

TILT

MICROLOISIRS



PIRATES
Au cœur du réseau

NINTENDO: les secrets de Mario Bros ●
Roger Rabbit arrive sur Amiga ● Le féerique King's
Quest IV sur PC ● Création: la 3D
sur tous les micros ● GFA Raytrace,
la vérité ● Visite à Amstrad Expo ●

M 3085 - 61 - 22.00 F



"PUISSANCE DE MACHINE A SOUS ABSOLUE"

REVENDEURS!
 Bénéficiez de conditions exceptionnelles
 pour la fin de l'année. Commandez
 directement chez l'éditeur:
 SFMI Tél: 92.94.36.00 BP 114 06561
 Valbonne Sophia Antipolis



TEKKEN ROAD



TEKKEN ROAD™ Une légende ancienne de Chine... Hier où sont nées les disciplines des arts martiaux. Vous êtes Lin Wang et vous devez sauver un terrain à la sauvagerie de Sangpuyouba. Ryu Ken Oh est venant à bout de guerriers violents Ninja, de terribles dragons et à l'aide de votre puissance archaïque, pour se faire offrir que quelques... Vous aurez besoin de tous votre compétences dans les arts martiaux et de votre habileté à la lance, aux chaînes et à la faucille pour trouver et détruire dans une bataille furieuse et sanglante, le fléau de l'Orient, Ryu Ken Oh.

CBM 64/128 cassette et disquette
Atari ST disquette **Amiga** disquette
Spectrum 48/128k cassette et disquette
Amstrad cassette et disquette



1943

1943™ Voici, enfin, l'occasion pour vous de participer à la Bataille de Midway. Cette mise en grand échelle "1943" vous met aux commandes d'un avion de chasse américain. Votre mission est la destruction de porte-avions japonais, Yamato. Une action passionnante.

STREET FIGHTER™ Voyagez à travers le monde et lrez bataille aux meilleurs combattants du Japon, de la Thaïlande, des USA, de l'Angleterre et de la Chine.

STREET FIGHTER



Ecran tiré de versions différentes.

CAPCOM™

GEANTS DE L'INDUSTRIE DES JEUX VIDEO

© 1988 CAPCOM CO. LTD. Fabriqué sous licence de Capcom Co. Ltd. Japon, Team Battle, Street Fighter™ 1943™ et CAPCOM™ sont des marques de Capcom Co. Ltd. Capcom Co. Ltd. 4-1-15, Honcho, Nakagyo-Ku, Ville de Osaka de O.S. Gold Ltd. Suite 313 Ballwin Way, Ballwin, Pennsylvania 19310, USA. Tel: 610 324 3300

EDITO

Donnez votre micro !

Résumé des épisodes précédents : tout allait donc pour le mieux lorsque soudain... Hé oui, chers lecteurs, quelle angoisse, quel suspense ! N'est-ce pas toute l'existence de chacun, de vous, de moi, de lui qui est contenue dans ces trois points de suspension dont l'opacité, telle celle du brouillard tombant par une nuit sans lune sur les côtes arides de l'Écosse, ne laisse pas filtrer la plus petite leur... Que va-t-il encore arriver à Diabolik Buster et à Acridic Britzou ? Bienheureux qui pourrait le dire. Moi-même, par exemple... D'ailleurs, si quelqu'un a une suggestion à faire, qu'il n'hésite surtout pas à m'écrire.

Donc, disais-je, soudain...
A propos, ce matin — quel pilote ! — nous avons eu une idée éblouissante : est-ce que vous avez un vieux micro dans votre placard ? Oui ? Alors répondez franchement à ces questions :
— Vous en servez-vous encore ?
— Est-il complètement hors d'état de marche ?
— Espérez-vous le revendre cher ?
— Êtes-vous capable de citer le nombre de lamas qui interviennent dans le générique de Monty Python Sacré Graal ?
Si vous avez répondu en votre âme et conscience « non » à toutes les questions, nous avons une solution à vous proposer : donnez-le !
Aaaargh !! Moi, donner quelque chose, gratuitement, sans rien en échange. Au fou l'agent ! Arrêtez-le ! Boy-scout ! Démago ! Vendez ! G... ! Après les restos du cœur pourquoi pas les micros à cœur ?

Bon, on se calme, on prend trois aspirines et on réfléchit. Je suis sûr que vous avez eu un MSX, un Oric, un Atari 800, un Vic 20, un ZX, un Spectrum, etc. Vous les avez peut-être vendus au moment où vous avez changé de micro et c'est tant mieux pour vous. Peut-être aussi les avez-vous gardés et c'est là que devint amusant : ils ne valent plus rien ou plus grand-chose aujourd'hui mais ils sont encore en état de fonctionner. Alors, soyez bons : envoyez une petite annonce à Tilt ou téléphonez-nous (16-1 48.24.46.21, demandez Tilt) en précisant où il est possible de venir chercher le micro, ou les logiciels, ou l'imprimante, ou le moniteur dont vous ne vous servez plus. Nous ne vendrons pas nous-même bien sûr, mais nous publierons les renseignements donnés (encore !) dans Tilt : les lecteurs intéressés, et qui n'ont pas les moyens de s'offrir le micro de leurs rêves, n'auront plus qu'à vous contacter et à venir chercher le matériel. Et si vous espérez avoir un ST ou un Amiga à Noël et si vous ne comptez pas sur l'argent que vous rapporterait la vente de votre ancien micro, genre C 64 ou CPC, ce qui est quand même plus intéressant qu'un EXL 100, offrez-le ! Attention : cet appel n'est pas limité aux particuliers : les éditeurs, les clubs, les fabricants, les grossistes peuvent eux aussi être bons et participer à l'opération « Donnez votre — vieux — ordinateur ». Voilà. C'était le quart d'heure de cœur du rédacteur-chef. On ne sait jamais, ça va peut-être marcher...

Jean-Michel Blottière

SOMMAIRE

N°61



Dany Bouliuck a enquêté dans les réseaux : les pirates enfin piratés.

14 FORUM

Le courrier des lecteurs.

Vous avez des problèmes pour changer vos jeux ? Vous voulez des informations sur les logiciels ou les périphériques ? Vous désirez des conseils pour programmer ? Tilt vous répond.

18 TAM TAM SOFT

Les dernières informations

parvenues à la rédaction, les rumeurs recueillies par nos reporters, les annonces de dernière heure.

32 15/15

En avant première,

le très attendu Thunder Blade tient tout juste ses promesses, Eye of Horus est très prometteur et Les Portes du temps, le premier programme de Legend Software, vaut bien plus qu'une promesse. Une vingtaine de previews, dont le spectaculaire Roger Rabbit. L'interview de Peter Doctorow, directeur du développement chez Accolade. Les reportages effectués à Amstrad Expo et au salon de l'image numérique à La Villette.



Les portes des Portes du temps, le premier jeu de Legend Software.

60 HITS

Un Tilt d'or en vedette :

Turbo Cup, élu meilleure simulation sportive de l'année, décliné maintenant sur plusieurs machines. Fusion, sur Amiga, un jeu d'arcade assez exceptionnel qui réussit la gageure de demander en plus de la mémoire et de l'intelligence ! Et aussi Galactic Conqueror pour Amiga, Where Time Stood Still pour ST, Maxi Bourke pour ST, CPC et Thomson, Zynaps pour Amiga, Market pour PC et enfin Apache Strike pour Macintosh.

80 ROLLING SOFTS

Acridic Britzou explose :

« A force de tester ces jeux, j'ai les yeux qui me sortent de la tête et j'ai les mains qui tremblent, atteintes du syndrome du joystick ! Alors, lisez-les, sinon vous allez m'entendre ! »



Des trucs et des astuces pour Super Mario Bros sur Nintendo (p. 99).

99 SOS NINTENDO

Une nouvelle rubrique

consacrée aux jeux sur les consoles Nintendo. Pour démarrer en beauté, nous vous offrons une bonne part des secrets du plus réputé, du plus fascinant de tous : Super Mario Bros.

104 ACTUEL

James Plombe RésO RésO 7.

Le savez-vous ? Les pirates du logiciel sont organisés. Mais où ! Bravant tous les dangers, nos reporters se sont infiltrés dans leurs réseaux et en ont rapporté une enquête explosive.

116 DOSSIER

3D : de Z... à A...miga.

Vous voulez donner du relief à vos dessins ? Savoir quels sont les meilleurs logiciels ? Quelles sont leurs performances ? Sur quelles machines ils tournent ? Tilt fait le tour des réponses.

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.



Un merveilleux jeu d'aventure animé sur PC : King's Quest IV.

126 CREATION

GFA Raytrace : le lanceur de rayons.

Ce logiciel complexe permet de créer sur ST des images animées en trois dimensions avec ombres et lumières. Cyber Paint appartient à la gamme ayant obtenu un Tilt d'or.

132 SOS AVENTURE

Spectacle autant que jeu.

King's Quest IV confirme l'arrivée en force des jeux d'aventure animés sur PC. Une révolte des esclaves aux Antilles constitue le décor historique de Freedom, pour Atari ST. Lancelot, pour Amstrad CPC ou PCW, Atari ST et PC, vous entraîne à la cour du roi Arthur. The Last Ninja, pour Apple II GS, vous emporte au royaume mythique des « bons » Ninjas.

144 MESSAGE IN A BOTTLE

Les paumés du petit matin,

incapables de se sortir d'un jeu sur lequel ils ont passé la nuit, appellent au secours. Ceux qui, par hasard, ont trouvé, leur viennent en aide. Et puis une page entière de conseils éclairés pour se tirer sans dommage de Dungeon Master !

158 SESAME

Space Nuclear et Gold Maze.

Deux jeux avec de super graphismes pour C 128. Space Nuclear est un genre de Sky Fox, et Gold Maze est un labyrinthe.

170 INDEX

Les logiciels testés dans ce numéro,

le numéro précédent et le numéro suivant.

173 PETITES ANNONCES

Achats, ventes, échanges.

clubs, adresses et bonnes affaires.

avec René Metge, entrez dans la course !



PHOTOS ATARI



* Avec ce superbe logiciel, j'ai éprouvé autant de plaisir que lors de mes courses au volant de ma Porsche LORICIELS.
 Pilote toi aussi à travers ce jeu sur les meilleurs circuits de France, et comme moi, monte sur la plus haute marche du podium.*

René Metge



**TILT
 D'OR
 CANAL+
 1988**

Turbo Cup



CATALOGUE GRATUIT

TI - 61 LORICIELS - 81, rue de la Procession - 92500 RUEIL
 NOM
 PRENOM
 ADRESSE
 ORDINATEUR
 Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi.

199 Fts* toute version cassette
249 Fts* toute version disquette

ATARI ST
 AMIGA
 AMSTRAD CPC
 IBM-PC
 MORELLET
 C 64/128

SPECTRUM
 TRK PC
 AMSTRAD PC
 ALIANTI PC 1
 THOMSON T016

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

RENÉ METGE

Paris-Dakar 1981 : 1^{er}
 Touriste Trophy 1983 : 4th
 Paris-Dakar 1984 : 4th
 Paris-Dakar 1986 : 4th
 Turbo Cup Porsche : 1^{er}



loriciels
 81 rue de la procession
 92500 RUEIL MALMAISON
 Tél. : (1) 47 52 11 33 + Téléex 831748 F
 DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18

**N° 1 Français du jeu
 pour micro-ordinateurs**

* Prix moyen conseillé

ANTE QUI AIT JAMAIS ENVAHI LES CIEUX...



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 (arrêt le Lundi)

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, Boulevard Voltaire
75011 PARIS ☎ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C. CHAL. LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER ☎ 67.58.58.88
(FERME LE LUNDI)

AMSTRAD CPC		COMMODORE 64		SPECTRUM		PC 1512 & COMPATIBLES		ATARI 520/1040 STF	
COMPILATIONS :	C/D	COMPILATIONS :	C/D	COMPILATIONS :		ALLEN SYNDROME	225	MEGA PARK	295
HISTORY IN THE MAKING	246/295	HISTORY OF RANGING	246/295	HISTORY IN THE MAKING	249	ARROW RANGER	245	TRAP	295
OCEAN DYNAMITE	149/159	LES BEST D U GOLD	149/179	POST N THIRTLES	125	ACTION SERVICE	195	ALTERBURNER	239
TATO CON OP	139/189	OCEAN DYAMITE	139/189	FRACK BRINO BIG BOX	125	ALTERNATIVE REALITY	195	ANTHRA	239
LES BEST D U GOLD	145/195	TATO CON OP	125/165	LEADERBOARD PAR3	125	AROLLO 18	225	ACTION SERVICE	195
SUPREME CHALLENGE	129/179	FRANK BRINO BIG BOX	129/179	LEADERBOARD PAR 3	125/179	ALBUM I/O	275	ALBUM I/O	279
FEST N THIRTLES	152/165	LEADERBOARD PAR 4	145/179	GOLD SILVER BROZEE	145	ALBUM EPX	225	ALLEN SYNDROME	185
FRACK BRINO BIG BOX	129/179	KARTE ACE	119/179	EST JAMES PARADISE	120	ANNALS OF ROME	195	ARANDU 2	185
GOLD SILVER BROZEE	145/179	COLLECTOR KONAMI	119/169	TOP 10 COLLECTION	120	BATTLE HAWKS	265	BATMAN	185
LEADERBOARD PAR 3	145/169	ARCADIE ACTION	119/169	GAME SET & MATCH	120	BURBLES CHIFFRÉ	245	BIORG COMMANDOS	185
KARTE ACE	119/179	LES SEIGNS D'ARTUR	119/169	GAME SET & MATCH 2	120	CALIFORNIA GAMES	245	BUDGY BOY	195
COLLECTOR KONAMI	119/169	GAME SET & MATCH	129/179	PACK VOL. 3	95	CLIQUE IN EUROPE	195	SHOTS D'ALE	225
GAME SET & MATCH	129/179	TOP TEN COLLECTION	89/145	ARTERBUNER	95	CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245	COLDESS CHESSE 10	295
ALBUM EPX	99/145	GAME SET & MATCH 2	129/179	ARTURA	95	CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245	CYBERNOID	205
ALBUM EPX	99/145	ARTURA	95/145	ARROW RANGER	95	COMMANDO	300	CARRIER COMMANDO	220
ALLEN SYNDROME	89/135	BARBARIAN (PSYNDROSIS)	89/135	BARBARIAN (PSYNDROSIS)	95	CHESSMASTER 2000	295	CHESSMASTER 2000	225
ALTERNATIVE WORLD GAMES	89/145	POWER CARTRIDGE	470 X	BARBARIAN 2	95	DARK SIDE	185	DRAGON NINJA	195
ARTURID	145/195	ARTURIA	89/145	BIONIC COMMANDO	95	DOSSIER NINA	185	DOUBLE CHALLENGE	195
ARTURIA	89/145	ARTERBUNER	89/145	BIONIC COMMANDO 2	95	DECISION IN THE DESERT	295	DOUBLE RANGER	195
BIORG COMMANDOS	89/145	BIORG COMMANDO	89/145	CYBERNOID 2	95	DEFENDER OF THE CROWN	245	D.T. OLYMPIC CHALLENGE	245
BATMAN	89/145	BIORG COMMANDO 2	89/145	APOLLO 16	95	DESTROYER	215	DUNGEON MASTER	245
BARBARIAN (PSYNDROSIS)	89/145	BIORG COMMANDO 2	89/145	BARBARIAN (PSYNDROSIS)	89/145	DOLBY	295	ELIMINATOR	225
BIONIC COMMANDO	89/145	BATMAN	89/145	BARBARIAN 2	95	DOUBLE DRAGON	95	ELITE	225
BATMAN	89/145	BATMAN	89/145	BATMAN	89/145	FOOTBALL MANAGER 2	95	ELITE 2	245
BARK'S TALES	89/145	BARK'S TALES	89/145	BARK'S TALES	89/145	FOOTBALL MANAGER 2	95	FERNANDEZ MUST DIE	245
BEYOND THE RACE LAPE	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	FLIGHT SIMULATOR 1 W/ SCENERY EUROPE	245
DOUBLE RANGER	89/145	BARBARIAN (PSYNDROSIS)	89/145	BARBARIAN (PSYNDROSIS)	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	FLIGHT SIMULATOR 1 W/ SCENERY EUROPE	245
CALIFORNIA GAMES	89/145	BARBARIAN 2	89/145	BARBARIAN 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	GUERILLA WAR	185
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	89/145	BARBARIAN (PSYNDROSIS)	89/145	BARBARIAN (PSYNDROSIS)	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	GUERILLA WAR 2	185
CYBERNOID	89/145	BARBARIAN 2	89/145	BARBARIAN 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	GUNSHIP	239
CARRIER COMMANDO	220	BARBARIAN (PSYNDROSIS)	89/145	BARBARIAN (PSYNDROSIS)	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	HERGOS OF THE LANCE	245
CHESSMASTER 2000	225	BARBARIAN 2	89/145	BARBARIAN 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	ICE HOCKEY	195
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	245	BARBARIAN (PSYNDROSIS)	89/145	BARBARIAN (PSYNDROSIS)	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	INTERNATIONAL KARATE	195
CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245	BARBARIAN 2	89/145	BARBARIAN 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	INTERNATIONAL KARATE 2	195
COMMANDO	300	BARBARIAN (PSYNDROSIS)	89/145	BARBARIAN (PSYNDROSIS)	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	JEAN JET	385
CHESSMASTER 2000	295	BATMAN	89/145	BATMAN	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	JEANNE D'ARC	285
DARK SIDE	185	BATMAN	89/145	BATMAN	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	L'EMPIRE CONTR'E L'ATTACHE	185
DOSSIER NINA	185	BARK'S TALES	89/145	BARK'S TALES	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	LEADERBOARD BUDDE	195
DECISION IN THE DESERT	295	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	MAD MIX	195
DEFENDER OF THE CROWN	245	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	MANIX	210
DESTROYER	215	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	MAXI BOISSE	210
DOLBY	295	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	MICRO SCRAMBLE	195
ELIMINATOR	225	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	MICRO SCRAMBLE 2	195
ELITE	225	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	NEBULUS	185
ELITE 2	245	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	NIGHT RAIDER	185
FERNANDEZ MUST DIE	245	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	NIGHT RANGER	245
FLIGHT SIMULATOR 1 W/ SCENERY EUROPE	245	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	NIGHT RANGER 2	225
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	OFF SHORE WARRIOR	205
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	OFF SHORE WARRIOR 2	205
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	OPERATOR WOLF	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	OPERATOR WOLF 2	225
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	OPERATOR WARRIOR	205
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	OPERATOR JUPITER	225
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	OPERATOR JUPITER 2	225
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	POWERSHOP	225
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	POWERUP	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 2	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 3	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 4	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 5	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 6	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 7	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 8	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 9	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 10	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 11	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 12	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 13	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 14	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 15	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 16	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 17	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 18	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 19	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 20	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 21	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 22	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 23	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 24	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 25	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 26	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 27	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 28	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 29	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 30	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 31	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 32	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 33	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 34	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 35	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 36	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 37	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 38	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 39	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 40	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 41	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 42	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 43	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 44	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK'S TALES 2	89/145	BARK'S TALES 2	89/145	FLIGHT SIMULATOR 2	400	RAMPAGE 45	185
FLIGHT SIMULATOR 2	400	BARK							

FORUM



PROGRAMMER EN GW-BASIC

Possesseur d'un Amstrad PC 1512 et du GW-Basic, j'aimerais savoir s'il est possible d'avoir en Basic des images créées avec GEM Paint. Si oui, comment ? Si non, est-ce possible avec d'autres logiciels de dessin et quels sont leurs prix ? Existe-t-il des livres intéressants sur la programmation en GW-Basic ?

Nicolas O., Bourges

Le livre du GW-Basic (200 F chez Micro Application) est un bon livre de référence pour qui sait déjà un peu programmer. Il traite, entre autres, du graphisme et est accompagné d'une disquette contenant des utilitaires et des routines. Récupérer en Basic les images de GEM Paint est un peu (beaucoup) difficile. C'est pourquoi, il est préférable d'utiliser un logiciel de dessin qui ne fonctionne pas sous GEM. Le principal est de ne pas oublier de sauvegarder votre image en utilisant l'instruction BSAVE suivie d'un nom quelconque avec, pour simplifier le travail, l'extension ".PIC". Pour la récupérer par la suite dans le programme en Basic, il vous suffit d'y intégrer le petit listing suivant (en adaptant bien sûr les nombres de lignes et en mettant le nom donné au dessin entre les guillemets) :

```
10 SCREEN = REM CGA
20 BLOAD = $H800
30 BSEG = $H900
```

BOUQUINE FANTOME

Possesseur d'un Atari ST depuis un an, j'éprouve d'énormes difficultés de chargement avec la plupart des logiciels (9 sur 16) achetés par correspondance à des magasins spécialisés : apparition de bombes ou de messages « les données du disque A pourraient être altérées. Vérifiez les connexions ». A ma surprise, les difficultés de chargement n'apparaissent pas toujours dès le début, mais souvent

quelques jours, voire quelques semaines après réception du logiciel. Etant isolé en Martinique, je fais appel à vos spécialistes pour me renseigner sur les logiciels suivants : ce phénomène est-il courant chez les possesseurs d'Atari ? Les difficultés proviennent-elles des logiciels, de l'ordinateur ou du lecteur de disquettes ? Pourquoi ces difficultés n'apparaissent-elles qu'avec certains logiciels ? Que me conseillez-vous pour résoudre ce problème ?

Dans plusieurs magazines, vous avez publié des annonces de la société Geronimo Informatique à Maisons-Alfort pour la vente de logiciels à des prix très intéressants. J'ai commandé à ce vendeur plusieurs jeux, dont Bubble Bobble avec lequel j'ai eu les problèmes cités ci-dessus. J'ai retourné ce logiciel au vendeur et depuis j'attends toujours la disquette d'échange et ce, malgré de nombreux courriers de rappel restés sans réponse. Surtout, faites-vous dénoncer ce genre de pratique ? Dans le cas contraire, je serais écœuré à jamais de la micro-informatique et, en particulier, de ceux qui en ont fait leur affaire.

Didier Alleno, Fort-de-France (Martinique)

Consolez-vous, nous dénonçons. Votre cas est cependant assez spécial. Il se trouve que la boutique incriminée ne répond plus. Elle a tout simplement disparu. Vous avez malheureusement peu de chances de jamais revoir votre logiciel. Vous pouvez éventuellement tenter de vous adresser à l'éditeur, en espérant sa mansuétude. Nous demandons aux autres lecteurs qui nous signalent des pratiques du même type de la part d'autres boutiques de nous envoyer un dossier plus consistant que ce que nous recevons d'habitude (copies des documents échangés, par exemple). Il nous est en effet impossible de nous renseigner et de dénoncer des faits que nous ne pouvons constater. Certains d'entre vous vont jusqu'à nous envoyer des dénonciations anonymes ! Vous n'êtes pas sans savoir qu'il y a de plus en plus de logiciels créés par des créateurs et de notre époque de journalistes à vérifier les informations que nous publions.

Pour votre ST, il est assez difficile d'établir un diagnostic à dis-

tance, sans avoir vu la machine. Cela peut aussi bien provenir de la ROM que d'un mauvais fonctionnement du lecteur de disquettes. Mais, encore une fois, rien n'est certain. Le mieux est donc de vous adresser à un concessionnaire Atari. Il en existe un à la Martinique. Voici son adresse : Spirit, 2, 1 - Petite Cocotte, 97204 Ducos. Pour ne pas faire de jaloux, voici celle du concessionnaire à la Guadeloupe : Futur Albatros, 2, rue F-Arago, Pointe-à-Pitre.

CHARACTER DISK

Possesseur d'un Amiga 500 et ayant acheté Bard's Tale II depuis peu, j'ai quelques problèmes. Je n'arrive pas à faire un « Character Disk » correct. Il semblerait qu'il me manque une instruction à donner à l'ordinateur. Il ne veut pas récupérer les « items » sur le « Character Disk ». Quand je charge le jeu, les inscriptions suivantes s'affichent : « Error trying to open file. Destiny knight Character Disk items » Ensuite : « Unable to read in the items. You will not be able to enter the city until you reboot ! » Si vous pouviez me suggérer une solution ? Je voudrais aussi vous demander une seconde chose. Dans beaucoup de jeux certains touches s'inversent (O = A/A = O). Est-ce normal ?

Rudy Rosselin, Roissy-en-Brie

Comme vos touches, je vais répondre à l'envers. Avec certains jeux, les touches s'inversent. Si vous regardez bien, vous constaterez que ce sont des jeux étrangers. Ils sont programmés pour fonctionner sur un clavier anglo-saxon. L'ordre des touches sur les claviers anglais et américains n'est pas le même que sur les claviers français. On les appelle du nom des premières lettres de la rangée de haut. Le clavier français est dit « ovier » (ovier français AZERTY). Lors de la mise en marche, le Workbench signale à l'Amiga qu'il est équipé d'un clavier français. Si vous tapez un A, c'est bien un A qui apparaît à l'écran. Les jeux étrangers, prévus pour fonctionner avec un clavier ovier, ne sont pas prévus que votre Amiga possède un clavier français et, tout naturellement, si vous tapez un A, il croit que vous tapez un O et c'est ce qu'il affiche à l'écran. Heureusement, il n'y a

que peu de différence et, une fois qu'on les connaît, on s'en tire sans trop de problèmes. Il vous suffit de savoir que le A devient O, le Z devient W (et vice versa), que le M se trouve à la place de la virgule et que vous ne pouvez pas utiliser les accents. Pour Bard's Tale II, il est tout à fait normal que vous ne puissiez utiliser la manœuvre : il y a une petite erreur dans le mode d'emploi. Voici la bonne façon de procéder : vous formatez une nouvelle disquette et vous la nommez DESTINY KNIGHT CHARACTER DISK. Mettez ensuite le Workbench en dfo : et Bard's Tale en df1 : et tapez : copy from bardsdisk : members to ram. En dernier lieu, vous mettez le Character Disk en df1 et vous tapez : copy from ram : P3 ? to « DESTINY KNIGHT CHARACTER DISK ». Bonne chance.

CONSOLE NEC

Tout d'abord, un grand bravo pour ta revue qui est géniale, mais que j'aimerais plus cool, j'aimerais que tu éclaircies ma lanterne sur quelques points. Primo : quand sortira la superbe console NEC et quel sera son prix ? Ses jeux sont-ils supérieurs au ST ou à l'Amiga ? Secundo : comment dois-je faire pour me procurer Computer and Video Games, ST User et ST World. J'espère que ma lettre ne sera pas laissée dans vos tiroirs.

Laurent Fournier Le Carnet

Les jeux de la console NEC sont effectivement supérieurs à ceux que l'on peut voir sur Atari ST et Amiga. Cela provient de sa architecture qui permet de faire se mouvoir de très gros sprites : leur taille va jusqu'à occuper la moitié de l'écran. Cette cellule simplifie les adaptations de jeux d'arcade. En fait, les résultats sont meilleurs pour ce type de jeu que ceux de Atari ST et Amiga sont de véritables micro-ordinateurs et non pas seulement des consoles. Il n'est d'ailleurs pas certain que l'on puisse obtenir avec eux des jeux de la même qualité, surtout avec l'Amiga, dont on est loin d'exploiter toutes les possibilités. Il n'empêche que la console NEC fait un tabac au Japon : depuis sa sortie, il y a un an, il s'en est vendu 700 000 ! Elle va faire son apparition sur le marché américain en 1989. En Europe, on ne peut pas espé-

Le plus branché des micros !

Ordinateur 6128 Amstrad

3990 F TTC*



Ordinateur 6128 Amstrad : la réussite est au bout de vos doigts !

3 990 Francs. A ce prix là, tout est compris : l'ordinateur le plus vendu en Europe, l'écran couleur, le lecteur de disquettes, le Basic, le Logo, la documentation en français. Une seule prise à brancher et vous voici prêt à savourer des milliers de logiciels éducatifs et ludiques géniaux, et même des logiciels professionnels (tableaux, traitements de texte, fichiers, etc.).

* Prix public généralement constaté

Je désire recevoir une documentation sur l'Ordinateur 6128 AMSTRAD

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Téléphone _____

Renvoyez ce coupon à : AMSTRAD France B.P. 12 - 92512 Sèvres Cedex

Ligne consommateurs : 46.26.08.83 - Tapez 5615 Code AMSTRAD

AMSTRAD

La Qualité. L'innovation en plus

La télé sur votre AMSTRAD 6128 c'est plus malin !

1 290 F TTC*
plaisir compris



Station 6128 Amstrad :

Vous possédez déjà un Amstrad 6128 (ou 604**) couleur ? Alors lisez bien ceci : pour 1 290 Francs seulement, Amstrad vous propose :

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

* Prix public généralement constaté comprenant la station sans l'ordinateur.
** Si votre moniteur est un CTM 614 équipé de la prise 12-VDC.

Micro-maniques, tous à vos postes !

AMSTRAD

La Qualité. L'innovation en plus

Je désire recevoir une documentation sur la Station AMSTRAD

Nom _____

Adresse _____

Tel. _____

Code Postal _____ Ville _____

Retournez ce coupon à Amstrad France

B.P. 12 - 93112 Noisy-les-Coches

Ligne commandes

06.26.0883

1 Papier 10/15

1 Code AMSTRAD



FORUM

rer la voir avant 1990, à moins d'importations parallèles. Elles ont déjà commencé en Allemagne. Il est possible de se la procurer à pour environ 1 million auprès de la Société Games World (adresses : Landsberger Strasse 135 - 8000 München ou Jakobplatz 2 - 8500 Nümburg). Vous pouvez vous procurer les revues en langue anglaise chez WH Smith (248, rue de Rivoli - 75001 Paris) ou chez certains vendeurs spécialisés. Même si le ST ne remporte pas aux Etats-Unis un succès identique à celui qu'il a en Europe, il existe malgré tout plusieurs revues américaines qui lui sont consacrées : « Start », « Compute Atari ST », « Antic », « Atari Explorer » et « Analog Computing ». En principe, on peut les obtenir à la librairie Brentano's (37, av. de l'Opéra, 75002 Paris).

MONITEUR POUR ST

Etant possesseur d'un MC5 (beurk, plus pour longtemps) et désirant acheter un Atari 520 ST, je voudrais savoir si, avec mon moniteur Thomson MC-9J-936 (600 x 200), je pourrais profiter pleinement des si bons graphismes du 520 ST. Sinon, quel moniteur me conseillez-vous ? Quelle est la résolution du moniteur Atari 1425 ? Est-il vrai que son prix est situé entre 200 et 250 F (si j'ai bien compris ce qui est marqué dans le TIL bis page 85) ? PS : votre magazine est super (je suis abonné) et cela me ferait très plaisir que vous me publiiez. (Désolé pour les fautes, s'il y en a).
Vous pouvez conserver votre moniteur Thomson. En moyenne et basse résolution, il a les mêmes spécifications et l'ontologie aussi bien que le moniteur Atari 1425. Si le prix de ce dernier était celui que vous indiquez, ce serait une véritable affaire. En fait, vous avez mal lu le tableau : la lettre C indique un prix situé entre 2 000 et 2 900 F.

AVIS DE RECHERCHE

Ayant lu votre magazine n° 56 des mois juillet-août, je serais intéressé par un logiciel que vous avez testé. Ce logiciel apparaît à la page 82 et s'appelle Sportime Soccer League. Or, ce jeu est introuvable pour le moment. J'aimerais que vous puissiez me renseigner sur le lieu où je pourrais me le procurer.

Anonymous

Sportime Soccer League est un logiciel édité par Mindscape. Cette société est en principe distribuée en France par Ubi Soft. Mais les logiciels Mindscape ne sont pas au catalogue Ubi Soft. C'est malheureusement le cas de Sportime Soccer League qui est donc, toujours en principe, introuvable en France. Vous pouvez essayer de vous le procurer directement auprès de Mindscape, dont voici l'adresse : Mindscape Inc., 3444, Dundee Road - Northbrook, IL 60062 (USA).

BONNE NOTE ?

Désireux d'acheter le logiciel Jet de Subigoo, le possesseur d'un Atari ST, je suis étonné de constater votre différence d'appréciation de ce logiciel sur Amiga (page 78 du n° 57 de Tilt) et sur Atari ST (page 52 du n° 58). Confirmez-vous cette différence de jugement ?

Réponse de Lucas Martin, Toulouse

Dès réception de votre courrier, je me suis précipité vers l'antre où officient nos testeurs pour vérifier s'il y avait bien une différence. Confirmation, votre honneur ! Après avoir chargé le logiciel sur les deux machines, les tests ont démarré simultanément en mode démo. La comparaison est parlante. Sur Atari ST, le mouvement est bien plus saccadé que sur Amiga. Une image sur ST correspond à plusieurs images sur Amiga. Ceci n'a d'ailleurs rien à voir avec les capacités géographiques des machines : c'est le même mode basse résolution qui est utilisé. Les différences de notes se justifient donc pleinement. Pour des programmes ayant un aspect identique, on obtient sur Amiga une animation beaucoup plus agréable.

DOSSIER JOYSTICKS

J'ai écrit pour le proposer (pour ne pas dire supplier) de refaire dans un TIL bis, un dossier sur tous les joysticks et manettes en ajoutant les souris. Je voudrais avoir le maximum de renseignements sur Moonraker et le TIL bis, les différences entre les pros, Freedom stick et autres nouveautés... Quand vous parlez d'un jeu, c'est bien de dire sur Sportime Soccer League, mais je pense qu'il serait agréable de dire à eux lecteurs sur quel ordinateur il est ou sera aussi.

Lionel de Montbrison, Montfavet

Réjouissez-vous ! Un dossier sur les manettes de jeux est actuellement en préparation. Il paraîtra dans un tout prochain numéro. Pour les tests de jeux nous faisons tous les efforts possibles pour parler simultanément de différentes versions, mais oui. Nous ne pouvons pourtant pas contraindre les éditeurs à nous révéler par avance leurs futures adaptations. D'ailleurs, même quand elles sont annoncées, cela ne prouve rien : on ne compte plus les versions pirates et j'arrais parties. Pour plus de sûreté, nous ne critiquons que les jeux dont nous disposons : il y va de notre prestige.

ANTIVIRUS

Lecteur fidèle de la revue depuis le n° 1, revue qui m'a suivi mes enfants et moi dans le grand voyage de la micro-informatique de loisirs (nous en sommes à notre 5^e ordinateur et 4^e console de jeux) j'ai pu apprécier le sérieux et le respect du lecteur qui entourent votre travail. Je me permet de le solliciter et de mettre en garde ceux qui pourraient connaître la même mésaventure que moi. Je suis possesseur d'un Amiga 500 acquis dès sa sortie et tu ignores pas le problème des « virus » qui affecte très désagréablement les logiciels de cette machine. Cela me paraît d'autant plus intéressant dans mon cas que tous les logiciels dont je dispose, très largement atteints par les deux types de virus, ont tous été acquis neufs en boutique. Fort de ce fait, j'ai acquis... un logiciel « Anti-virus », il est vrai à faible prix. Résultat : la moitié de mes logiciels, qui étaient atteints du virus, refusent de se « booter » et sont inutilisables. Sans doute ce problème a-t-il une solution. Mais n'étant pas un grand spécialiste des techniques de programmation je recherche surtout l'aspect ludique de la micro — je ne suis pas capable d'y remédier. Hélas ! Tous mes courriers, appels téléphoniques et courrier Mintel destinés à capter l'attention des responsables du programme Antivirus sont restés sans réponse et je ne sais que faire désormais face à ce problème qui me pose un grave préjudice puisque c'est une quarantaine de mes logiciels qui sont ainsi atteints.

C'est pourquoi je me permets de vous faire part de ces préoccupations en espérant que vous pourrez peut-être me donner quelques conseils à défaut de m'indiquer une solution à mes problèmes. En tout cas, il me paraîtrait utile d'évoquer ceux-ci dans votre courrier des lecteurs annuels.

Armand Vada, Beauzeoil

Un virus est un programme qui a la faculté de se reproduire et qui, généralement, perturbe le bon fonctionnement des programmes « infectés ». Pour qu'il puisse se répandre, son concepteur lui a installé un petit nid douillet dans un secteur particulier de la disquette : généralement le boot secteur. Ce secteur a la particularité d'être lu à chaque mise en route de la machine afin de paramétrer la résolution et autres éléments utilisés par un logiciel. C'est pourquoi les programmes dits « antivirus » agissent le plus souvent de façon radicale en effaçant ce fameux boot secteur, espérant ainsi éradiquer la sale bête ou, tout du moins, la partie logicielle qui conditionne sa mise en œuvre. Cette méthode peut tuer le malade en même temps que la maladie.

Maintenant que faire ? Pour essayer de récupérer la jouissance de vos jeux, il existe un remède de bonne femme que vous pouvez tenter d'appliquer : vous prenez un bon programme de copie (sauvegarde) et à partir d'une copie de votre système (le Werkbench), recopiez uniquement le boot secteur sur votre disquette mal en point. Il y a une chance que ça marche, mais ce n'est pas sûr. Certains jeux « arrangent » le boot secteur à leur manière et refusent alors de démarrer, ne trouvant pas le boot secteur là où ils conviennent. Il ne vous reste alors qu'à essayer de trouver un spécialiste de la programmation afin qu'il diagnostique et guérisse éventuellement le mal.

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

PHOTOFRANCE, A.C.

News...

Edité par l'association loi 1901 "Station Informatique", le magazine "Station" remplace la fameuse lettre d'information éditée peu après la naissance de club. Proposée à 9 F, le premier numéro (daté de novembre 1988) propose sur une quinzaine de pages diverses informations sur ST et Amiga, des tests de jeux, des bidouilles, etc. Pour plus d'informations, contactez: Station Informatique 2, rue Piémontésis 75018 Paris

Sur les traces de J.T

Sisé à Lyon depuis 1984, l'école Emile Cohl a pour but de former au dessin animé, à l'illustration et à la bande dessinée. Ainsi, l'an passé huit élèves ont été formés par cet établissement sur Palette graphique Grace et sur Amiga. Si vous désirez des informations complémentaires, écrivez à: Ecole Emile Cohl 11, rue de la Madeleine 69007 Lyon

Boutique...

Revendeur de programmes sérieux et moins sérieux sur PC et compatibles, Macintosh et autres Apple II, Genius annonce l'ouverture d'un troisième point de vente à Paris. Ce dernier est situé au 25 du boulevard Sébastopol dans le 1er arrondissement. Ce point de vente est ouvert du mardi au samedi, de 10 à 19 heures sans interruption.

Attention: sérieux!

Proposé par la société Data R.D., le K32H est un kit à base de 6809 destiné à l'apprentissage des techniques numériques.

Comprenant un éditeur, assembleur/désassembleur en version de base, il permet le transfert de fichiers vers un ordinateur de type PC et compatibles. Il est de plus livré avec une carte d'interface proposant 4 relais, 4 opto-coupleurs, deux PAI et des lignes de conversions analogique/digital et inversement.

Pour en savoir plus, écrivez à: Data R.D. Z.A. de l'Armailier Rue Gaspard Monge 26500 Bourg-les-Valence

ST et Minitel

Outil de traitement d'images destiné aux amateurs de thématique possesseurs d'Atari ST, le VidéoEater version 2.0 est disponible. Son prix public est inférieur à 300 F mais les acquéreurs de la version 1.0 peuvent se la procurer pour 50F. Cette nouvelle mouture se distingue par la possibilité d'expédier les images à 4800 bauds au lieu de 1200, permet une installation du programme sur disque dur, dispose d'une faculté de compactage, accepte de nouveaux formats d'image. Bref, il s'agit d'un produit fort performant qui sera prochainement et fort logiquement complété par la version 2.0 de Repeatser.

P.A.O en démo

Outil de publication assistée par ordinateur déjà célèbre bien que non encore disponible en français, Calamus peut être vu chez SCAP en version définitive. Par rapport aux autres programmes de mise en page sur Atari, il se distingue par sa facilité à gérer des polices de caractères: il se comporte comme si la SLM 804 (Impri-mante Laser d'Atari) disposait du fameux PostScript. Il dispose de nombreuses fonctions tels habillages automatiques, bibliothèque de cœurs et autres jusqu'ici réservées à des programmes haut de gamme tel Ventura sur PC, par exemple. Signalons que SCAP propose des lecteurs de disquettes externe trois pouces et demi pour Amiga et Atari ST à des tarifs des plus compétitifs. De même SCAP propose un lecteur cinq pouces un quart pour Amiga pouvant être reconnu comme principal lecteur! Enfin, notez que l'Archimède d'Acorn est désormais disponible chez ce revendeur.

SCAP 62, rue Gabriel-Péri 93200 St-Denis

Nintendo: loin devant!

Malgré une rude concurrence de la part de Sega et Nec, Nintendo est toujours le numéro un incontesté de la console de jeu. A l'heure actuelle, le parc mondial installé en Nintendo Entertainment System s'élève à environ 30 millions d'unités! La répartition est la suivante: 13 millions au Japon, 12 aux Etats-Unis et 5 dans le reste du monde. Les ventes de cartouches sont à la hauteur: d'après Nintendo, la cartouche Dragon Quest III s'est vendue à un million d'exemplaires en un seul jour

lors de sa sortie au Japon. De même, The Legend of Zelda s'est vendu à 1 millions d'exemplaires en un mois aux U.S.A! L'on comprend que l'honneur et presque centenaire firme nipponne soit dotée d'une bonne dose d'optimisme... Pour sa part, la société Bandal France (importatrice de la console Nintendo en France) organise un concours avec FR3. Les questions de ce dernier concernent uniquement les jeux Super Mario Bros, Punch Out et La Légende de Zelda et l'on peut gagner consoles et cartouches. Pour en savoir plus, connectez-vous sur le serveur F.R.3 (par le 36 15 code F.R.3 Concours Nintendo) ou bien renseignez-vous auprès de votre revendeur habituel.

Vite!

Premier produit édité par la société Infomé-dia, Explora n'était au départ qu'un coup d'essai et devint un coup de maître. Sachez donc que "l'expérience" va prochainement être renouvelée grâce à Explora II. Ce programme est attendu sur Atari ST pour janvier 89. On nous promet encore plus de graphisme, de stratégie, d'aventure, etc. Mais, Infomé-dia ne s'arrête pas en si bon chemin et annonce la venue du premier Soft Opera: "I Wanna be a Rock Star"... Le menu est assez alléchant et nous vous invitons à le découvrir dans notre prochain numéro. En tout cas une chose est sûre: le lancement de ces deux programmes confirme l'existence d'un nouvel éditeur français sachant se distinguer par des produits haut de gamme et originaux. Bienvenue au club!

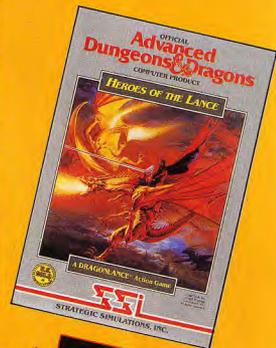
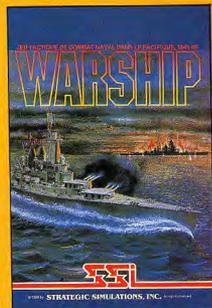
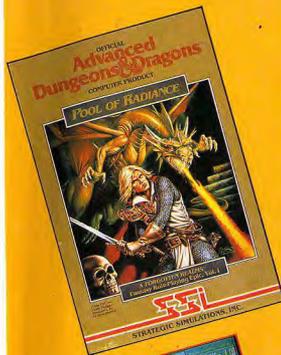
Salon

Vous êtes passionné par les nouvelles images? Alors n'oubliez pas que le 8ème Forum International des Nouvelles Images de Monte-Carlo (Imagina 89) se tiendra du 8 au 10 février 1989 au centre de Congrès Auditorium de Monte-Carlo. A l'occasion de ce rendez-vous, l'INA et la magazine Pixel remettront neuf prix Pixel/Ina et la société Ricard attribuera sa "Bourse de la Création Ricard 89".

CPC et Minitel

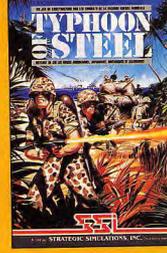
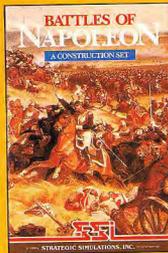
L'association loi 1901 APC annonce la mise en place de son serveur Amstrav pour CPC 6128 chez Général Vidéo à Paris. Ce produit facilite la création d'un serveur monoviole grâce à un langage de programmation considéré comme extension du Basic Amstrad.

AVEC SSI, NOËL C'EST AUJOURD'HUI



MESSAGE AUX MEMBRES DU CLUB SSI!
SUPER TIRAGE AU SORT AVEC DES SUPER PRIX

* TSR INC. ALL RIGHTS RESERVED



BIENTÔT DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE SUR TOUTES MACHINES

POUR ÊTRE MEMBRE IL VOUS SUFFIT D'ACHETER UN JEU SSI ET DE RENOUVÉLER LA CARTE A L'INTERIEUR



1, voie Félix Eboué 94021 CRETEIL CEDEX tel: 16 (1) 48 98 99 00

Tout va très bien...

Tout va bien chez Commodore! Cette firme annonce des bénéfices en progression de 92% pour le premier trimestre de l'année fiscale 89 (du 1/07/88 au 30/09/88). Sur cette période, les bénéfices s'élevaient à 9,5 millions de dollars contre 5 millions l'année précédente! De même, le chiffre d'affaires atteint 200,2 millions de dollars contre 173,9. Il semble que cette nette progression soit imputable à la demande soutenue en ordinateurs Commodore sur l'ensemble des marchés (Europe, Amérique du Nord et Australie).

Avant-première

Développé par la société française Volumm, Imagine 4D est un programme d'animation 3 D sur Amiga tirant parti du mode HAM de la machine. A l'occasion du dernier Forum des Arts de l'Univers Scientifique et Technique (FAUST) qui s'est déroulé du 19 au 24 octobre 1988 à Toulouse, Imagine 4D a reçu le FAUST de Bronze. Cette récompense est d'autant plus méritée que ce programme était présenté en avant-première à FAUST et que Volumm était la seule société à présenter des réalisations sur micro-ordinateurs... Ce produit sera disponible en France début 89 à un prix inférieur à 1 000 F.

A l'ouvrage!

Les Editions Weka viennent d'annoncer la venue de deux nouveaux ouvrages: "Programmation et modèles de programmes en Turbo Pascal" et "Comment améliorer les performances du matériel et des logiciels des IBM PC et compatibles". La brièveté de ces intitulés est-elle proportionnelle au poids des-dits ouvrages, questionne Acicrid Brizto? C'est à croire puisque le premier fait 986 pages, le second 888! Il sont tout deux proposés à 450 F TTC et se présentent sous la forme de classeurs facilitant les éventuelles remises à jour. Editions Weka 82, rue Curial 75019 Paris

Accord

Le nouvel importateur de la console Sega, Virgin, et la société Innelec ont signé un accord portant sur la distribution des cartouches destinées au Sega Master System. Ainsi, Innelec devient le seul gros-

siste agréé par l'importateur de la console. Cette accord s'inscrit bien entendu dans le cadre de la restructuration des activités de distribution du Sega Master System.

Bonne mémoire...

Kodak se lance sur le marché de la carte à mémoire avec "Le Dossier Informatique Individuel Portable". Se présentant sous la forme d'une classique carte de crédit, cette carte magnétique haute densité permet de mémoriser 128 Ko de données. Elle devrait prochainement être lancée sur le marché à un prix des plus concurrentiels mais nécessitera l'utilisation d'un lecteur spécifique connectable à un ordinateur de type PC par l'intermédiaire d'un port RS 232C ou SOSI.

Promos!

La FNAC prépare Noël et annonce diverses promotions. Ainsi, chaque acheteur d'un ordinateur de type ST, Amiga ou CPC se voit offrir un livre "Bien débiter avec" de Micro Application, une manette de jeu et un programme de Loriciels. De la même manière, les imprimantes achetées à la Fédération Nationale d'Achat des Cadres proposent des nombreux plus. Elle sont en effet livrées avec divers accessoires: un câble, du papier, des pieds et le "Livre des imprimantes" de Micro Application. Autre promotion: pour 4 990 F TTC, la FNAC propose un Thomson TO 16 PCM avec contrat maintenance sur site prise en charge par MIS, une souris, un programme Prise en main de Micro Application et un programme intégré. En option, on peut disposer d'un écran couleur (1000 F), d'une imprimante (1000 F), d'un disque dur (3000 F). De la même manière, l'acheteur d'un compatible PC portable dispose d'une maintenance sur site d'un an, et pour 500 F de plus du programme intégré PCA ou bien du traitement de texte Epistole Junior. D'autre part, les acheteurs d'Amstrad PCW 9512 ont droit à une maintenance sur site, à du papier et à un support pour l'imprimante. Dernière précision: ces offres sont valables jusqu'à février 89!

Number One!

Infogrames et Epyx viennent d'annoncer un accord concernant naissance au numéro 1 mondial du logiciel de jeu. Intervenant dans un univers en majorité dominé par des éditeurs anglo-saxons, cet accord

peut être considéré comme une reconnaissance de l'industrie française du programme de jeu. Nous reviendrons plus avant sur cet accord dans le prochain numéro de Tilt (Tilt Bis 61H). Autre nouvelle en provenance d'Infogrames: le lancement de la Bible sous forme de dessin animé sur cassette vidéo! Pas moins de sept épisodes sont en vente au prix unitaire de 149 F TTC. Chaque cassette à une durée de 26 minutes.

Poum ta, poum poum...

Nouvelle venue dans le domaine de l'édition, la société Motet Octet annonce l'arrivée de Mélo sur Atari ST. Destinée tant au novice qu'au musicien confirmé, il permet l'exécution d'une partition préalablement saisie et montre les erreurs et notes, rythme et tempo. Chaque mesure jouée est centralisée dans un fichier "Résultats" que l'on peut visualiser ou imprimer afin de constater ses progrès. Pour en savoir plus: Motet-Octet 23, Rond-Point de l'Occitanie Moulin à Vent 66100 Perpignan

Graphismes et PC

S'apprêtant à lancer de nombreuses nouveautés que nous vous présenterons dans les prochains mois, la société Microdis annonce que ses futurs produits pour ordinateurs IBM PC et compatibles supporteront la carte graphique VGA. Rappelons que cette carte adoptée par Amstrad pour sa gamme PC 2000 permet d'obtenir des capacités graphiques au moins similaires à celles de l'Atari ST!

Récompenses...

Les Tilt d'Or ont été remis à l'occasion d'une grande soirée dont le faste cachait un nouveau type de récompenses: les Tilt dehors. La liste des nominés n'est pas encore définitive au moment où nous mettons sous presse mais nous souhaitons good luck à tous ceux qui font partie de cette sélection. Salut! Acicrid Brizto

Adresse...

Parlois, pour se procurer ses logiciels l'on est obligé de les acheter par correspondance... Si vous êtes dans cette situation, voici une bonne adresse: Top Games Atlantic 32, avenue des bleuets 44380 Porniche. (pour ST, Amiga et Sega)

crazy TIT CARST II



TITUS

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

AMIGA
ATARI ST
PC
AMSTRAD CPC
SPECTRUM
C 64/128

HIT PARADE LECTEURS

- 1-Dungeon Master
FTL
- 2-Gunship
Microprose
- 3-Bionic Commando
U.S.Gold
- 4-Star Ray
Logotron
- 5-Starglider 2
Rainbird
- 6-Operation Jupiter
Infogrames
- 7-Flight Simulator 2
Sublogic
- 8-F 18 Interceptor
Electronic Arts
- 9-Explora
Infomédia
- 10-Arkanoid 2
U.S.Gold

HIT PARADE BOUTIQUES

- 1-Starglider II
Rainbird
- 2-Flight Simulator II
Sublogic
- 3-Gunship
Microprose
- 4-F 18 Interceptor
Electronic Arts
- 5-Street Fighter
U.S.Gold
- 6-Dungeon Master
FTL
- 7-Space Harrier
Elite
- 8-Carrier Command
Rainbird
- 9-Opération Jupiter
Infogrames
- 10-Out Run
U.S.Gold

Nous remercions les magasins suivants qui ont participé à l'élaboration de ce hit-parade: Calculs Actuels, 13006 Marseille; Coconut, 75016 Paris; FNAC, 75008 Paris; General Video, 75010 Paris; Maubert Electronic, 75005 Paris; Micro Avenir, 38500 Voiron; Microbus, 34000 Montpellier; MID, 33000 Bordeaux; Videoshop, 75001 Paris.

CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS"

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

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

Nom de l'ordinateur utilisé _____
 Nom du logiciel utilisé _____
 Référence de sauvegarde des dessins _____
 Nom _____
 Prénom _____ Age _____
 Adresse _____ Tél _____

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

PARTICIPER 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

L'EVENEMENT JEU 88

IBM PC

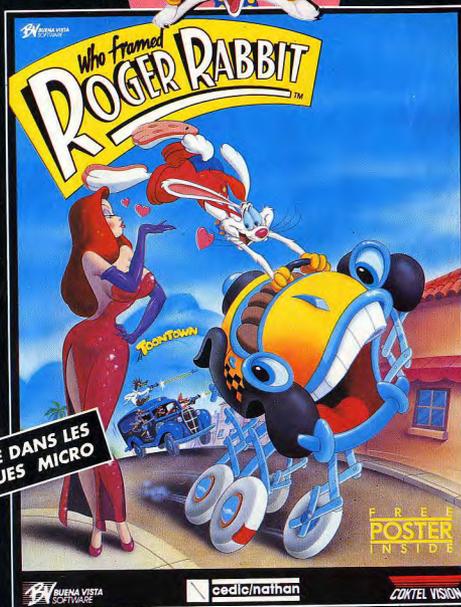
AMIGA (À PARAÎTRE)

COMMODORE 64

ATARI (À PARAÎTRE)

cedic/nathan

COKTEL VISION



EN VENTE DANS LES BOUTIQUES MICRO

FREE POSTER INSIDE



Shoot Again

145, RUE DE FLANDRE 75019 PARIS METRO CRIMEE DU LUNDI AU SAMEDI 10 H / 19 H 30 TEL : 40 38 02 38

NOUVEL ESPACE " LE PLUS JOUEUR DE PARIS " SEGA - NINTENDO - ATARI - NEC - AMSTRAD

PROMOTION Pour tout achat d'une console, SHOOT AGAIN vous offre un bon d'achat de 50€ à valoir sur tout le magasin.

VENTE PAR CORRESPONDANCE.

SHOOT AGAIN CLUB

- Obtenez des points en achetant chez SHOOT AGAIN.
- Echangez vos points contre des cartouches.
- échangez vos cartouches contre des points.

SHOOT AGAIN IMPORT

Tous les mois SHOOT AGAIN VOYAGE POUR VOUS et vous assure au moins une cartouche en IMPORT. SUPER !

SHOOT AGAIN PREVIEW

L'exclusivité des NEWS et PREVIEWS pour toutes les consoles, c'est chez SHOOT AGAIN. Liste au magasin. Consultez notre reporter. OUAHO !

SHOOT AGAIN Trucs & Astuces

Venez JOUER, DECOUVRIR, vous RECLATER. Mettez SHOOT AGAIN à l'épreuve. Ne partez pas... DÉMENT !

SHOOT AGAIN C'EST L'EMPIRE DU JEU... GEANT !!!

Ecrivez, téléphonez, demandez votre carte de club gratuite. Avantages multiples. Description et fonctionnement de la carte club par retour de courrier.

CONSOLE SEGA + HANG ON 990	SPEED KING SEGA 159	AUTO FIRE 99	CARTOUCHE NINTENDO DE 195 à 975
CONSOLE SEGA LUXE 990	ACCELERATEUR 125	CONSOLE NINTENDO 990	
PHASER + 3 JEUX 349	CARTE 256 K 199	CONSOLE NINTENDO LUXE 1675	
LENETTE 3 D 290	CARTOUCHE 1 MEGA 259	LAPPER 270	CONSOLE NEC
CONTROL STICK 129	CD. 3D-24 MEGA 299	ROB 426	IMPORT EN DECEMBRE

Payez votre console Nintendo ou Sega en deux fois, soit 495 F x2.

VOUS PENSEZ CONSOLES ALORS PENSEZ SHOOT AGAIN LE SPECIALISTE

ACTION DANGER

Le sort de Toontown dépend de vous et de Roger RABBIT dans le bras de fer engagé avec l'horrible Juge Doom...



3 jeux en un boxé sur les scènes du film Graphisme et animation de haute qualité Facile à utiliser, musique et effets sonores

PURPLE SATURN DAY



Le RING PURSUIT : c'est une fantastique course en 3D dans l'anneau de Saturne : EPOUSTOUFLANT...



Le BRAIN BOWLER : boule d'énergie qui rebondit sur le mur cerveau : SIDERANT...



Le concours de TIME-JUMP : un fabuleux saut en longueur dans le temps : FASCINANT...



De curieux adversaires, pas foutez comme nous, ami...

"CE JOUR-LA, ILS VIENNENT POUR TE VAINCRE, AMI !"
QUATRE ÉPREUVES, QUATRE ARCADES 3D EN VISION SUBJECTIVE

ATARI ST - AMIGA 500/1000/2000
PC ET COMPATIBLES
AMSTRAD CPC - COMMODORE 64



La partie de TRONIC-SLIDER : chasse à l'énergie sur un terrain de jeu orbital...



En voiture tronique qui tourne à quatre-vingt dix degrés : VERTI-GINEUX...



Et surtout n'oubliez pas, ami : EXXOS EST BON POUR TOI



ERE INFORMATIQUE
Tél. : (1) 45.21.01.49
Fax : (1) 45.21.02.50

Télex : EREINFO 261041 F
1, bd Hippolyte Marqués
94200 Ivry-sur-Seine

PURPLE

"CE JOUR-LA, ILS VIENNENT POUR
TE VAINCRE, AMI !"

QUATRE ÉPREUVES, QUATRE ARCADES 3D
EN VISION SUBJECTIVE



Le RING PURSUIT : c'est une fantastique course en 3D dans l'anneau de Saturne : ÉPOUSTOUFLANT...



Le BRAIN BOWLER : boule d'énergie qui rebondit sur le mur carreau : SIDÉRANT...



Le concours de TIME JUMP : un fabuleux saut en longueur dans le temps : FASCINANT...



De certains adversaires, pas toutes comme nous, ami...

ATARI ST - AMIGA 500/1000/2000
PC ET COMPATIBLES
AMSTRAD CPC - COMMODORE 64



Photo d'écran prise sur ST



Photo d'écran prise sur ST



Photo d'écran prise sur ST

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

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

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



Photo d'écran prise sur ST



Photo d'écran prise sur ST

Disponible dans les FNAC  et les meilleurs points de vente

UBI
Soft

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

NIGHT HUNTER



Photo d'écran prise sur ST



Photo d'écran prise sur ST



Photo d'écran prise sur ST

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

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

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



Photo d'écran prise sur ST

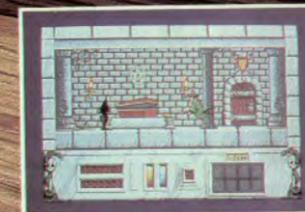


Photo d'écran prise sur ST

Disponible dans les FNAC



et les meilleurs points de vente



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

AVANT PREMIERE

15/15



A l'assaut de la première vague!



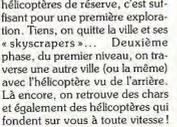
Des couleurs très agréables.



Un effet de perspective convaincant.



Attaque du destroyer!



Les chars et également des hélicoptères qui fondent sur vous à toute vitesse!



Un des plus beaux niveaux.



Les nerfs du joueur mis à l'épreuve.



La thématisque juste!



Un monstre mécanique sur chenilles.



Thunder Blade by night!



Face à une formidable armada!



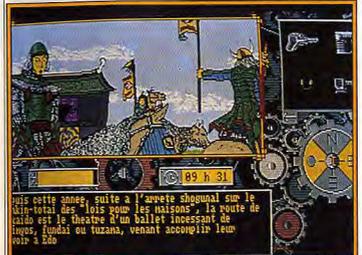
Le dernier niveau : superbe!



Des heures de lutte intense sont nécessaires pour atteindre ce niveau! De véritables kamikazes! La technique du zigzag entre les bâtiments paie une fois de plus. Surtout ne pas se laisser impressionner par les terribles explosions! Zut! Un hélicoptère de perdu! On quitte la ville avec soulagement et en route pour le troisième niveau : le destroyer. Arrêtons-là les descriptions, les photos d'écran que nous vous présentons parlent d'elles-mêmes. La sortie de ce logiciel est prévue pour début décembre 1988. D.B.

Les Portes du Temps

Vous voyagez dans le temps et tuez votre arrière grand-père âgé de six mois. Qu'advient-il de vous? Les premières images de leur premier jeu nous avaient plu. L'équipe doublement jeune de Legend Software (une fois jeune



Les deux rapports humains du Japon Impérial, prétextes à douces images.



Palais incas, massifs et pas laids.



Un futur qui ne fait pas envie.



Le Fuji-Yama (ou Fuji-Sen) 3776 m. car elle est née il y a quelques mois, ensuite car ses membres ont entre seize et vingt et un ans) nous a présenté une version pas entièrement terminée mais jouable du logiciel. Le scénario résulte de trois à quatre mois de travail. Une patrouille spatio-temporelle doit aller récupérer dans le passé des irresponsables susceptibles de provoquer des catastrophes en contaminant nos ancêtres. Les huit auteurs, dont quatre graphistes, bennent à restituer fidèlement les ambiances des différentes époques : dessins et légendes témoignent de ce souci de précé-



Jugement inhumain sur le Rabuki.



L'eau froide d'un lac écossais.

les archives de nos bibliothèques restent muettes sur l'art de vivre durant la préhistoire au Kenya, à plus forte raison sur notre futur proche. Pour l'épisode écossais, les auteurs se sont accordés la licence de décrire un univers teinté d'horror-fantasy. L'analyseur syntactique accepte un français correct. « Dirige-toi vers l'Ouest et examine la belle aurore » : vous changez de pièce et plongez dans la contemplation de l'aurore, superbement dessinée, qui trône dans un des détours du château écossais. La progression devrait reposer sur des étapes cohérentes avec le mouvement général du scénario, comme avec le contexte historique. Il est vrai qu'en quatre disquettes et près de deux cents écrans, les difficultés artistiques ne sont pas de mise. Le temps se déroule à raison d'un quart d'heure pour une minute réelle. La musique concourt à l'ambiance. Pas d'animation en revanche, sauf une intelligente utilisation des effets de cycle de couleurs. Tous les écrans ont presque intégrément une eau qui coule et scintille au soleil, une flamme... Détails qui font braver l'atmosphère. D.S.

Eyes of Horus

Basé sur une légende égyptienne, voici un jeu d'arcade/aventure signé Logotron.

Puissant et bon fut le Dieu-Roi Osiris celui qui est sur les murs, à l'être perpétuellement bon et aimé de toute la Terre. Mais le succès de certains dieux ne fait pas forcément le bonheur des autres. Seth, dieu du désordre et de la violence, jaloux de son demi-frère Osiris, décida de le tuer. Comment Seth parvint-il à enfermer Osiris dans un coffre en bois? La légende ne le dit pas, toujours est-il que c'est dans cet état qu'Osiris fut jeté dans le Nil. Fort heureusement il y a un dieu pour les... dieux. Osiris fut repêché des eaux d'Byblus par Isis, sa femme. Epuisé, mourant, Osiris est le temps de concevoir (si, si) avec Isis leur unique enfant : Horus. Finalement Isis ramena le corps de son défunt mari en Egypte. Horus, Seth découvrit la tombe secrète et dépeça la dépouille d'Osiris en quatorze morceaux qu'il dispersa dans tout le pays. Par là suite, Horus fit le serment de reconstruire son père après avoir récupéré les morceaux de son cadavre. La légende ne raconte pas le dénouement de l'affrontement entre Horus et Seth.

Logotron combine cette lacune avec Eye of Horus, qui vous fera revivre le terrible combat. Ce jeu d'arcade/aventure aura pour cadre les superbes tombes de l'Egypte antique. Le joueur aura la possibilité d'incarner Horus ou Isis afin d'explorer les quarante-cinq passages et pièces qui constituent le labyrinthe. Retrouver les quatorze morceaux d'Osiris pour affronter Seth, tel est votre objectif. Ce dernier fera tout pour



Horus s'apprête à changer de niveau.



L'énergie jaillit des mains d'Osiris.



Seth n'est pas vain, la mort aussi! Il est, en certains endroits du labyrinthe, Seth a le pouvoir de rendre ces hiéroglyphes animés, particulièrement agressifs à votre endroit! Vos pouvoirs et moyens de défense sont dignes de la divinité que vous êtes. Horus peut se

Thunder Blade

Prix spécial du meilleur espoir à l'occasion de la remise des Tit d'or-Canal Plus. Thunder Blade mérite amplement une avant-première. L'adaptation de ce jeu sur un 16 bits est considéré comme un exploit.



Début du deuxième niveau : le Canyon.



Séquence difficile : les tunnels.

