilsprich, 57510 Remering-les-Püttelange. Tél. : 87.09.52.08 (après 18 h 30).**

Amstrad PC cherche contacts pour échanges de logiciels de jeux. **Stéphane HUANG, 38, rue de la Colonie, 75013 Paris. Tél. : 42.46.98.10 (soir).**

Echange jeux sur Atari 520 STF même contacts très pauvres. Possède new. Envoyez vos listes ou téléphonez-moi en dehors des horaires scolaires. **Arnaud BOINET, 28, rue de la Gare, 80240 Roise. Tél. : 22.86.66.71.**

Echange ou vends nombreux jeux pour TO 8 (les Passagers du Vent 2, Robinson Crusoe...) contre si possible Prohibition, Bivouac, Mission ou autres. **Bruno FAYON, chemin de Launey Igney, 88150 Thôn-les-Vosges. Tél. : 29.39.12.71.**

AVERTISSEMENT

L'échange de copies des logiciels est strictement interdit. La loi est très précise : « Toute reproduction autre que l'établissement d'une copie de sauvegarde par l'utilisateur ainsi que toute utilisation d'un logiciel non expressément autorisée par l'auteur ou ses ayants droit est passible des sanctions prévues par ladite loi ». En conséquence, Tilt rejette les annonces suspectes. Toute personne qui tenterait de proposer des copies par un moyen détourné serait en infraction. Tilt condamne fermement la vente ou l'échange de copies. Il semble que quelques lecteurs rubriques se servent de notre rubrique petites annonces — et notamment des ECHANGES et des CLUBS — pour enfreindre la loi. Nous ne pouvons pas vérifier la bonne foi de toutes les personnes qui nous demandent d'insérer une annonce. Seuls les utilisateurs de la rubrique ont la possibilité de l'assainir en refusant les propositions suspectes.

DEPANNAGE

A.M.I.E.

**DELAYS 8 JOURS
MAXI
Garantie 1 mois**

C64	380 F
C128	420 F
1514	380 F
UC 464	340 F
UC 6128	380 F
520 STF	450 F
Moniteur mono	240 F
Moniteur coul.	420 F

Tél. : (1) 43.57.82.05

ACHATS

C 64 : cher. bas prix : Power Cartridge, Game Killer, Crayon optique, Microwafer pour Quick Data Drive, prg. gratuits du domaine public. **Gérard ABONNAT**, rue de la Côte, **Crevent Levein**, 63350 Maringues. Tél. : 73.68.66.95 (ap. 18 h).

Achète K7 à 50 F pièce jeux News pour C 64. **Warren TOTEE**, Rés. Le Colombier, Bât. Lilas, 22000 Saint-Brieuc.

Achète TV Pal/Secam Philips et appareil photo Reflex type X700 ou Canon avec zoom. Cherche éducatifs pour C 64. **Bernard PAUTHIER**, Collège, 60240 Chaumont-en-Vexin. Tél. : 44.49.01.71 (après 20 h).

Recherche désespérément Bard's Tale I et II, originaux pour C 64. **Boris FUCHS**, 6, résidence du Château, 32760 Vares. Tél. : 76.72.87.36.

Achète C 64 à prix modéré. Cherche aussi moniteur coul. ou mono. Possibilité d'échange contre les meilleurs softs de jeux pour IBM. **Stéphane FRADIN**, Le Bois-Colin, 85690 Notre-Dame-de-Monts. Tél. : 51.58.88.23.

Achète disquettes DD/SF à bas prix (moins de 80 F les dix) neuves, vierges. Cherche aussi nouveautés pour Amiga 500. Vends Apple 2e. **Yann PELLÉC**, Sur-les-Bois-Anthy, 74200 Thonon-Bains. Tél. : 50.72.70.61.

Cherche extension mémoire, Sidecar pour A 1000. Achète ou échange progr. (langage, toolkits, jeux). **Alban GENNESSEUX**, 98, rue Pierre-Demours, 75017 Paris.

