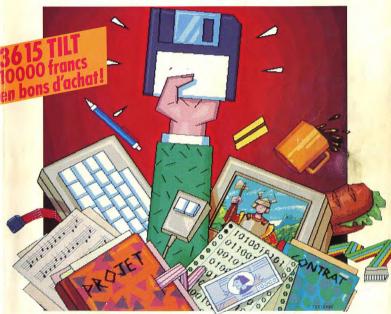
TOUS MICROLOISIRS



EXCLUSIF! Comment devenir programmeur professionnel! • Pirates: le filet se resserre • Scoop: Lucky, Dragon's Slayer ... • Super-comparatif: les meilleurs jeux de combat • Dément: Blood Money et Forgotten Worlds! • 12 pages de P.A. •



TILT MICROLOISIRS

2, rue des Italiens, 75440 Paris, Cedex 09 Tél.: (1) 48-24-46-21, Télex: 643932 Edimondi Abonnements: tél.: (1) 64-38-01-25.

RÉDACTION Rédacteur en chef

Directour artistique Secrétaire de rédaction Grazia Valle

Chefs de rubrique Mathieu Brisou, Jean-Loup Renault

Rédaction Dany Boolauck, Jean-Philippe Delalandre

Maquette Christine Gourdal, Yasmine Chabert

Photographe François Julienne

Secrétariat

Ont collaboré à ce numéro Acidric Beiriou, Carsten Borgmeier, Diabolik Buster, Eric Caberia, Daniel Clairet, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Oliver Hautefeuille, François Hermelin, Alain Huyghues-Lacour, Juju, Laurent Lenchantin, Jean-François Millet, Gilles Nicolas, Olivier Rogé, Olivier Scamps,

Charles Viloutees, Olivier Hoge, Gives A. Call Bröme Tesseyre, Pierre-Olivier Vincent, Charles Viloutreix, Alex Zenou. MINITEL 3615 TILT

Chef de rubrique

ADMINISTRATION-GESTION 2, rue des Italiens, 75009 Paris. Cedex 09 T&L: (1) 48,24,46,21.

Directeur de la publicité

Chef de publicité

Assistante Exécution

Sonhie Bazir

Ventes
SOC. Philippe Brunie, Chef des ventes
24, bd Poissonnière, 75009 Paris.
Tél.: (1) 45,23,25,60.

Service abonnements Tél.: (1) 64,38.01.25.

1eL: (1) 64.38.01.25.
France: 1 an (12 numéros): 215 F (TVA incluse).
Enange: 1 an (12 numéros): 302 F (train/bateau).
Turifs avior i nous consulant). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postali (3 volets) BP 53.
77932 Perthes. Cedex.

Promotion Isabelle Neuraud

Directeur administratif et financier

Fabrication Jean-Jack Vallet

Tilt Microloisirs » est un mensuel édité par

Editions Mondiales S.A. au capital Durse de la société: 99 ans à compier du 19/12/1980. Principal associé: Ségur Sage social: 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 9 Président-Directeur général:

Francis Morel Directeur déléqué

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication La responduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (coprajet) Till a l'interfette, les informations rédectionnelles publisés cana « Till-Microbiets » sont libere de toute publicié. Le sa natiens numéros de 718 sont diaponibles ILE Sérvice Abnomments 2, rue des tallanes, 75440 Paris Cedes 19. Les exemplaires de Till peuvent être conservés sous coffeet (70° port corprisi. Raghement antirple (par chèque ou mandat) à l'ordre de : TILT, 2, rue des lalaires, 75440 Paris Cedex (9). Traege de ce numéro » 92 000 exemplaires.

Couverture : Jérôme Tesseure avec Lucie Vidéographie

Directeur de la publication : Jean-Pierre ROGER -Dépôt légal : 1" trimestre 1989

Photocomposition et photogravure: H.E.I., 94700 Maisons-Alfort. Imprimeries: Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy "Distribution: N.M.P.- Numéro de commission paritaire: 64 671.

AVANT-PREMIERES Les graphismes saisissants

de Lucky, le dernier produit des Studios de Minuit, feront craquer les plus blasés. Ceux de Dragon's Slaver, tout aussi époustouflants, n'ont rien à leur envier. Héroïc fantasy, ensuite, avec Castle Warrior, un jeu d'arcade/aventure. Et pour finir en beauté, les nouveautés toutes fraîches, ramenées du European Computer Trade Show de Londres.

TILT JOURNAL Du remous chez les pirates

en France et à l'étranger! Dany Boolauck relate les tribulations policières de ces derniers mois. Pour corser la chose, voilà que l'on reparle de l'espionnage informatique. A côté de ce branlebas, la visite du Sicob n'engendre plus que mélancolie, surtout à la pensée des folies d'antan : la micro n'est plus ce qu'elle était! Sans oublier Kid's School, la présentation du CD Rom pour la console Nec...

ARCADES Premier vrai simulateur de conduite

sur borne d'arcade. Hard Drivin garantit des sensations fortes un réalisme jamais atteint jusqu'à maintenant!

Vous en aurez pour votre argent

Nº 67

avec le dernier titre de Psygnosis, Blood Money, un jeu d'arcade hallucinant, à se faire exploser les phalanges. Dans la même veine, la conversion du fameux jeu d'arcade Forgotten Worlds va mettre les nerfs des meilleurs joueurs à rude épreuve. A découvrir également : Mayday Squad, Robocop, Super Mario

Bros II. Abrams Battle Tank, Vindicators, Test Drive II, Fright Night, Voyager, Sargon IV, Highway Patrol, Stormtrooper, Raffles

ROLLING SOFTS S'il n'y avait que des hits,

il n'y aurait dans cette rubrique que des adaptations sur d'autres machines. Mais il y a aussi les passables, les moyens, les médiocres, les nuls et même les désastreux.

DOSSIER Profession: programmeur.

Derrière tous ces jeux magnifiques qui vous secouent les neurones se cachent des êtres mythiques : les programmeurs. Mais comment faire partie de la confrérie ? Combien gagnent-ils ? Quel âge ont-ils? Quelles études ont-ils suivies? Pour répondre à ces questions, et à bien d'autres, Olivier Hautefeuille s'est donné un mal fou : il fallait bien les décrocher de leurs machines pour les faire parler!

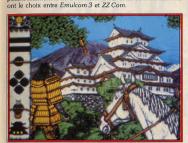
Code des prix utilisé dans Tilt : A=jusqu'à 99 F, B=100 à 199 F, C=200 à 299 F, D=300 à 399 F, E=400 à 499 F, F=plus de 500 F.

CHALLENGE Tête au carré pour karatéka raté.

A l'arme blanche ou à mains nues, le combat, la lutte, la boxe, le karaté la hagarre, la castagne, les rixes, les échauffourées de toutes sortes font l'objet de ce challenge mordant. Que le meilleur gagne!

CREATION Le plus illustre logiciel de dessin.

Deluxe Paint, sur Amiga, se voit ajouter de nouvelles fonctions et prend le nom de Deluxe Paint III. Il allie brillamment puissance et facilité d'emploi. Sur Atari ST, les programmeurs disposent maintenant de GFA Assembleur et les communicateurs



Lords of the Rising Sun; aventures au Pays du Soleil Levant.

SOS AVENTURE Lords of the Rising Sun,

une saga asiatique, entraîne votre Amiga dans un Japon médiéval où vous devez vous battre pour devenir le Shogun. Déjà Vu II est, sur ST, la suite d'une enquête policière bien noire, Hillsfar, un Donjons et Dragons mâtiné d'action pour C 64 et Kult, une aventure fantastique qui en fera voir de toutes les couleurs à votre Atari.

MESSAGE IN A BOTTLE Et s'il n'en reste qu'un,

ce sera Alain Huyghues-Lacour, qui s'est replongé dans le premier épisode de Last Ninja pour vous en offrir la solution complète. Jacques Harbonn soupire : il est arrivé au bout de Dungeon Master! Et toujours les tuvaux des lecteurs.

Les questions les plus cruciales du mois sont résolues par nos spécialistes, toujours à l'écoute de vos problèmes.



Un monstre si antipathique que Dragon's Slayer l'a rejeté!

TAM TAM Les infos de dernière minute. pour ceux qui veulent tout savoir avant tout le monde.

SESAME Les secrets de la programmation dévoilés les uns après les autres par Tilt, une rubrique signée

PETITES ANNONCES 12 pages de petites annonces pour vendre, échanger, acheter,



Décor fantastique et action frénétique caractérisent Blood Money.

Tous les logiciels de ce numéro classés par ordre alphabétique, pour retrouver facilement et en

un instant le jeu que vous cherchez.

Fnac:micro-informatique

Vous avez déjà vaincu 10 fois le dragon Ninja?



Changez de disquettes de jeux à la Fnac.

Le choix. Performants, fiables, récents et du meilleur rapport qualité-prix, les modèles d'ordinateurs sélectionnés par la Fnac satisfont à tous ces critères.

La Fnac propose ainsi un large choix des matériels les plus performants du moment et de leurs périphériques, adaptés à tous les besoins.

La logithèque. Le choix, c'est la logithèque, la première de France. Comme dans une bibliothèque, la Fnac a référencé et classé près de 5000 logiciels, souvent en libre-service. Si vous ne trouviez pas celui que vous cherchez, la Fnac vous le commande (sous réserve de sa disponibilité chez le fournisseur).

Le conseil. La Fnac vous écoute et vous conseille. Les vendeurs micro-informatique de la Fnac sont des spécialistes compétents, attentifs à vos besoins : en toute objectivité.

Les garanties. La Fnac offre en exclusivité à tout acheteur d'un système PC (clavier, unité centrale et moniteur) une assistance à domicile. Gratuit, ce contrat de maintenance garantit pendant un an une assistance téléphonique et l'intervention dans les 16 heures

ouvrées, à votre domicile ou bureau. La Fnac garantit pendant un an, pièces et maind'œuvre, tous les autres types d'ordinateurs.

Le crédit. Crédit classique, compte permanent, leasing: la Fnac met à votre disposition des solutions de crédit faciles, claires et rapides.



La Fnac 1^{re} en micro-informatique.

Minitel 36.15 Fnac



AMIGA

LISTYX.....

NOUVEAU

Service Réparation Express 13 boulevard Voltaire

> 75011 PARIS Métro: Oberkampf Tél.: 43.55.63.00

HORAIRES D'OUVERTURE DU LUNDI AU SAMEDI

CONSOLE NINTENDO

CONSOLE NINTENDO: + SUPER MARIO BROS + 2 MANETTES DE JEUX

+ CARLE PERITE

ROBOT

249

255

DE 10 H A 19 H

ATARI ST

MATERIEL

13579

2390 2790 3790

150 .79 .49 .95

520 STF + MONITEUR MONO 520 STF + MONITEUR COULEUR

IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

COCONUT 41, avenue de la Gr 75016 PARIS Ø

145/195

149/199 199/249 149/199

129/149 145/195 180/220 129/149 129/179 149/195

.145/169

110/180

129/169

129/169

95/135

89/145

95/14

89/139

99/149

99/145

125/145

149/195

89/139 89/139 95/145 89/139

109/165 145/145 .95/145

95/145

.99/149 .99/149 115/185

99/149 ULTIMA 5.

HICTORY OF MAYING

TAITO COIN OP

COLD SHIVED BRONZE

EADERBOARD PAR 4

KARATE ACES

GAME, SET & MATCH :
GAME, SET & MATCH 2
ALBUM EPYX
6 PACK VOL: 3

RARRARIAN (PSYGNOSIS)

AETERBURNER

BLASTEROIDS

BATMAN.

DADDADIAN

BARD'S TALES .

BARD'S TALES

CIRCUS GAMES

DOUBLE DRAGON DRAGON NINJA

ECHELON

CAVERMAN LIGHT YMPIC

CHUCK YEAKER FLIGHT ADV . CALIFORNIA GAMES

DEFENDER OF THE CROWN

FOOTBALL MANAGER 2 FLIGHT SIMULATOR II. NF

HUMAN KILLING MACHINE

INTERNATIONAL SOCCER

L'ARCHE DU CPT BLOOD

REAL GHOSTBUSTERS..... REBEL CHARGE CHICAMANGA

MENACE..... OPERATION WOLF

POWER AT SEA

POOL OF RADIANCE

PAC MANIA 95/145

> PIRATES RUN THE GAUNTLET RENEGADE 3.

BACK FM

D TYPE

SPEEDRAL

THE DEEP

T.K.O. TECHNOCOP

THUNDERRI ADE

WILLOW

ZAC MC KRACKEN

THE GAME WINTER EDT THE TRAIN TEST DRIVE

COAND DRIV CIRCUIT

GUERILLA WAR

CHESSMASTER 2000

EIST'N'THROTTLES

Métro Argentine

COMPILATIONS

SPECIAL ACTION

LA COMPIL OCEAN

LE MONDE DE L'ARCADI

LES GEANTS DE L'ARCADE 2

O GREAT GAMES 3

HISTORY IN MAKING

ES BEST D'US GOLD

STIPREME CHALLENGE

GOLD SILVER BRONZE LEADERBOARD PAR 3

COLLECTION KONAMI

CAME SET & MATCH

ALBUM FRYY

AIRBONE RANGE

ALIEN SYNDROMI ARTICFOX

BATMAN BARBARIAN (PSYGNOSIS) BARBARIAN 2

ARKANOID 2

BARD'S TALES CRAZY CARS 2

CHUCK YEAGER CIRCUS GAMES

DOUBLE DRAGON

FOOTBALL MANAGER 2 GALACTIC CONQUEROR

HEROES OF THE LANCE .

L'ARCHE DU CPT BLOOD MAXI BOURSE

LE MANOIR DE MORTEVILLE

DRAGON NINJA ECHELON.

GUERILLA WAR

LAST NINJA 2.

OPERATION WOLF

PHM PEGASUS

PIRATES

RAMBO 3

SKATE BALL

S.D.I....
THE DEEP

TECHNOCOP

TYPHOON

THE TOAIN

VIGII ANTGE

VICTORY ROAD WEC LE MANS

TIGER ROAD

PURPLE SATURN DAY

RENEGADE 3.....

REAL GHOSTBUSTERS

SOCCER MICROPROSE

HE GAME SUMMER ED

THE GAME WINTER ED

AFTERBURNER ARTURA

FIST' N' THROTTLES

OCEAN DYNAMITE TAITO COIN OP ...

CDACE ACE

AMSTRAD CPC

COCONUT

.145/160

129/149

140/100

130/100

129/179

.../195

95/145 95/145 120/195 /245 /245 95/160

00/189

99/149

95/145

149/189 .95/145 .95/145

490/590 120/189

139/189

99/149

145/195 125/145 120/160 ARKANOID

95/145

.../269

99/145

95/145 /260

120/190

120/189

95/145 95/145 95/145 95/145

00/140

II Y A CFUX OUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT COCONOI

ALBUM EPYX N.2 LES CLASSIQUES VOL.1 LES CLASSIQUES VOL.2

COCONUT GRENOBLE

PRECIOUS PREMIER CLES CLASS

ZOMBI . ZAC MC I

TOUS LE

	COM	MODORE 64	SPECT	RUM	PC 1512 & COMPATIBLES	COMPILATIONS :
rande-Armée 45.00.69.68 (Fermé le Lundi) REPOBLIQUE 13, boulevard V 75011 PARIS Ø Métro Oberkan		43.55.63.00 pf	34000 MO (FERMÉ L		8, COURS BERRI 38000 GRENOBLI TEL: 76.50.99.41	

OCEAN DYNAMITE !!

FRANCK BRUNG BIG

TAITO COIN OP ...

TOP 10 COLLECTIO

GAME SET & MATC

AIRBONE RANGER

DADDADIAN (PSVC

DOLLBLE DRAGON

HUMAN KILLING M

INTERNATIONAL S

OPERATION WOLF RENEGADE 3....

RUN THE GAUNTLE

ROAD BLASTER TIGER ROAD

THUNDERBLADE TERRORPODS . .

ATAR

AMERICAN ROAD

COLOSSUS CHES

FOOTBALLER OF

F 15 STRIKE EAR

NINJA MASTER

STEVE DAVIS SN

CDACE SHITTI

SPACE SHUTTLE SPY VS SPY TRII SPITFIRE ACE...

SOLO FLIGHT 2.

WINTER EVENS WINTER OLYMP

DESERT FAI COM

FOOTBALL

LODE BUNNER

ROBOTRON 2084

120 K 190 K 120 K 190 K 190 K 190 K 190 K

ZANY GOLF. 944 TURBO CUP. 688 ATTACK SUB.

DISPONIBLES EN MAGASIN (LISTE SUR DEMANDE).

EAGLE NEST .

BLUE MAX.

BOCKFORD

ACE OF ACES

DECATHLON . GAUNTLET .

VINDICATORS. WEC LE MANS

XENON

BOBOCOP

BAMBO 3

AFTERBURNER

ARKANOID 2

BATMAN BARBARIAN 2

IN CROWD) 169 IMANCE 160	SPECIAL ACTION	5 STARS
D149	AIRBONE RANGER245	ARCHIPELAGOS
145		ARCHIPELAGOS
3 BOX 145	APRILI 0 18 225	AIRBONE RANGER
125	RATTI FHAWKS 1942 245	ADVANCED RUGBY SIMULATOR
125 IZE 145	ACI ION SERVICE 1993 APOLLO 18 225 BATTLEHAWKS 1942 245 BARDARIAN (PSYGNOSIS) 345 BAD DUDES 295 BATLE TANK 295 BALANCE OF POWER 1990 340 DIALANDE SHIM ATTO 245	AFRICAN RAIDERS
N	BAD DUDES	AFTERBURNER BATTLEHAWKS 1942
CH129	BATTLE TANK	BATTLEHAWKS 1942
H 2 149	BALANCE OF POWER 1990 340	BUTCHER HILL
and the same of th	BILLIARD SIMULATOR 245	BLASTEROIUS
95	BATTLE CHESS245	BIO CHALLENGE
120	CAPONE	BALLISTYX
	CALIFORNIA GAMES195	BAAL
120	BILLIARD SIMULATUR 245 BATTLE CHESS 245 CAPONE 345 CALIFORNIA GAMES 195 CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED 245 CHESSMASTER 2000 290	DATMAN
95 NOSIS) 149 95 95 120	CHESSMASTER 2000	DARDATION Z
NOSIS) 149		CHICAGO 3016
	D.T. OLYMPIC CHALLENGE 245	CABEDNUID 3
95	DOUBLE DRAGON	COSMICS PIRATES
120	DEFENDER OF THE CROWN245	CDATY CARS 5
	D.T. OLYMPIC CHALLENGE 245 DOUBLE DRAGON 245 DEFENDER OF THE CROWN 245 FAST BREAK 290 F16 COMBAT PILOT 235 F19 385 F41 COM 430	BALLISTYX BAAL BATMAN BARBARIAN 2 BARBARIAN 2 BARD'S TALES CHICAGO 30 S CYBERNOID 2 COSMICS PIRATES CRAZY CARS 2 CHESSMASTER 2000 DRAGDO NINA
OCCER120	F16 COMBAT PILOT235	DRAGON NINJA
140	F19385	DE IA VII 2
	F19 383 FALCON 430 FALCON AT 445 FLIGHT SIMULATOR V3 450 SCENERY DISK L'UNITÉ 250 CL PRICEDUS 225	DOUBLE DRAGON
90	FALCON AT	DONGEON MASTER
RS110	FLIGHT SIMULATOR V3450	
95 95 120 95	SCENERY DISK L'UNITE250	EXPLORA
95	G.E. HUISHUIS	EXPLORA 2
	GOLD RUSH	EDROTTEN WORLDS
95	GUEHILLA WAR	FOFT
	GRAND PRIX CIRCUIT	F 16 COMBAT PILOT
95 120 95	SCENERY DISK L'OWITE 250 G.L. HOTSHOTS 225 GOLD RUSH 345 GUERILLA WAR 245 GRAND PRIX CIRCUIT 295 GUNSHIP 295 HERDES DE TUEL ANCE 295	EXPLORA . EXPLORA 2 FORGOTTEN WORLDS F. 0. F. T. F. 16 COMBAT PILOT F. 16 FALCON(FRANCALS)
90		
95 120	ICANI WANDIUD	GALBREDON'S DOMAIN
120	ICT CICUTED 395	GAUNTLET 2
120	VIII T OLICET TRIDLE 395	GUNSHIP
	IKAN IWARNIOR 225 ICE HOCKEY 145 JET FIGHTER 395 KING QUEST TRIPLE 395 KING QUEST TRIPLE 395 KING QUEST TRIPLE 395 LORO OF CONQUEST 295 LA QUETE DE L'OISSAU DI TEMPS 245 LE MANOIR DE MORTEVILLE 245	GUNSHIP HEROES OF THE LANCE INTERNATIONAL KARATE +
	KING DUEST 4 295	INTERNATIONAL KARATE +
I XL/XE	LORD OF CONQUEST 295	KULT
	LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS . 245	KRYPTON EGG KING QUEST 4
	LE MANOIR DE MORTEVILLE 245	KING QUEST 4
der .	L'ARCHE DU CPT BLOOD249	LA LEGENDE DE DJEL
RACE .85/ .95/149 .120/169 S.4.0 .120/169	MAYDAY SQUAD 245 MEURTRE A VENISE 245 OUT RUN 199	LAST DUEL
RACE85/	MEURTRE A VENISE245	LA QUETE DE L'OISEAU DU TE LOMBARD RALLY
95/149	OUT RUN199	MAYDAY SQUAD
120/169		MEURTRE A VENISE
54.0 120/109	POOL OF RADIANCE295	OPERATION WOLF
95/ 95/ 95/145	PIRATES	OPERATION JUPITER
0E /14E	POLICE QUEST 2	POPULOUS
THE VEAD 05/180	PUBLIC 225 POLICE QUEST 2 395 POLICE QUEST 2 245 RED STORM RISING 235 REBEL CHARGE CHICAMANGA 290	POLICE DUEST 2
THE YEAR 95/180 LE 120/169	RED STORM HISING	POLICE QUEST 2
120/169	REBEL CHARGE CHICAMANGA290	RING SIDE
69/	ROGER RABBIT	RING SIDE
85/	HAUK EM	
	HUCKET HANGER	RUNING MAN
OOKER 95/180	REBEL CHARGE CHICAMANGA 290 ROGER RABBIT 235 RACK EM 245 ROCKET RANGER 295 SPACE QUEST 3 245 SINBAD 225 SORCERER LORD 295 SUPERMAN 245 SPEEDBALL 345 SEBUE A VID 15 Y 235	RUNING MAN RUN THE GAUNTLET REAL GHOSTBUSTERS
	concepts Loop 295	REAL GHOSTBUSTERS
OGY 120/180	CHIDEDWAN 245	
120/169	COCCODALL 345	R TYPE
120/169	SERVE & VOLLEY 235	SORCERER LORD
120/169	SARGON 3 245	SKATEBALL
120/169	SPACE DIJECT 2 225	SPACE QUEST 3
120/169 120/169 120/169 120/169 120/169 ADE 88 120/180	SERVE & VOLLEY 235	SKWEEK
140 K 160 K 180 K		SRACE QUEST 3 SRWEEK STEEVE DAVIS SNOOKER SPEED BALL STARGLIDER 2 THE GAMES WINTER EDT TIGER ROAD
		SPEED BALL
180 K	THE TRAIN	STANGLIDER 2
	U.M.S	THE GAMES WINTER EDT
190 K	THE TRAIN 245 U.M.S 225 ULTIMA 5 295	TIGER HUAD
190 K 120 K 120 K	WILLOW 245 WAR IN THE MIDDLE EARTH 245 ZAC MAC CRACKEN (FRANÇAIS) 245	TEENAGE QUEENTHUNDERBLADE
120 K	WAR IN THE MIDDLE EARTH245	VINDICATORS
	ZAC MAC CRACKEN (FRANCAIS) 245	VICTORY ROAD
120 K	TANY COLE . 235	