Intuite de vous décrire les bonds que nous avons fait quand la préversion de Thunder Blade sur ST est arrivée dans les locaux de Tit! Les rumeurs les plus folles couraient au sujet de cette adaptation. Pourront-ils l'adapter sur un 16 bits? Sera-t-elle réussie? Le but de cette avant-première n'est pas de répondre à ces questions. La préversion que nous possédons, quoique complète, n'a pas encore reçu l'aval de US Games en ce qui concerne sa jouabilité. Cela ne nous a pas empêché de charger fébrilement la disquette. Pour les non-initiés, Thunder

AVANT PREMIERE

15/15

transformer en oiseau et lancer des boules de feu. Il peut également utiliser les charmes et amulettes qu'il trouve ça et là. Réflexes et self-control seront nécessaires

pour venir à bout de cette aventure/arcade qui nous est promise pour le début de l'année 1989 sur ST, PC, et Amiga.
Dany Boolauck

Who Framed Roger Rabbit

L'arrivée du lapin fut discrète! La surprise n'en fut que plus agréable, malgré quelques défauts!



La superbe page de présentation et ses graphismes éblouissants!



Séquence de la course.



On retrouve les héros du film.

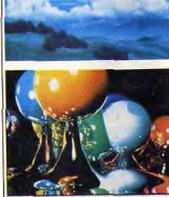
Quand l'arrivée d'un logiciel provoque des remous dans toute l'équipe de Tilt, c'est très bon signe. Roger Rabbit a fait l'unanimité, à l'exception de Acidic Biz-tout. Le contraire aurait été étonnant! Bref, passons au vif du sujet, Roger Rabbit reprend les thèmes du film. Roger part à la recherche du Testament de Marvin pour sauver Toontown. Le



Le style est l'élément de saisie du digitaliseur 3D.

rythme de 40% par an en raison de la très forte demande de la part du secteur audiovisuel: génériques de télévision, spots publicitaires et, bien sûr, le cinéma. Mais, l'image numérique intéresse également d'autres secteurs tels que l'enseignement assisté par ordinateur, la recherche scientifique et l'armée.

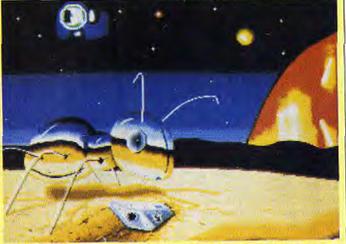
Comment se fabrique une séquence d'images de synthèse, quels sont les outils mis à la disposition des créateurs et quelle sont, au bout du compte, les applications pratiques? Autant de questions qui trouvent des réponses concrètes, c'est-à-dire en images. Le visiteur peut aussi s'exercer au maniement puisque une batterie de six ordinateurs fonctionne en libre-service. L'exposition commence par une succession d'écrans montrant les étapes de la création du générique du journal de TF1: de l'ébauche sur papier au résultat final, en passant par la



En haut: image générée par facette. En bas: méthode rap-tracing

mise en place des éclairages, le choix des perspectives, etc. Après quoi, je m'installe devant l'un des postes de travail qui se résume à

Le graphiste



Dieder Brunn, 22 ans, graphiste professionnel, a réalisé cette image sur un Atari 520 ST avec Spectrum 512. Le dessin a presque entièrement été effectué sous la loupe, point par point. Un patient travail de foumi!

Dechiffrez l'image...

Les images de synthèse sont à l'honneur à la Cité des Sciences de la Villette où se tient jusqu'au 8 janvier 1989 l'exposition « Image calculée ». Elle retrace l'histoire de ce domaine particulier de l'informatique qui connaît, depuis une décennie, un essor prodigieux. L'industrie mondiale de l'imagerie électronique croît au

un pupitre de saisie et un moniteur couleur. La manipulation est simple: le clavier traditionnel est remplacé ici par un pupitre. Il comprend une manette type joystick et un bouton de validation. La première étape consiste à choisir un des six objets affichés à l'écran. J'hésite entre la paire de lunettes, la chaise et l'ovale, et, finalement, j'opte pour ce dernier. Pour le moment, il est représenté en mode filaire.

Le logiciel me demande ensuite de le déplacer à l'aide de trois boutons placés sur le pupitre. Pour-quoi? Trois? Il faut comprendre chacun à un axe géométrique x, y et z puisque nous travaillons en trois dimensions. Quelques essais suffisent à retourner l'appareil qui se retrouve sur le dos pour la plus grande joie de mon voisin immédiat qui a réussi, lui, à renverser celui de l'écran. Le mode filaire représente les objets en fil de fer: ils sont transparents. But de l'étape suivante: colorier les différentes facettes. En manoeuvrant la manette, je choisis une des cinq pastilles de couleur, et aussitôt, les ailes deviennent jaunes. La

séance se termine lorsque toutes les parties sont recouvertes. Mais ce n'était qu'un hors-d'œuvre: histoire de se mettre en appétit. Le plat de résistance, c'est la « bibliothèque » de films stockés sur vidéo-cassette. Il faut attendre une bonne heure pour espérer les visionner tous puisqu'il y en a une bonne cinquantaine! L'ensemble est organisé autour de trois thèmes: courbes et espace, texture et matière, processus et mouvement. Mais finalement, peu importe cette subdivision car les séquences présentées plongent dans le rêve. Une main tend un œuf et le lance en l'air. La coquille s'effrite lentement et laisse apparaître l'ébauche d'une tête humaine dont les traits s'affinent. Le décor change: l'œuf se retrouve à l'intérieur d'un écran de télévision qu'il traverse pour venir se reposer délicatement dans le main de l'homme. Son visage est celui qui est apparu au début. De l'œuf à la poule, il n'y a qu'un pas: ainsi, une autre séquence, intitulée « la vision d'une poule », s'enhardit à reproduire ce que voit la bête.

Le décor représente un salon d'appartement. La poule se dandine au gré de son humeur puis semble intriguée par une prise de courant. Pour nous, humains, une prise électrique se réduit à deux petits trous insignifiants tandis que la poule observe deux immenses tunnels. Qui s'y frotte, s'y pique. Elle n'est pas au courant qu'il y a du courant. Clash. Maintenant je deviens une mouche collée au plafond. La pièce est déformée. Toutes les lignes de perspectives se tordent en courbes. Vertige. Je me mets à voler à partir d'une photo satellite d'une trajectoire de lignes brisées. Observez donc comment les mouches se déplacent: elles ne nagent jamais les virages en sous-pèdes! Le fatoutail m'arrive dessus à grande vitesse; looping; et je fonce vers le plafonnier. Les images sont d'un réalisme surprenant même si elles présentent un aspect qui évoque le dessin animé. Changement d'échelle: me voici à bord d'une fusée en orbite au dessus de Los Angeles. La baie sensible minuscule. Elle est à peine plus grande qu'une virgule au milieu d'une page. Manettes en avant, je pique du nez. Quelques secondes plus tard, la fusée survole les flots puis la baie et poursuit sa route vers l'intérieur des terres. Désert et montagnes. Les détails s'accroissent. Je distingue parfaitement chaque plume de terrien car je suis maintenant à quelques mètres du sol. Encore plus près et je ne vois plus qu'un gros carré sur l'écran. En fait, je viens d'atteindre la limite de précision de la base de données. Techniquement, cette animation a été réalisée à partir d'une photo satellite de la région de L.A. Grâce au relevé topologique, à l'aide de courbes de niveau, la hauteur de chaque point de la carte a été stockée dans la mémoire d'un gros ordinateur. Un chiffre: la taille de la base de données représente l'équivalent de 1 300 000 pages de texte au format de poche! La performance est d'autant plus impressionnante que, là encore, le réalisme est poussé: le relief du terrain, en couleurs à un aspect naturel.

Suite page 40

15/15

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



Un simulateur de chasse de super qualité et qui s'est déjà vu décerner le prix du meilleur simulateur. Des missions d'une beauté saisissante avec combats basés sur mer complétement de multiples scénarios de combats basés sur terre. Jet vous permet aussi d'explorer le monde des Scenery Disks de SubLOGIC à la vitesse de la lumière!

FLIGHT SIMULATOR (SIMULATEUR DE VOL)

Presque 1,5 million exemplaires de ce programme de simulation de vol de premier choix ont déjà été vendus. Compatible avec les Scenery Disks de SubLOGIC.

Disponible dès maintenant avec une documentation française et distribué en France à un prix très compétitif sur les machines suivantes: IBM PC*, Commodore 64/128, Atari ST, et Amiga.

SubLOGIC est une société qui se consacre à la production de simulateurs de vol les plus sophistiqués. Nos publicités "Flight Notes", à paraître prochainement, vous donneront une description détaillée des produits et projets actuel de SubLOGIC.

* Version IBM PC vendue par Microsoft Corporation.

subLOGIC
35 Piccadilly
Suite 101-110
London W1V 9PB
GREAT BRITAIN

Double Dragon, International Karate Plus, Castle Warrior...

C'est la folie ! Des nouveautés nous arrivent en grand nombre. L'avalanche des titres pour les fêtes de fin d'année commence.

Affûtez vos joystick,

vous en aurez besoin, les softs que nous vous présentons sont superbes ! Ces previews vous permettront sûrement de choisir vos cadeaux de Noël !



Xor (Amiga)



Thunder Blade (C 64)



Star Blast (ST)



Pacmania (Amiga)



Outrun (Amiga)



Batman (ST)



Denaris (Amiga)



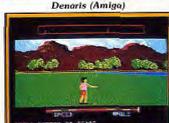
Shuni (CPC)



Double Dragon (Sega)



Risk (PC)



California Games (ST)



Led Storm (ST)



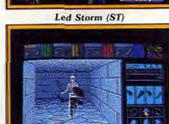
Phaser One (CPC)



1789 (MSX 2)



No Excuses (ST)



Dungeon Master (Amiga)



Archipelago (ST)



Blazing Barrels (ST)



Double Dragon (ST)



Flying Shark (ST)

BRITISH TELECOM : au moment où vous aurez ce numéro de Tilt, entre les mains, **Flying Shark**, un shoot-them-up, sera (en principe) déjà disponible sur ST, C64 et Spectrum. Même label, même date de sortie pour **Blazing Barrels**, un jeu d'action qui a pour cadre une petite ville du Far West.

MBC : après le **Manoir de Frozarda** et **Mike et Moko**, voici **Shuni**, un jeu d'aventure à deux joueurs comportant une séquence arcade (un casse-briques). Sa sortie sur CPC est prévue pour février 1989. Continuez avec **Phaser One**, un jeu de plates-formes sur CPC qu'on nous annonce pour février 1989. Termions, pour les produits MBC, avec un jeu qui sort sur MSX21 Son titre : **1789**, un jeu d'aventure sur la Révolution française. Ce logiciel sera disponible début 1989.

US GOLD : **California Games**, un titre très attendu, sortira sous le label Epyx/US Gold. Cette simulation sportive est prévue sur ST pour fin novembre. **Thunder Blade**, dont vous pouvez lire l'avant-première (version ST) du numéro de Tilt, sort également sur C64. Sa sortie est prévue pour début décembre 1989.

SEGA : du nouveau pour cette console avec **Double Dragon** et **Gole Vellius** ; VIRGIN SOFTWARE sort, sous le label Leisure Genius, une version micro du célèbre jeu de société **Risk**. Sortie prévue fin décembre sur PC. GO présente sur ST un jeu d'action nommé **Led Storm**, dont la sortie est prévue pour décembre 1988. **Denaris** (text-katakis) nous arrive bientôt (janvier) sous le label GO/Rainbow Arts. Ne manquez pas le test de ce superbe shoot-them-up sur Amiga dans le prochain Tilt !

OCEAN nous offre bientôt avec **Opération Wolf**, un jeu qui a pour héros le fameux Batman. Sortie en décembre sur ST et C64.

MEDIAGENIC sort enfin **International Karate +** sur ST ! Il est superbe ! Test dans le prochain Tilt.

PSYGNOSIS annonce pour ce mois-ci la sortie sur ST de **Menace** et **Chrono Quest** sur Amiga.

DELPHINE SOFTWARE : le travail sur **Castle Warrior** progresse à grands pas mais sa sortie sur ST et Amiga est prévue pour début 1989. Patience !

EXXOS : ça y est ! **Purple Saturn Day** est terminé ! On en possède une version complète, ce qui nous permet de vous annoncer le test dans le prochain Tilt.

ARCANA nous présente un sympathique jeu d'action nommé **No Excuses**. Sortie imminente sur ST.

ELECTRONIC ARTS : **Neuro-mancer** devrait déjà être disponible fin novembre. Ce jeu de rôle, signé Interplay, va faire un tabac chez les possesseurs de C64. Test dans 15 jours !

Grand Prix Circuit, une simulation de course de F1 sera disponible sur PC et C64 en décembre.

LORICIELS adapte **944 Turbo Cup** sur Amiga, CPC et Thomson. Toutes ces versions sont déjà

sur les rayons des boutiques. FTL : **Dungeon Master** est enfin sur Amiga ! J'en connais qui vont passer des nuits blanches !

Mieux, **Dungeon Master II**, « The Return of Chaos » sera disponible fin novembre sur ST !

GRAND SLAM : les versions ST et Amiga de **Pacmania** sont déjà en vente.

Précipitez-vous pour les acheter, elles sont superbes.

US GOLD : **Outrun** est dorénavant disponible sur Amiga ! A vos joystick !

DOMARK vient tout juste d'adapter **Return of the Jedi** sur ST. LOGOTRON revient à la charge avec **Xor**, un jeu d'arcade sur Amiga.

Star Blast, est un jeu d'arcade en 3D avec des graphismes pleins sur ST sera disponible début 1989. **Archipelago** est un superbe jeu très original, doté d'un scrolling multidirectionnel impressionnant. Sortie de la version ST prévue pour mars 1989.

Dany Boaluck et Alexandre Zenu

LORICIELS

720

SIMULATION AVENTURE ACTION

POUR ATARI ST
AMSTRAD CPC
IBM PC ET
COMPATIBLES

Suite de la page 37

PIXIX

La première conférence annuelle sur l'Image Numérique s'est tenue du 24 au 28 octobre à la Grande Halle de la Villette. Cette nouvelle manifestation (avec les salons Imagina et Parigraph) vise un double objectif : d'une part, transmettre les savoirs en organisant des rencontres et des ateliers ; d'autre part, présenter les nouveaux matériels et logiciels. Pour donner la mesure du caractère extrêmement pointu des sujets abordés, citons parmi les moins absents : algorithme de diamètre optimal dans R3 ou encore algorithme tampon de profondeur, à balayage parallèle, à charge répartie pour l'Hypercube iPC. L'intitulé du

suivant étant irrésistible, nous vous le livrons brut : interface orientée objet pour la manipulation de formes codées au moyen de régions (?). Comme quoi, on a beau dire, l'infographie, ça rigole sec ! Pour en revenir à des nourritures plus terrestres, nous avons vu le digitaliseur 3D de la société Idessa. C'est une sorte de stylo rétro à un *Macintosh II*. On le promène sur un volume dont la taille maximale ne doit pas dépasser cinq cents décimètres cube. L'objet est posé sur une surface magnétique. L'écran affiche en direct la représentation spatiale correspondante. Miraculeux ! Au détour de quelques stands, les stations de travail Apollo bombaient leur torse devant les ricanements des stations graphiques Tektronix.

Mes yeux s'embrouillaient et j'appuyai machinalement sur un autre bouton pour m'abreuver d'autres nouvelles images. En effet, vertu du vidéo-cube oblige, on est libre de voir ce qu'on veut, quand on veut, sans attendre. Les films sont projetés sur des écrans de moniteurs reliés à des vidéo-circuits. Devant soi, cinq boutons permettent de sélectionner un film. Cette partie de l'expo porte le nom de bibliothèque. Elle est conçue pour rapprocher les images d'hier et d'aujourd'hui. Chaque écran est placé au centre de présentoirs.

Ainsi, pour illustrer le thème « courbes et espaces », on découvre de très vieux précis de géométrie descriptive dont certaines éditions datent du XVIII^e siècle. Les pages sont remplies de croquis et d'équations impénétrables pour le néophyte. Mentionnons la présence d'articles divers et variés : un télescope, une sphère céleste trinitaire du XVII^e siècle, une molécule articulée en bois peint, une carte de France, une maquette de Citroën BX, etc. Ceux qui veulent vraiment en savoir plus sur la fabrication des images peuvent assister aux démonstrations (trois par jour) effectuées par des infographistes professionnels. Ils opèrent sur des stations de travail Bull SP57 300, machines à classer dans la catégorie des mini-ordinateurs. Ils disposent d'un petit disque dur de 300 mégaoctets et travaillent en mémoire virtuelle. Selon les dires

Un micro aux commandes

Après s'être employée à la mise au point de coquips de logiciel complets faisant du logiciel



L'Ashecom : le pilote sur micro...

Flight Simulator un véritable outil de formation pour aéroclubs (Tit n° 53 p. 22), la société Reneco invente aujourd'hui une nouvelle application des simulateurs de vol sur micro-ordinateur : l'initiation à l'aéromodélisme. Pour moins de 1 000 F, le boîtier de commande Ashecom permet en effet à tout utilisateur des logiciels *Flight Simulator* et *3D Helicopter Simulator* — qui doivent être dans ce cas utilisés en mode de visualisation externe — de se placer dans les conditions de pilotage d'appareils radiocommandés. L'Ashecom est d'ailleurs fabriqué à partir d'un véritable boîtier de radiocommande. On y retrouve les deux manches actionnés par les pouces ainsi que les « trim », curseurs assurant un dosage très précis de l'action des commandes. Avec le logiciel *Flight Simulator*, la manette de gauche agit sur l'empennage tandis que celle de droite contrôle les gaz et actionne les ailerons. Reneco n'a pourtant pas poussé l'analogie avec les boîtiers de radiocommande jusqu'à supprimer tout câble de liaison ! Celui de l'Ashecom se raccorde simplement aux prises pour joystick de la carte de jeu IBM. L'intérêt de ce produit sautera aux yeux des infortunés amateurs d'aéromodélisme ayant hérité aux premiers tours d'hélice des modèles d'épaves et de travail patient. L'Ashecom permettra en particulier au débutant de se familiariser avec un piége redoutable : l'inversion du sens des commandes lorsque les appareils arrivent de face.

Jean-Philippe Delalandre

Des micros au café

Les adaptations vous connaissez : un jeu d'arcade connu devient un programme sur micro. Et voilà maintenant l'inverse...

Connue de tous les amateurs de jeux sur micro-ordinateurs, la société Loricels se lance dans de nouveaux horizons. Certes, dirons les observateurs au courant de tous les dessous du petit monde de la micro, la diversification de Loricels n'est pas chose nouvelle. La société de Rueil possède déjà une firme associée étudiante de produits professionnels : Priam. Cet éditeur du traitement de texte *Evolution* est directement lié à une autre société de Rueil : celle de s'imposer sur un marché tenu par un quarteron d'entreprises japonaises et américaines : les bornes d'arcade !

Oui, vous avez bien lu, Loricels va prochainement introduire des jeux de café issus de ses équipes de développement. On imagine aisément que percer sur ce marché, aux mains de géants tel Sega, Nintendo et autres, pose de nombreuses difficultés pour une entreprise comme Loricels. C'est pourquoi une approche « décalée » a été choisie. Le but n'est pas de faire des jeux à l'image de *Thunder Blade* ou *Out Run* qui ne représentent qu'une part marginale du marché des bornes d'arcade. Du fait du prix particulièrement élevé de ce type de systèmes (de l'ordre de 250 à 300 000 F), leur rentabilité n'est envisageable que dans des lieux à fort débit. Autrement dit, dans des villes d'importance comme Paris, Lyon, Marseille, etc. Les jeux que l'on trouve dans ces villes sont petits ou moyens et même dans les cafés de certaines grandes cités sont d'un prix plus faible. C'est ce marché que vise Loricels.

Actuellement, une borne d'arcade relativement simple est proposée aux alentours de 30 000 F. La firme de Rueil proposera donc les siennes à environ 12 000 F ! Une telle différence de prix trouve sa source dans la structure interne des consoles. Les modèles venus du Japon possèdent des cartes

électroniques, une intelligence embarquée, de niveau technologique élevé et d'un coût de revient en rapport... Sans trop sacrifier à la qualité, Loricels parvient à réduire ces coûts. Ils utilisent une partie matérielle issue de la fabrication en très grande série et dont le prix est conditionné par les économies d'échelle réalisées par un grand industriel de la micro. Ne nous faisons pas plus saliver : le secret de Loricels est d'utiliser un *Amigo 500!* Oui, vous avez bien lu : les consoles Loricels sont architecturées autour d'*Amigo 500* légèrement modifiés et assortis d'un disque dur. Les développements des programmes ne posent aucun problème. Les équipes de Loricels connaissent déjà la machine. De plus, les jeux proposés sont directement issus du catalogue classique Loricels. Ainsi, les deux premiers titres en mise place seront *Space Racer* et *Turbo Cup* dans des versions revues et corrigées. Il n'en reste pas moins que ces programmes sont d'ores et déjà rentabilisés, ce qui se ressent aussi sur le prix de revient de la

borne d'arcade. Pour parvenir à ses fins (8 000 consoles écoulées la première année), Loricels a passé un accord avec une société nommée Néo. Cette dernière s'occupe de la réalisation et de l'étude de la partie matérielle de la console ainsi que de la distribution. Pour sa part, Loricels se concentre sur les développements logiciels. Toutefois, le prix de base n'est pas le seul argument de ces si originales consoles. Lors de la venue d'un nouveau titre, les possesseurs de consoles « Made in Japan » se voient proposer un échange de carte électronique, ce qui se traduit par une facture d'un montant non négligeable. Avec les consoles à base d'*Amigo*, il n'en est rien : il suffit d'écrire la programmation sur le disque dur. Résultat : pas de stock, un service après vente simplifié, des coûts de maintenance compressés dont l'effet est parfaitement calculable par l'exploitant. Ces arguments permettront-ils à Loricels de s'imposer sur le marché du Coin Op ? On a du mal à ne pas y croire...

Mathieu Brisou

Scanners en vue
Spécialiste du scanner, la société Cameron continue à développer sa gamme de produits...

La société Cameron annonce la venue d'un nouveau *Handy Scanner* : le type 4. Fonctionnant sur *Amigo*, PC et compatibles ainsi qu'*Atari ST*, il est commercialisé à 2 990 F HT et remplace le *Handy Scanner* type 3. Il permet la numérisation d'un signal en 200, 300 et même 400 dpi selon seize niveaux de gris. Il est livré avec les programmes *Handy Painter* (digitalisation) et *Handy Reader* (reconnaissance de caractères). Ce dernier subit d'ailleurs d'importantes modifications. Il propose un mode nommé « Read & Teach » qui permet de stopper le programme en cours de route lorsqu'un mot laisse une doute et ce, afin de le corriger en direct. De plus, ce mode apprend à l'ordinateur à reconnaître des mots ou symboles complexes. Enfin, le nouveau *Handy Reader* propose

un taux de reconnaissance plus élevé que sur les précédentes versions. Pour sa part, *Handy Painter* propose une fenêtre miniature qui facilite le positionnement des images scannées les une par rapport aux autres. Autre perfectionnement : la possibilité d'envoyer les images en mode compressé afin d'économiser de la place sur les disquettes.

Enfin, en ce qui concerne les ordinateurs de type PC ou compatibles, signalons la venue d'une nouvelle carte d'interface compatible avec tous les scanners Cameron, qu'ils soient de type *Handy Scanner* ou bien *Personal Scanner*. Capable de prendre en charge des scanners 400 dpi, elle se distingue par sa facilité à reconnaître automatiquement le scanner mis en œuvre. D'autre part, elle se révèle plus rapide que l'ancienne. Pour conclure, soulignons que certains numéros font état de la venue d'un *Handy Scanner* type 5 à partir de début 1989. Nous ne connaissons pas les caractéristiques techniques de ce modèle mais nous vous tiendrons au courant... Mathieu Brisou

Loricels

**ESPIONNAGE
CHARME
ACTION**

**POUR ATARI ST
AMSTRAD CPC**

A3, un écran ZZ Screen et un programme ZZ 2D en version 1.3. De son côté, la Station PAO est proposée à un peu moins de 60 000 F HT. Elle est architecturée autour d'un Mega S74 avec disque dur, d'une imprimante Laser Atari, d'un écran A3 ZZ Screen et d'un scanner ZZ Scan 300 dpi. Le prix comprend un programme de PAO, le programme ZZ Lozy Paint, une formation et la maintenance sur site. On voit, Human Technologies s'attaque directement au marché professionnel en commercialisant des cibles mises en œuvre par Atari. Étonnant, non ?

Mathieu Brisou.

LIVRES ET MICRO

Noël approche et là, deux cas de figure : votre grand-mère, tante, oncle, etc., est définitivement séfi à l'idée de vous offrir un soft ou un abonnement à *TiL*, ne veut pas vous donner des centes cent cinquante francs qui vous permettraient de vous offrir Iron Lord (hé oui, il arrive) et s'est juré de vous faire lire un livre dans l'année. Deuxième cas de figure : vous avez des tas d'idées de cadeaux qui on pourrait vous faire (joy, soft, ou même un nouveau micro ou encore un abonnement à *TiL* — ça, c'est une très bonne idée —) mais, pour les autres, ceux qui n'aiment pas le micro, vous sèchez lamentablement.

Une fois de plus, *TiL* vous salue : faites-vous offrir ou offrez « LE » livre de l'année, celui qui passera dans les critiques littéraires

de la presse micro — et ils sont exigeants, je vous jure — et qui est carrement génial. Il s'appelle « Presque l'Amérique », il est édité par Renaudot et Cie Éditeurs et ne coûte que 115 F. Et qu'est-ce qu'on dit au monsieur? Merci Tonton TiL!

JOHN SCULLEY
par John A. Byrne

De Pepsi à Apple

Un génie du marketing raconte son odyssey

Grasset

De Pepsi à Apple, un génie du marketing raconte son odyssey, John Sculley avec John A. Byrne. Ed. Bernard Grasset. 396 pages, 120 F.

« Cher Monsieur Steve Jobs, en faisant des mots croisés, j'ai rencontré la définition suivante de travail Atari à base de 68030 devait se dérouler en première mondiale dans notre doux pays de France. Finalement, ce nouveau produit a été révélé au Comdex qui s'est tenu à Las Vegas du 14 au 15 novembre. On ne connaît pas les raisons précises de ce choix mais nous ne pouvions que regretter cet état de fait... »

La vie de ce directeur de CD-Rom Atari est de la même manière suspendue. En effet, Atari ne sort pas ce périphérique tant que la partie logicielle n'est pas au point. C'est-à-dire tant que des CD-Rom ne sont pas disponibles. Signaux qu'à l'heure actuelle, quatre sociétés françaises travaillent sur divers projets CD-Rom avec l'agrément d'Atari France.

La finalisation de ces développements devrait intervenir fin 88, début 89. Pour sa part, la filiale germanique de la firme de Jack Tramm à ou l'idée de réaliser un CD-Rom regroupant tous les programmes vendus par Atari Allemagne. Cette initiative reste toutefois localisée et d'après nos informations, il ne semble pas que la filiale française ait un projet similaire...

Le récit veut éviter les ornements des statistiques de progressions trop fantaisistes ainsi que l'autohagiographie (je suis le meilleur, voici pourquoi et comment). Alors Sculley ne nous épargne rien de son déclinement intérieur au moment de licencier Jobs qui

l'avait embauché, il traite des crises de coups de fil sur la version prochaine du Mac II à un million de résolutions de mémoire centrale (p. 285) ; les traducteurs n'ont manifestement pas fait relire leur travail par des informaticiens et semblent parfois s'émêler les principaux dans les ordres de grandeur. Denis Scherer

Atari: du neuf...

Mise au goût du jour de certains périphériques, venue de cartouche pour le XE Game System : Atari prépare la fin d'année. Les très attendus CD Rom et console de travail ne sont pas oubliés pour autant...

Nous vous en parlons il y a peu de temps : le serveur Atari arrive. Toutefois, au moment où nous écrivons ces lignes, nous ne sommes toujours pas la date de mise en vente. D'après nos sources, tout est au point mais Atari ne trouve pas son « Monsieur Steve ».

Dans ce contexte, on comprend que le lancement soit quelque peu repoussé. La présentation de la déjà célèbre console de travail Atari à base de 68030 devait se dérouler en première mondiale dans notre doux pays de France. Finalement, ce nouveau produit a été révélé au Comdex qui s'est tenu à Las Vegas du 14 au 15 novembre. On ne connaît pas les raisons précises de ce choix mais nous ne pouvions que regretter cet état de fait...

La vie de ce directeur de CD-Rom Atari est de la même manière suspendue. En effet, Atari ne sort pas ce périphérique tant que la partie logicielle n'est pas au point. C'est-à-dire tant que des CD-Rom ne sont pas disponibles. Signaux qu'à l'heure actuelle, quatre sociétés françaises travaillent sur divers projets CD-Rom avec l'agrément d'Atari France.

La finalisation de ces développements devrait intervenir fin 88, début 89. Pour sa part, la filiale germanique de la firme de Jack Tramm à ou l'idée de réaliser un CD-Rom regroupant tous les programmes vendus par Atari Allemagne. Cette initiative reste toutefois localisée et d'après nos informations, il ne semble pas que la filiale française ait un projet similaire...

(nous la rédaction de *TiL*) de coups de fil sur la version prochaine du Mac II à un million de résolutions de mémoire centrale (p. 285) ; les traducteurs n'ont manifestement pas fait relire leur travail par des informaticiens et semblent parfois s'émêler les principaux dans les ordres de grandeur. Denis Scherer

les meilleurs logiciels sont à Conforama



en cassette
149 F
en disquette
199 F

• Space racer
• Bob winner

Pour PC 5,25 ou 3,5
Amstrad, Thomson



en cassette
149 F
en disquette
199 F

A 320
Pour PC 5,25 ou 3,5
Amstrad, Atari

199 F
Voiture + Doc.
+ Cassette

249 F
Voiture + Doc.
+ Disquette

Dans le socle :
Cassette ou Disquette
avec documentation



Pour PC 5,25 ou 3,5
Amstrad,
Atari ST, Thomson

CONFORAMA

DISPONIBLES
DANS TOUTES
LES MAGASINS

PRIX VALABLES
JUSQU'AU
31 DÉC. 1988

Le pays où la vie est moins chère.

Minitel et la fête

Ni rose ni rouge, le serveur 36-15 LAFETE aurait plutôt la couleur du champagne. En service depuis le 15 octobre, il propose aux habitants de Paris et de sa banlieue un journal complet de la fête dans leur région. Un serveur pour oublier le minitel... et assurer la réussite d'une soirée.

Que font les fêtes lorsqu'ils ne font pas la fête ? Ils lui consacrent un serveur thématique à jour en temps réel des fêtes et des soirées en tous genres de la capitale et de sa banlieue. 36-15 LAFETE ambitionne de créer une dynamique susceptible de rendre aux zones urbaines un souffle de vie nocturne afin de les sauver de l'ennui. Une intention qui s'inscrit dans la lignée des objectifs de la mission d'urbanisme Banlieue 89 à laquelle collabore Claudio Leonard, directeur de la société Espace Fort dont dépend le serveur.

Mais 36-15 LAFETE ne se contente pas de répertorier et de présenter l'ensemble des manifestations culturelles et des fêtes de la région parisienne, de faire l'inventaire des lieux et de leurs soirées thématiques. La vocation véritable de ce serveur est peut-être encore plus nettement illustrée par des rubriques offrant aux fêtes et entrepreneurs nombre d'adresses et de conseils pratiques indispensables à l'organisation de soirées réussies.

Pour que la spontanéité festive trouve les moyens de sa réhabilitation, 36-15 LAFETE permet aux chichos, branchos et autres CBCBG de naviguer aisément dans une grande masse d'informations et d'y puiser des adresses de musiciens, de loueurs de matériel, d'animateurs en tous genres, ou tout simplement des idées.

La société Espace Fort devrait prochainement prolonger l'effort d'animation des villes minitel à travers 36-15 LAFETE par la création d'un serveur complémen-

taire destiné aux responsables d'organismes culturels, aux professionnels de la fête ainsi qu'aux élus locaux qui pourront également y trouver une aide sérieuse à l'organisation de fêtes et de manifestations diverses (informations sur le sponsoring et les subventions notamment).

Accessible par le 36-17, PROFETE devrait également consacrer une rubrique entière à l'organisa-

tion au niveau local du bicentenaire de la Révolution. Susceptibles d'arracher les accents de la communication télématique à leur pianotage anonyme et au dialogue sur écran en provoquant des occasions de rencontres véritables, de tels projets montrent que le minitel ne concourt pas nécessairement au repliement de l'individu sur son univers domestique.

Jean-Philippe Delalande

Amstrad Expo 88: evolution ou revolution?



Organisée sous l'égide d'Amstrad France, Amstrad Expo 1988 a été l'occasion pour beaucoup de découvrir les nouveaux PC 2000. Mais, les amateurs de microloisirs n'étaient pas oubliés pour autant et ce quel que soit le type de leur machine. A condition qu'il s'agisse d'un Amstrad, tout de même...

Amstrad Expo version 1988 s'est donc tenue du 4 au 7 novembre 1988, porte de Versailles, à Paris. Salon d'importance puisqu'il recouvre une part non négligeable du marché français, il a permis à nombre de personnes de prendre le pouls de la micro ludique, personnelle et semi-professionnelle dont Amstrad est un des artisans majeurs grâce à sa gamme de PC et PCW...

A tout seigneur, tout honneur. Commençons par le stand de l'organisateur de cette exposition: Amstrad himself. Pour la petite histoire, relevons la présence dans les allées d'Alan Michael Sugar. Cet élément prouve d'ailleurs l'importance du marché français pour la firme britannique. Histoire

de conforter sa présence sur notre marché. Amstrad met en avant sa gamme professionnelle. Les PC série 2000 étaient présents en force: PC 2086 en démonstration sur la grande majorité des stands, PC 2286 et 2386 pointant le bout de leur nez. Rappelons que ces machines disposent en standard d'une carte graphique VGA étendue, d'un écran monochrome ou couleur de qualité, d'un lecteur de disquettes 3 pouces 1/2 à 720 Ko formatées, d'une souris, d'un clavier étendu, de ports souris, sériés, imprimante et lecteur de disquettes externe, de Windows et de MS-Dos (pour plus d'informations sur la gamme PC 2000, reportez-vous à la page 40 du numéro de Tilt 59). La présence

de cette gamme a été l'occasion pour beaucoup de confirmer leurs premières impressions: compatibilité sans problèmes, matériel bien fini, capacités graphiques incontestables servies par une gamme complète d'excellents moniteurs. Autre représentant de la gamme PC d'Amstrad, les PPC se faisaient assez discrets. Il est vrai que la percée de ces machines, annoncée à l'occasion de leur lancement, est toujours attendue. C'est pourquoi Amstrad renforce les arguments propres à cette gamme grâce à la venue d'un moodem interne agréé PTI.

Les divers exposants relatifs à l'univers MS Dos présentent toutefois un nombre plus que limité de réelles nouveautés. Sur le stand Power Products, on pouvait voir un système de sauvegarde de disque dur assez attrayant. Le Power Imageur est un streamer à base de... magnétoscope de type VHS. Avantage de ce système par rapport aux streamers classiques: un coût d'utilisation compétitif du fait du prix des cassettes VHS de l'ordre de 100 F.

Connue pour ses produits sur Atari ST, la société Wings présentait son déjà vu ScanMan. Ce mini scanner fonctionnant sur PC et PS est proposé à un peu moins de 2 700 F TTC. Un prix abordable pour une résolution de 200 dpi (dot per inch) seulement mais la possibilité d'obtenir des images au format PCX, Tiff et... Mac!

Tourjons pour PC, Wings introduit une nouvelle version du logiciel de PAO, TimeWorks Desktop Publisher livré avec un module d'exécution Gem 3 et, grande nouveauté, avec un programme permettant de dessiner ses propres polices de caractères dont les corps varient de 3 à 99 points. Autre produit: Micro Draft est un programme de dessin technique dont le faible prix (moins de 500 F) cache des performances tout à fait honnêtes. Ce logiciel existe d'ailleurs aussi sur CPC. Faisant ses premières armes sur PC et compatibles, l'association APC propose le DVI. Ce logiciel permet la capture d'une page Minitel, son stockage et son impression. Comportant une disquette 5 pouces 1/4 et un câble, il est annoncé à 350 F TTC. Ce prix semble d'autant plus excessif que la réelle justification de ce produit est assez difficile à percevoir... Plusieurs éditeurs majeurs de l'univers PC étaient eux aussi présents. Micro Application, présent en force, a introduit divers pro-

fnac

LOGITHÈQUE



LE SUPER PACK DE NOËL*

* disponible sur ST, AMIGA, PC (5 1/4 et 3 1/2) 299 F



PACK DISPONIBLE SUR C 64 DISC (169 F)
AUTRE SUPER PACK POUR NOËL
TRINIAI, PURSUIT, SPACE TUNNEL
BRAIN POWER, CARNES DE THÉNÉBÉ
ROAD KILLER SUR THOMSON DISC 199 F

UEN

disponibles dans les FNAC
cette sélection est proposée par la FNAC et UBI-SOFT

Tél. 16 1 48 98 99 00

duits dont « Bien débiter Ms Works » n'est qu'un modestissime dérivé. Superbase 4, EFA Draft Plus et autres sont en effet plus intéressants. Ils apportent des réponses à des problèmes courants tels que la réalisation d'un SGBD (Système de gestion de bases de données) graphique, pour l'un, la création de schémas pour l'autre. Pour sa part, Priam introduit une nouvelle version Sunset de son traitement de texte Evolution. Dénommé Evolution Sunset II Manager (pourquoi faire simple lorsque l'on peut faire compliqué ?), il est proposé à un prix moins de 500 F HT. Fonctionnant sous l'intégrateur graphique GEM de Digital Research, il est entièrement Wysivuy (What You See Is What You Get), possède des fonctions de tabulation, facilite l'intégration de graphismes dans un texte, etc. Parallèlement, Priam annonce une version 1.5 d'Evolution entièrement adaptée aux Amstrad PC. « Nécessitant GEM ou Windows (selon la version choisie), il est livrable en disquettes 5 1/4 ou 3 1/2 ou 3 pouces 1/2. Son prix varie de 940 F à 1 340 F HT selon les versions. Sur le stand Borland, on pouvait assister à des démonstrations de divers langages ainsi que de l'ensemble de sa gamme de produits bureautiques : Sprint, Alpha Lextis, Quattro. De la même manière, Microsoft proposait des démos de ses produits vedettes. A signaler une attraction originale : la présence de l'Astralège de la société Reneco. Ce véritable simulateur de vol dont Tilt vous a révélé l'existence en avant-première dans son numéro 42 est basé sur Flight Simulator en version 3. Autour de ce dernier, Alain Renier (créateur de l'Astralège) a conçu une espèce de cockpit où toutes les commandes sont prises en charge par divers interrupteurs, commutateurs et autres. Le résultat est assez convaincant, le public ne s'y est pas trompé ! De façon plus générale, les jeux sur PC étaient au rendez-vous par le biais de plusieurs éditeurs français. Loricels, Titus, Ubi Soft, Coktel Vision faisaient des démos de leurs produits sur ce type de machines ou bien annonçaient la venue d'une version PC de divers produits. Un regret toutefois : le programme ludiques sur PC ne tiennent pas suffisamment parti des nouveautés graphiques des Amstrad PC.

En effet, rares sont les programmes exploitant la carte EGA des



Sur le stand Amstrad : mise en avant de la gamme de moniteurs haute résolution destinée à la série PC 2000.

PC 1640 et encore plus rares sont ceux en mesure d'exploiter la carte VGA de PC 2000. Espérons que cet état de fait ne se prolonge pas. Le phénomène le plus intéressant en matière de PC réside toutefois dans la venue de divers produits MIDI — cartes et extensions —, qui permet à ce type de machine de directement concurrencer les ST d'Atari sur un



Présenté sur le stand Microsoft, l'Astralège de Reneco est un simulateur de vol structuré de Flight Simulator.

domaine d'application en plein boom du fait de l'avènement du « House Music ». Ainsi, Fretless International (une société « ben d'cheu nous » contrairement à ce que son nom pourrait faire croire) propose le Sequence 1000. Ce séquenceur, nécessitant une carte Hercules, est en mesure de gérer mille pistes simultanément et en temps réel. Elle a de quoi faire pâlir des logiciels tel Studio 24 sur ST : environnement graphique à base de menus déroulants, principes de base calqués sur ceux mis en œuvre sur les magnétophones, sauvegarde du bureau électronique

ordinateurs. Certes, mais si c'est le cas, pourquoi ne pas prendre un PC 1512 Amstrad qui est, lui, un véritable ordinateur. En outre, les capacités en traitement de texte de ce dernier sont incalculables grâce à des programmes comme Sprint de Borland. La véritable concurrence n'est pas forcément celle que l'on croit ! Pour en revenir aux PCW, signons que l'association APC (déjà éditrice de « Locoscript en 50 fiches ») annonce la venue de « Les Fiches de Loco 2 » et s'est associée, pour cette opération, à la société Intercom Presse 12, place Berthe-Albrecht, 93100 Montreuil. Cette dernière annonce d'ailleurs la venue d'une « newsletter » nommée Script dont le but est de permettre au lecteur de tirer pleinement parti du programme Locoscript. Disponible uniquement sur abonnement, cette lettre d'informations est proposée à 180 F pour six numéros et la première édition est annoncée pour le 15 novembre. Toujours pour PCW, Power Product introduit des polices de caractères supplémentaires pour son programme de mise en page DTP-PAO et annonce divers produits sur lesquels nous aurons l'occasion de revenir. Mais, le PCW s'attaque à d'autres domaines que le traitement de texte ou la PAO puisqu'il dispose d'une carte Midi que l'on pouvait voir en démonstration sur le stand Loistech. Il est vrai que pour piloter un synthétiseur à partir d'un ordinateur, nul besoin de souris, icônes dans tous les sens, technologies de pointes et autres éléments qui compliquent trop souvent la vie de l'utilisateur !

La gamme CPC n'était pas oubliée ! Premier argument de vente de ces ordinateurs : la station Micro Télé dont nous avons déjà parlé à plusieurs reprises. Il est vrai que posséder un second téléviseur plus un ordinateur pour le prix d'un téléviseur couleur classique est assez attrayant. Surtout lorsque les programmes proposés par cet ordinateur s'avèrent finalement de fort bon niveau. Ainsi, Opération Wolf d'Ocean, sur CPC, est une incontestable réussite. Nous n'hésitons d'ailleurs pas à dire qu'il se révèle qualitativement meilleur que son homologue sur ST lorsque l'on prend en compte les capacités inhérentes à ces deux systèmes. Plusieurs grosses sociétés d'édition grand public ont également présentes. Le grand breton US GOL attire à

REVENDEURS!
Bénéficiez de conditions exceptionnelles pour la fin de l'année. Contactez le distributeur chez l'éditeur :
SCM Tél: 07 231 56 00 BP 114 06561 Valbonne Sophia Antipolis

TILT D'OR CANAL+ 1988

ocean

Une recreation parfaite du Numéro 1 des jeux d'arcade au palmiers 1988 - 6 niveaux d'action palpitants s'animant sur l'écran de votre micro-ordinateur. Seul un jeu précis et rapide vous permettra de vous acquitter de cette mission qui vous entraîne dans des jungles étonnantes et des tortueuses ennemies et dans laquelle vous tentez de délivrer les prisonniers et d'assurer leur évacuation. Vous y retrouverez toutes les caractéristiques du jeu d'arcade original — réapprovisionnement du chargeur, bouteilles d'énergie, munitions cachées, grenades à fusées et bien d'autres choses encore.

TAITO
COM-OP

OPERATION WOLF



5/16

Kid's School

Les parents de mes enfants sont-ils les enfants de mes parents ?
 Drôle de titre pour un programme et a fortiori pour un programme de mathématiques destiné aux dix-quinze ans. Eh oui, je vends tout de suite la mèche afin de pouvoir vous présenter dans le vif du sujet. Les parents de mes enfants sont-ils les enfants de mes parents ? Ou : la somme des carrés est-elle égale au carré de la somme ? Tel est en substance le sujet abordé dans ce logiciel. Et pour faire passer le message, on constate que le travail s'effectue à divers niveaux et en plusieurs temps.

Géo-Primaire
 Un logiciel de plus à ajouter aux contingents des éducateurs de géographie mais qui ne vient en rien bouleverser la monotonie des programmes déjà existants. Seul de grande innovation peut-être, c'est de trouver un programme de géographie qui s'intéresse aux données de primaire, et traite de sujets tels que le soleil, la terre, les points cardinaux et les saisons. Mais ne vous réjouissez pas trop à l'avance, vous n'échapperez pas à

Sous le signe de la compétition automobile, le stand Loricels permettait de s'entraîner ou piloter...

les foules grâce à un simulateur de vol de deux places. Non loin de là, Loricels montrait Turbo Cup Anstrad en version non finalisée mais dont les qualités étaient déjà visibles. Orienté vers la course auto, le stand Loricels disposait d'une piste de course sur laquelle il était possible d'exercer ses talents de pilote au moyen de voitures télécommandées. L'un des stands édités français a été directement implanté aux USA. Titus, présentait Titan. Ce jeu d'arcade/aventure sur CPC se distingue par une grande originalité et une qualité de réalisation incontestable : les scrollings sont parfaits, les bruitages agréables, les graphismes variés. Nul doute qu'il fera parler de lui.

Peu de programmes nouveaux sur le stand Uni Soft mais des bandes vidéo passées en revue les produits à venir. Au passage, nous avons eu l'occasion de croiser des programmeurs et graphistes d'Uni plus ou moins en vacances : j'ai félicité mieux de vos succès que remarqué l'inattendu Actrice Béatrice.

Venu tout droit de Châlons-sur-Saône, Cobra Soft avait un stand à la militaire avec camouflages de campagne à l'occasion de la venue d'Action Service sur CPC. A signaler que sur ce même stand, on pouvait voir Captain Blood d'Ere Informatique ! Il est vrai que, comme la précieuse Bertrand Brocard, les deux sociétés font partie du même groupe. Au passage, un petit scoop : Cobra va prochainement rééditer la série de Meurtres dont le dernier est Meurtres à Venise et attendu avec impatience. Les programmes éducatifs étaient eux aussi fort bien représentés. Outre Hatier et sa gamme

Titre	Editeur	Année
1. Les Grands Défis	149 199F	
2. Les Grands Défis	149 199F	
3. Les Grands Défis	149 199F	
4. Les Grands Défis	149 199F	
5. Les Grands Défis	149 199F	
6. Les Grands Défis	149 199F	
7. Les Grands Défis	149 199F	
8. Les Grands Défis	149 199F	
9. Les Grands Défis	149 199F	
10. Les Grands Défis	149 199F	

Contrôle des connaissances

Contrôle des connaissances
 Opérations
 Calculs
 Carrés et sommes : vocabulaire
 Vocabulaire des phrases
 Carrés et sommes : congruences
 Vocabulaire des phrases
 Géométrie
 Contrôle des résultats
 avec ses autres stands

Les parents de mes enfants...

travail sur les carrés et la somme. Là encore, le vocabulaire est largement étudié pour une bonne famille des applications personnelles. Il est vrai que ce type de produit n'est pas de tous courants sur CPC. Citons pour mémoire, « Mini Journal », un programme de mise en page à 750 F livré avec vingt-trois pochettes de caractères et divers Clip Art. Il est proposé par Wings.

Côté utilitaires, Esat Software présente l'intégralité de sa gamme et Uranie Software proposait divers logiciels d'astrologie à des prix inférieurs à 400 F. Globalement, la surface dédiée aux CPC était similaire à celle réservée aux PC, mais les deux sociétés font partie du même groupe. Au passage, un petit scoop : Cobra va prochainement rééditer la série de Meurtres dont le dernier est Meurtres à Venise et attendu avec impatience. Les programmes éducatifs étaient eux aussi fort bien représentés. Outre Hatier et sa gamme

Titre	Editeur	Année
1. Les Grands Défis	149 199F	
2. Les Grands Défis	149 199F	
3. Les Grands Défis	149 199F	
4. Les Grands Défis	149 199F	
5. Les Grands Défis	149 199F	
6. Les Grands Défis	149 199F	
7. Les Grands Défis	149 199F	
8. Les Grands Défis	149 199F	
9. Les Grands Défis	149 199F	
10. Les Grands Défis	149 199F	

Géo-Primaire

aux notions plus austères ; sempiternels reliefs, courants et plans frontaliers.

Pour chaque thème abordé dans le programme, une série de petits exercices est proposée, se présentent soit sous forme de texte à compléter avec des mots qui sont affichés en haut de l'écran, soit sous forme de schémas à compléter, schémas qui, hélas, manquent tout souvent de clarté et de précision.

En outre, essayer de trouver les affinités des grands fleuves français sur une carte à une telle échelle peut sembler relever du tour de magie !

Formes ce type d'activités souvent familières l'école avec un certain vocabulaire spécialisé, on retrouve ici sans surprise les repérages de villes sur la carte et après de tels exercices, si vous ne savez pas placer Paris, Rennes et Bordeaux, vous êtes un peu bête. L'exercice et je passe et non des moindres, c'est que vous y mettez vraiment de la mauvaise volonté !

Et enfin, si vous posez des questions sur la Terre et le Soleil, vous pourrez toujours trouver un début de réponse, et encore si vous n'êtes pas trop exigeant ! (Disquette Micro C pour Anstrad CPC).

Matrice mathématiques 149 199F
 Contenu pédagogique...★★★★
 Prix...★★★★
 n.c.

MicroMania

LES NOUVEAUX SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA III
 NON STOP EN DÉCEMBRE MICROMANIA SERA OUVERT 7 JOURS SUR 7 DE 8 H A 20 H

3615 MICROMANIA
 FRAIS DE PORT GRATUITS.

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

Titre	Editeur	Année
LES GRANDS DÉFIS	149 199F	
+STRÉPTÉRIER-BIONIC COMMANDO	149 199F	
SIDE ARMS-GUNSMOKE	149 199F	
+DESOLATOR-SHACKLED	149 199F	
COMMAND PERFORMANCE	149 199F	
+MERCENARY-HARBALD+TRANTOR	149 199F	
+ELVATHAN+ROBBLEIGH	149 199F	
SHACKLED-AROLDUMEN MAN	149 199F	
+CHOLO+NEXO-TENTHRA	149 199F	
SPACE ACK	1291 49F	
+CYBERNOID+NOTHISTAR	149 199F	
+ZYNAS+TRANTOR+EXOLON+NEVIOS	149 199F	
+VENOM STRIKES BACK	1291 49F	
TEN MEGA GAMES 3	1291 49F	
+LEADERBOARD+IOTHI FRAME	149 199F	
+LAST MISSION+KANARAMA	149 199F	
CRITTER-PILOT+KOCOD	149 199F	
+FIRELOD+HROSSABAL	149 199F	
+ETI SICKER+DRAGON TALK	149 199F	
HIKTOY IN THE MANSION	1291 49F	
+LEADERBOARD+EXPRESS	149 199F	
RAIDER+IMPOSSIBLE MISSION	149 199F	
+SUPER CYCLE+GANTLET+REACH	149 199F	
HIDE+INHL+TRANTOR+SPY HUNTER	149 199F	
+KUNG FU MASTER+ROD RUNNER	149 199F	
THE END OF THE ROAD	149 199F	
+WORLD GAMES+REACH HEAD	149 199F	
LES BEST DE US GOLD	149 199F	
+CUTTING+GANTLET 2	149 199F	
+CALIFORNIA GAMES+720	149 199F	
+ROLLING THUNDER	149 199F	
+VICTORY+THE HEROES	1291 49F	
+CYBERNOID+DEFLEKTOR+NEBLUS	149 199F	
+BLOOD BROTHERS+MASK	149 199F	
+SUPER STRIKE+ORBITAL	149 199F	
+LES MAITRES DE L'UNIVERS	149 199F	
+VENOM STRIKES BACK	149 199F	
+CUTTING+LEADERBOARD	149 199F	
OCEAN DYNAMITE	149 199F	
+PLATON+PREDATOR+KARNOD	149 199F	
+CUTTING+CONBAT+1	149 199F	
+SALAMANDER+DRILLER+GRYZOR	149 199F	
GAME SET AND MATCH 2	149 199F	
+CUTTING+THE ROVERS	149 199F	
+SUPER HANG ON+CHAMPION CHIP	149 199F	
SPRINT+TRACK AND FIELD	149 199F	
+CUTTING+SNORKEL+GOLF	149 199F	
FORCES MAGIQUES	149 199F	
+LA PANTHERE ROUGE+WESTERN	149 199F	
+CUTTING+CLUB AND SMART	149 199F	
+SALAMANDRE	149 199F	
LES AS DU CIEL	149 199F	
+CUTTING+RIGHT+AT	149 199F	
+SPRIFRE+40 TOMAWAWK	149 199F	
SAR FIGHTER CONTROL	149 199F	
+CUTTING+FORGE+DRAGONS+L'AR	149 199F	
FEST AND THROTTLERS	95 139F	
+HENDRO KACRAT+BUGGY BOY	149 199F	
+CUTTING+WARREN+DRAGONS+L'AR	149 199F	
+THUNDERCATS	149 199F	
FRANK BRINO BIG BOX	1291 79F	
+CUTTING+PINK+POSSIBLE+COMAN	149 199F	
+GHOSTIN+GOBBLEINS+ARWOLF	149 199F	
+BROMBAK+SABOTER	149 199F	
ALBUM DIGITAL	139 199F	
+TARGET KENEGAD+BARBLE	149 199F	
+ARKANOID+2+BURKE+BOBBLE	149 199F	
+CUTTING+YAKS+SPRIFRE	149 199F	
GOLD SILVER BROWN	149 199F	
25 PERLES MYSTÉRIEUSES	149 199F	
40 FT FUTURE	149 199F	
+BOB MORANE SCIENCE FICTION	149 199F	
+ASPHR+MINES AUS DIAMANTS	149 199F	
ANTRODITE	149 199F	
SIMULATION PAC	145 195F	
+CUTTING+500+QUAD	145 195F	
+SPERSKI	145 195F	
LEADERBOARD+PAR 3	145 169F	
+CUTTING+BOBBER+GARDIAN	145 169F	
TOURNAMENT+WGL LEADERBOARD	145 169F	
KARATE ACK	115 175F	
+CUTTING+MILITARY+BRUCE+L	115 175F	
+UCHI MATA+THE WAY OF TIGER	145 169F	
+AVENGER+SAMOURAI	145 169F	
+CUTTING+THE EXPLODING PIST	145 169F	
ELITE 6 PAK N° 3	95 145F	
+DRAGONS LAR 1+2+PAPERBOY	145 169F	
+CUTTING+THE GUNBOBBIN	145 169F	
+TLER N'EST PAS JOUER	145 169F	
ARCADE ACTION	115 185F	
+BARBARIAN+RAMBAGE 5	115 185F	
+SUPERSPINT+RAMPAGE	115 185F	
+INTERNATIONAL KARATE 2	115 185F	
TOP TEN BY ARCADE	115 195F	
+ROAD RUNNER+DIANA JONES	115 195F	
+RYGAR+GAUNTLET+DEEP DUN	115 195F	
AMSTRAD GOLD BOTS N° 1	115 195F	
+PANTOR+SCALOMON'S KEY	115 195F	
+WGL LEADERBOARD+BRAVATA	115 195F	
+KAMARAT+CAPTAIN AMERICA	115 165F	
LES GRENILS	115 165F	
+MASKI+MASK2+DEATH WISH	115 165F	
+BASKI+DEFLECTIVE+DEFLEKTOR	115 165F	
IRON HAND	115 165F	
IRON HORSE	115 165F	
ROBBER	115 165F	
COLLECTION KONAMI	115 165F	
+ACKAL+SHOJIN ROBO+GENEMISS	115 165F	
+JAILBREAK+ARK KUNG FU 2	115 165F	
+GREEN BERT+VE AR KUNG FU	115 165F	
+TOP TEN COLL+SPONGE+MIKE	115 165F	
+SABOTEUR+1+SABOTEUR+SIGMA	115 165F	
+CRIF+MASK+DEFLECTOR+TILANOTS	115 165F	
+SUPER STRIKE+ORBITAL	115 165F	
+BOMBBAK+TURBO ESPRIT	115 165F	
LES TROUSERS DE US GOLD 95/195F	115 165F	
+CUTTING+LEADERBOARD	115 165F	
+INFLTRATOR+METROSCOP	115 165F	
FACE OF ACKS	115 165F	
TOP TEN ELITE 2	95 145F	
+PAPERBOY+GHOST N GOBBINS	95 145F	
+BATTLE SHIPS+BOMBBAK	95 145F	
THE ROVERS	95 119F	
+WINTER GAMES+WORLD GAMES	95 119F	
+SUPER CYCLE+IMPOSSIBLE MISSION	95 119F	
ALAM ALL STAR HIT N° 2	95 145F	
+OCEAN MOVES+MUTANTS	95 145F	
+CUTTING+OVER THE HILLS	95 145F	
+CORBA+WIZBALL+HANK	95 145F	
IMAGINE ARCADE+TITS	95 145F	
+CUTTING+MAGNETIC+POWER+WAG	95 145F	
MAX LEIGHT+VE AR KUNG FU 2	95 145F	
SAR FIGHTER CONTROL	95 145F	
ALBUM DIGITAL	95 145F	
+TOMAWAWK+FIGHTER PILOT	95 145F	
TRIT RACER+RIGHT GUNNER	95 145F	
THE ROVERS	95 145F	
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL	95 145F	
+PING-PONG+FOOT	95 145F	
+CUTTING+THE BOILING+POOL	95 145F	
+SUPERSTREET DEATHHILL	95 145F	
OCEAN ALL STAR HIT N° 1	95 145F	
ALBUM DIGITAL	95 145F	
+GALVAN+KNIGHT RIDER	95 145F	
+STREET HAWK+MIAMI VICE	95 145F	
TOP TEN ELITE	95 145F	
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR	95 145F	
+ANTRIDAD+COMMANDO 86	95 145F	
+CUTTING+WILLY 2	95 145F	
ALBUM LIBRARY+195145F	95 145F	
+ZOMBIE+INERTIE+ASPHR	95 145F	
+MANTANTAN+IGHT+MGT+HILL	95 145F	

NOUVEAUTÉS

Titre	Editeur	Année
AKA 4000 TURBO RACING	145 195F	
A 320	145 195F	
ACTION SERVICE	139 189F	
ALIVE DUNG AND DRAG	95 139F	
ARTURA	95 135F	
BARBARIAN+SPYNOSSIS	95 139F	
BOBBER	95 139F	
BOYBABA+MANAGER 2	95 139F	
DALEY THOMPSON'S	95 139F	
OSMIPQUE CHARGER	95 139F	
QUESTLEA WARR	95 139F	
IMPOSSIBLE MISSION 2	95 145F	
MONTE CARLO	ND195F	
NOIT RABIDER	95 139F	
PETER PAN	ND160F	
PLASTIC WARRIOR	89 145F	
ROAD BLASTERS	95 139F	
THE GAMES WINTER	95 139F	
ARCADE WIZARD	125 155F	
THE VINDICATOR	95 139F	
2000 LIEUS 55 MERS	ND169F	
ALTERN WORLD GAMES	95 145F	
BAD CAT	95 145F	
BARD'S TALE	145 195F	
BEYOND THE ICE PAL	95 145F	
F15 STRIKE GAGLE	95 145F	
FIRE AND FORGET	129 169F	
FREEDOM	ND195F	
GENIE	182 255F	
HURLEMENTS	155 175F	
JINKS	95 145F	
LA GARE DES ETOLLES	95 145F	
L'ARCHE CAPT BLOOD	169 199F	
L'EMPIRE EMPRE AT	99 149F	
LES PRINCES	ND195F	
MARAUDER	89 139F	
OFF SHORE WARRIOR	129 169F	
OSMIPQUE CHARGER	ND195F	
GARYL'HOT SHOT	95 135F	
GIL HERO	95 139F	
LAST MISSION	ND195F	
IRON HAND	95 145F	
IRON HORSE	95 145F	
LEANDER	95 139F	
LIVE AND LET DIE	89 139F	
MAD MAX	95 139F	
THE ROAD AVENUE	145 195F	
MOCK MASCARE	95 139F	
NETWORKED	95 139F	
NITWIT	95 139F	
NORTH AND SOUTH	145 195F	
ORION WOLF	95 139F	
PAC LAND	145 195F	
PAC MANIA	95 139F	
PURPLE SAGA	89 139F	
RAMBO	95 139F	
RETURN OF THE FIEDI	95 139F	
ROADWARS	95 139F	
ROBO THE ROVERS	95 139F	
RTPC	95 145F	
SACRÉ	95 149F	
SDI	95 149F	
SCOUT DEFENSE	145 195F	
SHOOT OUT	125 169F	
SHOOT BALL	95 145F	
SKATE OR DIE	89 139F	
SOLDIER OF LIGHT	89 139F	
STAR TRK	95 145F	
STRATEGIC	95 145F	
TERRIFIC LAND	ND195F	
TERRIFICORS	95 139F	
THE ROAD COLL	95 139F	
THE DEP	95 139F	
THE ELMINATOR	95 139F	
THE GUN BLADE	95 139F	
TIGER ROAD	95 145F	
TIGER THOR	95 145F	
TITAN'S FLORE	95 145F	
TITAN STAR LAUNE	145 195F	
TITAN	129 169F	
TURBO ECLIPSE	95 139F	
TRIVAL PURSUIT	95 145F	
NOUVELLE GENERATION	95 145F	
TOP TEN ELITE	190 239F	
TYPHON	89 139F	
VICTORY ROAD	89 139F	
WAGNER WILLY 2	95 139F	
WAND		

Cette fois, Vous êtes le gibier...!

IRON TRACKERS



 **MICROÏDS**
85, rue de la Procuration - 92508 Boulogne-Billancourt
Tél. : 47 82 00 19 - Téléc. : 931 748 F

CATALOGUE GRATUIT
NOM
PRENOM
ADRESSE
ORDINATEUR
Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi.

UNE COMPILATION HISTORIQUE SUR CPC-C64-SPECTRUM

STOP PRESS

THE NEWS



REVENDEURS!
Bénéfitez de conditions exceptionnelles pour la fin de l'année. Commandez directement chez l'éditeur:
SEMI Tel: 92.94.34.00 BP 114 04561
Valbonne Sophia Antipolis

MONDAY, 19TH SEPTEMBER, 1988

L'Histoire en train de se Faire

Les 3 premières années

Les sources de l'industrie des ordinateurs ont parlé aujourd'hui d'antiquité et d'agitation tandis que U.S. Gold - le précurseur des logiciels personnels de loisir - annonce le projet d'une sortie pour septembre qui marquera un événement déterminant dans le développement de l'industrie informatique. Appelé "L'histoire en train de se faire", ce logiciel fait la chronique de immenses premiers succès de cette industrie passionnante et les experts le considèrent comme la parfaite collection unique de jeux informatiques jamais créée - un véritable "plus" pour les "mords" des ordinateurs et une réelle pièce de collection à garder précieusement pour les années à venir.

En 4 ans seulement, l'ordinateur personnel de loisir est devenu une industrie passionnante et déchaînée apportant non seulement beaucoup de plaisir aux nombreux jeunes à travers la Grande-Bretagne et l'Europe mais créant de même toute une industrie qui a fait des progrès à grands pas dans la technologie et aux niveaux de loisir.

Aucune compagnie autre que U.S. Gold n'a fait autant pour cette cause. Tentant son nom des premières activités d'importation de logiciels provenant des Etats-Unis, après l'avoir adapté au marché national, U.S. Gold a toujours mené le front, battant ses concurrents en répondant à la demande d'un

public de plus en plus judicieux. U.S. Gold est désormais à la tête d'une industrie très stable et vitale laissant derrière lui des réalisations marquantes et mémorables.

Maintenant la compagnie a annoncé le projet d'une nouvelle vague de choc - elle réutilise les premiers chefs-d'oeuvre de son succès remarquable et les rassemble pour créer une collection - 15 véritables "classiques" en tout. Un porte-parole de U.S. Gold n'est pas surpris de la réaction du marché comme il a commenté à nos journalistes: "U.S. Gold est si capable de diriger les logiciels de loisir dans le Royaume-Uni et maintenant en Europe,

qu'il était l'heure de faire une remarque audacieuse comme quoi le logiciel informatique est important et impressionnant nous avons par conséquent, réuni des classiques - depuis ces 3 dernières années - et nous allons les sortir dans un pack historique. Nombre des "mords" d'aujourd'hui devaient être trop jeunes pour pouvoir utiliser les logiciels d'origine - c'est évidemment une aubaine pour eux ainsi que pour d'autres, nombreux joueurs plus âgés qui apprécieraient une telle collection". En résumé la collection attirera tout public industrie fantastique qu'est la nôtre.