Achète jeux d'arcade ou simulation pour Amiga 500, (à moitié prix : originaux avec notice) et cherche club et contacts. **Félix LJOON-A-PAN**, 36, rue Eugène-Teclé, 97300 Cayenne. Tél. : 95.431.60.15.

Recherche tout contact sur Amiga 500, tout plan d'extension et achète 2e drive externe 3P1/2. **Claude-Eric LESELLIER**, 11, place de Gaulle, 61100 Fiers.

Achète hard copieur pour Atari ST. Faire offre ou échange contre PC Sharp 1500 + imprimante + RAM 8 K, valeur 2 500 F ou prix 1 700/1 600 F. **Frédéric GUILLER**, 41, rue du Chemin-Vert, 37300 Joue-les-Tours.

Recherche plan hard pour 1040 ST. **Nicolas FOLTZENLOGEL**, 40, rue du 11-Novembre, 12000 Rodez. Tél. : 65.68.74.22 (après 18 h 30).

Cherche pour Atari 800 XL cassettes jeux. **Jean ALLEMAND**, 114, route de Paris, 24750 Périgueux. Tél. : 53.09.24.74.

Achète Atari 520 STF + nombreux programmes 2 500 F (à débattre). Vends C 64 et programmes + 1541 + K7 + Power cartouche + joystick + câble imprimante. 3 500 F à débattre. **Nicolas REBEYROL**, 34, rue de la Vialoube, 87000 Limoges. Tél. : 55.01.44.01.

Achète nouveautés sur ST jeux uniquement. Région Nord seulement. **Philip D'HAËZE**, Handelskaai 1A bus 23, 8500 Kortrijk, Belgique. Tél. : int.32.56.34.39.39.

Achète manette Vectrex 100 F et cassettes 50 F. **Antony BISSON**, 4, rue Fra-Angelico, 72100 Le Mans.

Achète lect. disq. 3p1/2 pour ord. Lansay 64 + extens. mémoire, 1 500 F à débattre selon état matériel. **Huguette HERIAUD**, 28, rue Paul-Lafargue, 91550 Paray-V-Poste. Tél. : 69.38.88.60.

Achète tuner TV pour moniteur RVB à 750 F max. Cherche logiciels pour compatible PC. **Michel PERIE**, rue du Beauséjour, Trépot, 25620 Mamirolle. Tél. : 81.86.72.81.

Achète boîtier de commande de jeux Vectrex (manette + 4 boutons) ainsi que différentes K7. Le tout sans la console. **Nicolas PRIEUR**, 2, rue Lesaut, 93500 Pantin. Tél. : 81.95.16.86.

Achète Silent Service. Achète une manette pour T08. **Nicolas PIERGIORGI**, 2, rue de Paris, 57000 Metz. Tél. : 87.30.14.90.

Cherche Minidors pour T07 (ou T07/70) à bas prix. **Olivier FLEURIGEN**, sente de la Ravine, Milon-la-Chapelle, 78470 Saint-Rémy-les-Chevreuses. Tél. : 30.52.71.74 (après 17 h).

Achète lect. disq. 5"1/4 + disquettes. Achète jeux sur disquette 3P ou 5"1/4 pour Amstrad CPC 6128. **Stéphane LEVY**, 14, allée des Damades, Appt 65, 92000 Nanterre.

Achète pour Amstrad imprimante DMP 2 000 en très bon état pour moins de 1 000 F (à débattre). **François MADELENAT**, 3, rue du Canivet, 75006 Paris. Tél. : 43.26.42.45.

Amstrad disc cherche lecteur 5"1/4 + cordon (urgent) ou échange contre disc 3" de jeux (nouveautés). **Xavier BARRE**, 37, rue Dumont-Joly, 76190 Yvetot. Tél. : 35.95.52.06 (après 19 h).

Cherche imprimante Image Writer II avec carte de connexion pour un Apple IIe. Prix à discuter. **Arnaud MILANDRI**, 42, rue des Ormeaux, 54420 Pulnoy. Tél. : 83.21.50.56.