ONS :	
	PRECIOUS METAL
uno .	PRECIOUS METAL
METAL225	PREMIER COLLECTION
METAL	MEGA PACK
METAL 225 OLLECTION 245 IDUES VOL.1 245	TRIAD
IUUES VUL.1245	AFRICAN RAIBERS
	AIRBALL
239	AFTERBURNER
	BIO CHALLENGE
GOS245	BIO CHALLELINGE
ANGER245	BLASTEROIDS
RUGBY SIMULATOR 195	BALLISTYX
AIDERS 195	BILLIAND SIMULATOR
ANGER 245 RUGBY SIMULATOR 195 AIDERS 195 NER 239	BATMAN
WKS 1942 245	BATTLE CHESS
WKS 1942	BARD'S TALES
	BATTLE CHESS BARD'S TALES BARD'S TALES 2
	CYBERNOID 2
ENGE	COSMIC PIRATES
195	CRAZY CARS 2
195	CHESSMASTER 2000
	DENARIS
¥2.5	DENAMES AND
LES	DRAGON'S LAIR
195 V2 195 LES 245 O'S 199	DUUBLE DRAGON
0.2	DONGEON MASTER .
PIRATES	ELITE
S 2 235	FALCON
STER 2000	FLIGHT SIMULATOR :
INJA 195	GAUNTLET 2
INJA	
	HEROES OF THE LANC
RAGON	HYBRIS
MASTER	INDIANA JONES
	IK+
	INTERNATIONAL SOC
	WHIT
N WORLDS199	LA LEGENDE DE DJEL LA QUETE DE L'OISEA LE MANOIR DE MORTE
	TA OUTTO DE L'OUTE
	LA QUETE DE L'OISEA
IN(FRANÇAIS) 285 MULATOR II NF 345	LE MANUIR DE MURII
MULATOR II NF345	MAYDAY SQUAD
IN'S DOMAIN	MEURTRE A VENISE.
2195	OPERATION NEPTUNE
225	OPERATION JUPITER OPERATION WOLF
THE LANCE 225	POPULOUS
225 FTHE LANCE 225 IONAL KARATE + 225 249	PUPULUUS
249	PACMANIA
EGG	ROAD BLASTER
T 4	RENEGADE
	RUNING MAN
DE DE DJEL	RING SIDE
	RUN THE GAUNTLET REBEL CHARGE CHICI ROCKET RANGER SORCERER LORD
	RUN THE GAUNTLET REBEL CHARGE CHICI ROCKET RANGER SORCERER LORD
L 145 DE L'OISEAU DU TEMPS 245 RALLY 240 GUAD 245 A VENISE 225 N WOLF 185	RUN THE GAUNTLET REBEL CHARGE CHICI ROCKET RANGER SORCEREL LORD STEVE DAVIS SNOOKE SUPER HANG ON
L 145 DE L'OISEAU DU TEMPS 245 RALLY 240 SOUAD 245 A VENISE 225 N WOLF 185 N JUPITER 225	RUN THE GAUNTLET REBEL CHARGE CHICK ROCKET RANGER SORCERER LORD STEVE DAVIS SNOOK! SUPER HANG ON
L 145 PEL '0ISEAU DU TEMPS 245 RALLY 240 SOUAD 245 A VENISE 225 N WOLF 185 N JUPITER 225 245	RUN THE GAUNTLET REBEL CHARGE CHICK ROCKET RANGER SORCERER LORD STEVE DAVIS SNOOK! SUPER HANG ON
L 145 DEL 'OISEAU DU TEMPS 245 RALLY 240 SQUAD 245 A VENISE 225 N WOLF 185 N UUPITER 225 S 3 245 LEST 2 395	RUNTHE GAUNTLET REBEL CHARGE CHICH ROCKET RANGER SORCERER LORD STEVE DAVIS SNOOKS SUPER HANG ON SPEEDBALL STARGLIDER 2 THE BAUGHTER STARGLIDER 2
145 De L'OISEAU DU TEMPS 245 RALLY 240 SQUAD 245 A VENISE 225 N WOLF 185 N WOLF 185 S 245 EST 2 395 A 190	RUNTHE GAUNTLET REBEL CHARGE CHICH ROCKET RANGER SORCERER LORD STEVE DAVIS SNOOKS SUPER HANG ON SPEEDBALL STARGLIDER 2 THE BAUGHTER STARGLIDER 2
DE L'OISEAU DU TEMPS 240 RALLY 240 SQUAD 245 A VENISE 225 N WOLF 186 NUPPIER 225 S 245 EST 2 395 A 249 249	RUN THE GAUNTLET REBEL CHARGE CHICI ROCKET RANGER SORCERER LORD STEVE DAVIS SNOOKS SUPER HANG ON SPEEDBALL STARGLIDER 2 THE GAME WINTER EI TEST ORIVE 2
145 DEL 'DISEAU DU TEMPS 245 RALLY 240 SOUAD 245 A VENISE 225 N WOLF 185 N WOLF 185 S 245 EST 2 395 A 190 A 190 195	RUN THE GAUNTLET REBEL CHARGE CHICI ROCKET RANGER SORGERER LORD STEVE DAVIS SNOOKS SUPER HANG ON SPEEDBALL STARGLIDER 2 THE GAME WINTER EG TEST ORIVE 2 TARBHAN
145 DEL'DISEAU DU TEMPS 245 RALLY 240 SQUAD 245 A VENISE 225 N WOLF 185 N WOLF 185 S 245 EST 2 395 A 190 193 195 195	RUN THE GAUNTLET REBEL CHARGE CHICO ROCKET RANGER SORGERER LORD STEVE DAVIS SMOOKS SUPER HANG ON SPEEDBALL STARGLIDER 2 THE GAME WINTER EL TEST ORIVE 2 TARBHAN THE KRISTAL
DEL'OISEAU DU TEMPS 245 RALLY 240 SOUAD 245 A VENISE 225 A VENISE 225 N JUPITER 225 S 245 EST 2 395 A 190 195 195 195	RIM THE GAUNTLET REBEL CHARGE CHICK ROCKET RANGER SORGERER LORD STEVE DAY'S SNOOKS SUPER HANG ON SUPER HANG ON SPEEDBALL STARGLIDER 2 THE GAME WINTER ET TEST DRIVE 2 TARGHAN HE KRISTAL TERMAGE QUEEN
DEL'OISEAU DU TEMPS 245 RALLY 240 SOUAD 245 A VENISE 225 A VENISE 225 N JUPITER 225 S 245 EST 2 395 A 190 195 195 195	RIM THE GAUNTLET REBEL CHARGE CHICL ROCKET RANGER SORGERER LORD STEVE DAVIS SNOOKS SUPER HANG ON SPECIBALL STARGLIDER 2 THE GAME WINTER EI TEST DRIVE 2 TARGHAM THE KRISTAL TEERAGE QUEEN TN SPORTS
DEL'OISEAU DU TEMPS 245 RALLY 240 SOUAD 245 A VENISE 225 A VENISE 225 N JUPITER 225 S 245 EST 2 395 A 190 195 195 195	RIM THE GAUNTLET REBEL CHARGE CHICA ROCKET RANGER SORGERER LORD STEVE DAVIS SNOOKE SUPER HANG ON SVEEDBALL STANGLIDER THE GAME WINTER EF TEST DRIVE 2 TARBHAM THE KRISTAL TEENAGE QUEEN TV SPORTS TIGER ROAD
145 DEL 'OISEAU DU TEMPS 245 RALLY 240 SOUAD 245 A VENISE 225 N WOLF 185 S 245 S 245 A 190 A 190 195 LAN 245 L	RIM THE GAUNTLET REBEL CHARGE CHICL ROCKET RANGER SORCERER LORD STEVE DAVIS SNOOKS SUPER HANG STARSLIGER 2 THE GAME WINTER EI TEST DRIVE 2 TARGHAN TEENAGE QUEEN TU SPORTS TIGER ROAD THUNDERS LOFE THE ROAD THUNDERS LOFE
DEL 'OISEAU DU TEMPS 245 RALLY 2004D0 245 RALLY 2004D0 245 A VENISE 225 A VENISE 225 B JUPITER 225 E 512 386 A 199 A 249 A 249 A 340 A 340 A 351	RIM THE GAUNTLET REBEL CHARGE CHICK ROCKET RANGER SORGERER LORD STEVE DAVIS SNOOKS SUPEN HANG ON SVEEDBALL STANGLUER Z THE GAME WINTER EF TEST DRIVE 2 TARBHAM THE KRISTAL TEENAGE QUEEN TV SPORTS TIGER ROAD THUNDERBLADE UMS
DE L'OISEAU DU TEMPS 245 RALLY 240 GUIAD 245 RALLY 250 GUIAD 245 A VENISE 225 SUPPLER 255 SUPPLER 245	RIN THE GAUNTLET REBEL CHARGE CHICK ROCKET RANGER SORCERER LORD STEVE DAVIS SNOOKE SUPER HANG SUPER HANG STARGLIGER 2 THE GAME WINTER E TEST DRIVE 2 TARGHAN THE KRISTAL TEENAGE QUEEN TU SPORTS TIGER ROAD THUNGEBLAGE UMS
DE L'OISEAU DU TEMPS 245 RALLY 240 R	RIM THE GAUNTLET REBEL CHARGE CHICK ROCKET RANGER SORGERER LORD STEVE DAVIS SNOOKS SUPEN HANG ON SVEEDBALL STANGLUER Z THE GAME WINTER EF TEST DRIVE 2 TARBHAM THE KRISTAL TEENAGE QUEEN TV SPORTS TIGER ROAD THUNDERBLADE UMS
LUCY CONTROL OF CONTRO	RIN THE GAUNTLET REBEL CHARGE CHICK ROCKET RANGER SORCERER LORD STEVE DAVIS SNOOKE SUPER HANG SUPER HANG STARGLIGER 2 THE GAME WINTER E TEST DRIVE 2 TARGHAN THE KRISTAL TEENAGE QUEEN TU SPORTS TIGER ROAD THUNGEBLAGE UMS
DE L'OISEAU DU TEMPS 245 RALLY 240 R	RIN THE GAUNTLET REBEL CHARGE CHICK ROCKET RANGER SORCERER LORD STEVE DAVIS SNOOKE SUPER HANG SUPER HANG STARGLIGER 2 THE GAME WINTER E TEST DRIVE 2 TARGHAN THE KRISTAL TEENAGE QUEEN TU SPORTS TIGER ROAD THUNGEBLAGE UMS
DE L'OSEAU DU TEMPS 245 RALLY 246 RALLY 246 RALLY 246 RALLY 247 RA	BUN THE GAUNTEL CHICADORE CHICADORE FANGER RESEL CHANGE CHICADORE FANGER SONDER FANGE OF THE CHICADORE CHI
LUCY ON THE PROPERTY OF THE PR	RIN THE GAUNTLET REBEL CHARGE CHICK ROCKET RANGER SORCERER LORD STEVE DAVIS SNOOKE SUPER HANG SUPER HANG STARGLIGER 2 THE GAME WINTER E TEST DRIVE 2 TARGHAN THE KRISTAL TEENAGE QUEEN TU SPORTS TIGER ROAD THUNGEBLAGE UMS
LE LOSEAU DU TEMPS 240 120 120 120 120 120 120 120	RBUT THE GAUNTLE THE RESEL CHARGE CHICA PROBLET RANGE OF SOME CREATER OF THE RESEL CHARGE OF THE RESEL CHARGE OF THE RESEL CHARGE OF THE RESELVENT OF THE RESEL
DEL USEAU DU TEMPS 24 JOUAN 24 JOUAN 24 JOUAN 24 JOUAN 24 JOUAN 25 JOU	BUN THE GAUNTEL CHICADORE CHICADORE FANGER RESEL CHANGE CHICADORE FANGER SONDER FANGE OF THE CHICADORE CHI
US CONSAU DU TEMPS 146 US CONSAU DU TEMPS	RBUT THE GAUNTLE THE RESEL CHARGE CHICA PROBLET RANGE OF SOME CREATER OF THE RESEL CHARGE OF THE RESEL CHARGE OF THE RESEL CHARGE OF THE RESELVENT OF THE RESEL
LECUSSAN DUTEMPS 140 LECUSSAN	RBUT THE GAUNTEL RESEL CHARGE CHICK ROCKET RANGER STEEL RESEL CHARGE CHICK ROCKET RANGER STEEL RANGE CHICK RANGER CHICK RANGER CHICK RANGE
THE LUSSAU DU TEMPS 146 DU TEMP	RBUT THE GAUNTEL RESECTION OF THE GAUNTEL RESECTION OF THE GAUNTEL RESECTION OF THE GAUSTING OF THE MODERN TO SPORTS OF THE MODERN OF THE MO
THE LUSSAU DU TEMPS 146 DU TEMP	RBUT THE GAUNTEL RESECTION OF THE GAUNTEL RESECTION OF THE GAUNTEL RESECTION OF THE GAUSTING OF THE MODERN TO SPORTS OF THE MODERN OF THE MO
DE COSCILO DETEMPS 164 DE COSCILO DETEMPS	RBUT THE GAUNTEL RESEL CHARGE CHICK ROCKET RANGER STEEL RESEL CHARGE CHICK ROCKET RANGER STEEL RANGE CHICK RANGER CHICK RANGER CHICK RANGE
DE COSEDU DE TEURIS 164 DE COS	RBUT THE GAUNITE IT RESEL CHARGE CHICK RESEL CHARGE CHICK RESEL CHARGE CHICK SORICER TO THE CHARGE STEP CAN'S SMOOKE THE CA
THE CONTROL OF TRUE AND A TRUE AN	RBUT THE GAUNTEL RESECTION OF THE GAUNTEL RESECTION OF THE GAUNTEL RESECTION OF THE GAUSTING OF THE MODERN TO SPORTS OF THE MODERN OF THE MO
DE COSCIO DETEMPS 16	RIUNT THE GAUNITE IT REPECT CHARGE CHICA PRESE CHARGE CHICA PROPERTY CONTROL STATE CHARGE CHICAGO SONCE PROPERTY CHARGE CHICAGO SONCE PROPERTY CHARGE CHICAGO
DE COSTOLO DE TEMPS 164 DE	RIBIT THE GAUNIL ET REPET CHANGE CHICA PRESE CHANGE CHICA PRESE CHICA PROPERTY CAN SOME CHICA PROPERTY CAN SHEET CHICA PROPERTY CAN SHEET CHICA PROPERTY CAN SHEET CHICA PROPERTY CHICA PR
DE COSTOLO DE TEMPS 164 DE	RIBIT THE GAUNIL ET REPET CHANGE CHICA PRESE CHANGE CHICA PRESE CHICA PROPERTY CAN SOME CHICA PROPERTY CAN SHEET CHICA PROPERTY CAN SHEET CHICA PROPERTY CAN SHEET CHICA PROPERTY CHICA PR
DE COSTOLO DE TEMPS 164 DE	RIBUT THE GAMPITE CHI PRODUCTE FAMILY CHI SODICERER LORD SODICERER LORD SODICERER LORD SODICERER LORD SODICERER LORD SODICERER LORD SPEEDBALL SPEEDBALL SPEEDBALL SPEEDBALL SPEEDBALL SPEEDBALL SPEEDBALL SPEEDBALL SPEEDBALL SPEEDBALL SPEEDBALL THE GAME WINTER ET THE GAME WINTER ET THE GAME WINTER ET THE GAME TO THE GAME
DE COSCIDIO DETEMPS 15	REUN THE GAUNITLE REPRESENTE CONTROLL OF THE C

. 488 6.2	OUATERACIA: MOGER ARBIN MOGERA MOG
290 245 285 245 315 225 245 245 245 245 245 245 245	PIRATES PAPERBOY POLICE OUEST SILENCE SERVICE SHADOWGATE SUBBATTES IMBULATOR TOMAHAWK THEXOER UNINVITED WAR IN THE MIDDLE EART
AR DANCE er nt à: UT iire	Carte Deve

Н	AFTER BURNER	BALLOON FIGHT
ı	ALIEN SYNDROME	CASTLE VANIA
ı	ALEX KIDD 255	CLU CLU LAND
ı	ALEX KIDD 2 295	DONKEY KONG
ı	ACTION FIGHTER	DONKEY KONG 3
ı	ASTRO WARRIOR / PIT POT	EXCITERINE
ı	ASTRU WARRIUR / PTI PUT	GUN SMOKE
ı	BLACK BELT255	GHOST'N'GOBLINS
ı	CAPTAIN SILVER295	GOONIES 2
ı	CHOPLIFTER255	GOUNIES Z
ı	DOUBLE DRAGON295	GRADIUS
ı	ENDURO RACER	GOLF
ı	F16 FIGHTER	ICE CLIMBER
ı	FANTASY ZONE 3	ICE HOCKEY
ı	FANTASY ZONE 2	KID ICARUS
ı	FANTASY ZONE	KUNG FU
Ν	COLVELLING 1 205	LEGEND OF ZELDA
И	GOLVELLIUS 295 GREAT GOLF 255	LEGEND OF ZELDA2
ı	GREAT FOOTBALL	METROID
1	GREAT BASKETBALL	MACH RIDER
ı	GREAT BASKETBALL	PUNCH OUT
ı	GREAT BASEBALL	PINBALL
ı	GREAT VOLLEYBALL	POPEYE
ı	GHOST HOUSE	PRO WRESLING
ı	KENSEIDEN	
ı	LORD OF THE SWORD	RC PROAM
ı	KUNG FU KID	RAD RACER
ı	MONOPOLY (ANGLAIS)	SOCCER
ı	MIRACLE WARRIOR	SLALOM
ı	MY HERO	
П	OUT RUN 295	SUPER MARIO 2
3	PHANTASY STAR	TROJAN
8	POWER STRIKE 255	TOP GUN
8	PENGUIN LAND 295	TENNIS
ä	PRO WRESLING 255	URBAN CHAMPION
٩		VOLLEYBALL
1	QUARTET	WRECKIMG CREW
ı	R TYPE	
ı	RAMBO 3	JEUX POUR PISTOLET : DUCK HUNT HOGAN'S HALLEY
u	RESCUE & MISSION	DUCK HUNT
1	ROCKY	HOGAN'S HALLEY
Я	SHINOBI	WILD GUNMAN
ı	SHANGAI	JOYSTICKS :
И	SPY VS SPY	NES ADVANTAGE
Н	SECRET COMMAND	NES AUVANTAGE
ı	SUPER TENNIS	
ı	SPACE HARRIER	DISQUETTES VII
ı	THUNDERBLADE	DIGUOLITEO VII
ı	TEDOY BOY 195	01001153550 0115
ı	TRANSBOT 195	DISQUETTES 3"5
ı	THE NINJA 255	3"5 SF/DD,LES 10
Н	WORLD SOCCER 255	3"5 DF/DD, LES 10
ı	WORLD GRAND PRIX 255	BOITE DE RANGEMENT 40 D
ı		BOITE DE RANGEMENT 80 D
ı	WONDERBOY	BOITE DE RANGEMENT 150
il	WONDERBOY 2	
ı	ZILLION	DISQUETTES 5"1/4
ı	ZILLION 2	5"1/4 NEUTRES, LES 10
d	JOYSTICKS SEGA :	5"1/4 SF/DD, LES 10
ı	SPEED KING SEGA	5"1/4 DF/DD, LES 10
ı	OPECU KING SEGR	BOITE DE BANGEMENT 50 D
ı	CONTROL STICK	
ı	WINNER 190 SEGA	DISQUETTES 3", LES 10

CONSOLE SEGA

HANG ON 2 MANETTES DE JEUX

CONSOLE SEGA

+ CARLE PERITE

DISTOLET PHASER

AZTEC ADVENTURE

295	1040 STF	4
420	1040 STF + MONITEUR MONO 1040 STF + MONITEUR COULEUR	59
	1040 STF + MONITEUR COULEUR .	65
260	MEGA ST1 MONOCHROME	71
345	MEGA ST1 COULEUR	8
260	MEGA ST2 COULEUR1	2
260 195	MEGA ST4 MONOCHROME	é.
195	MEGA ST4 COULEUR	-
295	LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :	9
295	DISQUE SUR 30 MEGA ATARI DISQUE SUR 60 MEGA ATARI	4
345	DISUDE SUR OU MEGA ATARI	
295	MOARD RUE OF	H
260	CA 720 3"5 DF MDA30 3"5 DF RF542R 5"1/4	
260	MONERO II 4	"
260	MONITEURS :	
345	MONOCHROME HR. SM124	14
260	COULEUR SC1224	21
395	COULEUR SC1224 COULEUR PHILIPS 8801	
395		
345 295	IMPRIMANTES :	í
345	LASER SLM804 STAR LC10 COMPLETE	13
260	STAR LUTU COMPLETE	Z
195	STAR LC10 7 COULEURS STAR LC 24/10	2
295	STAR LG 247 10	3
295	DIVERS :	
345	CABLE IMPRIMANTE	
260	RUBAN ENCREUR LC10	
260	RUBAN ENCREUR LC10 COULEUR	
395	TAPIS SOURIS	
295	PROLONGATEUR JOYSTICK (20cm)	
345	QUADRUPLEUR JOYSTICK (ST)	
	DOUBLEUR JOYSTICK (CPC)	
260	AMIGA :	
295	AMIGA 500	į.
,,,,,,,,,,,,,,,,,	CADI E DEDITEI	7
295	CABLE PERITEL LECTEUR 3"5 CA880	8
	CEGICONO O GIOGOTITITITITI	
295	JOYSTICKS :	
	QUICKJOY 2 QUICKJOY 3	
395	QUICKJOY 3	
395	QUICKJOY 5	
	SPEEDKING KONIX	
RGES	QUICKJOY 5 SPEEDKING KONIX NAVIGATOR MICRO BLASTER	
	MICHU BLASTER	
	ERGOSTICK 3 WAY WICO RACEMAKER	
89	3 WAY WILU	
120	CORDIA	8
SQ 69	ULTIMATE CAME EU	
ISQ99 DISQ150	COBRA ULTIMATE SANS FIL COMPUTER COMMAND PC	
DISQ150	SPEEDKING PC	
	SPEEDKING PC	
39		
60	COMITES D'ENTREPRISES ET	
69 99 ISO89	ETUDIANTS NOUS CONSULTER	
ISQ89	RESERVATION ET DISPONIBILITES.	
400	TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00	
190		

PRIX

R IN THE MIDDLE VENTE P RESPONI

à adresse clusiveme

COCON 3, bd Volta 75011 Pari 43.55.63.00



1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS

ET REGION PARISIENNE

.295 .395 .340

ADRESSE

Date d'expiration -/- Signature _

APPIF 2

ARKANOID

BAD DUDES
BATTLE OF NAPOLEON

CALIFORNIA GAMES CHESSMASTER 2000

GLOBAL COMMANDER

KING QUEST 3 ... KARATE CHAMP

MECH BDICADE

KUNG FU MASTER .

MARBLE MADNESS POOL OF RADIANCE

POLICE QUEST ... P.H.M. PEGASUS

BARD'S TALE 3
COLONIAL CONQUEST
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV

☐ Je préfére payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de rembt).
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX:

TITRES

DATARI ST DATARI XL/XE DAMSTRAD CPC DAPPLE DAPPLE 2 GS
DMACINTOSH DAMIGA DO64 DSPECTRUM DPC et COMPATIBLES





Le dragon de la forêt pétrifiée inspire un effroi compréhensible.

Lucky part à la recherche d'un maléfique sorcier nommé Gandalf. Un agréable voyage au pays des Elfes et des Gobelins géants!

Ceux qui lisent régulièrement les

colonnes de Tilt connaissent déià ce titre. Présenté en « Previews »,

dans le Tilt nº 63 (page 27), voici,

comme promis, une avant-pre-

mière sur ce produit signé les Studios de Minuit. Lucky est un jeu

d'aventure/arcade (sur ST) qui

vous plonge dans le monde fantastique de l'Heroic Fantasy. Le

scénario, d'ailleurs, s'inspire un

peu des prestigieux ouvrages de

J.R.R. Tolkien, dont l'inoubliable

et inégalé Seigneur des Anneaux.

Selon les récits d'un clerc nordi-

que, l'histoire se passe au temps

où les dieux daignent encore fou-

ler le sol terrestre. A cette époque,

la frontière entre le rêve, la magie

et la réalité est inexistante. Un sor-

cier nommé Gandalf, disciple de

la magie noire, profite de cette

situation pour étendre sa néfaste

influence sur les forêts profondes

de la Scandinavie. Jamais encore,

de mémoire de lutin, nul mortel

n'avait réussi à découvrir le repaire

du mystérieux et redoutable sor-

comptent parmi les victimes du sorcier et il n'en faut pas plus pour décider Lucky à se lancer à sa recherche afin de l'éliminer. Pour atteindre son but. Lucku devra traverser un naus interdit composé de forêts, de marécages et de lacs. Parmi vos possessions, une carte qui montre les sept endroits qu'il faut parcourir pour finir le jeu. Il



Le Gobelin géant



Attention à la main du Gobelin!