C'est à peine surprenant que nos concurrents soient mécontents. Depuis le début, nous avons été les innovateurs et avons par conséquent développé des jeux vraiment innovatifs de ceux que l'on peut appeler des classiques de leur époque. Personne n'a réalisé autant et personnellement U.S. Gold n'est capable de diriger tel logiciel. Maintenant, un marché mûr est placé, nous avons décidé

RAID ... Impressionnant mais encore contesté. Raid a fait la "une" de la presse nationale. GOONIES ... Le film de Spielberg adapté pour la première fois à un jeu interactif d'arcade pour 2 joueurs simultanés. SUPERCYCLE ... La superproduction Epyx sur 2 roues. Rapide et acharnée. Une course classique de tout temps. WORLD GAMES ... Autour du monde avec 8 événements incroyables et inhabituels par Epyx. EXPRESS RAIDER ... Un jeu "entraînant" et

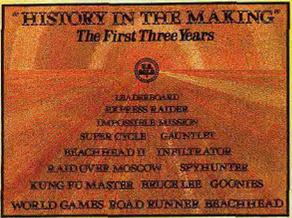
"sifflant", action arcade. Le succès de Pâques de cette année-là. INFILTRATOR ... Arcade, simulation de stratégie - tous les éléments cumulés pour le No. 1 Européen. BEACHHEAD II ... Action séquence. Un autre énorme succès par Access. GAUNTLET ... Le jeu informatique le plus vendu en 1986/87, avec plus de 300 000 ventes. La première grande conversion arcade. ROAD RUNNER ... Le No. 1 de l'été de cette année-là - dessin animé, jeux automatiques par Atari.

MISSION IMPOSSIBLE ... Le test repère pour tous les jeux de plateforme qui ont suivi, encore considéré par beaucoup comme l'un des meilleurs jeux vidéo de tout temps. KUNG FU MASTER ... Un No. 1 Gallup - Data East - souvent imité jamais égalé. LEADERBOARD ...

"C'est le jeu simulation de sport de l'année, si ce n'est des 10 dernières années". Zzap 64.

En plus d'être une pièce de collection, pour beaucoup, le pack est d'une valeur inouïe et une occasion à ne pas manquer. De nombreux fans d'ordinateurs attendent avec impatience la sortie à la mi-septembre et les commentaires les plus en profier, ce sont les acheteurs - quel prix dérisoire.

Jusqu'où va aller U.S. Gold? En fait, personne ne le sait: tout ce que nous pouvons dire, c'est que s'ils continuent "à créer l'histoire" de cette manière, ils ne peuvent qu'aller de succès et tous ceux qui possèdent un ordinateur seront heureux si cette progression continue.



Chacun des jeux choisis pour honorer cette collection spéciale est en lui-même d'une valeur exceptionnelle...

Disquette de grand marque - double face, double densité 135 TPI l'unité : 9,90 F les 10 : 95 F les 100 : 920 F

Moniteur Philips CM 8802 (300 x 285) : 1790 F

Moniteur Philips VS 0080 (600 x 285) : 2690 F



UPER PRIX
UPER SERVICE
UPER QUALITE

Manette Quick joy 3 (tir automatique, microswitch) : 95 F

Manette Philips VU 001 : 40 F

Tapis pour souris : 45 F

Lecteur de K7 Philips VY 0030 : 275 F

89 - 89 bis, rue de CHARENTON
75012 PARIS
Tél. 43.42.18.54

C'est déjà Noël à J.S.I !
y-a des promos et des cadeaux !...

5 BONNES RAISONS DE COMMANDER MAINTENANT POUR NOËL :

- Recevoir au printemps vos cadeaux de fin d'année pour une simple rupture de stock... c'est idiot.
- En cas d'impossibilité de vous livrer pour Noël, vous avez encore le temps de modifier votre commande.
- Nous ne faisons pas de paquets cadeaux, il vous faudra le temps de les faire.
- Votre facteur n'a peut-être pas un camion pour vos livraisons de fin d'année.
- Et même s'il en a un, il sera peut-être plein.



CADEAUX

- ① Un étui de bureau pour tout achat supérieur à 500 F
- ② Un réveil digital ou une pendule pour tout achat supérieur à 1 000 F sans ordinateur
- ③ Une pendule laser pour tout achat d'un ordinateur Cadeau non cumulable



PROMOTIONS

AMIGA
AMIGA 500 + Peritel + Disquette démo + 6 jeux dont 944 Turboocup
AMIGA 500 + Moniteur 1084 haute Résolution + Disquette Demo + 6 jeux dont 944 Turboocup

SEGA
LUNETTES 3 D : 290 F
MISSILE DÉFENSE 3 D : 249 F
TEDDY BOY : 169 F
GANGSTER TOWN : 219 F
FANTASY ZONE : 219 F

MSX
PACK MSX1 "Spécial Import" : 365 F
Galaga (C) + King's Knight (C) + Monstefair (C)
PACK "HAL" : Inspecteur Z (C) + Planette mobile (C) : 250 F
PACK "NAMCOT" N° 1 : Bosconian (C) + Mappy (C) : 290 F
PACK "NAMCOT" N° 2 : Dig Dug (C) + Galaxian (C) : 290 F
PACK MSX2 "Spécial Import" : Garyu-o (C) + Darwin 4078 (C) + S. Triton (C) : 550 F

ORDINAIREUR NMS 8280 (2Drives
K + digitaliseur + logiciel de traitement d'image + souris + Moniteur VS 0080 (600x285) : 9 990 F

VAXOL (C) : 230 F
SORCERY (K7) : 49 F
ILLUSIONS (K7) : 75 F
BRIDGE (K7) : 75 F
MX TEX (D) : 290 F
MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE (D) : 99 F
BRAS ROBOT SV 2000 (pour MSX1) : 350 F
LES PASSAGERS DU VENT (D) (MSX2) : 99 F
MACROHIT (assembleur K7 - MSX1) : 120 F
COMICS BAKERY (C) : 169 F

AMIGA

MATERIELS ET PERIPHERIQUES

- Amiga 500 + Moniteur 1084 + IMPRIMANTE MPS 1250 : 8 950 F
 - IMPRIMANTE MPS 1250 (monochrome) : 1 990 F
 - IMPRIMANTE MPS 1500 (couleur) : 3 390 F
 - LECTEUR DE DISQUETTE 3,5" : 1 570 F
 - MONITEUR 1084 : 2 950 F
 - PISTOLET (PHASER GUN) : 490 F
 - SOURIS AMIGA/PC : 275 F
- Logiciels**
- ALBEDO : 190 F
 - ARKANOID : 265 F
 - BATTLE CHESS : 289 F
 - BUGGY BOY : 259 F
 - CARPONE : 329 F
 - CHESS MASTER 2000 : 190 F
 - CRASH GARRET : 389 F
 - DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE : 259 F
 - DEFENDER OF THE CROWN : 259 F
 - FLIGHT SIMULATOR 2 : 375 F
 - GEE BEE AIR RALLY : 220 F
 - INTERCEPTOR : 280 F
 - KARATE KID 2 : 230 F
 - LEADER BOARD collections : 259 F
 - MARBLE MADNESS : 190 F
 - MANOIE DE MOKIEVIELLE : 199 F
 - MENACE : 220 F
 - NEBULUS : 259 F
 - OBLITERATOR : 235 F
 - POW* : 279 F

- 259 F
 - POWER STYX : 179 F
 - ROCKET RANGER : 299 F
 - SARCOPHASER : 165 F
 - SENTINEL : 230 F
 - SPACE RANGER : 110 F
 - CHALLENGER 2 : 259 F
 - TEST DRIVE : 305 F
 - THE THREE STOOGES : 295 F
 - TETRIS : 190 F
 - VAMPIRE EMPIRE : 210 F
 - XENON : 225 F
 - ZOOM : 250 F
- Utilitaires**
- DELUXE PAINT 2 : 695 F
 - SCULPT 3 D : 900 F
 - PACKAGE BUREAUTIQUE (Maxiplan Superbase, Prowfile) : 2 990 F
 - * Fonctionne avec le pistolet!

MSX Cartouches en exclusivité. Importation directe du Japon. Quantité limitée.

- | | | |
|-------------------------------------|--------------------------------------|--|
| ALIENS - 1 MEGA : 390 F | FANTASM SOLDIER : 230 F | HYLIDE 2 (MSX1 - 1 MEGA) : 240 F |
| ARANS : 150 F | FINAL ZYX : 160 F | KING'S KNIGHT : 165 F |
| BATTLE OF PEGUSS : 160 F | FIRE BALL (MSX2 - 1 MEGA) : 390 F | MONSTER'S FAIR : 165 F |
| CASTLE EXCELLENT : 260 F | SUPER LAYOUC (MSX1 - 2 MEGA) : 340 F | SCRAMBLE FORMATION (MSX2 - 2 MEGA) : 260 F |
| CROSS BLAM : 230 F | GARYU-O (MSX2 - 2 MEGA) : 230 F | SUPER TRITON (MSX2 - 1 MEGA) : 290 F |
| DARWIN 4078 (MSX2 - 1 MEGA) : 230 F | (avec moniteur) | ARKANOID II (MSX2 - 1 MEGA) : 230 F |

SEGA

CONSOLE SEGA avec 2 poignées

- + Hang on + 1 jeu ou choix : 990 F
- Flie Fighter ou teddy boy :
- PISTOLET INTERACTIF avec 3 super jeux de tir : 449 F
- KONIX SPEEDING (manette) : 149 F
- ACCELERATEUR : 129 F

CARTOUCHES A 169 F

- F 16 FIGHTER MY HERO
- GHOST HOUSE
- TRANSBOT
- SUPER TENNIS
- SPY VS SPY
- BANK PANIC
- GLOBAL DEFENSE

CARTOUCHES A 219 F

- ACTION FIGHTER
- ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
- ALIEN SYNDROME
- ASTRO WARRIOR/PIRAT
- WORLD SOCCER
- BLACK BELL
- CHOPPER
- ENDURO RACER

GREAT FOOTBALL

- GREAT BASKETBALL
- GRIGOT
- PRO WRESTLING
- QUARTET
- SECRET COMMAND
- SHOOTING GALLERY
- THE SILENT JAZZ
- WONDER BOY
- WORLD SOCCER
- ZILLION

FANTASY ZONE A 269 F

- CARTOUCHES A 269 F
- ANTY ROUN
- ROCKY
- SPACE HARRIER
- ZAXON 3 D
- ZILLION 2
- AFTER BURNER : 349 F
- ALEX KID 2 : 349 F

COMPATIBLE P.C.

PC 20-III ordinateur COMMODORE compatible PC XT - 640 Ko RAM UC : 8088 (4,77,7,16" 9,54 MHz) - 1 lecteur disque à 300 Ko au format 5,25" - Disque dur 20 MO - Carte graphique "AGA" avec Mode MD, Hercules, CGA - Moniteur monochrome 12" - LIVRE AVEC MS DOS 3,21 et GW BASIC. Maintenance 1 an sur site incluse

12 990 F

NMS 9115 ordinateur PHILIPS compatible PC XT - 640 Ko RAM UC : 8088 (4,77,8 & 8 MHz) - 1 lecteur disquette 720 Ko format 3,5" - Disque dur 20 MO - Carte graphique "ATI GRAPHICS SOLUTION" avec mode HERCULES, CGA, plantronic Moniteur Ambre 14" sur socle orientable livré avec MSDOS 3,21, GWbasic, 1 logiciel d'initiation à MSDOS : Tutor et un logiciel d'aide à MSDOS : diskhelp + logiciel de P.A.O. Dynamic publisher

12 590 F

"Dynamic publisher"

Le logiciel Desktop Publishing "Dynamic publisher" offre une multitude de possibilités à l'utilisateur qui désire faire lui-même ses propres publications. Dans n'importe quelle forme souhaitée. Le Dynamic Publisher travaille sur PC IBM Compatible qui dispose d'une mémoire d'au moins 512 KB et d'une carte graphique (CGA, EGA, Hercules). La souris est en option. Dynamic Publisher existe en disquette 3 1/2 ou 5 1/4

I 490 F T.T.C.

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

DEMANDER NOTRE CATALOGUE COMPLET ET GRATUIT AU 43.42.18.54

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

CP

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

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Ville _____ Code postal _____

N° tél. _____ Ordinateur : _____

Je vous commande le matériel suivant :

Frais de port jeu, 20 F

Frais de port matériel : 90 F

TOTAL _____

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



La grille de départ : votre position est fonction des qualifications.

Turbo Cup

ATARI ST
 Déjà célèbre, Turbo Cup est un programme d'un nouveau genre. Elaboré en collaboration avec René Meite, il met en avant le pilotage mais sans perdre de vue l'aspect ludique. Très fort !

Loriciels

Avec Turbo Cup, Loriciels nous offre une grande course automobile qui devrait satisfaire les amateurs les plus exigeants. Il ne s'agit pas d'un jeu d'arcade comme *Out Run*, mais d'un programme plus ambiteux réalisé avec un grand souci de réalisme. Même si les aspects techniques ont été mis de côté, Turbo Cup est une simulation. Mais attention, quand on parle de simulation on pense tout de suite à la fastidieuse étude d'une notice, aussi épaisse que complète, avant de pouvoir jouer. Ce n'est pas le cas ici. N'importe quel joueur peut commencer tout de

suite une partie et en tirer un plaisir immédiat. Tout d'abord vous choisissez l'un des quatre circuits qui sont proposés et vous effectuez un tour d'essai. Il est très important d'y faire une bonne performance, car la place que vous occupez sur la grille de départ est définie en fonction du temps réalisé lors de cette séance d'essai. La scène est retransmise en 3D sous un angle plongeant. Vous enclenchez le premier et vous démarrez. Vous passez les vitesses rapidement pour tirer le maximum de cette ligne droite et au dernier moment vous rétrogradez pour négocier le premier virage. Ensuite remettez toute la gomme dans la ligne droite suivante et vous arrivez à toute allure dans un nouveau virage. Cette fois,



Mais avec un peu d'habitude...



on arrive à suivre le rythme.

vous êtes repassé un peu trop tard en troisième et votre véhicule commence un tête-à-queue. Mais vous parvenez de justesse à reprendre le contrôle et la course continue.

Une fois ce premier parcours terminé, le temps réalisé s'affiche sur l'écran et votre rang sur la grille de départ vous est communiqué. Vous vous retrouvez au beau milieu des autres concurrents en attendant que le départ de la course soit donné. La lumière passe au vert et c'est parti. Comme dans une véritable course, le débrayage est un moment très délicat. Pas question de forcer tout de suite sous peine d'entrer en collision avec le véhicule qui vous précède. Il faut rouler prudemment, en faisant attention aux autres véhicules, à l'affût d'une occasion. Dès que le peloton s'éclaircit, on tente sa chance. Les autres concurrents ne vous facilitent pas les choses, faites preuve de beaucoup d'habileté pour gagner quelques places.

Pour réaliser cette course passionnante, Loriciels a eu l'excellente idée de faire appel aux conseils d'un pilote chevronné. René Meite, ce qui procure un grand réalisme au logiciel. Tout d'abord, les différents circuits correspondent exactement à leurs



Et rapidement vient le moment où...



On descend trop sûr de soi !

modèles, et respectent précisément les longueurs de chaque segment. Ensuite, la programmation a été réalisée en suivant scrupuleusement les indications du champion qui connaît parfaitement ces circuits. Les voitures de course sont toujours à la limite de l'adhérence et si on roule juste un petit peu trop vite, on part dans un tête-à-queue, voire dans le décor. A chaque endroit du parcours, la vitesse, que vous ne pouvez pas dépasser sans perdre le contrôle de votre véhicule, correspond exactement à la réalité. D'autre part, comme les coureurs, vous devez apprendre à connaître parfaitement chaque circuit si vous voulez tirer le maximum de votre véhicule et réaliser les meilleurs temps. Prenez des points de

repère et découvrez à quel moment précis passer les vitesses.

Turbo Cup bénéficie d'une réalisation de qualité qui ajoute encore au réalisme de la course. Le point fort est la représentation et l'animation de la voiture. Celle-ci a été réalisée à partir de photos digitalisées. Les rebonds sur la piste amènent changent quand le véhicule tourne, des gaz sortent du tuyau d'échappement au moment où vous rétrogradez, les feux stop s'allument quand vous freinez. Les graphismes et l'animation sont très réussis. Seuls reproches : l'absence de décors différents pour chaque circuit et un défilement légèrement saccadé. Mais ce sont là des défauts mineurs. La bande sonore est réussie et on appréciera tout particulièrement le superbe thème musical d'introduction. Il s'agit d'une digitalisation, et contrairement à l'usage, il ne se limite pas à un thème très court répété en boucle. Une grande course automobile, comme si vous y étiez. (Notice en français. Disquette.)

Alain Hughes-Lacour

Type	simulation sportive
Intéret	18
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C

Galactic Conqueror

AMIGA

Demier rejeton de Titus, Galactic Conqueror marque un tournant dans la stratégie du spécialiste français du fast action. En effet, ce programme nécessite une bonne dose de stratégie et de réflexion...

Titus

La Ligue Stellaire a pour tâche de préserver la paix. Elle gouverne à partir de la planète Gallion, choisie en fonction de la position stratégique qu'elle occupe au centre de la galaxie. Mais des forces rebelles lancent une grande offensive à travers l'espace afin de s'emparer du pouvoir. Leur objectif prioritaire est d'envahir la planète Gallion pour désorganiser les forces de la Ligue et mettre la main sur les secrets technologiques élaborés dans ses laboratoires. Heureusement, les savants de la Ligue viennent d'achever la construction d'un nouveau vaisseau de combat très performant. Il s'agit du Thunder Cloud II qui dispose d'un armement puissant et d'un écran protecteur capable d'absorber de nombreux impacts. Pour piloter ses chasseurs, la Ligue fait appel aux vainqueurs de la course de off-shore qui s'est déroulée sur Terre (cf. *Off Shore Warriors*).

La partie commence alors qu'un vaisseau-mère ouvre un sas et qu'un Thunder Cloud en sort. Il descend sur une planète occupée par l'ennemi et tout de suite un combat fratricide s'engage. Des missi-



Aux commandes de votre vaisseau, vous devez faire preuve d'adresse et de ténacité...



La recharge du bouclier est un moment fort attendu.



Les collisions sont parfois difficiles à éviter.

les jaillissent des créatures qui recouvrent la planète, des robots sonores s'approchent dangereusement et des mines tourbillonnent en tous sens. Ces dernières sont particulièrement dangereuses car il est très difficile de les éviter. Elles sortent de tous les combats. Une fois que vous avez éradiqué tous vos adversaires, vous remontez jusqu'au vaisseau-mère afin de recharger votre bouclier. Pour libérer une planète, vous devez sortir victorieux de trois combats successifs : au-dessus de la surface de la planète, dans les airs et finalement dans l'espace. Ces combats sont un ordre de difficulté croissante. Dans le dernier, il faut faire preuve de beaucoup d'habileté pour survivre face aux escadilles ennemies. Elles

se cachent derrière des groupes de météorites qui peuvent endommager gravement votre bouclier. Pour vous tirer d'affaire, utilisez au maximum les fantastiques possibilités du Thunder Cloud II en vous lançant dans des vrilles à couper le souffle.

Une fois que vous avez vaincu les forces rebelles qui occupent une planète, les troupes de la Ligue viennent en prendre possession pour y installer de solides défenses. A partir de cette base, elles tentent d'occuper les planètes voisines. Quelle que soit l'issue du combat, vous passez en mode carte.

Galactic Conqueror est un bon shoot-'em-up, mais il ne se limite pas à cet aspect. La stratégie joue un rôle déterminant dans ce jeu. Sur la carte, vous



Dans certains cas, évitez le combat...



La carte sert à définir sa stratégie.

est un jeu riche et prenant. C'est le meilleur programme de Titus, une belle réussite. (Notion et Informatique : Diquette.)
Alain Hughues-Lecour

Type : shoot-them-up/stratégie
Intérêt : 16
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Brutalité : ★★★★★
Prix : C

Avis

Galactic Conqueror a su mettre à profit les performances de l'Amiga pour renouveler un genre qui s'enlaidit dans la répétition obligée de ses formes primitives (voir *Zynaps*). Ce shoot-them-up abandonne le traditionnel scrolling latéral, usé jusqu'à la corde, au profit d'une véritable représentation des décors en trois dimensions qui donne au joueur l'impression d'être dans le vaisseau. La dimension tactique de *Galactic Conqueror* (définition du plan d'attaque à partir d'une carte du ciel), les fréquents retours au vaisseau principal et la rapidité de l'animation contribuent à créer une ambiance de film de science-fiction. Prenant Jean-Philippe Delalandre

Galactic Conqueror est un bon jeu d'action où l'immersion d'une certaine stratégie apporte une nouvelle dimension. Certes tout n'est pas rose. Les brutes ne sont pas désagréables mais bien peu réalistes. Le réacteur du vaisseau fait un bruit de moteur beaucoup trop uniforme ce qui nuit à l'ambiance et les combats s'avèrent un peu monotones à la longue. Mais en contrepartie, l'animation est très rapide, les pseudo-sprites sont très gros, l'impression de 3D dans l'espace est très bien rendue. Le côté stratégique vous permettra de ne pas mourir idiot!

Jacques Harbom
Tout en gardant son orientation vers le jeu d'action, Titus parvient à effacer cette désagréable sensation de déjà vu que procurent ses précédentes productions. Le logiciel est techniquement une réussite, avec des brutautes et des animations d'excellente qualité. Seul regret, les phases de rase-mottes à la surface des planètes manquent de réalisme.
Éric Gaberia

Comparatif

Skyfox II/Galactic Conqueror : ces deux programmes sont vraiment très proches puisqu'il s'agit de shoot-them-up avec un aspect stratégique. La force de *Skyfox II* repose sur la grande variété des missions. *Galactic Conqueror* gagne au niveau de la stratégie et de la réalisation. Il est assez rare de pouvoir composer un jeu français avec un programme aussi déviant, surtout un programme d'Electronic Arts. Et pourtant... *Galactic Conqueror* l'emporte tout de même d'une courte tête.
A.H.L.



Moins réels : *Skyfox II* sur Amiga.

Fusion

AMIGA

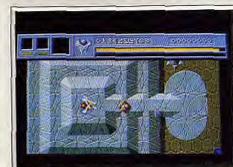
Fusion est un jeu d'action original. Les réflexes ne suffisent pas, il faut aussi réfléchir. Des énigmes à résoudre apparaissent lors du déroulement du jeu.
Passionnant.

Electronic Arts. Programmation : Kevin Donkin ; graphismes : Glen Corps ; musique : Dave Hanlon

Electronic Arts fait preuve, une fois de plus, d'originalité. *Fusion* offre la particularité d'être à la fois un shoot-them-up et un jeu d'arcade/aventure. Votre mission consiste à détruire une planète étrangère défendue par des extra-terrestres particulièrement agressifs. Pour atteindre votre objectif, vous explorez les nombreux niveaux qui composent cet univers en ramassant les différents éléments d'une



Le vaisseau est entouré d'un cercle protecteur.



Le tank d'assaut revient vers le ravitailleur.

bombe. Lorsque toutes ces pièces sont en votre possession, il faut revenir à votre point de départ et faire tout sauter. Si le principe du jeu est fort simple, en venir à bout l'est beaucoup moins. Tout au long de cette aventure, vous vous heurtez à de nombreux ennemis qui ne vous laissent pas un instant de répit. Il faut résoudre toutes sortes de problèmes afin de parvenir à progresser dans ce drôle d'univers.

Vous contrôlez le ravitailleur, un vaisseau qui se déplace tout seul dans le sens de la dernière direction indiquée. Il survole les principaux obstacles, à l'exception des structures trop hautes qui l'empêchent d'accéder à certains secteurs. Ce vaisseau a la possibilité de se poser sur les surfaces dégagées.



Le vaisseau vient là déposer sous les morceaux de la bombe découverte pendant la partie.

Vous pouvez alors faire débarquer un véhicule d'assaut dont vous prenez le contrôle. Ce véhicule se déplace au sol. Il est donc arrêté par tous les obstacles qui se présentent. Lorsque le véhicule s'éloigne du ravitailleur, celui-ci utilise un système de camouflage pour se rendre invisible, ce qui le soustrait aux attaques ennemies. Faites bien attention à repérer l'endroit où il s'est posé pour éviter d'avoir à le rechercher longtemps par la suite, car il ne réapparaît que lorsque vous arrivez sur lui.

Pour progresser, vous découvrez des boutons de couleurs différentes, qui parsèment chaque niveau. Une fois actionnés, ceux-ci font disparaître un obstacle qui vous barrait le chemin, ou bien ils ouvrent une porte qui vous permet d'accéder au secteur suivant. Or l'affaire se complique, c'est que vous ne pouvez actionner qu'un seul bouton à la fois, ce qui vous oblige à faire quelques essais avant de découvrir l'ordre dans lequel ils doivent être actionnés. Par exemple, un bouton libère une galerie qui mène à un autre bouton, qui lui ouvre une porte et ainsi de suite. C'est un véritable casse-tête et les mineurs de problèmes s'en donneront à cœur joie. Les deux appareils dont vous disposez ont des fonctions différentes. Vous passez de l'un à l'autre en fonction des circonstances. Seul le véhicule d'assaut peut actionner un bouton. En revanche, le ravitailleur permet de faire une reconnaissance des lieux et son rôle



Les défenses ennemies doivent être détruites.



Les missiles ennemis sont encore là.



Sur fond bleu, on est dans le deuxième niveau.

consiste à déposer le véhicule à proximité d'un bouton. Vous avez donc fort à faire pour découvrir la solution de ces énigmes, mais ne croyez pas que vous allez réfléchir tranquillement. Les extra-terrestres cessent de vous harceler. Les défenses ennemies sont constituées de tourelles fixes, de véhicules divers et de missiles à tête chercheuse. De vos deux appareils, c'est le ravitailleur qui est le plus à même de faire front à ces attaques grâce à sa grande mobilité. Au cours de son exploration, il peut se procurer des armements supplémentaires ainsi qu'un bouclier protecteur. Le véhicule d'assaut, lui, circule librement dans les galeries qui lui laissent bien peu de

marge de manœuvre pour éviter les tirs ennemis. Il est donc particulièrement vulnérable aux attaques, aussi est-il recommandé de faire un premier passage afin de détruire les installations ennemies. *Fusion* bénéficie d'une réalisation soignée, les décors sont particulièrement réussis avec une bonne impression de profondeur et une excellente utilisation des couleurs. Le scrolling multidirectionnel est satisfaisant et la bande sonore convaincante. C'est un jeu complexe dans lequel la réflexion l'emporte sur l'aspect shoot-them-up. Vous n'en viendrez pas à bout facilement, mais il est possible de sauvegarder la partie. (Notion et Informatique : Diquette.)
Alain Hughues-Lecour

Type : arcade/aventure
Intérêt : 16
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Brutalité : ★★★★★
Prix : C

Avis

Fusion est une réussite. Bien qu'étant avant tout un jeu d'action, il dispose de caractéristiques stratégiques qui le rendent «intéressant». Les graphismes, par leur finesse et la variété de leurs couleurs, font une bonne utilisation des performances de l'Amiga. Ce programme nécessite un certain temps pour une bonne prise en main (complexité des décors et variété des contraintes). Un bon logiciel.
Eric Caberria

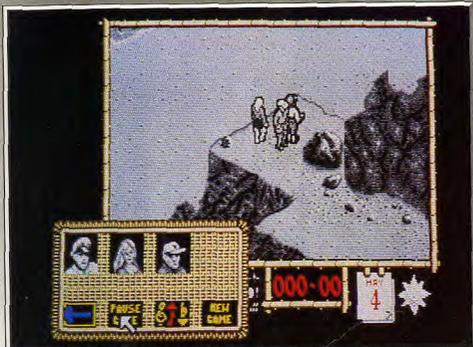
Fusion est un jeu comme je les aime avec un bon équilibre entre réflexes et réflexion. L'idée de deux types de véhicule qui ont chacun leurs limites enrichit le jeu. Les graphismes sont engageants et le scrolling multidirectionnel fluide (bien que le scrolling latéral soit un tout petit peu haché). L'animation du vaisseau avec sa petite inertie est bien venue. Les brutautes sont agréables. Bref une réalisation d'ensemble pour ce jeu difficile.
Jacques Harbom



Un morceau de la bombe a déjà été récupéré.



Le passage sur le bouton ouvre la voie.



Les bords de la falaise cachent des choses.

Where Time Stood Still

ATARI ST

Ils sont quatre rescapés d'un crash aérien. Vous les guidez avec le joystick. Très bien réalisé graphiquement, ce jeu d'aventure-action vous entraîne dans un suspens insoutenable. Mieux qu'au cinéma.

Océan. Conçu et réalisé par Denton Designs ; programme : Ian Brown et Robert Weir ; graphisme : Steve Cain.

Les cinéphiles se rappellent sans doute des films d'aventure des années trente qui mettaient en scène dans de sauvages contrées, un bel aventurier (souvent anglais), une superbe ingénieure, de méchants sauvages (cannibales, si possible), et une faune dangereuse. Ces différents ingrédients semblent toujours aussi efficaces, puisqu'ils constituent les principaux éléments de ce logiciel original.

Pour résumer la situation, un petit avion monomoteur s'est écrasé dans les hauteurs himalayennes. Isolé sur un plateau situé entre les différents sommets de la chaîne montagneuse, l'équipage composé de quatre personnes comprend très vite que son seul salut est dans la traversée de cette étrange



Le plancher pourri du pont ne tient pas fort.

contrée. La difficulté de l'entreprise réside dans le particularisme de la faune (ptérodactyles, tyrannosaures, monstres des marécages) et dans les dangers que cache chaque parcelle de terrain parcouru. L'équipe est composée de personnalités très différentes, parmi lesquelles j'aret, le pilote et guide de l'expédition (qui est prioritairement contrôlé par le joueur), Clive, un homme gros (peu endurant physiquement), père de la sculpturale Gloria (l'un des personnages les plus forts) et en dernier lieu son fiancé, l'intellectuel (mais sportif) Dirk. En tant que chef de groupe, il faut tenir compte des caractéristiques de chacun des personnages ainsi que les liens et relations qui les unissent. Si Gloria meurt, la volonté

de survivre de Dirk s'en trouve fortement affectée. Pour vous aider dans votre progression, de multiples objets (éparpillés lors du crash de l'avion) peuvent être ramassés, parmi lesquels une corde, une trousse à pharmacie, des vivres, un couteau, etc. Leur utilisation judicieuse permet de sortir des périlleuses situations que recèle le logiciel : la corde est indispensable pour sauver Clive d'un pont qui s'est effondré sous son poids. Pour vous informer de l'état de chacun des individus, des commentaires (souvent humoristiques) s'affichent via un système de bulles semblable à celui des bandes dessinées. D'autres



On s'approche des marécages.



Les bandes de terre sont des sables mouvants.

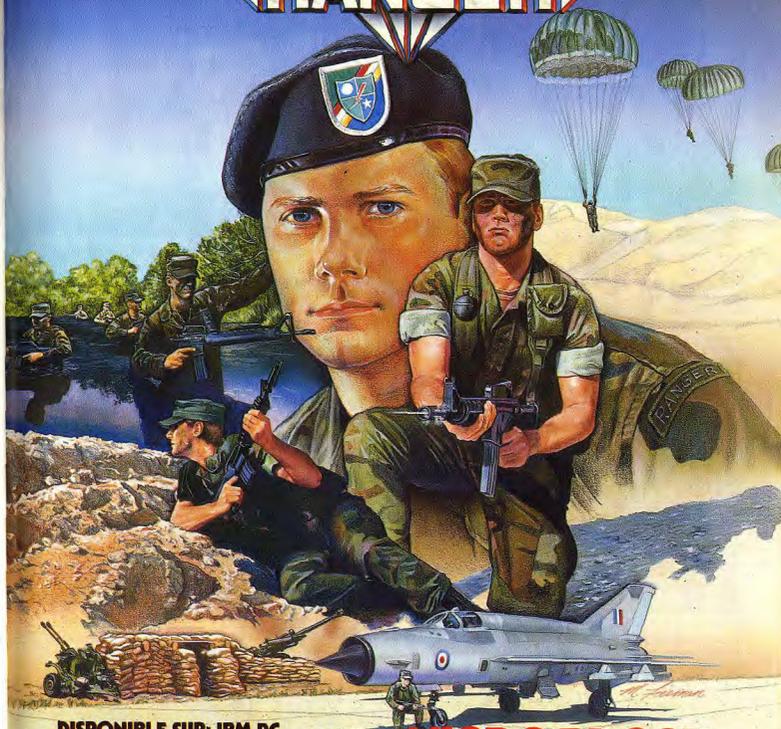
informations (affichées au bas de l'écran) vous renseignent sur la force, le niveau de faim-soif, et le nombre de munitions disponibles pour l'unique revolver du chef d'équipe. Il est à noter qu'en cas de décès du leader, vous pouvez choisir un nouveau chef de groupe parmi les membres restants. Les difficultés topographiques rendent l'exploration des lieux dangereuse. Des ravins, avalanches de pierres, marécages, chutes d'eau et sables mouvants corrent le jeu. Toujours dans le genre « stress et sueurs froides », des reptiles volants (ptéranodons), survivants d'une lointaine préhistoire, hantent les lieux et se jettent sans préavis pour trépaner un lourd tribut parmi les membres de l'équipe. La mort



L'équipage arrive au village de cannibales.

L'ACTION - SIMULATION

AIRBORNE RANGER



DISPONIBLE SUR: IBM PC

C64

Provis pour décembre.

AMSTRAD CPC

ATARI ST

MICRO PROSE

LOGICIELS DE SIMULATION

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

peut aussi frapper sous la forme de canibales (Dick, l'un de langages rares, peut vous éviter la mort en servant de traducteur) ou par les puissantes machoires d'un reptile bipède. Les éventuelles voies d'évasion (des sentiers) peuvent cacher des vécus.

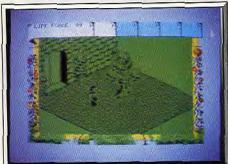
Les graphismes sont monochromes, ce qui renforce l'effet « film des années trente ». La variété des décors, leur finesse graphique, le très convaincant mode 3D en perspective offrent un réalisme de grande qualité. Les animations disposent d'un scrolling à huit directions. Les bruitages sont le point le plus faible du programme. Les concepteurs, pour



La nuit, le repos n'est pas sans danger.

masquer cette lacune, ont introduit une option qui permet d'avoir un fond musical peu convaincant. Ce logiciel, malgré quelques petites imperfections, mérite la barre qui semblait séparer jeux d'aventure et jeux d'action. Les ingrédients propres aux deux genres se trouvent réunis dans ce programme sophistiqué. Il ne lui manque qu'une option de sauvegarde. Dépassant et riche. (Disquette.) Eric Cabernet.

Type : action/aventure
 Intéret : 15
 Graphisme : ★★★★★
 Animation : ★★★★★
 Bruitage : ★★★★★
 Prix : C



Fairlight II sur Spectrum.

Comparatifs

Fairlight Gunfight/Where Time Stood Still. Les techniques d'animation de Where Time Stood Still sont connues en Angleterre sous le nom de « 3D filmation ». Des programmes tels que Fairlight Gunfight sur huit bits ont été des précurseurs dans ce domaine (1984). Aujourd'hui grâce à leur vitesse de calcul, les seize bits, tel le ST, permettent d'atteindre une qualité et une vitesse d'animation bien supérieures. La taille mémoire plus importante permet d'intégrer des univers plus vastes qu'auparavant. Ce concept risque, dans l'avenir, avec la puissance des nouvelles machines de repousser très loin les critères de réalisme pour les jeux d'aventure-action. E. C.



Cinq partenaires - digitalisés - vous accompagnent dans ce jeu de simulation boursière.

Maxi bourse

ATARI ST

Jeu ou réalité ? Cette simulation boursière est tellement bien réalisée qu'on se croirait à la Bourse, la vraie. Les renseignements fournis sont précis. Excellent pour les futurs spéculateurs.

Cobra Soft ; Programme : Jean-Michel Baudequin ; graphisme : Dominique Fusina ; chef de projet : Jacky Adolphe ; réalisation : Bertrand Brocard.

Ce jeu de simulation boursière vous permet de vous plonger dans les affaires de la spéculation, en compagnie d'un à cinq autres partenaires. Ceux-ci pourront être soit d'autres joueurs humains, soit des personnages simulés par le programme (qui en propose cinq en tout, chacun ayant ses habitudes boursières et une connaissance plus ou moins vaste en ce domaine). Le niveau choisi affecte la somme disponible et l'étendue du portefeuille de départ. La constitution de ce portefeuille a une grande importance car elle risque d'avoir des répercussions par la suite. Si vous avez sélectionné l'option « Masters », l'ensemble des quarante actions sera accessible. Ces actions sont réparties en dix domaines. Si vous par-



Les renseignements sont très précis.



Messages et portefeuille sur Minitel.

Quarante actions sont accessibles.

TO8D LE CADEAU FUTÉ.

Avec ses **300 logiciels** et un prix aussi intéressant, le TO8D de Thomson c'est vraiment le cadeau futé. Les nombreux programmes de jeux en feront le compagnon des enfants. Grâce à lui ils se familiariseront avec le monde passionnant de la micro-informatique. Outre sa facilité d'utilisation, le TO8D possède des performances qui le feront devenir le partenaire de toute la famille. Le seul problème que vous apportera le TO8D : vous vous le disputerez !

- Microprocesseur 6809E.
- Mémoire vive (RAM) : 256 Ko, dont 236 Ko utilisateur ; elle est extensible à 512 Ko, dont 496 Ko utilisateur, entièrement gérés de façon transparente pour l'utilisateur par le BASIC 512 MICROSOFT® ; 16 Ko vidéo.
- Mémoire morte (ROM) : 80 Ko, extensible à 144 Ko grâce au lecteur de cartouches-programmes intégré - Logiciels résidents en mémoire morte : BASIC 1.0 MICROSOFT® (pour utilisation des logiciels T07-70) - BASIC 512 MICROSOFT®, avec DOS MICROSOFT® - DOS iconique - Puissant moteur graphique.
- Lecteur de disquettes 3 1/2 intégré, de 640 Ko formatés, double face/double densité.
- Ecran : Palette de couleurs permettant à l'utilisateur de choisir 16 couleurs parmi 4 096 nuances.

Le TO8D.

3990F* T.T.C.

*Prix public conseillé. Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

3615 + METZ 2000
3615 + THOMTEL



THOMSON

MICRO-INFORMATIQUE



venez à détenir une concentration horizontalisée (trois entreprises dans le même secteur d'activité) avec 6000 actions dans l'une et au moins 3000 pour les deux autres) ou verticale (6000 actions dans trois titres de secteurs différents), d'importants bénéfices vous seront assurés à chaque tour. Pourrait ces concentrations ont aussi l'inconvénient de vous rendre plus fragile face aux imprévisibles. Les participants jouent à tour de rôle. Vous pourrez ainsi consulter sur minitel vos messages et votre portefeuille et vous informer des statistiques (répartition de vos titres entre les pays et les activités, répartition de l'argent liquide et des titres entre les joueurs).

Si vos liquidités commencent à baisser ou si simplement vous désirez prendre vos bénéfices sur un titre, passez à la Bourse pour le vendre. Son cours dépend de l'économie lui de l'offre et de la demande. Si toutefois aucun joueur ne le rachète après deux tours, la banque le fera mais il aura bien sûr perdu de sa valeur. En revanche si l'ensemble des joueurs soutient à un nombre d'actions supérieur à celui qui est disponible, il s'ensuit des enchères particulièrement échauffées et parfois un peu trop longues. Licéité du jeu entraîne la fin de votre tour et peut conduire à plusieurs situations : message personnel qu'il faudra consulter, avis personnel (souvent amusant) qui revient favorablement ou non sur vos financements, événement extérieur aux conséquences multiples, achat (par lot de mille) « au cours » d'un titre tiré au hasard ou « au mieux » de l'action de votre choix. Vous ne restez pas inactif pendant le tour des autres joueurs, car vous pouvez acheter ou vendre de la même manière. Surveillez vos liquidités : l'emprunt nécessite un remboursement immédiat et impose une amende importante. La plupart des écrans s'enrichissent d'images digitalisées. Un jeu passionnant et difficile mais qui ne se pratique qu'au clavier. (Disquette ; jeu en français).

Jacques Harbom

Type simulation boursière
Intérêt 16
Graphisme *****
Animation —
Bruitage —
Prix C

Version CPC

Les digitalisations sont moins belles, on perd l'écran du minitel mais l'intérêt du jeu reste identique. Une bonne réalisation pour cette machine bien que l'adoption du mode monochrome aurait permis des photos beaucoup plus détaillées.

Intérêt 15
Graphisme *****
Animation —
Bruitage —
Prix B



Version CPC, bien réalisée.

Version T08 - T09 - T09 +

C'est la moins réussie. Certes les digitalisations sont correctes, mais les couleurs sont mal choisies. De plus, l'accès au minitel a été déguisé de nombre de ses fonctions. Le jeu reste intéressant.

J.H.
Intérêt 14
Graphisme *****
Animation —
Bruitage —
Prix B



Version Thomson, sans couleur.

Zynaps

AMIGA

De l'action, de l'action et encore de l'action. Voilà ce qu'est Zynaps. La difficulté en plus. Seize secteurs sont proposés au joueur, de préférence un passionné. Les autres abandonneront avant.

Heuison, Graphismes : Pete Lyon ; programmation : Howie ; conversion Amiga : Neil ; musique : Julio Zicchi



Le principe du jeu est simple : tirer sur tout ce qui bouge. C'est tout ce qui est simple.

Lors de sa sortie sur 8 bits il y a un an, Zynaps avait remporté un succès mérité. C'est donc un plaisir de le retrouver sur Amiga et ST. Dans ce shoot-them-up assez classique, vous livrez un combat acharné contre les forces extra-terrestres, aux confins de l'espace. C'est une lutte de tous les instants qui vous attend le long des douze secteurs qui vous séparent de l'objectif : la principale base ennemie. La partie commence alors que vous pénétrez dans une station spatiale. Vous disposez de peu d'espace pour naviguer entre les structures qui recouvrent le sol et le plafond. Les escadilles ennemies balayent tout l'espace disponible vous rendant l'esquive très aléatoire. Il faut donc les abattre à tout prix, ce qui est



Les ennemis sont très nombreux.

LE HAUT DE GAMME DU SOFT

NUMEROUS VERT 08-10-10-08
020000



Disponible dans plus de 270 boutiques, en France. Cette sélection des meilleurs logiciels version 5 1/4 et 3 1/2 vous est proposée par

TANDY et UBI

TANDY

C'EST UNIQUE !

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

Liste des distributeurs

AUCHAN □ BHV □ BOULANGER □ CARREFOUR □ CASINO □ CONFORAMA □ CONTINENT □ CORA □ EUROMARCHE □ FNAC □ GALERIES LAFAYETTE □ LOGIMARCHE □ MAJUSCULE □ NANA □ RALLYE

Votre point de vente "SEGA Boutique".

- | | | | |
|--|---|---|---|
| LOGIPUCE 01
C/CIAL Les Arcades
61000 AMBERIEU EN BUGEY | LEGIE CHARTRES
10, rue Noël Barthe
61000 CHARTRES | NEURAL 2
3, boulevard Desaix
63000 CLERMONT-FERRAND | GAME'S
C/CIAL St-Quentin ville
10, rue de la République
78885 ST-QUENTIN
EN YVELINES CEDEX |
| AU TELE QUI FUME
5, avenue Gambetta
02000 LAON | COCONUT
C/CIAL Le Triangle/Niveau Bas
34000 MONTPELLIER | BASE 4
11, rue Samozet
64000 PAU | CHABLEMAGNE
50, boulevard de Strasbourg
83000 TOULON |
| PICARDI TELEMATIQUE
19, Espace Les Oréals
02100 ST-QUENTIN | PUBLIC ELECTRONIQUE
27, rue de l'Espérance
54000 ST-MALO | IMBERT SARL
7, Courcambetta
69300 LYON | FRANCE
C/CIAL Stannard
Bat. Grand Sud
83160 LA VALETTE |
| TILT + V
C/CIAL IAI
15, boulevard Deltino
06300 NICE | LA VIERGE
Rue de la Poste
40600 BISCAROSSE | SEGA
12, rue de B. Ma
71100 CHAUFFAILLES | FRANCE
C/CIAL Phara
11, rue Roucarnet
80000 PERTEUX |
| GAME'S
67, boulevard Maréchal Juin
06800 CAGNES-S/MER | TV GENEPI
26, rue Georges Clémenceau
41200 ROMORANTIN | SEGA 2
4 bis, rue de la Poste/Gal Royal
74000 ANNENY | FRANCE
C/CIAL de la Fontaine
91230 MONTGERON |
| ESPACE INFORMATIQUE
10, rue Noël
08000 CHARLEVILLE-MEZIERES | VAL
18, allée du Martail
45300 PITHVIEUX | FRANCE
11, rue de la Préfecture
74000 ANNECY | SEGA INFORMATIQUE
101, rue de la Croix St-J
91520 VILLE DU BOIS |
| IS F ZAR
2, rue du Temple
08400 VOUZIEUX | IS F
13, rue Fautrier
BE 102
04144 SANMUR | VIDEO DRAP
47, rue des Richelieu
75001 PARIS | NICOMACHUS
241, avenue d'Argenteuil
92270 POIS COLOMBES |
| MICRO
29, rue Faillat de Montabert
10000 TROYES | MAISON TROCHU
16, rue du Général de Gaulle
50480 ST-MER-LEGLISE | 2010 ELECTRONICS
71, rue du Charrier Michel
76000 PARIS | ESPACE MICRO VIDEO
93, rue Louis Michel
92300 LEVALLOIS-PERRET |
| SA DC ELECTRONICS
90, rue de Rome
13006 MARSEILLE | AL A CIE DE SOL
4, rue Lochet
61000 CHALON-S/MARNE | VIDEO 32
32, rue du Lancry
75010 PARIS | MASTER VIDEO 7
C/CIAL Rosny II
75011 PARIS |
| CEX
6, rue Marzette
13100 AIX EN PROVENCE | LA CIE DE SOL
2, rue de l'Élopie
51000 REIMS | AMIE
11, boulevard Voltaire
75004 PARIS | PHOT CENTER
Rue Gutchard
94230 CACHAN |
| DELTA LOISIRS
84, avenue Gambetta
13272 MARSEILLE | INVENTER
Galerie St-Sébastien
1 ^{er} étage
54000 NANCY | COCONUT
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS | VIDEO FLEISS
10, avenue du Général Leclerc
94240 LE FLEISS THÉVISE |
| PHOTO MAXIMIN
23, rue des Péruques
16004 ANGOULEME | JOHN JOUETS
7, rue Stanislas
54000 NANCY | JSI
89 bis, rue de Charenton
75012 PARIS | TEMPS R RUNGIS
C/CIAL BELLE EPINE
9F 1245
94531 RUNGIS |
| ETS BERNARD HUMEAU
3, rue des Bains
17000 POISSAY | JECKSOFT
16, rue du Pont des Morts
59000 METZ | JBG ELECTRONICS
163, avenue du Maine
75014 PARIS | VIDEO INFORMATIQUE FAMILI
48, avenue du Général Leclerc
97400 MAISON-ALFORT |
| ETS FINEAU
26, rue Touthaire
17300 ROCHEFORT | JUNGSMANN GASTON
50, rue du Général Hirschauer
57000 ST-AVOLD | COCONUT
41, avenue de la Grande Armée
75016 PARIS | LEBAISSE DES LYCES
2, Place des Lycées
95100 ARGENTEUIL |
| VIDEO MATIQUE
3, rue des Carbonnières
19100 BRIVE | TELEMENAGER 2000
15, Place de l'Hôtel de Ville
61000 ALENÇON | FUTUR
53, avenue de la Grande Armée
75016 PARIS | ST LECOMTE
3, rue du Général de Gaulle
95880 ENGHEN |
| MICROMATIN
23, rue Barbecane
19100 BRIVE | BOUTIQUE LOISIRS
40 bis, rue Delattre de Tassigny
61000 ALENÇON | BURBOST SHOOT AHEAD
145, rue de Flandre
75010 PARIS | SOFT AND CO
Rue de Balcaia
Intr. Meyero/APP 5
97200 FORT DE FRANCE |
| BLANC MUSIQUE
10, rue Stephanozoli
20000 AJACCIO | BOUTIQUE LOISIRS
40 bis, rue Delattre de Tassigny
61000 ALENÇON | DVM INFORMATIQUE
9, Place Guillaume Le Conquerant
76200 EU | |
| 3D GAMES
3, boulevard Girard
20200 BASTIA | SOFTAGE
82, boulevard de l'Égalité
62100 CALAIS | | |



es, mais Zynaps est un must pour les amateurs du genre. (Notice en français. Disquette.)
Alain Hughhues-Lacour

Type	shoot-them-up
Intéret	16
Graphisme	*****
Animation	*****
Bruitage	*****
Prix	C

Version ST
Cette version est strictement identique à la précédente à l'exception de la bande sonore. L'excellent thème musical d'ouverture a été remplacé, on ne



Tous les ennemis sont à abattre.



Passer entre le petit vaisseau et l'obus.



Le vaisseau infernal : à éviter.



Le niveau 1 déjà difficile à passer.



Le début du premier niveau.

sauf pour quelle raison, par un autre moins réussi, et les effets ne sont pas aussi convaincants que sur Amiga. C'est dommage. A part cela, le jeu est passionnant. Zynaps est le seul shoot-them-up de ce type sur ST. Indispensable. A.H.-L.

Avis

Avec un scrolling latéral sans surprises, ses décors manquant d'originalité et son animation peu rapide, Zynaps semble avant tout destiné aux nostalgiques des jeux d'arcade sur Commodore 64. Un jeu répétitif et lassant qui ne correspond en rien à ce dont l'Amiga est capable. Jean-Philippe Delalande

Ce logiciel n'a pas soulevé mon enthousiasme. Certes je ne suis pas mordu des shoot-them-up mais quand même ! Les décors ne sont pas moches au premier abord, mais on s'en lasse vite car ils sont peu variés. L'animation est lente. Le vaisseau se meurt à la vitesse d'un escargot tant qu'il n'a pas le bonus de vitesse. Les bruitages sont peu variés et lassants. Seule la musique d'introduction apporte un peu d'originalité. Si vous adorez les shoot-them-up très difficiles, Zynaps peut vous intéresser. Jacques Harbon

Comparatif

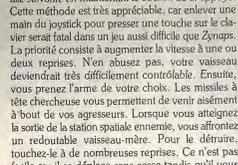
Zynaps/Menace. Ce sont tous les deux des shoot-them-up à scrolling horizontal. Il faut traverser des secteurs tenus par l'ennemi en se procurant au pas-



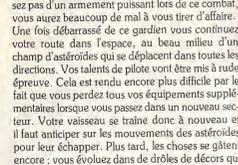
Passage des rochers dans Menace (Amiga).

sage des équipements supplémentaires avant d'affronter un redoutable gardien. Le principe de jeu est le même, mais ces programmes sont différents au niveau de la réalisation et de la difficulté de l'action. Menace est le plus beau et le plus spectaculaire. Il surclasse son concurrent en ce qui concerne le graphisme et la bande sonore. Ces qualités ajoutées à un niveau de difficulté peu élevé en font un choix évident pour ceux qui ne sont pas des inconditionnels du genre. En revanche, les habitudes des combats spatiaux ne trouveront pas dans Menace un challenge à leur taille. Ils préféreront Zynaps, plus difficile et plus riche, qui les obligera à s'accrocher. A.H.-L.

rendu difficile par leurs mouvements incessants. Les premiers instants de jeu sont particulièrement délicats car votre vaisseau se traine, il répond lentement aux commandes. Vos tirs ne sont guère plus rapides. Heureusement vous avez la possibilité d'améliorer vos performances en ramassant au passage des pastilles qui apparaissent lorsque vous détruisez une vague d'ennemis. L'équipement supplémentaire qui est disponible est représenté en bas de l'écran. Pour l'activer, il suffit de passer sur la palette suivante en maintenant le bouton de tir appuyé. Cette méthode est très appréciable, car enlever une main du joystick pour presser une touche sur le clavier serait fatal dans un jeu aussi difficile que Zynaps. La priorité consiste à augmenter la vitesse à une ou deux reprises. Non abusé pas, votre vaisseau deviendrait très difficilement contrôlable. Ensuite, vous prenez l'arme de votre choix. Les missiles à tête chercheuse vous permettent de venir aisément à bout de vos agresseurs. Lorsque vous atteignez la sortie de la station spatiale ennemie, vous affrontez un redoutable vaisseau-mère. Pour le détruire, touchez à de nombreuses reprises. Ce n'est pas facile car il se déplace sans cesse tandis qu'il vous note sous un déluge de bombes. Si vous ne disposez pas d'un armement puissant lors de ce combat, vous aurez beaucoup de mal à vous tirer d'affaire. Une fois débarrassé de ce gardien vous continuez votre route dans l'espace, au beau milieu d'un champ d'astéroïdes qui se déplacent dans toutes les directions. Vos talents de pilote vont être mis à rude épreuve. Cela est rendu encore plus difficile par le fait que vous perdez tous vos équipements supplémentaires lorsque vous passez dans un nouveau secteur. Votre vaisseau se traite donc à nouveau et il faut anticiper sur les mouvements des astéroïdes pour leur échapper. Plus tard, les choses se gâtent encore : vous évoluez dans des trônes de décors qui ne vous laissent que très peu de marge de manœuvr



Dans le passage des algues.



Le vaisseau infernal : à éviter.



Le vaisseau infernal : à éviter.

vre. A la fin de chaque secteur un vaisseau-mère vous attend. Ses graphismes sont clairs, agréables et les couleurs peu vives, bien que fort bien utilisées. On retrouve avec plaisir l'excellent thème musical qui accompagnait les versions haut bits, amélioré par les possibilités de l'Amiga. Les effets sonores sont sobres mais efficaces. Il domine beaucoup d'ambiance au jeu. Zynaps est un programme passionnant. Il est très difficile, mais il n'est jamais impossible de progresser. C'est un grand classique. Il est le meilleur dans sa catégorie avant que n'arrive la deuxième génération de shoot-them-up à armement focalisé du genre R-Type. La difficulté pourra rebuter les novi-

Market

IBM PC ET COMPATIBLES

La simulation boursière est très à la mode. Les petits spéculateurs sont de plus en plus nombreux sur le marché... boursier. Mieux vaut prendre des risques sur un PC.

Médiaware. Conception Coulomb et Pierre Fiastré ; programmation : Dominique Couthier, Benoit Gonsolin, Jacques Lesly ; graphisme : Didier Mazère.

Un à neuf joueurs s'affrontent sur le plateau boursier de Market. Vous choisissez la somme d'argent dont vous disposez (un ou cent millions de francs). Cela a son importance. Avec cent millions, vous influencez sur les cours des valeurs tandis qu'avec un million, vous n'êtes qu'un petit épargnant ballotté au



Magie des chiffres, opérid du gain.

la nature de l'opération, l'action concernée, le nombre et le cours limite. Méfiez-vous : vos ordres ne seront pas tous honorés à la demande et trop forte. Aussi au tour suivant, vous avez intérêt à vérifier les transactions qui ont réellement eu lieu. Vous pouvez encore prendre connaissance de votre portefeuille, de la composition du marché, de l'indice des performances et des statistiques des titres. Si vous suivez les conseils du « Market Journal »,

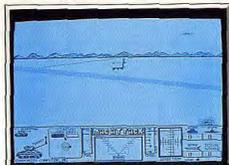
Apache Strike

MACINTOSH

L'hélicoptère de combat se faufile entre les immeubles, à la recherche du système ennemi. Facile à manier, rapide, il doit éviter les écueils et les crash. L'action enfin à la portée du Macintosh.

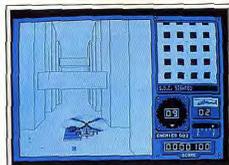
Silicon Beach. Programmeur : Bill Appleton ; conception : John Knott & Mark Pierce ; bruitages : Glenn Arnold.

Les bons jeux d'action sont rares sur Macintosh, cela tant pour des raisons matérielles (absence de coprocesseur graphique ; écran noir et blanc) que



Mac Attack (comparatif page suivante).

similitudes avec celui de *Raid over Moscow*, le logiciel favori des Polonais. Mais dans des programmes de ce type, l'alti n'a, en général, qu'une importance secondaire et c'est bien plus la qualité de la réalisation et l'action qui importent. Or, autant l'avouer, c'est une réussite. Après une musique de présentation très agréable (d'ailleurs pompée sur celle du feuilleton « Airwolf » - « Supercopter » sur les anglophobes), vous voilà plongé dans le feu de l'action. Votre Apache se faufile entre les buildings de Novgorod, alors que vous tentez de découvrir l'écho du S.D.C. sur le radar de bord. Mais la défense ennemie ne tarde pas à vous repérer et, très vite, des appareils hostiles vous fondent dessus (garfois par derrière, les lâches !) alors que des tanks vous interdisent le rass-mottes.



Attention au rass-mottes.

commerciales (les possesseurs d'ordinateurs à 20 000 F sont plutôt censés avoir le profil d'un caduc que celui d'amateur de shoot-them-up). Saluons donc doublement l'effort de Silicon Beach qui nous offre un bon jeu de tir sur Macintosh, le premier bon jeu de tir sur Macintosh serait-on tenté de dire. Les Bocheviques (hé non, ce ne sont pas les Allems, cette fois-ci) s'apprêtent à détruire l'Occident en installant des armes dans l'espace. Seul espoir pour le monde libre : qu'aux commandes d'un puissant hélicoptère de combat, un pilote exceptionnel puisse se faufile à l'intérieur des cités ennemies pour détruire le S.D.C., cœur du système. Un scénario tout en nuance, on le voit, qui présente d'étranges

si le vous arrivera aucun ennui sérieux. En contrepartie, vous avez peu de chance de réaliser des opérations vraiment rentables. Si vous avez opté pour les cent millions, il est nettement plus « amusant » de vous lancer dans la spéculation boursière la plus méprisante en achetant d'énormes quantités d'un titre qui ne macha pas, ce qui fera monter son cours en conséquence. La séance de cotation est l'occasion de lire certaines maximes ou anecdotes amusantes.

Cette simulation est assez fidèle mais un peu austère dans sa présentation. On peut regretter la limitation à dix titres. Un jeu passionnant. (Disquette ; jeu en français.) Jacques Harbom

Type	simulation boursière
Intérêt	16
Graphisme	***
Animation	—
Brutote	—
Prix	C



Consulter les tendances.

gré des tendances. Vous allez jouer avec sept personnages, chacun ayant son comportement propre. Le huitième (les investisseurs institutionnels) n'interviendra que rarement. L'objectif est de faire fructifier votre portefeuille au-delà de l'indice moyen du marché et si possible de battre M. Anticipation, le meilleur des acteurs simulés par le programme. Au début, vous ne possédez aucune action. Prenez d'abord connaissance du journal qui vous informe des événements importants survenus dans le monde ou sur le plan boursier. Sa seconde page contient les conseils d'achat, vente ou conservation pour les dix titres de Market. Choisissez ceux qui vous attirent et remplissez le bordereau d'ordres en indiquant



Les conseils du « Market Journal » sont bons.

LEGEND — SOFTWARE —

Les Portes du Temps

Pour AMIGA ATARI ST

Parcourez le temps et l'histoire

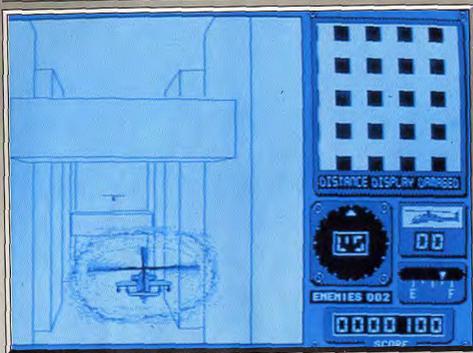
Plus de 200 lieux à découvrir

5 époques à explorer

Scénario basé sur des éléments historiques

LEGEND SOFTWARE - Technopole Rennes-Atalante

Immeuble Germanium - 80, avenue des Buttes de Coësmes - 35700 RENNES
SARL au capital de 50 000 F - RCS en cours. Tél. 99.38.30.49.



A tout instant, on repère la place de l'hélicoptère dans le carré en haut à gauche.



C'est le crash, grandeur nature.

Aux niveaux supérieurs, c'est Tenter! Toute votre puissance de feu (missiles ou canons, vous avez le choix) ne sera pas de trop pour assurer votre survie. Les graphismes et l'animation (en 3D) des différents protagonistes sont bons et, surtout, très rapides, ce qui est primordial pour ce genre de jeu. De même, des bruitages très satisfaisants mais malheureusement peu variés accompagnent l'action, le douzième restant la superbe voix féminine (l'une des plus belles synthèses vocales sur Macintosh) qui tient régulièrement le pilote au courant de l'état de son appareil... Fallait-il faire un hit d'Apache Strike? Une question qui mérite d'être posée dans la mesure où ce programme n'est pas parfait. Les décors, en particulier, auraient gagné à être plus travaillés: des graphismes pleins et plus variés n'auraient pas été un luxe. On aurait également apprécié une action moins répétitive. Mais ne boudons pas notre plaisir: aux niveaux supérieurs, le jeu est passionnant, et il y a suffisamment peu de bons shoot-them-up sur Mac pour ne pas renier celui-ci. (Disquette, notice en anglais, nécessite au moins 1 Mégao de Ram.)

Type	jeu de tir
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	F

Comparatif

Mac Attack / Apache Strike: difficile de trouver d'autres jeux de tir dans la bibliothèque du Macintosh. On peut toutefois s'attarder sur un soft présentant une vague ressemblance avec Apache Strike. Il s'agit de Mac Attack, de Miles Computing, qui vous place aux commandes d'un char chargé de détruire chers et avérés ennemis. Mais, mis à part le thème, rien de semblable entre les deux logiciels: l'animation peu réaliste, graphismes datés, bruitages affligeants, Mac Attack ne tient pas la comparaison. O.S.



Il s'agit bien de Space Harrier II.

ce l'intérêt d'un programme n'est pas mauvais, encore faut-il que cela soit justifié par une réelle nouveauté. Elle nous a offert récemment tant d'excellents jeux que nous ne leur tiendrons pas rigueur de cette regrettable valeur. (Disquette.)

Alain Huyghues-Lacour

Type	arcade
Intérêt	7
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

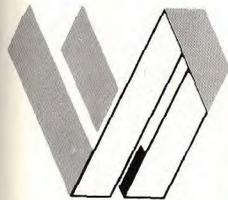
Avis

Ce « programme » illustre une bien fâcheuse tendance: utiliser une bonne recette jusqu'à l'usure. On risque de voir sortir un Space Harrier III parce que le personnage principal aura une nouvelle coupe de cheveux! Eric Caberia

Décidément, il y a deux genres de programmeurs: ceux qui aiment ce qu'ils font et ignorent leurs réalisations et ceux qui pensent faire fortune rapidement en volant les acheteurs. Les concepteurs de Space Harrier II appartiennent à la seconde catégorie. Une véritable escroquerie. Il n'y a strictement rien de nouveau. Le principe de jeu est le même. Une réalisation indigne et qui me laisse indigné.

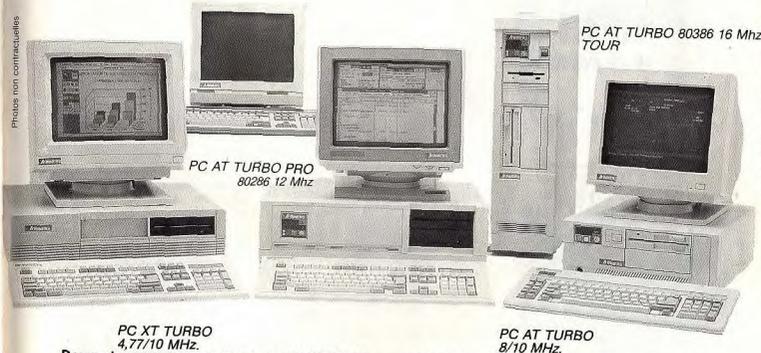
Jacques Harbom

MICRO-INFORMATIQUE PROFESSIONNELLE



Fabrication et assistance technique

WINNERS



Photos non contractuelles

PC XT TURBO 4,77/10 MHz.
PC AT TURBO PRO 80286 12 MHz
PC AT TURBO 80386 16 MHz TOUR
PC AT TURBO 810 MHz.

Pour mieux vous servir, le groupe WINNER'S s'engage et met à votre disposition le meilleur rapport qualité/prix, un support technique toujours à votre écoute, une grande rapidité de livraison, une sélection rigoureuse des produits distribués ainsi qu'un service après-

vente couvrant l'ensemble du territoire français et surtout la garantie 1 an WINNER'S. Lorsque vous achetez un système WINNER'S vous êtes assurés d'acquiescer la meilleure qualité et le meilleur service.