Apple IIe cherche Mag. américains (CGW : A +, Nibble) + cherche News US, j'en possède aussi (California G.). Ache-teurs s'abstenir ! **David VONG**, 18, rue Mario-Capra, Bât. E, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.81.60.91.

Achète K7 Vectrex Starhawk Spike, Fortress of Marzod, Web Warp, Flipper, Football, Blitz, Bedlam. Prix raisonnables. **Christophe SERRES**, 9, rue des Mugnets, 31700 Blagnac. Tél. : 61.71.91.69.

Atari ST cherche édité. Son + séquence UR pour Casio CZ (CZ Android, ST Studio, Gen Patch, Creator, Pro 24, etc.), possibilité d'échange contre Prgs). **Mengchi KOK**, 42, rue de Paris, 93260 Les Lilas. Tél. : 43.64.44.10.

Achète jeux d'aventure/action ou action sur Atari ST. Achète au plus offrant. **André RICHARD**, 26, rue Hte-des-Fosses, 55300 St-Michel. Tél. : 29.90.20.31.

520 ST cherche programmeurs du Vauluse ou autre pour création d'une série. Achète docs à bas prix. Echange softs. Cherche tt, bd et intégré. **Laurent JOUFFRE**, 5, rue de l'Alizaire, 84000 Avignon. Tél. : 90.27.20.31.

Cherche tablette Tactile pour 800 XL quel que soit l'état. Ech. contre prgs poss. **Emmanuel DA SILVA**, 8, rue du Monsoudun, 37100 Tours. Tél. : 47.41.96.28.

Urgent! Achète prog sur Oric-Atmos et cherche à créer un club aux environs de Châteaurox. **Stéphane CANALS**, 4, allée des Perveches, 36130 Brassioux-Déols.

Achète jeux pour Atari ST. Cherche assembleur (avec ou sans compilateur), bas prix si possible. Echange program-

mes et trucs. **Vincent RICARDEAU**, La Jousserie, 72730 La Bazoge. Tél. : 43.25.40.18 (le soir).

Achète logiciels T09 (news uniquement). Echange prgs C 64. **Sylvain COUTANT**, 31, rue des Envergères, 75020 Paris. Tél. : 43.60.83.41 (après 18 h).

Cherche plusieurs unités centrales M05 Thomson. **HYPELEC**, 17, avenue des Molières, 78470 St-Rémy-des-Chevreuses. Tél. : (1) 30.52.53.55.

Ch. log. pour Apple IIC, Le Donjon du Suzerain hérétique. **Anne ROUX**, 11, avenue Peytral, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.23.16.28.

Achète logiciels Amstrad 6128 : 30 F à 40 F, originaux ou pas. **Arnaud FRASCONE**, app. 467, bât. D1, 3, rue du Maine, 60000 Beauvais. Tél. : 44.05.99.14.

Achète pour CPC 6128 Rock'n Wrestle Compilation, album Melbourne. Prix à débattre. **Philippe LACROUTS**, 47-49, avenue du docteur Arnold-Netter, 75012 Paris. Tél. : 43.45.28.77.

Achète lect. dis 5 1/4 + DQ, jeux utilitaires, recherche contacts pour échanges news. **Stéphane LEVY**, 14, allée des Damades, appt. 65, 92000 Nanterre.

Achète Amstrad CPC 6128 couleur bon état. Prix : 2 000 F (à débattre). **David**. Tél. : 53.87.51.10 (après 18 h).

Achète CPC 6128 couleur. Unité centrale + moniteur uniquement. T.b.é. Prix maximum : 2 000 F. **Franck BARREAU**, 8, rue des Gripeaux, 79200 Parthenay. Tél. : 49.64.11.57.

Achète souris pour Atari ST. **Sébastien DE RANITZ**, 158, rue du général Leclerc, 77780 Bourron-Marlotte. Tél. : 64.45.71.24.