Les nièges abandent

v a le château des vampires, le la-

byrinthe des Trolls, la forêt pétri-

fiée, l'antre du cyclope, la tour du

sorcier Gandalf, le marais des

esprits et le lac ensorcelé. Nous ne

verrons que trois de ces endroits,

les autres étant en cours de déve-

Le labyrinthe des Trolls n'est pas rassurant!

cier. Or... un beau jour, Lucky,

le joueux gnome de la forêt.

découvre, au cours d'une prome-

nade, la piste de Gandalf. Aussi-

tôt, tous les méfaits du cruel Gan-

dalf envers les gnomes lui revien-

nent à l'esprit. Ses meilleurs amis



Il faut manger les nommes

oppement. Dans le château des vampires, Lucky doit rencontrer un personnage, seul capable de lui donner un renseignement important. Sovez sur vos gardes, les fantômes veillent! Le laburinthe des Trolls est un dédale fait de murailles érodées. Un renseignement important s'y trouve mais gare aux monstres. La forêt pétrifiée, quant à elle, vous réserve une séquence démentielle où Lucky affronte un dragon! Arrêtons-là les descriptions des endroits sinon nous risquons de donner trop d'indices Sachez, toutefois, que pour se déplacer d'un endroit à l'autre, Luky doit emprunter les sentiers forestiers, d'abord à pied puis à dos lapin, s'il découvre Dizzy



Les rencontres sont fréquentes certaines sont amicales comme celle des elfes, d'autres sont à évier comme celle des Gobelins géants! D'autres créatures peuplent la forêt prêtes à vous donner des pommes d'énergie, des renseignements ou... à vous tuer Nous vous laissons le soin de les découvrir, v compris tous les piè ges qui parsèment le jeu! Créé à aide du STOS, ce jeu d'aven ture/arcade sera vraisemblable ment disponsible sur ST et Amiga voire PC. Les Studios de Minuit sont sur le point de signer un con trat pour la commercialisation de Lucky avec la société Delphine Software. Cette dernière va appor ter les améliorations nécessaires pour en faire un superbe produit déjà considéré comme un futur hit Le programme va être entièrement réécrit en assembleur. Les effets 3D seront améliorés ainsi que les cou leurs et les sprites. Nous vous tiendrons au courant des évolutions de



Dans le château des namnires

Dany Boolauck

Dragon's Slayer

En voyant ces toutes premières images. l'impatience nous ronge d'en voir plus! Si le ramage se rapporte au plumage... Mais foin de longs discours : admirons.

Voici comme promis, l'avantpremière de Dragon's Slaver (sur Amiga) produit par Linel. Ce ieu d'arcade/aventure, divisé en trois grandes parties, se déroule comme un film. Ainsi. votre héros un barbare, doit traverser une forêt, un château et finalement affronter le Dragon. L'équine de Linel concut, tout

Pégase le cheral polant



Armes et accessoires.



Un soldat en kit







Attitudes et déplacements. Un bossu avec une arme étrang-



Un écran qui donne le frisson et augure bien de l'avenir

Première esquisse du dragon. Mais vous ne le verrez jamais...



d'abord, le décor de la forêt afin de permettre au programmeur de mettre au point ses routines. Il falait, pour cela créer des sprites (des ennemis) et les séquences d'animations. Au total, cinquante



Epée, hache et bouclier

monstres ont été dessinés, certains d'entre eux occupant environ un tiers de l'écran! De ces monstres (ou sprites), on peut dire que tout a été fait pour qu'ils soient dotés d'animations les plus fluides et les

plus convaincantes possibles. De photos d'écrans du château aux ce point de vue, la séquence du Dragon est celle qui a posé le plus de problèmes vu la taille du sprite! Il est maintenant « capable » de frapper des deux pattes, de cracher du feu et de mordre! En outre, le graphiste s'y est repris à plusieurs fois avant de fixer définitivement la tête du Dragon. La partie la plus importante et la plus complexe fut la création du héros ainsi que les planches d'animations de toutes ses attitudes. Mais cette dernière partie fera l'objet de notre prochaine avant-première sur ce logiciel. Vous v verrez des

trois cents chambres et bien d'autres choses. Dans nos « Previews » du Tilt nº 59 H. la sortie de Dragon's Slaver avait été annoncée pour janvier 1989!! La raison de cet énorme retard vient de la mise au point du scénario qui, somme toute, est assez complexe. Histoire de nous faire saliver un peu, les auteurs nous ont assurés que le joueur avide de sensations fortes et d'agréables surprises en aura pour son argent. Qu'on se le dise. Pas de date de sortie pour l'instant... Patience. Dany Boolauck



Castle Warrior

Un père empoisonné par un sorcier, un château investir, des monstres à éliminer, un antidote à trouver. C'est la tâche d'Ulrik, le héros de Castle Warrior signé Delphine Software.



Le puissant roi Richard fait régner la paix depuis vingt-cing ans déjà, dans son rovaume de Pacifia, Personne ne s'en plaint à l'exception de Zandor, le maléfique sorcier du coin. Son seul but est de contrôler tous les royaumes de la terre afin d'y faire régner la destruction et la violence. La fourberie est son procédé favori et il l'utilise une fois de plus contre Richard. Un espion de Zandor pénètre dans les cuisines royales et empoisonne les plats du roi. Au bout de quelques heures, le terrible liquide fait son œuvre et le roi se retrouve dans son lit, luttant de tout son être contre un mal étrange qui le ronge. Les experts détectent rapidement la cause du mal et par la même occasion, désignent le coupable : Zandor. En effet, il est le seul homme capable de fabriquer ce poison ainsi que son antidote! Ulrik, le fils du roi, n'hésite plus un instant et part à la recherche du château de Zandor. Ce dernier se sent à l'abri de toutes les attaques



Bas les pattes!



Visez toujours la tête.

car il est protégé par des hordes de monstres à sa solde. Mais c'est mal connaître Ulrik qui est bien décidé à vaincre les cinq niveaux truffés de pièges qui le séparent de l'antidote et de Zandor. Vous avez six vies pour mener à bien votre mission et elles ne sont pas de

Le premier tableau se nomme le Corridor de la Mort, c'est la partie souterraine du château. Ulrik, vu de dos, avance automatiquement et s'arrête dès qu'il exécute un mouvement. Des vagues de chauves-souris et des bras qluants qui sortent des murs tentent inlas-



vous devez l'atteindre plusieurs fois à la tête pour en venir à bout.







Un superbe effet 3D à la Space Harrier.



Un passage assez difficile.



Enfin face à Zandor!

Le niveau suivant vous mène à la rivière souterraine du château. Une fois à bord du canoë, Ulrik doit faire preuve d'une maîtrise hors du commun pour éviter tous les pièges. Des rochers et des nappes gluantes l'obligent à faire des

de la voûte, des piranhas géants l'attaquent, Bref, c'est l'enfer! Si vous passez ce niveau sans encombre, vous n'êtes pas pour autant au bout de vos peines! Jibba, le monstre préféré de Zandor, veille... fautil tout vous dévoiler? Non, nous préférons vous laisser découvrir par vous-même les difficultés des niveaux suivants. Affrontez Zandor lui-même dans un combat épique et repartez sur votre dragon volant vers le château de votre père! Nous avons effectué cette avant première sur une version quasi définitive de Castle Warrior. Pour tou vous dire, elle n'a pas encore subi la dernière mise au point en ce qui concerne la jouabilité et le degré de difficulté des différents niveaux C'est la raison pour laquelle Tilt réserve son jugement en attendant la version définitive qui sera testée avec la riqueur habituelle. Sa sor tie est prévue pour la fin mai sur ST La version Amiga suivra. Dany Boolauck

écarts, des stalactites se détachent

Software Classics

Tilt d'Or 1987 - Meilleur Ioniciel de l'année

"Marble Madness est un ieu grandiose. L'intérêt est immense." - Génération 4.

Amiga, Atari ST, PC, C64 /D.

Pour la PREMIERE FOIS EN FRANCE sur PC! Legacy of the Ancients est acclamé en Angleterre par la presse--"Le meilleur ieu de rôle" CCI. "Très fortement recommandé" Your Commodore.

C64/D et Nouveaul IBM PC

"Un des fleurons d'EA" -94% - GEN 4

Un Must!" - Tilt, "Un ieu de rêve pour les amateurs de ieux de rôle. " - Arcades

> Amica, Atari ST, PC, C64 C/D. Spectrum G/D et Amstrad G/D

"Original et très prenant"

"... pour les amateurs de sensations fortes, de vitesses sidérales et sidérantes " - PC Compatibles.

Amina PC C64 /D et.



Mettez la main dessus pour moitié prix ou moins!

Software Classics: Une gamme de logiciels indispensables à des prix époustouflants.







Contactez votre revendeur le plus proche ou ELECTRONIC ARTS, Langley Business Centre, 11-49 Station Road, Langley nr. Slough, Berkshire SL3 8YN, Angleterre, (Tél: 19 44 753 46 465)

European Computer Trade Show: business, business

Un show qualifié de très fructueux par les professionnels. Des contacts se créent, des affaires se font et se défont! Bref. c'est le train-train habituel de l'industrie de la micro

(une centaine) étaient présents pour la grande première de l'European Computer Trade

Relativement peu d'exposants | pas mais il n'y a rien de vraiment palpitant. Rien d'étonnant à cela. l'ECT n'a qu'un objectif : permettre aux professionnels de se ren-



Les superbes graphismes de Fairvland sur Amiga (Software Horizons).

Show (ECT). Exclusivement réservée aux professionnels, cette exposition s'est tenue à Londres du 16 au 18 avril au Business Design Center.

Ici, et contrairement à nombre de salons dédiés aux microloisirs, pas de bousculade, pas de brouhaha aliénant, exit le tintamarre incessant des machines. Bref, c'est le Pérou! La superficie de l'ensemble étant relativement réduite, le tour des stands fut rapidement expédié. Première constation, la console Konix est absente! Pourquoi? Mustère et boule de gomme... des rumeurs circulent, sur les gros besoins financiers de la firme Konix pour lancer sa console. Autres grands absents: Atari, Ocean, US Gold. Lorsque nous disons absents c'est parce qu'ils n'avaient pas de stand. Ocean était là, à la cafétéria. De leurs côtés, US Gold et Atari occupaient les coulisses du show. Côté softs, c'est la grosse décep-

tion, les nouveautés ne manquent



Battle Chess (ST).

contrer pour faire des affaires et nouer de nouveaux contacts. Mais procédons plutôt comme à l'accoutumée. Suivez le guide! Après Vindicators, Domark s'apprête à sortir, sous le label Tengen, sa nouvelle adaptation d'arcade : Xybots. Deux joueurs s'affrontent ou coopèrent dans une série de laborinthes truffés de pièges et d'ennemis. Sortie prévue en juin sur ST. Amiga, PC, C 64, CPC, Spectrum. Licence to Kill, c'est le titre du prochain James Bond... et d'un jeu d'action inspiré de ce film. Sortie prévue en juin sur ST. Amiga. PC. C 64.



Le très attendu Xybots sur ST (Domark)

CPC. Spectrum. D'autres adaptations d'arcade sont annoncées par Domark. APB (All Points Buletin) vous permettra de jouer au policier lancé à la poursuite de dangereux bandits Hard Drivin la fabuleuse simulation de course automobile en 3D, est également annoncé. Ces deux titres sont prévus cette année sur ST. Amiga.



PC, C 64, CPC et Spectrum. Absolument rien de nouveau chez Micro-Illusions! On attend toujours Land of Legends, Turbo. Dr Plummet's sur Amiga et Dondra sur PC. Que des titres déià présents au CES DE Las Vegas! SOFTWARE HORIZONS : cinq titres à venir dans les mois qui suivent. Fairvland est un jeu



Fireking (C 64).

d'aventure graphique entièrement animé. Sa sortie est prévue en octobre sur ST et Amiga. Une version PC suivra. Sous le label Rapid Software, nous attendons Twylyte (ST/Amiga), un shootthem-up en 3D et doté de graphislmes pleins. Triton III (ST/Amiga), est un shoot-themup avec scrolling en parallax. Stomp ST vous permettra de créer des sons et autres fantaisies musicales. Metropolis (ST/ Amiga) plaira aux joueurs, amateurs de jeux d'action teintés de stratégie. Tous ces titres sont prévus pour la fin mai ou début juin PSYGNOSIS: nous attendons avec impatience un ieu d'action/ eventure nommé Beast. Ce soft est réellement impressionnant sur Amiga. Superbes graphismes, scrolling multidirectionnel... en parallax, ça promet! Le joueur doit traverser une forêt inhospitalière pour atteindre un sombre château. Pas rassurant, brrr! THALION SOFTWARE: leurs



Liberators (ST).

programmeurs travaillent toujours sur le jeu de rôle Dragon Flight. prévu cet été sur ST. En outre, ils préparent la sortie d'un jeu de kung-fu nommé Temple of Shaolin sur Amiga, ST et C 64. Sortie prévue en août/septembre BRITISH TELECOM: cette société est toujours à vendre ! Aux dernières nouvelles Microprose est en tête de liste des acheteurs devant Ubisoft. Un signe, les stands Microprose et BT étaient côte à côte. Pendant toute la durée du salon, les rumeurs allaient bon train sur l'avenir des labels Rainbird, Firebird et Silve-

MANNESMANN TALLY

File date votre Minitel et votre microordinateur de qualités informatix et bureautix pour un prix à faire pâlir la concurrence

Sa performance, sa compacité, sa

et son prix attractif font de la MT 81M l'imprimante «Minitel». Mannesmann Tally, premier constructeur européen d'imprimantes. met à votre disposition sa tech-





bird. BT sera-t-elle aussi performante qu'avant? Tout dépend de la politique de l'acquéreur. Affaire à suivre Pour toutes ces raisons. les titres sont bloqués et attendent un dénouement de « l'affaire » pour être commercialisés. Signalons, tout de même, 3D Pool, une convaincante simulation de billard. Rainbow Islands, une adaptation de l'aventure/arcade signé Taito, similaire à Alex Kid. Ces titres seront disponibles sur toutes machines.

EXOCET: à retenir. Liberators (ST/Amiga) un shoot-them-un où vous dirigez un personnage qui doit sauver le monde (comme toujours!). Sortie prévue en mai. Gurex (ST/Amiga), un autre shoot-them-up où votre vaisseau



Hostile All... (ST).



Navy Moves (ST).

doit parcourir tout le système solaire. Sortie prévue en juin. Apache Strike vous place aux commandes d'un hélicoptère à l'assaut d'une horde d'ennemis. Sortie prévue sur ST et Amiga en ACTIVISION : les produits Info-

com arrivent enfin! Vous verrez dans les prochains Tilt, les tests de Prophecy (jeu de rôle sur PC) : Battletech (ieu de rôle sur Amiga et PC): Shogun (aventure sur Amiga); Journey (aventure sur Amiga) et Zork Zero (aventure sur Amiga). Pour le reste (Time Scanners, Millenium, etc). Tilt vous en a déjà parlé dans les colonnes des «Previews». Un autre grand label représenté par Activision : Sierra on Line! Après Space Quest III, on attend la prochaine aventure de Roberta Williams nommée The Plantations Murders. Le suivant se nomme Code Name: Ice Man, ce jeu d'aventure donne dans l'espionnage! Enfin. King Arthur renoue



Licence to Kill (ST).

avec le genre que Sierra on Line affectionne, c'est-à-dire les contes féeriques. Une dernière bonne nouvelle, Altered Beast est en cours de développement sur toues machines!

ELECTRONIC ARTS: sur le stand, on ne voyait que Populous en démonstration Normal ! il est splendide. On nous a assuré qu'un Populous II était en route Ce n'est pas tout. Battle Chess arrive sur ST, fin mai! Gold of the Americas est une stratégie /aventure sur PC dont la sortie est prévue pour cet été. Fire King, cette action/aventure sera disponible en mai sur C 64. GREMLIN: Hostile All Terrain Encounter est un shootthem-up à la Zaxxon. Super



Apache Strike (Amiga).

Scramble Simulator vous initie aux sports motocyclistes. Panic Stations est un jeu d'action où vous dirigez un robot dans une station spatiale pleine de robots ennemis Tous ces titres sortent en mai sur toutes les machines. Nous avons également vu l'ébauche d'une course de voitures en 3D avec graphismes pleins de toute beauté, son nom : Rally, sur ST. CRL: encore des jeux d'actions dont nous savons peu de choses pour l'instant. Voici The Last Stuntman sur ST/Amiga (sortie en juillet): The Tailounner sur International Athletics sur Amiga (inillet) Future Sports (ST/Amigg, en mai) vous présentera les sports violents que l'on pratiquera au XXIe siècle.

DYNAMIC: connu pour Army Moves, cette société espagnole (eh, oui!) propose une suite, Navy Moves, dont nous yous présentons une photo d'écran sur



ST (sortie en mai). Aspar, cette course de motos fera sa première apparition sur PC.

MICROPROSE: pour sortir de

la simulation, deux nouveaux labels s'ajoutent à la gamme Microprose. Microstatus (gamme aventure/réflexion) et Microstyle (gamme action). Un seul titre en démonstration : RVF, une course de motos (sur ST et Amigg), qui rivalise avec Super Hang On. Nous reviendrons plus en détails sur ces deux labels. MANDARIN SOFTWARE

tenez-vous bien. le STOS Compiler (compilateur) le STOS 600 Sprites et le STOS Maestro (séquenceur) étaient en démonstration Convaincent! Tests dans les prochains Tilt!

CDS: une seule nouveauté, assez originale, Tankattack. Ce jeu de stratégie nécessite une interaction, à la fois sur carton et sur ordinateur. Sur ST et Amiga en mai. TYNESOFT: yous verrez bien-Amiga (en juillet également) et tôt, dans Tilt, un test de Mayday

Squad, un jeu de commando (ST/Amiga). A noter que le jeu sera intégralement traduit (soft et notice d'emploi). On annonce également le Buffalo Bill Wild West Rodeo Games (ST. Amiga). Une série d'épreuves, tels que le lancement de couteaux et le duel au nistolet vous attendent Date de sortie inconnue.

TITUS : ca va pour cette société française classée onzième éditeur européen. Elle quadruple son chiffre d'affaires tous les ans ! Son nouveau titre: Let Sleeping Gods Die, un gigantesque jeu d'aventure en 3D qui allie graphismes vectoriels (pour le décor) et sprites. Sortie fin mai sur ST Amiga et PC sous le label Empire Kick Off, une intéressante simu-



lation de football, va être commercialisé sous le label Anco. Prévu sur ST

LANKHOR: un seul titre a retenu notre attention : Vroom Plus convaincant que Ferrari Formula One (dans la partie course) Prévu sur ST et Amiga. INFOGRAMES: hormis Kult.

rien de vraiment nouveau à voir chez nos frenchies de Infogrames. Euh... en fait, il y en a bien une mais nous n'avons pas le droit d'en parler. Tout ce qu'on peut en dire, c'est qu'il s'agit d'un gigantesque jeu de rôle.

Voilà, comme vous pouvez le constater, nous n'avons pas parle de tous les exposants présents à l'ECT. Beaucoup sont des distributeurs ou encore des éditeurs de logiciels professionnels. Les autres n'avaient pas de nouveautés à présenter. Par exemple, sur le stand Mirrorsoft, on voyait Xenon II. Lords of the Rising Sun, etc. Questionnés sur l'ECT, plusieurs éditeurs nous ont fait part de leur grande satisfaction. Il y a de quoi e prix d'un stand coûte 25 000 livres contre 250 000 livres au PCS! Et nos interlocuteurs affir ment avoir fait le même volume de transactions qu'au PCS. Bigre C'est si vrai, que bon nombre d'entre eux seront probablement absents de ce dernier!

Dany Boolauck



Le jour se lève. Vous rejoignez les autres pilotes au QG pour discuter des objectifs de la journée. La tactique, les mangeuvres de combat... tout un univers minutieusement reconstitué dans F-16 COMBAT PILOT. Pendant l'exposé avant le vol, vous donnez vos instructions aux armuriers et organisez votre attaque...

La menace d'une destruction imminente et l'inquiétude provoquée par un combat d'importance sous force G vous met sur le qui-vive.



Au mieux de votre entraînement, vous êtes passé maitre dans l'art d'accomplir les 5 missions que neut remolir le F-16, de l'interception air-air à la mission de reconnaissance.

Mais maintenant - Opération Conquête - le conflit qui, vous l'espériez, n'aurait jamais lieu, est sur le point de se déclencher! Les forces aériennes, l'armée de terre et toute l'infrastructure stratégique sont menacées...

Vous n'avez iamais eu à faire face à un tel danger auparavant!





Digital Integration Limited Watchmoor Trade Centre Watchmor Road Camberley Surrey GU15 3AJ Insisteme Téléphone (0276) 684 959





HUMAN KILLING MACHINE LA GUERRE DES ETOILES LAST DUEL LE MAITRE DES AMES NIGEL MANSELL

PROMO AMSTRAD

GARY LINEKER HOTSHOT

79 F 125 F 89 F 139 F 73 F 123 F

HIT PARADE

ADVANCED RUGBY AFRICAN BAIDER AFTERBURNER AIRBORNE RANGER ARCHIPELAGOS

BALANCE OF POHER 1: BARBARIANS II BATTLETECH BILLAND SIMULATOR BLASTEROIDS BOMBUZAL CHESS MASTER 2000 COSMIC PIRATES CRAZY CARS 2

DEJA VU II DOUBLE DRAGON DUNGEON MASTER

EXPLORA II EXPLORA II SF

BAAL BALANCE OF POWER 1990 ED

FIS STRIKE HAGLE FIG COMBAT PILOT FALCON FLIGHT SIMULATOR II COLO



Ne payez plus pour acheter ...

05 05 13 00 Starsoft vous offre l'appel.