PC, PC XT, PC AT sont des marques déposées de la SH IBM (International Business Machine)

WINNERS

**LA PERFORMANCE,
LA PUISSANCE,
LES PRIX, LES SERVICES**

XT TURBO



Configuration de base comprenant : boîtier métallique et alimentation de 150 watts, carte mère Turbo 4,77/10 Mhz avec 256 Ko de RAM extensible à 640 Ko, clavier AZERTY, lecteur 360 K 5 1/4 ou 720 K 3 1/2 (livré avec MSDOS) 3 790 F

Avec disque dur 20 Mo 6 690 F
Avec disque dur 40 Mo

PORTABLES



NOUS CONSULTER AT TURBO 286



Configuration comprenant boîtier métallique et alimentation 200 watts, carte mère à la dimension XT, 8/10 Mhz avec 512 Ko de RAM extensible à 1 Mo, clavier AZERTY étendu lecteur 1,2 Mo (livré avec MSDOS)

Avec disque dur 20 Mo 11 850 F
Avec disque dur 40 Mo 14 220 F
Avec disque dur 80 Mo 18 490 F
Option lecteur 3 1/2, 720 k
Autres configurations

AT TURBO PROFESSIONNEL 12 Mhz



LE PRO DES PROS

Boîtier métallique au format AT-3, alimentation 200 Watts, carte mère Turbo 80286 à 6/12 Mhz, avec 1 Mo de RAM, interface série et parallèle, clavier AZERTY étendu, 5 emplacements périphériques 1/2 hauteur, 8 slots d'extension pour cartes longues lecteur 1,2 Mo (livré avec MSDOS).

Avec disque dur 20 Mo 16 118 F
Avec disque dur 40 Mo 19 438 F
Avec disque dur 80 Mo 23 710 F
Option lecteur 3 1/2, 720 Ko
Autres configurations

80386 PROFESSIONNEL



Boîtier métallique et alimentation 200 Watts. Carte mère 80386 à 20 Mhz avec 2 Mo de RAM, interface série et parallèle, clavier AZERTY étendu (livré avec MSDOS).
Avec disque dur 40 Mo
Avec disque dur 80 Mo
Option lecteur 3 1/2, 1,44 Mo
Autres configurations

COMMENT COMMANDER
- En vous rendant dans l'un des magasins WINNERS dont la liste figure en page 4.
- Par Minitel - Sur Télétel 2 (06.14) Code ORD.

BOITIERS & ALIMENTATIONS



Boîtier PC standard 590 F
Alimentation 150 W 590 F
Alimentation 200 W 890 F
Alimentation 250 W 1 490 F
Onduleurs 400/500 Watt 4 490 F
Autres boîtiers et alimentations

CLAVIERS/SOURIS + DERIVES



Clavier étendu XT ou AT 890 F
Souris standard 690 F
Souris + logiciel 490 F
Souris Microsoft + Paint Brush 1 490 F
Manette de jeux 190 F

CARTES MÈRES



Cartes mères (sans RAM). Compatible XT Turbo, 4,77/8 Mhz 990 F
Compatible 286/6/10 Mhz 2 990 F
Compatible 286/6/12 Mhz 3 990 F
Compatible 386

CARTES



Cartes Mémoire (sans RAM)
Carte extension 640 Ko-XT 490 F
Carte extension 2 Mo-XT EMS 990 F
Carte extension 2 Mo-AT EMS
Cartes Ecran
Cartes péritel 290 F (Branchez votre PC directement sur votre téléviseur-Brevet WINNERS)
Carte couleur graphique CGA 490 F
Carte monochrome graphique 590 F
Carte multistand monochrome 690 F
Carte EGA 1 890 F
Carte EGA 480 2 490 F
Carte VGA Plus 3 490 F
Carte VGA professionnelle 4 490 F

WINNERS

**DES PÉRIPHÉRIQUES
SÉLECTIONNÉS
CHEZ DES PROFESSIONNELS**

LECTEURS DISQUETTES & INTERFACES



Lecteur disquettes 360 Ko 890 F
Lecteur disquettes 360 Ko Pro 990 F
Lecteur disquettes 1,2 Mo 1 190 F
Lecteur disquettes 3 1/2, 720 Ko 1 190 F
Lecteur disquettes 3 1/2, 1,44 Mo 1 390 F

DISQUES DURS/ INTERFACES



Carte disque dur 20 Mo 2 990 F
Carte disque dur 32 Mo 3 390 F
Kit 20 Mo + Ctrl + câbles 2 890 F
Kit 32 Mo + Ctrl + câbles 2 990 F
Disque dur 40 Mo/40 ms 4 490 F
Disque dur 40 Mo/28 ms 4 990 F
Disque dur 80 Mo/28 ms 7 990 F
Disque dur haute capacité
Carte contrôleur lecteur de disquettes et disque dur AT 1 190 F
Carte contrôleur RLL XT 590 F

STREAMER SAUVEGARDE



40 Mo XT interne 3 990 F
40 Mo XT externe 4 990 F
40 Mo AT interne 3 990 F
40 Mo AT externe 4 990 F
60 Mo AT 7 990 F

RÉSEAUX LOCAUX

CONSULTEZ-NOUS

MONITEURS



Monochrome
12" Bifréquence monochrome 990 F
14" Bifréquence monochrome 1 390 F
14" à 20", résolution supérieure



Couleur
14" CGA 2 490 F
14" EGA professionnelle 4 400 F
14" Multisynchro 5 490 F
14" Super multisynchro 5 990 F

MODEM



Modem émulation Minitel 1 190 F
Modem V21/22/3-1200/1200 2 990 F

CONNECTIQUE & MIXAGE



Câbles parallèles imp/standards 139 F
Câble série imprimante 189 F
Commutateur 2 voies 390 F
Commutateur 4 voies 590 F
Commutateur spécial (tous connecteurs disponibles)
Commutateur automatique 1 490 F
4 voies 1 490 F
Convertisseur série/parallèle 890 F
Buffer imprimante

Cartes Interfaces diverses
Carte parallèle PC 190 F
Carte série 2 ports 350 F
Carte série 4 ports 590 F
Carte multifonctions XT 1 990 F
Carte multifonctions AT 590 F
Carte horloge calendrier XT 290 F
Carte jeux 290 F

COMPOSANTS



RAM 64 K, 256 K et 1 Mo Nous consulter

BOITES DE RANGEMENT



Capacité 40 disquettes 3 1/2 75 F
Capacité 80 disquettes 3 1/2 89 F
Capacité 80 disquettes 5 1/4 79 F
Capacité 100 disquettes 5 1/4 99 F

CONSOMMABLES

WINNERS PULVERISE LES PRIX

DISQUETTES CERTIFIÉES

5 1/4 Double Face/Double Densité, 48 lbl par 10, l'unité 3 F
par 100, l'unité 2,80 F
par 400, l'unité 2,60 F
5 1/4 Double Face/Haute Densité, 96 lbl par 10, l'unité 10 F
par 100, l'unité 9 F
par 1000, l'unité
3 1/2 Double Face/Double Densité, 135 lbl par 10, l'unité 10 F
par 100, l'unité 9 F
100 et plus
3 1/2 Double Face/Haute Densité par 10, l'unité 40 F
par 100, l'unité 35 F
par 1000, l'unité

Cartouches streamer ST-1000 199 F
Cartouches streamer ST-2000 299 F
Cartouches streamer ST-600 399 F

LES COMMANDES PAR TELEPHONE/MINTEL/TELEX
Tous nos prix sont indiqués en Francs TTC - TVA 18,6% incluse

DES SOLUTIONS POUR LES SERVICES GRANDS COMPTES...
Tous nos prix sont indiqués en Francs TTC - TVA 18,6% incluse

Photos non contractuelles

Photos non contractuelles

WINNER'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE PRODUITS COMPATIBLES

LOGICIELS

- Traitement de textes
 - Bases de données
 - Tableurs
 - Intégrés
 - Langages
 - Utilitaires
 - Environnement
 - & Systèmes
 - CAO/DAO/PAO
- Tres grand choix disponible

IMPRIMANTES



- CITIZEN**
- 120 D - 80 col. - 120 cps 1 890 F
 - MSP 15E-132 col.-180 cps 3 490 F
 - HQP 40 - 80 col. - 200 cps 6 490 F
 - 24 aiguilles
 - HQP 45 - 132 col. - 200 cps 5 290 F
 - 24 aiguilles
- PANASONIC**
- P 1081 - 80 col. - 120 cps 1 890 F
 - P 1540 - 132 col. - 240 cps 7 990 F
 - 24 aiguilles
- EPSON** **PROMO**
- IMPRIMANTES LASER ET SCANNERS**
- CANON**
- CITIZEN**
- PANASONIC**

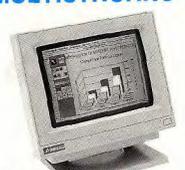
LES AFFAIRES DU MOIS

EN DIRECT DES USA

- * **COPY II PC** Copieur rapide pour la sauvegarde de vos disquettes protégées * inclus : Test vitesse lecteur, vérification copie etc...
 * 100 % automatique 390 F TTC
- * **OPTION BOARD de LUXE** Copieur hard-soft pour sauvegarde de vos disquettes protégées, fonctionne avec disquettes 5"4 et 3"1/2. Permet de lire et d'écrire des disquettes Macintosh sur votre PC 1 590 F TTC
- * **PC TOOLS de LUXE** Réunit les meilleures fonctions Norton, Slidekik, disk Optimiser, Fastbak, Utilitaires inclus, Undelete, Backup rapide, Uniformat, mémoire cache pour accélérer les accès disque, mini traitement 690 F TTC
- * **RECOPIE ECRAN USA**, pour faire des recopies d'écrans C.C.A., Hercules ou EGA sur différents 490 F TTC
- * **PRINT Q** Spolier d'imprimante sur disque 990 F TTC
- * **THE ENVELOPE PLEASE**, Logiciel résident pour imprimer des adresses sur enveloppes depuis votre Logiciel préféré 490 F TTC

Tous les softs américains
 Prix discount/Détails réservés

MONITEURS VGA MULTISYNCHRO



- Interquadram pas de 0,31 4 990 TTC
- pas de 0,28 5 690 TTC
- Option Carte EGA 1 490 TTC
- Option Carte VGA 2 890 TTC
- Câbles en option

- 14" Couleur, **EGA**, Pitch de 0,31. Sur base, ordinateur 4 400 F
- 14" Couleur, **EGA**, Pitch de 0,31. Sur base, ordinateur 3 690 TTC

CARTES VIDÉO

- Carte type Hercules 800 490 F TTC
 - Carte EGA 1-800 1 490 F TTC
 - Carte EGA-480 2-800 1 990 F TTC
 - Carte VGA-Plus 3-800 2 890 F TTC
- QUANTITÉ LIMITEE

Tous nos prix sont indiqués en Francs TTC - TVA 18,6 % incluse

LES NOUVEAUX POINTS DE VENTE WINNER'S

- AU 34 25 95 NANCY - GRENOBLE - TOULOUSE - PARIS - ROUEN - BRUXELLES.
- PCW-COMPUTER SOLUTIONS**
 57, rue Lafayette
 75003 PARIS
 Tél : 48 78 06 91
- AZ COMPUTER**
 50, rue Beldor
 75015 PARIS
 Tél : 46 56 26 52/34 33
- MTI RÉPUBLIQUE**
 5, rue des Filles du Calvaire
 75003 PARIS
 Tél : 47 78 59 52
- AS BASTILLE**
 30, boulevard Boudon
 75004 PARIS
 Tél : 40 27 81 07
- PCW - PCSI 18**
 69, rue Marx Dormoy
 75008 PARIS
 Tél : 46 07 50 51
 Tél : 46 07 50 52
- P.C.W.**
 30, rue du Grenier Saint-Lazare
 75002 PARIS
 Tél : 48 04 00 48
- PCW-SISE**
 58, rue Kléber
 92000 LEVALLOIS
 Tél : 47 48 12 90
- PCW - PCS LILLE**
 14-16, rue Dupont
 59800 LILLE
 Tél : 20 73 03 32
 Tél : 20 08 01 33
- CONSER INFORMATIQUE**
 17, rue Financière
 67000 STRASBOURG
 Tél : 88 25 19 90
- AZ COMPUTER LYON**
 39 bis av. Lacazeigne
 69003 LYON
 Tél : 72 33 06 48
- MICRO DIFFUSION**
 59, rue Marceau
 37100 TOURS
 Tél : 47 67 50 46
- INFORMATIK**
 160, rue de Brest
 35000 RENNES
 Tél : 99 33 82 65
- ABC ANTIBES**
 14, boulevard Chancel
 06000 ANTIBES
 Tél : 93 65 34 00
- ABC Informatique**
 46, rue Aristide Briand
 69000 PERPIGNAN
 Tél : 89 29 06 25
- GTS**
 15, rue Julien Cayrol
 93405 GAVENNE CEDEX
 Tél : 19 09 01 54 94
- 7377 INFORMATIQUE**
 14, rue Chatelet
 69000 LYON
 34070 MONTPELLIER
 Tél : 67 89 20 49

DESIGNATION	NOMBRE	PRIX
		50 F
FORFAIT PORT et EMBALLAGE (jusqu'à 7 Kg.)		
TOTAL		
Société/Nom		Date
Adresse		
Signature		

A toute commande doit être joint un règlement ou mandat tel. (TVA 18,6%).
 Remboursement sans escompte aux 10 jours et après de facturer.
 Four être valable, toute commande doit nous parvenir sous huitaine après livraison.

PC WAREHOUSE

LES MAGASINS DE LA QUALITE

SPECIAL FIN D'ANNEE 4 590 F^{HT}

- Configuration complète comprenant
- Ordinateur de type XT 10 Mhz,
- 256 Ko de mémoire, lecteur 5"1/4 360 Ko ou 3"1/2 720 Ko, sortie parallèle.
- Clavier AZERTY
- Moniteur monochrome Trimode (Hercule, EGA, CGA)

VENDU AVEC SON PACKAGE DE LOGICIELS GRAND PUBLIC



ARCHE
 LA QUALITE AVANT TOUT

Alors que l'industrie informatique semble davantage se préoccuper d'offrir une technologie bon marché, ARCHE TECHNOLOGIES propose quelque chose de différent : LA QUALITE. C'est pourquoi la gamme d'ordinateurs ARCHE a été conçue par quelques-uns des meilleurs ingénieurs de la profession, que chaque composant est assemblé manuellement en France et qu'ils subissent une vigoureuse série de tests et de vérifications.

Kenitec

S'il est un qualificatif qui résume la gamme d'ordinateurs KENITEC, c'est bien la fiabilité. En effet, chaque composant a été sélectionné, testé puis assemblé manuellement en France. Une fabrication suivie étape par étape par les ingénieurs de Kenitec pour vous offrir la garantie d'un produit homogène et de qualité.

EXCEPTIONNEL

Reprise jusqu'à 4 000 frs* de tout micro-ordinateur pour l'achat d'une configuration 286 ou 386 comprenant l'unité centrale, le clavier et l'écran de marques KENITEC ou ARCHE

* Reprise de matériel en panne ou en état de fonctionnement sur devis uniquement et selon la marque, l'âge et l'état de votre matériel.

LES MAGASINS PC-WAREHOUSE A VOTRE SERVICE

- PCW-COMPUTER SOLUTIONS**
 57, rue Lafayette
 75003 PARIS
 Tél : 48 78 06 91
- PCW-PCS 18**
 5, rue L.F. Léprie
 75018 PARIS
 99, rue Marx Dormoy
 75018 PARIS
 Tél : 42 09 22 50
- PCW-SISE**
 58, rue Kléber
 92000 LEVALLOIS
 Tél : 47 48 12 00
- PCW-PCS LILLE**
 40, rue de la Halle
 59800 LILLE
 1410 rue Dupriez
 59800 LILLE
 Tél : 20 00 01 33

ET LES NOUVEAUX MAGASINS DE NANCY - GRENOBLE - TOULOUSE - PARIS - ROUEN - BRUXELLES - AU 34 25 95 75

PC et AT des marques déposées de International Business Machines.

ROLLING SOFTS

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

Cybernoïd II

C64, cassette Hewson

Dans ce nouvel épisode, le Cybernoïd repart à l'attaque pour récupérer les marchandises droquées par les pirates de l'espace dans les entrepôts de la fédération. Pour réussir sa mission, il ne dispose pas moins de sept armements particuliers : missiles à tête chercheuse, lasers, différentes bombes et écrans protecteurs. Ces équipements ne sont pas de tout car les pirates ont considérablement renforcé leurs défenses depuis la dernière attaque. Dès les premières minutes de jeu, l'enfer se déclenche, les bombes volent et les vaisseaux ennemis sont particulièrement agressifs. Dans chaque nouvelle salle, il faut faire le bon choix au plus vite si l'on veut avoir une chance de survivre. Comme dans le premier épisode, l'essentiel repose sur l'utilisation des différents équipements en fonction des circonstances.

Hewson présente toujours des programmes bien réalisés et *Cybernoïd II* n'échappe pas à cette règle : graphismes agréables et clairs, animation rapide, le tout soutenu par une bande sonore de qualité. C'est un excellent shoot-them-up, mais on peut lui reprocher de ne pas offrir grand-chose de nouveau par rapport



à *Cybernoïd*, à part quelques équipements. L'action reste toujours aussi prenante, bien que le niveau de difficulté ait encore été relevé. Un programme qui n'innove pas, mais reste efficace. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

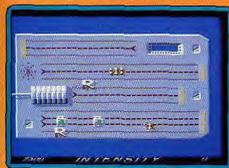
Type	shoot-them-up	15
Intérêt	*****	15
Graphisme	*****	15
Animation	*****	15
Bruitage	*****	15
Prix	*****	B

Intensity

C64, cassette Firebird

Sur C64, l'arrivée d'un nouveau programme d'Andy Braybrook est toujours un événement, car le programmeur d'*Uridium* est généralement considéré comme le meilleur sur cette machine. Contrairement aux programmes précédents, *Intensity* n'est pas un shoot-them-up. Pas de tir et pas de scrolling non plus. Mais on reconnaît tout de suite les décors métalliques qui lui sont habituels. L'action se déroule sur une lointaine station spatiale envahie par des extraterrestres. Votre mission consiste à récupérer les colons en danger. Aux commandes d'un vaisseau, vous devez détruire les Aliens et déplacer une navette télécommandée de manière à ce que les colons puissent y embarquer. Chaque fois qu'un homme est sauvé, une lettre apparaît et si vous parvenez à la récupérer avant qu'elle ne disparaisse, vous obtenez de l'argent qui vous permettra d'acheter de nouveaux véhicules. Lorsque vous avez récupéré suffisamment de colons, il faut amener la navette jusqu'à la sortie avant de passer à la plate-forme suivante.

Intensity ne manque pas d'originalité, mais un bon concept ne suffit pas toujours à



faire un bon jeu. L'action, très répétitive, devient vite lassante et on s'ennuie ferme. Ce programme, peu excitant, est honnêtement réalisé, mais on est bien loin des grandes réussites de Braybrook qui nous avait habitués à beaucoup mieux. Décevant. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

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

Fighterpilot

C64, cassette Silverbird

Comme lors de sa première sortie, il y a quatre ans, ce simulateur de vol vous met aux commandes d'un chasseur F-15. Plusieurs types de missions vous sont proposés parmi lesquelles l'atterrissage, le combat aérien, l'atterrissage aux instruments et le vol avec contraintes météorologiques. Pour qui

prend le temps de s'y plonger, ce logiciel s'avère prenant par la qualité de la simulation et la simplicité des commandes. Malheureusement ses graphismes com-



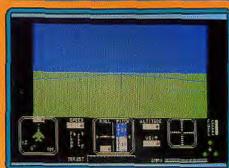
menent à dater : les paysages sont désespérément plats et verts. Cependant les animations sont fluides et les réactions de l'appareil extrêmement rapides. Les bruitages sont sobres mais adaptés à l'action. Une bonne initiation aux simulateurs de vol.

Eric Cabaeria

Type	simulateur de vol	12
Intérêt	*****	12
Graphisme	*****	12
Animation	*****	12
Bruitage	*****	12
Prix	*****	A

Version CPC

La version CPC ressemble en tous points à celle du C64. Les graphismes, les animations sont du même niveau. Seuls les bruitages souffrent un peu de la médiocrité de la sortie audio du CPC, mais cela ne nuit en rien à la simulation. Eric Cabaeria



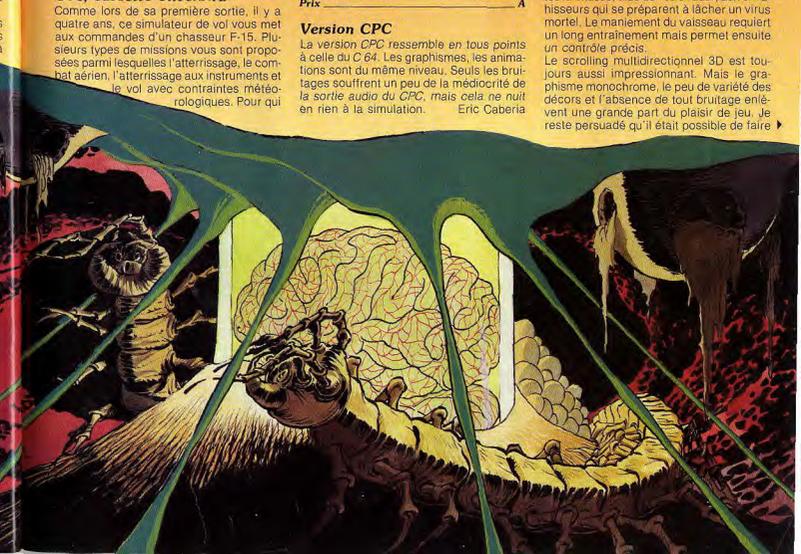
Intérêt	*****	12
Graphisme	*****	12
Animation	*****	12
Bruitage	*****	12
Prix	*****	A

Virus

Spectrum, cassette Firebird

Après sa sortie sur Archimedes (32 bits), puis son adaptation sur ST et Amiga (16-32 bits), voici que *Virus* infeste les 8 bits. C'est à se demander si l'on verra pas le jour sur la console Atari 2600 ! Autant ce jeu est excellent sur les trois machines précitées, autant il apparaît moyen ici. Rappelons le thème : à bord de votre vaisseau, vous faites la chasse, aidé de votre radar, aux envahisseurs qui se préparent à lâcher un virus mortel. Le maniement du vaisseau requiert un long entraînement mais permet ensuite un contrôle précis.

Le scrolling multidirectionnel 3D est toujours aussi impressionnant. Mais le graphique monochrome, le peu de variété des décors et l'absence de tout bruitage entraînent une grande part du plaisir de jeu. Je reste persuadé qu'il était possible de faire ▶





nettement mieux, ne serait-ce qu'en utilisant la mémoire supplémentaire et le très correct processeur sonore du Spectrum 128 + 2. Cette adaptation réussit donc le triste exploit de transformer un programme hors du commun en jeu moyen.

Type	action
Intérêt	12
Graphisme	***
Animation	****
Brutlage	***
Prix	A

Strip Poker II Plus

Spectrum, cassette Amco
Après la version Amiga (TIT 56) et ST (TIT 58), ce bon strip poker apparaît sur 8 bits. Le jeu se déroule de la même manière. Grâce à votre avatar initial de 100 dollars, vous tentez de défiloter peu à peu les mignonnes qui vous affrontent. Donna se laisse assez facilement bluffier et elle-même n'y a recours qu'exceptionnellement. Par contre Sam est nettement plus difficile à déshabiller, elle monte un avion certain mais n'hésite cependant pas à se



retirer du jeu avec une main vraiment trop faible.

Les graphismes ne sont pas digitalisés mais les dessins sont bien faits pour la plupart. D'amusants commentaires, incisifs parfois, agrémentent le jeu et complètent l'ambiance. Les brutrages sont quasi absents. Un bon strip poker. (Notice en français.)

Type	strip poker
Intérêt	14
Graphisme	****
Animation	***
Brutlage	*
Prix	B

Sorcery Plus

Atari ST, disquette Virgin Games

Sorcery, l'un des grands succès des années 85 sur huit bits, est désormais adapté dans sa version « plus » sur ST. Vous retrouvez le sorcier qui doit libérer ses amis, en dépit de la présence des très nombreux monstres qui peuplent les 75 salles. Une fois tous les autres sorciers libérés, il vous faut encore affronter le Nécrômancien lui-même et ses terribles pouvoirs. Les gardes patrouillent sans relâche et tout contact avec l'un d'eux vous fait perdre une partie de votre précieux potentiel d'énergie. Heureusement, il suffit d'aller vous plonger dans l'un des chaudrons pour vous relaire une santé. Pour combattre les monstres, vous disposez des armes dissimulées ça et là. Attention, chaque arme ne peut servir qu'une fois. Certaines se révèlent totalement inefficaces sur certains monstres. Vous aurez donc parfois intérêt à éviter simplement une créature pour garder en réserve une arme



puissante. Trappes et portes vont encore générer votre progression. Elles ne s'ouvrent que si vous êtes en possession d'un objet particulier, parfois situé assez loin. Comme votre magie ne peut transporter qu'un objet à la fois, il est indispensable de bien connaître le labyrinthe et l'emplacement de chaque objet. Pour compliquer encore cette quête, chaque partie doit être terminée avant un temps limité.

Les graphismes sont agréables mais les décors auraient pu être plus travaillés. L'animation est sans reproche et les brutrages perturbent bien l'action. (Notice en français.)

Type	aventure-action
Intérêt	14
Graphisme	****
Animation	****
Brutlage	****
Prix	C

L'Album PC

PC, disquettes Ubi Soft

L'Album PC de Ubi Soft permet de découvrir trois programmes : **Zombi**, le Nécrômancien, **Masque + Zombi** (TIT n° 54 p. 28 pour l'adaptation PC, n° 33 p. 146 pour les versions C64 et CPC) est un classique du jeu d'aventure. Une gestion des déplacements astucieuse, des scènes pour donner les ordres, des graphismes bien adaptés au PC. Le Nécrômancien (n° 51 p. 100) est de loin le moins innovateur, aventure textuelle, suivant l'idée des « livres dont vous êtes le héros ». Aventure à l'aveugle, classique, vous, bon mercenaire, luttez seul contre le méchant nécrômancien et ses tueurs, pour délivrer un ami prisonnier. **Masque +** (n° 51 p. 100) offre le plus de charme, car il se déplace une aventure graphique avec course contre le temps pour retrouver les assassins de votre femme Renata, assassins qui attendent vous à Venise, durant le carnaval : une aventure graphique avec course contre le temps pour retrouver les assassins de votre femme Renata, assassins qui attendent vous à Venise, durant le carnaval : deux complexes, peuvent constituer une excellente introduction à l'univers du jeu d'aventure et vous occuper de longues soirées d'automne. Le rapport qualité/prix



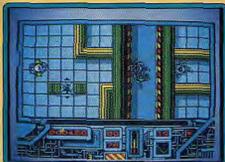
devient tout à fait intéressant, Ubi n'a pas lésiné sur le nombre de disquettes : la boîte en contient quatre. De la qualité au meilleur prix. (Disquettes 3'112 et 5'114.)

Type	compilation/aventure
Intérêt	14
Graphisme	****
Animation	****
Brutlage	****
Langues	français
Prix	C

Denizen

Spectrum, cassette Playmex

Votre mission est aussi simple que dangereuse : purger votre station orbitale, vaste complexe s'étendant sur plusieurs niveaux, de tous les terroristes qui l'ont envahie. Pour cela, vous êtes armé d'un pistolet laser. Mais vos adversaires supporteront plusieurs tir avant de s'écrouler. Dans certains endroits, vous activez une bombe qui détruit d'un seul coup tous les ennemis présents à l'écran. La station est très vaste, avec des ponts et des tunnels reliant certaines pièces. Mais nombre d'accès sont bloqués, soit par des blocs de pierre que



vous pulvérisiez, soit par une porte qui ne s'ouvre qu'à l'aide de la carte d'accès. Votre énergie diminue à chaque contact avec les terroristes. Pour refaire le plein, il vous faut trouver le centre d'approvisionnement correspondant. Il en est de même de votre puissance de tir qui s'épuise assez rapidement, ce qui vous oblige à ne pas tirer à tort et à travers et à éviter par exemple les combats. La version 128 K bénéficie d'une présentation avec images digitalisées et bonne musique sur plusieurs voix. Le labyrinthe est vu du dessus avec effet de relief et se révèle très varié. En revanche l'animation des person-

nages est assez simpliste et le passage d'une pièce à l'autre se fait brusquement, sans scrolling. Les brutrages de tir sont bien restés mais ceux de pas plutôt lassants. Un bon jeu, assez difficile, dans la lignée des Gauntlet.

Type	aventure/action
Intérêt	14
Graphisme	****
Animation	****
Brutlage	***
Prix	A

Strip Poker

Amiga, data disc Amco

Force de déshabiller les mêmes jeunes femmes au strip poker (sur votre moniteur, bien sûr), à vous requize de vous en lasser. Eh bien, Amco vous offre deux nouvelles têtes (et le reste) avec ce Data Disc qui ne peut être utilisé qu'avec Strip Poker Plus



Et ce n'est pas tout, trois autres Data Discs sont annoncés. Petits veinards, elles ne seront pas si frêles que ça les longues soirées solitaires. l'hiver prochain. A moins que vous en avez assez vu et que vous avez mieux à faire. A vous de voir... Vous relancer ou vous coucher... (Data Disc 1.)

Type	jeu de cartes
Intérêt	11
Graphisme	***
Animation	***
Brutlage	*
Prix	A

Mirax Force

Atari XL, disquette Tynesoft

Aux commandes du Star Quest, un vaisseau de combat très performant, vous partez à l'assaut des vaisseaux-mères ennemis. Ceux-ci sont défendus par des escadilles de chasse. Vous devez surtout prendre garde à ne pas vous écraser sur les nombreuses structures qui parsèment le navire. Votre vaisseau, rapide et maniable, vous permet de faire des demi-tours dans l'espace, avant de repartir à toute allure dans l'autre direction.

L'action est difficile. Les réflexes rapides sont indispensables pour arriver jusqu'au réacteur principal qui lui faut détruire avant de passer au niveau suivant. Ce bon shoot-them-up est un remake du célèbre *Uridium* qui n'a, hélas, jamais été adapté sur XL.



Mirax Force bénéficie d'une bonne réalisation, avec des graphismes très agréables, un scrolling fluide et, surtout, une animation rapide. Les couleurs sont assez uniformes. Mais elles changent à chaque fois que vous perdez une vie, ce qui est agréable. Un shoot-them-up rapide qui contentera les amateurs d'action pure.

Type	shoot-them-up
Intérêt	15
Graphisme	****
Animation	****
Brutlage	****
Prix	B

Sai Combat

Amiga CPC, cassette Silverbird

Sai Combat est l'un des programmes d'arts martiaux inspirés des techniques de combat proches de l'aïkido. En plus des traditionnels coups de pied et coups de poing propres à ce type de logiciel, vous disposez d'un bâton qui constitue une arme d'une terrible efficacité. La palette de coups possibles est donc très variée, ce qui fait de ce soft un des meilleurs de sa catégorie.



De plus, la version CPC est une totale réussite, les graphismes sont agréables et les sprites de grande taille. Malgré leur dimension, les personnages disposent d'animations riches en détails, ce qui donne aux différents combats un grand réalisme. Les brutrages ponctuent avec efficacité les coups portés. Un très bon logiciel d'arts martiaux.

Type	arts martiaux
Intérêt	14
Graphisme	****
Animation	****
Brutlage	****
Prix	A

Game Over II

Amstrad CPC, disquette Dynamic

Autant vous prévenir tout de suite : je vais vous parler de *Game Over II*, mais je n'ai jamais joué et je ne l'ai jamais vu non plus. Surprenant, non ? N'avez-vous pas l'habitude de parler des jeux que nous ne connaissons pas. Mais cette fois-ci les circonstances sont particulières. Je m'explique : en recevant ce programme, je découvre que *Game Over I* accompagnait le *Guide des logiciels*. C'est une excellente idée, mais le cadeau est empoisonné. Je charge le programme et je sélectionne directement la deuxième partie car je connais déjà le premier. Surprise ! L'ordinateur me demande un code d'accès. Je me jette alors sur la notice pour découvrir avec stupéur que ce fameux code est obtenu lorsqu'on termine le premier jeu. Dur, dur !

Game Over est un bon programme, mais je n'ai pas réussi à aller jusqu'au bout, c'est l'impatte. Voilà vraiment une idée saugrenue. Cela signifie que si vous possédez déjà *Game Over* (c'est un jeu si très parvenu à le terminer) que vous n'êtes pas parvenu à le terminer (c'est un jeu assez difficile), vous ne découvrirez jamais *Game Over II* que vous aurez acheté pour rien. C'est d'autant plus un problème que rien sur la

ges. Mais vous êtes encore loin de toucher au bout. Vous devez traverser différentes régions en affrontant toutes sortes d'adversaires avant d'atteindre la prison où est



emprisonné Atkis. *Game Over II* est un shoot-them-up difficile et prenant. Comme dans *Army Moves*, réalisé par la même équipe, ce jeu se compose d'une succession de combats très variés. Les graphismes très réussis, ne souffrent pas trop de la pauvreté des couleurs sur PC. Un bon jeu d'action qui met vos réflexes à rude épreuve. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type	shoot-them-up	14
Intérêt		14
Graphisme	★★★★	
Animation	★★★★	
Brutage	★★★	
Prix	★★	C

Street Sports Basketball

Amiga, disquette Epyx

La réputation d'Epyx dans le domaine des programmes de sport n'est plus à faire depuis longtemps. *Street Sport Basketball* en est une nouvelle illustration, toujours de qualité. Après avoir choisi de jouer à deux, ou seul contre l'ordinateur, vous sélectionnez les membres de votre équipe parmi une bande de kids qui ont chacun des qualités particulières. Vous décidez aussi de l'endroit de la ville où va se dérouler le match. La partie commence et deux équipes de trois joueurs s'affrontent sur un terrain plus ou moins réglementaire. Les joueurs dribalent, se font des passes, sautent et tombent parfois, le tout avec beaucoup de réalisme. C'est encore une belle réussite d'Epyx, qui bénéficie d'une réalisation irréprochable. Le graphisme est très beau, l'animation excellente et la bande



sonore de bonne qualité. Alors que dans tous les sports d'équipe sur micro les joueurs sont indifférenciables, ici aucun d'eux ne ressemble aux autres, ce qui est très agréable. *Street Sports Basketball* n'est peut-être pas le basket le plus technique, mais c'est de loin le plus beau et le plus agréable à jouer. Alain Huyghues-Lacour

Type	sport/basket	15
Intérêt		15
Graphisme	★★★★	
Animation	★★★★	
Brutage	★★★★	
Prix	★★★★	C

Gary Lineker's Superskills

Spectrum, cassette Gremlin

Vous subissez un entraînement intensif destiné à faire de vous un footballeur vedette. A chaque épreuve, vous disposez d'un temps limité pour effectuer les mouvements imposés. Vous devez gérer votre fatigue et votre énergie. Chaque échec vous oblige à recommencer et vous grignote d'autant les trente minutes allouées pour l'ensemble des épreuves. Vous commencez par de la gymnastique (pommes, jambes croisées, accroupi, jambes repliées/jambes tendues, halteres, franchissement d'échelles suspendues horizontalement en traction des bras...



Ces épreuves sont loin d'être faciles et il est heureux qu'on dispose d'une option de Sauvegarde. Ensuite, il faut jongler avec le ballon en effectuant chacun des mouvements (coup de tête, épaules, genoux, cou, pied, tour complet) un certain nombre de fois. Vient alors le travail sur le terrain. A vous de tirer, en tenant compte de la direction, mais quand l'occasion s'en présente. Après chaque phase de dribble, vous vous retrouvez en face d'un gardien de but, très efficace devant sa cage. A vous de le fêter ou de le prendre de vitesse pour marquer. Si vous y parvenez, vous disputez la dernière épreuve, complètement délirante. Des pneus sont suspendus dans les buts. Il faut faire passer la balle par le centre de chaque pneu, en tenant compte de la direction de la vitesse et du vent. Les graphismes et l'animation sont agréables et variés. Une bonne musique avec digitalisation vocale ouvre le jeu mais les bruitages sont restrictifs. En fait, le principal reproche est la durée, voire trop grande difficulté même au niveau débutant. Un très bon soft cepen-



dant, particulièrement varié, à réserver aux amateurs de difficulté. (Notice en français.) Jacques Harbonn

Type	entraînement de football	15
Intérêt		15
Graphisme	★★★★	
Animation	★★★★	
Brutage	★★★★	
Prix	★★	B



European Super Soccer

Atari XL, disquette Tynesoft

Ce programme de football de Tynesoft s'inspire nettement de l'excellent *International Soccer* du C64. Il n'est, hélas, pas aussi réussi. Vous pouvez jouer à deux ou bien affronter l'ordinateur et, selon une méthode très courante, vous contrôlez le joueur le plus près de la balle. Celui-ci est indiqué par un carré blanc peu esthétique, mais qui présente l'avantage d'être rapidement identifiable sans risque d'erreur. Lorsque l'équipe adverse tente de marquer un but, vous contrôlez alors le gardien que vous pouvez faire plonger dans la direction de votre choix pour rattraper la balle. Il ne s'agit pas d'une simulation technique et complexe comme on en fait maintenant, mais d'un programme assez classique et simple d'accès. *European Super Soccer* aurait pu être très agréable s'il avait bénéficié d'une bonne

réalisation. Et c'est là que le bât blesse : les couleurs sont très uniformes, il est bien difficile de reconnaître les joueurs des deux équipes, les maillots ne se différencient que par une nuance de couleur. Mais le principal défaut, c'est la lenteur de l'animation qui retire beaucoup de piment. Contrairement aux autres 8 bits, le XL ne dispose pas d'un grand choix de programmes de football. Il faudra donc s'en contenter.

Alain Huyghues-Lacour

Type	sport/football	10
Intérêt		10
Graphisme	★★★	
Animation	★★★	
Brutage	★★	
Prix	★★	B

Peter Beardsley's International Football

Spectrum, cassette Grandslam

Déjà testé sur ST et Amiga dans le *TIT 57*, ce logiciel de football voit maintenant le jour sur Spectrum. Vous briguez la place de champion d'Europe. Vous allez affronter l'ordinateur ou un de vos amis. Après avoir choisi votre équipe et la durée du match, le coup d'envoi est donné. Vous contrôlez le joueur le plus proche de la balle, signalé par une petite flèche. Vous pouvez courir dans les huit directions, mais il est nettement préférable de faire des passes à l'un de vos partenaires pour éviter qu'il ne vous prenne le ballon. Lors de ces passes, la puissance du tir dépend de la durée d'appui du bouton de tir, visualisée par un index. Après quelques minutes, le système se contrôle bien.

Suivant l'équipe que vous rencontrez, vous êtes opposé à des joueurs plus ou moins chevronnés et pratiquant un jeu d'attaque ou de défense. A la fin de votre match, vous êtes informé du résultat des autres parties comptant pour le même championnat. Les

graphismes sont corrects pour cette machine et parfaitement lisibles, l'animation rapide et assez fluide, le scrolling latéral régulier. En particulier, les joueurs adverses ne se livrent pas à cette danse de Saint-Guy, propre aux versions ST et Amiga. En revanche, votre gardien de but est souvent placé latéralement et il n'est pas toujours évident de le recentrer à temps. La



présentation s'accompagne d'une agréable musique sur plusieurs voix en 128k composée d'un pot-pourri d'airs célèbres. Les bruitages en cours de partie sont plus modestes. Le meilleur jeu de football sur Spectrum. (Notice en français.) Jacques Harbonn

Type	sport/football	14
Intérêt		14
Graphisme	★★★★	
Animation	★★★★	
Brutage	★★★	
Prix	★★	B

High Epidemy Amstrad CPC, disquette Fil

Les infections virales sont un problème d'actualité. *High Epidemy* vous propose de lutter contre une horrible infection qui se propage dans la population de toutes les grandes capitales du monde. Le fléau semble dû à la pollution et aux insectes. Il provoque d'atroces mutations qui transforment rapidement les individus contaminés en

Type	shoot-them-up	10
Intérêt		10
Graphisme	★★★★	
Animation	★★★★	
Brutage	★★★	
Prix	★★	B

Version PC

Arkos, le héros de *Game Over*, a été capturé et est maintenant emprisonné sur la planète Phantis. Votre mission consiste à le libérer. Aussi, vous survolez la planète-prison aux commandes d'un vaisseau spatial. Dans les premiers secteurs de ce shoot-them-up, vous affrontez les escadrons ennemis avant de vous engager dans des tunnels où vous attendent de redoutables serpents de métal. Ensuite, vous atterrissez et, après vous être procuré une monture, vous combattez les féroces créatures qui peuplent les marécages.

cedic/nathan

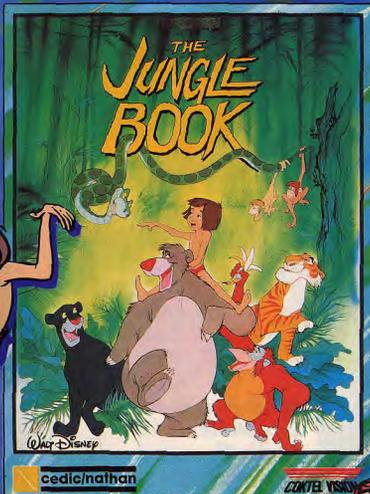
LE LIVRE DE LA JUNGLE

COCKTEL VISION

UN GRAND DESSIN ANIMÉ EN

LOGICIEL INTERACTIF

ATARI · AMIGA · IBM PC · AMSTRAD



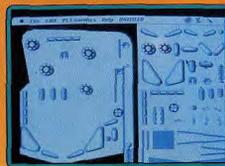
ARTKAS



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

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

EN VENTE DANS LES BOUTIQUES MICRO



monstres informes. Votre tâche (vous êtes un jeune médecin) consiste à vacciner le plus de personnes possible. Malheureusement votre mission salvatrice est entravée par les malades en phase terminale, par des voeux inconscients (ils subtilisent vos seringues) et par la contamination qui peut aussi vous atteindre.

Le scénario, original et plein d'humour, ne peut que plaire. Les graphismes sont variés et riches en couleurs (chaque ville a ses propres décors). Les animations, sans être un modèle du genre, paraissent cependant à être efficaces (l'économie et le réalisme ne sacrifient pas trop à la vitesse des déplacements). Les bruitages sont eux aussi corrects. Un jeu d'action rapide avec d'agréables notes d'humour. Eric Caberia

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

Pinball Construction Set

Macintosh, disquette Electronic Arts

Allumés du flipper, Pinball Construction Set va vous permettre de réaliser votre rêve le plus fou : construire vous-même votre propre machine... ou faire entrer dans votre Mac celle du troquet du coin. J'entends d'ici Acidric : « Mais ce programme est vieux de six ans ! Il faudrait être fou pour l'acheter aujourd'hui ! » C'est oublier que la version Macintosh ne date, elle, que de 1985 et surtout que, ancréte toujours vert, P.C.S. fait au moins jeu égal avec l'incontournable Macadam Bumper. Regardez son option création ! Des bumpers, larges, rampes, aimants et tourniquet à ne plus savoir qu'en faire, la possibilité de moduler à volonté toutes sortes de paramètres (gravité, bonus...), de changer le fond... Mac Paint vous permettra même de donner à votre œuvre les formes les plus désirantes. Quant à l'« extra ball » et au « spécial », ils sont bien sûr présents. Tout cela en quelques clics : un jeu d'enfant (mercé la souris !). Les fainéants pourront toujours s'éclater avec les quatre flippers (pas mauvais) déjà présents sur la disquette. Il est d'ailleurs fortement conseillé de s'entraîner à les modifier avant de s'attaquer à une

ROLLING SOFTS

œuvre originale. Signalons enfin que la réalisation n'accuse pas son âge : graphismes clairs, animations très satisfaisantes et bruitages réalistes. Bien sûr, ce ne sera jamais tout à fait comme au café mais Electronic Arts a sans conteste réussi la simulation de flipper sur Macintosh. (Compatible Mac 128. Ne fonctionne pas sur les SE ni sur les Mac Plus. Notice en anglais.) Olivier Scamps

Type	simulation de flipper	
Intérêt	★★★★	15
Graphisme	★★★★	
Animation	★★★★	
Bruitage	★★★★	
Prix	★★★★	D

Future Tank

Amiga, disquette Time Warp

Aux commandes d'un tank du futur vous chassez les troupes ennemies qui ont envahi votre planète. Blindés et avions de chasse vous mènent la vie dure, mais heureusement vous pouvez augmenter votre puissance de tir en cours de partie. Lorsque tous vos adversaires sont anéantis, il ne vous reste plus qu'à trouver la sortie pour passer au niveau suivant.



Les graphismes sont un peu simples par rapport aux possibilités de l'Amiga, mais ils sont clairs et agréables. L'action s'accompagne d'une bande sonore convaincante. Future Tank est un petit shoot-them-up sans prétention, mais que l'on joue avec plaisir. De plus il offre la possibilité de jouer à deux simultanément, ce qui est bien plus amusant. Alain Huygheues-Lacour

Type	shoot-them-up	
Intérêt	★★★★	13
Graphisme	★★★★	
Animation	★★★★	
Bruitage	★★★★	
Prix	★★★★	n.c.

The Games

Amstrad CPC, disquette Epix

Dans la même lignée que Winter Games, ce logiciel vous propose différentes épreuves des jeux olympiques d'hiver. Les graphismes sont colorés et donnent, comme il en est des possibilités de la machine, d'excellents résultats. Les animations ne paraissent malheureusement pas toujours à convaincre (saut à ski, luge). Les bruitages sont extrêmement discrets. On peut reprocher à ce programme un certain manque d'originalité. Il se contente pour l'essentiel de reprendre des épreuves de Winter Games, en leur donnant une présentation plus avantageuse qu'à l'origine : perspective et 3D, pour le saut à ski. Il peut néanmoins plaire aux inconditionnels du genre. Eric Caberia

Version Spectrum, cassette Epix

Cette adaptation est bien réalisée, en par-



ticulier dans la version 128K. Une bonne musique de présentation sur plusieurs voies ouvre le jeu. Le graphisme des compétitions est correct et l'animation fluide et rapide. Le patinage artistique est accompagné de trois agréables musiques au choix. Certaines épreuves ne comportent aucun bruitage et les décors auraient pu être améliorés. Jacques Harbont

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



WORLD BEATERS

CRUZZER
THE FANTASY ACTION MOVING PICTURE GAME

THE GREAT ESCAPE
ROLLING THUNDER
UNBOMBED '07

California GAMES

COMBAT
WHEELIE

Just Drive
START

ATARI 800 XL, 1300 XL, 1300 XL PLUS
SPECTRUM
486/286 CASSETTE
CASSETTE
COSTA
COSTA

ROLLING THUNDER
Le jeu de tir le plus spectaculaire de l'année. Une action à couper le souffle, des effets spéciaux à couper le souffle. Une action à couper le souffle, des effets spéciaux à couper le souffle.

LES BESTS D' U.S. GOLD

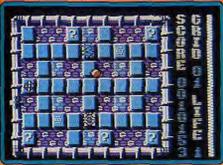
UNE COMPILATION GIGANTESQUE DE WORLD BEATERS ...

Quand la meilleure équipe d'entraîneurs se réunit, on obtient une touche de magie, alors n'attendez pas à un seul résultat. **OUTRAGE** est un jeu de tir qui vous fait passer vos nerfs dans une direction non désirée. Différents engins plus ou moins meurtriers se déplacent sur la grille-planer. Certains, comme le Rimlorf (sorte de robot surarmé), cherchent à vous désintégrer avec un laser.

720 : "Le convertisseur donne les mêmes sensations que les meilleurs réalisateurs de U.S. Gold. A ce prix, c'est un sacré bon jeu" pour Sinclair.

COMBAT ET WHEELIE : Une des meilleures conversions de la compilation. Un excellent jeu plein de suspense et possédant une extraordinaire jouabilité.

CALL OF DUTY : A ce prix, marquer "C" (le maximum des simulations sportives sur micros) "Zapp" est



Oops
C64, cassette **The Big Apple**

Ce logiciel est le premier produit d'une toute nouvelle société britannique. Autant le dire tout de suite, pour un coup d'essai, c'est un coup de maître. Vous contrôlez un droïd dont la tâche est de récupérer des cosses de pesanteur. Vos déplacements ont lieu sur une grille flottant au-dessus du vide. Les différentes cellules qui composent le plancher de votre univers sont riches de surprises plus ou moins agréables (certaines cellules ne permettent qu'un seul passage et d'autres payent vous imposer une direction non désirée). Différents engins plus ou moins meurtriers se déplacent sur la grille-planer. Certains, comme le Rimlorf (sorte de robot surarmé), cherchent à vous désintégrer avec un laser.

Des bombes à électrons constituent elles aussi un gros danger. Heureusement des cellules de téléportation vous permettent d'éviter les rencontres dangereuses. C'est agréable logiciel, qui fait appel aux facultés d'anticipation et de stratégie, dispose d'un beau graphisme (coloré et riche en détails) et d'animations spectaculaires (sûrement l'un des meilleurs scrollings sur C64). Les bruitages sont, quant à eux, d'une terribile efficacité. Un programme original et de bonne qualité.

Eric Cabaeria
Type action / stratégie
Intérêt 14
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Brutage ★★★★★
Prix A

Netherworld
Atari ST, disquette **Heuson**

Aux commandes de votre vaisseau, vous vous retrouvez au beau milieu d'un monde des plus bizarres. Il se compose de différents labyrinthes. La seule façon de vous échapper consiste à ramasser des diamants dispersés dans chaque secteur avant de passer au niveau suivant. Mais pour cela, il faut affronter les étranges habitants de cet univers. Au cours du combat, vous pouvez ramasser toutes sortes d'objets qui affectent les performances de votre vaisseau. Certains vous permettent d'augmenter votre vitesse, de vous téléporter, de briser des murs ou bien vous procurer une vie supplémentaire. Mais d'autre

ROLLING SOFTS

ont un effet négatif et peuvent rendre, par exemple, votre vaisseau incontrôlable. Après avoir terminé un niveau, vous tentez votre chance dans un tableau de bonus qui retrace l'intérêt du jeu. **Netherworld** est un shoot-them-up original



dans lequel il ne suffit pas de tirer sur tout ce qui bouge. La réalisation est soignée avec de bons graphismes qui donnent une atmosphère très particulière. C'est un jeu prenant. L'action, très efficace, peut parfois se révéler assez frustrante. Un shoot-them-up pas comme les autres. (Notice en français.)
Alain Huyghues-Lacour

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



Version Amiga
Cette version est strictement identique à la précédente tant au niveau de la réalisation que de l'action.
A.H.L.

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

Leader Board Par 3
Spectrum, cassette **Access**

Cette adaptation de trois grands compétitions de golf est bien réalisée. Les décors ne sont pas très variés mais l'animation est bien rendue. On peut même voir la balle frapper le fanion comme dans la version ST. Par contre, il est dommage de n'avoir pas prévu de version 128K avec de bons bruitages car le jeu est quasi silencieux. En



dépit de ces remarques, c'est de loin le meilleur jeu de golf sur **Spectrum** et le plus complet. (Notice en français.)
Jacques Harbom

Type golf
Intérêt 16
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Brutage ★★★★★
Prix B

Leader Board Par 4
C64, cassette **Access**

Une compilation des meilleurs logiciels et parcours de golf de la série **Leader Board**. Les passionnés du genre apprécieront particulièrement le réalisme et la variété des différents parcours.



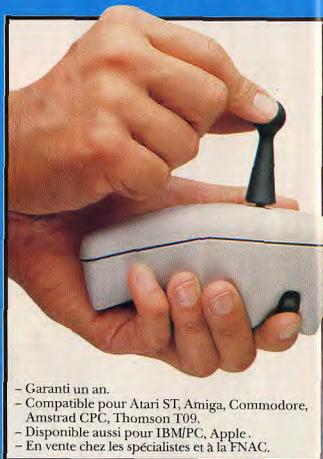
La simulation de golf à proprement parler est toujours grandiose, surtout en ce qui

concerne les animations de votre golfeur. Un bon produit.
Eric Cabaeria
Type simulation sportive
Intérêt 13
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Brutage ★★★★★
Prix B

Salamander
Spectrum, cassette **Imagine**

A bord de votre vaisseau vous allez affronter les dangereux Aliens qui écumant les différents terrains. Votre but : détruire l'énorme cerveau qui contrôle la Salamandre. Pour commencer, détruisez les escadilles qui s'avancent vers vous. Chaque escadille anéantie vous apporte une arme supplémentaire (tirs multiples, missiles, etc.) indispensable pour avoir quelques chances de survie. Ensuite vous vous

“Seul et face aux monstres assoiffés de sang, je sortis mon Ergostick. Préformé à la main : volupté de l'obéissance totale ! Contrôle directionnel par microswitch : toute-puissance de la précision parfaite ! Je venais de faire le vrai saut dans le futur. En une seconde, les monstres furent désintégrés. Machinalement, je souris : je savais qui gagnerait cette terrible guerre.”



- Garanti un an.
- Compatible pour Atari ST, Amiga, Commodore, Amstrad CPC, Thomson T09.
- Disponible aussi pour IBM/PC, Apple.
- En vente chez les spécialistes et à la FNAC.

L'ERGOSTICK DE WICO. L'ARME ABSOLUE.

CIER, distributeur exclusif, 102, rue Henri Barbusse - 95100 Argenteuil - Tel. : (1) 39 47 29 29.

ROLLING SOFTS



enfoncée dans de dangereux tunnels où scolopendres et autres créatures maléfiques à vous attendre. Chaque niveau se compose de cinq phases assez variées, tant pour les décors et les monstres qui s'y trouvent que pour la stratégie à adopter. Il y a en tout quatre niveaux et à la fin de chacun d'eux, vous affrontez un monstre particulièrement puissant. Les graphismes sont très agréables. L'animation est fluide et rapide et le scrolling latéral s'effectue sans aucun à-coup. Par contre les bruitages sont quelconques et la musique de présentation tient plus du bourdonnement d'abeille que de la mélodie proprement dite. Un excellent shoot-them-up cependant.

Alain Huyghues-Lacour

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

Powerplay

Amiga, disquette Arcana

Jeu de réflexion avant tout. Powerplay met à l'épreuve votre culture générale. Tout se



passse sur un échiquier à soixante-quatre cases de couleurs. Arrivé sur une case bleue, vous devez répondre à une question (la réponse est à choisir parmi les quatre proposées) de culture générale : le rouge pour les sports et loisirs ; le vert pour les sciences et technologies ; le jaune pour histoire et géographie ; le blanc pour « l'aléatoire », question tirée au hasard. Powerplay peut se jouer à quatre. Chacun choisit quatre guerriers qui se déplacent sur l'échiquier. Les réponses disposées en croix donnent la direction des déplacements, d'une case à chaque fois. Il faut indiquer la bonne réponse avant un temps limite, et avant les

autres si vous jouez à plusieurs. Vous gagnez alors un certain nombre de points en fonction de la difficulté de la question et du temps de réponse. Avec vingt-cinq points, un personnage peut demander sa mutation en une forme plus puissante. Lorsque deux personnages de camps différents se rencontrent sur une case, un duel... de questions s'engage. Celui qui perd se transforme en une forme inférieure ou disparaît s'il était déjà faible. Le but du jeu consiste à éliminer tous les adversaires du plateau. Powerplay est très intéressant et très bien réalisé. Les questions sont nombreuses (2000) et variées. On peut même créer les siennes. La stratégie de plateau est loin d'être absente, contrairement à Trivial Pursuit. Les graphismes sont splendides. L'animation bien faite et de bons bruitages accompagnent les duels. Un excellent jeu de société. (Jeu et notice en français.)

Jacques Harbnon

Type	questions-réponses	17
Intérêt		****
Graphisme		****
Animation		****
Bruitage		****
Prix		C



Version Atari ST

La présentation se fait ici sans image. Le graphisme des dieux est beaucoup moins travaillé. On ne voit pas de gros plan du guerrier concerné. Le facteur de récupération fonctionne mais n'est pas réglable. Pour le reste, le jeu se déroule de la même manière. (Jeu et notice en français.) J.H.

Type	questions-réponses	16
Intérêt		****
Graphisme		****
Animation		****
Bruitage		****
Prix		C

Fire and Forget

Amstrad CPC, disquette Titus

De nombreux conflits déchirent notre planète. Votre mission consiste à ramener la paix sur tous ces champs de bataille. Vous choisissez l'un des continents où la guerre fait rage et votre croisade commence. Ne croyez pas que vous parlez avec des fleurs dans les mains en criant « peace and love ». Bien au contraire. Vous disposez d'un véhicule tout-terrain armé avec lequel vous devez anéantir les troupes engagées dans



les combats, ce qui est une manière surprenante mais efficace de mettre fin à la guerre. Vous roulez à toute allure sur une route en affrontant chars et hélicoptères ennemis, sans oublier de ramasser au passage des réservoirs de carburant. Ceci est très important car si vous tombez en panne, c'est la fin de la partie. Les graphismes sont très réussis, avec des décors variés et colorés. L'animation est très rapide et seule la bande sonore laisse un peu à désirer. L'action est frénétique. Seuls d'excellents réflexes vous permettront de vous libérer d'elle, car cette version est bien plus difficile que celle sur 16 bits. Un bon shoot-them-up dans la lignée de Road Blasters.

Alain Huyghues-Lacour

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

Overlander

C 64, disquette Elite

En 2025, la pollution a fini par détruire les couches supérieures de l'atmosphère et la



surface de la Terre s'est desséchée sous l'effet des radiations du soleil. Les hommes se sont réfugiés dans des villes souterraines gigantesques. Seuls les Overlanders circulent encore en transportant diverses marchandises moyennant finances. Vous êtes grassement payé en fonction du fret que vous transportez car ce ne sont pas des voyages de tout repos qui vous attendent. Tout au long de la route, vous faites face à de nombreux dangers : tireurs postés sur le bas-côté de la route, voitures qui se lancent à votre poursuite, motos bourrées d'explosifs ainsi que des obstacles de toutes sortes. Votre véhicule est équipé de

PUFFY'S SAGA



UBI
Soft

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

Amiga, ST, PC : 249 F.
Amstrad, C64 : Disque : 80 F.
Amstrad, C64 : Cassettes : 147 - 140 F.

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



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

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

A DECOUVRIR D'URGENCE !



Photo d'écran prise sur ST



Photo d'écran prise sur ST



Photo d'écran prise sur ST

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

SKATEBALL



Photo d'écran sur SN



Photo d'écran sur ST



Photo d'écran sur PC

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

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

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

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



DIFFUSION

se tient à votre disposition pour tous renseignements et commandes
Téléphonez - 16 (1) 48 98 99 00

Amiga, ST, PC : 249 F
Amstrad, C 64 Disc : 188 F
Amstrad, C 64 K 7 : 149 F
Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC.



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

EUROMARCHE

D'ABORD, VOUS RENDRE SERVICE

AIX	MONTPELLIER
ANGERS	NIMES
ATHIS	PERPIGNAN
BESANCON	REIMS
BLOIS	ROANNE
CHALEZEULE	ROSNY
CRETEIL	SEVRAN
EVRY	ST-QUENTIN
ISTRES	THIERS
LYON	TOULON
MARSEILLE	VINEUIL



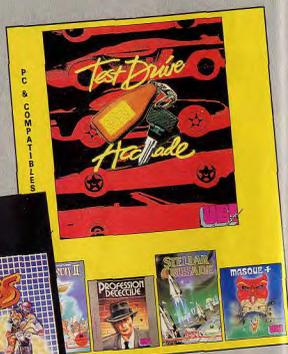
COMPILATION PC
5 1/4 et 3 1/2"
- PROFESSION DETECTIVE
- MASQUE ++
- STELLAR CRUSADE
- TEST DRIVE
- QUESTRON II
POUR **259 F**

COMPILATION AMSTRAD
FITS 'N' THROTTLES :

- BUGGY BOY
- IKARI WARRIORS
- ENDURO RACER
- DRAGON'S LAIR
- THUNDERCATS

POUR **149 F** CASSETTE
POUR **169 F** DISQUE

COMPILATION
ATARI ST :
- TEST DRIVE
- STELLAR CRUSADE
- QUESTRON II
- MASQUE ++
- THUNDERCATS
POUR **249 F**



Date limite de l'opération : 20 janvier 1989.

S.O.S Nintendo

Cette nouvelle série, qui paraîtra tous les mois va vous dévoiler plein de trucs et astuces sur les jeux Nintendo. Nous commencerons par Super Mario Bros, le classique des classiques. Ce programme fait l'objet d'un culte au Japon et aux États-Unis. Un livre entier lui a même été consacré. C'est un jeu d'une incroyable richesse qui renferme de très nombreuses salles secrètes, des warp zones qui vous permettent d'accéder directement aux niveaux supérieurs et, à certains endroits, on peut même faire apparaître un haricot magique grâce auquel on fait de fantastiques découvertes. Nous allons lever le voile sur les nombreux secrets de Mario... mais nous ne vous dirons pas tout.



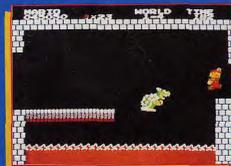
L'histoire se déroule dans le royaume du peu par les infâmes Koopa, une tribu de tortues. Seule jeté sur son royaume, mais elle est retenue ment, Mario n'a jamais su ignorer les appels de

ple champignon qui a été envahi la princesse pourrait détruire le sort prisonnière par le roi Koopa. Heureusement, Mario n'a jamais su ignorer les appels de

dépassé d'une jeune fille : il a fait ses preuves depuis ses démêlés avec Donkey Kong. Notre héros se lance dans l'aventure. A vous de l'aider à libérer la princesse et à sauver le royaume.



Pour détruire le dragon, il faut courir en courant et sauter tout de suite sur la plateforme située au-dessus de lui. Ensuite vous sautez de l'autre côté en actionnant le mécanisme qui fait disparaître le pont et le dragon tombe.



Il y a une astuce pour obtenir des points supplémentaires en atteignant le château qui termine chaque niveau. Lorsque le dernier chiffre de votre temps est 1, 3 ou 6, vous avez 1,3 ou 6 fois d'artifice. Chaque explosion rapporte 500 points.



A la fin de chaque niveau vous pouvez obtenir 5 000 points sur le mat. Pour cela, placez-vous en haut de l'écran et maintenez le bouton B enfoncé afin d'accélérer. Courez et sautez, vous atteignez alors le haut du mat.





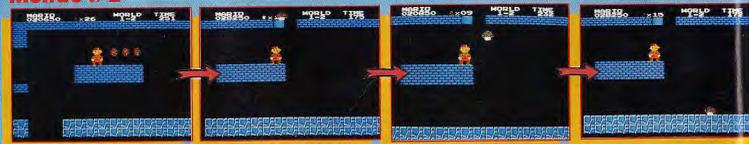
Pour obtenir cette vie supplémentaire, il faut se placer sur le 5^e bloc en partant de la droite et sauter. Un bloc apparaît, un champignon en sort et il suffit de l'attraper pour gagner une vie.

Si vous descendez dans la quatrième cheminée vous vous retrouvez dans la première salle aux trésors. Mais attention, vous ressortez près de la fin de ce niveau et vous ne pouvez donc pas obtenir la vie supplémentaire qui se trouve juste après cette cheminée.

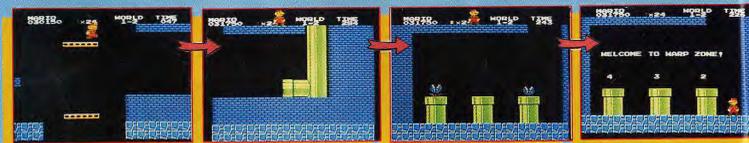


Descendez dans la première cheminée pour découvrir une salle aux trésors.

Monde 1/2



Vous allez tout à fait à droite de la plate-forme, une jambe dans le vide et vous cognez le bloc au-dessus de vous pour créer une brèche. Ensuite vous positionnez sur le dernier bloc à droite de la plate-forme et vous sautez. Un champignon apparaît et tombe par la brèche. Il ne vous reste plus qu'à l'attraper pour gagner une vie.

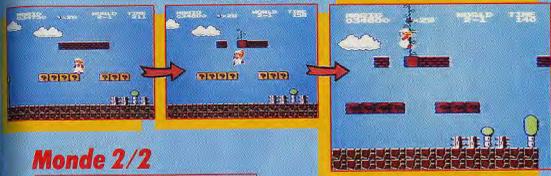


Sur le dernier ascenseur, attendez le dernier moment et sautez vers le haut. Vous marchez alors sur le toit et vous découvrez une warp zone qui vous permet de vous rendre directement au niveau 2, 3 ou 4.

S.O.S Nintendo
Super Mario Bros



Monde 2/1



Si vous cognez le bloc en haut, au centre, un haricot magique en sort. Vous sautez dessus et vous grimpez. Dans le ciel, un grand espace de bonus vous attend.

Monde 2/2



C'est un niveau très différent puisque vous nagez sous l'eau. Attention aux poissons et aux pieuvres, mais vous pouvez les détruire si vous êtes armé.

Monde 3/1



Descendez par la seconde cheminée pour trouver la salle aux trésors.

Monde 2/1



Descendez dans la troisième cheminée et découvrez une salle aux trésors. Mais vous n'arrivez pas à cet endroit si vous passez dans le ciel.

Monde 3/1



Sur le pont se trouve un champignon qui vous procure une vie supplémentaire. Mais attention, si vous avez perdu vos pouvoirs il n'apparaît peut-être pas.