Achète clavier Amstrad 464 ou 6128 entre 500 F et 750 F. **Philippe MARTINS**, 19, rue du Puisard, 92230 Gennevilliers. Tél. : 47.94.94.81.

Pour 800XL recherche en disq/K7 jeux + logiciels éducatifs. **Michel FERREBEUF**, 161, avenue Gabriel-Péri. Tél. : 47.94.18.55.

Achète lecteur de disq. Atari SF 314, double face, en t.b.é. **Stephan LEROY**, 1 ter, rue Montbuzy, 78490 Boissy-Sans-Avoir. Tél. : 34.86.00.23.

Achète prog. 520 STF, dessins, nouveautés + achat doc. prog. utilitaires... Envoyer liste. **Romuald MASSOT**, 216, rue Maryse Hilz, 83600 Fréjus-Plage. Tél. : 94.51.23.45 (après 18 h).

Achète ou échange contre logiciels les documentations de mini-office II, Mask, Elite, Psi Trading Company, Tasworg, interprète, infiltrator. Tél. : 57.74.09.82.

Cherche pour Lansay 64 lect. disq 3P1/2 + ext. mémoire. Prg. env. 1 500 F. Faire offre par courrier. **Huguette HERIAUD**, 28, rue Paul-Lafargue, 91550 Paray-Vieille-Poste.

Commodorian, cherche lect. disc. 1541 à moins de 1 000 F ! Urgent ! Réponse assurée ! Egalement intéressé par jeux récents ou power Cartridge. **Nicolas THIBAUD**, 39, rue Louis-Bliériot, Chamiers, 24660 Périgueux. Tél. : 53.09.74.46 (après 18 h).

Cherche modem pour Amiga 2000. Faire offre. Echange jeux contre original. Cherche personne pour donner cours en C. Donne 100 F de l'heure. **Camille SOLTANE**, 37, rue Pierre-Brossolette, 93500 Pantin. Tél. : 48.40.93.97.

Rachète tout vieux micro en état de marche en configuration complète ou facilement mise en route pour un prix qui saura rester modeste. **Eric LASSAGNE**, 29, rue du docteur Charcot, 92000 Nanterre. Tél. : 47.24.08.46.

Cherche lecteur de disquette 1541 pour Commodore. Prix environ 1 000 F. **Stéphane GUILLET**, 4, rue des Primevères, 54121 Vandières. Tél. : 83.81.75.93.

Recherche cartouches pour console de jeu vidéo Vectrex. **Thierry GRAVELET**, 2, rue Régie-Torlon, 18320 Joutet-sur-l'Aubois. Tél. : 48.76.02.23.

Achète moniteur couleurs 800 ou 1 000 F. Amiga 500 ou 1000 prg 2 500 F. **Christophe GUILLET**, 4, rue Arthur-Rimbaud, 60000 Beauvais. Tél. : 44.02.22.01.

CLUBS

« Micro Mag » est sorti. Pour tous les ordinateurs. Pour le recevoir, envoyez 4 timbres à 2,20 F à **Patrice FABRE**, Mag-Rie, Le Pontarou, 11300 Limoux.

Club CBM échange logos, aussi possibilités d'adhésion. Prix : 100 F (pour l'année). Possède news (Trantor 720°, Skatbordie, Pass. du vent n° 2...). **Club TOPAT**, 66, rue Azalais-d'Altier, 34080 Montpellier.

Journal Oméga cherche abonnés. Documentation gratuite. Oméga est un journal de petites annonces. Echange originaux disk 3, 5P, T08 + cartouches. **Guillaume TURPIN**, 18, rue de la cave de Chatenoy, 77132 Larchant. Tél. : 64.28.23.19.

Club Runggame pour Thomson et CPC 464 cherche adhérents. Documentation complète contre 1 timbre pour frais d'envoi. **Club RUNGAMME**, 45 bis, rue Jean-Jaurès, 70200 Lure.

Cherche relations sympathiques avec club C64 disk dans Rennes ou proche. **Olivier GOY**, 3, allée Morgane, 35510 Cesson-Servigne. Tél. : 99.83.91.33.