B.P. 20 94141 ALFORTVILLE CEDEX

Tél 43 96 57 83 - 43 96 57 84

LISLOGERISATIONS

O Mandat-Poste

STARSOFT

B.P. 20 94141 ALFORTVILLE CEDEX

TAL 43 98 57 83 - 43 98 57 84

Contre-Remboursement + 20 francs (Livraison sous 48 heures des produits en stock)

Code postal

O Chèque

LES LOGICIEI S 4 ÉTOLES

LA LEGENDE DE DJEL(F) LE KRISTAL DE KOMOS LORD OF THE RISING SUN MAYDAY SQUAD MICHOFROSE SOCCER BAVY MOVES MIGHT MUNTER HIT PARADE 245 P **PROMO AMIGA** JEILY - HIT PARADE **NEWS AMSTRAD** c'est Nouveau! FOOTBALL MANAGER II GALACTIC CONQUEROR GALDREGONS DOMAIN MEMBRES du CLUB... ACE 2088 APTEROUNER AMERICAN CLUBBOUSE SPO BARBARIAN IT BARTICH CHICAGO JO'S CHICAGO CONCEN CONCEN CONCEN TO MASTER ASSISTANT FIL TUNCAT FILLOGY AGG BANGE 2 vous pouvez commander 24 h sur 24 7 jours sur 7 ATRODUER RANGER AFRICAM RAIDERS 3:5 AFRICAM RAIDERS 3:5 AFRICAM RAIDERS 3:5 BATHAL CREES BATHAL PLOT BATHAL PROPER PLOT BATHAL PLOT BATHAL PLOT BATHAL PLOT BATHAL PLOT BATHAL BATHA CAPTAIN BLOOM HELL BENT HOTOR MASSACRE THE MUNGTERS NO EXCUSES TEENAGE QUEEN THE GAMES SUDGER EDITION WAR IN HIDDLE EASTH INTERNATIONAL SOCCER JUG RINGS CUEST 4 LA GUERRE DES ÉTOILES LAST DUEL LEISURE SUITE LARRY II LOMBARD RALLY HIGHT HUNTER PACHANIA PACHANIA POPULOUS PUFFY'S SAGA REAL CHOSTBUSTERS RAMPAGE RODEO GAMES RUBNING MAN 229 THEXDER TRESURE OF USA Le répondeur : Un geste simple 139 F 185 F 139 F Vous mentionnez Le Nom du Logiciel votre N° de Membre Disc ou Casseite Votre Nom Votre Mode de Réglem 109 F 159 F 94 F 144 F 89 F 139 F 259 239 288 289 159 F 136 F 1307 F 163 F 192 F 187 F 163 F 139 F 139 F 133 F 162 F **JOYSTICKS** PACHANIA PACHANIA PACHANIA PACHANIA PUPPL'S SAGA PUPPL'S SATURN DAY RAFFILSS RAMED III REAL GROOTRUSTERS RETURN OF TROLLS RETURN OF TROLLS RETURN OF JEDI RING SIDE ROAD BLASTERS RUN THE GAUNTLET RUNNING MAN SIMBAD TIME SCANNER VIGILANTE XYBOTS WEIRD DREAMS CRYSTAL(GARANTIE 2 ANS) 179 F EROOSTICK 199 F 772 (double branchement) 59 F MAYICATOR 109 F PROPIZSIOSMAL STANDARD 199 F QUICK SHOT II TURBO 109 F SPEED KING 109 F SPEED KING 129 F THUNDERBIRD TOM & JERRY VIGILANTE PAL CONSTRUCTION OF THE CONSTRUCTION OF THE CARCULAR CONSTRUCTION OF THE CONSTRUCTION 147 F 197 F LE MANOIR DE MORTEVILLE MOTOR MASSACRE PACLAND THUNDERBLADE PROFESSIONNELS 100 F VINDICATORS NOVAGER VOYAGER WAR IN MIDDLE EARTH WATERLOO DELUXE PAINT III FANTAVISION SONIX ELECTEUR 3"1/2 THACK 24 AUDIO MASTER II DELUXE NUSIC COMST SET ULTINATE SOUND TRACKER GOLDRUSH GRAND PRIX CIRCUIT GRAND PRIX CIRCUIT 3'1/2 COMPILATIONS HAR IN MIDDLE EARTH SUPER PRO SUPER PRO 2 BRANCHEMENTS THE BOSS GUMSHIP HEROES OF THE LANCE KINGS QUEST IV LA GUERRE DES ETOILES LEGEND OF THE SWORD 159 P 139 P 169 P 159 P 139 P 162 P 159 P 145 P 147 P PERIPHERIOUES ATARI NEWS LEGEND OF THE SWORD LOMBARD RALLY LOMBARD RALLY (3'1/2) MANDIR DE MORTEVILLE MIGHT AND MAGIC SINBAD SPACE QUEST 1 PERIFFERIQUE AMPARATANA A A OPERITOR OF THE PROPERTY OF THE P 94 F 109 F 109 F 29 F COMPILATIONS TIMES OF LORE TRIVIAL PURSUIT NVLLE GE VINDICATORS VOYAGER B.A.T. BATTLEHAMES 1942 BEAM BEAM BUTCHER HILL CHAOS STRIKES BACK CYBESHOID II FERBARI FORBULA ONE FINAL COMBAND GOLD RUSSH HOLLYMOOD FOKER KICK OFF KICK OFF KICK OFF KING OF CHICAGO PRECIOUS METAL 239 1 CAPTAIN BLOOD+XEMON+SUPER HANG ON +ARKANOID II 93 F 109 F 163 F 106 F 163 F 259 F 288 F 109 F 162 F 109 F 162 F 112 F 163 F 139 F SPEEDBALL TEST DRIVE II COMMODORE NEWS INCROMD 139 F 165 F KARNOV+PREDATOR+GRYZOUR+ TARGET RENEGADE+BARBARIAN+ PLATOON+CRAY CARS+COMBAY ZAC HC KRACKEN ZANY GOLF PREMIER COLLECTION HEBULUS+NETHERWORLD+ZYNAPS+ WANDERER WAR IN MIDDLE EARTH ZAC MC KRACKEN TRIAD STARGLIDER+DEFENDER OF THE CHONN dément! PROFESSIONNELS. KNIET OF CARGOOD LA LEGENTAL DE KONOG (F) LORD OF THE HISING SUN(F) ANTHAY SQUAD MICHOPROSE SOCCER NAVY HOYES PARAHOIA COMPLEX POPULOUS (F) 109 P 139 P HIT DISC II TIME BANDIT+MAJOR MOTION+TANGLE 150 0 DELUXE PAINT II TIMEWORKS PUBLISHER SOURIS RS 232 + log LECTEUR 3*1/2 GRAPH IN THE BOX + VECTORIA 3D TURBO CAD 3D + LES DEFIS DE TAITO 134 TARGET RENEGADE+ARKANOID1 +ARKANOID 2+BUBBLE BOBBLE +FLYING SHARK+SLAPPIGHT 139 F 194 F COMPATIBLES MICKO WORLD COANS SET ET MATCH 2 MATCH DAY 2+CRICKET MARKET RANTER-2-CONCRET SUPER HANG ON-OOLE+ CRAMPION CHIP SPRINT+ TRACK AND FIELD BOS MORAN-SYMBOCHE COATTON ET XUNN-CHORCOATTON ET XUNN-CHORCOATTON ET XUNN-CHORCOATTON ET XUNN-CHORCOATTON ET XUNN-CHORCASTON ET XUNN-CHORCASTON CASTON CASTON CHIP SINCE AND CASTON CHIP SINCE AND CASTON CHIP SINCE COATTON ET XUNN-CHORCASTON CHIP SINCE CASTON CHIP SINCE COMPILATIONS CRAIY CARS II F 15 STRIKE EAGLE I K + LA LEGENDE DE DJEL LORD OF THE RISING SUN HAYDAY SQUAD ARCADE MUSCLE 119 F 139 F STREET FIGSTER+BIONIC COMMANDO+ROAD BLASTERS+ 1943+BIDE ARMS à chaque commande OFFRE SPECIALE Whaou!.. 147 F 197 F 221 F CONSOLES 110 P 139 P **— 10%** pour toute commande de 3 logiciels ANNAGEDON MAN+CHOLO+ BOB SLEIGH+SHACKLED+ LEVIATHAN PROMO ATARI ST ARCHON AS OF ACES CHOPLIFTER INCROND 13 KARNOV+FREDATOR+GRYZOUR+ TARGET TRENEGADE+BARBARIAN+ FLATOON+CRAIY CARS+COMBAT RCHOOL THUNDERBIRDS HIT PARADE 197 7 ARTURA BALLISTIX CUSTODIAN HELL BENT I K+ I LUDICRUS HOTOR MASSACRE NO EXCLUSE OPERATION SEPTUME OPERATION SEPTUME OPERATION SEPTUME THE AUGUSTERS THE CAMES STATES THE CAMES ST COMPILATIONS 100 F 130 F 120 F 130 F Nouveaux 119 F 139 F ATARI 2600 BATTLE ZONE BOXING CROSS BOWN CRISTAL CASTLES DEFENDER FIRE FIGHTER HIT PARADE BARBANIAN II BLASTEROIDG CHICAGO 30'S CEDCK YEAGER COLOSSUS CHESS 4 CRAEY CARS 2 DARK FUSION DRACON NINJA F15 STRIKE EAGLE FOOTBALL NANAGER 2 GALACTIC CONQUEROR GAME SET 6 MATCH 2 GURSHIP PRECIOUS METAL 239 F CAPTAIN BLOOD+XENON+SUPER HANG ON +ARKANOID II Amstradistes ! COMPILATIONS pour votre 1ere commande PREMIER COLLECTION MEDULUS+NETHERWORLD+2YNAPS+ EXOLON un cadeau surprise vous attend GALAXIAN MARIO BROSS PACHAN PHOENIX POLE POSITION O BERT AFRICAN BAIDLES AFTERBURKER BALLANCE OF FOMER 1990 ED BALLISTE BALLISTE BALLISTE BALLISTE BALLISTE BALLISTE CORREY CRAY CAS 2 CUSTODIAN CHEEROID II WAR IN MIDDLE PARTH 229 F Pour en savoir plus . TRIAD 289 F STANGLIDER+DEFENDER OF THE CROWN +BARBARIAN 05 05 13 00 c'est, gratuit! **PROFESSIONNEL** HIT DISC II TIME BANDIT+MAJOR MOTION+TANGLE WOOD+LEATHERNECK GUNSHIP HEROES OF THE LANCE HISTORY IN THE MAKING CYBENNOID II DOUBLE DRAGON DRAGOM'S LAIR DURNCEON HASTER FALCON FLIGHT SIMULATOR II FOOTBALL MANAGER II GALACTIC CONQUEROR GALACTIC CONQUEROR GALDERGONE DORAIN HENGES OF THE LANCE RUMAN KILLING EACHINE

MANOIR DE MORTEVILLE OBLITERATOR

TITAN TRIVIAL PURSUIT NVLLE GE

OBLITERATOR
PACHANIA
RING SIDE
ROCKET RANGER
RUN THE GAUNTLET
RUNNING HAN
SORCERER OF LORD
SUPER HANG ON

THE DEEP THE MUNSTERS

WANDERER SANY GOLF

AMIGA NEWS

ARCHIPELAGOS BATTLEHANKS 1942 BATTLEHANKS 1942 BEAM BLOOD HONEY BUTCHER HILL DRAGON NINTA GROOT & GORBLINS GOLD RUSH GUNSHIP HOLLYWOOD POKER KICK OFF EULT

DOIT DE COM	MANDEN° 121 (libe	lie en lettres ma	ajuscules)	à reto
ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7 D Qt	PRIX	

Sicob 89: money money

Fini le temps des bidouilleurs, voici celui des financiers! On se passionnait autrefois pour la technique et la programmation, on ne parle aujourd'hui que coût d'exploitation et amortissement. Heureusement que quelques irréductibles conservent encore la flamme !

Les Rambinours de Carraz sur Amiga

d'existence. Ce n'est nas pour autant qu'il avait sorti champagne et cotillons Se youlant « professionnel pour les professionnel », il se vantait « d'avoir définitivement oublié les gadgets qui les années précédentes encombraient encore quelques stands » Avec une telle profession de foi, l'ambiance, on le devine, n'était pas à la rigolade. On était bien loin du PC Forum de février, de ses pompes et de ses fastes. Le Sicob avait cependant au moins un point commun avec lui, en plus de l'omniprésence des PC et compatibles : la volonté de se présenter comme « européen ». Les Journées européennes d'informatique administrative illustrèrent cette double détermination de sérieux et de supranationalité. En principe, rien pour exciter l'intérêt du fanatique de base. En principe seulement, car quelques trouble-fête - si l'on peut dire - s'étaient glissés dans la bergerie.

.... Cette année, le Sicob

fêtait ses quarante ans

Commodore

A tout seigneur tout honneur. Commodore faisait figure de vilain petit canard avec ses Amiga où s'ébattaient joveusement des logiciels de dessin, de musique, de desktop vidéo, sans compter les jeux du type Dragon's Lair. Les occupants du stand voisin, Compag - excusez du peu! - en restaient comme deux ronds de flan. Il y avait, bien sûr, le coin des PC Commodore. De bonnes machines, mais sans rien de plus - ni de moins, soyons juste - que la plupart des autres PC. Le côté des Amiga était bien plus alléchant. Commodore avait eu la bonne idée de faire venir des éditeurs de ieux, tels Ubi Soft ou Titus, ce qui en faisait le seul stand, à l'exception de Guillemot, où l'on pouvait admirer des jeux. Une masse de visiteurs ébahis récompensait l'ini-Pour le matériel lui-même (A 2500, carte 68030, etc.), rien que

du déjà vu au Cebit de Hanovre (voir Tilt nº 66). Mais les gens de chez CIS, hilares, exhibaient un Amiga 2000 équipé d'un lecteur de cartouches 44 Mo, celui-là même qu'Atari présentait glorieusement il y a peu sur un AT, qui n'est toujours pas disponible. Le système, à 13 000 F, est quand même un peu cher. CIS faisait en outre la démonstration de la toute dernière version de Perfect Sound, un numériseur de sons que nous décortiquerons très

Puisqu'on en parle, restons dans la musique. Comus France saute enfin le pas et adapte sur Amiga les logiciels Musilog qui ont fait sa renommée sur ST : c'est ainsi que sont désormais disponibles le séquenceur Track 24 (495 F) et Studio 24 (1 350 F), un autre séquenceur qui permet en outre la composition automatique à partir d'une mélodie et l'impression

de la partition. Big Band enfin. pour 1 490 F, vient en complément de Sudio 24 en lui ajoutant les aides à la composition avec grilles d'accords et orchestration. Comme sur Atari, ces logiciels exigent au moins un Mo de mémoire.

MAD, dont l'équipe vient de s'agrandir avec Thierry Tesseire, un pro qui vient directement des bureaux de Commodore, sort en français le traitement de texte Excellence! qui, à première vue, semble devoir écraser tous ses concurrents sur Amiga et justifier

Les éditions Carraz, qui jusqu'à présent étaient surtout spécialisées dans les logiciels éducatifs pour Atari ST, adaptent enfin leurs logiciels sur Amiga. On pouvait en découvrir les premiers écrans. La nouveauté, chez Carraz, ne s'arrête pas là. Alliée à Infogrames. Carraz veut désormais s'internationaliser; ses logiciels vont être traduits en plusieurs langues : anglais, allemand et espaanol et commercalisés dans les pays correspondants. La culture française ne peut qu'y gagner.

l'allais oublier le plus important. Un miracle s'est produit : le prix de l'Amiga 500 baisse et passe officiellement à 4 250 F! Ce serait bien le diable s'il ne se trouvait pas une majorité de boutiques à le vendre (officieusement) à moins de 4 000 F

Le Goupil Golf: un PC-AT...

'anenir est à l'écran multisynchrone

Atari

Toute cette activité sur le stand Commodore faisait, par comparaison, pâlir l'étoile d'Atari. Il régnait sur le stand de ce dernier une ambiance tristounette. Ne vous méprenez pas, cela ne signifie pas qu'il était inintéressant. mais seulement qu'il manquait de chaleur. Il est bien fini le temps où Atari faisait venir une noria d'exposants sur son stand, provoquant un remue-ménage perpétuel! Quelques applications professionnelles ne réussissaient pas à déplacer les foules. Une configuration assez étonnante flamboyait cependant : composée d'un ST. d'un Genlock, d'un lecteur de vidéo-disque et d'une chaîne hifi. elle mettait en scène un logiciel d'apprentissage des sons et de la musique. Le logiciel, de type I traditionnel fonctionne avec la souris et fait appel au vidéo-disque à volonté mêlant intimement les séquences filmées aux séquences dessinées. La société Antlia. qui a concu le système, d'autant plus sympathique qu'elle est toulousaine, ne prévoit pas pour l'instant la réalisation de jeux basés sur ce principe. La raison en est simple : sans même compter le prix de l'Atari ST lui-même (au moins un 1040) le reste du matériel requis coûte la bagatelle d'une vingtaine de milliers de francs ! Ce n'est pas vraiment à la portée du premier joueur venu... Mais peut-être verrons-nous ce genre de programme dans les salles d'arcade.

Atari axait toute sa politique ST sur sa toute dernière « solution », le Mégapage ST. Il s'agit d'une configuration composée d'un Méga STI et de deux logiciels : le Rédacteur et Timeworks. Proposé au prix intéressant de 7 650 F., le Mégapage ST se veut concurrent

Trumeur à ce propos. Certaines divisions nationales d'Atari seraient très mécontentes de la politique d'Atari Corp de fabriquer des machines non extensibles. Des réunions auraient eu lieu en catimini. On a cité les noms d'Atari Canada et d'Atari Australie Atari France ne serait nas loin de les rejoindre, même si un tel acte de lèse-majesté est démenti officiellement par Elie Kénan.

Morosité

I es « frondeurs » ont au moins un argument en leur faveur : les résultats financiers. Les ventes d'Atari se portent bien, très bien même, particulièrement en France, Mais Atari Corp a acquis une chaîne de magasins aux USA déficitaire à tel point qu'au total Atari a perdu en 1988 la coquette somme de 85 millions de dollars. Cela explique une certaine morosité. Le reste du stand Atari ne présentait que des produits,

| concurrent de ZZ Lazu Paint, Readina Partner programme de reconnaissance de caractères est enfin terminé Publishing Partner Master est une version pro et séduisante du logiciel de PAO du même nom. · Ultra Script, enfin. émulateur Postcript pour ST. fonctionne sur plusieurs imprimantes, pas forcément laser d'ail-Human Technologies, bien con-

nue pour ses diverses applications ZZ sur ST, fourmillait de nouveautés. D'abord, ses anciens logiciels baissent de prix : ZZ Draft et ZZ Rough passent à 395 F. ZZ Com à 495 F. On annonce aussi la sorl'énumération occuperait ce nu méro de Tilt en entier Voici quand même les tendances

générales. Si le PS/2 reste toujours sur la touche les 386 s'éclatent Du côté des moniteurs les multisunchrones deviennent une norme. Ils représenteront 70 % du marché à fin 90. Les cartes d'extension, surtout vidéo et communication, ont beaucoup de succès En 1989 le chiffre d'affaires réalisé par ces cartes sera équivalent à celui des ventes de micros! Les imprimantes 24 aiguilles représentent plus de la moitié du marché espéré en 1989. Les scanners se répandent : le handy scan-



Une configuration contestée : le Mégapage ST.

des systèmes de traitement de texte du genre PCW Amstrad. Outre le fait qu'il faut acquérir en plus une imprimante, il pose le problème de la taille mémoire. Le Méga STI n'est en effet pas extensible et l'adjonction d'une imprimante laser - quand même utile avec un logiciel de PAO comme Timeworks - risque d'être épineux. Il nous a été rapporté une

Forum PC ou au Cebit de Hanovre. Soulianons toutefois qu'un écran A3 Atari pour Méga ST était présent. Heureusement que maloré tout d'autres remontaient le niveau d'Atari en se présentant sous leur propre couleur. Upgrade, très actif, présentait

quelques nouveautés bien tentantes. Image Partner, un logiciel de dessin en 300 dpi, se pose en calamus Bestop Pullishin La station PAO Atari avec grand écran et Calamus Iner Sharp couleur JX 100 (voir Tilt nº 67) va être commercialisé

tie de ZZ-Idée (processeur d'idées). Fun Face (générateur de visages) et ZZ-Volume (création volumique). Plus important peutêtre pour l'avenir de cette société. elle se diversifie en se tournant vers d'autres machines. Le PC surtout avec l'adaptation de Lazu Paint et TechnoCAD (l'ancien ZZ-2D). Mais aussi l'Amiga, avec Professional Page et Professional Draw, tous deux francisés. Human Technologies se lance aussi dans les périphériques avec deux scanners pour Atari ST (200 et 300 points par pouce) et le digitaliseur vidéo VIDI pour ST (2 300 F), pour PC (en 320 x 200 points ou en 640 × 200 points) et même pour Amstrad CPC. Le reste du Sicob, c'est-à-dire presque tout, était consacré aux PC, aux PC et aux PC. En gros, rien de nouveau : des tas de fabricants, des tas de machines, dont la simple

à 14 000 F HT, un prix dissuasif. Le CD Rom existe, mais pas encore en grand nombre. Les logiciels ne varient pas beaucoup : on ne fait que sortir de nouvelles versions des anciens. Les sustèmes d'exploitation, par contre, évoluent : selon les projections à fin 1992, MS-DOS représentera encore 50 %, OS/2 38 %, Unix 9 %, les autres se partageant les miettes qui restent.

Seule véritable originalité de ce Sicob, le championnat d'orthographe par ordinateur organisé en collaboration avec Tandon et le Quotidien de Paris. Ce concours, destiné à récompenser le meilleur correcteur orthographique de traitement de texte, a vu la victoire ex-aequo de Sprint et Word Perfect. Cancres de tout poil, vous savez ce qu'il vous reste à faire. Jean-Loup Renault

ETES-VOUS PRET POUR SKWEEK?

Les graphistes du mois

illustre parfaitement les extraordinaires possibilités des logiciels
Photon Paint et Digipaint sur Amiga 2000. Quant à Olivier Parent, 22 ans, il a préféré sculpter ce visage sur un Atari ST avec Degas Elite.





RISCOS

Attendu depuis bien longtemps, le | qu'une nouvelle version du pronouveau système d'exploitation de l'Archimedes est enfin disponible. L'ère du RiscOS est donc venue. Proposé à 410F TTC pour une période limitée (il augmentera par la suite), cet OS est livré sous forme de pack proposant quatre circuits intégrés de type mémoire morte de 128 Ko. trois disquettes et un manuel. La mise en œuvre de l'ensemble s'effectue relativement facilement. Après ouverture de la machine, on remplace les Roms Arthur par

celles livrées et c'est tout... Ces circuits sont cependant relativement fragiles et l'on a intérêt à se servir d'une pince à C.I. Les disquettes proposent diverses applications dont un éditeur de textes, un programme de dessin vectoriel très performant ainsi

gramme musical Maestro. On dispose, en outre, de nombreux accessoires de bureau. Signalons aussi la présence de divers fichiers permettant de convertir certaines applications Arthur pour en assurer le fonctionnement optimal sous RiscOS. Certains se poseront la question de l'opportunité de cet OS. Nous y répondrons en disant que, outre une convivialité plus grande, il facilite les communications de fichiers d'une application à l'autre. Par ailleurs il fait office de switcher et possède des capacités multitâche. Par rapport à Arthur, il s'agit d'une véritable évolution d'autant plus que de nouvelles fonctions sont au rendez-vous et qu'elles seront, à l'évidence, exploitées par les édi-Mathieu Brisou

C'est l'histoire d'un NEC

Le disque optique, c'est le média de l'avenir, dit-on. Pour le vérifier, nous avons testé celui de Nec pour vérifier cette affirmation...



ble en tant qu'interface pour



Street Fighter montre que les



graphismes animés sont loin...

un paramétrage complet des autofires, un réglage de la position des boutons de tir, un manche très agréable à manier, etc. Le prix de cette merveille est d'un peu moins de 1 000 F! Mais, lorsque l'on aime on ne compte pas... Autre nouveauté : Shoot Again propose un boîtier régulateur de couleurs. Sur écran RGB, on dispose désormais des mêmes teintes que sur écran NTSC. Enfin. pour conclure, signalons que la console est désormais compatible avec l'ensemble des téléviseurs équipés d'une prise péritel.

Mathieu Brisou



La console et son lecteur CD Rom Joysticks Nec: chers et performants



DVI

Le géant des microprocesseurs Intel vient de signer un accord avec IBM pour introduire dans les PS 2 la technologie DVI. Rappelons que ce système met en cenure un support optique similaire à un compact disc et propose des performances impressionnantes tant du point de vue graphisme que son. Cet accord concrétise, à n'en pas douter, un nouveau standard qui devrait s'imposer en micro-informatique professionnelle à partir de 1990, voire 1991. Toutefois. Intel ne perd pas de vue le marché grand public et vise donc le CDI mis au point par Philins et Sony. Une belle bagarre en perspective d'autant plus que le CDI lasse de se faire attendre! Mathieu Brison



Distribué en France par l'A.I.C. une association loi 1901, le « Macintosh Buyer's Guide » est une revue américaine proposant la liste de tous les nouveaux produits sur Mac. Disponible auprès de certains concessionnaires Apple ou bien par abonnement, cette revue sort tous les trois mois et dispose d'un complément annuel nommé « The Macintosh Product Registry ». De la même manière, le trimestriel « Apple II GS Buver's Guide » fait le point sur les nouveaux produits sortis aux USA. Pour davantage d'informations, your pouvez your adresser directement à: A.I.C. 54. rue Lamartine, 75009 Paris.

Nefs d'or 89 : un franc succès pour la micro-informatique française!

Cher président, chers directeurs généraux, cher responsable de la communication, chers programmeurs de Loriciels et de Titus. chers lecteurs. C'est avec une plume enrouée par une émotion bien légitime que je tiens à vous féliciter, oui, vous tous, qui, avec un humanisme commercial indéracinable pour les premiers, avec un sens du choix et de l'achat qui témojanent d'une lucidité s'inscrivant dans une tradition bien francaise pour les seconds, avez su contribuer au développement harmonieux et porteur des plus grandioses promesses d'avenir des plus beaux fleurons de la microinformatique de loisirs (parmi d'autres! N.D.S.P.). J'ai nommé Loriciels et Titus!