Prochainement sur vos écrans
Une grande aventure dont vous êtes le héros

THE LEGEND OF ZELDA



La légende de Zelda

Il y a très longtemps, le royaume d'Hyrule vivait heureux sous la protection de la Triforce des triangles d'or dotés de pouvoirs mystiques. Jusqu'au jour où Ganon, le terrible prince des ténèbres, envahit le pays à la tête de ses armées. Avant d'être faite prisonnière, la princesse Zelda brisa la Triforce de sagesse en huit fragments, qu'elle cacha à travers le royaume. Vous tenez le rôle de Link, un fier héros qui n'a pas peur de s'attaquer au sinistre Ganon.

Votre mission : retrouver les fragments et reconstituer la Triforce, détruire le prince des ténèbres et libérer la princesse Zelda.

Cette superproduction Nintendo vous fait voyager à travers l'immense royaume d'Hyrule et dans neuf labyrinthes souterrains qui renferment les triangles d'or. Vous devez faire preuve de beaucoup d'habileté et d'astuce pour mener à bien votre mission. C'est une longue quête qui vous attend. Elle peut durer plus de 250 heures.

Heureusement, cette cartouche est équipée d'une pile au lithium qui vous permet de reprendre le jeu avec tous les trésors et équipements que vous avez amassés. Car de nombreux dangers vous



guettent, des monstres redoutables vous mènent la vie dure, certains personnages vous aident. Des fées vous redonnent de l'énergie, de sages vieillards vous prodigent d'utiles conseils, des marchands vous vendent des équipements et vous trouvez des objets indispensables, cachés dans des salles secrètes. Dans le numéro 62 de Tilt, nous vous donnerons de précieux renseignements et puis, ce sera à vous de jouer.

La clé d'autres énigmes dans le numéro de janvier.



Texte: Alain Houchaux-Lacour; photos: Michèle Goussonne; illustrations et dessins: Gérard Louat. (Copyright Nintendo).

ocean

REVENEUR
Bénéficiaire de conditions exceptionnelles
pour le jeu de l'éditeur Commodore
Bretagne - 1, rue de la Vallée - 22000 LANNOUR
SFN 16 92 94 24 00 98 114 D&S
Yvonnie Savin Antipolis



PREDATOR Embarquez un commando d'élite dans le jungle sud-américain. Menez un groupe de glorieux soldats en charge de mener à bien une mission... jusqu'à l'arrivée de l'ennemi. Une aventure qui défie vos sens et vous fera vivre une expérience unique.



KARNOV Revenez-vous à Karnov, l'empire du sud de la jungle. Dans son aventure, vous allez à l'intérieur de son royaume. Vous y découvrirez une civilisation unique. Vous y découvrirez une civilisation unique. Vous y découvrirez une civilisation unique.



SALAMANDER Revenez-vous à Salamander, l'empire du sud de la jungle. Dans son aventure, vous allez à l'intérieur de son royaume. Vous y découvrirez une civilisation unique. Vous y découvrirez une civilisation unique.



CRAZY CARS Vous participez à la course la plus folle au monde. La Course Américaine de Coca-Cola et d'Américaine de Pepsi-Cola. Cette course a lieu sur tous les circuits des Etats-Unis et du Mexique, en Floride et à Los Angeles. Vous devez terminer la course dans le temps le plus court pour recevoir une voiture plus rapide. Crazy Cars. Faites tout pour gagner.



PLATONIA Découvrez les meilleurs jeux d'arcade de tous les temps. Platonia est un jeu de stratégie. Vous y découvrirez une civilisation unique. Vous y découvrirez une civilisation unique.



SCHWARZENEGGER Découvrez les meilleurs jeux d'arcade de tous les temps. Schwarzenegger est un jeu de stratégie. Vous y découvrirez une civilisation unique. Vous y découvrirez une civilisation unique.



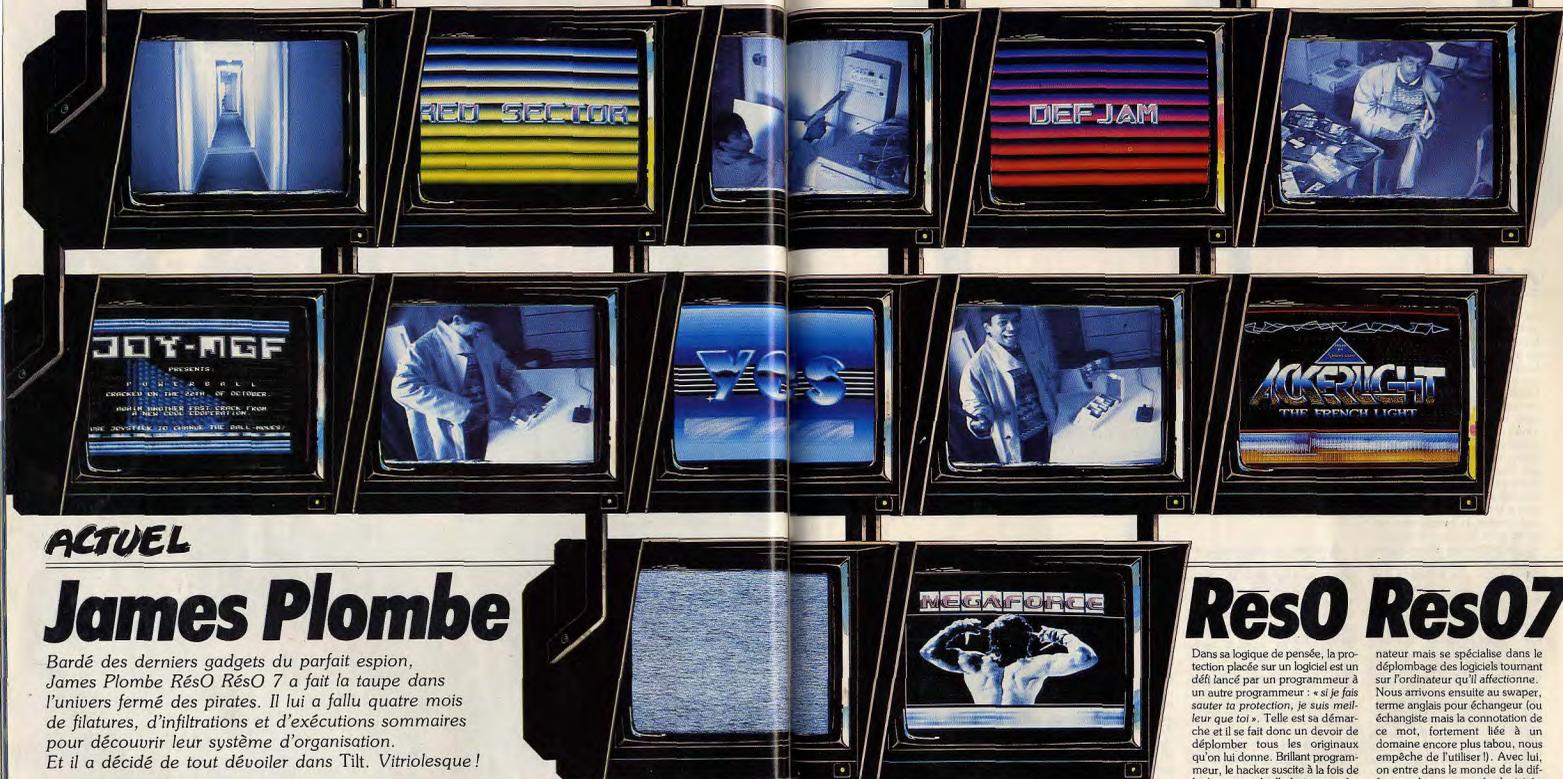
DRILLER Découvrez les meilleurs jeux d'arcade de tous les temps. Driller est un jeu de stratégie. Vous y découvrirez une civilisation unique. Vous y découvrirez une civilisation unique.



GRYZOR Découvrez les meilleurs jeux d'arcade de tous les temps. Gryzor est un jeu de stratégie. Vous y découvrirez une civilisation unique. Vous y découvrirez une civilisation unique.



DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU 934247145



ACTUEL

James Plombe

Bardé des derniers gadgets du parfait espion, James Plombe RésO RésO 7 a fait la taupe dans l'univers fermé des pirates. Il lui a fallu quatre mois de filatures, d'infiltrations et d'exécutions sommaires pour découvrir leur système d'organisation. Et il a décidé de tout dévoiler dans Tilt. Vitriolésque !

Un samedi comme un autre. Le téléphone sort brusquement. Diabolik Buster de la douce torpéur d'un sommeil angélique. Après quelques tâtonnements, il parvient à décrocher le combiné et à énoncer des mots incompréhensibles. « Allo, Diabolik ? C'est moi, Acidric », lance une voix impatiente. « Bristou ? Nom de dieu ! J'espère que tu as de bonnes raisons pour m'appeler maintenant, je t'ai déjà dit de ne jamais m'appeler avant midi et... »

— Eh, oh ! On se calme, on se calme, rétorque Bristou, je n'aurais pas le choix. J'ai du nouveau pour l'Actuel sur le piratage.
— Ouais, encore une bande de nuls qui l'annoncent les Passagers du Vent N° 5, version def !, lance Diabolik. « Pas du tout, pas du tout, rétorque Acidric, cette fois, on tient une piste sérieuse. Il s'agit du groupe le plus connu en France sur ST : The Pink Guy Crackers, de Pougastr-Daoulas. Il y a un mec du groupe qui veut

bien te parler si tu promets de ne pas citer de nom. » OK, file-moi ses coordonnées », dit Buster après quelques secondes d'hésitation. Et voilà comment a véritablement démarré, à quelques détails près, l'enquête de Tilt sur le piratage. Pendant deux mois, Diabolik a sondé les bas-fonds de la micro-informatique. Les contacts ne furent pas vraiment difficiles à obtenir car le pirate est un personnage qui mène une double vie. Celle de monsieur-tout-le-monde

dont la véritable identité ne doit pas déborder les frontières d'un univers où la discrétion est de rigueur. En revanche, en tant que pirate, la notoriété est une consécration. Son pseudonyme DOT, être connu, c'est le but du « jeu ». Bref, ils sont les stars discrètes du microcosme informatique. Mais qu'il est-ce qu'un pirate ? Comment le devint-on et qu'est-ce qui le favorise ? Autant de questions que tout un chacun se pose et aux-

quelles Tilt tente de répondre en dévoilant le fonctionnement du réseau.

Who's who

La dénomination de pirate englobe, en fait, des sous-catégories relativement bien définies : les hackers, les swapers, les copieurs, les petits pirates. Commengons par le haut de la pyramide, non pas en terme d'importance hiérarchique mais plutôt en fonction des facteurs permettant au piratage

d'exister. Sans hacker, terme anglais pour crackeur ou démonteur, il n'y aurait, pour ainsi dire, presque pas de piratage ! C'est avant tout un as de la programmation, sa motivation première est une soif de connaissances. Il veut comprendre et maîtriser ce domaine qui le passionne. Confronter ses connaissances avec ses concidépales est un moment passionnant pour lui surtout s'il se rend compte qu'il est finalement le meilleur !

Res0 Res07

Dans sa logique de pensée, la protection placée sur un logiciel est un défi lancé par un programmeur à un autre programmeur : « si je fais sauter la protection, je suis meilleur que toi ». Telle est sa démarche et il se fait donc un devoir de démolir tous les originaux qu'on lui donne. Brillant programmeur, le hacker succède à la fois de la haine et de l'admiration. La haine, on comprend facilement pourquoi. Et l'admiration ? Oisons que nombreuses sont les sociétés, dont les logiciels ont été piratés, qui aimeraient avoir dans leurs effectifs des programmeurs aussi forts que le meilleur des hackers. D'ailleurs, certaines sociétés n'hésitent pas à faire appel aux services d'un hacker pour la protection d'un logiciel ! Le portrait type du crackeur est celui du jeune étudiant en informatique. Il possède, en général, plus d'un ordi-

nateur mais se spécialise dans le démontage des logiciels tournant sur l'ordinateur qu'il affectionne. Nous arrivons ensuite au swaper, terme anglais pour échangeur (ou échangeiste mais la connotation de ce mot, fortement liée à un domaine encore plus boue, nous empêche de l'utiliser !). Avec lui, on entre dans le monde de la diffusion des copies de logiciels. C'est l'ennui numéro un des éditeurs. Sans lui, la circulation de logiciels crackés serait plus lente et moins importante. Le principe du swaping est basé sur l'échange de logiciels. Un bon swaper se constitue, avant tout, une logithèque aussi exhaustive que possible. La qualité de cette logithèque dépend de la qualité de ses contacts. Plus le swaper est en mesure d'échanger des nouveautés toutes chaudes, plus il est apprécié et recherché. Son objectif suprême : obtie-

ACTUEL

nir tous les soifs qui tournent sur la/ les machines qu'il possède et les diffuseur. Première règle d'or : ne diffuser que des logiciels facilement copiables, sinon ils n'ont aucune valeur d'échange. Deuxième règle d'or : ne diffuser un logiciel copiable qu'après y avoir mis ce qu'on appelle une « intro ». Il s'agit d'un générique comportant le nom du groupe de pirates auquel appartient le swaper. Certaines de ces intros sont, d'ailleurs, superbement réalisées. Troisième règle d'or : être le premier à le diffuser. Cette dernière règle traduit la compétition qui existe entre les groupes de pirates. Le groupe qui diffuse le plus rapidement un maximum de nouveaux logiciels est le meilleur. Ce bras de fer entre swapers ne les empêche pas de s'échanger des logiciels car, ne l'oublions pas, ils doivent avoir, une logithèque, à jour, histoire de garder un certain « standing ». L'échangeur est issu d'un milieu étudiant ou lycéen qui a beaucoup de temps libre. Et il en a besoin ! Il ne compte plus les séances de copie, le temps passé au téléphone et à faire son courrier ! Ah mais ! Un métier, ça ne s'improvise pas !

Continue les présentations, avec le copieur. La différence entre cette forme de piratage et celles citées plus haut vient de la motivation. Ici, c'est l'aspect financier qui est déterminant. Pour le copieur, le micro est un hobby, une passion. L'achat de son ordinateur est un grand coup de pioche dans son budget consacré au loisir. Mais pour le hard, ça va. On n'en achète pas tous les mois. Pour les soifs, c'est une autre paire de manches. Passionné comme l'est, le copieur veut tous les jeux qui lui plaisent. Si ça ne tenait qu'à lui, il les achèterait tous. D'ailleurs,

il débute par l'achat de quelques jeux. Hélas, son portefeuille est allergique à ce genre de ponction. Il ne lui reste qu'une alternative : le piratage. S'ensuivent alors les séances de copies chez un bon copain qui possède déjà une logithèque viable. Dans certains cas, c'est la logithèque de son copain qui motive l'achat d'un ordinateur ! Celui qui n'a pas la chance d'avoir un bon copain « branché » tente timidement au téléphone et à faire son courrier ! Ah mais ! Un métier, ça ne s'improvise pas !

Le copieur qui possède de plus en plus de disquettes et un bon carnet d'adresses entre dans la catégorie des « petits pirates ». Bien entendu, tous les copieurs ne deviennent pas des petits pirates. Certains restent au stade du bon copain qui donne tout ou du petit pirate-vendeur ! D'autres se contentent d'une logithèque adaptée à leurs besoins et de deux ou trois contacts pour les échanges. Pas de portrait type du copieur : c'est monsieur-tout-le-monde, de 7 à 77 ans !

Terminons cette petite visite avec le petit pirate. Copieur, au départ, cette situation ne lui suffit plus. D'autres motivations viennent se greffer sur les premières, ce qui donne naissance à trois types de petits pirates.

Pour le premier type, tout vient de la facilité avec laquelle il acquiert (gratuitement) tous les logiciels de sa « bécote » préférée. Elle engendre une nouvelle passion : celle du collectionneur ! C'est bien simple, il VEUT TOUT ! Pas d'erreur, c'est le... pirateur boulimique ! Il n'utilise véritablement qu'une dizaine de logiciels sur la centaine qu'il possède ! Cette passion fait de lui

le grand diffuseur de copies pirates car son carnet d'adresses est impressionnant.

Plus dangereux que lui encore : le petit pirate qui veut devenir swaper. Ce dernier apprécie beaucoup le fait que, dans le « milieu », les détenteurs de logiciels rares (forcément des nouveautés) soient des personnages « importants » et recherchés. Or l'acquisition des nouveautés requiert une certaine organisation (il faut obtenir les soifs avant les « autres ») d'où la constitution d'un groupe de pirates. Mais avant d'en arriver là, il faut qu'il fasse ses preuves de swaper incontournable !

Avec le troisième type de petit pirate, nous... rencontrons (je ne pouvais pas rater ça !) celui qui monnaie les échanges. Passionné de micro autant que les autres, le revendeur a besoin d'argent pour acquérir (en général) du hard. Au bout du compte, quelques-uns d'entre eux se retrouvent avec deux ou trois ordinateurs et tous leurs périphériques ! Il est évident que toutes les catégories décrites ne sont pas hermétiquement cloisonnées. Les interpénétrations sont telles qu'il est souvent diffi-



Certaines photos d'écrans présentées ci-dessus sont les « intros » pirates des soifs diplômés.

(Un téléfilm de Jean-Philippe Delalandre, interprété par Danz Boolauck.)
clic de placer les pirates dans une seule catégorie. Toutefois, cela ne nous a pas empêchés de dégager lesdites catégories.

Organisation d'un groupe de pirates

Le groupe de pirates réunit au minimum quatre personnes. Le hacker ne fait que du déplom-

à parler, brièvement, de l'existence de pseudo-groupes de pirates. Incapables de déplomber quoi que ce soit, ces plasantins retirent le générique pirate « original » et mettent le leur !

Détail amusant : comme l'arroseur arrosé, parfois les pirates se retrouvent pirates... Bref, une fois que l'intro est relayé, le swaper prend le relais. Il monnaie cette nouveauté contre d'autres et la diffuse ensuite. Le dernier personnage du groupe est le fournisseur d'originaux. Sa tâche consiste à grappiller à gauche et à droite tous les logiciels qui échappent au swaper. Le type d'organisation et le nombre de personnes peuvent varier d'un groupe à l'autre mais le cas décrit ici est exemplaire.

Les sources d'approvisionnement du piratage

La course aux nouveautés, engendrée par la compétition entre pirates, force le swaper et son groupe à avoir toutes les sources d'approvisionnement imaginables. De leur côté, les copieurs et petits pirates sont très dépendants

et organisent avec leurs moyens la chasse aux soifs. La monnaie d'échange du milieu, c'est le nouveau jeu. Impossible de faire des échanges non pécuniers si vous n'avez pas de « news ». De là vient l'impérative nécessité d'avoir de bons contacts, des sources. Ces fameuses sources sont effectivement très nombreuses et parfois étonnantes.

Les sources des petits pirates et des copieurs sont assez restreintes. Le swaper est leur principal fournisseur. 90 % des soifs diffusés viennent de lui ! Ils trouvent les autres grâce à des contacts (nationaux ou étrangers) créés à l'aide des petites annonces. Occasionnellement, il y a la copie d'originaux (du copain) à l'aide de copieurs (soit ou hard).

Les choses deviennent plus intéressantes quand on touche un peu dans l'agenda d'un swaper. Les premiers gros fournisseurs de logiciels aux pirates sont les megastars ! Nous ne parlons pas du soft acheté plus cracké, mais bien d'originaux cédés aux pirates en échange des nouveautés, surtout des originaux venant de l'étranger ! Cette démarche leur permet

ACTUEL

d'avoir, à l'avance, un jugement sur la qualité des softs à venir pour ne commander aux distributeurs que les valeurs sûres ! Le risque de retrouver avec un stock d'inventés est ainsi diminué. On n'est pas encore au bout de nos surprises. Tous les branchés du réseau savent que des magasins vendent — ou ont vendu — des logiciels piratés. Quelques-uns d'entre eux sont tout bonnement les points de rendez-vous et d'échange des pirates. « Des noms ! Des noms ! », devez-vous vous dire en lisant ces lignes. Doit-on vraiment vous en donner ? Sauriez-vous garder le secret ?

L'ombre d'un doute nous étreint (comme dit Chichille) ! Au fait, en parlant de ces magasins, vous connaissez le gag où Chichille coupe la branche sur laquelle il est assis ? Non ? Vous ne voyez pas le gag ? C'est sûr. Par exemple, si il nous semblait... Tant pis ! Ne nous égarons pas et ataquons d'emblée... la suite, c'est à-dire les contacts à étranger.

Le swapper parfait attirent des contacts suivis avec ses homologues étrangers. Ces derniers lui envoient (par courrier ou par modem) les nouveautés sorties sur leur territoire et reçoivent en échange les « news » disponibles en France. Rien de plus facile que d'entrer en contact avec les pirates étrangers pour ceux qui ont du répondant. La présence d'adresses et numéros de téléphone sur des disquettes est une chose courante. Cette internationalisation du piratage n'est pas récente, mais elle atteste un degré de sophistication jamais égalé, notamment sur ST et Amiga. En outre, la grande efficacité de l'organisation des meilleurs pirates français sur ST, par exemple, nous permet d'affirmer que la French Connection du piratage est une réalité (lire le témoignage en encadré p. 114).

La source d'approvisionnement suivie est réservée à un cercle très fermé des grands groupes. Il s'agit de la « conférence » ou « copy-party » qui se tient sur deux ou trois jours ! Un grand groupe de pirates lance, pour commencer, des invitations sur cartes plastifiées valables pour trois personnes. Chaque groupe qui répond à l'appel est constitué du swapper, du hacker et du responsable des « intro ». L'entrée de la copy-party est payante car l'hôte fournit boissons et nourriture.

De nouveaux contacts s'y font, des échanges et du diplôme se font. Pour vous donner un

ordre d'idée, une récente copy-party s'est tenue dans une ville à proximité de la frontière franco-allemande. Le point de rendez-vous était une école où 350 pirates allemands, français, suisses, belges et anglais se sont rencontrés ! Ce type de réunion a lieu à intervalles réguliers !

Hormis l'utilisation des petites annonces, la presse spécialisée est une source de toute première qualité. Les éditeurs sont obligés, dans le cadre de leur politique promotionnelle, d'envoyer aux

dans le passé, une importante série de vols d'originaux ! Depuis, nos previews et exclusivités sont jalousement gardés. De leur côté, les pirates affirment avoir des contacts réguliers avec des magazines français. Une anecdote revient souvent. Celle d'un hacker qui fréquentait les locaux d'un magazine de jeux. Ce hacker, très connu, s'est approprié des previews qu'il s'est empressé de diffuser. Les titres cités sont *Buggy Boy* et *Beyond The Ice Palace*, version ST.

Bien mal acquis...

Le très sérieux magazine « Times » daté du 26 septembre 1988 relate les exploits de deux frères pakistanais, Amjad et Basit, autodidactes de génie, avaient trouvé un bon moyen de gagner leur vie. Avant d'ouvrir une boutique d'informatique, ils vendaient des copies piratées de logiciels tels Lotus 1-2-3 ou Wordstar à des prix défiant toute concurrence : 1.50 \$ pièce ! Leur conscience était en paix puisque la loi pakistanaise ne protège pas la propriété des logiciels. Une partie non négligeable de leur clientèle se composait cependant de touristes, surtout américains, attirés par les prix pratiqués. En constatant au cours d'un voyage que les copies de logiciels étrangers, les deux frères injectèrent un virus aux copies qu'ils leur vendaient. Ce virus se propagea aux Etats-Unis où on considère que 100 000 disquettes ont été touchées. Signé « Amjad et Basit », il avait le mauvais goût de détruire des informations quand bon lui semblait. Ce petit jeu dura deux ans, jusqu'à la fin 1987. Interrogé par les Américains sur les motifs de cette mauvaise plaisanterie, Basit répondit : « Parce que vous piratez. Vous devez être puni. » On ne plaisante pas avec la morale au Pakistan.

J.-L. R.

magazines des préversions et des produits finis bien AVANT la sortie officielle du jeu. Le filon est plus que tentant pour les pirates ! Qui est responsable des fuites de ce type de « canard » ? Il y a tout d'abord le pigiste. Ce journaliste indépendant (Free Lance) est payé à l'article. Plus il fait d'articles, plus consistent sont ses revenus. Le reste est facile à comprendre. Le pigiste a tout intérêt à proposer au journal un maximum de jeux. Donc, voyons, voyons, qui pourra bien donner des pigistes pour toutes les nouveautés de tous les pays en un rien de temps ? Vous avez bien deviné. Et le swapper réclame, pour sa part, les originaux et les previews. Les membres d'une rédaction peuvent avoir la même démarche auprès du pirate pour obtenir des scoops sur les jeux venant de l'étranger.

Quel est le pourcentage de pirates dans le groupe d'un magazine ? La chose est difficilement chiffrable car les intéressés se gardent bien de le crier sur tous les toits ! Tilt a-t-il connu ce type de déboires ? Oui, nous vous en avons

Le fournisseur suivant est tout à fait inattendu. Il s'agit de la société d'édition elle-même ! C'est le dernier endroit où on irait chercher des pirates. Et pourtant ! Il suffit de se poser cette question : combien de sociétés travaillent exclusivement sur des utilitaires originaux comme *Dezas*, *Deluxe Paint*, les traitements de texte et autres utilitaires ? La réponse à une telle question est en partie donnée par un éditeur qui avoue que plusieurs de ses collègues utilisent des copies piratées pour tester les jeux de leurs concurrents ! Certaines sociétés ont des employés qui entretiennent des relations amicales avec des pirates. Cela suffit amplement pour expliquer les fuites de préversions ou de versions définitives.

L'exemple de *Space Harrier* sur Atari ST est éloquent. Le jeu circula librement, un mois avant sa sortie officielle. Les produits ST et Amiga que les pirates nous ont présentés avant leur sortie officielle sont innombrables. *Katakis* (le futur *Demons*) de Rainbow Arts, *Freedom* de Cole-

tel Vision, *Rody* et *Mastico* de Lankhor, *Jeanne d'Arc* de Chip en sont de minces exemples. Les fuites causées par des vols de logiciels n'expliquent pas cette abondance de softs inédits que possèdent les pirates. Ceci nous amène à parler du fournisseur suivant : le programmeur.

Les branchés du réseau nous le diront, TOUTS les programmeurs sont des pirates. Nous n'avons pas pu vérifier concrètement une telle affirmation. On est en droit de penser qu'un programmeur n'est pas stupide au point de détruire son gagne-pain. Il serait donc plus logique de parler d'imprudences du programmeur. Toutefois, le nombre de softs inédits présents dans le réseau laisse songeur. Les branchés ont une explication : les programmeurs se connaissent pratiquement tous et se passent... des logiciels. Le programmeur est, lui aussi, demandeur de softs, surtout des utilitaires. Voyons, voyons, qui pourrait bien lui donner tout ce dont il a besoin rapidement et pour pas cher ? De là à penser qu'un programmeur puisse donner le soft d'un copain, il n'y a qu'un pas ! Oh, le traître !

La dernière — mais non des moindres — vache à lait du réseau est le salon ou l'exposition. De nombreuses sociétés y sont victimes de vols ou d'escroqueries. Le Personal Computer Show de Londres est un exemple en or.

Les professionnels et les journalistes reçoivent des invitations gratuites pour les deux premiers jours qui leur sont exclusivement réservés. Ce que les organisateurs semblent ignorer, c'est qu'à l'heure d'ouverture, tous les pirates d'Europe étaient devant les portes de Earl's Court où se tenait le salon ! Grâce à leurs contacts privilégiés avec les éditeurs, magazines, presse, etc., ils étaient munis d'un billet d'entrée ! D'autres moins bien lotis, se présentèrent sans billet et se firent passer, sans problème, pour des journalistes ou des revendeurs ! Pour preuve, nous y avons retrouvés tous les branchés qui nous ont aidé à faire cet article ! Certains allaient jusqu'à mettre le nom de leur groupe sur leur badge !

890 F*

* Prix publics conseillés

ATARI ST BAG : 6 logiciels pour découvrir tout le génie du 520 ST.

DESSEINEZ

ZZ-rough

COMPOSEZ

Music construction set

JOUEZ

L'arche du capitaine Blood

PROGRAMMEZ

GFA basic

JOUEZ

Defender of the crown



ACTUEL

leches sur Amiga (version définitive), R-Type sur ST en sont les principaux exemples. Quelques coups de dédoublage ont été effectués, mais nous n'avons pas encore appris qu'ils ont effectivement, été volés au PCS. Quant à *Battlechess*, il s'agissait d'une copie déplombée venant des USA. Plus récemment, à Paris, au Festival de la Micro, de jeunes pirates ont été surpris sur le stand de Ubi en pleine séance de piratage!

Les causes du piratage

Les innombrables conversations que nous avons eues avec des pirates nous ont permis de cerner au mieux ces fameuses causes qui n'ont rien à voir avec les clichés habituels. D'abord dérisoires, une fois pour toutes, cette image du hacker responsable de tous les maux que cause le piratage, il n'est qu'un élément du puzzle. Sans swapper, il n'attendrait pas le dimanche de ce qu'il fera le lundi dans un groupe. Sans source, le swapper n'est rien... On pourrait continuer à asséner des vérités comme toute stériles comme celles-ci sans jamais aboutir aux véritables causes. Question pertinente: pourquoi le swapper se donne-t-il tant de mal à mettre sur pied son réseau? Ce n'est peut-être étonnant que dans les temps et ça le sera toujours (s,i,l). La vérité semble a priori être la réponse mais, en admettant qu'il vende ses copies, le profit qu'il en dégage ne justifie pas cette dépense d'énergie. En fait, en retraçant le parcours d'un pirate (du copieur au swapper), on retrouve à divers stades toutes les causes du piratage, pour finalement aboutir à ce qui fait le succès de ce champion de la diffusion. Tout en bas de féchelle, nous avons le copieur qui, comme nous l'avons vu, est très sensible aux prix des logiciels. C'est la principale cause de son activité de piratage. Les échanges qu'il fait n'ont qu'un but: obtenir tous les logiciels que son porte-monnaie ne peut lui accorder. Un détail important: il utilise un bon nombre de ses logiciels. Ce qui n'est pas du tout le cas du petit pirate: l'acquisition des logiciels n'est plus un problème pour lui.

L'achat de copies se poursuit largement. Demandez-leur la raison pour laquelle il n'achète pas de logiciels. Au lieu de «c'est trop cher» auquel on s'attend, vous recevez un sogneurd: «il faut être stupide pour acheter!» Exit la fameuse cause du prix des

softs! On admet facilement la notion de passion du collectionneur de timbres, de pièces de monnaie, de voitures de collection, ou de tableaux de maîtres. Le pirate qui empile ses disquettes de jeux sans jamais y jouer (ou presque) agit selon les mêmes motivations. Répondons maintenant à la passion du collectionneur est une des causes du piratage! C'est aussi simple que ça!

Chez le swapper, c'est différent. Il a connu et dépassé les motivations du copieur et du petit pirate. En

dan le réseau, tombent rapidement sur des contacts désintéressés sur le plan financier. La deuxième cause, sans être primordiale, exerce une certaine attraction: l'interdit. C'est la cause qu'il ne faut pas non plus négliger car elle est fortement liée à la troisième. Elle est tellement évidente que personne n'y pense: le goût du jeu! Comment pouvons-nous oublier que la micro-ludique s'adresse à des joueurs! Pour eux, l'interdiction qui frappe la copie d'origine a le même effet que les punitions dans les

penibles dans le commerce! Les éditeurs ne se plaignent pas ouvertement de ce fait. Mais l'exemple du procès opposant La Commande Electronique à PC Mart traduit clairement l'état d'esprit qui règne dans la profession. Doit-on interdire la vente libre de tels produits? Les partisans de la vente des copieurs ne considèrent pas cela comme une solution valable. Pour eux, c'est l'usage que le consommateur fait du produit qui importe: «Un couteau de cuisine, désinfecté, ne peut devenir une arme dangereuse qu'entre des mains peu recommandables. Doit-on pour autant en interdire la vente?»

Les autres éléments favorisant le piratage sont liés à l'attitude que le monde de l'informatique a vis-à-vis de ce phénomène. Certains professionnels craignent la vengeance et au scandale quand leurs softs sont piratés; quand ce sont ceux de la concurrence, il ne s'agit que d'actes regrettables! Beaucoup s'en soucient peu. Ils ont même déjà connu du manque à gagner qu'occasionne le piratage dans leur prix de vente. Bref, il n'y a pas de réelle solidarité entre les éditeurs, ni de réelle volonté de combattre l'illégalité. L'attitude que rencontre le journaliste le plus souvenant celle d'un fatalisme (ou laxisme) qui traduit bien l'impopularité des professionnels dans ce domaine. Certes, on peut expliquer cela par un cruel manque de moyens appropriés pour le combattre. L'éditeur est, tout de même, pris en faute car, dans certains cas, il s'embroche allégrement sur le sabre du pirate! Et pour cause. La quasi-totalité des sociétés d'édition ne piratent pas la sorte simultanée d'un titre dans tous les pays ciblés. Or, ils savent pertinemment qu'un jeu qui sort exclusivement aux USA ou en Grande-Bretagne arrive dans le réseau pirate français (par exemple) dans les deux jours qui suivent et vice-versa! Doit-on conclure que cela coûte moins cher aux éditeurs de diffuser un titre dans UN SEUL pays et laisser les pirates envahir de copies déplombées TOUTS les autres? C'est peu probable. Il y a beaucoup à faire dans le domaine de la protection. Certains acteurs devraient être capables de diminuer, voire d'enrayer (ne révoons pas trop!) le piratage. Tous les pirates vous disent que les protections actuelles leurs utilisent sont des épouvantails à moineaux! La quasi-totalité des logiciels (sur ST)

Le parcours d'un logiciel piraté

La vitesse à laquelle un logiciel est piraté et diffusé a de quoi donner la chair de poule à un éditeur! En effet, le réseau pirate possède un des circuits de distribution les plus rapides de France! Prenons l'exemple d'un soft qui sort en magasin un lundi. Un coup de fil de l'employé du magasin au swapper et la machine est lancée! Le swapper se précipite au magasin et récupère la précieuse nouveauté. Dans l'après-midi, le hacker reçoit le soft et s'empresse de le décompiler. Le travail du responsable des «intro» terminé, le soft décompilé revient au swapper le mardi soir. Le mercredi suivant, des copies sont envoyées aux contacts étrangers. Plusieurs contacts nationaux sont également servis ce mercredi. A partir de là, un effet de boule de neige s'engage: les cinq premiers pirates servis, en servent à leur tour cinq ou dix autres qui à leur tour... Cet effet s'accentue le jeudi soir ou le vendredi lorsque la copie arrive dans les clubs. Là, des dizaines de pirates sont servis qui à leur tour... Le lundi suivant, pratiquement tout le réseau pirate français possède (ou est sur le point de posséder) une version piratée du soft tant convoité. D.B.

fait, les sennes sont encore plus évidentes. Dans toutes les strates de notre société (le sport, le travail, les études, les loisirs, etc.), il existe une compétition d'entre nous cherchée à briller d'une façon ou d'une autre dans son domaine. Bref, être le/la meilleur(e). Il y a des bataillons ou des gagnants et des perdants. En fait, c'est un jeu. C'est la pénéurie aiguë de logiciels déplombés qui ont connu les possesseurs de ST aux mois de septembre et octobre derniers. Elle était due au blocus qu'avait placé le swapper N° 1 sur ST en France, simplement pour prouver que, sans lui, plus rien ne circule! Les trois dernières causes sont communes à tous les pirates. Citons pour commencer, la vanité qui est une réalité mais pas une pratique courante. Un pirate vendeur est mal vu et, hormis les logiciels, il ne peut satisfaire ses clients. Ces derniers, une fois

conditions d'un jeu, c'est-à-dire qu'il y a des règles et surtout, surtout un défi. Ils assimilent donc cet interdit à un défi. Obtenir un soft sans le payer, c'est comme aller au bout d'un jeu. Bref, c'est la gloire!

Ce qui favorise — et défavorise — le piratage

Les éléments favorisant — directement ou indirectement — le piratage sont variés. Les copieurs et autres utilitaires nécessaires au déplombage sont à placer en première ligne. Hormis les quelques très rares hackers capables de se programmer leurs propres instruments, la grande majorité utilise les produits couramment dis-

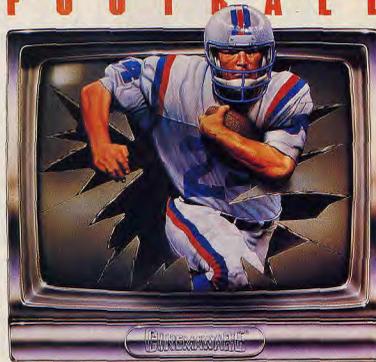
CINEMAWARE PRESENTS



Photo d'Écran sur Amiga

Photo d'Écran sur Amiga

SPORTS FOOTBALL



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



Photo d'Écran sur Amiga



Photo d'Écran sur Amiga



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

et Amiga) se déploient avec une incroyable facilité !

Une protection minable tombe au bout de dix minutes de démontage : une coriace au tour d'une soixantaine d'heures (Albedo sur ST). La grande majorité des logiciels tombent au bout de trente ou quarante minutes. Les éditeurs connaissent les limites de leurs protections. « Nos protections ne posent pas de problèmes aux hackers, affirmèrent-ils, mais elles dissuadent les petits copieurs ». Exact, mais c'est compter sans le swaper qui, répétons-le, est un champion de la diffusion (voir le parcours d'un soft). Malgré ces constats alarmants, la protection de logiciels reste un moyen efficace si elle est sérieusement abordée. Le champion de la protection sur ST reste pour l'instant *Dungeon Master* qui a résisté pendant au moins deux mois ! Résultat : *Dungeon Master* tient le haut du pavé des ventes avec 17 600 (environ) unités vendues, rien qu'en France ! Les champions de FTL, société éditrice de ce superbe jeu, affirment que la protection des softs est une activité qui occupe à plein temps quelques-uns de leurs programmeurs. Est-ce le cas de tous leurs confrères ?

Par ailleurs, l'idée qu'une baisse des prix des softs diminuerait le piratage n'a jamais fait son chemin. Les éditeurs et les distributeurs brandissent assidûment leurs charges financières, dès qu'on parle de baisse de prix. On sait pourtant que l'édition de logiciels trébuche souvent entre 90 et 100 F (approximativement) pour des produits ST et Amiga. Le prix magasin, lui, atteint en moyenne 250 à 300 F. Entre ces deux chiffres, le distributeur et le revendeur font ce qu'ils veulent. Sans commentaire. Le dernier facteur dissuasif est la peur du gendarme !

Ce gendarme se nomme l'APP (l'Association pour la Protection des Programmes) et ses actions se basent sur une loi, celle du 3 juillet 1985. Sachez que cette loi n'autorise pas, mais tolère, la copie d'un logiciel original dont on est le propriétaire. Toute personne en possession d'un logiciel copié sans original est possible d'une peine pouvant aller jusqu'à deux ans d'emprisonnement et une amende de 120 000 F !

Ajoutez à cela, la saisie de tout son matériel et la réparation du préjudice fait à l'éditeur, c'est-à-dire le prix du logiciel piraté multiplié par le nombre de copies piratées

sa possession ! Selon M. Duthil, le président de l'APP, la grande majorité des pirates ignorent l'existence de cette loi ou ignorent les dangers inhérents au piratage. Là, il marque un point : il n'y a jamais eu, à notre connaissance, de véritable campagne d'information contre le piratage. Pour l'instant, l'APP agit avec ses moyens (secrets) qu'elle trouve efficaces et suffisamment dissuasifs. Ses cibles sont les groupes organisés (surtout ceux qui vendent) dans le circuit de logiciels professionnels et tud-

Piratage en RFA

En Allemagne de l'Ouest, le piratage se pratique sur CPC, Atari 800 XL, Atari ST, Amiga, PC et C 64. Ici, les formats les plus attaqués sont Amiga et C 64. Bien entendu, les éditeurs allemands sont les principaux victimes des groupes de pirates dont l'organisation est similaire à celle des groupes français. Autrement dit, ils piratent les softs allemands qu'ils diffusent en RFA et à l'étranger. En retour, ils reçoivent de leurs homologues étrangers des logiciels piratés. Leurs méthodes pour obtenir des softs sont identiques à celles des Français : ils s'approvisionnent dans les magasins (ils achètent des originaux) ou se font passer pour des revendeurs ce qui leur permet de passer des commandes aux distributeurs. La vente de logiciels piratés par le biais des petites annonces est une chose courante, une véritable petite industrie ! Une nouveauté se vend facilement à 150 F ! Un groupe pirate « professionnel » gagne environ 15 000 F par mois. Ce petit commerce met nos pirates teutons en infraction avec les lois sur les droits d'auteur et la libre concurrence. C.B.

ques. Quand on souligne le faible chiffre des arrestations, M. Duthil répond : « Les arrestations sont effectivement faibles mais ceux qui sont pris subissent des condamnations exemplaires, donc très lourdes ».

— La loi et l'ordre —

La loi du 3 juillet 1985, s'appuyant sur la notion de contrefaçon, punit les auteurs de logiciels contre la copie de leurs œuvres, un peu comme les musiciens et les écrivains. Cette loi a déjà été appliquée à plusieurs reprises contre des pirates. Bien qu'un principe tout soit visé, on constate que, pour l'instant, seuls ceux qui faisaient commerce de leur activité coupable ont été condamnés. C'est ainsi par exemple qu'en février 1987 un quidam qui vendait des copies de logiciels professionnels a été condamné par le Tribunal de grande instance de Paris à 10 000 F de dommages. Il ne faut pas pour autant s'imaginer que les pirates sont tous des amateurs qui tirent profit de leurs connaissances techniques pour vendre des logiciels. Une société d'édition de logiciels a dû récemment payer une amende de

10 000 F pour contrefaçon. Elle importait d'Angleterre des logiciels pour Amstrad CPC. Comme les produits se vendaient bien, elle s'est dit qu'elle économiserait quelque peu en dupliquant les logiciels elle-même. C'est le fournisseur britannique qui, ayant constaté un brusque arrêt des ventes vers la France, a découvert le pot aux roses ! Il y a aussi ceux qui érigent le piratage au niveau d'une entreprise. En juillet 1987, une « bande » a été condamnée par le Tribunal

correctionnel de Paris à près d'un million de francs de dommages et intérêts et à douze mois de prison avec sursis. L'affaire était sérieuse. Non contents de copier les logiciels, ces gangsters de l'ère moderne avaient monté un réseau de distribution et de livraison. Ils assuraient même le service après-vente !

Les étudiants sont une catégorie à part. Ils ont en effet besoin de logiciels pour étudier et n'ont souvent pas les moyens de se les payer. Cela ne les empêche pas de tomber sous le coup de la loi. A Toulouse, où l'on est à la pointe du combat pour la gratuité des logiciels destinés à l'enseignement, deux étudiants et un de leurs professeurs ont été inculpés, ce qui a provoqué un certain émoi dans les milieux étudiantins. Heureusement pour eux, l'amnistie consécutive à l'élection présidentielle les a mis à l'abri d'une éventuelle condamnation. Le problème étudiant reste toujours à régler. Mais on s'occupe d'eux. Le 2 avril 1988, un groupe de sénateurs a proposé une loi. Le 12 mai 1988, autorisant les enseignants à reproduire des logiciels « pour les

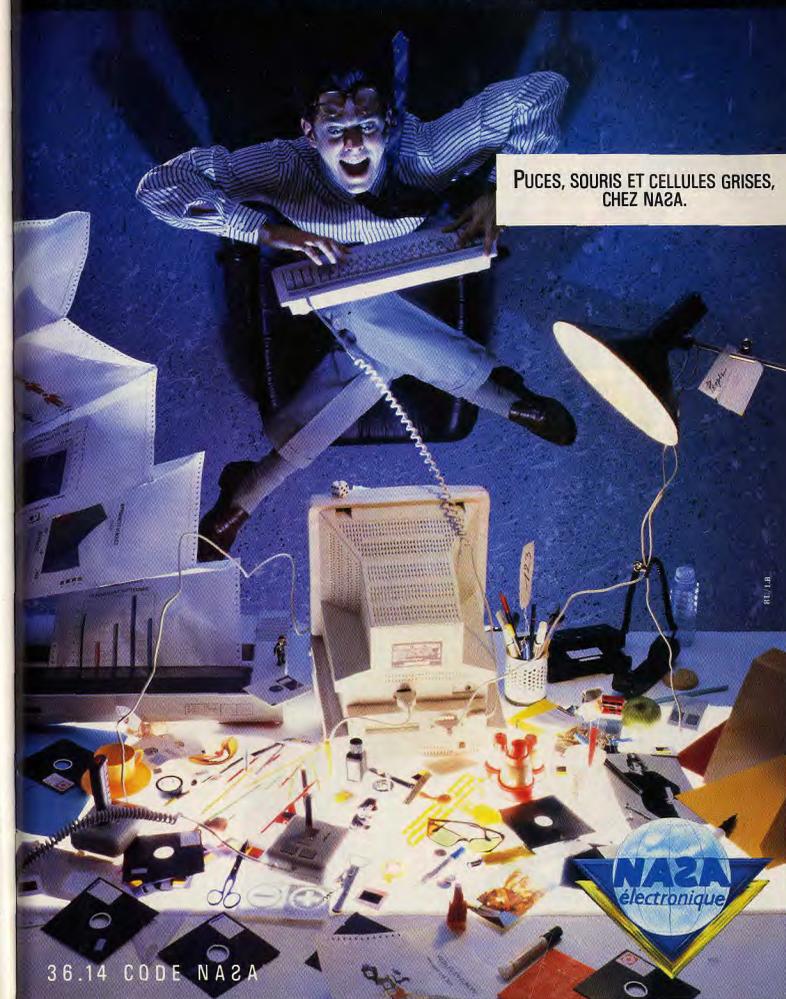
besoins de la formation de leurs étudiants à l'utilisation desdits logiciels ». Au cas où ce projet de loi ne serait adopté, les éditeurs seraient avertis au préalable et il va sans dire que toute utilisation de ces copies pour en tirer un profit serait interdite. Mais ce n'est qu'un projet. Il doit être encore discuté, au Sénat puis à l'Assemblée. Il n'est en outre pas certain qu'il soit voté. Il se heurte à l'opposition des éditeurs et entraîne certaines conséquences inattendues. Pour copier certains logiciels, il faut en effet les « dépiler », ce qui tombe sous le coup de la loi. On aurait donc une loi légaliste !

A propos de dépilage, un procès oppose depuis deux ans des éditeurs entre eux. La Commande Electronique, distributeur de grands logiciels, tels *dBase* ou *Framework*, reproche à PC Mart de vendre des logiciels de copie. Or la loi autorise la « copie de sauvegarde ». Mais les logiciels de PC Mart font sauter les protections des programmes, ce qui n'est pas autorisé.

Dernière minute : PC Mart a été condamné par la cour d'appel à une grosse amende (plus de un million et demi de francs), ce qui, à première vue, clôt le débat en faveur des éditeurs contre les logiciels de copie. Mais un jugement se lit entre les lignes : la condamnation est basée sur le fait que la publicité de PC Mart cite NOMMÉMENT certains logiciels que ses programmes peuvent recopier, alors que ces logiciels sont interdits à la reproduction. Cela signifie qu'en principe la porte reste ouverte à la commercialisation de programmes de « copie de sauvegarde ». PC Mart a perdu un procès, mais la guerre n'est pas terminée.

— Les éditeurs — — face au piratage —

Comment réagissent les éditeurs de jeux face à ce que beaucoup appellent le « fléau » des microloisirs ? Considéré comme un glouton rongeur de chiffre d'affaires et de bénéfices, le piratage n'est en fait que l'arbre qui cache la forêt. S'en prendre directement à ce phénomène ne sert pas à grand chose : on ne traite que les effets et non les causes. Le but ultime des défenseurs du monde libre face aux flibustiers de la micro est de s'en prendre directement au vecteur de la micro que sont les pirates, en avançant à la loi de Thierry Frézar de MBC concernant la lutte engagée pour limiter



PUCES, SOURIS ET CELLULES GRISSES, CHEZ NAZA.



le phénomène de copie est donc plus intéressantes : « Pour être que nos produits soient facilement copiables, nous confions nos productions à d'anciens déprogrammés. » Et visiblement, ces derniers font plutôt du bon travail puisque MBC vend ses routines de protection ! Toutefois, ne nous leurons pas : bien que non isolé, ce cas relève tout de même de l'exception car rarement aussi institutionnalisés que chez MB. D'ailleurs, Hervé Caen de TUS est assez réservé face aux déprogrammés : « Ils ne sont pas dangereux en tant que tels mais rendent les programmes aisément copiables. Programmes qui tombent souvent dans les mains de diffuseurs, véritables ennemis des éditeurs. C'est contre eux que nous nous battons car ils ne respectent pas notre travail et sont souvent jusqu'à vendre nos programmes ! » Bref, le ton est donné : le véritable ennemi de l'éditeur, c'est le diffuseur. D'ailleurs, Christian Gagnère de CHIP le confirme : « Ce sont de véritables escrocs : ils gagnent de l'argent sur le dos des autres ! » Lutter contre le phénomène de copie n'est donc pas l'objectif prioritaire de tout éditeur. Ainsi, la société CHIP n'hésite pas à mettre des « dongles » (circuit électronique que l'on connecte à la machine et dont la présence est nécessaire au bon fonctionnement du programme auquel il est associé) pour lutter contre les « petits pirates ». Encore rare dans le domaine de la micro ludique, ce système a l'inconvénient d'augmenter le coût du programme. Ainsi, les dernières productions de CHIP sont proposées à environ 300 F. Toutefois, pour Christian Gagnère, « le prix n'est pas le problème car un acheteur désirant se procurer un programme l'achètera si ce dernier n'est pas inabordable. » Et il ajoute : « Nos produits sont piratés, mais nous n'usons un peu particulier qui leur reste fidèle. »

C'est pour cette raison que Christian Gagnère ne pense pas qu'une baisse du prix moyen des logiciels diminue de beaucoup le phénomène de copie. En revanche, elle mettrait à mal les finances de nombreux éditeurs. Dans le cadre d'un dialogue, il est intéressant de demander aux éditeurs ce qu'ils pensent de l'attitude des fabricants d'ordinateurs vis-à-vis du piratage. Les éditeurs sont d'accord sur le fait que ces derniers ont le moyen de limiter ce phénomène dès la conception de la machine. Cela

Situation qui a de quoi dégoûter plus d'un acheteur... Concernant le prix des programmes, Hervé Caen de TUS a d'ailleurs une attitude similaire. Cela dit, ce dernier est quelque part interpellé par le piratage en général, « Ça m'ennuie, ça limite les ventes sur certaines machines et ça fait réfléchir car sur certaines machines les ventes s'avèrent médiocres. Si les gens piratent sur ces machines cela montre que le niveau moyen des programmes n'est peut-être pas satisfaisant. Résultat : ils

Ils nous ont parlé !

Un ex-pirate et le swapper n°1 sur ST, en France, nous font quelques confidences. Tous deux ont tenu à garder l'anonymat mais ont parlé sans retenue. On retrouve dans leurs propos les grandes lignes de notre enquête. L'ex-pirate a commencé en '84 sur Atari 800. A l'époque, la totalité des logiciels étaient importés des USA à des prix hallucinants (de l'ordre de 450 F). Notre ex-pirate n'avait plus qu'une alternative : le piratage. A l'aide de magasins étrangers, il commanda du matériel de duplication (soft et entraineur) et entreprit tout ce qui lui tombait sous la main. Certains de ses copains n'hésitaient pas à aller aux USA pour faire le plein de nouveautés. Que faisait-il de ses copies pirates ? Il les vendait 50 F l'unité, à un magasin parisien qui les revendait 150 F l'unité à ses clients. La carrière de notre ex-pirate n'a duré que sept mois, il est maintenant... éditeur de jeux !

Le swapper n°1 (il se présente en tant que tel) sur ST, en France, appartient au groupe des Blade Runners. Notre rencontre a été organisée chez un de ses copains. Notre journée (20 ans en tout) antérieur est un mélange ou départ et fin de deux petits regards inquiets sur notre carnet de notes. Mais il se détend bien vite et, on entre dans le vif du sujet. Il a fait ses premiers pas dans la micro sur CPC et C 64 avant d'arriver sur ST et Amiga. Programmateur, il dépense une bonne partie des originaux qu'il reçoit. Pour lui, le piratage est un hobby. Son objectif : rester le meilleur swapper sur ST pour acquérir une certaine notoriété dans le milieu. Oui, bien sûr, il joue avec trois ou quatre jeux mais le reste (quarante disquettes seulement) c'est pour le swapping ! Six mois lui ont suffi pour mettre sur pied un réseau de personnes. Ses contacts, il les a établis à l'aide des P.A., du téléphone et du minitel. Pour les contacts à l'étranger (Suisse, Allemagne, Grande-Bretagne, Hollande, Canada, USA, Australie, Belgique), les adresses sur les copies pirates ont facilité les choses !

n'achètent pas les programmes mais les copient. Les éditeurs ne gagnent donc pas suffisamment d'argent sur ces ordinateurs et sont amenés à cesser leurs développements : le piratage peut tuer une machine. En l'espèce, il s'agit de l'Atari ST... Il est intéressant de demander aux éditeurs ce qu'ils pensent de l'attitude des fabricants d'ordinateurs vis-à-vis du piratage. Les éditeurs sont d'accord sur le fait que ces derniers ont le moyen de limiter ce phénomène dès la conception de la machine. Cela

médie d'être médité... L'intérêt d'un fabricant de machines est de vendre le maximum d'ordinateurs. Pour cela, il doit être en mesure de prouver que sa machine engendre moins de développements auxquels l'utilisateur peut avoir facilement accès. Cet argument logique se transforme cependant tout souvent dans la tête de l'éventuel acheteur par la formule suivante : « Chouette, un million de logiciels que je peux avoir par les copains ! » Formule o combien désastreuse pour le édi-

teurs... Elle montre bien que le piratage est principalement dû à un manque de prise de conscience de l'ensemble des acheteurs mais aussi des fabricants qui, d'après les éditeurs, devraient lutter plus activement contre un tel état de fait. La meilleure solution contre le piratage serait-elle donc pas que tous — pirates, éditeurs, fabricants, journalistes, revendeurs et autres — se rencontrent afin de mettre, une bonne fois pour toutes, au point les cartes en jeu sur ce sujet ? A l'évidence tout le monde y gagnerait !

Conclusion

Notre enquête s'est portée sur le ST et l'Amiga où le piratage est le plus féroce. Sur les autres machines, le problème existe et ressemble, dans les grandes lignes, à ce que nous décrivons dans cet article. Cette prise de pouls du piratage nous permet de constater plusieurs faits intéressants. Le plus frappant concerne la progression fulgurante du piratage organisé. Il se développe parce que rien ne s'y oppose, les professionnels sont-ils visiblement le phénomène. On détecte également la parfaite liaison entre les pirates « professionnels » (les groupes) et les « amateurs ». On peut donc sérieusement parler de réseau de distribution parallèle ! Combattre le piratage par des moyens répressifs semble à priori inefficace : l'arrestation du groupe numéroté sur une machine ne coupera pas court définitivement ; d'autres se croient plus malins, prendront le relais. Du moins, c'est ce que pensent les pirates eux-mêmes ! Citons pour finir les énormes relations (étonnant !) qui entretiennent les pirates avec les professionnels. Ils constituent les sources d'approvisionnement des pirates. Or, répétons-le, ces derniers sont impuissants sans sources !

De leur côté, les pirates vous diront qu'ils favorisent, d'une certaine manière, les ventes d'ordinateurs. Ceci n'est vrai qu'à moyen terme. La possibilité pour un consommateur de se constituer « gratuitement » une bibliothèque est une bonne motivation d'achat. Lorsque le parc d'un ordinateur donné prend de l'importance, les éditeurs suivent : ce passage de témoin est une étape importante : lorsqu'un ordinateur est doté d'un large éventail de logiciels, cela devient également un puissant argument de vente. Les propriétaires de ST, par exemple, persévèrent dans le piratage, c'est la mort de la machine à long terme ! Les possesseurs de Apple II en ont fait l'amère expérience. Et oui ! Si les éditeurs ne font pas de chiffre d'affaires intéressant sur une machine, ils ne développent plus rien pour elle. Le même raisonnement est valable pour les revendeurs et distributeurs. Les dindeons de la farce dans l'histoire sont les fans de micro eux-mêmes ! Dany Boulauch, avec la collaboration de Daniel Castaing, Bogner, Mathieu Brisou, Jean-Loup Renault.

SUCCES D'ARCADE SPECTACULAIRE



REVENUS !
Bénéficiaire de conditions exceptionnelles pour un prix de lancement exceptionnellement attractif.
SFM 180 92,20 € TTC 199,10 € TTC
Villeneuve Saint-Genès

LE DEFIS DE L'ATARI

COIN-OP



...the name of the game...
AMSTRAD
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE TEL. 93 42 7145.



3D de Z...x à A...miga

L'image ci-contre est créée par le Système Graphique Renaissance de Logitech. Elle exige un processeur spécialisé. Le rêve de tous les micros est d'approcher de cette qualité. La 3D sur micro n'a pas dit son dernier mot !

Avant d'examiner les programmes disponibles, il est utile d'aborder trois idées simples relatives à la « trois dimensions ». La première, c'est un nouveau mode de création de l'image. La deuxième, le principe est simple, le luxe est gourmand. La troisième, le monde de la « trois dimensions » est vaste, plusieurs types de programmes visent des publics différents. Première idée. La création en trois dimensions (3D) n'est pas une annexe du graphisme, car la logique de travail est différente. On traite des objets virtuels calculés ▶

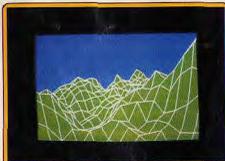
DOSSIER



Explorateur III sur CPC : mauvais paramètres !

faces fractales, de créer un monde. Utilisez un ou plusieurs reliefs, définissez un niveau de la mer, choisissez les paramètres d'éventuelles courbes de niveau. Dans un deuxième temps, vous prenez une « photographie » de cet espace : définissez le point d'observation, puis la focale, c'est-à-dire l'angle de la prise de vue. La grande différence avec les autres programmes de création 3D tient à ce que les résultats sont plus ici, le fait du hasard et un peu moins de votre travail.

Commodore 64 : l'absence !



Mes montagnes font plus naturelles (Exp. III).

— Les univers Atari

Le point fort c'est **Cyber Studio**, nom des versions récentes du programme CAD 3D. Inutile de redécrire ce Titl d'or : ce programme est pour l'instant le plus puissant et le plus agréable d'utilisation des programmes de 3D sur micro. Inséré dans le package **Cyber**, il communique tant avec l'espace graphique du ST qu'avec le module d'animation **Cyber Control**.

STAD, ST Aided Design, est un instrument pratique et rapide en haute résolution. Son originalité réside dans la réunion au sein du même programme d'un module de dessin 2D et de création en 3D.

Le module de dessin 2D permet de dessiner sous la haute résolution, avec des effets et des fonctions originales et souvent amusantes comme l'effet « Rambo » qui déforme et détruit de petits objets. En haut de la colonne du menu, deux cases permettent de passer au module 3D : l'une sans bagages, l'autre en emmenant le résultat de votre travail en 2D.

Pour créer un objet, un choix délicat s'impose : le mode « rotatoire », vous des-

sinex un demi-profil. Puis vous définissez un angle de rotation total, ainsi que le nombre de coins des objets en rotation. Selon le mode « fil à fil », vous créez un profil dont les points d'inflexion sont soulignés par des carrés noirs.

Puis, vous dupliquez le profil, ou en créez d'autres. Le vrai travail commence au moment de réaliser les arêtes : il faut valider les points entre lesquels les tracer. Le travail n'a pas la simplicité des sessions de travail de **Cyber Studio**. Une fois satisfait des objets, décidez du

des enrichissements en couleur. Encore que le programme propose un module d'importation d'images au format **Degas** ou **Méochrome** et de sauvegarde sous le format **Degas**. **GFA Ray Trace**, est une nouveauté testée dans la rubrique création de ce même numéro.

— Amiga, la classe !

La machine laisse entrevoir plus qu'elle n'est capable. En effet, l'**Amiga** est plus que le ST capable de suggérer la puissance



CAO 3D Amiga : couleurs + faces cachées + perspective, la caméra rentre par la fenêtre.



La maison en construction avec CAO 3D.

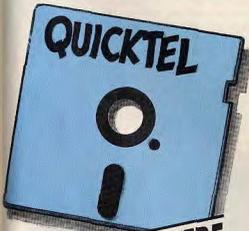
point de vue, du type de perspective et, éventuellement, retravaillez-les dans le module 3D. On peut ajouter d'autres objets (jusqu'à cent) dans le même espace. Les va-et-vient entre les deux modules forment un point fort du programme. Autre point fort : STAD bénéficie d'une documentation précise qui favorise l'insertion d'images ou d'animation dans des programmes et dans des fichiers. La dernière version communique avec **Signum II** : vous pouvez insérer les images de l'un dans la mise en page de l'autre. Bref STAD est de la 3D orientée PAO. Ses images filaires se prêtent mal à

une palette graphique professionnelle. Puissance donc il ne dispose pas, malgré un remarquable rapport qualité/prix, à moins de gonfler démesurément la machine (extensions mémoires, disque dur, carte accélératrice), et de faire grimper son prix revient au niveau de celui d'un Mac II. **CAO 3D** sur Amiga est plus spécialement destiné aux architectes et aux dessinateurs, et peut intéresser les passionnés de dessin et d'animation 3D. Il est prévu en théorie pour tourner sur un Amiga 500 sans extension mémoire. Mais les faits viennent infirmer ce qu'affirme la notice. En effet, avec 512K, certaines fonctions sont inaccessibles (dessin en seize couleurs, élimination des faces cachées de formes complexes). Il lui arrive même de se bloquer tout simplement par manque de mémoire. Une extension est donc quasi indispensable. Si vous pensez l'aire de l'animation, il est préférable de posséder un second lecteur pour éviter une série de manipulations fastidieuses. Pour commencer, il faut définir le nombre de couleurs de travail (de deux à seize). La page principale regroupe quatre fenêtres (vue de face, de côté, du dessus et perspective), chacune d'elles pouvant être

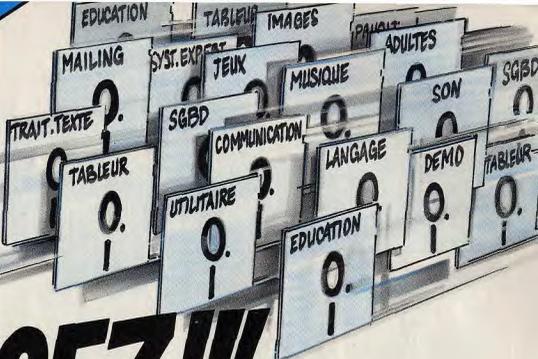
OFFRE EXCEPTIONNELLE

CHARGEZ!!

AVEC QUICKTEL PLUS DE 2 000 LOGICIELS 24 H SUR 24 !



SMI VOUS OFFRE CE LOGICIEL GRATUITEMENT



UN PROCÉDÉ REVOLUTIONNAIRE. Le logiciel **QUICKTEL** permet à votre micro-ordinateur de communiquer avec les ordinateurs de notre service télématique SMI et de charger, grâce au minitel, les milliers de programmes qui y sont stockés. Ce procédé s'appelle le **TELECHARGEMENT**. Pour télécharger, il suffit d'un câble qui relie votre micro-ordinateur à votre minitel (voir offre ci-dessous) ou d'une carte modem. Réalisez cette liaison micro-ordinateur/minitel, faites le 3615 code **SMI**, sélectionnez les logiciels qui vous intéressent et transférez-les en quelques minutes directement dans votre micro-ordinateur.

DECouvrez NOTRE CATALOGUE DE PLUS DE 2 000 LOGICIELS SUR 36 15 CODE SMI : jeux, graphismes, traitements de texte, langages, utilitaires, SGBD, tableurs... ont été rigoureusement sélectionnés dans le monde entier. Tous ces logiciels appartiennent au domaine public et resteront votre propriété une fois chargés. Unique en son genre, SMI vous présente chaque mois les toutes dernières nouveautés.

3615 SMI

Coupez rapidement à retourner à : SMI - 24 rue des Ecoles 75005 PARIS

OUI je désire recevoir GRATUITEMENT (et sans obligation), le logiciel de téléchargement QUICKTEL.

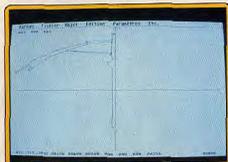
Je possède PC compatible (3 1/2") AMIGA 1 000
 PC compatible (5 1/4") APPLE MACINTOSH
 AMIGA 500/2 000 ATARI ST

Je souhaite recevoir également le câble de liaison micro-ordinateur/minitel au prix exceptionnel de 149 F (je joins un chèque bancaire ou postal à l'ordre de SMI).

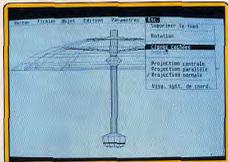
Cocher les cases de votre choix

(si vous possédez une carte modem, merci de spécifier la marque)

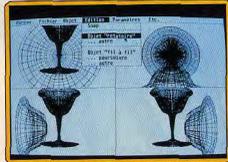
Nom
 Adresse
 Code postal Ville



STAD sur ST: le dessine une demi-arche...



... qui desint parabol en projection normale.