Club Tifuti : C64/128 sur DK par corresp. Parution DK. Journal mensuel. Ech. concours, SOS. PA. Hit. cours, trucs, listings... Joindre env. timbrée SVF. **Club TIFUTI**, Laurence GOASDOUE, villa Santa Monica, 13122 Ventabren. Tél. : 42.28.81.06.

Je souhaite vous communiquer la naissance d'un club COM-MODDRE 64/128 (par correspondance) à l'adresse suivante. **Frédéric GIRAUD**, rue de la Gare, Serre-les-Sapins, 25770 Francais.

Fan. de la console Sega cherche volontaires pour la création du premier club Sega à Dijon et environs. **Eric VADOT**. Tél. : 80.43.43.43 (après 19 h).

Club Cencacle Atari : 10 services. Pour vos Atari XL/XE ; ST/STF. Adhérer à partir de 120 F, valable 1 an, date à date. Renseignements : 36 15 Clubs' Cencacle. **Club CENACLE**, BP 49, 95110 Sannois. Tél. : 39.80.81.92 (19 h 30 à 21 h 30).

**PAYEZ
VOTRE MICRO
JUSQU'À
50% DU PRIX**

GUIDONAVAZ

LE SPECIALISTE DE L'OCCASION
ET DU NEUF

**DEPOT
VENTE
ACHAT**



LA GAMME ENTIERE
CPC464. CPC6128
PCW 8256. 8512. 9512
LE PC 1512. 1640

**DU NEUF AVEC ATARI
ET AMIGA**

GAMME TITAN

SANSON DATA CORDATA

compatible AT

AMSTRAD

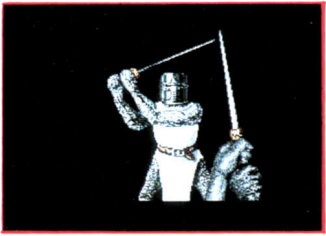
LOGICIELS FAMILIAUX PROFESSIONNELS

+ D'INFORMATIONS SUR DEMANDE
IMPRIMANTES, ECRANS, DISQUETTES

Chipokaz
107, rue de
la Tombe Isoire
75014 Paris
Tél. 43 21 51 00
M° Alésia

Iron Lord

L'AGE DE LA CHEVALERIE



1^{er} véritable combat en 3 D



A la découverte d'un nouveau monde



Revêts ton armure
Prends ton épée
Sois vaillant, loyal et généreux



TORRES



vous êtes dans le
petit village
château maléfique



IRON LORD

Atari ST : 299 F

Amiga : 299 F

Port gratuit

Règlement CCP ou Chèque Bancaire

à retourner à : **UBI-SOFT**

1, voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL CEDEX



Bob Morane Chevalerie : Voici ce qui vous attend !



1237. Comté de SAVOIE. Juché sur sa colline, l'imprenable château des MEAUREGARD, repère de l'Ombre Jaune.

Bob Morane : l'aventure sous toutes ses formes.



La Patrouille du Temps vous a transféré au XIII^e siècle pour empêcher l'OMBRE JAUNE de mettre la main sur le Saint Suaire, le drap qui a recueilli le corps du Christ à la descente de la croix. Empêchez M^r MING de s'en emparer et de devenir ainsi le maître de la civilisation Occidentale.

Pour vous permettre de mener à bien votre mission, dans ce jeu 100 % action, vous disposez en plus, pour chaque aventure de la collection BOB MORANE, d'un livre de poche magazine qui contient : Une vraie BD de 128 pages toutes en couleurs, un roman original d'Henri VERNES, le créateur de BOB MORANE, une histoire dont vous êtes le héros, un guide illustré qui vous permettront d'embraser votre flamme aventurière pour mieux vous plonger au cœur de l'action.

LA MICRO A SON HEROS

Retrouvez ainsi l'Aventure sous toutes ses formes, dans tous les lieux et à toutes les époques grâce à la collection BOB MORANE.

INFOGRAMES