Et c'est avec une joje sans mélange et un bonheur nirvaniesque que nous, humbles journalistes de Tilt, le magazine des ieux électrochocs, avons été conviés à la remise des Nefs d'or 89, distinctions destinées à récompenser les initiatives, les performances ou les



mérites des entreprises les plus dunamiques de Paris, des Hautsde-Seine, de la Seine-Saint-Denis et du Val-de-Marne, distinctions créées par la Chambre de commerce et d'industrie de Paris, présidée par Bernard Cambournac. distinctions, disais-ie, remises par M. François Doubin, ministre déléqué auprès du ministre de l'Industrie et de l'Aménagement du Territoire chargé du Commerce et de l'Artisanat, distinctions enfin-ie qui ont été solennellement déposées entre les mains de MM. Seban. Baule et Weill, de Loriciels, et de Caen, de



Cambournac.
Titus, qui ont fait la démonstration

qu'une entreprise traditionnelle ne craint ni la concurrence ni les aléas de la conjoncture pour peu qu'elle soit gérée avec riqueur et imagination. A peine remis de l'émotion suscitée par cette belle et oh combien émouvante cérémonie. Laurant Weill, président directeur général de Loriciels. devait déclarer à la presse J'eusse sans doute préféré un Tilt d'Or, mais ie suis très content quand même ». Vive Loriciels. vive Titus, vive les programmeurs, vive les lecteurs, vive nous, vive la France!

'émulateur logiciel de PC pour

Clavius

Née il v a trois ans. Clavius est connu en tant que spécialiste en produits musicaux, notamment sur MSX. La cartouche CX Slave, par exemple, transforme un CX5 M2, ou bien tout MSX disposant du SLG 05, en synthétiseur FB01 et ce pour un peu moins de 400 F. Signalons aussi que ce produit nermet l'utilisation de sons issus du TX 81. Autre nouveauté pronosée par Clavius : Winsong, Il s'agit d'un composeur et d'un séquenceur vingt-quatre pistes temps réel pour PC et compatibles fonctionnant sous intégrateur graphique Windows. Proposé à un peu moins de 2 490 F, ce logiciel s'avère prometteur et gère directement certaines cartes Midi. Ainsi. Clavius en propose une pour environ 1 500 F ce qui permet d'exploiter divers synthétiseurs comme le MT 32, par exemple. Disponible dès maintenant, Winsong devrait être entièrement francisé vers fin juin. Légèrement

décalé par rapport aux autres logiciels, Trivial Music est un jeu sur Atari ST du type... Trivial Poursuite mais concernant la musique. Notez qu'il supporte l'interface Midi et ne fonctionne que sur écran monochrome

là... Le Megatouch est un jeu de

TRIVIAL MUSIC

Trivial Music sur ST

Atari ST, Clavius annonce la L'activité de Clavius ne s'arrête pas

ressorts pour clavier d'Atari ST qui se propose de rendre plus agréable la frappe. Proposé à 140 F. il ne nous a pas entièrement convaincu mais en la matière le jugement est assez subjectif. Le grand dada de cette société réside toutefois dans l'émulation.

importateur officiel de PC Ditto



venue prochaine de PC Ditto 2 Extension venant se connecter sur le port cartouche de l'Atari, il offre, d'après son promoteur, des performances équivalentes à celles d'un AT. Le secret de ce produit est ialousement gardé et il semble qu'il soit structuré autour de circuits intégrés spécifiques... PC Ditto 2 devrait être disponible aux alentours de 2 600 F d'ici fin juin Autre grande nouveauté Clavius Spectre 128. Cet émulateur Macintosh pour Atari ST sera prochainement complété par Spectre GCR qui permettra de lire des disquettes au format Mac directement sur l'Atari! Signalons de plus que Clavius propose des Rom Macintosh de 128 Ko pour Spectre et travaille actuellement sur la traduction du « Gadgets News Herald », une lettre d'informations éditée par les créateurs de Spectre 128. Celle-ci sera disponible contre 2,20 F en Mathieu Brisou



Multicours.



Multicours

La série des quatre Multicours est

une compilation qui regroupe une

épreuve de géographie issue de

Objectif monde 1 (Tilt no 47), une

épreuve de sciences naturelles

tirée de A la découverte de la vie

(Tilt no 49) et enfin un cours de

français du logiciel Don Quichotte.

Ces compilations concernent les

élèves de 6°. 5°. 4° et 3° (quatre

logiciels différents). La mise en

place graphique et le déroulement

des lecons sont similaires à ceux

des programmes originaux. Seul

intérêt de ces programmes, le « 3

en 1 » permet à l'élève de travail-

Les graphismes des multicours ne

sont pas très fouillés, notamment

en ce qui concerne les épreuves

de géographie et de sciences natu-

relles. Le seul « plus » passion-

nant, c'est en fait un casse-

briques, une épreuve de détente,

Contenu pédagogique____* * *

Révolution française

révolutionnaire. La gestion des

ler trois matières

Kid's School





menus et sous-menus est com-

plexe, le texte à l'écran très diffi-

cile à déchiffrer. Le sujet est pour-

tant très bien traité. Chaque

période de l'An de grâce 1789 est

détaillée avec précision : causes,

effets, conséquences, rien n'est

laissé dans l'ombre. Mais l'utilisa-

tion de l'ordinateur ne se prête pas

uraiment à cette « lecture » Mieux

vaut, à mon avis, se plonger dans

un bon livre traitant de la ques-

tion, plutôt que de s'arracher les

yeux à lire ces mêmes informa-

tions sur un écran. Un pari sans

doute trop audacieux... (Dis-

quette Micro C pour Atari ST et

Amiga.)

compte le grand marché de 1992. Une bonne idée, même si l'élève n'est pas toujours à même de lire les explications. Ici, c'est le dessin qui compte! (Disquette Carraz existe pour PC. Thomson TO8 et TO9, Atari ST, Amiga.)

anol Carraz prend dès lors en

Matière _	éveil 3/8 ans
Contenu	pédagogique**** 17 B et C
Intérêt _	17
Prix	B et C

Concordance des temps

On n'est pas là pour rigoler ! Concordance des temps s'inscrit dans la lignée des « didact-english » : présentation très claire mais répétitive, absence de graphismes mais très bon dosage de la difficulté. Ce soft est un éducatif pur et dur! Le travail s'adresse aux élèves de 5°, 4º et 3º : cependant, il conviendra Prix

qui veulent remettre de l'ordre dans leurs connaissances. L'utilisateur travaille sur une série de dix phrases. En cas d'erreur, il pourra toujours corriger sa réponse à l'aide de l'explication fournie par le programme. Enfin, il reste le dictionnaire en cas de nanne sèche. Côté professeur, il faut noter la très judicieuse gestion de fichier qui permet à celui qui organise le travail de vraiment bien préparer la lecon. En conclusion, un soft performant, assez austère mais toujours très clair, adapté au travail de classe. (Disquette Carraz pour Atari ST, compatibles PC). Brigitte Soudakoff

parfaitement à tous les anglicistes

M	atière	ang
Co	ontenu pédago	gique * * *
In	térêt	

A la bonne heure

Matière . Contenu pédagogique, Intérêt Associe, mémorise, barre Pintrus Carraz avait déjà proposé les

histoire

qui profite d'une réalisation très épreuves de ces trois softs dans soignée. Un atout paradoxal pour une compilation, Sac à Dos, tesun éducatif... Voici pourtant une tée dans Tilt nº 51. Ces logiciels initiative convaincante que l'on adressent aux enfants de 3 à aimerait rencontrer plus souvent. 8 ans. «Associe» propose à (Disquette Coktel Vision pour l'enfant des objets qu'il devra met-Atari ST. PC. Thomson, CPC.) tre en relation. « Mémorise » uti-_ français, sciences lise la même disposition des imanaturelles, géographie ges mais fait appel, cette fois, à la mémoire visuelle. Quant à « Barre l'intrus », il faudra découvrir dans chaque groupe d'objets celui qui fait « tache » dans l'ensemble. Ces trois logiciels sont bien réalisés. Le Tout savoir ou tout apprendre sur niveau de difficulté des épreuves la Révolution française grâce à son micro chéri? C'est le pari de cette est bien dosé et les graphismes toujours très clairs. Et grande nou-Chrono-Logique proposée par Micro C sur Atari ST. Malheureuveauté, les programmes et les sement, le soft n'est vraiment pas notices sont rédigés en français,

anglais, allemand, italien et espa-

Créé par l'équipe du professeur | de façon égale sur deux faces. Le Rubik, le Rubik's Clock est le digne descendant du Rubik's Cube. Le principe de ce casse-tête est assez simple : il suffit, à l'aide de molettes et de houtons-poussoirs, de mettre à une certaine heure dix-huit pendules réparties

principal problème vient du fait que les aiguilles ne se déplacent pas de la même manière des deux côtés et que toute action sur une face se répercute sur l'autre.. Mais il paraît que l'on peut y arri-Mathieu Brisou



Club: Nintendo s'v colle!

A l'image de son principal rival qu'est Sega, Nintendo annonce la création de son club. Le club Nintendo, puisque tel est son nom, a pour principal objectif le regroupement des utilisateurs de NES. L'inscription à ce club s'effectue de manière très simple : il suffit de renvouer le bon, dûment rempli, situé dans les emballages de consoles ou de cartouches. Pour la première année de vie du club,

l'inscription est gratuite et donne le droit à l'obtention d'une carte personnelle En outre les membres recevront la revue du club. Celleci propose diverses rubriques telles que courrier, informations sur les produits existants ou à venir, etc. Elle propose aussi des trucs et astuces portant sur plusieurs ieux importés en France. Réalisé entièrement en couleur, ce magazine sortira tous les deux mois (six numéros par an). Les membres du club pourront, de plus, gagner des « goodies » : blouson, tee-shirt. sacs et autres gadgets porteurs de la marque Nintendo.

Par ailleurs. Nintendo vient de mettre en place une assistance téléphonique. Opérationnelle du lundi au vendredi de 10 à 19 heures, elle facilite l'obtention de renseignements sur les jeux de la gamme Nintendo. Si vous désirez savoir comment détruire le monstre du Xe niveau de tel ou tel ieu, pas d'hésitation : appelez le (16/1) 34.64.77.55. Selon un principe similaire un serveur minitel accessible par le 36-15, code Nintendo, sera mis en place fin avril, début mai. Trucs et astuces. concours Nintendo FR3. liste des points de vente, informations et BAL seront au rendez-vous... Enfin, le mois de septembre 1989 verra la venue de la version francaise du livre « The Official Player's Guide ». Sur 160 pages. cet ouvrage offre une sélection de trucs et astuces ainsi que divers plans de jeux. Mathieu Brisou

Le son du II

Le GS est vraiment un Apple II en ce sens qu'il dispose de slots dans lesquels on peut glisser des extensions diverses et variées. La Sonic Blaster d'Applied Engineering est une carte digitaliseur qui offre la possibilité de restituer les sons. En se connectant directement sur la sortie interne de l'Ensonia et grâce à ses filtres, elle procure un son d'une excellente qualité en mono ou en stéréo. La partie digitalisation a été particulièrement étudiée et donne des résultats du plus hel effet. La carte est fournie avec deux disquettes : l'une contient le programme de pilotage, l'autre

d'effets sonores. Le logiciel, d'un emploi très facile, prend la forme graphique d'une platine cassette avec les touches Plau. Record et autres. On retrouve les fonctions classiques comme la présentation graphique des formes d'onde, des fonctions moins courantes comme la possibilité de sélectionner automatiguement le niveau sonore afin d'éviter les écrêtages intempestifs (avec limitation en stéréo à une fréquence d'échantillonnage donnée) ainsi que des effets snéciaux tels l'amplification (jusqu'à 200 %), la lecture inversée d'un son. l'écho avec paramètrage du délai, la diminution constante du son jusqu'au silence et autres. Il est possible de connecter, en entrée, un lecteur CD, un magnétophone, une platine disque, une radio, un téléviseur ou un micro. L'installation de l'ensemble ne pose pas de problème bien que le câble reliant la carte au GS soit un peu court. Une très bonne carte qui permet de prendre réellement conscience que le son sur GS, ca décoiffe! François Hermellin

une bibliothèque de sons et

100	Z		
Les	e	911	15
resi	to	mt	
	U		

Ecriture ou graphisme à l'écran, c'est bien, Sur papier, c'est mieux. Trouver une imprimante

aui coûte moins cher que le micro, c'est dur

Il existe actuellement plusieurs imprimantes dont les caractéristiques techniques ainsi que le rapport qualité/prix sont en mesure de satisfaire un grand nombre d'utilisateurs. Nous avons choisi de vous en présenter trois, capables d'éditer textes et graphismes. et qui se révèlent compatibles avec la majorité des ordinateurs et des programmes. Pour vous aider dans votre choix, nous yous proposons un rappel des éléments permettant d'établir une véritable

Description imprimantes	Citizen 120 D	Mannesmann-Tally MT 81	Plug S 135
Matricelle	Impact	Impact	Impact
Tête	9 aiguilles	9 aiguilles	9 aiguilles
Vitesse:	1000	The state of the s	
- listing - courrier	120 (cps)	130 (cps)	135 (cps)
Matrice:	25 (cps)	32 (cps)	27 (cps)
restrice : - standard	9/9	9/9	9/9
- courrier	17/17	18/24	12/18
Compatibilité :	IBM/Epson	IBM/Epson	IBM/Epson
téléchargeables	OUI	ODI	OUI
Buffer	4 Ko	6 Ko	8 Ko
Nombre de copies	Original + 2 copies	Original + 2 copies	Original + 2 copie
Taille papier	80 colonnes	80 colonnes	80 volumes
Alimentation	Traction/friction	Traction/friction	Traction/friction
Interface :	- Control of the Cont	STATE OF STREET	
- parallèle	En option	En standard	En standard*
- série (RS232C)	En option	En option	En option
Ruban	Cartouche	Cassette	Cartouche
Garantie	2 ans	1 an	1 an
Poids	3,7 kg	4.5 kg	5 kg
Prix (indicatif)	2000 F TTC	1790F TIC	2000 F TTC

comparaison entre imprimantes I tez pas à faire jouer la concurdifférentes

Le premier élément est la vitesse Pour Mannesmann-Tally, les prix d'impression. Exprimée en CPS pratiqués sont souvent très proches de ceux définis par le cons-(caractères par seconde), cette dernière varie en fonction de la tructeur, alors que pour Plug et Ciqualité d'impression. Plus elle est tizen, ils varient dans des proporélevée, plus la vitesse décroît... tions importantes. Pour conclure. Vient ensuite le facteur de comnous vous conseillons une expéripatibilité avec les grands standards mentation pratique à partir d'un de pilotage ordinateur vers impridocument élaboré par vos soins. mante. En dehors d'Epson et Jean-Jacques Carron IBM. méfiance... Souvent neu pris en compte par l'acheteur, un buffer de grande taille permet de Tablez disposer de son ordinateur plus rapidement après lancement sur le tableur d'une impression. En effet, le buf-Upgrade, l'importateur bien fer stocke les données à imprimer dans l'imprimante... La durée de connu de la gamme Cyber, de Spectrum et d'Unispec sur Atari garantie et ses conditions d'applications sont aussi à considérer. ST. propose désormais un puis-Les imprimantes que nous vous sant tableur. Il fonctionne indifféprésentons sont distribuées dans remment sous GEM ou environde nombreux points de vente et nement type Lotus 1-2-3 avec leur technologie éprouvée leur equel il est totalement compatible permet d'afficher une fiabilité version 2). Il peut travailler sur mesurée en MTBF (temps moven quatre fenêtres simultanées, avec entre deux pannes) rassurante. des formats d'affichage différents Largement subjectif en ce sens pour chacune, et accepte les qu'il dépend de l'environnement écrans A3. L'enregistrement des

Jacques Harbonn



de travail, le facteur niveau de

bruit n'est pas indiqué dans notre

tableau. Compte tenu du prix, il

faut, en effet, savoir faire des con-

cessions et n'oubliez pas que vous

pouvez toujours vous procurer un

caisson insonorisé. Variant en

fonction de sa technologie, le prix

du ruban d'impression, élément ô

combien indispensable, se doit

d'être en rapport avec le tarif de

l'imprimante... Quant à celui-ci :

il est donné à titre indicatif. N'hési-



macros est automatique, suppri-

mant ainsi la saisie souvent fasti-

dieuse. L'impression peut se faire

sur Epson et compatibles, Laser

Atari et SLM 804, en mode nor-

mal ou à l'italienne. Sa puissance

(300 commandes et 80 fonc-

tions) sa facilité d'utilisation et sa

rapidité en font un outil de choix

pour tous les gestionnaires (Dis-

quette Upgrade, Atari ST: prix

500 F).

rence et à profiter des promotions.

Interet

Sus aux pirates

enquête/

Ca bouge depuis quelques que ca. des pirates! Perqui It le cour les pirates ont des problè sont pas près d'arriver à un trousses

récemment traité dans un de nos

plus gros dossiers? Tout simple-

ment l'actualité, ponctuée depuis

quelques mois par de terribles

remous qui ont secoué le petit

monde du piratage organisé. En

outre, à en juger par le courrier

que nous recevons et les réactions

du milieu professionnel, ce dossier

a fortement marqué les esprits.

Pour arranger les choses, la sor-

tie dudit dossier a été immédiate-

ment suivie par une série de per-

quisitions chez de gros pirates. Ce

concours de circonstances a semé

le trouble chez les petits copieurs.

au point que certains nous accu-

sent d'être directement responsa-

Des pirates appartenant aux plus

gros groupe français ont fait

l'amère expérience d'une perqui-

sition suivie d'une garde à vue

policière. Les esprits simples ont là deviner. L'expéditeur du pa-

bles de ces événements.

Les tribulations

policières

des pirates

ment, non fondé, avec la sortie du dossier de Tilt. Pourtant la vérité est encore plus simple que cela et un petit retour en arrière s'avère nécessaire. Un membre d'un groupe pirate, le RDAP, réussit à convaincre la société Lankhor de lui vendre un exemplaire de Morteville Manor sur Amiga Etonnant qu'un pirate s'adresse à un éditeur, non? Pas tant que ca quand on sait que le ieu en question n'était pas encore en vente! Comment s'v prend-on pour convaincre un éditeur de vendre un soft avant sa sortie? Téléphonez plusieurs fois à l'éditeur de votre choix et dites que vous voulez offrir un ieu à un copain pour son anniversaire. Insistez, implorez jusqu'à ce qu'il craque! C'est ce que Lankhor fait à cinq jours de la sortie officielle du jeu. Quelques temps plus tard, un passant ramasse un paquet (ou une lettre) égaré. En bon citoven, il l'apporte à la gendarmerie d'Exelmans qui v découvre une disquette originale de Morteville Manor de Lankhor et... une version pirate. Contacté par les autorités, Lankhor recon-

naît le nom et l'adresse du pirate

du RDAP, réagit instantanément

et porte plainte. Le reste est facile

mois dans le milieu, pas si fermé sitions, dépositions, instructions... mes de gros problèmes qui ne terme. Les policiers sont à leurs et ca va encore jaser dans les basfonds de la disquette déplombée!

l quet, facilement repéré, recoit la out de suite fait un rapprochevisite des autorités venues perquisitionner chez lui. Disquettes pirates photocopies de documentations et ordinateurs sont saisis! C'est le coup d'envoi d'une lonque enquête car notre pirate possède un carnet d'adresses bourré de noms et de numéros de télé-

> pris ceux de Mégaforce et Ackerlight). Il n'en faut pas plus à la police pour reconstituer, en grande partie, les réseaux pirates sur Amiga et ST. L'enquête a suivi son cours normal et les perquisitions effectuées chez Mégaforce, Ackerlight et autres prouvent que les gendarmes et l'APP possèdent des dossiers très détaillés. Rien d'étonnant à cela, chaque pirate possède son petit carnet d'adresses et chaque perquisition a permis de connaître de nouveaux noms! Jusqu'ici, il semble que tous les gros pirates aient été convoqués (au moins une fois). En outre, mille six cents copies pirates sont gardées sous scellés. Elles ont été répertoriées par label pour ensuite être présentées aux édi-TOUS porté plainte « à l'encontre des auteurs des contrefacons sai-

phone compromettants (v com-

nes un dossier sur les pirates est risible. Même un enfant ne se laisserait pas prendre par une manœuvre « si finement pensée », désolé mais ces sabots sont trop gros pour Tilt. De la perspicacité, que diable!

Le piratage mort?

Ceci dit, on peut s'interroger sur les conséquences de ce que nous avons décrit. Le piratage est-il mort en France? La réponse amène instinctivement un non catégorique. Nous avons pu contacter des pirates qui opèrent encore mais plus discrètement. Nombre d'entre eux sont des gens de la profession! On en trouve dans les magasins spécialisés, chez les distributeurs, programmeurs, dans la presse, au stade de la duplication, chez les testeurs de jeux des éditeurs, et chez les éditeurs eux-mêmes! Bref, on voit à quel point le piratage est ancré

sies ». Autrement dit, après une instruction menée dans les règles, il u aura vraisemblablement procès au cours duquel les pirates devront répondre de diverses charges. Ceux qui pensent que l'histoire s'arrête là se trompent lourdement. Beaucoup de grounes sont connus et seront bientôt démasqués; ceux opérant à 'étranger ne sont pas à l'abri! 'APP entend bien utiliser la marge de manœuvre permise par les accords internationaux. Précisons qu'à aucun moment, Tilt n'a été contacté par les autorités ou 'APP pour obtenir des renseignements qu'ils n'auraient de toute facon pas obtenus : nous sommes (faut-il le répéter à chaque fois) liés par le secret professionnel. Nous accuser de divulquer « secrètement » nos informations alors que

dans nos colon-



teurs concernés. Aux dernières nouvelles, ces derniers auraient dans cette industrie. Est-ce le tribut à payer afin d'assurer l'existence de cette branche? Nous n'u crovons pas : il n'y a qu'à voir le dévelonement des consoles aux II S A Il n'u a pas de piratage dans ce secteur et on enregistre des ventes phénoménales de cartouches! Chez Sega France, par exemple, sachez que les ventes de nouveautés n'atteignent que 30 % du chiffre d'affaires! Autrement dit les vieux titres continuent de se vendre. Ce n'est pas le cas dans la micro: le piratage « assure » l'approvisionnement des vieux titre! Que les éditeurs fassent le calcul du manque à gagner et ils prendront peut-être plus au sérieux le piratage fait par des « kids ». Néanmoins, dans l'état actuel des choses le piratage est indissociable de la microinformatique. Il est à double tranchant : tantôt favorable tantôt défavorable à son dévelopement. Il est favorable pour les constructeurs d'ordinateurs et de certaines extensions, défavorable pour les éditeurs lorsqu'il est pratiqué de manière outrancière. Le problème

vient du manque de maturité et de circonspection de l'utilisateur moyen. Le piratage alimente effectivement sa machine préférée sans hourse délier mais grève indirectement la qualité de la majorité des jeux présents sur le marché. Conscient de la courte durée de vie des logiciels, les éditeurs produisent des softs dont les prix de revient permettent de dégager des marges, compte tenu de la pau-



au rendez-vous. Un excellent logiciel sur ST se vend à environ 10 000 unités en France! Quand on sait que le parc français d'Atari ST oscille entre 100 000 et 150 000 (soyons prudents!), ce chiffre de vente représente un faible taux de pénétration. Malgré toutes les raisons évidentes qui pourraient expliquer ce faible taux (prix, genre du jeu, etc.), on ne peut nier que le piratage y est pour beaucoup. Il y a donc un choix à faire, donner une chance à cette industrie de se développer et acheter des logiciels pour permettre aux éditeurs de produire des ieux de qualité ou continuer le piratage et accepter le fait que le marché soit envahi par des « flops ». Certains diront : « On a bien des jeux comme Dungeon Master ». Oui, c'est un excellent ieu et une des plus fortes ventes sur ST. Mais il a été piraté ce qui pirates! » Nos secrétaires n'avaient engendre un manque à gagner. effectivement pas été initiées au Imaginez un instant ce qu'aurait jargon des pirates (« news ». pu nous faire FTL aves ses futurs « crackés ». etc. ») mais cette produits si TOUTES les copies de Dungeon Master qui sont actuel-

lement utilisées avaient été ache-Nos lecteurs nous écrivent

Nous vous faisons grâce des lettres élogieuses. Ce n'est pas l'objet de cet article. Reste les autres... celles des mécontents. Certaines de leurs critiques sont fondées (personne n'est parfait!). « Vous vous dressez contre les pirates » nous dit un lecteur « mais on peut se poser des questions quand on lit vos P.A. bourrées d'annonces

lacune a été vite comblée comme vous pouvez le constater depuis le o 64. Reproche d'un autre lecteur : « Vous êtes bien placés en softs pirates! Je me demande où vous avez pu avoir Barbarian II? » Ce lecteur fait visiblement référence à notre avant-première parue dans Tilt hors série (nº 57 H) de septembre 1988! Comment Tilt a-t-il pu publier ces photos d'écrans plusieurs mois avant la sortie du jeu ? Simple. Pete Stone. manager de Palace Software, nous a laissé les disquettes du jeu (nous les avons toujours) ! Il suffit de demander et on vous fait confiance ou... non! Question: Barbarian II a-t-il circulé dans les milieux pirates avant sa sortie en magasin en février 1989? Tilt a connu dans le passé l'épineux problème des fuites. Nous sommes les seuls à le reconnaître franchement et les premiers a avoir balayé devant notre porte. Pour finir, ajoutons que certains lecteurs nous accusent d'avoir « balancé » le groupe pirate Ackerlight. AUCUN membre de ce groupe n'a participé au dossier sur le piratage! Mais rien d'étonnant à ce genre d'accusations, les rumeurs sont légion dans le « milieu » et ce sont les petits copieurs qui aboient le plus fort. Ces pirates de troisième zone ont un nom dans le milieu : les naz.