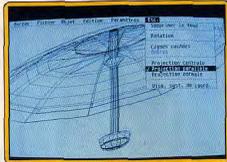


Les objets rotatoires aux formes adoucies.

de l'écran seul ou de la mémoire associée. Pour égarer la création, rien ne vaut une bonne mise en couleur, facile grâce à l'option « remplissage ». Il est temps d'observer le chef-d'œuvre sous tous ses angles par la fenêtre « perspective ». Le pointeur simule une caméra dotée d'un angle de vision de 360 degrés. En positionnant le pointeur exactement au centre de l'image, on voit aucun changement. En revanche en le décalant, à droite par exemple, on obtient une vue droite. L'amplitude du grossissement est fonction de l'éloignement du pointeur par rapport au centre. Cette vue en perspective permet d'accéder à beaucoup d'autres choses. Ainsi on peut avoir des figures pleines par coloriage ou ombrage en mono ou polychrome. Cette fonction demande plusieurs minutes de calcul en cas de figures complexes. Pour accentuer le relief, on peut positionner quatre sources lumineuses en déterminant leurs coordonnées sur les trois axes. La sauvegarde des images se fait au format CAO 3D ou IFF, ce dernier commun à la majorité des programmes. Il est toujours possible d'en avoir une copie sur imprimante ou table traçante.

L'animation des objets créés est très simple. Après avoir chargé un script et défini le mode de représentation, le programme effectue tous les déplacements nécessaires et sauvegarde chaque image. Il ne reste plus qu'à lancer le programme d'animation qui charge toutes les images en mémoire et les restitue à vitesse variable. Le résultat est surprenant de fluidité et de rapidité. Un excellent programme de dessin et d'animation 3D auquel il manque cependant quelques fonctions évoluées.

Script 3D a les ambitions d'un programme de palette graphique qui serait tombé dans



Presque élégant en projection parallèle.

un micro. La première version refusait d'autres obstinément de tourner sur les *Amiga 500*. A vrai dire le seul inconvénient réel de *Script 3D* réside dans sa lenteur : une alimentation régulière en courant électrique est indispensable pour assurer le déroulement continu des longues séances de calcul pendant lesquelles l'*Amiga* décide des caractéristiques du pixel à poser contre le pixel précédent.

Script 3D crée des objets grosso-modo de la même manière que *Cyber Studio*. Le travail au curseur sur trois fenêtres présentant votre œuvre selon les trois axes de coordonnées suffit pour les formes les plus complexes. On peut combiner des formes élémentaires (sphères, cylindres, cônes, cubes), et utiliser un mode rotatoire. Une fois l'objet virtuel entièrement défini, vient l'étape de visualisation, autrement plus complexe mais aussi plus riche que sous *Cyber Studio* : vous devez décider de la « photo » à prendre.

Une photo suppose de poser l'appareil quelque part (il faut un point d'observation), puis de le diriger dans une direction particulière (le programme attend un point de visée). Enfin, vous choisissez un angle de vue plus ou moins large. Placez alors les projecteurs, décidez du lissage de la texture : satinée, mate ou brillante. Voulez-vous voir des ombres portées ? L'*Amiga* se met au travail, peut-être pour plusieurs heures. En effet, le calcul des reflets des projecteurs sur une texture brillante est du raytracing prenant en compte le trajet de la lumière, tandis que le lissage des bords fait appel à des algorithmes qui calculent la valeur des pixels en fonction des pixels voisins.



Une démo animée des créateurs de Script 3D.

DM
DOMARK.

UBI
Soft

PRÉSENTENT



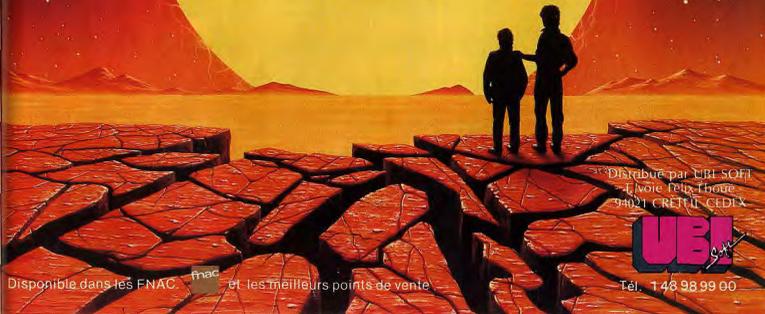
Photo d'écran sur ST



Photo d'écran sur ST

Trivial Pursuit™

NOUVELLE GENERATION™



Distribué par UBI SOFT
11 route de la Noire
91021 CRETEIL CDD X

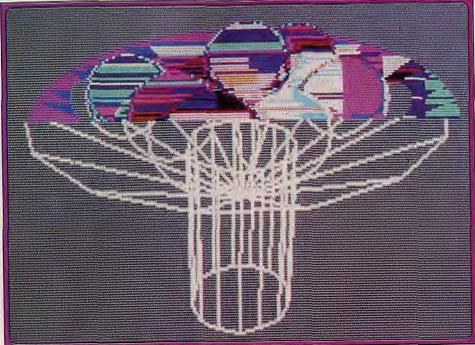
UBI
Soft

Disponible dans les FNAC

mac

et les meilleurs points de vente

Tel. 1 48 98 99 00



Des minutes de calcul : la coupe est pleine! Notez le défaut visible sur la boule bleue.

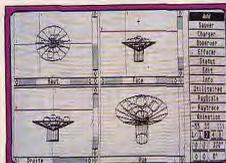
GFA Raytrace: le lanceur de rayons

Nouvel épisode de la synthèse d'images sur ST : GFA Raytrace ne joue pas avec le feu mais avec la lumière. Il projette les ombres et traque le moindre reflet. Ses rayons partent à la recherche d'objets perdus et s'égarent souvent dans la nuit des temps.

On l'attendait avec impatience, il arrive enfin. GFA Raytrace, le tout dernier logiciel écrit par Micro Application, place la barre très haut. Il se risque dans un domaine jusqu'ici hors de portée de la micro-informatique : la synthèse d'images réalistes en 3D utilisant la technique du raytracing. La barre est si haute parce qu'il convient de dire qu'en dépit de la performance technique et de la complexité de la programmation, Raytrace risque de dévoiler les fanatiques de l'image numérique. Pour réaliser une image digne de ce nom, c'est-à-dire riche, complexe, originale, et belle de surcroît, l'utilisateur doit être aussi obstiné qu'une oie préparant le concours d'entrée à Polytechnique. Il mise en place des objets et des éclairages est loin d'être évidente : pour peu que l'on complique les choses, par exemple en plaçant trente objets et autant de sources de lumière, il devient ardu de maîtriser l'ensemble. Une fois ce cap franchi, vous n'avez plus rien à faire sinon patienter sagement le temps que les calculs s'effectuent.

Là, nous touchons le cœur du problème : la quantité de calculs est telle, qu'avant l'apparition divine, vous auez le loisir de partir en

pèlerinage pédestre à Saint-Jacques de Compostelle. Et si, par malheur, vous vous trompez en ouvrant une source de lumière au mauvais endroit, vous aurez droit à un second voyage gratuit. Il est vrai que le temps de calcul est proportionnel à la complexité de l'image. Avec un nombre restreint d'objets, comptez environ une paire d'heures, soit Paris-Chartres, aller-retour en train. Pourquoi diable est-ce si long ? On peut invoquer les raisons suivantes : l'Atari ST, bien que doté d'un processeur 16/32

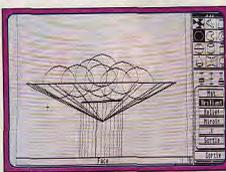


Les objets sont représentés suivant 3 plans.

bits, donc relativement rapide par rapport aux autres micros, connaît des limites. Il rame dès qu'on lui demande d'effectuer un très grand nombre de calculs. Or, justement, le raytracing en consomme à la tonne.

LE RAYTRACING

Il existe plusieurs méthodes plus ou moins raffinées pour fabriquer l'image de synthèse. On privilégie celle ou telle selon le niveau de réalisme recherché. Les simulateurs militaires, pour l'entraînement au combat (chars, aviation), génèrent des images en temps réel à raison de vingt-cinq images par seconde. En effet, l'effort est porté en priorité sur la fluidité de l'animation puisqu'il s'agit de tester les réflexes du pilote en situation de combat rapproché. En d'autres termes, il importe peu que l'arbre derrière lequel se cache l'adversaire soit représenté en détail avec ses bourgeons et le moine moqueur sur la branche. Un côté vert, un ton marron suffisent. Le réalisme reste somme toute quelque chose de relatif. La technique du raytracing est utilisée afin d'obtenir le résultat inverse : le réalisme est poussé au maximum mais il n'est plus question de temps réel en raison de la durée de calcul nécessaire à la production d'une seule image. Contrairement à ce qu'on pourrait penser,



Vue agrandie de la soucoupe, ici de face.

le raytracing n'est pas la technique la plus sophistiquée (du point de vue informatique) eu égard à la qualité de l'image qu'il génère. Le raytracing se caractérise par le fait qu'il permet de créer des ombres portées, des transparences et des reflets. Ce qui n'est qu'imparfaitement possible avec d'autres techniques de simulation. Nous distinguons des objets parce que nos yeux reçoivent des rayons lumineux qui en émanent. Qui dit rayons lumineux dit lumière. De fait, même avec la meilleure volonté du monde, il est impossible d'éviter d'admirer devant la Vénus de Milo la nuit au fond des bois obscurs. Il faut ajouter un corollaire à cette assertion pleine de bon sens. La nature de l'éclairage influe sur la perception que l'on a des formes : le néon éclaire différemment que l'halogène qui lui-même ne produit pas l'intimité de la bougie. Cela signifie que si les objets ont leurs couleurs propres, l'image que l'on en a dépend aussi du type et de la position des éclairages. Cependant, la couleur intrinsèque des objets n'explique pas tout car nous faisons la différence entre les divers matériaux (et les textures). A éclairage et couleur intrinsèque, les velours ne réfléchissent pas la lumière de la même façon que le métal ou le verre. Nous venons d'énoncer en bref les

principaux critères qui déterminent le degré de réalisme.

Le raytracing en tient compte. Son principe est, somme toute, simple : de l'œil, part un rayon lumineux que nous pouvons matérialiser par un fil invisible. Il traverse l'écran en chaque point, poursuit sa trajectoire jusqu'à rencontrer un obstacle : la surface d'un objet. Là, suivant l'angle, il suit une déviation plus continue que chemin toujours en ligne droite. Il peut, éventuellement d'autres objets. En réalité, quand le rayon atteint une surface, il donne naissance à plusieurs rayons dont certains sont absorbés et d'autres réfléchis. Par exemple, si nous prenons un verre en cristal, le rayon va traverser en grande partie la surface transparente. Mais s'il tape dans un miroir, il sera presque intégralement renvoyé. Quand son parcours s'arrête-t-il ? Il arrive à un moment où le rayon, au hasard de la promenade, frappe une source lumineuse : il n'a plus de raison de repartir. Il se peut qu'il atteigne jamais le spot. Alors, il s'égaré vers l'infini. Ce rayon n'est pas intéressant, son compte celui qui touche une lampe (ou le soleil). En fait, nous avons suivi le trajet inverse qu'effectuent les rayons lumineux, en partant du récepteur (l'œil) vers l'émetteur (la lampe). Le raytracing consiste à analyser le comportement des rayons qui viennent taper chaque point de l'écran. Or, comme nous connaissons le temps de calcul est si long puisqu'il dépend de la résolution de l'image, du nombre des éclairages et de la complexité du parcours. Le résultat obtenu pour un pixel donné, se traduit par une information de couleur. Plus le circuit vidéo de l'ordinateur gère de couleurs, plus fine est la qualité de l'image calculée.

CRÉER DES IMAGES AVEC RAYTRACE

On peut, à la fin jour, accepter le fait d'attendre des heures pour tracer une image. Le programme n'est pas en cause, nous avons vu que la lenteur est inhérente à la méthode utilisée. D'ailleurs, GFA Raytrace est étonnant de rapide par rapport à certains programmes tournant sur des machines haut de gamme dédiées à la synthèse d'image. Compte tenu des capacités graphiques restreintes de ST, on situe volontiers la performance technique qui consiste à accroître le nombre de couleurs simultanées à l'écran (48 bits par pixel, soit 9600 au total). C'est à bidouiller sa ligne d'indispensable puisque le raytracing est en fait la limite par de la couleur. Il n'épêche que c'est encore un peu juste.

En revanche, on exerce difficilement le fait de ne pas pouvoir moduler ses propres objets comme avec CAD 3D (Cyber Studio). La seule façon de fabriquer des objets se limite à l'emploi de neuf formes primitives parmi lesquelles on trouve la sphère, le parallélépipède, le cylindre, etc. Même s'il est possible de les déformer à souhait puis les assembler pour construire un objet « complexe », comme dans ces conditions, peut-on imaginer de créer des choses qu'une image ardue et totalement dénuée d'âme ?

On ne répondra que la question n'est pas nouvelle. Mais les concepteurs de GFA Raytrace

ne se sont pas posés. S'ils l'avaient fait, le spot n'aurait peut-être jamais vu le jour sur ST. D'autres surprises désagréables nous attendent, il est donc temps de passer en revue les principales fonctions du logiciel.

L'ÉDITEUR 3D

Comme toujours en matière de 3D, il n'est pas simple de représenter des volumes sur un écran plat (en 2D). L'éditeur graphique de GFA Raytrace est classique avec ses trois fenêtres de vue (face, droite et dessus) et la quantité affichant ce que voit l'observateur. Au premier abord, il ressemble à celui de CAD 3D mais c'est un avis qui n'engage que moi... Il se révèle beaucoup moins pratique à l'usage : choisissons un objet simple, la sphère, dans le menu « add ». Il s'agit de le situer dans l'univers, à l'aide de la souris en commentant par placer le centre. Lorsqu'on déplace la souris, on observe le déplacement des axes x, y, z dans deux fenêtres sur trois. C'est-à-dire que chaque axe, représenté par une droite, se déplace simultanément suivant la direction des deux autres. Idée est bonne mais ce procédé expérimenté nécessite toutefois un effort accru d'attention.

Pour reprendre la comparaison avec l'éditeur de CAD 3D, ce dernier place les axes indépendamment les uns des autres. C'est à mon sens, plus clair, surtout quand l'écran est rempli. A ce propos, il se passe des choses cocasses dans les fenêtres : quand un objet est grand, il est normal qu'il déborde du cadre de la vue en perspective. Il serait tout aussi normal que les parties extérieures, hors du cadre, soient masquées. Eh bien non, elles restent affichées, et c'est fort inesthétique. Il n'existe aucun moyen de modifier l'écran de ces parasites filiformes, même après avoir changé de menu ou après avoir agrandi une des fenêtres (en cliquant en bas à droite). Ce bug évident doit disparaître. Une fois que l'objet est placé, on lui attribue des paramètres : le choix de la texture via du mat au brillant ou au relief.

Il manque la possibilité de créer des formes transparentes. La conséquence est dommageable : un pan entier de l'intérêt du raytracing s'écroule devant nous. Le second paramètre concerne la couleur de l'objet qui est définie au moyen de trois curseurs RVB. Comme le spot à la bonne idée de fonctionner également en mode monochrome haute résolution, on est en droit de se demander comment ça se passe. Pas trop mal, sauf que



On voit les vraies couleurs en fin de calcul.

les couleurs sont remplacées par des trames de points et que les éclairages restent toujours bleus. La mise en place des éclairages donne la mesure de la difficulté de se servir de l'éditeur. Le symbole des éclairages se trouve mêlé aux icônes des objets primitifs et les lampes se placent de la même façon dans le monde 3D. L'exercice est pénible car malgré la présence de la fonction « Undo » qui annule la dernière opération, on ne peut plus revenir en arrière après être sorti du menu. Si l'on a placé deux éclairages, on ne peut pas supprimer le premier. Le menu « effacer » ne fait pas dans le détail : il offre la possibilité brute de supprimer, soit tous les objets, soit tous les éclairages, soit l'intégralité des éléments présents dans l'univers, autrement dit, c'est la totale. Pas très souple. Il reste un point important : le déplacement de l'observateur dans le décor. Il est possible de se placer n'importe où, en procédant comme si l'on était soi-même un objet. Le plus dur est de changer son regard dans la bonne direction, c'est-à-dire là où il y a effectivement quelque chose à voir. Le maniement ne pose pas de problème puisqu'il s'agit tout simplement sur des fiches qui font pivoter l'angle de vue. Le tout est bel et bien de savoir dans quel sens tourner. Le wide intermédiaire de l'univers procure en effet des angles.

En analysant les programmes on conclut la possibilité d'installer un plan représenté par une icône du menu de sélection des objets. C'est une espèce de plaque qui coupe l'univers en deux, et dont le prolongement à l'infini délimite la ligne d'horizon. Le côté sympathique est de pouvoir y plaquer une image GFA Artist. *Néochrome, Degas ou encore Spectrum 512.*

RAYTRACER UNE IMAGE

En supposant que vous soyez parvenu à fabriquer un objet à partir d'éléments primitifs, et que les lampes soient allumées, il vous reste à lancer la calcul en passant au menu (au moyen de la touche F22). Il comporte une liste d'options dont la plus importante est « Exec Ray ». La seule intervention possible concerne la taille de la fenêtre de calcul : 1/1, 1/2, 1/4 et 1/8. Il est préférable de commencer par une échelle réduite afin d'avoir un aperçu rapide du résultat sans tarder. En cas de satisfaction intense, passez en 1/1 qui correspond aux dimensions de l'écran entier. Quelques heures plus tard — mais il insiste le bougre — ô joie, ô splendeur ! Un magnifique rendu de votre monde, plus ou moins fidèlement réinterprété de votre patience. Vous pourrez stocker ce beau monde sur votre disquette préférée mais pour contempler de nouveau le monde de billes, vous devez repasser par GFA Raytrace. Le format de sauvegarde est, en effet, particulier au soft. J'aurais aimé vous entretenir des possibilités d'animation qui semblent intéressantes. Par malheur, la faisabilité de la chose est hors de ma portée, ce sera pour plus tard.

Ivan Roux

Type : animation 3D
 Intérêt : 12
 Présentation : ★★★★★
 Accessibilité : ★★
 Potentiel : ★★★★★
 Prix :

CREATION



Cette touille a été réalisée en deux coups de souris. Puts, on l'a aplatie sans remord.

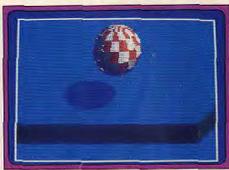
Cyber Paint

Jamais vu un soft aussi docile quand il s'agit de tordre, de déformer, de rendre fou... euh pardon floues les jolies images de tonton Degas qui en reste gaga. Mais, *Cyber Paint* sait rester sage pendant que votre main est à l'ouvrage...

Tilt d'or 88 au sein de la gamme *Cyber*, *Cyber Paint* est désormais disponible en version française. Il permet de créer dessins et animations en 2D, de compléter et de modifier des objets et dessins 3D issus de *Cyber Studio*. Comme tous les logiciels de la gamme *Cyber*, il ne fonctionne qu'avec un minimum de un méga-octet de RAM. La disquette n'est pas protégée. Aussi avant de commencer, je vous invite à effectuer une copie de sauvegarde et à n'utiliser qu'elle ou à transférer le programme sur votre disque dur. *Cyber Paint* ne fonctionne qu'en basse résolution, quelle que soit la résolution dans laquelle vous l'avez lancé. Au départ, vous vous retrouvez devant un écran intégralement noir, avec juste une croix au centre. L'appui sur le bouton droit de la souris fait apparaître la barre de menu en haut et la barre de play-back en bas. Le bouton droit sert à sortir directement des sous-menus et à enlever les barres de menu. Ceci a son importance car toutes les fonctions graphiques ne sont actives qu'en mode plein écran. Toutes les fonctions sont accessibles à la souris. La plupart sont doublées au clavier ce qui permet de gagner du temps une fois qu'on s'est bien familiarisés avec les touches.

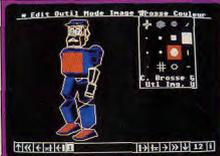
Étudions les possibilités offertes par *Cyber Paint* pour la création de graphismes 2D. Vous disposez de seize brosses diverses, depuis le point jusqu'au gros carré, en passant par les

ronds, les brosses asymétriques ou formées de points. On peut en créer d'autres en capturant une zone de dessin ou en utilisant le contenu du « buffer » d'édition. L'option « dessin » autorise le tracé à main levée. Ce tracé est continu quelle que soit la vitesse de traçage. Il n'en est pas de même en mode trait : le pinceau « saute » en cas de traçage rapide, ce qui permet de donner un aspect croquis au dessin. « Pointillé » amplifie encore cet effet en projetant de manière aléatoire des pixels en petite traînée. Pour des effets maximaux, il faut recourir au mode « Spray » qui, lui, est paramétrable. Vous modifiez ainsi le débit et la surface d'action du spray, ce qui — en conjonction avec les différentes brosses — permet déjà d'obtenir des effets



Après rebond, elle reprend de la hauteur.

intéressants. Abandonnons maintenant le dessin à main levée pour nous pencher sur les formes prédéfinies. Vous disposez de lignes, polygones, cercles et boîtes. Si vous n'avez pas modifié les options de départ, les polygones, cercles et boîtes seront remplis de la couleur courante. Mais il est très facile d'y remédier. Il suffit de désélectionner « plein » dans le menu « mode ». Dans ce même menu, vous trouvez aussi trois autres options qui interfèrent avec le mode tracé. Au départ, l'option « distinct » est active. C'est-à-dire que pour les lignes, par exemple, il faut cliquer sur le bouton gauche de la souris, déplacer le curseur (la ligne apparaît), et la fixer



Un bon choix de pinceaux de toutes tailles.



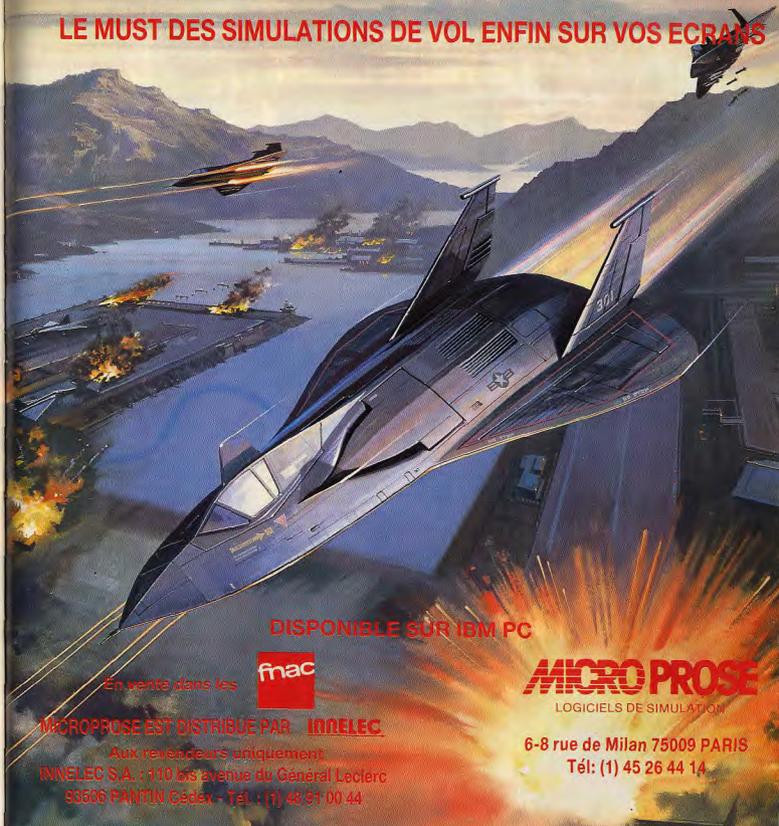
En réalité, la chose maligne se déplace.

en reculant à gauche. Si vous sélectionnez « connecté », la ligne est tracée automatiquement entre l'ancienne position du curseur et la nouvelle et vous devez cliquer à droite pour sortir du tracé. Si enfin vous activez « concentrique » le premier point est considéré comme le centre. En déplaçant la souris et en cliquant à chaque fois, vous constituez ainsi rapidement une série de rayons autour d'un même centre. Rien n'est plus facile que d'inscrire du texte pour *Legend* ou présenter votre dessin. Au départ, c'est la fonte système Atari qui est en mémoire. Vous disposez des options contour, souligné, gras, clair et italique ainsi que du changement de taille et d'épaisseur des lettres. Mais rien ne vous empêche de charger une des douze autres fonctions fournies sur la disquette ou même d'utiliser les fontes GDOS personnalisées (comme celles de *Degas Elite*), sans qu'il soit besoin de changer GDOS auparavant. L'option « remplir » colore toute figure fermée dans la couleur courante. Elle fonctionne sans erreur quelle que soit la complexité de la forme (angles rentrants en particulier). Il est dommage de ne pas disposer de motifs ou de trames pour ce remplissage. Le menu couleur offre de nombreuses possibilités. D'une part vous pouvez

F-19

STEALTH FIGHTER

LE MUST DES SIMULATIONS DE VOL ENFIN SUR VOS ECRANS



DISPONIBLE SUR IBM PC

mac

En vente dans les

MICROPROSE EST DISTRIBUE PAR **INNELEC**

Aux revendeurs uniquement

INNELEC S.A. : 110 bis avenue du Général Leclerc
93506 PANTIN Cedex - Tél. (1) 48 31 00 44

MICRO PROSE

LOGICIELS DE SIMULATION

6-8 rue de Milan 75009 PARIS

Tél. (1) 45 26 44 14

CREATION

modifier une ou plusieurs couleurs de votre palette. Ces changements s'effectuent soit dans le mode classique RVB, où vous réglez la quantité de rouge, vert, bleu, soit dans le mode plus original T.L.S. Dans ce mode, les curseurs contrôlent la teinte, la luminance et la saturation, ce qui peut s'avérer plus simple pour certains couleurs. Différentes fonctions sont offertes pour remplacer une ou plusieurs couleurs par d'autres ou pour créer une palette de teintes intermédiaires entre deux couleurs. Contrairement à ce qu'on pourrait penser, « cycle » ne fait pas cycloer les couleurs de votre dessin mais la couleur courante du tracé entre deux limites fixées de la palette. Pour retrouver de manière précise votre dessin, il faut recourir à zoom. Après avoir défini le champ d'zoom concerné, l'agrandissement apparaît.

Toutes les fonctions de dessin sont accessibles dans ce mode, ce qui le rend particulièrement puissant. On peut déplacer la zone agrandie sans sortir de ce mode. Passons maintenant à l'étude des fonctions les plus puissantes de la partie dessin (menu Édité). Le couper-coller est bien sûr au rendez-vous. Mais vous pouvez aussi coller sous l'image, déplacer une zone de dessin, la faire tourner dans les trois plans (ce qui, en conjonction avec l'animation, est le moyen d'effets spectaculaires). L'inverser dans le sens droite-gauche ou haut-bas, l'éter dans l'une des quatre directions et enfin constituer un masque qui vous sera très utile pour faciliter vos ombrages. C'est d'ailleurs aussi par cette méthode que vous pourrez enrichir votre gamme de brosses en utilisant la portion de dessin contenue dans le buffer d'édition. Les modes d'effacement sont complets : comme en peignant avec la couleur du fond, effacement complet de l'écran et surtout « UNDO » qui annule le dernier tracé (indispensable en particulier lors des actions complexes du menu d'édition). Comme vous le voyez la partie dessin est très riche et le seul reproche concerne l'absence de remplissage par trame ou motif. Passons maintenant à l'animation. Tout d'abord quelques explications sur la barre de play-back. Cœur de contrôle de l'animation, elle permet de se déplacer à l'intérieur d'une séquence, en avant ou en arrière, lentement ou vite, et d'inverser des images. Pour créer une animation simple, il suffit de définir un champ d'animation de quelques images, de dessiner sur chacune d'elles et d'observer l'animation à la vitesse voulue. Mais cela vous oblige pour insérer/redessiner chaque image sans avoir aucun repère par rapport à la précédente.



Les boules électriques déchaînent la foudre.

Grâce à la fonction « bleu suivante », l'image précédente apparaît en masque, ce qui permet de modifier ou positionner plus finement l'image de travail. Vous pouvez d'ailleurs maintenir une partie fixe de dessin sur toute la séquence et n'en modifier de cette manière qu'une portion, comme pour animer un visage qui cligne de l'œil par exemple. Pour les rotations, déformations et déplacements, il existe un moyen plus simple de procéder. Les modifications du buffer d'édition peuvent être incluses une à une dans une séquence d'animation de taille variable. Ainsi pour faire pivoter un objet, on le dessine, le met dans le



En bas sont placées les touches d'animation.



Le dessin s'anime même avec le zoom.

« buffer », on efface l'écran, on sélectionne « tout » dans la séquence d'animation, et on fait pivoter le dessin. Le programme enregistre automatiquement toutes les images intermédiaires de la rotation, si toutefois « tween » est actif. Passons maintenant au menu « APE F/X », qui permet d'aller plus loin. Grâce à lui, vous êtes en mesure d'agrandir ou de rétrécir une ou plusieurs images, de les faire pivoter autour d'un ou plusieurs axes en fixant le centre de rotation à l'endroit que vous désirez, et de déplacer un élément en choisissant sa trajectoire suivant l'une des trois méthodes (points, main levée ou temps réel). Comme certaines fonctions régissent de manière différente en conjonction avec d'autres, il faut un certain temps d'adaptation avant de maîtriser entièrement ce menu. En contrepartie, il ouvre le champ à des effets similaires à ceux des grosses stations de travail.

Cyber Paint possède l'exceptionnelle particularité de pouvoir changer de palette à chaque dessin d'une même animation. Le menu « COULEUR F/X » amplifie encore cette puissance en offrant toute une série de traitements des couleurs : inverse, fond, miroir, médium, chrome, rouge, vert, bleu, mono, bouge. Le dernier menu

« PIXEL F/X » est utile à la fois pour le dessin et l'animation. Certaines fonctions ont des noms qui parlent d'eux-mêmes comme « antialias » (estompage des contours), « lueur » (qui fait répéter pour accentuer l'effet), « torde » (avec des effets réglables en finesse), ou « motif » (qui reproduit une partie de l'image sur tout l'écran). D'autres méritent quelques explications. « Cras » agit comme « torde » en induisant une distorsion de l'image, mais cette distorsion s'effectue en dents de scie et non pas en suivant une sinuséale comme dans « torde ».

« Décale » décale les bords des objets d'un nombre variable de pixels. « Contour » efface tous les pixels d'une région unie en préservant cependant ceux des côtés tandis que « bords » détoure toutes les parties d'une région sélectionnée avec une couleur donnée. « Untrez » accentue l'effet de dents de scie des contours (c'est en somme l'opposé de « antialias »). Les trois derniers effets sont plus spécialement destinés à l'animation. « Volet » fait apparaître un volet qui occulte progressivement l'image, ce qui peut servir à faire apparaître ce qu'il y avait dessous. « Ventiler » agit comme « volet » mais par bandes tel le store du même nom. Enfin « Cristal » induit des effets visuels mêlant changement de formes et de couleurs et aboutit avec des couleurs bien choisies à une sorte de mirrolement et changement de forme d'un cristal. Les possibilités de masquage sont très complètes également : normal, inversé ou avec « XR » (ou « exclusif »). On peut tout sauvegarder indépendamment : images (en de nombreux formats, même IFF de l'Amiga), animations complètes (en mode normal ou compressé), palette de couleurs, contenu du « buffer », trajet d'animation, animation delta (format de Cyber Studio). On dispose aussi du « patch », du chargement normal, au premier ou second plan, au début ou à la suite et de onze lecteurs (deux lecteurs de disquettes, un RAM disque et huit partitions de disque dur).

Toutes ces fonctions font de Cyber Paint un logiciel d'animation d'une richesse inimaginable, d'autant que la combinaison de plusieurs fonctions amène souvent des effets très divers. Quasi parfait sur le plan du dessin et plus encore par rapport à celui de l'animation, Cyber Paint devient du même coup le logiciel de référence sur ST. Le manuel est bien traduit en français et très complet.

Il vous conduit pas à pas dans les étapes de l'apprentissage, puis vous fournit des explications détaillées de chaque fonction. Un must absolu.

Jacques Bourbon



Les boules et le sigle sont déformés.

SOUS LA SURFACE CALME D'UNE MER BLANCHIE PAR LE SOLEIL, UNE MENACE SOUTERRAINE MASSE SES TROUPES

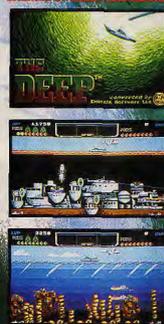
RE-VEDEURS!
Bénéficiez de conditions exceptionnelles pour la fin de l'année: Commandez directement chez l'éditeur:
SFM! Tél.: 92.94.36.00 BP 114 06561 Valbonne Sophia Antipolis

On ne sait jamais ce qui se tapis sous la surface, nos sigles, prêts à attaquer... D'une seconde à l'autre, l'assaut sous-marin va vous prendre au dépourvu... Vous avez besoin d'être précis à la seconde près chaque vous laissez tomber vos grenades sous-marines... vos seules armes... pour répondre aux attaques des sous-marins ennemis et détruire leurs torpilles thermiques, mines flottantes et missiles de croisière.

T H E

U.S. Deit (Dessain) S.A.S. - P.T. 3 201 de Mougins - 06110 Châteaufort de Grasse

LICENSÉ ET DÉVELOPÉ PAR IBM/FRANCE



IBM 64128 cassette et disquette
SPECTRUM cassette et disquette
AMSTRAD cassette et disquette
AMIGA disquette
ATARI ST disquette
IBM PC disquette

UN TORRENT DE DESTRUCTION MONTE DES PROFONDEURS!





King's Quest IV ★

PC ET COMPATIBLES

Roberta Williams nous invite une fois encore dans son univers fantastique des King's Quest. Pour la première fois, le héros est... une héroïne, Rosella. Elle affronte courageusement tous les périls imaginables pour sauver son père. Un logiciel qui vous tiendra en haleine du début à la fin ! Captivant.

Sierra on Line. Conception : Roberta Williams.

Heureux de s'être débarrassé du magi Manannan, son kidnappeur, Alexandre réussit aussi à sauver sa sœur jumelle Rosella des griffes d'un terrible dragon. La joie que déclenche, dans tout Daventry, cet heureux dénouement de King's Quest III n'est hélas, que de courte durée. Sir Graham, père de Rosella et d'Alexandre et roi de Daventry, est pris de soudaines et douloureuses convulsions. Pauvre Sir Graham, si rien n'est fait dans les heures qui suivent, la mort viendra frapper à la porte de ce royaume paisible. Foile de douleur, Rosella quitte la chambre de son père, incapable de supporter le spectacle de cet homme luttant contre la mort.

Effondrée sur le trône, elle balbutie, entre deux sanglots, son désir de le sauver. Une voix se fait aussitôt entendre par l'intermédiaire du miroir magique du château (pratique de vivre dans un monde féérique n'est-ce pas ?). Cette voix appartient à la fée Genesta qui a entendu la plainte de Rosella. Cette dernière apprend, de la bouche de Genesta, que son père peut retrouver une seconde jeunesse s'il mange le fruit d'un arbre extrêmement rare. A partir de là, l'histoire se complique singulièrement. Elle apprend, tout d'abord, qu'elle ne peut trouver ce fruit que dans le pays de Genesta : Tamir. Ensuite, l'arbre qui produit ce fruit miraculeux est introu-



Le départ en pleine nature.



La famille heureuse avant le malheur.



Rosella rencontre la fée Genesta.



Rosella pourra-t-elle sauver son père ?



Une rencontre inattendue.

ble sans l'aide de Genesta. De son côté, la fée peut aider Rosella à condition que cette dernière lui retrouve son talisman magique, mère de tous ses pouvoirs et volé par Lolotte, la sorcière du coin ! Notre princesse hésitante, au début, accepte finalement de venir à Tamir par des moyens magiques. Avant de partir, Genesta transforme Rosella en paysanne indifférente et la voilà livrée à elle-même ! Le pays de Tamir est vaste (neuf disquettes) et le PC (en mode EGA) est lent, très lent ! Cela vous donne une idée de la patience qu'il a fallu au testeur que je suis pour avancer dans le jeu ! Une rapide exploration des lieux vous permet d'obtenir des éléments intéressants pour la suite des événements.



Tous les détails sont importants.



La maison du pêcheur.



Le graphisme de King's Quest IV est particulièrement soigné et riche. Un effort louable...

Laissez-vous capturer par les vampires de Lolotte, qui vous chargera de la capture d'une licorne, avec une récompense à la clé. Un petit tour dans le cinéma et la villa abandonnée vous lancera sur des pistes prometteuses (on trouve, par exemple, un livre de Shakespeare et une pelle). Toutefois, une chose est sûre, vous ne verrez pas la fin de cette aventure avant des heures et des heures ! Comme pour Manihunter, le système de jeu de King's Quest IV marque un net progrès par rapport

aux précédents produits de Sierra on Line. L'aventurier se trouve dans un véritable dessin animé en 3D. Certaines séquences se déroulent sans possibilité d'interaction, transformant le joueur en spectateur attentif !

Les graphismes sont nettement plus riches et détaillés que ceux des épisodes précédents. Quant à l'animation, on ne peut que louer l'effort fait pour rendre la plus fluide possible (sauf en mode EGA). Certains possédant pas encore de carte Roland MT-32, nous



Rosella est prisonnière de Lolotte.



L'héroïne est dans le passage secret.

avons dû nous contenter des bruitsages moyens qu'autorise le PC. Cela dit, on attend avec impatience les versions ST et Amiga de ce superbe jeu d'aventure.

Type	_____	aventure graphique
Intérêt	_____	17
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★★
Bruitage	_____	★★★
Prix	_____	C

Freedom ★

ATARI ST

Ce logiciel vous plonge dans l'histoire tourmentée des Antilles Françaises. A la tête d'une petite troupe d'esclaves vous tentez de recouvrer votre bien le plus cher : la liberté. Y parviendrez-vous malgré la cruauté des sbires du maître de plantation ? Comme vous l'avez compris : ardue sera la quête.

Coktel Vision. Réalisation : Muriel Tramis ; texte et idée de Patrick Chamoiseau ; graphismes : Kaki, Y. Chosse, P. Truca ; programmation : Inférence MDO.

Pour beaucoup des Antilles sont un havre de paix, dont le calme des plages n'est interrompu que par les multiples clubs de vacances. Ces images idylliques de défilant touristique occultent les événements historiques dont ces lieux furent le théâtre. L'esclavage forme la toile de fond de ce surprenant logiciel. Déjà Les Passagers du vent disposait d'un scénario traitant de ces périodes obscures, mais les esclaves n'y étaient que des éléments de décor, sans âme, sans motivations réelles. En ce sens, Freedom est au logiciel ce qu'a été « Little Big Man » au cinéma. Il propose une approche de la réalité vue sous l'angle de la victime.

Vous incarnez le chef d'une rébellion d'esclaves sur



Le choix du leader de rébellion est crucial.



L'abbé use de sa position pour vous dissuader.



Il faut se battre contre la résignation.

l'une des plus riches plantations de la Martinique. Votre but : récupérer le bien le plus inaliénable de l'homme, la liberté. Comme dans un jeu de rôle, plusieurs leaders possibles vous sont proposés avec des caractéristiques différentes.

Par exemple, Makandal est un colosse qui n'est pas né sur l'île mais en Afrique (beaucoup plus violent puisqu'il est né libre). Son faible charisme est compensé par sa force herculéenne. Séchou, originaire de la Martinique, est plus petit physiquement mais dispose d'un charisme plus sensible. Solitude est une femme. Comme Séchou, elle est née sur place. Elle possède un charisme très puissant et excelle dans l'art de déclencher des incendies. Déla, née en Afrique présente une constitution et un charisme moyens mais elle est d'une très grande dextérité.

Les dons de persuasion du personnage choisi sont extrêmement importants pour convaincre les esclaves de se rallier à la rébellion (seul moyen d'augmenter votre capacité de combat). Certains esclaves disposent de pouvoirs mystiques (les quimboiseurs et les sénéciens) qui peuvent vous être d'une grande aide pour contrer les sbires adverses. Ainsi, Aboukal peut neutraliser l'ennemi.

Les chiens de poursuite, Atomo et Canope, possèdent respectivement l'art de guérir et d'empoisonner. Leur contribution est essentielle pour contre-



Les esclaves influent sont les plus réticents.



La plantation est vaste et bien gardée.



Pour faire diversion, incendiez certains lieux.



Il faut inspecter les différents édifices.



Les combats à mains nues sont très violents.



Les chiens sont à vos trousses. Défendez-vous !



La mort violente est souvent au bout du chemin.

carier l'influence de tous les personnages importants de la plantation (prêtre, commandeur, général, etc.). En fonction du niveau choisi (seigneur, révolté, forcené), vous avez accès à un système de menu qui vous permet de modifier les caractéristiques de l'habitation coloniale (choix du maître et de ses différents agresseurs).

Pour l'essentiel, votre tâche consiste à faire un choix judicieux des ennemis à affronter en fonction de leur armement. Les victoires successives et les bonnes décisions stratégiques renforcent votre pouvoir de persuasion et vous permettent de rallier de nouvelles troupes rebelles. Éléments de poids, un groupe trop important de « marrons » (esclaves en révolte) diminue d'autant votre discrétion et risque de vous faire remarquer très vite par la milice et les chiens créoles, malgré la relative protection de la nuit. Le logiciel nécessite donc un habile compromis entre des paramètres apparemment inconciliables (discrétion, persuasion, destruction).

Graphiquement, c'est une réussite. La mise en scène est variée et donne une bonne idée des paysages de plantations aux Antilles. Les animations sont plus discutables mais dans l'ensemble elles participent efficacement au réalisme de l'atmosphère. On y apprécie la qualité des scènes de combat. Les bruitages digitalisés sont particulièrement réussis (roulement de tambours, aboiements de chiens). La profondeur de la trame psychologique, la véracité historique et les qualités ludiques font de Freedom un jeu de guériers de l'ombre un excellent soft. Coktel Vision est décidément l'un des éditeurs les plus en pointe en ce qui concerne l'originalité et la qualité des scénarios.

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

SAS AVENTURE



Le PCW reprend les graphismes CPC, en vert !

gements se heurtent rarement à des portes fermées. Les images de la version PCW, qui occupent toute une face de la disquette, méritent un grand éloge graphique. Lisibles et de couleurs vives, elles évoquent les enluminures des manuscrits sans pour autant les imiter servilement. Aucune version ne bénéficie du moindre son. Level 9 a choisi des priorités, le pari est défendable.

Denis Schröder
Type : aventure textuelle
Intérêt : 16
Graphisme : ★★★★★
Animation : —
Bruitage : —
Prix : n.c.

N.B. Nous n'avons pas encore reçu les versions pré-cédées pour l'Amiga, le Commodore 64 et le Macintosh.



Le PC EGA aux cadrages particuliers.



Excellentes illustrations sur Atari ST.

Version Atari ST

Sur les ST, non seulement les graphismes diffèrent par la résolution et la richesse de la palette utilisée, mais encore doit-on remarquer que l'organisation même des images a été revue. Le résultat est bon, mais, peut-être à cause de mes goûts picturaux, je le trouve que les graphismes sur ST sont, eu égard à la machine, moins réussis que ceux sur CPC ou sur Amstrad PC. Les versions CPC et ST n'ont donc comme point commun que le texte.

D.S.
Type : aventure textuelle
Intérêt : 16
Graphisme : ★★★★★
Animation : —
Bruitage : —
Prix : n.c.



Sur PC 1512 et CGA couleur mais gros pixels.

Version Atari XL/XE

L'adaptation sur les Atari XL et XE a fait entièrement disparaître les graphismes. C'est fort dommage. De plus, nous savons depuis que Magnetic Scrolls a réussi le pari pour ses propres logiciels, qu'il est possible d'adapter des graphismes de qualité aux capacités de ces machines.

D.S.
Type : aventure textuelle
Intérêt : 14
Graphisme : —
Animation : —
Bruitage : —
Prix : n.c.

Version PC compatibles

Les PC bénéficient eux aussi d'un effort remarquable. Au changement, vous avez le choix entre 23 standards graphiques. Les programmeurs ont mis au point des méthodes d'adaptation des graphismes EGA vers les divers modes CGA. Avec carte EGA, pas de commentaire puisque les résultats, de bonne qualité, sont attendus. Sur un Amstrad PC 1512 et le Dynamik PC de la rédaction (censé posséder seulement une carte CGA) les graphismes donnent un détail de la scène représentée en mode EGA, mais celle-ci apparaît en 16 couleurs.

D.S.
Type : aventure textuelle
Intérêt : 16
Graphisme : ★★★★★
Animation : —
Bruitage : —
Prix : n.c.

Version PCW

On ne saurait parler vraiment d'une version particulière puisque la même disquette tourne sur les CPC, les PCW et les Spectrum +3. Les graphismes du PCW sont sur la disquette, constitués par les mêmes fichiers que ceux de la version CPC. A l'écran, le passage en monochrome s'effectue sans trop de dégâts.

D.S.
Genre : aventure textuelle
Intérêt : 16
Graphisme : ★★★★★
Animation : —
Bruitage : —
Prix : n.c.

The Last Ninja ★

APPLE II GS

Vous êtes le dernier des Ninjas. Partez à la recherche du Shogun Kunitoki et vengez l'assassinat de vos congénères.

Ce jeu d'aventure/arcade vous tiendra en haleine jusqu'au bout.

Mediagenic. Programme original de Système 3 ; adaptation GS par Jeff Silverman de Tanager Software Production.

Anatawa Ninja desu. Autrement dit : dans ce jeu, vous êtes un Ninja. Mais attention ! Pas n'importe lequel ! Les concepteurs de jeux informatiques (et les scénaristes de films) ont, semble-t-il, inventé une nouvelle sorte de Ninja : le « gentil », le Ninja « bon », pur et dur, prêt à voler au secours de la veuve et de l'orphelin. Historiquement, c'est une absurdité. Les Ninjas ont été une branche de la secte Budha Amida, et servaient de tueurs à gages à cette secte. Ils s'appelaient en « commandos » de neuf personnes,

liées étroitement entre elles par l'amitié et une certaine forme de fanatisme. Experts en arts martiaux, ils exerçaient tout un autre métier, qui leur servait de « couverture ».

Si Système 3 veut mettre en œuvre de « bons » Ninjas, pourquoi pas... Le scénario de Last Ninja est assez classique et rappelle les innombrables films chinois de karaté. Il est basé sur le sentiment de vengeance que vous êtes censé éprouver. Le Shogun Kunitoki, en effet, enviait les pouvoirs et les secrets



Les terres incultes de Lin Fein.

des Ninjas, notamment ceux contenus dans le parchemin de Koga. Avec l'aide du clan Ashikaga, il a profité du pèlerinage que font tous les Ninjas une fois tous les dix ans sur l'île de Lin Fein pour les éliminer. Tous ont péri, sauf vous, le dernier des Ninjas, qui, conformément à la tradition, avait été laissé de garde au sanctuaire de Bunkinkan. Après avoir affûté votre Katana, vous voilà parti pour l'île de Lin Fein pour venger vos compagnons assassinés et tuer en pointes les créailles de Kunitoki-san.



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



DE NOMBREUX LOGICIELS DE CREATION GRAPHIQUE SONT DISPONIBLES

AEGIS
ANIMATOR
ANIMATE
ANIMATIC
ANIMEDIA
ART DIRECTOR
CAD 3 D
COLOUR SPACE
CYBER PAINT
DEGAS ELITE
DIMENSION 3

EASY DRAW
FILM DIRECTOR
GFA ARTIST
GFA DRAFT PLUS
GFA RAY TRACE
KALD
K GRAPH
MOTIF
MOUNT
N VISION
PAINTWORKS

PLATINE ST
PRINTMASTER
QUANTUM PAINT
SLIDE ST ART
THE ANIMATOR
DIGITALISEUR ATARI ST
HIPPO VISION VIDEO
VIDEO DIGITIZER
ZZ-ROUGH
ZZ-DRAFT
...

SOS AVENTURE



Les graphismes semblent être un simple transcodage à partir d'un 8 bits.



Une phrase délicate.



Les portes du palais : prudence !



La mort rôde dans ses allées !

L'île de Lin Fein est divisée en six régions, toutes aussi belles que dangereuses. Le premier niveau est composé de terrains incultes. Il n'offre pas de difficultés particulières si ce n'est le passage des obstacles naturels (n'hésitez pas à vous servir de l'option de sauvagerie qui ne vous permet malheureusement de sauver qu'une seule partie sur votre disquette, avant chaque passage un peu difficile).

Le second niveau vous demande d'escalader une montagne en suivant une étroite corniche sur laquelle les mauvaises rencontres sont légion et où tout faux pas précipite dans le vide. La région



Le nunchaku : une arme efficace.



Est-ce le sanctuaire ?

suivante est composée du donjon et vous amène dans le palais de Lin Fein. Dernière phase de votre quête : dans le sanctuaire inférieur lorsque vous aurez découvert le passage secret. Vous n'aurez plus alors qu'à vous emparer du parchemin. Hormis les gardes de Kunitoki, vous affrontez des monstres divers (si vous restez trop longtemps sur les pierres plates qui vous permettent de franchir un cours d'eau, par exemple, un dragon aquatique sort de l'eau et vient mettre un terme à votre méditation !) ainsi que le terrain inhospitalier de l'île, c'est-à-dire franchir des cours d'eau ou des fleuves de lave, escalader des murailles, se déplacer sur d'étroites corniches surplombant le vide, etc.

Ce jeu étroitement aspect arcade et le côté jeu d'aventure. Il vous faut, tout au long de votre quête, collecter des objets et les utiliser à bon escient pour continuer votre mission et parvenir jusqu'au shogun félon. Last Ninja accorde une grande importance à l'aspect arcade, qui représente dans le succès de la mission une part égale au côté aventure/réflexion. L'écran est divisé en trois parties. Une fenêtre dans laquelle se déroule l'aventure occupe les deux tiers de l'écran.

Une zone située en dessous de cette fenêtre donne des informations sur la vitalité du Ninja, sous la forme de deux « serpents » qui décroissent à chaque fois que vous êtes touché par un adversaire, ainsi que le nombre de vies qui vous restent et les armes que vous possédez. Lorsque l'aventure commence, vous devez livrer vos combats à mains nues. Puis au fur et à mesure de votre progression, vous ramassez des armes telles que katana (sabre japonais), bombes fumigènes, bâton en bambou, nunchaku, shuriken... Il vous faudra également collecter des objets qui vous aideront dans votre quête (clés, sac vous permettant d'emporter plusieurs objets, crampons, boulette...).

La dernière partie, sur le côté droit de l'écran vous indique le niveau de vitalité de vos adversaires, l'arme que vous devez récupérer (que vous avez trouvée ou que vous utilisez) et l'objet que vous avez dans la main. La réalisation de Last Ninja est décevante. Les graphismes semblent être le résultat d'un transcodage à partir d'un 8 bits. Résultats : les couleurs sont limitées en nombre et en beauté. Les bruitages sont convenables mais malheureusement trop peu nombreux.

De plus, le sprite de votre Ninja réagit d'une façon qui, au premier abord, paraît curieuse. On s'en accorde très bien cependant avec un peu d'entraînement. Malgré ces défauts, Last Ninja est une aventure prenante et son niveau de difficulté n'est pas excessif. Une fois commencée, on n'a qu'une envie : la terminer !

Francis Hermelin
Type : aventure/action
Intéret : 16
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : E

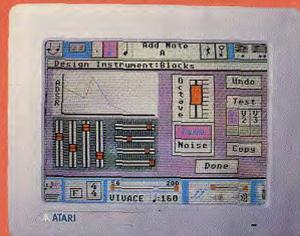
**BLOQUÉ DANS DUNGEON MASTER ?
Foncez sur la rubrique
SOS AVENTURE
du service TH 24/24 h,
toutes les ruses
sont à votre disposition.
36.15 code TILT
Mot-clé SOS.**

ATARI 520 ST : développez votre inspiration musicale.



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

L'Atari 520 ST fait éclater les frontières de la musique assistée par ordinateur.



DE NOMBREUX LOGICIELS DE CREATION MUSICALE SONT DISPONIBLES

AMADEUS
BIG BAND
CREATOR
CZ ANDROID
D50 PRO EDITOR
EDIT-JUNO
EDIT-ROLAND
EZ SCORE PLUS
FZI-SOUNDWORKS
GENPATCH
JARDIN MUSICAL
K5 EDITOR
MASTERSCORE

TRACKS JUNIOR
MASTER TRACKS PRO
MIDAS
MT DESIGNER
MT32 TOTAL EDITOR
MU-SCRIPT
MUSIC CONSTRUCTION SET
MUSIC STUDIO
MUSIGRAPH
MUSICPROF
NOTATOR
PCM 70-EDITOR
PRO 24

R50 EDITOR
R50 MANAGER
SMPTRACK
SOFTSYNTH
SOUNDWORKS
STUDIO 24
SYNTHWORKS DX/XT
S900 PRO EDITOR
TR7X7 EMULATOR
TX81Z EDITOR
VOICE MASTER JUN
X-ALYSER
...

SAS AVENTURE

Dossier Kha

Un scénario écoulé, un maniement difficile, des graphismes pauvres, un soft "royen".

aventure : type
10 : intérêt
** : graphisme
*** : bruitage
français : langue
B : prix



J'explore la villa du Professeur Kha, dissette comme il se doit, mais pleine de matériel étrange couvert de boutons, qui dégonfle de fil électriques, exhale des gaz amphiphatiques, irradie des rayons toxiques pour votre petite santé, suinte de liquides corrosifs, décharge des doses létales de courant électrique. J'ai cru un moment avoir testé par erreur un programme éducatif du genre « physique-chimie au collège », destiné à inciter des rudiments pour le bac. Mais, détail qui ne trompe pas, les nouveaux logiciels éducatifs arborent des graphismes rutilants et une gestion de la progression impeccable. Or *Dossier Kha* vous laisse martiner des heures dans la maison déserte et l'analyseur de syntaxe (verbe + substantif) assez rudimentaire mettra vos nerfs à rude épreuve. Le scénario qui vous présente la dernière version de l'histoire « style » un savant fou et génial a disparu, repose exclusivement sur la manipulation (difficile) d'objets qui vous renvoie régulièrement à la case départ : on a du mal à accrocher sa jupe à ses graphismes trop froids, à l'absence de scénario. (Trois disquettes Microdoss pour PC munis de la carte graphique CGA.)

Denis Schärer

Corruption

Le superbe polar arrive sur Commodore 64. Sublime, à voir absolument.

aventure : type
15 : intérêt
*** : animation
*** : graphisme
67 audio : langue
anglais : langue
B : prix



Nous avons testé le programme dans le n° 57 p. 87, versions ST, Amiga et PC. Sur Commodore 64 aussi, le somptueux analyseur syntaxique (en anglais) vous fera plonger dans le suspense. Il est seul heures. Vous, Derek Rogers, devez trouver les moyens, avant midi, de sortir du pétrin dans lequel David Rogers, votre associé, vous a poussés. Cité texte. Tadapatra, repose exclusivement sur la manipulation (difficile) d'objets qui vous renvoie régulièrement à la case départ : on a du mal à accrocher sa jupe à ses graphismes trop froids, à l'absence de scénario. (Trois disquettes Microdoss pour PC munis de la carte graphique CGA.)

Denis Schärer

Vertigo

Embarquement pour Khandada. Le voyage commence mal... A vous de déjouer le complot.

aventure : type
13 : intérêt
*** : graphisme
*** : animation
*** : bruitage
français : langue
B : prix



Nous sommes en l'an 2645. Vous êtes chargé par le gouvernement de la Ligue Stellaire de déjouer un complot dragonien visant à détruire la planète mère. Au début de l'aventure, vous vous trouvez dans le hall d'embarquement. Donnez votre billet au contrôleur et vous embarquez immédiatement pour Khandada. Le voyage commence mal. Après quelques instants, vous entendez un coup de feu. En vous rendant sur les lieux, vous trouvez un skin mort. Récupérez la carte mais ne lisez pas le carnet. Le système est original, tout se joue à la souris en faisant défiler les commandes accessibles, et en choisissant celle qui vous intéresse. Mais c'est surtout le système de score qui retient l'attention. Vous disposez de 1 000 points au départ. Chaque bonne action et chaque changement de lieu accroît votre score, tandis que toute action inutile ou mauvaise le fait baisser. Attention, une fois votre score à zéro, la partie s'arrête. Vous pouvez heureusement l'augmenter de manière à l'importe en jouant à la roulette ou au jackpot. Les trahisons digitales sont souvent agréables et parfois accompagnés de bruitages *ex aequo* digitalisés. Un agréable jeu d'aventure en français. (Disquettes Syndrom pour Atari ST.) Jacques Harbon

Ultima IV

Retrouvez la campagne tranquille de Britannia sur Amiga avec ce nouvel épisode d'Ultima.

rôle : type
16 : intérêt
*** : graphisme
*** : animation
*** : bruitage
anglais : langue
C : prix



Ultima IV, cru Amiga est enfin disponible (Titl 54). Alors que vous brouillez dans la campagne tranquille de Britannia, un portique surgit brusquement du sol et disparaît peu après en laissant une amulette et deux livres. A leur lecture, vous vous retrouvez dans un monde féérique. Vous ne disposez au départ que d'un personnage dont les caractéristiques sont étiées en répondant aux questions de la cartomancienne. Mais votre équipe s'étiole en engageant la conversation avec les personnages de rencontre et en les enlaidissant (jusqu'à sept). Vous devez veiller à ce que votre équipe mentionne, paiement de leur dû. Avant de partir en expédition, il faut compléter votre équipement car vous êtes port l'instat sans arm, ni bouclier. Le monde est lentement vous évolue en extrêmement vaste, parsemé d'étendues d'eau que vous devez contourner ou traverser en louant un bateau. Pour utiliser vos sorts, il faut acquérir les connaissances nécessaires en particulier chez Thérèse. Graphismes et animation ne sont pas du niveau de la machine. La souris ne gère que les déplacements. Une bonne musique soutient le jeu. Un excellent jeu de rôle malgré tout. (Disquette Origin Systems pour Amiga.) Jacques Harbon

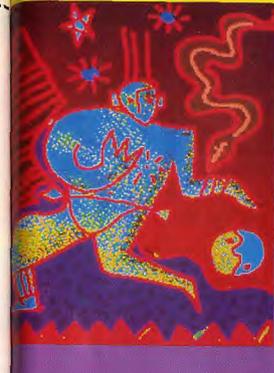
Indian Mission

Le héros d'Indian Mission est difficile à diriger. Mais cette aventure vous fera voir du pays...

aventure / action : type
11 : intérêt
** : graphisme
*** : animation
*** : bruitage
B : prix



Clark Bokol part à la conquête de l'Inde mystérieuse. Le personnage évolue sur des décors simplement bien que précis. Il s'agit pour chaque tableau de collecter des armes et d'éliminer des monstres. Entre les différentes scènes, un texte précise le but de votre mission... Si le scénario de cette aventure fait voir du pays, la monotonie de l'action est agaçante à court terme. Servi par une animation et un graphisme décevants au vu des possibilités de l'Amiga, le logiciel souffre aussi d'un défaut majeur. Impossible de commander le personnage à l'aide du joystick. La souris oblige quant à elle le joueur à « pointer » sa table de jeu à toute allure. On en vient vite à diriger le bonhomme au clavier, ce qui décrie bon nombre de champions de l'arcade ! Il reste enfin la mauvaise gestion du sprite par rapport au décor. Votre héros chevauche sans cesse le bord des murs, ce qui a l'air pas vraiment la progression. *Indian Mission* est relativement facile à maîtriser pour peu que l'on respecte le temps imparti pour l'épreuve. Semblable, mieux que les plus jeunes aventuriers. (Disquette Coktel Vision pour Amiga.) Olivier Hauteleuille



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

DE NOMBREUX LOGICIELS DE JEUX SONT DISPONIBLES

ARKANOID
BARBARIAN
BOB WINTER
BUBBLE GHOST
CHESS MASTER 2000
CRAFTON ET XUNK
CRYSTAL CASTLE
DEJA VU
DUNGEON MASTER
FLIGHT SIMULATOR II
GAUNTLET
GOLDRUNNER
GUNSHIP

INDIANA JONES
IKARI WARRIORS
IZNOGUD
KARATE KID
LEADER BOARD
MACH 3
MARCHE A L'OMBRE
MEAN 18
MINDSHADOW
PASSAGERS DU VENT I ET II
PHOENIX
PROHIBITION
QUASAR

LES RIPOUX
SAPIENS
SILENT SERVICE
SKYFOX
STAR WARS
TEMPLE OF APSHAR
TEST DRIVE
TETRIS
THE PAWN
TRIVIAL PURSUIT
WORLD GAMES
XENON

SQS AVENTURE



Message in a bottle

C 64
Did, dans le Tilt 58, j'aimerais que tu me dises comment te débarrasser-t-on de la vieille dame dans Manic Mansion et comment tu y repêr le télé- phone ?

ROSS

Pour Mario Mathey, pour passer le champ d'énergie, enlève tous les poids inutiles et passe dès qu'il s'éteint, ouvre la porte et recommence. Dans la pièce il y a une clef te permettant d'ouvrir la porte. Au-dessus d'Adelp, il y a encore 5 grades Master. Attention, il y a deux « corps » au niveau 5... une aide cachée dans le passage secret, que l'on active en triturant un des anneaux sur le mur, à tous deux de trouver lequel.

Pour Servot, le passage qui s'ouvre débouche en fait dans la même salle. Tu peux t'en rendre compte en restant à côté de la dalle, puis lancer un objet vers le mur, marcher sur la dalle. Le mur s'ouvre et l'objet disparaît. Mais pas de panique, tu pourrais faire le tour, tu verras les objets que tu as lancé. Au 6^e niveau, il te manque encore un bon nombre de clés (tu devrais savoir lesquelles à présent).

« When's rock, not rock », je suis resté bloqué à ce stade pendant deux jours. Tu dois lancer sur le mur, à gauche de l'inscription. Prends l'épée dalle du 7^e niveau, c'est la meilleure arme des 8 premiers niveaux (excepté le Fire-stoff et l'Inquisition). Peux-tu en passer à l'y a une clef en un objet au 8^e niveau, dans la boue à l'écarté dans le mur (elle est après la grille qui s'ouvre à distance). Il y a aussi quelques murs dans lesquels à ce niveau.

JACK

Sur ST, dans Better Dead Than Alive, voici le nom du dernier sec-teur : Quazman (avec cela il veut dire aux tous). Dans Return to Genesis (du super programmeur, j'ai nommé M. Steve Bak), tape ZQSP. QS, puis appuies quelques sur FS. Voici les clés qui ouvrent les portails « mon-gie » ? Comment parler au sage ? Il faut lui donner de l'argent, mais com-ment faire ? Que dire au Golem de la

hutte ? Comment rentrer dans le temple qui se trouve dans une hutte ? Aidez-moi SVP.

NIC CEUGNIET / AST
Pour Atari ST, pour Bigfoot et David le Grand, dans Barbarian, pour tuer le sorcier, il faut avoir un bouclier en main. Quand il enverra la boule de feu, il faudra la lui renvoyer (avec le bouclier), en cliquant sur l'icône « défense ». Quelqu'un pourrait-il me renseigner pour gagner à Teropods ?

FREDERIC DE MONTPELLIER

Dans Out Run, peut-on commencer le jeu sans être obligé d'écouter toute la musique ? Dans Space Quest, comment tuer Orat, le monstre rose ? Dans Space Quest II, où se trouvent les marais où les aventuriers ont tant de mal à passer ?

THD, PC MAN

Dans Armorik le Viking, comment trouve-t-on la clef au deuxième monde ? Dans Word Games, comment fait-on pour le « log rolling », et le « cobar toss » ?

ANNE AMSTRAD

Dans Infernal Runner, comment monter à l'échelle qui se trouve sur le tapis roulant ? Dans Graphic City, toutes explications pour capturer un lutin et l'omier dans mes programmes, seraient les bienvenus.

EXODUS

Sur C64, dans Ultima II, à l'époque 2112 AD, j'ai piqué une fusée aux Russkoffs, mais au décollage elle explose. Comment s'en sert-on ? D'autre part, à cette même époque, on voit 4 objets qui semblent être des vil- les, mais je ne peux pas y entrer, la disquette se plante. Est-ce un bug, ou bien sont-ce vraiment des villes ? Je m'en rends donc aux idées chercheurs- ses ultérieures, qui haussent les colon- nes de SOS Aventure.

J'ai fini Ultima III, si cela intéresse quelqu'un, voici mes coordonnées : Laurent Guy, 3, allée d'Amsterdam, 94300 Vanterre.

AS = String \$ (2,0)
ad = Vprtr (165)
open « U », # = « listing.aha / *os »
Seek # 1, 10474
Bput # 1, ad.2
Close # 1

Dans Impact, voici les codes (avec le cluster Asterix) :
Gold = tableau 11
Fish = tableau 21
Zall = tableau 31
Plus = tableau 41
Hegst = tableau 51
Fork = tableau 61
Road = tableau 71
User = tableau 81

Dans Test Drive, pour ne pas sortir de la route, appuyer sur shift A. A moi : comment avoir des vies infinies dans Space Harrier, Mission Elevator, Mouse Trap, Ice Palace, Thundercats, Side Window, TNT, Predator, Moch 3 ?