Dany Boolauck





SKWEEK VA VOUS RENDRE NO 1



Mille sabords

Le piratage informatique change de visage avec une affaire d'espionnage d'un genre nouveau. Tremblez, responsables de la sécurité informatique! Voici venir le règne des pirates au taupe niveau...

dans l'aile : une nouvelle race de nirates informatiques autrement plus habiles et redoutables vient de leur ravir la vedette, de s'emparer de l'auréole de prestige dont ils jouissaient encore auprès d'un certain nombre de fanatiques de ieux informatiques. Les espions informatiques, flibustiers des réseaux internationaux, pilleurs de hanques de données, viennent en effet d'apparaître au grand jour, traqués puis démasqués par les services du contre-espionnage ouest-allemands. Le jeudi 2 mars. le ministre quest-allemand de l'intérieur, M. Friedrich Zimmermann, révèle l'affaire : deux personnes à Hanovre et une autre à Berlin-Quest viennent d'être arrêtées par la police après plusieurs mois d'enquête. Ces jeunes « pirates », d'une movenne d'âge de 25 ans, sont soupconnés d'avoir fivré depuis 1985 au KGB, contre de l'argent et de la drogue ce qui rend l'affaire plus croustillante - puis sous la menace, des renseignements confidentiels collectés dans diverses banques de données civiles et militaires.

LA TRAQUE SUR LES RÉSEAUX S'ORGANISE

Leur activité avait été décelée dès le mois d'août 1986 par Clifford Stoll, astrophysicien du Lawrence Berkeley Laboratory (LBL), après une intrusion réussie dans l'un des ordinateurs du LBL. Les pirates se sont tout simplement servis du réseau téléphonique allemand pour accéder au réseau numérique Datex - équivalent allemand de Transpac - grâce auguel ils se connectaient aux systèmes informatiques des universités de Brême ou de Karlsruhe Ils accédaient ensuite, via le réseau américain Tymenex, aux ordinateurs du LBL qui leur servaient à rayonner vers d'autres systèmes basés aux USA

Selon Clifford Stoll qui a réussi à les localiser, puis à les piéger à l'aide de faux programmes, ils auraient ainsi tenté de forcer, en dix mois, les protections de qua-

Tremblez, responsables de la sécurité informatique! Voici venir le règne des pirates au taupe niveau... Les déplombeurs ont du plomb dans l'aile : une nouvelle race de pirates informatiques autrement blus habiles et redoutablés vient blus habiles et redoutablés vient d'inference dans trente systèmes du réseau militaire Milnet, parois par finitemédiaire

d'autres réseaux numériques. BILANS INCERTAINS ET CONTRADICTOIRES ? ESPIONNAGE DISCRET!

Si la liste des sites visités a de quoi donner des insomnies à tout resnonsable de sécurité informatique. l'évaluation de la portée réelle de cette affaire d'espionnage reste très difficile et donne lieu à des déclarations contradictoires. Clifford Stoll, dans une interview, affirmait récemment que « l'un des pirates informatiques avait eu accès à des documents concernant la sécurité nationale américaine dans les domaines nucléaire, chimique et biologique ». Ce pirate aurait également obtenu « des données sur les installations nucléaires en Europe, des scénarios de défense nucléaire, chimique et biologique, des analyses budgétaires sur la défense nucléaire et biologique, des informations techniques, des plans d'urgence en cas d'accident nucléaire ». Les pirates auraient ainsi eu accès à des études concernant la sécurité du président américain, du Conseil de sécurité nationale et des conseillers du président en matière de défense. D'autres rumeurs indiquent qu'ils auraient fourni au KGB les movens de pénétrer dans la hanque centrale de données du Pentagone, ainsi que des secrets de fabrication de la prochaine génération de micro-puces! Le responsable du Chaos Computer Club (CCC), groupe allemand de pirates qui s'était déià illustré à automne 1987 en pénétrant dans le sustème informatique de a NASA, a affirmé que l'Office fédéral de protection de la constitution (BFV) de Cologne lui avait demandé de l'aider à évaluer l'ampleur de cette affaire. Le CCC. ainsi légitimé dans son rôle par les autorités, a décliné cette offre. Un de ses membres estimait, par ailleurs, dans un entretien accordé à la Tageszeitung, que cette cette affaire « ne contenait que du

vent ». Le magazine Der Spiegel, dans son édition du 6 mars, allait dans le même sens, en affirmant que les installations piratées inoffriaent read of linferessant pour les services secrets de l'Est. Dan Howard, porte-parole du Pentagone, a lui-même midjuq que les priegrams en roit parteus «1 mars priessas » pient les programmes profégés « du département de la délepse des

Il est difficile, dans ces conditions. de faire la part des choses entre information et désinformation. La prise de conscience subite de la vulnérabilité des systèmes informatiques reliés en réseau a sans doute engendré une vaque de parano, liée à la situation géopolitique de l'Allemagne et aux récentes affaires d'espionnage qui ont défravé la chronique dans ce pays. L'année dernière, en mars 1988, une affaire d'espionnage considérée comme importante s'était rapidement dégonflée. En sera-t-il de même pour celle-ci? Toujours est-il qu'un de ces espions informatiques » a été relâché quelques heures seulement après son arrestation, et que la plupart des inculpés - huit au total — ont été laissés en liberté. Mais il reste que les risques potentiels de ce nouveau type d'espionnage sont énormes. Du coup, au problème « sensible » des transferts de technologie entre l'Ouest et l'Est, vient s'ajouter celui, non moins sensible mais plus discret. du transfert des données informatisées entre les deux blocs. Selon des sources américaines citées par l'AFP, l'IASA, un institut d'informatique autrichien de la hanlieue de Vienne connecté à un réseau aboutissant à Budapest, servirait à collecter puis à transmettre des données piratées. Il serait d'ailleurs également impliqué dans

VERS UN REMAKE INFORMATIQUE DE L'ARROSFUR-ARROSÉ?

On apprend à cette occasion que l'espionnage informatique fonctionne en fait dans les deux sens. Selon le Îme qui cite d'anciens experts informatiques du gouver-nement américain, les agences de renseignements des USA ont « eu des succès considérables en ce qui concerne la périetation des systèmes informatiques militaires secrets d'URSS et d'autres pags ». Toujours selon ce journal, l'Agence Nationale de Sécurité

(agence de renseignements des

USA spécialisée dans les communications) et la CIA se seraient même déjà fivrées au sabotage d'ordinateurs d'autres pays par des virus informatiques. Gare aux représailles! Mais après tout, les bombes informatiques sont sans doute plus inoffensives que les bombes sinomiques!

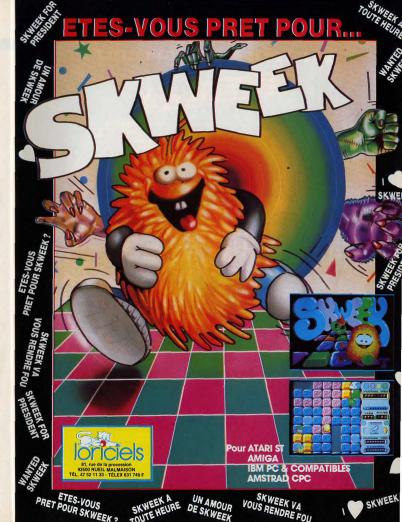
l'espionnage et le sabotage informatiques ne sont pas seulement l'apanage des services secrets.

VERS UNE NOUVELLE FORME DE DÉLINOUANCE

Certaines entreprises trouvent là une nouvelle arme pour se livrer à des activités d'espionnage technologique ou commercial, quand ce n'est pas pour causer des dommages importants chez des concurrents genants. Il faut reconnaitre que l'informatisation des entreprises accroît leur vulnérabilité. Movennant une bonne dose de ruse et de compétence technique, il devient possible de voler ou de détruire à distance toutes sortes de fichiers sans avoir à braver les chiens de garde et les rondes de nuit. La compagnie d'aviation belge Sabena a ainsi fait les frais, en 1986, de cette nouvelle forme de sabotage qui visait, semblet-il, à détourner sa clientèle vers une compagnie concurrente. En octobre 1988 ce sont des fabricants européens de puces électroniques (dont Philips et SGS Thomson) qui ont fait les frais d'actes de piraterie similaires. Les dégâts s'élèveraient à plusieurs millions de dollars. Selon l'AFP. près d'un accident informatique sur deux (47.5 % sur les 8130 recensés en France par les assurances en 1988) est dû à la malveillance. Les problèmes de sécurité informatique deviennent de plus en plus aigus, ce dont témoianent les nombreuses conférences ou salons consacrés à ce thème. L'émergence de virus affectant les ordinateurs personnels est un autre symptôme de ce phénomène. La course aux moyens de protection n'en est qu'à ses

Naej-Eppilihp Erdnalaled

36-15 TILT Retrouvez vos rubriques préférées sur le serveur Tilt.



Les gammes du PC

Le « PC loisirs » va encore faire parler de lui. Fretless International, une toute jeune société de MAO sur PC, a lancé sur le marché un séquenceur Midi des plus performants (cf Tilt nº 66, p. 86, rubrique « Création ». Interrogé sur le futur musical du PC, Marc Bregeault, l'un des dirigeants de Fretless, nous a révélé ses ambitions. Grâce à un accord avec Roland (un « grand » du synthétiseur, boîte à rythme, etc.), Frestless devrait commercialiser prochainement un package MAO séquenceur/éditeur de sons MT 32 de qualité. Cette société tra-

vaille aussi sur divers projets, comme la lecture et l'écriture directe sur disque dur, qui devraient contrer les problèmes de taille mémoire que l'on rencontre avec les séquenceurs classiques. On parle aussi d'une configuration MAO mise en place avec Amstrad autour du PC 1640. La bonne santé de cette société se heurte pourtant à la forte implantation de l'Atari ST en matière de MAO. Fretless a bien du mal à placer ses programmes chez les revendeurs spécialisés, plutôt attirés par le ST. Toutefois, de plus en plus de boutiques «PC professionnel» ouvrent leurs portes à la MAO... Et ca marche! Le « PC loisirs » est vraiment un domaine en pleine expansion... Olivier Hautefeuille

J'en veux!

Association bien connue des Ataristes, Station étend son catalogue de programmes à petits prix. La performance est-elle au rendez-vous?

Station continue de proposer aux possesseurs d'Atari ST des logiciels freeware ou à petit prix. Voici quelques-uns des derniers parus. ST Expert est un système expert allant de l'initiation jusqu'à la création de véritables applications. Il n'est pas limité en nombre de règles (sauf bien sûr par la mémoire vive) et travaille en RAM pour aller plus vite.

Opus est un tableur fonctionnant sous GEM. Il permet de travailler sur 999 lignes de 249 colonnes maximum, ce qui est peu comparé aux ténors du marché, mais largement suffisant pour de petites applications. Les principales fonctions financières et mathématiques sont présentes et le menu d'aide, en français, rend son apprentissage aisé.

Monocool n'a pas remporté mes suffrages. Cet émulateur monochrome fonctionne d'une manière assez particulière. Au lieu d'afficher l'image complète comme d'autres, il se contente de proposer quatre modes complémentaires mais tous incomplets: affichage des demi-trames paires ou impaires, affichage complet de la partie supérieure ou inférieure de l'écran. D'autres font mieux pour le même prix. Il est censé ne fonctionner qu'avec les nouvelles ROM mais, en fait, fonctionne « très bien » aussi avec les anciennes après le reset suivant le lancement du programme.

poursuivants, Robotix ressemble vaguement au très grand Lode Runner, mais sans la très importante possibilité de creuser des trous. Les graphismes sont simples mais agréables. En revanche, l'animation est vraiment trop lente et les bruitages rudimentaires. Monkey: Ce jeu d'action simple peut convenir aux plus jeunes. Un clown au chapeau pointu doit éclater les différents ballons qui passent en sautant et en rebondissant sur un trampoline que vous contrôlez. Les graphismes sont

Classique jeu d'échelles avec

agréables et quelques intermèdes musicaux complètent le jeu. Agenda électronique assez pratique et bien fait, Zeit Manager 2 vous rappellera automatiquement les rendez-vous du jour. Il fonctionne sous GEM et toute la documentation est en français.

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, Sorcery ne s'apparente pas à Sorcery + mais à Hex, un jeu de stratégie et de magie. Sur un plateau de jeu de cinq cases sur cinq, deux sorciers s'affrontent. Leur but : établir l'ensemble des cases à leur couleur en se déplaçant et en utilisant des sorts. La réalisation est excellente et le jeu prenant, une fois que l'on en a bien saisi les règles. Moonlord : Ce startrek est basé sur la stratégie et non sur votre adresse au joystick. Les graphismes restent agréables en dépit de leur simplicité. Il peut convenir aux enfants mais reste trop simple pour les autres.

Jacques Harbonn

C'est le plombier!

Faire une copie de sauvegarde pose souvent problème car la majorité des programmes sont plombés, c'est-à-dire protégés. Importé par Power Products, le Multiface ST se propose de palier cet état de fait...

rité des logiciels achetés. Encore faut-il parvenir à effectuer cette copie. Or la plupart des programmes, en particulier de jeux, résistent aux tentatives de copie même à l'aide des copieurs les plus puissants du marché. Power Products propose un remède à la chose en mettant sur le marché Multiface ST, complétant ainsi la gamme déjà disponible sur Amstrad et Spectrum. Cette extension s'enfiche dans le port cartouche du ST et un adaptateur vient se brancher sur la prise vidéo, la sortie vidéo venant s'enficher sur un adaptateur. Le bouton situé sur la cartouche permet, après initialisation préalable, de bloquer la plupart des jeux et d'effectuer ensuite une sauvegarde sur disquette, après compression de la mémoire utilisée et des pointeurs. La cartouche est totalement transparente et ne gêne jamais le bon déroulement des programmes. La réussite est de l'ordre de 80 %, les échecs survenant par impossibilité de bloquer le programme ou reset complet de la cartouche à l'appui du bouton. Il faut signaler que cela n'est pas dû au système de protection adopté mais à la structure du programme lui-même. Il arrive

La loi autorise une copie de sécu-

parfois que le bouton de tir soit désactivé après utilisation de la cartouche. Un simple appui sur F1 avant de relancer le jeu v remédie. La sauvegarde s'effectue sur le lecteur de son choix et sur une ou plusieurs disquettes. Le rechargement des logiciels sauvegardés nécessite la présence de la cartouche, ce qui limite d'autant le piratage. Multiface offre aussi bien d'autres possibilités que la simple copie. On peut ainsi sauvegarder des écrans. De plus, il est doté d'un gestionnaire de disque très complet, ne fonctionnant pas sous GEM, offrant toutes les possibilités de celui du ST avec quelques astuces complémentaires. Les programmeurs et bidouilleurs pourront utiliser avec profit la boîte à outils qui permet l'inspection et la modification du contenu de la mémoire et des registres. On peut travailler en ASCII, hexadécimal ou décimal, chercher-remplacer, sauver, charger, imprimer ou remplir une zone mémoire. Une acquisition quasi indispensable à tous à un prix très raisonnable. Un désassembleur prenant place dans la cartouche sera bientôt disponible (Cartouche Romantic Robot, Atari ST; prix: 695 F)

Jacques Harbonn

Livres et micros

Pour échapper aux virus

Le parano fait rage dans le monde de l'informatique. Nouvelle coqueluche (si l'on peut dire) des médias, les virus démontrent périodiquement la vulnérabilité des systèmes informatiques qu'ils me-



nacent de paralysie. Un livre: « Virus, la maladie des ordinateurs » (éditions Micro-Applications) tente de faire le point sur un phénomène évolutif et souterrain qui se dérobe par essence aux regards, et sur le-



Les gammes du PC

Le «PC loisirs » va encore faire parler de lui Fretless International, une toute jeune société de MAO sur PC, a lancé sur le marché un séquenceur Midi des plus performants (cf Tilt no 66, p. 86, rubrique « Création ». Interrogé sur le futur musical du PC. Marc Bregeault, l'un des dirigeants de Fretless, nous a révélé ses ambitions Grâce à un accord avec Roland (un « grand » du sunthétiseur, boîte à rythme, etc.), Frestless devrait commercialiser prochainement un package MAO séquenceur/éditeur de sons MT 32 de qualité. Cette société tra-

vaille aussi sur divers projets. comme la lecture et l'écriture directe sur disque dur, qui devraient contrer les problèmes de taille mémoire que l'on rencontre avec les séquenceurs classiques. On parle aussi d'une configuration MAO mise en place avec Amstrad autour du PC 1640 La bonne santé de cette société se heurte pourtant à la forte implantation de 'Atari ST en matière de MAO. Fretless a bien du mal à placer ses programmes chez les revendeurs spécialisés, plutôt attirés par le ST. Toutefois, de plus en plus de boutiques «PC professionnel» ouvrent leurs portes à la MAO... Et ça marche! Le « PC loisirs » est vraiment un domaine en pleine expansion... Olivier Hautefeuille

J'en veux!

Association bien connue des Ataristes, Station étend son catalogue de

programmes à petits prix. La performance est-elle au rendez-vous?

Station continue de proposer aux possesseurs d'Atari ST des logicies freeware ou à petit prix. Voici quelques-uns des dermiers parus. ST Expert est un système expert allant de l'initiation jusqu'à la création de vértiables applications l'expertis passimité en nombre dregles (saut bien s'ût pra la mémoire vive) et travaille en RAM pour aller plus vite.

Opus est un tableur fonctionnant sous GEM. Il permet de travailler sur 999 lignes de 249 colonnes maximum, ce qui est peu comparé aux fénors du marché, mais largement suffisant pour de petites applications. Les principales fonctions financières et mathématiques sont présentes et le menu d'aide, en français, rend son apprentissage aisé.

Monocool n'a pas remporté mes suffrages. Cet émulateur monochrome fonctionne d'une manière assez particulière. Au lieu d'afficher l'image complète comme d'autres, il se contente de proposer quatre modes complémentaires mais tous incomplets: affichage des demi-trames paires ou impaires, affichage complet de la partie supérieure ou inférieure de l'écran. D'autres font mieux pour le même prix. Il est censé ne fonctionner qu'avec les nouvelles ROM mais, en fait, fonctionne « très bien » aussi avec les anciennes après le reset suivant le lancement du programme.

Classique jeu d'échelles avec poursuivants, Robotix ressemble vaguement au très grand Lode Runner, mais sans la très importante possibilité de creuser des trous. Les graphismes sont simples mais agréables. En revanche, l'animation est vraiment trop lente et les bruitages rudimentaires. Monkey: Ce jeu d'action simple neut convenir aux plus ieunes. Un clown au chapeau pointu doit éclater les différents ballons qui passent en sautant et en rebondissant sur un trampoline que vous contrôlez. Les graphismes sont agréables et quelques intermèdes musicaux complètent le jeu. Agenda électronique assez pratique et bien fait, Zeit Manager 2 vous rappellera automatiquement les rendez-vous du jour. Il fonctionne sous GEM et toute la documentation est en français.

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, Sorcery ne s'apparente pas à Sorcery + mais à Hex un ieu de stratégie et de magie. Sur un plateau de jeu de cing cases sur cing, deux sorciers s'affrontent. Leur but : établir l'ensemble des cases à leur couleur en se déplacant et en utilisant des sorts. La réalisation est excellente et le jeu prenant, une fois que l'on en a bien saisi les règles. Moonlord : Ce startrek est basé sur la stratégie et non sur votre adresse au joystick. Les graphismes restent agréables en dépit de leur simplicité. Il peut convenir aux enfants mais reste trop simple pour les autres.

Jacques Harbonn

C'est le plombier!

Faire une copie de sauvegarde pose souvent problème car la majorité des programmes sont plombés, c'est-à-dire protégés. Importé par Power Products, le Multiface ST se propose de palier cet état de fait...

La loi autorise une copie de sécurité des logiciels achetés. Encore faut-il parvenir à effectuer cette copie. Or la plupart des programmes, en particulier de jeux, résistent aux tentatives de copie même à l'aide des copieurs les plus puissants du marché. Power Products propose un remède à la chose en mettant sur le marché Multiface ST. complétant ainsi la gamme déjà disponible sur Amstrad et Spectrum. Cette extension s'enfiche dans le port cartouche du ST et un adaptateur vient se brancher sur la prise vidéo, la sortie vidéo venant s'enficher sur un adaptateur. Le bouton situé sur la cartouche permet, après initialisation préalable, de bloquer la plupart des jeux et d'effectuer ensuite une sauvegarde sur disquette, après compression de la mémoire utilisée et des pointeurs. La cartouche est totalement transparente et ne gêne jamais le bon déroulement des programmes. La réussite est de l'ordre de 80 %, les échecs survenant par impossibilité de bloquer le programme ou reset complet de la cartouche à l'appui du bouton. Il faut signaler que cela n'est pas dû au système de protection adopté mais à la structure du programme lui-même. Il arrive

parfois que le bouton de tir soit désactivé après utilisation de la cartouche. Un simple appui sur F1 avant de relancer le ieu v remédie. La sauvegarde s'effectue sur le lecteur de son choix et sur une ou plusieurs disquettes. Le rechargement des logiciels sauvegardés nécessite la présence de la cartouche, ce qui limite d'autant le piratage. Multiface offre aussi bien d'autres possibilités que la simple copie. On peut ainsi sauvegarder des écrans. De plus, il est doté d'un gestionnaire de disque très complet, ne fonctionnant pas sous GEM, offrant toutes les possibilités de celui du ST avec quelques astuces complémentaires. Les programmeurs et bidouilleurs pourront utiliser avec profit la boîte outils aui permet l'inspection et la modification du contenu de la mémoire et des registres. On peut travailler en ASCII, hexadécimal ou décimal, thercher-remplacer, sauver, charger, imprimer ou remplir une zone mémoire. Une acquisition quasi indispensable à tous à un prix très raisonnable. Un désassembleur prenant place dans la cartouche sera bientôt disponible (Cartouche Romantic Robot, Atari ST: prix: 695F)

Jacques Harbonn

Livres et micros Pour échapper

Pour échapper aux virus

Le parano fait rage dans le monde de l'informatique. Nouvelle coqueluche (si l'on peut dire) des médias, les virus démontrent périodiquement la vulnérabilité des systèmes informatiques qu'ils me-



nacent de paralysie. Un livre : « Virus, la maladie des ordinateurs » (éditions Micro-Applications) tente de faire le point sur un phénomène évolutif et souterrain qui se dérobe par essence aux regards, et sur le-



- DISTANCE DE JEU : 5 METRES.
- 6 MICROSWITCHES.
- TIR RAPIDE A 3 VITESSES.
- 2 BOUTONS DE TIR.

JOYSTICK SANS FIL CHALLENGER RMT-122

COMPATIBLE AVEC:

- ATARI S.T.
- COMMODORE 64.
- AMIGA.
- THOMSON TO7 TO8 TO9...

EN VENTE DANS TOUS LES POINTS DE VENTE MICRO.

Fonctionne avec 3 piles de 1,5 volts.