POLUX MARMANDE

Sur C64, pour Platoon, faire un plan est très dur, j'ai donc codé la solution de cette manière : D = droite, B = bas, G = gauche, H = haut. Si un chiffre se trouve devant un code, par exemple 3B, c'est le 3^e chemin en qu'il faut prendre. Voici la solution :
D-B-D-B-D-B-D-H-G-H-D-B-D-B-D-H-D-B-D.

Prends TNT explosif. Retour à partir de TNT :
G-H-G-B-G-H-G-H-G-B-D-B-G-2H-
G-H-G-H-D-H-D-
LA, on est à la lièdre du bois.
D-B-D-H-D-B-D-H-D-B-D-B-D-
B-D-2H-D-B-D-H-G-H-D (point).
Après le pont, H-G puis aller vers la 4^e cabane pour prendre le plan (atten- tion au Japonais à l'intérieur), puis aller à la 6^e pour prendre la torche (dans le puit) et revenir à la 5^e pour aller dans le souterrain (répondre « Y » à la ques- tion). Le reste de l'histoire n'est pas compliqué.

Dans Police Academy, mon copain Mario ne connaît pas le code pour jouer. Y'a-t-il une âme généreuse assez saine à son aide ? Comment débute-t-on le jeu dans Asylum ? Quel est le code de la 2^e partie de Big- le ? Je n'ai rien pu à finir la première. Dans Tour du Monde en 80 jours, que faut-il faire à l'épreuve de tromp- lone en Chine ?

RACING

Sur Amstrad CPC 6128, pour Hé- ritage dans les priés, quels sont les code pour la partie 2 et 3 ? Dans Pro- fession Détective, après avoir donné les documents aux voleurs, le jeu est fini ou faut-il faire autre chose ? Dans Meurtres en Série, que faut-il répondre à K-Katanga ? Qui dois-je annoncer à la question de Béni-

chou ? Il manque 2 personnages de la liste : la 2^e et 3^e tête de la 2^e colonne, où les trouve-t-on ? Et où se trouve le trésor ?

LE PAUME

Je ne comprend plus, je suis perdu dans Short Circuit, sur Commodore 64. J'arrive jusqu'au 3^e robot et l'alarme sonne. Je ne comprends rien non plus à V : je suis bloqué dès le début. De même pour Droppone. Y'a-t-il des vies infinies pour Mission Elevator ?

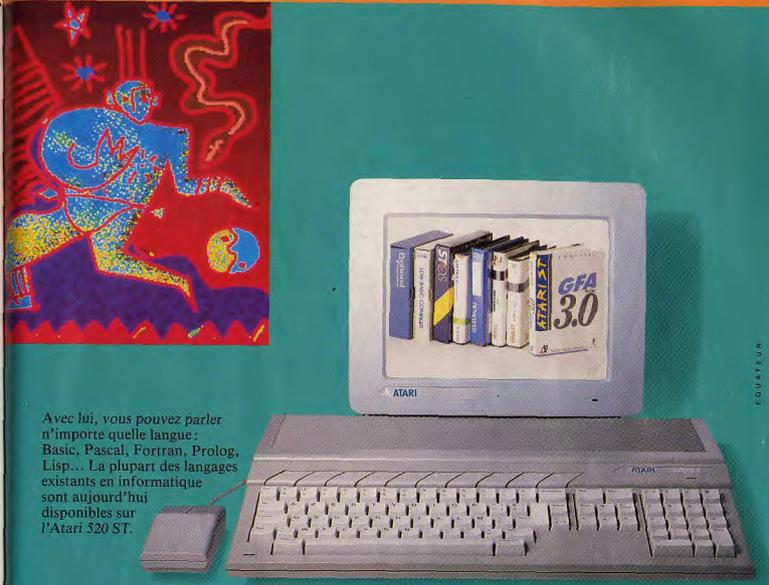
AMSTRADFAN

Pour Mike Hammer (n° 58) dans La Chose de Grotembourg, le souterrain se trouve dans la forêt, mais je ne suis pas où exactement. Je crois qu'il n'y a rien à faire dans le cimetière. Quand on se trouve devant la maison abandonnée, il faut défoncer la porte, monter l'échelle, enlever les ressorts, pousser les matras, donner la souris, sauter par la fenêtre et tu te trouves alors dans la forêt. Pour prendre la souris, il faut se mettre à l'est du puits, fouiller les buissons, tirer la queue du chat, prendre la souris. Pour que Gainsbar donne des renseignements sur le souterrain, il faut discuter avec Sergio, donner le cornetier au clo- chard. Le hibou sert à tuer les rats. La boîte de cassoulet ne sert à rien, mais il ne faut surtout pas la manger. J'espère avoir aidé quelques Tilmen sur ce jeu génial, dont on parle peu. Pour Pi Amstradfan (n° 58), dans Vera Cruz, voici quelques adresses : Eric Delarue : resto des routiers ; Ziegler Philibert : 32, place Carnot ; Nadine La Feuille : 2, rue Baloi ; l'immatriculation de la BMW est 9111169, elle appartient à Philippe Blanc, voisin, domicilié à Vera Cruz. A moi : dans La Chose de Grot- bembourg, comment accède-t-on au pas- sage secret qui se trouve dans la forêt, comment ouvre-t-on le coffre qui se trouve dans le grenier et à quoi sert le pneu et le pied-de-biche ? J'espère avoir aidé beaucoup de Tilmen. Bien- tôt, je vais enverrai la solution com- plète des Passagers du Temps, et de l'Affaire Vera Cruz, de Sram, d'Orphée.

FELE
Gloïhe à l'Amisamoniologie qui pourra m'éclairer. Dans Jet, comment peut-on éteindre les missiles ? Peut-on lâcher des lettres électroniques ? Comment ?

PHILIPPE

Dans Phantosis III, lorsque je suis dans le Cœle of Light, après avoir été dans le château de Chorus, je me heurte à une cristalline gaze, et je ne peux ni l'ouvrir, ni la casser. Comment



DE NOMBREUX LOGICIELS DE PROGRAMMATION SONT DISPONIBLES
AMI
APL 68000
CAMBRIDGE LISP
COMPILATEUR C
COMPILATEUR BASIC
CROSS ASSEMBLEUR 6809
DOCCAM
FAST BASIC
FORTRAN 77
F PROLOG
GFA BASIC
GFA COMPILATEUR
GFA VECTOR
INTERPRETEUR C
I LISP
INSTANT EXPERT PLUS
LATTICE C
LE SPECIALISTE
LISP
MACRO ASSEMBLEUR
MALLETT DE DEVELOPPEMENT
MARK WILLIAMS C
MCC PASCAL
MEGAMAX C
MEMSOFT ST
MICRO C SHELL
MODULA II TDDI
OMIKRON
PASCAL OSS
PASCAL USCD
PROFIMAT
PROLOG
ST BASIC
STOS BASIC
TURBO C

SOS AVENTURE

faire ? Dans **Enlèvement**, que faut-il faire dans la maison près de Pigalle ? Dans **Scorpelle II**, peut-on me donner la liste des sorts et leur signification ?

ARNAUD

Voici la solution de **Ranger III**, sur Thomson. Il faut bien connaître les lieux. Au départ, prendre le pistolet et la combinaison, puis aller à l'entrée de la mine de Fractor. Après avoir paralysé le serpent et l'araignée, entrer dans la mine, la détruire en s'y tenant et prendre le diamant. Aller dans la forêt de tache, paralyser la plante, prendre la hache, la donner au bûcheron. Au moulin de Jorkis, lire l'inscription, puis aller à la plaine d'Oris et prendre le trident. Au village d'Acromel, prendre la pierre, puis aller à l'auberge, donner le diamant et manger la pomme. Aller au volcan de Fegrim, mettre la combinaison et cueiller les fleurs. Aux berges du lac, prendre la canne à pêche, la donner au pêcheur, puis retourner au lac, et prendre la barque. Donner le trident à Sireno, puis récupérer le génie qui donne un temple. Au royaume de Torghos, donner la fleur à la Princesse et boire la fiole. Retourner à la cabane de la rivière. Ouvrir la porte, puis entrer, prendre le bâton. Retourner devant le péristyle. Après avoir dit « sphère retourne en enfer », on peut aller au temple, où il faut arracher la croix.

Dans les jardins du temple, paralyser le fakir, donner le bâton au voyageur, aller au mur de Garch, et là dire « ouvre-toi troubleau », puis donner la fleur au troubadour. Devant le vampire, il faut monter le croc. Après, il ne faut pas oublier qu'il y a 6 colonnes au temple, 8 verres chez l'aubergiste, et 3 endroits marqués de croix sur le plan.

YANN

Pour Amiga, dans **Bard's Tale II**, qui pourrait me donner des réponses pour progresser plus vite ? Qui aurait des renseignements pour des aventuriers de 30000 points. Dans **Interception**, pour éviter l'Inconscience, il faut stopper le cirque avant 7 G positifs avec PC. La structure de l'ion réussit à 22 G maximum. Pour éviter d'être détecté par le porteur, allez au-dessus de 60 pieds.

GUILLAUME

Sur ST, je ne suis qu'un débutant dans **Dungeon Master** et j'aimerais savoir comment l'on jette des sorts ? Comment ferme-t-on les trappes qui n'ont pas de mécanisme de levier ? Et où trouve-t-on les clés qui ouvrent les 3 grilles du niveau 2 ? Tout plan et conseil sont les bienvenus. Merci d'avance.

ZOMBI

Dans **Bard's Tale**, sur ST, quelqu'un pourrait-il m'indiquer comment rentrer dans le château de Kylearans ? Merci à tous les aventuriers.

BRUNO DE NOISY

Sur ST, dans **Enduro Racer**, sur la ligne de départ, tapez **Chaez** et 7 vous obtiendrez du temps supplémentaire. Si vous ferez changer de tableau, dans **Xenon**, pour les vies infinies, appuyez

sur F5 et pour changer de level, appuyez sur F4. Dans **Ikari Warriors**, pour avoir un tank invincible, lors d'une partie, lancez sur une mine et appuyez sur F1.

Lors de la partie suivante, votre tank sera indestructible. Dans **Rolling Thunder**, appuyez sur C, sous changes de tableau et sur H pour être invincible. Pour **Black Cauldron**, lorsque le dragon a pris le chaudron, retournez dans les catacombes du château, où il y a un passage secret à droite, entre les 2 anneaux, aller à droite devant le roi et tapez VSE Mirror.

Dans **Bubble Ghost**, il y a un passage secret, à droite, entre les guillemets. Dans **Bubble Bobble**, comment avoir des vies infinies et changer de tableau ? Dans **Space Harrier**, comment change-t-on de level ? Dans **Fire and Forget**, comment avoir des réserves indéfinissables de fuel ? Dans **Explora**, pour ceux qui ne peuvent descendre les escaliers sans tomber, il faut allumer le briquet, monter l'escalier, prendre la bougie, allumer la bougie, prendre le génie qui donne un temple. Au royaume de Torghos, donner la fleur à la Princesse et boire la fiole. Retourner à la cabane de la rivière. Ouvrir la porte, puis entrer, prendre le bâton. Retourner devant le péristyle. Après avoir dit « sphère retourne en enfer », on peut aller au temple, où il faut arracher la croix.

Dans les jardins du temple, paralyser le fakir, donner le bâton au voyageur, aller au mur de Garch, et là dire « ouvre-toi troubleau », puis donner la fleur au troubadour. Devant le vampire, il faut monter le croc. Après, il ne faut pas oublier qu'il y a 6 colonnes au temple, 8 verres chez l'aubergiste, et 3 endroits marqués de croix sur le plan.

Dans **Enlèvement**, que faut-il faire dans la maison près de Pigalle ? Dans **Scorpelle II**, peut-on me donner la liste des sorts et leur signification ?

Voici la solution de **Ranger III**, sur Thomson. Il faut bien connaître les lieux. Au départ, prendre le pistolet et la combinaison, puis aller à l'entrée de la mine de Fractor. Après avoir paralysé le serpent et l'araignée, entrer dans la mine, la détruire en s'y tenant et prendre le diamant. Aller dans la forêt de tache, paralyser la plante, prendre la hache, la donner au bûcheron. Au moulin de Jorkis, lire l'inscription, puis aller à la plaine d'Oris et prendre le trident. Au village d'Acromel, prendre la pierre, puis aller à l'auberge, donner le diamant et manger la pomme. Aller au volcan de Fegrim, mettre la combinaison et cueiller les fleurs. Aux berges du lac, prendre la canne à pêche, la donner au pêcheur, puis retourner au lac, et prendre la barque. Donner le trident à Sireno, puis récupérer le génie qui donne un temple. Au royaume de Torghos, donner la fleur à la Princesse et boire la fiole. Retourner à la cabane de la rivière. Ouvrir la porte, puis entrer, prendre le bâton. Retourner devant le péristyle. Après avoir dit « sphère retourne en enfer », on peut aller au temple, où il faut arracher la croix.

Dans les jardins du temple, paralyser le fakir, donner le bâton au voyageur, aller au mur de Garch, et là dire « ouvre-toi troubleau », puis donner la fleur au troubadour. Devant le vampire, il faut monter le croc. Après, il ne faut pas oublier qu'il y a 6 colonnes au temple, 8 verres chez l'aubergiste, et 3 endroits marqués de croix sur le plan.

Dans **Enlèvement**, que faut-il faire dans la maison près de Pigalle ? Dans **Scorpelle II**, peut-on me donner la liste des sorts et leur signification ?

Voici la solution de **Ranger III**, sur Thomson. Il faut bien connaître les lieux. Au départ, prendre le pistolet et la combinaison, puis aller à l'entrée de la mine de Fractor. Après avoir paralysé le serpent et l'araignée, entrer dans la mine, la détruire en s'y tenant et prendre le diamant. Aller dans la forêt de tache, paralyser la plante, prendre la hache, la donner au bûcheron. Au moulin de Jorkis, lire l'inscription, puis aller à la plaine d'Oris et prendre le trident. Au village d'Acromel, prendre la pierre, puis aller à l'auberge, donner le diamant et manger la pomme. Aller au volcan de Fegrim, mettre la combinaison et cueiller les fleurs. Aux berges du lac, prendre la canne à pêche, la donner au pêcheur, puis retourner au lac, et prendre la barque. Donner le trident à Sireno, puis récupérer le génie qui donne un temple. Au royaume de Torghos, donner la fleur à la Princesse et boire la fiole. Retourner à la cabane de la rivière. Ouvrir la porte, puis entrer, prendre le bâton. Retourner devant le péristyle. Après avoir dit « sphère retourne en enfer », on peut aller au temple, où il faut arracher la croix.

Dans les jardins du temple, paralyser le fakir, donner le bâton au voyageur, aller au mur de Garch, et là dire « ouvre-toi troubleau », puis donner la fleur au troubadour. Devant le vampire, il faut monter le croc. Après, il ne faut pas oublier qu'il y a 6 colonnes au temple, 8 verres chez l'aubergiste, et 3 endroits marqués de croix sur le plan.

Dans **Enlèvement**, que faut-il faire dans la maison près de Pigalle ? Dans **Scorpelle II**, peut-on me donner la liste des sorts et leur signification ?

Voici la solution de **Ranger III**, sur Thomson. Il faut bien connaître les lieux. Au départ, prendre le pistolet et la combinaison, puis aller à l'entrée de la mine de Fractor. Après avoir paralysé le serpent et l'araignée, entrer dans la mine, la détruire en s'y tenant et prendre le diamant. Aller dans la forêt de tache, paralyser la plante, prendre la hache, la donner au bûcheron. Au moulin de Jorkis, lire l'inscription, puis aller à la plaine d'Oris et prendre le trident. Au village d'Acromel, prendre la pierre, puis aller à l'auberge, donner le diamant et manger la pomme. Aller au volcan de Fegrim, mettre la combinaison et cueiller les fleurs. Aux berges du lac, prendre la canne à pêche, la donner au pêcheur, puis retourner au lac, et prendre la barque. Donner le trident à Sireno, puis récupérer le génie qui donne un temple. Au royaume de Torghos, donner la fleur à la Princesse et boire la fiole. Retourner à la cabane de la rivière. Ouvrir la porte, puis entrer, prendre le bâton. Retourner devant le péristyle. Après avoir dit « sphère retourne en enfer », on peut aller au temple, où il faut arracher la croix.

Dans les jardins du temple, paralyser le fakir, donner le bâton au voyageur, aller au mur de Garch, et là dire « ouvre-toi troubleau », puis donner la fleur au troubadour. Devant le vampire, il faut monter le croc. Après, il ne faut pas oublier qu'il y a 6 colonnes au temple, 8 verres chez l'aubergiste, et 3 endroits marqués de croix sur le plan.

Dans **Enlèvement**, que faut-il faire dans la maison près de Pigalle ? Dans **Scorpelle II**, peut-on me donner la liste des sorts et leur signification ?

les démettre ? Qu'est-ce qu'il y a à l'intérieur ? Merci d'avance pour des réponses.

THIERRY

Cherchez un vain programme pour vies infinies pour **Arkanoid** sur Amstrad CPC 464 (cassette). Et si possible pour **Commando** et **Green Beret** ? Un grand merci à mon sauveur.

RICHARD AS

Pour Michel (n° 58), sur **OOO XL**, il faut être près de l'entrée et tuer le combattant. Ensuite, tu cours en direction du temple. Dans **Pirate Of Barbary Coast**, sur Atari ST, chaque fois qu'un navire pirate m'attaque, je meurs. Est-ce à cause du mauvais choix d'élevation des canons ? Si oui, alors comment régler les canons ?

VALERY

Sur PC, pour Stanley (n° 55) dans **The Great Escape**, pour déboucher le souterrain, il faut aller chercher le déguisement de garde, l'apporter le réfectoire et appuyer sur < ou sur > et en même temps l'uniforme. Après, attend l'exercice à l'ame et après avoir possédé la porte grillagée, dirige-toi vers la chien (normalement), les gardes et les chiens te l'assent passer. Après, tu arrives à une trappe, un peu avant la fin de ce chemin. Tu passes par la trappe et tu suis le souterrain, jusqu'à ce que tu arrives dans une pièce, où se trouve une pelle.

Avant de repartir dans le souterrain, veuille bien à avoir d'abord le costume de garde, et ensuite la pelle. Quand tu sors du souterrain, mets tite le costume (< - et espace en même temps). Ensuite, retourne dans ta baraque et rends-toi près du rocher qui l'embêta tant. Bute contre le rocher (<-) et appuie en même temps sur « espace » ; le rocher disparaît.

Pour Nico (n° 57 bis), et pour tous ceux qui ne le savent pas encore, dans **The Great Escape**, le 3e 30bis dit « bric » ; sert à acheter un prisonnier. Dans le réfectoire, appuyer sur < - et en même temps sur « espace ». Normalement, un prisonnier vient te chercher le bric et l'ordinaireur affiche : « He takes the bric », « ... and act as a decoy. » Dans **The Great Escape**, il existerait une corde. Où se trouve-t-elle ? A qui servent les différents objets des clois ? Et la question désespérée mais classique : peut-on, et de quelle façon s'évader ? Mais après que faire ? Pour Nico (n° 57 bis), dans **Sram**, pour trouver un couteau, il faut aller au tableau « vous êtes dans un bois », au nord de Menh. Tape « printemps arbre », puis « regarde nid » et enfin « prendre couteau ».

Cherchez un vain programme pour vies infinies pour **Arkanoid** sur Amstrad CPC 464 (cassette). Et si possible pour **Commando** et **Green Beret** ? Un grand merci à mon sauveur.

Cherchez un vain programme pour vies infinies pour **Arkanoid** sur Amstrad CPC 464 (cassette). Et si possible pour **Commando** et **Green Beret** ? Un grand merci à mon sauveur.

Cherchez un vain programme pour vies infinies pour **Arkanoid** sur Amstrad CPC 464 (cassette). Et si possible pour **Commando** et **Green Beret** ? Un grand merci à mon sauveur.

Cherchez un vain programme pour vies infinies pour **Arkanoid** sur Amstrad CPC 464 (cassette). Et si possible pour **Commando** et **Green Beret** ? Un grand merci à mon sauveur.

Cherchez un vain programme pour vies infinies pour **Arkanoid** sur Amstrad CPC 464 (cassette). Et si possible pour **Commando** et **Green Beret** ? Un grand merci à mon sauveur.

Cherchez un vain programme pour vies infinies pour **Arkanoid** sur Amstrad CPC 464 (cassette). Et si possible pour **Commando** et **Green Beret** ? Un grand merci à mon sauveur.

Cherchez un vain programme pour vies infinies pour **Arkanoid** sur Amstrad CPC 464 (cassette). Et si possible pour **Commando** et **Green Beret** ? Un grand merci à mon sauveur.



36-15 TILT
Bloqué dans
Dungeon
Master ?
Foncez sur
SOS Aventure.
La rubrique
des aventuriers
égarés
disponible
24 h sur 24.

DE NOMBREUX LOGICIELS EDUCATIFS SONT DISPONIBLES

AU TEMPS JADIS
BALLADE EN
PAYS DE L'ANGLAIS
CONNAITRE LA FRANCE
DICTIONNAIRE
EDUCATION PRIMAIRE
FRANÇAIS CM
GEOMETRIE
GEOMETRIE DANS L'ESPACE
GEOMETRIE PLANE

IL ETAIT UNE FOIS
JIE COLORIE
JE DECOUVRE
L'ORTHOGRAPHE PAR
LE DESSIN
LE SIDA ET NOUS
LE TEMPS D'UNE HISTOIRE
MATHS CM
MATHS 6E
MATHS 5E-4E

MATHS 3E
MATHS SECONDE
MICRO BAC GEOGRAPHIE
ORTHOGRAPHE CM
PLAY BAC
ROMAN POLICIER
TRACER PLUS
VIE ET MORT DES
DINAUSORES
...

EQUATEUR

LES SPECIALISTES DU ST ARRIVENT AVEC DES CADEAUX !



ATARI 520 ST

+

Au choix

Paquet Cadeau

N° 1 ou 2 ou 3 ou 4 ou 5 ou 6

3490 F

Monteur couleur: + 1890 F
1040 à la place du 520: + 1500 F



Goldrunner
Karate Kid II
Sligon
Jupiter Probe
1 jeu Psygnosis *
1 manette de jeu
1 boîte de disquette

Paquet Cadeau 1



Winter Olympiad 88
Mousty / Footbyte
Pluto's Blood fever
Secand's Out
1 jeu Psygnosis *
1 manette de jeu
1 boîte de disquette

Paquet Cadeau 2



Trailblazer
Defektor
3D Galax / North Star
Maitre de l'Univers
1 jeu Psygnosis *
1 manette de jeu
1 boîte de disquette

Paquet Cadeau 3



Le manoir de
Mortoville
- 1 et Word
(traitement de texte)
1 jeu Psygnosis *
1 manette de jeu
1 boîte de disquette

Paquet Cadeau 4



Barbarian (Palace)
Crazy Cars
Wizball / Rampage
Enduro Racers
1 jeu Psygnosis *
1 manette de jeu
1 boîte de disquette

Paquet Cadeau 5



Pack Psygnosis:
Terrorpods
Barbarian
Oblierator
1 manette de jeu
1 boîte de disquette

Paquet Cadeau 6

* au choix Barbarian, Oblierator ou Terrorpods. La manette de jeu est une manette à micro-switches. Valeur de chaque paquet cadeau: 600/700 F
Vous pouvez remplacer les 3 derniers articles (disquettes, manette et jeu Psygnosis) par un track ball.

Conditions de Vente

- Offre valable jusqu'au 31/12/88 et peut être après !
- 3 ans d'expérience sur ST
- Pas de démos sur les jeux des Paquets Cadeaux (ils ont tous été analysés dans les 5 premiers numéros de Génération 4).
- Tous crédits possibles
- Reprise 520 ou 1040 pour achat Mega ST
- Service technique sur place, dépannage immédiat.
- Nombreux périphériques disponibles à des prix MICRO VIDEO
- Prix et disponibilité peuvent être différents dans le magasin de Bruxelles, renseignez vous !

VENTE PAR CORRESPONDANCE

MICRO VIDEO

la passion d'un spécialiste, la puissance d'une chaîne.

PARIS		NOUVEAU ! MARSEILLE		TOULOUSE
Loisirs:	8, rue de Valenciennes 75010 Paris	75, rue de Lodi 13006 Marseille	13, rue Ausflie 31000 Toulouse	
Professionnel:	42.01.83.66 / 42.01.24.30 +			
	135, rue de la Sag. St-Denis 75010 Paris			
	42.39.09.21	91.94.15.20	61.62.55.55	
Métro: Gare de l'Est / Gare du Nord				
NOUVEAU ! BORDEAUX	TOURS	PERPIGNAN	NOUVEAU ! LYON	NOUVEAU ! BELGIQUE
3 cours Alsace et Lorraine 33000 Bordeaux	81, rue Michelet 37000 Tours	8, avenue de Grande Bretagne 66000 Perpignan	11,12 cours Aristide Briand 69300 Caluire	1, rue Doms 1050 Bruxelles
56.79.34.89	47.05.78.50	68.34.24.40	72.27.14.74	

***** Chèque à la commande ou carte bleue

Bientôt sur vos écrans...



SPEEDBALL
est un sport agressif
qui demande beaucoup
de rapidité
et de self-control.
Action garantie,
avec ce jeu, d'une grande
qualité graphique.
Disponible sur Atari ST,
Amiga et PC.

Distribué par



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

Disponible dans les FNAC.



et les meilleurs points de vente.

les meilleurs logiciels sont à Conforama



299F Pour PC en 5,25 ou 3,5

- ARCADE HITS V**
- COMPILATION
 - Test drive
 - Tétris
 - Marble madness
 - The enforcer

en cassette

149F Pour Thomson

- ARCADE HITS V**
- COMPILATION
 - Masque • Stone zone
 - Brain power • Space tunnel
 - Trivial pursuit

en disquette

199F Pour Thomson



299F

Pour Amiga

- ARCADE HITS V**
- COMPILATION
 - Ikari warriors
 - Bomb jack
 - Buggy boy
 - Beyond the ice palace



299F

GRAND CHOIX D'ACCESSOIRES ET CONSOMMABLES

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

DISPONIBLES DANS TOUS LES MAGASINS

PRIX VALABLES JUSQU'AU 31 DÉC. 1988

MEGA PACK

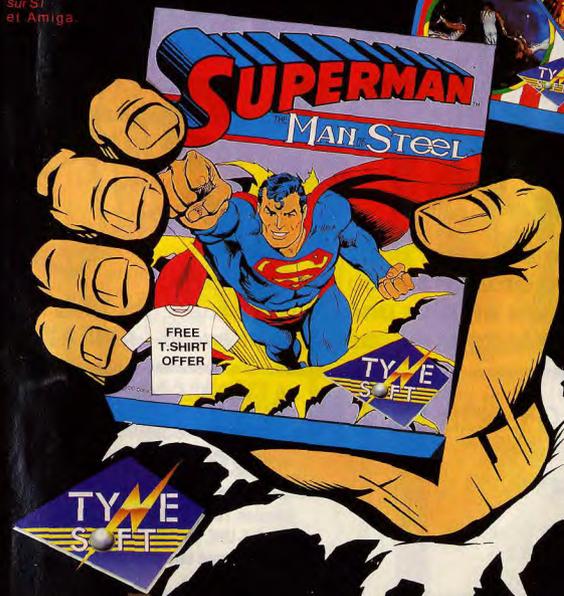
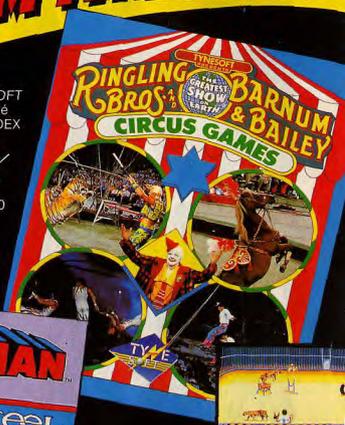
3 NEW BLOCKBUSTERS FROM TYNESOFT!

Distribué par UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX

UBI SOFT

Tel. (1) 48 98 99 00

Disponible sur ST et Amiga.



SUPERMAN et CIRCUS GAMES disponibles sur ST, Amiga, PC, Amstrad, C64, Spectrum



TYNE SOFT
COMPUTER SOFTWARE
Addition Impression Etude Rayon
Tyme & West 10871 41E Tel. (031) 614-6611

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

JE GARDE TOUT OU J'OFFRE A PAPA ?



AMIE aime se faire des amis :
Achetez votre ordinateur au meilleur prix,
et repartez avec en plus une TV à cristaux liquides
CITIZEN ou un lecteur de cassettes et radio **LANSAY**.

AMSTRAD CPC 6128
moniteur couleur :
3990 F.

CADEAU : un lecteur de cassettes
et radio **LANSAY**

AMIGA 500
+ moniteur couleur :
7290 F.

CADEAU : une TV à cristaux
liquides **TB20 CITIZEN**
(VHF-UHF, SECAM)
ou 50 % sur une imprimante
9 aiguilles.

WELLDONE

AMIE LE PRO.

LA TV

ATARI 520 STF
+ moniteur couleur :
5490 F

CADEAU : un lecteur de cassettes
et radio **LANSAY**
ou 50 % sur une imprimante
9 aiguilles.

ATARI 1040 STF
+ moniteur couleur :
7490 F.

CADEAU : une TV à cristaux
liquides **TB20 CITIZEN**
(VHF-UHF, SECAM)
ou 50 % sur une imprimante
9 aiguilles.

PARIS

11 et 19 bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro République

MARSEILLE

69 cours Lieutaud
13006 MARSEILLE Tél. : 91 42 50 42

Occasions et SAV :

2 rue Rampon 75011 PARIS

Tél. : (1) 43 57 82 05

Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h.

PROMOS NOËL

**3 % de remise supplémentaire
pour paiement avec les cartes
Aurore et Pluriel.**

FR-64 A RETOURNER A: AMIE VPC 11, BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM _____	DESIGNATION _____	QUANT. _____	PREX _____	MONTANT _____
ADRESSE _____				
VILLE _____				
CODE POSTAL _____				
TEL. _____				

PREX D'ENVOI* _____ TOTAL _____

* POSTE 25 F / TRANSPORTEUR 60 F

CHEQUE CCP CARTE BLEUE

DATE D'EXPIRATION _____

(Tous nos prix sont TTC. Les promotions ne sont pas cumulables.)

DATE _____ SIGNATURE _____



• MAJUSCULE •

Villes	Fonction	Adresse
ABREVILLE	Duclos	33, place de l'Étoile de Ville
ALBI	Seygès	Mairie-François Verdier
ALENÇON	Méroux-Amon	34, Grande Rue
ANGERS	Mauroux Angers	26, rue Saint-Jacques
ANGULEME	L'homme Meunier Angoulême	12, rue Franklin
APT	Dumas	61, rue des Marchands
ARCEVON	L'ocassion	Épaveuse de l'Écluse
AUXERRE	Majuscule Auxerre	11 à 15, rue de la Chapelle
BAGNOUX	Ferrière	101/4, Pont de Mathurin
BAR LE DUC	Richez	36, rue Pasteur
BAVILLY	Mérou	121/4, place aux Flamants
BEAUNE	Fluata, Moderne	18/22, av. de la République
BEAUVAIN	Majuscule Beauvais	1, rue du Docteur Gérard
BOULOGNE SUR MER	Compagnon	50, Grande Rue
BOURBON LALLEU	Duminy	26, rue Saffre
BOURBON LALLEU	Majuscule	44, rue de la Liberté
CALAIS	Majuscule Reed Informatique	Centre Commercial de l'Est
CANNES	Majuscule Cannes	85, boulevard La Fayette
CHARENTAIS	Majuscule Calais	7, rue des Rives
CHARENTAIS	Majuscule Libraine des Écoles	46, av. rue Marceau
CHARENTAIS	Chaplain	2 à 4, rue René
CHARENTAIS	Logon Informatique Chartres	10, rue Nord baby
CHARENTAIS	Hubert Mico	Rue des Mélores
COGNAC	L'homme Meunier Cognac	138, rue Armand Bréard
CREIL	Majuscule Donnemoutie	225, rue de la République
CREIL	Logon Informatique Dreux	11, Grande Rue
DUNKERQUE	Majuscule Dunkerque	29, rue Delorme
ÉPON	Accord France	Rue de la République
ÉPON	Capelle	13, place du Marché Lecoq
ÉPON	Saint Martin Jehne	11, Grande Rue
ÉPON	Isabelle Schaefer	15, rue René-Duc
ÉPON	Majuscule La Roche / Yvon	10, rue des Halles
ÉPON	Majuscule L'homme Meunier	26, rue de la Libération
ÉPON	Majuscule Mairie	13, rue Lacroix
ÉPON	Coq	1, place Armand Bréard
ÉPON	Gaston	27/28, rue Jeanne Chauver
ÉPON	Majuscule Lyon	2, rue Garmelle
ÉPON	Renardier	23, rue Segrais
ÉPON	Beuret	47, rue Nationale
ÉPON	Beuret	41/43, rue de la Poste
ÉPON	France Papillote	22, rue de la France
ÉPON	Jacques Besson	22, rue Paul Doumer
ÉPON	Druval	116, rue de la République
ÉPON	Majuscule	2, rue de la Loge
ÉPON	Majuscule Montargis	Le Triangle, alle Jules Millet
ÉPON	Sauvage Informatique	1, rue de la République
ÉPON	Majuscule Montargis au Perche	6, rue des Halles
ÉPON	Populaire des 3 Rives	40, rue Gellou
ÉPON	Société Informatique	22, rue Metz
ÉPON	Liquor Sorbonne	10/11, rue Saint-Gaut
ÉPON	A.M.C.	13, rue des Métiers
ÉPON	Majuscule Poincaré	216, rue de la République
ÉPON	Blanc	24 bis, rue Albert Man
ÉPON	La Soudanaise	13, rue de la Poste
ÉPON	Cogret	21, rue Victor Basch
ÉPON	Netmi	Rue de Bugey
ÉPON	Perrier-Muller	5, rue Saint-Croix
ÉPON	Caristi	20, place de la Chapelle
ÉPON	Terra	20 à 26, Centre Gérard-Yvon
ÉPON	Majuscule Verme	20/22, rue de la Poste René
ÉPON	Boutique 2000	16, rue de la République
ÉPON	Dowley	88, rue Nationale
ÉPON	Duchetier	Rue des Châtaux

Points de Vente associés :

Villes	Fonction	Adresse
BOURGES	Converion	Rue de la Chapelle
BREUIL	Isa	7, rue de Verdun
NANTES	Micronet	9, rue de St Julien
NANTES	Vidéo 90	50, rue de République
PARIS	Vidéo 90	25, rue Pascal
PARIS	Micronet s / Micronet	40, rue de la République
ST GERVAISE EN LAY	Micronet s / Micronet	13, rue des Louviers
VERVALES	Micronet s / Micronet	4, rue Armand Chauver

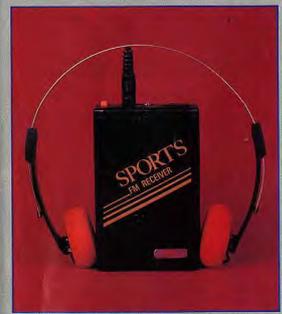


Compilation AMSTRAD
comprenant :

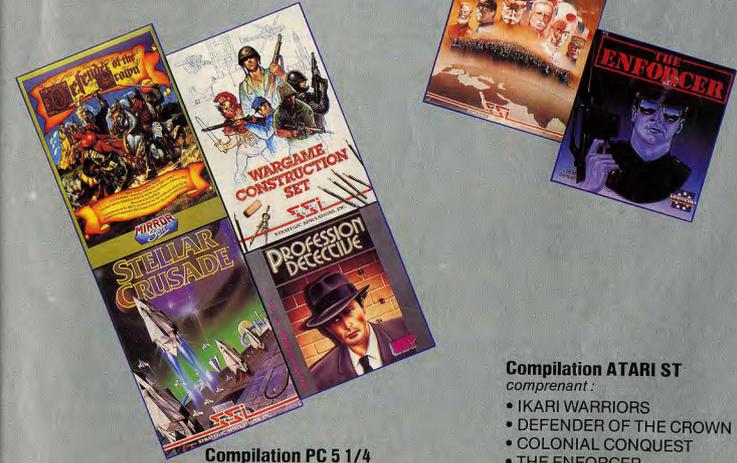
- BEYOND THE ICE PALACE
- BUGGY BOY
- IKARI WARRIORS
- TETRIS
- ASPHALT
- MANGE-CAILLOUX

+ UN RÉCEPTEUR FM avec CASQUE
POUR 159 F CASSETTE
199 F DISQUE

• MAJUSCULE •



Le Récepteur FM est livré sans pile.



Compilation ATARI ST
comprenant :

- IKARI WARRIORS
- DEFENDER OF THE CROWN
- COLONIAL CONQUEST
- THE ENFORCER

+ UN RÉCEPTEUR FM avec CASQUE
POUR 299 F

Compilation PC 5 1/4
comprenant :

- DEFENDER OF THE CROWN
- WARGAME CONSTRUCTION SET
- PROFESSION DETECTIVE
- STELLAR CRUSADE

GOLDMAZE

Un labyrinthe en 3D
où vous retrouvez 14 salles.
Vous pouvez
jouer seul ou à deux.

Pour C 128
Auteur : Black Soft

Vous devez sauvegarder le deuxième listing de GOLDMAZE sous le nom "GOLDMAZE 1099".

PREMIER LISTING

100 WINDOW 0,0,39,24,1
110 COLOR 0,12,COLOR 4,1
120 WINDOW 1,1,38,3
130 COLOR 5,1
140 PRINT "BLACKSOFT" GOLDMAZE"
150 PRINT " BLACKSOFT" 1099 "
160 PRINT"
170 PRINT"
180 COLOR 5,14
190 WINDOW 28,19,39,24,1
200 PRINT "APPLUYEZ"
210 PRINT "EUR UNE BEB"
220 PRINT " TOUCHES

230 WINDOW 1,4,27,18
240 COLOR 5,4
250 PRINT "AU FON DU LABYRINTE D'
OR"
260 PRINT "MERQUE DANS LE DONJON U
NIV"
270 PRINT "MERSEL, SE TROUVE LA REPON
SE"
280 PRINT " AU SECRET DE L'UNIVERS
"
290 PRINT"
300 PRINT " POSSEDER LE TREGOR DU "
310 PRINT "GEIGE VOUS CONDUIRA JUSQU
"
320 PRINT "AU BOUTE L'ETERNEL DANS
"
330 PRINT "UN MONDE OU LA MORT EST
"
340 PRINT "ENCONNUE. "
350 GETKEY AS
360 WINDOW 13,7,38,17,1
370 COLOR 5,14
380 PRINT "FORU CELA VOUS DEVEZ "
390 PRINT "RETROUVER LES 14 SALLES"
"
400 PRINT " DU PLANQUI SONT ALLUMEE
S"
410 PRINT " OU VOUS TROUVEREZ "
420 PRINT "UN GLAIVE, UN POTET UN "
430 PRINT " VIEUX CRANE. "
440 PRINT "UNE CAVE CLEIGNOTERA ALOR
B"
450 PRINT " PENDANT UNE SECONDE. "
460 PRINT "RETROUVER LA ET VOUS "
470 PRINT "MONTIENREZ LA CLE DU DON
JON"
480 PRINT " "
490 GETKEY AS

500 WINDOW 1,14,27,24,1
510 COLOR 5,4
520 PRINT "VOUS POURREZ REUSSIR VOT
RE"
530 PRINT " MISSION SEUL OU A L' AID
E"
540 PRINT " D'UN AUTRE JOUEUR. "
550 PRINT "MEL VOUS AIDERA A TROUVER
"
560 PRINT " LES OBJETS ET LA CLE. "
570 PRINT "
580 PRINT " TOUCHES A UTILISER
"
590 PRINT " JOUEUR 1 JOUEUR
2 "
600 PRINT " E N B
"
610 PRINT " S D O E 4 6
"
620 PRINT " X B E
"
630 GETKEY AS
640 TRAP 80;HISC=380
650 OPEN 2,8,2, "HISCORE,S,W"
660 PRINT 2,HISC
670 CLOSE 2;GOTO 690
680 CLOSE 2
690 COLOR 5,1
700 WINDOW 28,19,39,24,1
710 PRINT " LECTURE "
720 PRINT " PROGRAMME. "
730 PRINT " PRINCIPAL. "
740 RUN "GOLDMAZE 1099"
750 REM *** SAUVEGARDEZ LE PROGRAMME
E ***
760 REM *** AVANT DE LE LANCER

READY.

DEUXIEME LISTING

100 GRAPHIC 1,1;FAST;COLOR 1,2
110 WIDTH 1;VOL 4
120 WINDOW 0,0,39,24,1
130 BOX 1,70,61,82,63,1
140 BOX 1,75,64,79,140
150 BOX 1,75,64,77,138
160 BOX 1,70,141,82,143,1
170 BOX 1,240,61,252,63,1
180 BOX 1,243,64,249,140
190 BOX 1,245,66,247,138
200 BOX 1,240,141,252,143,1
210 CHAR 1,12,3, "VOLUME AU MAXIMUM"
1
220 CHAR 1,12,4, "PORT JOYSTICK NW2"
230 CHAR 1,15,9, "BLACK SOFT"
240 CHAR 1,15,10, "PRESENT"
250 CHAR 1,13,12, " GOLDMAZE " 1
260 CHAR 1,13,13, " 1099 " 1
270 CHAR 1,14,15, "VERSION FOUR"
280 CHAR 1,13,16, "COMMODORE C128"
290 CHAR 1,11,22, "NOMBRE DE JOUEURS
?"
300 CHAR 1,14,23, "(UN DU DEUX)"
310 BLOW;BET 88;AVAL;A8)
320 IF A#1 THENJR=1F#1
330 IF A#2 THENJR=2F#2
340 IFR#1 OR #2 THENJO19
350 COLOR 0,1,COLOR 4,5
360 CHR#1,13,13, "INITIALISATION",1
370 B\$B\$U 3980
380 REM *****
390 REM ***** SPRITES *****

400 REM *****

410 FAST
420 GRAPHIC3,1;SCALE 1,640,200
430 COLOR 1,12,COLOR 2,2
440 CIRCLE 1,100,100,4,3

SESAME

ELECTRON

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRESENT.

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

Offre 1: 520 STF
+ 1 pack au choix
3490 F

Offre 2: 520 STF
+ ecran couleur
+ 1 pack au choix
4990 F

Offre 3: 1040 STF
+ ecran couleur
+ 1 pack au choix
6490 F

PACK N°1 Atari
Goldrunner
Jupiter Probe
Karate Kid II
Slaygon
Obilator
1 Joystick
10 Disquettes

PACK N°2 Atari.
Barbarian
Crazy Cars
Rampage
Enduro Racer
Terrorods
Wizball
10 Disquettes
1 Joystick

PACK N°3 Atari
Spy vs Spy
Boulder Dash
Barbarian
Airball
Karting GP
Terrorods
10 Disquettes
1 Joystick



Offre 4: Amiga 500
+ 1 pack au choix
4490 F

Offre 5: Amiga 500
+ ecran couleur
+ 1 pack au choix
6490 F



POUR TOUTES
COMMANDES OU
RENSEIGNEMENTS
TAPEZ 36 15
CODE: ELECTRON

PACK N°1 Amiga
GOLDRUNNER
JUPITER PROBE
KARATE KID II
SLAYGON
BARBARIAN
TERRORRODS
CABLE PERTEL
10 DISQUETTES
1 JOYSTICK

PACK N°2 Amiga
OBLITERATOR
TERRORRODS
WINTER OLYMPIADS
MOUSE TRAP
PLUTOS
BLOOD FEVER
SECONDS OUT
FROST BYTE
CABLE PERTEL
10 DISQUETTES
1 JOYSTICK

CABLE MINITEL + LOGICIEL, GRATUITS POUR 1000 F D'ACHAT

TEL: 16 (1) 42 27 16 00 - VENTE PAR CORRESPONDANCE - CARTE BLEUE, CREG, CETELEM - CREDIT GRATUIT EN 4 FOIS

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES
NOM.....PRENOM.....
ADRESSE.....
C.P.VILLE.....
CHEQUE MANDAT CARTE BLEUE
N° / / DATE EXP. / /
SIGNATURE TEL
BON DE COMMANDE A DECOUPER
OFFRE N° ... + PACK N° ... =
OFFRE N° ... + PACK N° ... =
FRAIS DE PORT MACHINE + 50 F
TOTAL TTC =

Atarinite
galopante ou
Amigalite
aiguë, docteur?

microchip

Le big broker de la micro.

107 rue de la Tomba-Issoria 75014 Paris 43 21 51 00
283 rue du Fg Saint-Antoine, 75011 Paris 43 70 82 45
8 boulevard Magenta, 75009 Paris 42 08 12 90

En décembre ouvert le dimanche.

SESAME

```

860 REM *****
870 REM ***** DESSIN DECOR *****
880 REM *****
890 COLOR 2,2:COLOR 3,12
900 FOR I=1 TO 200
910 R=INT(RND(1)*319)
920 RT=INT(RND(1)*199)
930 DRAW 2,RH,RT*EX
940 BOX 3,(4,17),319,199,1
950 DRAW 3,105,1150215,1150235,14
0
960 DRAW 3,235,1400215,1820105,18
*****
970 DRAW 3,105,1820105,1400105,115
980 PAINT 3,120,120
990 DRAW 2,105,1150215,1150235,14
0
1000 DRAW 2,235,1400215,1820105,1
82
1010 DRAW 2,105,1820105,1400105,11
5
1020 BOX 2,110,120,210,177
1030 DRAW 2,115,210,240,13570235,1
4
1040 DRAW 3,235,1400215,115
1050 PAINT 3,230,130
1060 DRAW 2,215,1150240,13570235,1
4
1070 DRAW 2,235,1400215,115
1080 DRAW 3,235,1400240,13570319,1
5
1090 DRAW 3,319,1500219,17020235,1
4
1100 PAINT 3,260,145
1110 DRAW 2,235,1400240,13570319,1
5
1120 DRAW 2,319,1500219,17020235,1
4
1130 DRAW 3,105,115080,1357085,140
1140 DRAW 3,85,1400105,115
1150 PAINT 3,90,150
1160 DRAW 2,105,115080,1357085,140
1170 DRAW 2,85,1400105,115
1180 DRAW 3,85,1400105,13570150
1190 DRAW 3,0,135700,1702085,140
1200 PAINT 3,60,145
1210 DRAW 2,85,1400105,13570150
1220 DRAW 2,0,135700,1702085,140
1230 DRAW 2,215,1820145,19970319,1
9
1240 DRAW 3,319,19970319,17020235,1
4
1250 DRAW 3,235,1400215,182
1260 PAINT 3,230,130
1270 DRAW 2,235,1820240,19970319,1
9
1280 DRAW 2,319,19970319,17020235,1
4
1290 DRAW 2,235,1400215,182
1300 DRAW 3,105,1820180,1997010,199
1310 DRAW 2,0,1997010,1702085,140
1320 DRAW 3,85,1400105,182
1330 PAINT 3,60,145
1340 DRAW 2,105,1820180,1997010,199
1350 DRAW 2,0,1997010,1702085,140
1360 DRAW 2,85,1400105,182
1370 DRAW 3,0,207020,2370101,50
1380 DRAW 3,101,5070106,507045,15
1390 DRAW 3,45,1370280,1370208,50
1400 DRAW 3,205,5070214,5070500,23
1410 DRAW 3,300,2370319,20
1420 PAINT 3,160,10
1430 DRAW 2,0,207020,2370101,50
1440 DRAW 2,101,5070106,507045,15
1450 DRAW 2,45,1370280,1370208,50
1460 DRAW 2,205,5070214,5070500,23
1470 DRAW 2,300,2370319,20
1480 BOX 2,252,182,300,192
1490 BOX 2,182,182,20,192
1500 BOX 2,24,184,44,190,1
1510 CIRCLE 0,250,165,15,13

```

```

1520 BOX 0,250,165
1530 CIRCLE 0,70,165,15,13
1540 PAINT 0,70,165
1550 CIRCLE 2,250,165,15,13
1560 CIRCLE 2,70,165,15,13
1570 BOX 0,112,121,209,139,1
1580 DRAW 2,145,1210143,139
1590 DRAW 2,174,1210143,139
1600 DRAW 2,112,1379209,139
1610 BOX 0,130,4,190,11,1
1620 BOX 2,130,4,190,11,15LSDW
1630 RNV=10:GOSUB 2240
1640 REM *****
1650 REM ***** GESTION *****
1660 REM *****
1670 JY=JOY(2):B=BPUM(1)
1680 ES=EB-0.6174*TX+0.12
1690 IF B#W45 AND JOY(2)>128THENB=
GIN:
1700 GOSUB 2020:B=END-ELSE A=0
1710 G=INT(RND(1)*560)
1720 IF JY=0 THEN BEGIN:A=1*X=320
1730 Y=0:SF=SF+BEGIN
1740 IF JY=128 THEN BEGIN:
1750 COLOR 2,2:BOUND 2,0,0
1760 SOUND 2,3000,10,1,400,300,3
1770 COLOR 1,1:BOUND 2,0,0
1780 IF JY=123 THEN JY=5
1790 IF JY=121 THEN JY=7
1800 IF JY=129 THEN JY=11
1810 IF JY=123 THEN JY=5
1820 B=BPUM(1)
1830 IF B#W45 AND JOY(2)>128THENB=
GIN:
1840 GOSUB 2020:B=END-ELSE A=0
1850 IF JY=5 THEN BEGIN:HY=HY+1
1860 ZW=Z70:ZX=Z70:ZY=44:SP=12:B=END
1870 IF JY=7 THEN BEGIN:HY=HY+1
1880 ZW=Z90:ZX=Z90:ZY=44:SP=12:B=END
1890 IF JY=11 THEN BEGIN:HY=HY+1
1900 ZW=Z25:ZX=Z80:ZY=44:SP=20:B=END
1910 IF JY=1 THEN BEGIN:HY=HY+1
1920 ZW=Z15:ZX=Z60:ZY=44:SP=20:B=END
1930 IF JA=1 THEN BEGIN:Z220:ELSEGOSU
B:
1940 GOSUB 3,2:X=Z:Y=Z:Z=X:Y
1950 MOVSF 3,2:Y=Z:MOVSF 4,Z:X:Y
1960 IF H=100 THEN GOSUB 2240
1970 IF ES=24 THEN ES=24:TX=TX+0.35
1980 IF TX>298 THEN Z=60
1990 DRAW 2,ES,1840ES,190
2000 DRAW 2,1X,1840,190
2010 GOTO 1970
2020 REM *****
2030 MOVF 7,0:BP=1:SPRITE 7,1,1
2040 HX=INT(RND(1)*971)+114
2050 HY=INT(RND(1)*357)+141
2060 SOUND 2,3000,32,1,400,50,3
2070 FOR I=1 TO 40:COLOR 2,2
2080 COLOR 4,1:HEAT=ES+64:SC=SC+1
2090 BOX 2,184,44,190,4
2100 RNV=NV+10:BOX 3, NV,192, NV,197
2110 MOVSF 7,0,0:JA=0:RETURN
2120 REM *****
2130 BOX 3,AX,AY,AX+1,AY+1
2140 IF HX<114 THEN HX=114
2150 IF HY<205 THEN HY=205
2160 IF HY>174 THEN HY=174
2170 IF HY<141 THEN HY=141
2180 BOX 2, HX, HY, HX+1, HY+1
2190 IF HX=159 AND HY=156 THEN BEGI
N:
2200 SPRITE 7,1,16,1,1,0,1:JA=1:BE=
D
2210 AX=HX+AY=HY:RETURN
2220 REM *****
2230 MOVSF 7,Z:W=SF:RETURN
2240 REM *****
2250 FOR I=100 TO RNV STEP 10
2260 FOR J=100 TO RNV STEP 10
2270 SOUND 3,30000,2

```

```

V% = 0
B = 2
I = 1
vi = vi + 1000
GRAPHMODE 1
SETCOLOR 15,7,7
SETCOLOR 0,0,0
COLOR 15
DEFTEXT 1,16,13
RESTORE
FOR I=1 TO 3
  READ mes(i)
  TEXT 100,I*20+70,mes(i)
NEXT I
DATATAPES,VITESSE,IMAGES
FOR I=1 TO 7
  GOSUB couleur
  LINE 0,I,320,I
  LINE 0,I,150,320,I+150
NEXT I
GOSUB fieta
TEXT 200,110,STRS(INT(vi)/10)
TEXT 200,130,STRS(ni) + "
PLOT 50,104
DRAWTO 30,114 TO 50,124 TO
30,114 TO 80,114
PLOT 280,104
DRAWTO 300,114 TO 280,124 TO
300,114 TO 250,114
REPEAT
  MOUSE x,y,k
  IF k=1
    IF y>70 AND y<90
      PAUSE 10
      GOSUB fieta
      ENDIF
    IF y=90 AND y<110
      IF x=160 AND vi<500
        INC vi
        TEXT
        200,110,STRS(INT(vi)/10)
        PAUSE 3
        ELSE
          IF x<160 AND vi>2
            DEC vi
            TEXT
            200,110,STRS(INT(vi)/10)

```

META

Comment transformer, métamorphoser et déformer vos croquis à volonté.

Pour ATARI ST
Auteur : Stéphane Sémirat

```

DIM
x%(500),y%(500),a%(20,200),b%(20,50
0),im%(32255/4),r(2),f(2),m%(20,20
es$(4)
fidec=1
fieta=1
vi=10
nvi=0.01
ni=3
TEXT
CLS
p%=1
p%=5
n%=1
m%=1
f%=1
w%=0

```

OUVERT DU LUNDI AU

 BOUTIQUE MICRO
 42, RUE LAMARTINE
 75009 PARIS
 ☎ : 48.78.11.65
 L'Amiga, tout l'Amiga,
 rien que l'Amiga

Métros: CADET
 NOTRE DAME
 DE LORETTE

MAD C'EST L'AMIGA
 SYSTEMES

A MIGA 500 4490F
A MIGA 2000 11590F

A500 + A1084 (SISTERO) 7290 FRANCS
 A2000 + A1084 (SISTERO) 14590 FRANCS

PROMOTION EDUCATION NATIONALE:
 PACK EDUC AMIGA A2000 + A1084 + KIT PC XT
 12990 FRANCS

MAD C'EST ENCORE L'AMIGA

PERIPHERIQUES CONSTRUCTEURS

EXTR. INTER.	ALU.	VIDEO	ZMOS	CARTE	CONTROL.	ADRES.	EXCLUSE	A2000
1990	1640	1490	NC	5600	6150	2100	2190	

PERIPHERIQUES CONNECTABLES OU COMPATIBLES

LECTEUR 3 1/2 DF	LECTEUR COULEUR	FILTRE D88	CODEUR SATELLITE	GENLOCK SATELLITE	PERFECT SOUND DIGITAL
1650,00	2190,00	2420,00	2620,00	3490,00	799,00

MPS	COULEUR	PAINTJET	HP-JET	AGULLE	ENCRE	NEC	MPS 1250	9 AG.	EMUL.	EMULAT	MINITEL	ARCHOS
3390,00	15390,00	4490,00	2090,00	760,00	890,00							

MAD C'EST TOUJOURS L'AMIGA

SOFTS DES NOUVEAUTES CHAQUE SEMAINE

GRAPHICS-VIBRO	SON/MUSIQUE	DIVERSIFICATION
DRAPTE 700	DELUXE MUSIC 700	BATTLE CHESS 280
VIDEOT 1 PAL 700	SONIX 600	CARRIER COMMAND 280
PHOTOLAB 600	DETS (KCS) 999	PEAKSON 280
PHOTO PAINT 940	AUDIO MASTER 380	INTERCEPTOR 500
DRAMP 144	LETTRE 144	MESAGE 240
MODULER ID 850	LATITE 420	1990
SCPLIT ID 890	KIDWORDS 950	FERRARI FORMULA 360
ANIMATE ID 850	MAKALORE II 370	POW 240
HUPRINT 450	BENCI MODULAI 990	BARDS TALE 170
REVIEW ID 1990	DANMATE 390	PLEIGHT SIMULA 390
PANTVISION 300	SUPERBASE PRO 3490	ROCKET RANGER 290
TEXTET 850	QUARTERBACK 550	SCNAKAY EUPHON 219
PROVEDIO 2500	PRO PAGE 800	LEUTALM 300
VIDEO TITLER 1000	TEXTCAPT 400	BOBBYKAC 260
THE DIRECTOR 870	WRITEWITE 1490	SMEL MANUSULE 320

MAD C'EST FOU !!!

10% CHEQUE CADEAU VALABLE DU 01/12 10%
 AU 31/12/88

Pour tout achat d'Amiga 500 seul ou avec moniteur
 Cheque valeur 10% de l'achat. A valoir sur tout matériel en magasin

BON A RETOURNER A MAD - 42, RUE LAMARTINE - 75009 PARIS
 NOM: _____ PRÉNOM: _____
 ADRESSE: _____
 Envoyez moi mon MAD CARTEL; ci-joint une photo et 2 timbres à 2,00F.
 Décrivez moi par retour votre catalogue ainsi que votre tarif général.

TL-61

SESAME

```

PAUSE 3 #
ENDIF #
ENDIF #
ENDIF #
IF y>110 AND y<130 #
IF x>160 AND ni<20 #
INC ni #
TEXT 200,130,STR$(ni)+"
#
PAUSE 3 #
ELSE #
IF x<160 AND ni>2 #
DEC ni #
TEXT200,130,STR$(ni)+"
#
PAUSE 3 #
ENDIF #
ENDIF #
ENDIF #
UNTIL MOUSEK=2 #
PAUSE 10 #
CLS #
vi=vi/1000 #
PAUSE 10 #
vivi=vi #
FOR i=0 TO 2 #
r(i)=RND*3+5 #
r(i)=RND*5 #
NEXT i #
i=0 #
REPEAT #
INC i #
SETCOLOR i,r(0),r(1),r(2) #
FOR j=0 TO 2 #
r(j)=r(j)+SGN(r(j)-i(j))/3 #
NEXT j #
UNTIL i=14 #
s=2 #
f=1 #
i=0 #
ii=0 #
w%=XBIOS(3) #
v%=(VARPTR(im%(0))+25)AND
&HFFFF00 #
SGET h$ #
PAUSE p% #

```

```

REPEAT #
MOUSE x%,y%,k% #
UNTIL k #
PLOT x,y #
n%=0 #
x%(0)=x #
y%(0)=y #
REPEAT #
MOUSE x%,y%,k% #
IF k%=1 #
INC n% #
x%(n%)=x% #
y%(n%)=y% #
DRAWTO x%,y% #
PAUSE p% #
ENDIF #
UNTIL(k%<=ANCn%<>0)ORn%=998
#
PAUSE p% #
SPUT h$ #
REPEAT #
REPEAT #
MOUSE x%,y%,k% #
UNTIL k% #
PLOT x%,y% #
INC r% #
m%(r%)=0 #
a%(r%,0)=x% #
b%(r%,0)=y% #
REPEAT #
MOUSE x%,y%,k% #
IF k%=1 #
INC m%(r%) #
a%(r%,m%(r%))=x% #
b%(r%,m%(r%))=y% #
DRAWTO x%,y% #
PAUSE p% #
ENDIF #
UNTIL(k%<=ANCm%(r%)<>0)OR
m%(r%)=998 #
PAUSE 10 #
SPUT h$ #
REPEAT #
UNTIL r%=ni #
r%=1 #
maxi=vivi^((0.02-vivi)*10) #
REPEAT #
vi=vivi #

```

```

al=0 #
INC r% #
IF n%>m%(r%) #
fg=0 #
REPEAT #
INC fg #
INC fg #
FORf%=m%(r%)+1TOfgSTEP
-1 #
a%(r%,i%)=a%(r%,i%-1) #
b%(r%,i%)=b%(r%,i%-1) #
NEXT i% #
IF fg>=m%(r%) #
fg=0 #
ENDIF #
INC m%(r%) #
UNTIL m%(r%)=n% #
ELSE #
IF m%(r%)<>n% #
fg=0 #
REPEAT #
INC fg #
INC fg #
FORf%=n%+1TOfgSTEP-1
#
x%(f%)=x%(f%-1) #
y%(f%)=y%(f%-1) #
NEXT f% #
IF fg>=n% #
fg=0 #
ENDIF #
INC n% #
UNTIL n%=m%(r%) #
ENDIF #
col=2 #
pcol=1 #
DO #
f%=-1 #
PLOT
a%(r%,0)+(x%(0)-a%(r%,0))/(al+1),b%
(r%,0)+(y%(0)-b%(r%,0))/(al+1) #
REPEAT #
INC f% #

```

A SUIVRE

TOUJOURS PLUS ! ouvert le dimanche

SERVICE LASER

SUR MEGA ST 4 ET SLM 804 Une Aide appréciable

Realisez vos Textes, vos Menus, vos Cartes, personnalisés sur Imprimante Laser

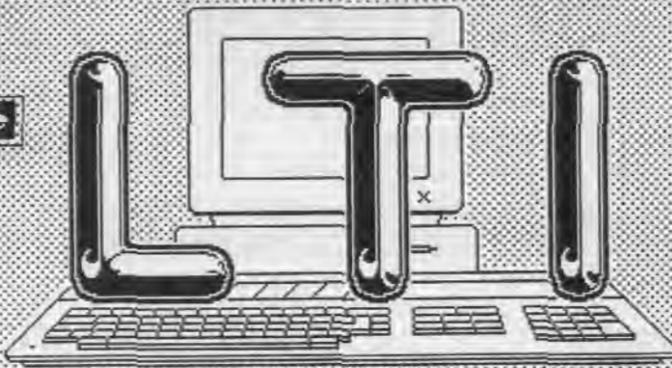
la Carte de Membre

CLUB LTI ADHESION ANNUELLE 150 F

REMISE DE 10% SUR TOUS LES SOFTS

ATARI - AMSTRAD CPC AMIGA - ORIC ATMOS APPLE - MACINTOSH THOMSON - SPECTRUM PC ET COMPATIBLES MSX - SEGA - NINTENDO

VOTRE PROGRAMME CHEZ VOUS SOUS 48 H



47 31 49 38

14, rue Cavé 92300 LEVALLOIS Métro Pont de Levallois

La Micro au Nord de Paris dans le Calme de Levallois Ouvert Tous les Jours de 10 h à 19 h 30

ATARI

- 520 STF + Cable Périel 3490
- 520 STF + SM124 Monochr. 4490
- 520 STF + SC1425 Couleur 5490
- 520 STF + CM8832 Couleur 6490
- 1040 STF + Cable Périel 4490
- 1040 STF + SM124 Monochr. 5990
- 1040 STF + SC1425 Couleur 7490
- Le Rédacteur - Laser SLM 804 17790
- Moniteur Monochrome SM124 1490
- Moniteur Couleur SC1425 2590
- Lecteur CUMANA 3"5 1490
- Lecteur CUMANA 5"25 2090
- Lecteur Interne DF. 1 Mega 1200
- Disque Dur 30 Mégas 4990
- Extension 512 Ko 1290
- Extension 2,5 Mégas 1190
- Souris ST 350
- Cable Périel 150



PC & MEGAS

- MAINTENANCE SUR SITE :
- MEGA ST2 Monochrome 9950
 - MEGA ST2 Couleur 11215
 - MEGA ST2 Laser SLM804 19950
 - MEGA ST4 Monochrome 12950
 - MEGA ST4 Couleur 14215
 - MEGA ST4 Laser - Disque Dur - Timeworks + Le Rédacteur 29900
 - LASER SLM804 seule 11460
 - ATARI PC + 2 Drives 5490
 - ATARI PC + Disque Dur 6490

LIBRAIRIE

- Applications sous Superbase 349
- Bien débiter sur ST 129
- Debuter Superbase 149
- Disquette et Disque Dur 179
- Du BASIC au C sur ST 149
- Graphisme et Sons sur ST 149
- Graphisme en 3D sur ST 179
- Graphisme en GFA 267
- La Bible ST 139
- Le Langage Machine sur ST 149
- Le Livre de 1ST Wordplus 249
- Le Livre de L'A 179
- Le Livre du GEM 179
- Le Livre du Logo sur ST 149
- Musique et Midi 149
- Peeks et Pokes 129
- Programmation en GFA 3.0 349
- Trucs et Astuces 149
- Trucs et Astuces en GFA BASIC 269

STAR



9 AIGUILLES 80 COLONNES

- LC 10, 120 cps, 2 rouleaux entrain. - traction et friction 2490
- Cassette Encreuse LC10 49
- LC 10 Couleur 120 cps 2950
- Cassette Encreuse Couleur 92
- Feuille à-Feuille LC10 690
- ND 10, 180 cps 4930
- NR 10, 240 cps 5990
- Cassette Encreuse ND/NR 96
- Feuille à-Feuille ND/NR 1160

24 AIGUILLES 80 COLONNES

- LC 24-10, 142 cps 3970
- Cassette Encreuse LC 24-10 70
- NB 24-10, 216 cps 6920
- NB 24-10, Version 360 7570
- Cassette Encreuse NB 100
- Feuille à-Feuille NB 1160

9 AIGUILLES 136 COLONNES

- NX 15, 120 cps 4650
- ND 15, 180 cps 6365
- NR 15, 240 cps 8670
- Cassette Encreuse ND/NR 140
- Feuille à-Feuille ND/NR 2110

24 AIGUILLES 136 COLONNES

- NB 24-15, 216 cps 9650
- NB 24-15, Version 360 9950
- NB 15, 300 cps 10930
- Cassette Encreuse NB 140
- Feuille à-Feuille NB 3530
- ALO 300 i Couleur 10660
- Le Module d'Ecriture 690
- Feuille à-Feuille ALO 300 i 2790
- 10 Cassettes 7 Couleurs 2250

LASER PRINT 6 PRIX H.T. 24958

Cable Centron fourni inclus dans les prix

FOURNITURES

- Interface Série RS232 C/20 mA 1350
- Cable pour IBM-PC 165
- Cable Parallèle 160
- Cable PA, Mémoire 16 Ko 1600
- Bollier Série 160

PROMO

CONFIGURATION N° 1

- 520 ST^F
 - + Cable TV
 - + Souris
 - + Drive Intégré
 - + 4 Jeux d'Arcade
 - + Joystick
- 3490 F TTC

CONFIGURATION N° 2

- AMIGA 500
 - + Cable TV
 - + Souris
 - + Drive Intégré
 - + Moniteur Couleur PHILIPS
 - + Joystick
- 6450 F TTC

CONFIGURATION N° 3

- 1040 ST^F
 - + Cable TV
 - + Souris
 - + Drive Intégré
 - + Moniteur Couleur PHILIPS
 - + Joystick
- 6690 F TTC

AMIGA

- AMIGA 500 - Périel 4490
- AMIGA 500 - Périel - Moniteur 6490
- PHILIPS Couleur CM8801 6490
- AMIGA 500 - Moniteur 1064S 7290
- Couleur et Stéréo 11490
- AMIGA 2000 - Périel 2950
- Moniteur Haute Résistance 4490
- Moniteur 1064S Coull. Stéréo 2950
- Lecteur CUMANA 1 Mega 1490
- Extension A500, 512 Ko 1490
- Extension A2000, 2 Mégas 5490
- Imprimante MPS1500 Coull. 2990
- Robot Encreur Couleur MPS 390
- Souris AMIGA ou PC 270
- Cable Périel 195
- La Cassette VIDEO 100



COMMODORE PC

- PRIX H.T.
- PC 512 Ko - Monit. Monochrome 2360
 - PC 512 Ko - Moniteur Couleur 4620
 - PC 512 Ko - Monit. Monochrome 2360
 - PC 512 Ko - Monit. Monochrome 2360
 - PC 512 Ko - Monit. Monochrome 2360

MAINTENANCE SUR SITE :

- PC XT 640 Ko - Monochrome 7290
- PC XT 640 Ko - Moniteur Couleur 8790
- PC XT 640 Ko - Monochrome 10690
- PC XT 640 Ko - Monit. Couleur 12190
- PC XT 640 Ko - Monit. Couleur 12190

PC AT 1 ou 2,5 Mo - Disque Dur 20 ou 40 Mo - 1 Lecteur 1,2 Mo - Carte Graphique AGA ou ATI - WUNDER EGA avec Modes MDA, HERCULES CGA, EGA NO

LIBRAIRIE

- Amigados/Amigabasic 149
- Application sous Superbase 349
- Bien Debiter avec l'AMIGA 129
- Disquette et Disque Dur 349
- La Bible de l'AMIGA 299
- Le Livre de l'AMIGA BASIC 249
- Le Livre de l'AMIGADOS 199
- Le Livre de la Musique 199
- Le Livre du Graphisme 249
- Livre du Langage Machine 199
- Trucs et Astuces 199

ACCESSOIRES

- MONITEURS COULEURS - PHILIPS CM 6501 2290
- PHILIPS CM 6832 3490
- Tablette Graphique CRP 4490
- Bollier POSSO 150d 3"5 135
- Bollier POSSO 150d 5"25 158
- Sacoches 25 Disquettes 3"5 185
- 10 Disquettes 3"5 SKC 99
- 10 Disquettes 3"5 SONY 119
- Digitaliseur REALIZER 1790
- HANDY SCANNER 2 2990
- HANDY SCANNER 3 3490
- Housse ST ou AMIGA 75

- JOYSTICKS 6 micro-switches tir turbo automatique - QUICKSHOT Professional 165
- QUICKJOY3 Turbo 150
- QUICKSHOT 2 95
- Rallonge Joystick 69
- Tapis Mouse pour Souris 99
- Tapis Land Cover pour Souris 65
- Support Ecran 260
- Support Imprimante 329

PROGRAMMES DU DOMAINE PUBLIC

La Disq. Double Face .20 balles

- PAR 100 LA SKC 3"5 AVEC ETIQUETTES

LE SERVICE

Les prix de la gamme MEGA ST comprennent une demi-journée de formation et une année de maintenance sur site

MONTAGE technique des lecteurs internes et des ROMs assuré dans notre magasin

REPRISE de votre ordinateur pour achat d'un Mega ST.