ATARI, COMMODOBE, AMIGA et THOMSON sont des marques déposées.

quel même ses propres victimes gardent souvent le silence. L'auteur retrace l'histoire de ces petits programmes destructeurs qui se reproduisent à l'insu des utilisateurs d'ordinateurs et attendent leur heure, tapis dans quelque recoin de fichier. Listings à l'appui, les divers modes d'action et de propagation des virus sont largement expliqués. La protection informatique et juridique à l'égard de ce type de nuisance donne également lieu à de longs développements. Pourtant, l'auteur adopte un point de vue général qui décevra certainement les possesseurs d'Atari ST et d'Amiga, avides d'informations concernant leurs machines. Quatre pages seulement sont consacrées à ces ordinateurs pourtant particulièrement visés par les virus informatiques ! Si ce livre donne parfois l'impression d'être en retard d'un virus (l'édition allemande date de 1987), il n'en présente pas moins une synthèse indispensable à ceux qui sont atteints par le virus de l'informatique mais veulent se préserver des virus de l'informatique.

Jean-Philippe Delalandre

Utiliser le BIOS IBM

Editeur relativement marginal en matière d'ouvrages techniques, Microsoft propose, par le biais de Microsoft Presse, un livre qui s'avère particulièrement intéressant pour les amateurs de PC et



compatibles. Intitulé « Programmer avec les fonctions du BIOS IBM », cet ouvrage propose, en effet, la liste complète des commandes BIOS directement accessibles par le programmeur. Evidemment, l'amateur de traitement de textes ou de bases de données

n'y trouvera pas son compte. En revanche, le programmeur chevronné capable de titiller les registres en assembleur en fera son livre de chevet. Il regorge de trésors insoupçonnés et l'on y trouve des éléments qui montrent bien que MS-Dos n'est pas toujours nécessaire... Signalons pour les perfectionnistes que ce livre traite du BIOS pour PC mais aussi pour PS et compatibles. Bref, il n'est pas prêt d'être démodé et, compte tenu de son prix public, il s'agit d'un investissement plus que rentable! Avis aux amateurs...M.B.

Améliorer son PC

Société d'édition connue pour ses ouvrages électroniques, Weka propose deux nouveaux livres. Le premier se nomme : « Comment améliorer les performances du matériel et des logiciels des IBM PC et compatibles ». Je vous le concède, ce titre est un tantinet long. Sachez, toutefois, qu'il est directement proportionnel à l'ampleur de cet ouvrage! Selon le principe adopté par les éditions Weka, il vous est proposé une remise à jour périodique qui, pour une somme relativement restreinte, vous permet de disposer de nouvelles informations, de corriger certaines erreurs, etc. Grâce à la présentation, sous forme de classeur, de cet ouvrage, ces feuillets s'insèreront tout naturellement dans cette bible des PC et compatibles. Le mot n'est d'ailleurs pas trop fort car tous les sujets sont abordés. Des impasses ont été faites de-ci, de-là mais globalement le résultat est assez convaincant. Une réserve toutefois : inutile de lire ce livre d'une seule traite. Mieux vaut le considérer comme un manuel à consulter lorsque l'on désire obtenir une information

Programmer en Turbo

Basé sur la même formule, « Programmation et modèles de programmes en Turbo Pascal » vient aussi des éditions Weka. C'est l'un des plus volumineux ouvrages écrit en français dans ce domaine. Sur seize chapitres, ce livre, très utile pour les programmeurs, s'intéresse, outre MS-Dos, à Turbo Pascal sous CP/M et il aborde tous les sujets, de la list des instructions à la programmation de jeux en Turbo Pascal. Notez que le principe de mise

à jour Weka existe aussi pour cet ouvrage qui est livré avec des disquettes. M.B.

Et Hypercard alors?

Proposé par Micro-Application, «Il était une fois Hypercard » donne tous les éléments nécessaires à la compréhension et à la maîtrise du langage de programmation créé par Bill Atkinson. Tout au long de ses 586 pages, il expose les principes de base d'Hypercard. Pile, Champ, Boutons sont passés en revue et des trucs pratiques pour l'élaboration d'un script sont proposés. Bien évidemment, Hypertalk est examiné de manière fort précise et un



chapitre expose les spécificités de la version 1.2 d'Hypercard. Ouvrage conséquent, ce livre se veut didactique et complémentaire des manuels livrés par Apple. Certes, diverses notions sont plus approfondies que dans les documents d'origine Apple mais l'on regrette un aspect initiation par trop discret. Pour conclure, soulignons qu'une disquette, dont les stacks sont passés en revue dans ce livre, est livrée sans supplément. M.B.

« Romans micro » : la guerre des prix

Créé il y a déjà cinq ans par Alain Drozd d'International Computer, le Grand Prix de la littérature informatique 1989 vient d'être décerné à Frédéric Lepage pour « la Mémoire interdite » aux éditions Robert Laffont. Ce roman met en scène : espionnite aiguë et ordinateur et expose une aventure pleine de rebondissements... Par ailleurs, signalons qu'une mention

spéciale a été décernée à Jean-Michel Truong pour « Reproduction Interdite » aux éditions Olivier Orban qui s'est récemment adjugé le prix littéraire de la fondation Mannesmann-Tally.

Mathieu Brisou



Fuji

La société nippone Fuji fabrique aussi des disquettes. Toutefois, comme la vie est plus belle en couleurs, les disquettes trois pouces et demi et cinq pouces un quart de la marque existent en diverses teintes. Perfectionnement inutile, gadget? Pas forcément. A la tête d'un stock important de disquettes, on se trouve souvent en face du problème de l'archivage.



Comment repérer tel ou tel type de logiciel ou de fichier? Certains utilisent des codes de couleur par le biais d'étiquettes ou de pastilles autocollantes. Mais elles ont tendance à se décoller... Alors pourquoi ne pas prendre directement des disquettes colorées?

Mathieu Brisou

sont des marques déposées.



Fonctionne avec 3 piles de 1,5 volts.

ARCADES





Présentation de Hard Drivin avec une vue d'ensemble des parcours à effectuer





Respectez les limitations de vitesse !

Si vous en êtes arrîvé là, c'est que vous avez réussi à franchir le pont qui vous surplombe.

Les jeux d'arcade arrivent de facon très irréqulière. Pendant plusieurs mois il ne se passe pas grand-chose et d'un seul coup les nouveautés affluent. Comme nous vous le disjons le mois dernier, nous sommes entrés dans une période d'abondance et il n'est pas possible de vous présenter toutes ces petites merveilles en une seule page. Mais que les amateurs d'arcade se rassurent, dans le prochain numéro, cette rubrique sera exceptionnellement élargie pour vous les présenter toutes. En attendant, admirez donc le ieu du mois : le fantastique Hard Drivin d'Atari Games.

Atari Games est depuis longtemps le spécialiste des courses automobiles, de Pole Position à Final Lap. mais cette fois-ci, il s'est surpassé. En fait, ce programme est, à l'origine, un véritable simulateur de conduite, mais Atari Games s'est rendu compte de son potentiel dans les salles d'arcade. Le parcours de base a été conservé, mais un autre, bien plus acrobatique, a

Hard Drivin

Prost et Senna ont intérêt à bien se tenir : des rivaux vont éclore et prospérer dans les salles d'arcade! Hard Drivin, un vrai simulateur de conduite avec le siège, le volant, le levier de vitesses et les trois

pédales familières aux pilotes vous entraîne au choix, sur un circuit de vitesse endiablé ou sur

une piste pour cascadeurs émules de Colt Sievers!

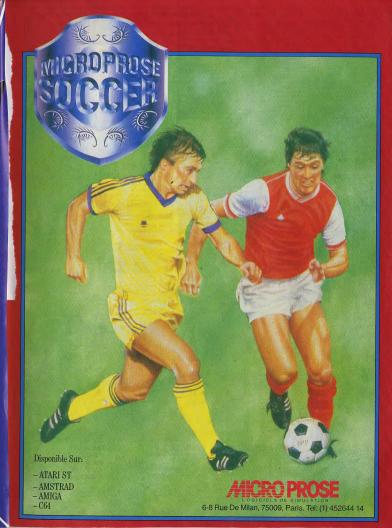
été ajouté. Hard Drivin se présente sous la forme d'une cabine révolutionnaire avec un siège ajustable, un volant, un véritable levier de changement de vitesses, des pédales d'embravage, de frein et d'accélérateur et même la clef de contact: Difficile de faire plus réaliste! On s'installe confortablement, on passe un peu les vitesses pour voir, on tourne la clef de contact, on passe la première et c'est parti. Mieux vaut rouler tran-

liariser avec le véhicule car le volant est très sensible, et on a vite fait de quitter la route pour se retrouver au beau milieu d'un champ. On arrive tout de suite à un embranchement : à gauche. c'est le parcours de vitesse et, à droite, c'est le circuit acrobatique. Dans le premier, il faut foncer tout en respectant les panneaux de limitation de vitesse si l'on ne veut pas se planter dans un virage. Dans le circuit acrobatique, il faut pées de la capitale. quillement, le temps de se fami- sauter sur un pont ou bien faire un

looping et là aussi la vitesse du véhicule est déterminante. Tout cela est très réaliste et l'image est recalculée à chaque instant, ce qui fait qu'on peut même quitter la route. Eric m'a expliqué longuement ce problème technique, il m'a convaincu, mais avec le recul. ie ne suis plus certain d'avoir tout compris. Peu importe, croyons-le sur parole : techniquement, c'est très fort! Lorsque vous avez un accident (j'en ai accumulé une belle série), une fonction replay vous en montre le déroulement sous un autre angle de vue, très spectaculaire! Hard Drivin est un grand programme. Tengen va en réaliser la conversion sur micro et on leur souhaite bien du plaisir car ca sera loin d'être facile.

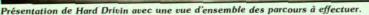
Nous tenons à remercier Mme Huguette Peche, qui dirige le meilleur réseau de salles d'arcade en France, et qui nous a fort aimablement recus au Vidéo's Châtelet, l'une des salles les mieux équi-

Alain Huvohues-Lacour



ARCADES









Si vous en êtes arrivé là, c'est que vous avez réussi à franchir le pont qui vous surplombe.

limitation de vitesse si l'on ne veut

pas se planter dans un virage.

Dans le circuit acrobatique, il faut

sauter sur un pont ou bien faire un

Les jeux d'arcade arrivent de façon très irrégulière. Pendant plusieurs mois il ne se passe pas grand-chose et d'un seul coup les nouveautés affluent. Comme nous vous le disions le mois dernier, nous sommes entrés dans une période d'abondance et il n'est pas possible de vous présenter toutes ces petites merveilles en une seule page. Mais que les amateurs d'arcade se rassurent, dans le prochain numéro, cette rubrique sera exceptionnellement élargie pour vous les présenter toutes. En attendant, admirez donc le jeu du mois : le fantastique Hard Drivin d'Atari Games.

Atari Games est depuis longtemps le spécialiste des courses automobiles, de Pole Position à Final Lap, mais cette fois-ci, il s'est surpassé. En fait, ce programme est, à l'origine, un véritable simulateur de conduite, mais Atari Games s'est rendu compte de son potentiel dans les salles d'arcade. Le parcours de base a été conservé, mais un autre, bien plus acrobatique, a

choix, sur un circuit de vitesse endiablé ou sur une piste pour cascadeurs émules de Colt Sievers! été ajouté. Hard Drivin se préliariser avec le véhicule car le volant est très sensible, et on a vite sente sous la forme d'une cabine fait de quitter la route pour se révolutionnaire avec un siège ajustable, un volant, un véritable levier retrouver au beau milieu d'un champ. On arrive tout de suite à de changement de vitesses, des pédales d'embrayage, de frein et un embranchement: à gauche, c'est le parcours de vitesse et, à d'accélérateur et même la clef de droite, c'est le circuit acrobatique, contact: Difficile de faire plus réa-Dans le premier, il faut foncer tout liste! On s'installe confortableen respectant les panneaux de

ment, on passe un peu les vites-

ses pour voir, on tourne la clef de

contact, on passe la première et

c'est parti. Mieux vaut rouler tran-

quillement, le temps de se fami-

Hard Drivin

Prost et Senna ont intérêt à bien se tenir : des rivaux

vont éclore et prospérer dans les salles d'arcade!

Hard Drivin, un vrai simulateur de conduite avec

le siège, le volant, le levier de vitesses et les trois

pédales familières aux pilotes vous entraîne au

fait qu'on peut même quitter la route. Eric m'a expliqué longuement ce problème technique, m'a convaincu, mais avec le recul, je ne suis plus certain d'avoir tout compris. Peu importe, croyons-le sur parole : techniquement, c'est très fort! Lorsque vous avez un accident (j'en ai accumulé une belle série), une fonction replay vous en montre le déroulement sous un autre angle de vue, très spectaculaire! Hard Drivin est un grand programme. Tengen va en réaliser la conversion sur micro et on leur souhaite bien du plaisir car ca sera loin d'être facile.

looping et là aussi la vitesse du

véhicule est déterminante. Tout

cela est très réaliste et l'image est

recalculée à chaque instant, ce qui

Nous tenons à remercier Mme Huguette Peche, qui dirige le meilleur réseau de salles d'arcade en France, et qui nous a fort aima blement reçus au Vidéo's Châte let. l'une des salles les mieux équi pées de la capitale.

Alain Huvghues-Lacou

CONOMISEZ 59 F et recevez en cadeau une superbe pendulette TILT.



OUI, profitez vite de cette offre exceptionnelle. Vous recerez votre magazine directement chez vous, vous réaliserez des conomies et, EN PLUS, vous recevrez GRATUITEMENT cette pendulette TILT montée sur une véritable disquette.

Avec ce cadeau spécialement réalisé pour TILT, vous serez oujours à l'heure de la Micro.

ormat de la pendulette TILT: 5" 1/4. Pile fournie

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT AU MAGAZINE TILT.

OUI, JE M'ABONNE

Je recevrai donc les 12 prochains numéros de TILT. dont le numéro spécial "Le Guide Jeux et Micro" pour 215 F* seulement, au lieu de 274 F (prix normal). Je réalise ainsi une économie de 59 F.

*Etranger = + 87 F. Avion: nous consulter.

J'ai bien noté que je recevrai gratuitement, en cadeau, une pendulette TILT montée sur une véritable disquette.

- ☐ Je joins mon règlement, à l'ordre de TILT, par chèque bancaire ou postal.
- ☐ Je préfère régler par Carte Bleue ☐☐ dont voici le numéro.

Date d'échéance

Date:

Signature:

Nom

Prénom

Adresse

Code postal Ville

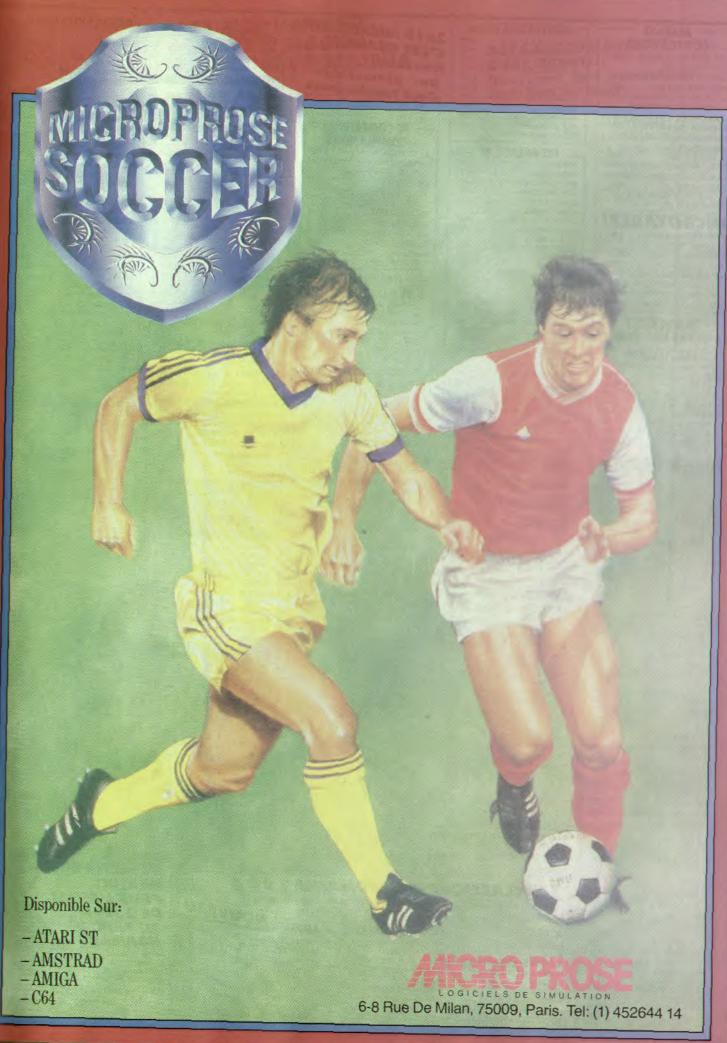
Offre exclusivement réservée

aux nouveaux abonnés.

TILT MICROLOISIRS LIBRE RÉPONSE N° 4375 75443 PARIS CEDEX 09

Cette carte d'abonnement est à renvoyer, sous enveloppe non affranchie, à





TIME SCANNER LES BEST DE US GOLD 299E TT RACER OUT RUN +1943 III TIMATE GOLE +STREET FIGHTER+GAUNTI FT ULTIMA V DEPCTOUS METAL 249F VERMINATOR ARCHE DU CAPITAINE BLOOD VINDICATORS CUREBHANC ON VENON VROOM ADVANOID WANDERED PREMIER COLLECTION 249F WECLEMANS NEBULUS+NETHERWORLD WEIRD DREAMS ZYNAPS+FXOLON OCCAN FETABE #ENDURO RACER+CRAZY CARS ARCHIPELAGOS *BARRARIAN*RAMP*WIZZBALI BARBARIAN 2 DATTI BUANNE 1012 SIMULATION 16 +SUPER SKI +GRAND PRIX 500 BIOCHALLENGE CRAZY CARS AIRON TRACKERS CAMEDNOID 3 INCROYABLE! DOUBLE DRAGON DRAGON NINIA FORCES MAGIQUES F 16 COMBAT PILOT A PANTHERE POSE FORGOTTEN WORLDS WESTERN GAMES+CLEVER VADATEKA AND SMARTAVAMPIRE EMPIRE LASTIDUEL ACTION ST MICROPROSE SOCCER +LES MAITRES DE L'UNIVERS OPERATION WOLF +DEFLEKTOR+NORTHSTAR 3D GALAX+TRAII RI AIZED ROBOCOP RUN THE GAUNTLET: NOUVEAUTÉS TARGHAN A NE PAS MANQUER " ZAC MAC CRACKEN CHAOS STRIKES BACK 185F CHIPTE DUNGEON MASTER) ACDICAN DAIMEDS DOUBLE DETENTE AIRBORNE RANGER DENHESADE 1051 DALLICTIV RENEGADE. BILLIARD SIMULATOR STORMLORD CUREN COR AMPRIC DIDED THE GAMES SUMMER BUTCHER HILL CARRIER COMMAND COLOSSUSCHESS CODE ROUTE **AUTRES NOUVEAUTES*** COSMIC PIRATES DRAGONSCAPE AAADGU ARMALYTE AQUAVENTURA EMMANUFILE. EXPLORA 2 BALANCE OF POW. 1990 BATTLECHESS FLYING SHARK FOOTBALL MANAGER 2 BLOOD MONEY GALDREGON'S DOMAIN CALIFORNIA GAMES DAMOCLES HUMAN KILLING MACH. DARK FUSION INTERNAT RUGBY SIM. LA QUETE DE L'OISEAU DRAGON LORD 1991 DUNGEON MASTER EDIT. 950 LES PORTES DU TEMPS FERRARI FORMULA ONE 245F MEURTRES A VENISE GARY LINEK, HOT SHOT 1951 GARY L. SUPER SKILLS GUERILLA WARS REAL GHOSTBUSTERS ROADBLASTERS HERMES HYBRIS 245F KICK OF STORMTROOPER KINGS QUEST IV 2951 THE DEEP LA LEGEND DE DJEL LICENCE TO KILL 007 1991 TIMES OF LORE LORDS OF RISING SUN TRIVIAL PURSUIT MALIPITE ISLAND NOUVELLE GENERATION 195E MECHANIC WARRIORS MILLEMILM 2.2 WAR IN MIDDLE EARTH 249F NIL DIELI VIVANT OUT RUN US SPEC, EDIT. gue 16 pages couleurs PANIC STATIONS MICROMANIA avec toutes les nouveautés. TEL. 93.42.57.12 LES CLASSIQUES MICROMANIA: 99 F 2751 ROCKET RANGER Une nouvelle collection des meilleurs titres publiés pour votre ordinateur, réédités à des prix clubs. ATARI-ST STREPING GODS LIF RCTIFOX SORCERER LORD UNDATIONS WASTE SPACE OUEST 3 2491 MARBLE MADNESS DITERTIN THEATRE EUROPE THE KRISTAL SUPER HANG ON THE LAST NINJA 2 MUSIC CONSTRUCTION SET W. CLASS LEADERBOARD THE THREE STOOGES THUNDERBLADE

ATARI-ST

COMPILATIONS

3615 MICROMANIA C'EST GEANT!!! Neuveau! Des promotions flash tous les jours PC COMPATIBLES COMPILATIONS PRIVE ON BC 1 #WORLD GAMES+IMPOSSIR MIS

ASTREET SPORT BASKET

+GREEN BERET+GRYSOR

ARK ANOID WIZZBALL

+BRUCE LEE+WC LEADERBOAR

+ARKANOID+WC | FADERBOAR

-WORLD GAMES-SUPER TENN

NOUVEAUTÉS

A NE PAS MANQUER "

AUTRES NOUVEAUTES**

AMERICAN INDOOR SOC. 249

AMERICAN ICE HOCKEY 249

FERRARI FORMULA ONE 249F

LEGEND OF BLACK SILV 249F

MICROPROSE SOCCER

MODEM WARS

NIL DIEU VIVANT

PHANTOM FIGHTER

RED STORM RISING

SORCERER LORD

THE LAST NINJA 2

THEATRE EUROPE

THUNDER HOPPER

THUNDERRI ADE

PC COMPATIBLES

LEGACY OF THE ANCIENTS

BARD'S TALE

MARRIE MADNESS

WORLD TOUR GOLF

SPACE QUEST 3 STARGLIDER 2

249E

2491

195F

2491

BARD'S TALE

OUT RUN

SKY FOX

FOUNDATION'S WASTE

WORLD TOUR COLE

THE ARCHON COLLECTION

WORLD CLASS LEADERBOARD

MARBLE MADNESS

ARRAHAMS BAT TANK

ARCHIPEL AGOS

FINAL COMMAND

HEDMES

GARY L. HOT SHOT

GRAND PRIX CIRCUIT

HALL OF MONTEZUMA

FORGOTTEN WORLDS

+ACE OF ACES+INEIL TRATOR

PC HITS Nº2

PC GOLD HITS

LACOLLECTION

ANTIRIAD

PENEGADE

AAARGH

NOUVEAUTÉS (suite)

HIT PARADE ST

225F

2401

199F

199F

2351

195F

249F

TINTIN SUR LATUNE

HIT PARADE PC-DADDADIAN (DEVNICES) DOUBLE DRAGON E16 COMPAT DILOT OUT DUN TARGHAN TEST DRIVE 2 WAR IN MIDDLE EARTH ZAC MAC CRACKEN AFRICAN RAIDERS 944 TURBO CUR CHUCK YEAGER'S AFT CRAZY CARS 2 DREAMZONE EIQ STEAL TH FIGHTER HEROES OF THE LANCE INTERNATION.KARATE +

LORDS OF RISING SUN MILLEMILM 22 NEUROMANCER NIL DIEU VIVANT PANIC STATIONS POLICE OUEST 2 POWERDROME OUESTRON 2 DAMBO 1 RAMPAGE ROBOCOF IET EIGHTER KARATEKA SCP ABBLE LA LECEND DE DIEL SKRITT LED STORM SHOCUN LEISURE SUIT LARRY ? LE MANOIR DE MORTEN SLEEPING GODS LIE LOMBARD PACRALLY CDACE HADDIED SPACE QUEST 3 SUPER SCRAMBLE THE CHAMP THE DARK SIDE TINTIN SUR LA LUNE

NOUVEAUTÉS (suite)

1991

199F 249F 245F

249F

249F

225F

249F

299F

249F

245F

199F

249F

199F

249F

249F

149F

249F 249F

LEISURE SUIT LARRY 2

LES PORTES DUTEMPS

THE LAST NINJA 2

TMF SCANNER

I TIMATE GOLF

FRMINATOR

WEIRD DREAM

BIOCHALL ENGE

DRAGON NINJA

TEST DRIVE ?

BATTLETECH

BLOOD MONEY

CRAZY CARS 2

CYBERNOID 2

FALCON

DOUBLE DRAGON

DUNGEON MASTER(EXT.) 225F

HUMAN KILLING MACH.