DOCUMENTATION

sur demande : joindre 3 timbres à 2,30 F pour frais d'envoi

BON DE COMMANDE à retourner à LTI - 14, rue Cavé 92300 LEVALLOIS

PRODUITS	QTE	PRIX	MONTANT

PORT. DOM-TOM : 50 F FRANCE : 15 F ESCOMPTE OU REMISE

CONTRE-REMBOURSEMENT + 20 F par Produit

CHEQUE à l'ordre de LTI

CARTE AURORE CARTE BLEUE

DEMANDE DE CREDIT CETELEM

TVA 18,00% sur PC MEGA & LASER

FRAIS DE PORT & C.R.

TOTAL

NOM

PRENOM

ADRESSE

TELEPHONE

N° CB ou AURORE

DATE EXPIRE

SIGNATURE :

PORT GRATUIT AU-DESSUS DE 1000 F

32 rue de
MAUBEUGE
75009 - PARIS
Metro : CADET

Espace Micro

TEL : 42852520
(4 lignes)
credit creg - c.bleue
carte pluriel diners



AMIGA 500
4490 F

PROMO
500 peritel
5 jeux
joystick
4750 F

CONSOLES NINTENDO : 990 F 2 manettes/1 jeu

LOGICIELS : Toutes les nouveautés US & GB pour ATARI & AMIGA, JEUX & Professionnels
EXPEDITION EXPRESS DANS TOUTE LA FRANCE - CONDITIONS SPECIALES COLLECTIVITES

MATERIEL
1040 STF : 5990 F - MEGAFILE 30 : 4990 F - STAR LC10 : 2690 F - LC10 Couleur : 2890 F -
MEGA 4 - MEGA 3 - LASER SLM 804 - Scanners : à partir de 2990 F - LECTEURS 3 1/2 & 5 1/4
AMIGA 2000 : 11800 F - 512 K : 1490 F - Lecteur : 1390 F - Genlock : 3350 F - Xerox 4020 : 16500 F -
Disques dur - Carte 2, 4 & 8 Mega - Logiciels Vidéo - Infographiques ...

OPERATION COMMODORE EDUCAMIGA
AMIGA 2000 + CARTE XT + Moniteur Couleur 1084 : 12990 F
2000 + Carte XT + Moniteur Couleur + Pack Bureautique + Maintenance sur site : 13474 F

ATARI 520 : 3490 f
AVEC 5 JEUX et JOYSTICK
520 couleur + 5 jeux + joystick : 5490 F

ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

ATARI AMIGA AMSTRAD ARCHIMEDE VICTOR

PROMOS*

1040 ST mono
Star LC-10
* Le Rédacteur *
1 boîte de disks 3 1/2
1 rame de listing
~~9545,00 frs~~
8490,00 frs

Amiga 500
écran couleur 1084
1 joystick
3 boîtes 3 1/2
1 Jeu au choix
(valeur 250 frs)
Delux Paint II
~~8600,00 frs~~
7490,00 frs

* Dans les limites du stock disponible
Crédit CETELEM, Carte Aurore, Carte Bleue, facilités de paiement
Conditions spéciales pour les Collectivités, Comités d'entreprise...

ATARI
ATARI 520STF 3490,00 ttc
ATARI 520 STF couleur 5490,00 ttc
ATARI 1040 STF mono 5990,00 ttc
MEGA ST2 mono 9950 ht
MEGA ST4 mono 12950 ht
Imprimante Laser SLM804 11950 ht
Disque MEGAFILE 30 Mo 4208 ht
Scanners (300 & 200 dpi) N.C.

EXCLUSIF
Lecteurs externes
(double face, Nec)
3 1/2 Atari & Amiga
1250,00 frs
5 1/4 Atari & Amiga
1550,00 frs

IMPRIMANTES
Star LC-10 (plus cordon) 2880,00 ttc
Star LC-10 couleur * 3250,00 ttc
Citizen 120-D * 1950,00 ttc
Epson LQ-500 (24 aiguilles) 3950,00 ttc
Nec P2200 (24 aiguilles) * 4300,00 ttc

AMIGA
A500 UC 512k ram NC
A500 + Moniteur couleur NC
A2000 UC 1Mo ram 9990,00 ht
A2000 UC+monit.coul. 12900,00 ht
PROMO EDUC AMIGA NC

CONSOLES DE JEU
CONSOLES SEGA & NINTENDO
Et toute la bibliothèque de jeux !!!

INTERESSANT
Moniteurs 3
résolutions pour ST
mono... 2650frs
couleur... 5990 frs
(pour la reprise de vos
moniteurs...nc)

OCCASIONS
1ère main des machines
révisées
garanties 6 mois
à des prix défiant toute
concurrence
appelez nous au
42.43.22.78

DOMAINE PUBLIC ST & AMIGA
Arrivages d'été des Etats-Unis & d'Angleterre
400 Diskettes-1000 titres - jeux-demos-
langages-utilitaires-images. Envoyez nous une
enveloppe timbrée (spécifiez la marque de l'ordinateur)
pour recevoir notre catalogue gratuit
30 frs la diskette, la 5ème gratuite !!!



62 RUE GABRIEL PERI 93200 ST-DENIS ☎ (1) 42-43-22-78
METRO SAINT-DENIS BASILIQUE
OUVERT LE DIMANCHE MATIN DE 9H A 12H30
DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H A 19H sans interruption
Grand parking à proximité

Document entièrement réalisé (sauf en-tête, graphique et sigle) sur Atari Mega ST4, Imprimante Laser SLM 804, Disque Dur SH 205 & Timeworks Publisher

PETITES ANNONCES

ECHANGES

CPC 464 = DDI échange nix. Jeu et cd (Amstrad 1 et 2, Driller, etc.). Achete matériel info, toutes marques (neuf ou vieux). Ecrire à : **Patrick DUCLOS, 32, avenue des Fleurs, 32800 Euzes. Tél. : 62.09.82.47.**

1040 ST. Achete news et recherche ou échange toutes versions du disk Voyageur et de son super journal « La Bouteille ». Réponse assurée. **Raymond GAYTE, 12, avenue Beauregard, 09150 Decines.**

Stop! Echange mega-news contre perfils : modem, tablette graphique, extension, moniteur couleur ou manomètre ou autre. (Faire offre) **Vincent BASSI, 12, rue des Roses, 57000 Metz. Tél. : 87.85.59.00 (téléphoner avrès 18 h et 16 h le samedi et dimanche).**

Cherche contacts sérieux et durables pour échange de news sur Amiga. Envoyez vos lettres, réponses assurées. **Nicolas MICHEL, 7, rue des Remparts, 67480 Fort-Louis. Tél. : 82.56.42.11.**

Recherche Bard à Tale, GIGI Jupiter Consonance, Overlander, The Train, V2, l'Empire Conco, Emmanuel Superpoint pour Amstrad 6128 Disk. **Jérôme JUAN, 154, Val du Caest, 06500 Menton. Tél. : 93.57.11.12.**

C64 - Echange nix = utilitaires (disq.) envoyez liste (news) ou autres. Contacts très sérieux et durables réponses assurées à 205 fr. **Merci. Christophe OBEGLY, chemin de l'Orme Aigu, 78560 Ablis. Tél. : 30.58.11.07.**

Echange jeux 6128 possédés super news. Envoyez listes. Réponses assurées. **Emmanuelle Fournet-Foyard, 1, allée des Saules, 85290 Crapeonne.**

A-500 cherche contacts sympas pour échanges de nix news. Discussions bienvenues. Achete disq. 3 1/2 pouces pas cher (vieux) ! **David VONG, 18, rue Mario-Capra, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.91.60.91.**

Echange softs sur ST/Amiga. Recherche nix logiciels de Stars (K64-503). Réponse assurée même pour contact passif. **Boris DEFOSSÉ, 91, avenue Schweitzer, 59810 Lesquin.**

Avs à tous. Cherche correspondants (es) sérieux sur 520 ST pour échange de news et d'utilitaires. Banlieue et région parisienne. A bientôt! **Karim BRELIT, 13, rue Roger-Salengro, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : 48.05.15.66 (après 19 h).**

Amiga 500 échange super nouveautés. Débutants bienvenus (contacts à l'étranger). **Francis MARCON, bot. Opale, apt. 82 Moutierpère, 54270 Essey-sur-Nancy. Tél. : 83.21.45.88.**

Recherche contact sérieux et durable sur C64. Je suis débutant mais je possède des news. Je recherche jeux de roulette ou autres. **Eddy VERNIER, 14, rue Georges-Clémenceau, 06400 Cannes. Tél. : 93.58.45.56.**

Amiga cherche contacts dans le monde entier. Notamment passifs. Réponse assurée. **Danis CODERET, rue Haloinard 18, 1063 Lausanne (Suisse).**

C64 échange news et autres avec correspondants sérieux. Réponses assurées. **Alain MASQUELIER, 9, rue Jacques-Duclos, 51000 Chalons-sur-Marne.**

Atari 800 XL. Echange jeu, possédés nix programmes et news (Basil, Mixx Force). **Christophe LON, Hameau le Village St-Leonard, 76400 Fecamp. Tél. : 35.28.21.66 (après 19 h sauf mardi).**

Fotogerier recherche graphiste et musicien sur C64 pour créer Demos. **Xavier BELL, rue du Nord, St-Ferreol d'Auroure, 43300 Pont-Salvatore. Tél. : 77.35.57.55.**

Vends programmes pour Atari ST (Lombard Rally, Truck, Action Services, Stargate, etc.). ou échange contre nix utilitaires Amiga. **Laurent DOMMEDDANE, 9, avenue de La Redoute, 32000 Asnières.**

Cherche contacts sur Atari ST. Possédés news région parisienne uniquement. **Eric FERRAZ, 22, résidence Beauval, 92210 St-Cloud. Tél. : 48.02.86.68.**

Echange logiciels sur Apple II (IIe). Envoyez liste. Possédés news (Ultima V, California Games, Bard's Tale III). Réponse assurée. Possibilité d'achat. **Iwan STREICHENBERGER, 3, rue Villaret-de-Joyeuse, 75017 Paris.**

Cherche contacts sur Atari ST. Possédés nix (Carte Commando, Oliv Ruru). Région parisienne uniquement. **Nicolas LAMBERTON, 11, rue René-Weill, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 47.31.71.85.**

Amiga 500 cherche correspondants (es) sérieux pour échange d'idées, news et logiciels France et étranger. **Olivier BOULESTEIX, Contrans, 72, rue Caponière, 14037 Caen Cedex.**

Vends ou échange hot news sur C64. Possédés : S. S. Soccer, 3 Strooges, Simbad, Rimmann, Dream Warrior, Déjà vu, Simco Commando, etc. Disq. et K7. **Pascal Stein, 3, rue de Normandie, 57410 Ronchles-les-Bitche. Tél. : 87.98.50.18.**

Echange jeux utilitaires éducatif pour CBR64. Possédés nix news. Réponses assurées. Cherche docs. d'Apple II. Envoyez vos listings. **Marie-Laure HELLRANN, 25, rue Pershing, 57100 Thionville. Tél. : 82.34.06.52.**

Echange ou achete dans divers pour Amiga surtout Digiview, Genlock, Modulateur. Echanges utilitaires. **Stephan DECREQUY, 8, rue Luis-Pars, Auchy au bois, 62190 Lillers. Tél. : 21.56.56.04.**

Amiga 500 recherche toutes aides. Echange : news, logiciels, cartes à : **Frédéric CARRE, 60, rue Maurice-Garot, 80050 Amiens.**

Amiga : appel à toute la galerie... Echange nombreuses news et autres. Réponses assurées. **Frédéric BERTRAND, rue de Hennin 21, Bruxelles 1050, Belgique.**

Echange ou vende logiciels pour Amiga 500. Possédés nombreux jeux et utilitaires (dont nix nouveautés). Réponse assurée. Envoyez liste. **Francis FAGIOLI, 1, route de Metz, Charly-Oradour, 57640 Viçy.**

Un Amiga cherche contacts pour échanges de logiciels et bidouilles, recherche nix de « The Hobbit » et original de MGU, envoyez vos listes. **Richard LESOURD, Le-Deschamps, 39129 Chausson. Tél. : 84.81.72.03.**

Echange ou vende jeux originaux contre imprimantes IBM40, disquettes et 35 K7 sur C64 (Trantor, Pygar, Summer Games) + 2 disquettes plus 4. **Thierry BACHUR, 8, rue du Basson de la Bergère, 91120 Fontenay-sous-Bois.**

Vends pour Atari ST : Freeboot, netice, Le tout : 150 F ou échange contre utilitaires pour jouer à 4 (Gauntlet 2). Le prix comprend le port d'envoi. **Laurent DUMONT, 344, résidence St-Anne, 73290 La Motte-Servolex (Savoie). Tél. : 79.25.32.08.**

Recherche programmes ludiques et professionnels sur Atari ST à échanger. Echange logiciels contre Hard (Moniteur, Imprimante, Rats, etc.). **Patrick GUERCHON, Foyer Thiais, Bât. A, chambres, 107-301, avenue de Fontainebleau, 94320 Thiais.**

Atari 520 échange news, possédés Air Arts, Stargate 2, Saïco, Hammer GFA 3.01, tout ça sur ST. Possédés aussi nombreuses Demos. **Nicolas WARION, 7, rue Descairies, 44000 Nantes. Tél. : 40.39.61.15.**

Echange hot news sur C64 (disq.) possédés : Harkeys, NetWarrior, Summer Dynasty, Bubble Ghost, Daley Thompson, Ninien, The Vindicator et autres. **Jérémy TRED, 25, rue Pignon Vert, 02100 St-Quentin. Tél. : 73.85.09.05.**

MSX/ Atari 520 STF cherche compit, échange nix jeux et utilitaires, sur disq. 3 1/2 P. (S.V.P. l'indique), réponse assurée. Envoyez liste. **BlagWid LOUMISSENS, 28, chemin du Thil, 33850 Leognan-Loustallade.**

Echange news C64 K7, possédés : Pirate, Rosi Blasser, Predator, The Games, Hercules, Mickey Mouse, Power At Sea. Recherche contacts USA-RTA. **Stephane LATEULERE, 20, rue Henri-Faisans, 84000 Pau.**

Echange ou vende hot news sur Amiga 500, recherche contacts dans le monde entier (USA, Italie, vils conseils Atari 2000) 300 F + matériel. **Raphaël TALLEU, 145, rue Jean-Rostand, 62400 Béthune. Tél. : 21.56.26.40.**

Atari 520 STF ample face cherche contacts pour ich., rect. utilit., news (Bob Morane, Océan, Duel, 1942, ATF) etc. liste. **Lionel DUCROS, 72, rue St-Malo, 14400 Bayeux.**

Echange jeux sur Atari/Amiga, possédés news, vends Apple II et I, disq. + Jean N/B : 1.800 F + Paddle. 1^{er} arrivé donne 1 unité console. **Jacques TOMBE, 17, rue de Cléry, 75002 Paris. Tél. : 42.33.48.04.**

Vends/Echange sur C64 (disq.) : 3 Strooges, Simbad, Airt, Ranger, Pass, ou vende 1 train, lo. Envoyez liste req. assurée. Recherche Rocket Ranger. **Sébastien CANTINI, Chemin Beauvrière, 31410 Dourdan. Tél. : 64.59.85.42.**

Apple II échange logiciels tous genres, principalement nouveautés. **Michael GONZALVEZ, 136, rue Salvador-Allende (Appt 76183), 92000 Nanterre.**

Apple 2e/2c, échange et possédés jeu. Rect. : Marie Madras, California Games, Gauntlet et les autres news. Joindre liste. **Olivier DUJOLS, L'Etraz, 38520 Chapareillan.**

C64 échange prog., cherche docs. Adv. Music System. Bien sûr Amiga 2000. Envoyez liste. Contact sérieux indispensable. **Pascal GIMENEZ, 44, av. de la Baylle, 79990 Elancourt. Tél. : 30.50.25.53.**

Cherche contacts sur 520 STF, si possible dans 91, 94, 75 et départements voisins. Cherche news en DF et nouvelles roms. Envoyez listes. **Christophe LESIAK, 5, Villa-Champagne, 91890 Epinay-sous-Sévrin. Tél. : 60.46.25.11.**

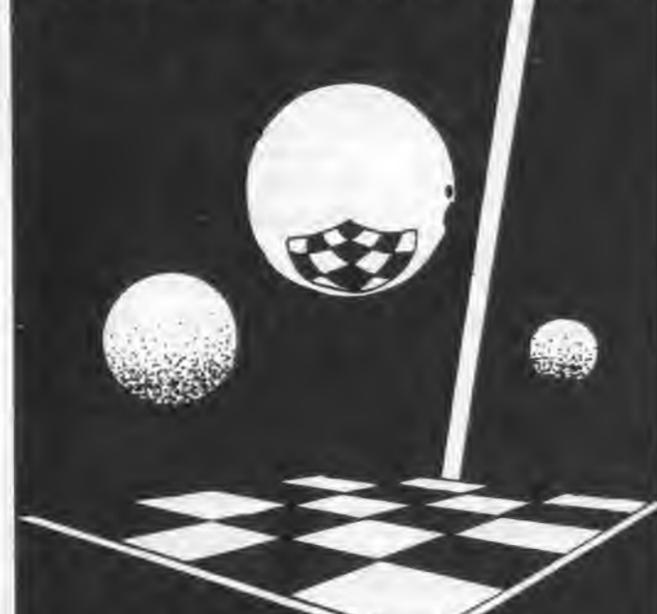
May Day cherche tous amis de vol sur C64. Prêt à sacrifier nix jeux : Fast Drive, Out Run, Air R, the Adventure, etc. ang. + manuel (code). **Nicolas DESCHAMPS, Route d'Orbas, 51270 Mont-Moré-Lucy-le-Bas. Tél. : 26.59.15.94.**

Cherche correspondant (s) Amiga pour contacts sérieux, durables et rapides. Possédés news romances et amsait échanger. **Eric BOULIN, 5, rue des Wardins, 68170 Rixheim. Tél. : 88.54.25.25 (entre 18 h et 21 h).**

Amiga 500, achete jeux et utilitaires (+ docs si possible) à prix sympas. Envoyez listes et tarifs à **Stéphane DEVORT, 9, clos Ronard, 74600 Annecy-le-Vieux. Tél. : 50.88.21.70.**

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX



JEUX ELECTRONIQUES
JEUX TRADITIONNELS
JEUX POUR MICRO
JEUX DE ROLES
CONSOLES DE JEUX
SEGA / ATARI
NINTENDO
MINIBILLARDS

UN NOUVEAU
GAME'S Côte d'Azur
Le 15 Décembre 1988

67 Bd du Maréchal Juin
à Cagnes sur mer
Tél : 93 22 55 21

Centre Commercial
Saint Quentin Villoz
Tél : 30 57 13 43

Centre Commercial
Vélizy 2
Tél : 34 65 18 81

AGORA	4 rue nouvelle 95290 L'ISLE-ADAM	VPC	TEL: (1) 34.69.56.60 téléphonez-nous pour connaître nos promos et les conditions de livraison.
Le micro-ordinateur le plus rapide, le plus puissant, et toutes les nouveautés sur le 32 bits à architecture RISC.		Pour la publication assistée par ordinateur, des configurations complètes équipées en impression laser.	
DEMONSTRATION PERMANENTE MATERIELS-LOGICIELS en import		Distributeur agréé scientifique	
ARCHIMEDES		STATIONS GRAPHIQUES Missler-Olivetti	
Offre spéciale rentrée		OLIVETTI	
A 310 UNITE CENTRALE + MONITEUR HR MULTISYNCHRO COULEUR + Logiciels euclide et artisan		Implanté dans le milieu industriel et fort d'une expérience de dix ans dans le do- maine de la CFAO, Agora propose le service et le matériel des professionnels	
RALLIEZ LE CLUB ARCHIMEDES !!!		Avant d'investir, voyez et CHOISISSEZ !	
GAMME ST	Pour tout achat d'une configuration avec moniteur ATARI ou AMIGA (hors promotion)	GAMME AMIGA	
10 % DE PRODUIT EN PLUS EN LOGICIELS, MATERIEL ACCESSOIRES, OU EN BON D'ACHAT VALABLE UN AN			
Et toujours des super-promos : lecteur 800 ko Amiga 1600F / Extension 512 ko Amiga 1050 / Moniteur HR2080 4450F / Amiga 500 uc 4490F Disque dur ATARI : nous consulter, Moniteur CM8801 2090F, lecteur ATARI SF354 990F, 1040 STF couleur 6990F, 520 ST + 20 logiciels 3490F. Des logiciels à des prix AGORA : Sonix AMIGA 499 F, Deluxe music 730 F, Degas elite 240 F, Becker text 610F, Calcomat 2 599F, 1STWord + 890F			

Amiga 500, recherche nouveaux contacts région parisienne, idées news, graphisme et son. Appelez Jean-Pierre ou Jean-Marc, Paris, Jean-Pierre, Tél. : 46.28.16.64, Jean-Marc, Tél. : 45.36.67.22.

Echange jeux sur 520 STDF. Cherche donc un disc, et logiciels pour synthétiseurs Kong ou autres. Cherche sur disques et astros. Pascal LERICHE, 3, rue Jean-Laborde, 95500 Mont-Claire, Tél. : 22.37.02.11.

Echange jeux (news et autres) sur Atari ST. Possède nouveautés à envoyer liste. Laurent BERBAQ, 16, Grande Rue Authon-la-Plaine, 91410 Bourdan, Tél. : 64.96.51.82 (après 19 h).

Atari SF cherche contacts sérieux pour échanges jeux et news. Cherchez Target Remegade, Remegade, Jean-Jacques COLONA, Arroyo Park Ikon, 94320 Buzonnois, Tél. : 68.30.89.27 (après 18 h).

Echange programmes sur Amiga, recherche drive 5 1/4 et 5.5 à bas prix. Fabrice SAJOLAIS, 25, av. des Chrétiens, 93320 Genry, Tél. : 43.89.05.61 (après 18 h et 20 h).

Cherche contacts France et Etranger sur Amiga 500. Possède toute les dernières news. Cherche également programmes PC. Réponse assurée 100 %. Dominique PROVILLE, 16, av. Bally Est, bte B, ch. 106, avenue Paul-Chaudet, 90044 Amiens.

Atari 1040 STF, échange jeux et utilitaires. Possède nbx news. Martin HERRARD, B.P. 28, 10800 St-Julien-le-Vieil, Tél. : 25.48.91.15.

Echange logiciels sur Amiga, possédant bin pack + vend amis Fénit et un logiciel. Le tout : 120 F. Pouvez avoir les amis Fénit adhésifs. Xavier TIREL, Hôtel de la Gare, 35520 St-Malo-de-la-Claye.

Echange jeux, possède news et vende originaux (Buggy Boy, Cauldron 2, Exolon...) sur K7 HR. Marc LAZARRETO, 7, les Jardins d'Annie, 94100 Orange.

Vends, échange news sur C 64 (1943, Captain Blood, etc.). Recherche musiques digitalisées, utilitaires de tous sorts. Envoyez vos listes! Pascal GACHET, 25, rue Steglin, 17000 La Rochelle, Tél. : 46.42.15.52.

C 64/128 échange Demos/jeux/utilitaires (disq.). Réponse assurée. Recherche « Looking for... » d'Infoconn... Cyril CHAST, 7, rue Armand-Courbet, 94160 Saint-Mandé.

Echange news (exclusivement) sur Atari ST. Cyril POUILLEN, 140, rue Anatole-France, 93000 Clemont-Ferrand, Tél. : 73.82.33.99 (après 18 h).

Musicien cherche programmeur en assembleur et échange hot news sur Amiga. Recherche aussi contacts à l'étranger. Julien GIBO, 24, Grande Rue, 77120 La-Celle-aux-Moines.

Echange logiciels pour ST (jeux, utilitaires...) Recherche Free Spout. Envoyez vos listes. Réponse assurée. Jacques CRESSP, 24, avenue du Commandant Lyaudet, 17000 Angoulême-Mer.

C 64 cherche contact sérieux pour échanges de news... J'ai des listes. Jean-Luc LEROUX, 95, Grande Rue de Lucy, 92240 Ribemont.

Cherche à révoquer avec anciens contacts même négatifs ou éch. K7 orig., C 64. Ex.: Appalo/Defender, M. Day 2, California, etc. Vente 1/2 prix pas. David BASSENGH, 49, rue de Terra-Nova, 42100 Saint-Etienne, Tél. : 77.37.25.85.

Amiga 500 échange news contre coup de pouce et périphérie ou console Sega ou autres. Envoie à Frédéric CARRE, 80, rue Maurice-Gerret, 60000 Amiens.

Atari ST cherche contact sérieux pour échanges de news.

Jourdis lists. Jean-Luc LEROUX, 95, Grande Rue de Lucy, 92240 Ribemont.

C 64 disc, échange news. Poss. : Zak Mac Kraken, Question II, Sacamander, Finistone, Mickey Jini's Rolling Thunder, Bal Blasta, etc. Rép. assurée. Stéphane BLOQUET, 18, chemin Brunehaut, 62468 Dhvion, Tél. : 21.52.98.29.

Vends ou échange news sur Amiga. Recherche aussi disq. Hard. B.C. Lure SF, membre du Club Life Force. Eric VERDUGUET, Route de St-Paul, 28120 Montigny-en-Luxon, Tél. : 75.98.16.63.

Echange news sur ST, cherche contacts sérieux. Possède: Exolon, Super Hang, Typhoon, etc. Emmanuel RAIMBAULT, 4, rue Violette-Leduc, 28500 Vermeuillet, Tél. : 37.46.29.42.

C 128/64, à tous ceux pour qui News n'est pas forcément un label, je propose contact sérieux pour échange ou achat jeux demo utilitaires. Fred DUPOSSÉ, 26, avenue des Sablons, apt 25E, 91390 Grigny, Tél. : 95.06.83.42.

Atari 520 cherche contact pour échange news. Possède: Space Harrier, Manoir, Frozards, Overlander. Réponse rapide. Envoyez liste (SF et DF). Michel SQUINABOL, 25, chemin du Sap, 74400 Chamonix, Tél. : 50.53.45.86.

Recherche sur Atari 520 STF (DF), contact sérieux pour échanges ou achats de news. Envoyez liste. Réponse assurée. Philip BREAC, La parade, Jouvet, 13080 Aven-Provence.

Amiga 500 cherche contact double pour échange divers: Exolon, Manoir M., etc. Liste (entre 2.20 F). Amiga 1628 vende logici. à très bas prix. Bernard BARANOWSKI, 2, rue Marcel-Cochin, entrée 7, bâtiment « Girafles », 62210 Avion.

Amiga 500 échange prgs récents. News cherché (contat double), vende pour C 64 cartouche MK 4, programmeur. Ecrivez liste news... Cherche liens Atari à news de 100 F. Vends C 128 + 1630 + nbx jeux (87) : 1500 F. Chanh NGUON, 8, Les Nouveaux-Horizons, 78900 Elancourt.

Echange pour ST simple et double lecteur int. ou ext. disq. anti-virus contre 7 disq. virage et frais d'envoi. Frédéric VANDRES, 84, rue St-Gervais, 79000 Rouen.

Recherche contacts sérieux pour échanges de jeux (dernières news), correspondance rapide assurée. Envoyez vos listes ou téléphones à : Sébastien BOSSON, 5, rue du Grand-Champ, village de Opre, 63540 Romagnat (Auvergne), Tél. : 73.87.53.88.

C 64 échange nbx news. Je rassemble depuis 18 disq. copies de news tout frais ou presque. La mois d'été: Captain Blood, Barbarian II... David BOZZINI, 3, chemin de la Croix, 1298 Coligny, Genève, Suisse, Tél. : 76.12.41. Pour téléphone, n'oubliez pas l'indicateur.

Echange ou vende bas prix nbx jeu pour Atari ST en simple cas. Possède news, à bonnet ST for ever. Frédéric HOJET, 4, rue Georges-Kirsch, 91390 Grigny, France.

Echange jeux sur C 64 (disq.). Possède: Simbad, Test Drive, Brouck, + nbx softs. Réponse assurée. Frédéric BERTIN, 18, rue Auguste-Baudouin, 90250 Hérouville.

Cherchez contacts sur Amiga pour échange dans le monde entier. Réponds à tous les appels sur amica. Philippe MA, 5, ville d'Enis, 75013 Paris, Tél. : 46.82.41.26 (après 18 h).

C 64 (disq.) échange news. Contact sérieux, réponse assurée à 100 %. Envoyez listes! Possède: Beyond Ice, Target Ren., Olymp: Cha., Biomic Com., IQ... Martin-Nicola GARAT, 1, allée des Noisetiers, 57520 Courcelles-Chassay, Tél. : 87.84.23.90.

Amiga 500, cherche contacts pour échanges sérieux et détaillés de news. Envoyez vos listes, réponse assurée. Nicolas MICHEL, 7, rue des Remparts, 67400 Fort-Louis, Tél. : 88.96.42.11.

Cherche contacts sérieux sur C 64/128 pour échanges hot news sur région Nantes (disq., only). Echange aussi liste en tout genre. Appalo-Indi / Pierre MOREAU, 38, rue du Stade, 44220 Coussour, Tél. : 40.86.33.37.

Echange C 64 (disq.). Possède: Ocean Ranger, Denier Friska... Téléphoniez. Stéphane, Tél. : 89.44.57.49.

Amiga cherche contact pour échanges divers. Poss. Hot news et util. Débutants accueillis. Cherche contacts sérieux sous MS-Dos. Merci Jean-Marc PEYNAUD, Villefr, 17360 St-Aigulin, Tél. : 46.04.14.72.

Atari 520 ST cherche contact sérieux. Echange ou achète jeux utilitaires et logiciels. Réponse assurée sur envoi de liste.

Echange news sur ST (Virus, Starjet 2, Elemental...). Réponse assurée 100 %. Vds C 64 + K7 + 1541 + 8V9 + livres + joystick + jeux (toutes les nouveautés) : 2900/3000 F. Informations sur demande pour C 64 ou Atari. I'm waiting for you. Frédéric NATALI, 242, rue Grande, 77300 Fontainebleau.

Echange jeux sur C 64. Je cherche: Intern, Soccer, Carrier Command, etc. Je possède: Blonic Commando, Nebulus, 3 Strogas, Cybermold, les 3 Band's Tales, etc. Didier URANGA, 20, lotissement Argis, 94210 Guettary, Tél. : 68.54.87.10.

Echange FS 30 PC pour FS Amiga 500. Cherche dor. Sonix, cherche softs musique et softs simulation Amiga F 18 inter-jeux. Gilles JAMAIN, 20, rue de Colombers, 95100 Châtilleraud, Tél. : 49.21.97.51.

Echange news pour Apple II C sur Paris uniquement. Possède California Games, Test Drive, S. Sport Baseball, Baseball, Dem Sword, etc. Charles CHAN, 1, square Raymond, 75016 Paris, Tél. : 42.88.13.14.

Echange logiciels pour MSX sur disq. Eric BAZIAN, « La Butte-Ronde », rue René-Cassin, 34200 Sète.

Echange buggy radocommande avec 2 batteries contre console Sega, Nintendo, Matel, Atari ou Vectris avec cartouches. Jean-Eric MUSSET, 52, rue du 4-Septembre, 13200 Arles, Tél. : 06.93.14.70 (int. h. r.).

Nouvel Atari 520 ST (DF) cherche contacts / éducatifs, jeux, utilitaires, recommandations, matériel. Philippe FOUACHE, Pionniers-des-Prodrons, 84400 Gargas.

Echange pour C 64 jeux anciens ou récents en K7 uniquement. Envoyez listes. Réponses assurées. Pas sérieux s'abstenir. Pierre DUSART, 12, avenue des Florides, 44300 Saint-Herblain, Tél. : 40.76.62.20.

Echange et cherche softs. Possède news. Cherche drive 3.5 pouces DF pour 520 ST. Contacts sérieux. Recherche aussi utilitaires. Eric LANGLADE, rue Nationale, 19170 Bugat, Tél. : 66.85.44.12.

Echange urgent / Diskmaster contre International Soccer. Possède news / Overlander, Gauntlet 2 + nbx utilitaires. Pas sérieux s'abstenir. David LECAM, Le Thausau-Gorin, 89140 Poin-sur-Yonne, Tél. : 36.67.01.89.

Echange ou vende nouveautés pour Atari ST (1943, Matel, Pit, Powerdrome, DayVoy Thompson, etc.). Contactez-moi. Réponse assurée. Laurent BOURMEDDANE, 9, avenue de la Redonne, 92800 Asnières.

Echange ou vende news sur Amiga. Accepte débutants mais cherche surtout les groupes. Sand Djerman, 33, rue Jules-Guesde, 92300 Levallois-Perret, Tél. : 47.31.40.61.

C 64 disc, cherche contacts sérieux pour échanges. Possède Hawkeye, Pawn, Glara Saser, Simbad, Mickey Mouse, 3 Strogas, Déjà vu, Cybermold, Platoon. Jean-Louis BOUSQUET, 42, La Lavant, 34570 Saint-Bres.

Echange jeux pour Spectrum 128 et 48 K. Possède : Renegade, Barbarian II, etc. Trémor, Isati... (liste associations en tout). Envoyez vos listes. Jérôme GUICHARD, 33, rue Grande-les-Evremes, 77300 La Châtelet-en-Brie.

Echange jeux pour C 128 et cherche Demos musiques, utilitaires. Thierry BOUTONNET, 46, rue de l'Anchoisne-Eglise, 67790 Gumbheim, Tél. : 88.96.42.78.

Vends ou échange news Amiga + C 64 / Typhoon, Double Dragon, Last Ninja 2, Our Run. Contats pyruvies, fournir listes s.v.p. Thierry-Jean HANCE, 1, rue Abbé-Fridot, 54400 Longwy-Haut, Tél. : 62.22.26.34.

Echange programmes sur Amiga 500 et PC (news ou autres). Possède: Starjet II, Virus, Battle Chess, etc. Envoyez liste pour réponse assurée. Disques acceptés. Arnaud BLACVOET, 21, rue Pierre-Cuvillier, 95900 Aubry-les-Valenciennes, Tél. : 27.41.81.41.

Echange logiciels pour Amiga 500 (dans le Nord et Pas-de-Calais uniquement). Manuel CEGARRA, 107, cité Briques, 62117 Brébérès, Tél. : 27.38.39.43.

Echange ou vende hot news pour Amiga 500. Réponse assurée à 100 %, décaimas. Amiga ancien wants to contact other Amiga users, send lists to : Olivier FLAMION, 16, rue du Jura-Cornes, 54400 Longwy.

Cherche Modem à tout prix pour Amiga (carte soft). Echange softs. Echange, vende toutes news (échanges étrangers) / Cherche Modem, isolante archaïque. Possède tout sur le meilleur micro. Cherche périph. I Si vous êtes une bête en assembleur (Amiga) ou graphisme ou Music, écrivez-moi vite (à chance de vous voir!). Vincent BASSI, 12, rue des Roses, 57600 Metz, Tél. : 87.65.58.80.

Echange logiciels sur Atari 520 ST (DF). Réponse assurée. Envoyez liste news... Cherche liens Atari à news de 100 F. Vends C 128 + 1630 + nbx jeux (87) : 1500 F. Chanh NGUON, 8, Les Nouveaux-Horizons, 78900 Elancourt.

Echange pour ST simple et double lecteur int. ou ext. disq. anti-virus contre 7 disq. virage et frais d'envoi. Frédéric VANDRES, 84, rue St-Gervais, 79000 Rouen.

Recherche contacts sérieux pour échanges de jeux (dernières news), correspondance rapide assurée. Envoyez vos listes ou téléphones à : Sébastien BOSSON, 5, rue du Grand-Champ, village de Opre, 63540 Romagnat (Auvergne), Tél. : 73.87.53.88.

C 64 échange nbx news. Je rassemble depuis 18 disq. copies de news tout frais ou presque. La mois d'été: Captain Blood, Barbarian II... David BOZZINI, 3, chemin de la Croix, 1298 Coligny, Genève, Suisse, Tél. : 76.12.41. Pour téléphone, n'oubliez pas l'indicateur.

Echange ou vende bas prix nbx jeu pour Atari ST en simple cas. Possède news, à bonnet ST for ever. Frédéric HOJET, 4, rue Georges-Kirsch, 91390 Grigny, France.

Echange jeux sur C 64 (disq.). Possède: Simbad, Test Drive, Brouck, + nbx softs. Réponse assurée. Frédéric BERTIN, 18, rue Auguste-Baudouin, 90250 Hérouville.

Cherchez contacts sur Amiga pour échange dans le monde entier. Réponds à tous les appels sur amica. Philippe MA, 5, ville d'Enis, 75013 Paris, Tél. : 46.82.41.26 (après 18 h).

C 64 (disq.) échange news. Contact sérieux, réponse assurée à 100 %. Envoyez listes! Possède: Beyond Ice, Target Ren., Olymp: Cha., Biomic Com., IQ... Martin-Nicola GARAT, 1, allée des Noisetiers, 57520 Courcelles-Chassay, Tél. : 87.84.23.90.

Amiga 500, cherche contacts pour échanges sérieux et détaillés de news. Envoyez vos listes, réponse assurée. Nicolas MICHEL, 7, rue des Remparts, 67400 Fort-Louis, Tél. : 88.96.42.11.

AMSTRAD			
1512 SD mono	4953		
1512 SD couleur	6938		
1512 DD mono	6607		
1512 DD couleur	8593		
1640 SD mono	6387		
1640 SD couleur	9695		
1640 DD mono	8041		
1640 DD couleur	11350		
1640 HD 20 mono	11020		
1640 HD 20 couleur	14328		
SUPER			
1512 SD mono			
+ carte 20 Mo			
+ 3 logiciels pro			
+ imprimante 80 col.			
		9800	
DISQUETTES			
10 DF/DD	10 DF/DD		
5" 1/4	3" 1/2		
30 F	90 F		
REPRISE POSSIBLE DE VOTRE ANCIEN MICRO - CRÉDIT - DÉTAXE - VENTE PAR CORRESPONDANCE - PRIX T.T.C.			

Cherchez contacts sérieux sur C 64/128 pour échanges hot news sur région Nantes (disq., only). Echange aussi liste en tout genre. Appalo-Indi / Pierre MOREAU, 38, rue du Stade, 44220 Coussour, Tél. : 40.86.33.37.

Echange C 64 (disq.). Possède: Ocean Ranger, Denier Friska... Téléphoniez. Stéphane, Tél. : 89.44.57.49.

Amiga cherche contact pour échanges divers. Poss. Hot news et util. Débutants accueillis. Cherche contacts sérieux sous MS-Dos. Merci Jean-Marc PEYNAUD, Villefr, 17360 St-Aigulin, Tél. : 46.04.14.72.

Atari 520 ST cherche contact sérieux. Echange ou achète jeux utilitaires et logiciels. Réponse assurée sur envoi de liste.

Echange news sur ST (Virus, Starjet 2, Elemental...). Réponse assurée 100 %. Vds C 64 + K7 + 1541 + 8V9 + livres + joystick + jeux (toutes les nouveautés) : 2900/3000 F. Informations sur demande pour C 64 ou Atari. I'm waiting for you. Frédéric NATALI, 242, rue Grande, 77300 Fontainebleau.

Echange jeux sur C 64. Je cherche: Intern, Soccer, Carrier Command, etc. Je possède: Blonic Commando, Nebulus, 3 Strogas, Cybermold, les 3 Band's Tales, etc. Didier URANGA, 20, lotissement Argis, 94210 Guettary, Tél. : 68.54.87.10.

Echange FS 30 PC pour FS Amiga 500. Cherche dor. Sonix, cherche softs musique et softs simulation Amiga F 18 inter-jeux. Gilles JAMAIN, 20, rue de Colombers, 95100 Châtilleraud, Tél. : 49.21.97.51.

Echange news pour Apple II C sur Paris uniquement. Possède California Games, Test Drive, S. Sport Baseball, Baseball, Dem Sword, etc. Charles CHAN, 1, square Raymond, 75016 Paris, Tél. : 42.88.13.14.

Echange logiciels pour MSX sur disq. Eric BAZIAN, « La Butte-Ronde », rue René-Cassin, 34200 Sète.

Echange buggy radocommande avec 2 batteries contre console Sega, Nintendo, Matel, Atari ou Vectris avec cartouches. Jean-Eric MUSSET, 52, rue du 4-Septembre, 13200 Arles, Tél. : 06.93.14.70 (int. h. r.).

Nouvel Atari 520 ST (DF) cherche contacts / éducatifs, jeux, utilitaires, recommandations, matériel. Philippe FOUACHE, Pionniers-des-Prodrons, 84400 Gargas.

Echange pour C 64 jeux anciens ou récents en K7 uniquement. Envoyez listes. Réponses assurées. Pas sérieux s'abstenir. Pierre DUSART, 12, avenue des Florides, 44300 Saint-Herblain, Tél. : 40.76.62.20.

Echange et cherche softs. Possède news. Cherche drive 3.5 pouces DF pour 520 ST. Contacts sérieux. Recherche aussi utilitaires. Eric LANGLADE, rue Nationale, 19170 Bugat, Tél. : 66.85.44.12.

Echange urgent / Diskmaster contre International Soccer. Possède news / Overlander, Gauntlet 2 + nbx utilitaires. Pas sérieux s'abstenir. David LECAM, Le Thausau-Gorin, 89140 Poin-sur-Yonne, Tél. : 36.67.01.89.

Echange ou vende nouveautés pour Atari ST (1943, Matel, Pit, Powerdrome, DayVoy Thompson, etc.). Contactez-moi. Réponse assurée. Laurent BOURMEDDANE, 9, avenue de la Redonne, 92800 Asnières.

Echange ou vende news sur Amiga. Accepte débutants mais cherche surtout les groupes. Sand Djerman, 33, rue Jules-Guesde, 92300 Levallois-Perret, Tél. : 47.31.40.61.

C 64 disc, cherche contacts sérieux pour échanges. Possède Hawkeye, Pawn, Glara Saser, Simbad, Mickey Mouse, 3 Strogas, Déjà vu, Cybermold, Platoon. Jean-Louis BOUSQUET, 42, La Lavant, 34570 Saint-Bres.

Amiga 500, cherche contacts pour échanges sérieux et détaillés de news. Envoyez vos listes, réponse assurée. Nicolas MICHEL, 7, rue des Remparts, 67400 Fort-Louis, Tél. : 88.96.42.11.

Cherchez contacts sérieux sur C 64/128 pour échanges hot news sur région Nantes (disq., only). Echange aussi liste en tout genre. Appalo-Indi / Pierre MOREAU, 38, rue du Stade, 44220 Coussour, Tél. : 40.86.33.37.

Echange C 64 (disq.). Possède: Ocean Ranger, Denier Friska... Téléphoniez. Stéphane, Tél. : 89.44.57.49.

Amiga cherche contact pour échanges divers. Poss. Hot news et util. Débutants accueillis. Cherche contacts sérieux sous MS-Dos. Merci Jean-Marc PEYNAUD, Villefr, 17360 St-Aigulin, Tél. : 46.04.14.72.

Atari 520 ST cherche contact sérieux. Echange ou achète jeux utilitaires et logiciels. Réponse assurée sur envoi de liste.

Echange news sur ST (Virus, Starjet 2, Elemental...). Réponse assurée 100 %. Vds C 64 + K7 + 1541 + 8V9 + livres + joystick + jeux (toutes les nouveautés) : 2900/3000 F. Informations sur demande pour C 64 ou Atari. I'm waiting for you. Frédéric NATALI, 242, rue Grande, 77300 Fontainebleau.

Echange jeux sur C 64. Je cherche: Intern, Soccer, Carrier Command, etc. Je possède: Blonic Commando, Nebulus, 3 Strogas, Cybermold, les 3 Band's Tales, etc. Didier URANGA, 20, lotissement Argis, 94210 Guettary, Tél. : 68.54.87.10.

Echange FS 30 PC pour FS Amiga 500. Cherche dor. Sonix, cherche softs musique et softs simulation Amiga F 18 inter-jeux. Gilles JAMAIN, 20, rue de Colombers, 95100 Châtilleraud, Tél. : 49.21.97.51.

Echange news pour Apple II C sur Paris uniquement. Possède California Games, Test Drive, S. Sport Baseball, Baseball, Dem Sword, etc. Charles CHAN, 1, square Raymond, 75016 Paris, Tél. : 42.88.13.14.

Echange logiciels pour MSX sur disq. Eric BAZIAN, « La Butte-Ronde », rue René-Cassin, 34200 Sète.

Echange buggy radocommande avec 2 batteries contre console Sega, Nintendo, Matel, Atari ou Vectris avec cartouches. Jean-Eric MUSSET, 52, rue du 4-Septembre, 13200 Arles, Tél. : 06.93.14.70 (int. h. r.).

Nouvel Atari 520 ST (DF) cherche contacts / éducatifs, jeux, utilitaires, recommandations, matériel. Philippe FOUACHE, Pionniers-des-Prodrons, 84400 Gargas.

Echange pour C 64 jeux anciens ou récents en K7 uniquement. Envoyez listes. Réponses assurées. Pas sérieux s'abstenir. Pierre DUSART, 12, avenue des Florides, 44300 Saint-Herblain, Tél. : 40.76.62.20.

Echange et cherche softs. Possède news. Cherche drive 3.5 pouces DF pour 520 ST. Contacts sérieux. Recherche aussi utilitaires. Eric LANGLADE, rue Nationale, 19170 Bugat, Tél. : 66.85.44.12.

Echange urgent / Diskmaster contre International Soccer. Possède news / Overlander, Gauntlet 2 + nbx utilitaires. Pas sérieux s'abstenir. David LECAM, Le Thausau-Gorin, 89140 Poin-sur-Yonne, Tél. : 36.67.01.89.

Echange ou vende nouveautés pour Atari ST (1943, Matel, Pit, Powerdrome, DayVoy Thompson, etc.). Contactez-moi. Réponse assurée. Laurent BOURMEDDANE, 9, avenue de la Redonne, 92800 Asnières.

Echange ou vende news sur Amiga. Accepte débutants mais cherche surtout les groupes. Sand Djerman, 33, rue Jules-Guesde, 92300 Levallois-Perret, Tél. : 47.31.40.

PETITES ANNONCES

Pour toute insertion, écrivez dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espace, avec un maximum de 8 lignes). Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal; vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous contacter directement. Nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation forfaitaire au frais de 65 F pour toutes les catégories de petites annonces. Vous jurez

donc pour toute annonce un règlement par chèque bancaire à l'ordre de TILT ou chèque postal (CCP Paris 89001 192).
L'insertion d'une petite annonce est gratuite pour les abonnés, à condition qu'ils joignent à leur envoi (feuille(s) d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnements à TILT).
 Nous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner accompagné de votre règlement précédant la parution à Tilt : 2, rue des Italiens, 75009 Paris.

RUBRIQUE CHOISIE :

ACHATS

VENTES

ÉCHANGES

CLUBS

NOM : _____
 PRÉNOM : _____
 ADRESSE : _____
 TEL. : _____

ATTENTION! PAS LES POLES
 LES RUPTURES DE STOCK DE FIN ANNÉE
 DISQUES 5 1/4 3 1/2 5 1/4
 100 F
 200 F
 300 F
 400 F
 500 F
 600 F
 700 F
 800 F
 900 F
 1000 F

valermike COMMANDEZ au 36-15 ACS & VALER

206, rue Lafayette -75010 PARIS 16 (1) 48 03 33 11 +

Un professionnel au service du particulier...

↑ ATARI	Commodore C	AMIGA C	AMSTRAD
UNITÉS CENTRALES 520 STF - MONITEUR SM 1425 3490,00 F 520 STF - MONITEUR SM 1425 5490,00 F 1040 STF - MONITEUR SM 125 5950,00 F 1040 STF - MONITEUR SM 1425 7450,00 F	UNITÉS CENTRALES CG4M - GEOS 1490,00 F C2 1250 + JANE 3950,00 F	UNITÉS CENTRALES AMIGA 500 + MONITEUR 1084 4725,00 F AMIGA 500 7500,00 F AMIGA 2000 9770,00 F AMIGA 2000 + MONITEUR C 14190,00 F	UNITÉS CENTRALES CPC 464 MONO LECT K7 1990,00 F CPC 464 COUL LECT K7 2900,00 F CPC 6128 MONO LECT DISC 2950,00 F CPC 6128 COUL LECT DISC 3990,00 F
MONITEURS MONOCHROME HPLM 124 1490,00 F MONITEUR COLLEUR HR 2990,00 F	MONITEURS 1802 COUL AS (40 COL) 2950,00 F 1084 COUL HR 2950,00 F	MONITEURS 1802 COUL AS (40 COL) 2950,00 F 1084 COUL HR 2950,00 F	VOTRE COMMANDE SUR SIMPLE APPEL
LECTEURS LECTEUR EXTERNE MC 220 1650,00 F LECTEUR 10 129 1950,00 F	LECTEURS LECTEUR K7 1530 250,00 F LECTEUR DISC 1544 2380,00 F LECTEUR DISC 1571 2380,00 F	LECTEURS LECTEUR A 010 1890,00 F "10" "16" "16" MUMBARA 2190,00 F	LECTEURS DISCO DD1 1990,00 F TOUTE LA LIBRAIRIE AU 16 (1) 48.03.33.11
PÉRIPHÉRIQUES CITIZEN 1201 1890,00 F STAR LD 10 MONO 2890,00 F STAR LC 10 COULEUR 3990,00 F	PÉRIPHÉRIQUES CITIZEN 1201 1890,00 F STAR LD 10 MONO 2890,00 F MIPS 1250 2890,00 F SOURIS pour 64 et C 128 3990,00 F	PÉRIPHÉRIQUES Flash NOËL LA CONSOLE SEGA + 2 CARTOUCHES 990 F	PÉRIPHÉRIQUES DMC 8160 1690,00 F BOITEUR DE JOYSTICK 100,00 F
CONSOMMABLES DISQUETTE 3" 1/2 Unité 9,95 F FREE BOOT 490,00 F COULEUR DE JOYSTICK 130,00 F CABLE PÉRIEL 140,00 F INVER. MONT. MONOCOUL 250,00 F MANETTE DE JEU OS II 60,00 F HUISSE MONITEUR 90,00 F OS TURBO 359,00 F	CONSOMMABLES DISQUETTE 3" 1/4 Unité 4,00 F MUSÉE LECT. DE DISC 1544 70,00 F FLUBAN MIPS 100 100,00 F FLUBAN CITIZEN 1201 100,00 F BOUCHE MONTEUR 90,00 F POWER CARTRIDGE 490,00 F	CONSOMMABLES CABLE PÉRIEL PÉRIEL 159,00 F EXTENSION MEMOIRE A 250 690,00 F PHASEUR 539,00 F CABLE LECTEUR SIMULATOR 119,00 F SOURIS 82 AMIGA 270,00 F CABLE STANDARD 450,00 F	CONSOMMABLES DISQUETTE 3" Unité 16,90 F CRAYON OPTIQUE 999,00 F RUBAN COMP 200 103,00 F RUBAN COMP 90 66,00 F MANETTE DE JEU OS II 60,00 F MAIN CRYSTAL POWER PLAY 193,00 F BOITE DE REST 10 DISC 2 80,00 F BOITE DE REST 10 DISC 3 190,00 F PAPER SUPPORT 2000 FEUI 190,00 F SUPPORT IMPRIMANTE 229,00 F
FETONS ENSEMBLE NOTRE ARRIVÉE SUR MINITEL TAPEZ 36-15 ACS & VALER ET Gagnez UN AMSTRAD CPC 6128	PROFITEZ DES SUPER-PROMOS POUR NOËL - 10 % SUR TOUS LES JEUX, ACCESSOIRES ET IMPRIMANTES	LES PROMOS DU MOIS LE PACK ATARI : UC 520 STF + MONITEUR HR SM124 + 3 LOGICIELS - 5690 F 4 990 F LE PACK AMIGA : UC AMIGA 500 + MONITEUR 1802 COUL AS (40 COL) + IMP. CITIZEN 1200 - 6760 F 7 990 F	
LOGICIELS STARBUDDER II 285,00 F SCRIPET 229,00 F 5 STARS OCEAN 262,00 F CARTWAY 250,00 F GUNSHIP 272,00 F GUNSHIP MASTER 278,00 F SUPER HANG ON 220,00 F LUMBARO RALLY 298,00 F GUNSHIP 248,00 F ELITE 300,00 F INTERNATIONAL KARATE + PUFFYS SAGA 264,00 F	LOGICIELS ARMALTY 180,00 F BARBARIAN II 120,00 F RAMBO 143,00 F MURDER IN THE MEXICAN 150,00 F GUNSHIP 180,00 F RABBIT 150,00 F FRISBER RABBIT NC	LOGICIELS PACMAN 310,00 F GAMES OVER 262,00 F GALACTIC CONQUEROR 278,00 F ANTICRIP 290,00 F BALLCHESSE 300,00 F ROCKY RABBIT 180,00 F INTERNATIONAL SOCCER 250,00 F FERRARY FORMULE I 99,00 F MURDER IN THE MEXICAN 190,00 F DE LUXE PAINT 670,00 F PHOX PAINT 950,00 F	LOGICIELS FRANK BRUNO BIG BOX 220,00 F GAMES OVER 262,00 F GUNSHIP 228,00 F ANTICRIP 290,00 F FISHTN'THROSS 220,00 F TITAN 180,00 F SAVAGE 205,00 F RASTAN (C) 99,00 F DE LA TRAVN 190,00 F COLLECTION KONAMI 200,00 F HISTORY IN THE MAKING 324,00 F DALEY THOMPSON 180,00 F

36.15 CODE TILT JOUEZ ET GAGNEZ

Du 1^{er} au 14 décembre:
 Faites tourner le jackpot et gagnez
 une mini-télévision Mot Clé: JACK.
 Pendant tout le mois de décembre,
 gagnez un walkman par semaine
 en jouant au RALLY. Mot Clé: RALLY

Vends Amstrad CPC couleur (1 an) + jeux + jup. 2000 F Michel ou Jean-Pierre GRESLET, 2, rue du Wisconsin, 91100 Mussy. Tél. 06.11.59 Supra 124
 Vends CPC 6128 mono + adaptateur couleur + 20 jeux dans + ordinateur/joystick + doc. 2.800 F. Sébastien JOSEAU, 62, avenue des Pins, 92720 Agneux-Courtille. Tél. 23.47.04.14.
 Vends Amstrad CPC 464 mono + jeu Dragon et son imprimante à la. 1.900 F sébastien PERRAUD LAMARCHE, Chemin de la Basse d'Ongp 74117. 74.73.36.55.
 Vends Amstrad CPC 464 avec état neuf + matériel + 17 Bubble Bobble, Duxton, Bomber, Carmagedon, Au Wolf, etc., valeur 4500 F, vendu 2000 F. D. STRAZZULO, 98-Quais, Tél. 46.16.83.83.
 Vends Amstrad CPC 464 color, tous garantis, état neuf + jeu jup. (jeux nouveaux), Logitech, Game 101 + écran couleur, à tout 2500 F. A. TAVAN, Paris, Tél. 46.9.57.37.
 Vends CPC 464 couleur + 87.1800 F + div. + 3 jeux : 1.800 F + housse écran + clavier + joystick 1000 / 23 autres jeux, 1000 état exceptionnel. Thierry BARREVE, 8, av. Henri Barbusse, 69130 Vaulx-en-Velin, Tél. 78.18.16.16.
 Vends CPC 6128 664 - 17 disc 3 jup. Amstrad C12 virgins avec bobine plastique au prix de 180 F. THERRY MOUREY, 34, rue des Champs Croix, 21800 Chevigny-Sancerre, Tél. 86.48.04.41.
 133 logiciels originaux pour Amiga 500 dont FBI intercepter, 180 F. Carole Command, 1015, Stigalier, 130 F. THERRY MOUREY, 34, rue des Champs Croix, 21800 Chevigny-Sancerre, Tél. 86.48.04.41.
 Vends Amstrad CPC 464 + mon. monoécran + 40 jeux (101) + 20 jeux à jouer (jeux, jeux à 2, Super 7, Top Gun) + tout 1700 F. A. Raphaël PESSEY, le Familiador, 74200 Chamois. Tél. 78.62.47.53.
 Vends 12 jeux C12 pour Amstrad CPC remplis de jeux : 23 F (jeux à la. Les jeux demandés (jeux en stock pour réponse 24 h). Cédric MOCHNER, 1, rue de Thales, 22000 Brest.
 Vends Amstrad CPC 6128 color + 25 disc (10 jup) + logo et CDP + matériel neuf + 8 jeux, à tout très bon état, vendu 2100 F. Ugo BASTULLO, 4, rue de Minard, 75012 Paris, Tél. 46.96.77.13 Supra 17 N 20.
 Vends Amstrad pc 6128 664 mono + logiciel PC traitement de texte + logiciel à base de données + jeux + livre, prix 4300 F. 680 euros. THERRY PÉDURE, 53, rue de la Grange aux Herbes, 76100 Telle, Tél. 42.41.04.04.
 Vends Amstrad PC 1512 612 Co + monit. color + souris + double tête + logiciel (jeux etc.) + 86.000 F. 22 ans + diplôme 5000 F. Jean-Luc, Tél. 46.86.23.43 Supra 10 N.

MATÉRIEL NEUF GARANTI DEUX ANS
 Paiement
 EN 4 MENSUALITÉS
 DOSSIER CREDIT CREDIT IMMEDIAT
 TARIF COLLECTIVITES
 RÉDUCTIONS ETUDIANTS
 REVISION ET REPARATION DE TOUTS TYPES DE MATÉRIEL

BON DE VALERMIKE : catalogue gratuit sur simple appel... DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS 0
 à retourner à VALERMIKE VPC - 206, Rue Lafayette 75010 PARIS

Nom _____ Prénom _____ N° _____ Rue _____
 Code Postal _____ Ville _____ Tél. _____

Précisez votre ordinateur : ATARI COMMODEORE AMIGA AMSTRAD

ARTICLE	Précisez : K7 <input type="checkbox"/> Disq <input type="checkbox"/>	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANT TTC
LIVRAISON POSTE 35 F - TRANSPORTER 65 F				TRANSPORT
LIVRAISON SUR 48 H (SUR STOCK)				TOTAL TTC

Cjoint, règlement par : CHEQUE CCP CONTRE REMBOURSEMENT
 CB n° _____ Date de validité _____ Signature _____

"Allo, allo... Ici la Terre... J'appelle fusée lunaire..." Pas de réponse...



TINTIN SUR LA LUNE



"Allo, station de contrôle ? Ici fusée lunaire, c'est Tintin qui vous parle. Je viens de reprendre connaissance. Tout semble normal, nous reprenons le contrôle de la fusée."

Aux commandes de la fusée, avec Tintin et ses compagnons, vous allez revivre "la plus étonnante aventure que le monde ait connue" jusqu'alors : le premier voyage sur la Lune.

Réussirez-vous à piloter la fusée rouge et blanche dans l'espace et à guider son alunissage ? Arriverez-vous à capturer le Colonel Jorgen, le traître qui a décidé de saboter l'expédition ? Pourrez-vous trouver les commandes qui rétablissent la pesanteur normale, alors que vous flotez et rebondissez un peu partout dans la fusée ? Parviendrez-vous à désamorcer les bombes à retardement et à libérer vos compagnons pour enfin sortir de la fusée et faire le premier pas sur la Lune ? Tout cela, vous le saurez très bientôt en jouant avec Tintin sur la Lune, le premier jeu sur micro d'après les albums de Hergé... Avant Armstrong, il y a eu Tintin et peut-être que maintenant il y aura... vous !

Disponible sur : AMIGA, AMSTRAD, THOMSON, ATARI ST sur 2 disquettes.

Pour de plus amples renseignements, coupez et renvoyez ce bon dès aujourd'hui à l'adresse suivante :

INFOGRAMMES
84, rue du 1^{er} Mars-1943
69628 VILLEURBANNE
CEDEX

Nom _____
Adresse _____
_____ Ville _____
Machine : K7 DK



TI-61