LOMBARD RAC RALLY

RUN THE GAUNTLET

SPACE HARRIER

THUNDERBLADE

TARGHAN

WANDERER

PROSPECTOR

VOYAGER

FORGOTTEN WORLDS

MICROPROSE SOCCER

HIT PARADE AMIGA

JOURNEY

KICK OFF

KULT

SPEED BALL AMIGA COMPILATIONS PRECIOUS METAL L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD VENONARRANOID? ACDATY CARS PREMIER COLLECTION 249F +NEBULUS+NETHERWORLD EVOLON-TYNAPS

AMIGA GOLD HITS DIONIC COMMANDO FROI LING THUNDED-UNKSALEADERROARD EODORS MACIOURS TAMES+CLEVER AND SMART VAMPIRE'S EMPIRE MEGA PACK +WINTER OLYMPIAD88+PLUTOS

OUT+FROST BYTE - NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER** BATMAN CASTILE WARDIOD DOUBLE DETENTE RENEGADE RENEGADE 3 SHOOT "EM UP CONT. 225F STORMLORD THE GAMES SUMMER

AUTRES NOUVEAUTES ** ARCHIPELAGOS COLOSSUS CHESS X 249F 195F 749F DE LUXE PAINT 3 DOMINATOR 249F 195F 249F 245F ECHELON F16 COMBAT PILOT GALDREGON'S DOMAIN

GHOST AND GOBBLINS

HATE

WAR IN MIDDLE EARTH 249F **DEMENT!** GRATUIT POUR L'ACHAT AMIGA NOUVEAU DE 2 JEUX AU PRIX NORMAL

> (offre vala en vente par correspondance iusau au 30 iuin) Porte-def exécuteur MICROMANIA, reproduit fidèlement la mitraillette le pistolet lazer, le lancement de grenades, et d'autres effets spéciaux.

AMSTAR

LES NOUVEAUTES CHEZ MICROMANIA!

TEN MEGA GAMES 3 129/149F

++LEADERBOARD+10TH FRAME

ACITY SUICEDADD ACONTALE

SIMULATION PACK ME/1925

+FIGHTER PILOT+ROCCO

APCADE ACTION

AMST GOLD HIT 3

ELITE 6 PACK Nº3

GAME SET MATCH

GEANTS D'ARCADE

LES FUTURISTES

TOP TEN COLLECT

STIPER SCRAMBBLE

CARRIER COMMAND

LICENCE TO KILL 007 99/149F

PURPLE SATURN DAY 149/200

VIGILANTE

DOMINATOR

DOUBLE DRAGON

PANIC STATIONS

SKATE OR DIE

SUPERTRUX

Précisez cassette 🗆 Disk 🗆 Total à payer =

TINTIN SUR LA LUNE

KARATE ACE

DEST OF ELETE 2

COLL KONAMI

+FIRELORD+IMPOSSABALL

*BARBARIAN+RENGADE

+SUPERSPRINT+RAMPACE

AINTERNATIONAL VARATE

FRANK BRUNO BIG. 129/1791

FIST AND THROTTLES 119/1398

NOUVEAUTÉS

GAMES SUMMER EDIT 99/1498

OFILARY

115/1751

99/1451

99/1491

99/1491

99/149E

145/195

99/149F

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

AMSTRAD COMPILATIONS

LA COMPIL' OCEAN 149/199F +L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD DALEY THOMPSON OLYMCHAL + VINDICATOR+TYPHOON LE MONDE DE L'ARCADE 149/199F +ROADBLASTERS+TIGER ROAD

+1943+IMPOSSIBLE MISSION 2 +SPY HUNTER+BLACK BEARD +COLOSSEUM DIX SUR DIX +MERCENARY+HARDBALL ARMAGUEDON MAN+TENTH CHANG I ENTATUAN DODG! EXCL +SHACKLED+TRANTOR+CHOLO+XENO

GEANTS DE L'ARCADE 2 149/199F +BIONIC COMMANDO GUNSMOKE+DESOLATOR 12 IEUX EXCEPTIONNELS 129/149F A NE PAS MANQUER " +CYBERNOOD+DEFLEKTOR++MASK DI COORROTHERS ANERIH LIS +LES MATTRES DE L'UNIVERS OCEAN DYNAMITE 149/199F +PLATOON+PREDATOR+KARNOV **AUTRES NOUVEAUTES ****

LES DEFIS DE TAITO 139/1991 *BUBBLE BORD) E-SLADSIGUT LES BEST DE US GOLD 149/1991 GAME SET MATCH 2 149/199F +ON+CHAMPION CHIP SPRINT GOLD SILVER BRONZE 149/199 HISTORY IN MAKING 199/249F *RAIDER+IMPOSSIBLEMISSION +RUNNER+BRUCELEE+GOONIES +WORL G.+ RAID+BEACH HEAD FORCES MAGIOUES 149/1991

+WESTERN GAMES+CLEVER

SPECIAL ACTION 99/1491

+GRYZOR+TARGET RENEGADI

· · Ces logiciels doivent sortir prochainement. Téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA et vous connaîtrez la disponibilité exacte de chaque logiciel.

BARBARIAN 2 80/130E BUTCHER HILL 99/149F CHUCK YEAGER'S ADV FLIGHT TRAINER 95/1456 CDATY CARS 2 DRAGON NINTA

FORGOTTEN WORLDS GARY L. HOT SHOT MICROPROSE SOCCER 109/165E OPERATION WOLF RENEGADE 3 99/1/100 RUNTHE GAUNTI ET 99/149 WAR IN MIDDLE EAR. 99/1498 WECLE MANS

4X4 OFF ROAD RAC 00/1/00 944 TURBO CUP AIRBORNE RANGER 00/1405 99/149F DARK FUSION MEDE AND PODCET 95/139F

HEROES OF LANCE HIGHWAY PATROL JUNGLE BOOK LA GUERRE DES ET E MANOIR DE MORT. ND/199E

'EMPIRE CONTRE AT. 99/1491 NETHERWORLD PAC MANIA REAL CHOSTRUCTURE DOLLARS SCRABBLE DELUXE SECRET DEFENSE SKWEEK THE ELIMINATOR TIMES OF LORE

VINDICATORS

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS 3615 MICROMANIA C'EST GEANT!!! Nouveau! Des promotions flash tous les jours

SEGA

PISTOLET SEGA

(SPEED KING)

LUNETTES 3D

AFTER BURNER

OUT RUN 3D

PENGUIN LAND

RESCUE MISSION

SHOOTING GAME

SUPER TENNIS

THUNDERRI ADI

Ne cherchez plus à Paris!

boutiques MICROMANIAI

64, bd Haussman

75008 Paris

5. rue Pirouette

Nivegu -2

Espace Loisirs sous-sol

Métro Havre-Caumartin

Les nouveautés sont d'abord dans le

PRINTEMPS HAUSSMAN

SHINORI

ZILLION

MANETTE SPECIALE

OCH BELLY

DEMENT!!! AMSTRAD CPC 464/6128 Kit de Téléchargement 99F Avec ce kit vous allez pou-2901 voir télécharger 24h/24. 7 jours sur 7, des centaines de Hits pour le simple prix ALESTE POWER STRIKE 2595 d'une communication téléphonique sur

ALIEN SYNDROME AZTEC ADVENTURE 3615 AMCHARGE BLACK BELT BLADE FACILE 2D CHOPS SETTED COMMODORE 64 DOUBLE DRAGON FANTASY STAR BEST DE US GOLD 2951 FANTASY ZONE OCEAN IN CROWD FANTAZY ZONE MAZE GAME SET MATCH 2 139/189F TAITO COIN OP COL. 125/165F APCADE ACTION CREAT BASVETPALL 2558 GAME SET MATCH 129F/179F KENSEIDEN LORDS OF THE SWORLD 295F MAZE HUNTER 3D NOUVEAUTÉS BUTCHER HILL MONOPOLY

199F

295F

255F

DOUBLE DETENTE 00/1405 F16 COMBAT PILOT 145/1951 STORMLORD TEST DRIVE 2 ND/1995 VIGILANTE 99/149F HIT PARADE

DOUBLE DRAGON FORGOTTEN WORLDS 99/149F RENEGADE 3 THE LAST NINIA 2 WECLEMANS

Tél. 42.82.58.36 FORUM DES HALLES SUPER PROMOTION Manette US GOLD 100F Manette Speed Kinn Métro et RER Les Halles Amstrad 4 Disg. vierges CPC Tél. 45.08 15.78

109F ST Amiga 10 Disquettes 3,5 DF,DD 119F Recevez gratuitement le catalogue 16 pages couleurs MICROMANIA avec toutes les 10 Disquettes 5 1/4DF DD 99F Manette KONIX PC. 195

295

nouveautés. TEL. 93.42.57.12 ManetteKONIX+Carte

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12 · Emai le lour même de la réception de la commande par paquet peste urgent. (ATENTION, depuis Paris composer le 16.93.42.57.12) BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX		NOM
I Combined to the combined to			Code postal
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18	F	PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration - / - Signature

Régiment : je joins un chèque bascaire - CCP : mandochetre : je préfère payer au facteur à réseption (en ajoulant) 19 F pour trais de remboursement - N° de Membre (facul ENTOUREZ YOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . C64 . PC 1512 . ATARLST . AMIGA - N° de Membre (facultatif)

Blood Money

Préparez-vous au pire lorsque vous attaquez Blood Monev : dès le début du jeu, il faut des nerfs d'acier pour survivre! Mais le foisonnement des adversaires, leur diversité, les décors grandioses, même les obstacles à surmonter procurent un tel plaisir qu'on ne neut s'en détacher. Branchés des shoot-them-up ou non, vous aimerez Blood Money!

Psygnosis, Programmation: David Jones et DMA Design : graphismes : Tony Smith: musique: Ray Norrish.

Dave Jones a encore frappé! Après l'excellent Menace, l'équipe de DMA et Psygnosis vient de donner naissance à un superbe shoot-them-up qui affiche tous les atouts du genre : parfait équilibre entre action et stratégie, graphismes haut de gamme, bruitages et musiques délirants, c'est le soft d'action le plus performant du mois.

Pour cette fois, les aventuriers du joystick ne vont pas plonger dans une classique guerre spatiale.





Deux joueurs s'épaulent



En bas, le magasins d'équipements

Voilà des pièces à avaler

Blood Money ou « le Prix du sang » est en fait un safari fabuleux. En début de partie, le joueur dispose de 200 dollars, juste assez pour acheter le vaisseau du premier niveau de jeu et rélever le pari des . organisateurs : faire place nette dans le labyrinthe complexe de salles et galeries de cet univers. Tout au long des tableaux, il va alors collecter de l'argent pour étoffer son armement. Premier atout du soft, une présentation animée à faire hurler de bonheur. La musique est superbe, tout comme la synthèse vocale qui présente votre mission. Quant aux graphismes, dommage qu'il ne s'agisse que de l'intro... Mais rassurez-vous, la véritable mission a, elle aussi, de quoi faire frémir. Dans un scrolling parfait, le

décor avance inexorablement vers la droite, le haut on le has et vous oblige à progresser lentement vers le cœur de cette première planète. Bien que ce scrolling soit très lent, on a alors tout juste le temps de La stratégie est double en effet : il faut d'une part détruire les tireurs situés contre les parois, d'autre part lancer son laser contre les monstres qui surviennent par vaques successives. La représentation des ennemis est géniale. Mais plus encore, chapeau pour l'animation des grands sprites ! La démarche sounle et menacante des Walkers est digne des salles d'arcade! Les rubans de ballons, les étoiles qui se dédoublent ou encore les poulpes du deuxième niveau hougent avec une souplesse et une précision captivantes. Côté tir, vous allez vous heurter à des adversaires de puissances variées. Les plus difficiles à tuer lâchent en mourant des pièces de monnaie de 25 dollars. Difficile alors de tirer et de collecter en même temps la fortune de vos ennemis. La stratégie utilise de même de très nombreux artifices. Sur certaines zones, les réactions du joystick sont par exemple inversées. Plus loin, des portes



Des adversaires coriaces mais payants!



seul moven de passer, viser juste et surtout ne pas user de ruse et de natience nour vaincre! Vient uer des lasers ou des bombes hors des salles d'armement. Celles-ci sont réparties tout au long de la route. Une fois à bord de ces bases, vous allez choisir les meilleures armes que vous pouvez vous offrir en fonction de votre pécule. Les lasers simples, à tirs orientés vers le bas ou le haut, sont peu chers et déià



Les armes et leurs prix.



Tout ce qui bouge est dangereux



très efficaces. Mais dès que l'on a collecté au moins 300 dollars, il est possible d'équiper son vaisseau d'armes hyper-sophistiquées, de boosters de puissance, de bombes planantes, etc. Il reste enfin à parler de la très bonne gestion de l'environnement du jeu. Il est tout d'abord possible de jouer à deux sur le même tableau. Dans ce type de jeu, les stratégies de combats sont très riches : un joueur va « dégrossir » le terrain, s'acharner tout spécialement sur les ennemis stationnaires. Ensuite, les deux querriers vont agir ensemble. I'un tirant sur l'adversaire. l'autre récoltant les dollars qui tombent à chaque mort pour, plus loin, posséder un vaisseau hyperpuissant... Blood Money permet également de sau-



Le décar est somntueux



vegarder son score et par là même d'atteindre les un novice n'aurait même pas assez d'argent pour

Blood Money atteint finalement le rang des très grands shoot-them-up, aux côtés de Menace, Nemesis, R-Tupe et autres titres prestigieux. Mais ce qui est intéressant à souligner c'est que la qualité de les joueurs moins « branchés shoot-them-up ». Et il n'est pas, à mon avis, de qualité plus intéressante! Olivier Hautefeuille

Tupe	_ shoot-them-up
Intérêt	18
Graphisme	_ *****
Animation	*****
Bruitage	*****
Prix	C

Ce nouveau shoot-them-up de Psygnosis qui fait suite à Menace bénéficie d'une réalisation aussi superbe que celle de son prédécesseur. L'idée de l'argent servant à acheter des équipements supplémentaires est empruntée à Phantasy Zone, bien connu des possesseurs de la console Sega. Un jeudifficile qui gagne à être joué à deux.

Alain Huvohues-Lacour

Robocop

Gentils poètes qui aimez les petites fleurs, détournez les yeux. Robocop n'est pas pour vous. Violent et sans pitié, le héros n'a au'un seul but : débarrasser Detroit de toute la racaille qui encombre ses rues. Pour v parvenir, une seule méthode : tuer! Fidèle à l'esprit du film qui l'a inspiré, Robocop est un jeu d'action pure et dure qui ne laisse pas un instant de répit.

Ocean, Programmation et graphismes: Peter Johnson,

Est-il encore utile de vous présenter le scénario de Robocop, vous avez tous vu le film, non? Drôle d'histoire que celle de ce jeune policier assassiné par un gang et que l'on ramène à la vie sous la forme d'une redoutable créature, mi-homme, mi-robot. Ensuite, on le lâche dans les rues de la ville pour y combattre le crime et venger sa propre mort, ca va faire mal! Avec un tel suiet, le film a remporté un gros succès et le jeu d'arcade qui s'en inspire a également fait un malheur. La conversion sur ST, totalement différente de celles sur 8 bits,

reprend les meilleures scènes du jeu d'arcade. La première mission de Robocop consiste à rétablir l'ordre dans les rues de Detroit. Dans ce niveau, qui est exactement identique à celui qui ouvre le jeu d'arcade, les gangs ne vous laissent pas un instant de répit. Des tireurs vous canardent depuis les fenêtres ou bien se ruent sur vous en moto. Au début, Robocop se sert de ses poings pour se débarrasser de ses adversaires, mais ensuite il trouve un pistolet, puis des munitions spéciales qui tirent dans trois directions. Ce n'est pas du luxe car vos





Votre peau ne vaut pas cher





Il v a d'la baston dans l'air dans les rues de Detroit





Ramassez les munitions spéciales.

adversaires sont de plus en plus nombreux, ils vous attaquent de toutes parts et certains d'entre eux utilisent même des grenades. A la fin de ce niveau. il faut affronter un redoutable robot bipède et il est très difficile d'en venir à bout, d'autant plus que votre niveau d'énergie est assez bas lorsque vous arrivez face à lui. Dans les niveaux suivants, vous poursuivez le combat dans les rues ainsi qu'à l'intérieur d'un entrenôt. Le troisième niveau se déroule dans une casse, des presses et bien d'autres machines infernales s'acharnent à essaver de vous transformer en un tas de ferraille. D'intéressantes épreuves s'intercalent entre ces scènes d'action pure : une séance d'entraînement dans le stand de tir de la police et



N'hésitez surtout pas à cogner!



Gaffe aux presses dans la casse l



Une hande de voyous

la réalisation d'un portrait-robot. Cette dernière séquence, très réussie, vous démande de reproduire en un temps donné, la photo d'un gangster à partir de divers éléments du visage. Il est à noter que les photos digitalisées qui sont utilisées sont du meilleur effet. C'est une excellente idée que d'incornorer ces scènes inédites dans cette version, car cela relance agréablement l'intérêt du jeu. Enfin une adaptation qui sait se libérer des contraintes propres aux jeux d'arcade pour apporter au joueur sur micro des éléments supplémentaires. Cette conversion est



Portrait-robot d'un tueur.



Un répit qui ne durera pas.

superbe : des graphismes dignes de l'arcade et une animation tout aussi réussie. Cette excellente réalisation est l'œuvre de Peter Johnson, déjà réputé pour ses conversions 16 bits d'Arkanoïd (I et II) et de Wizhall. On regrettera uniquement l'absence d'une option continue, étant donné la difficulté de l'action. Un grand jeu d'arcade Alain Huyghues-Lacour

arcade Type ___ Intérêt _ Graphisme Animation Bruitage Priv

Robocop allie des graphismes très variés (les décors en particulier) à une animation de qualité et des bruitages corrects. La progression de difficulté assez régulière permettra de satisfaire aussi bien les débutants que les professionnels du genre.

Jacques Harbonn

Si la borne d'arcade vous a plu, alors l'adaptation sur ST de Robocop vous séduira puisqu'elle reprend l'essentiel des caractéristiques de la console des cafés. Le scénario n'a, bien entendu, rien d'original (dégommer tout ce qui bouge), mais il faut bien convenir que les graphismes, le scrolling horizontal Fric Caberia sont de bonne qualité.

Mayday Squad

Un jeu situé entre stratégie et action, l'aventure pour le déplacement et la découverte des indices, et l'action pour le tir et le maniement de la dynamite. Un cocktail explosif!

HEM

L'ambassade vient d'être prise d'assaut par un groupe de terroristes. A l'intérieur, vos adversaires ont déjà organisé leur défense. Des hommes dans chaque pièce, des munitions à revendre et quelques otages... Pour un scénario assez classique, c'est la mise en place graphique de cette aventure qui séduira le joueur. Vous allez tout d'abord choisir les trois membres de votre équine ainsi que le niveau de difficulté de l'aventure. Il s'agit ensuite de prendre en main votre équine. Le maniement excentionnellement souple et logique de Mayday Sauad est le premier atout de l'aventure. Le curseur souris ou joystick vous permet de sélectionner l'un des personnages puis l'une des actions qu'il peut entreprendre. Ce même curseur se transforme en viseur lorsqu'il est pointé sur la fenêtre de jeu centrale. Pre-

cesse entre stratégie et action. Deuxième aspect ludique de la partie, le tracé du plan des lieux visités. Vous devez repérer au plus vite des armureries pour y collecter des armes, les pièces où sont séquestrés les otages, les escaliers cachés, les hureaux de transmission... Mauday Sayad n'accente dès lors qu'un seul parcours pour venir à bout de la mission. Le ieu est passionnant, mais lorsqu'on l'aura vaincu. impossible de changer la mise en place du jeu et donc de trouver de nouvelles stratégies. Parlons enfin du contexte sonore et graphique de l'aventure. Les graphismes de ce logiciel sont particulièrement précis. L'équipe est vue de dos et la représentation. des ennemis ou objets est suffisamment précise pour que l'on sache toujours oil tirer, oil chercher, L'orientation des pièces et couloirs est très logique, les bruitages sont enfin réalistes et variés (tirs, bombes, etc).



Le menu d'action de l'artificier





Après sélection du tireur, visez la cible à l'aide du curseur

mière nécessité, mémoriser au plus vite les possibilités de chacun des membres de l'équipe. Le chef de gang peut juste tirer sur l'ennemi. Vient ensuite l'artificier qui dispose d'une importante panoplie d'explosifs, grenades, bombes à retardement, etc. L'équipe compte enfin un spécialiste des transmissions qui sera chargé de fouiller les pièces, d'écouter aux portes ou de crocheter les serrures, d'appeler la base ou de faire fonctionner les ordinateurs de l'ambassade. Lorsque l'on pointe l'un des personnages, son menu « action » s'ouvre à droite de l'écran. Mais attention, si l'ennemi surgit à ce moment, il faut par exemple être prêt à tirer, à dialoguer ou à lancer une grenade. On jongle alors sans

Maudau Sauad apparaît comme un soft mi-aventure, mi-action bien réalisé à l'écran et suffisamment riche dans sa stratégie pour passionner les amateurs. Et si le scénario est un peu figé, il reste quand même les divers niveaux de difficulté pour vous garantir plusieurs heures de ieu. Olivier Hautefeuille

aventure et action Graphisme Animation . Bruitage _ anglais, notice en français Langue





Mayday Sauad : version C 64

Version C 64

La version C 64 de Mayday Sauad est beaucoup plus réduite quant aux possibilités de jeu. Chacun des trois personnages ne maîtrise ici qu'une seule fonction, soit le tir, soit le lancer de grenades, soit l'exploration. Il ne reste pour séduire le joueur que la découverte du labyrinthe que forment les pièces et couloirs et le tir au viseur sur l'écran principal.O.H.

ntérêt		13
Graphisme	**	* *
Animation		**
Bruitage	*	* * *
angue	anglais, notice en fro	ınçais F





Le relief accidenté est bien visible quand le tank monte sur une colline.



Abrams Battle Tank

PC CGA FGA HERCULES

Le char d'assaut manauait alors à la panoplie des simulations. Voici une lacune comblée. Les missions à accomplir peuvent être regroupées pour former un ensemble passionnant. Une stratégie calquée sur celle du très fameux Silent Service. Une référence!

Electronic Arts. Chef de produit : Damon Slye ; programmation : David Mc Clurg; graphismes: Kobi Miller et Jerry Luttrell; bruitages: Bryce Morsello.

La tourelle du blindé vient de se stabiliser sur sa cible. un tank Destroyer de type BRDM-2 qui surgit audessus de la colline, au cap 273 à presque 1 500 mètres... Vitesse réduite, stabilisation du viseur et tir de la première salve. Le but est atteint mais déjà, deux tanks T-64, escortés d'un hélico MI-24, viennent à la rescousse de l'ennemi. Une seule solution, un lâché de fumée pour désorienter l'ennemi et un retour en arrière dans une crevasse. Nouvelle stratégie, je contourne l'ennemi par le nord mets pleine vitesse et charge dans les tubes une salve AX antiaérienne... La lutte sera serrée! Ahrams Battle Tank ouvre, pour cette nouvelle

année, le grand challenge de la simulation de combats blindés. De nombreux simulateurs de chars sont, en effet, annoncés pour les mois à venir. Passée la mode des simulateurs de vol! Les combattants micro retombent sur terre pour une première et superbe lutte 3D. Abrams Battle Tank met en place huit missions distinctes qui se jouent chacune selon trois niveaux de difficulté. Il sera ensuite possible de mener des campagnes de combat complètes. La simulation de combat de char est très proche du combat aérien en ce qui concerne la mise en place graphique. Et le point fort de ce simulateur réside



Vue de la tourelle.





Traversée d'un pont.

défile derrière votre cockpit. Bien que représenté de façon assez sommaire à l'écran, le paysage que vous découvrez comporte de très nombreuses montagnes ou collines. L'animation du blindé est sur ce point excellente. Dès que l'on accélère, le char se cabre. Plus loin, vous allez escalader une colline. La vitesse diminue de façon très réaliste et les balancements gauche/droite ou haut/bas de l'engin sont vraiment très réalistes. Deuxième atout visuel et aussi stratégique, la gestion simultanée du char et de la tourelle. Il est, en effet, possible de manier tout à la fois le cap du blindé et l'orientation tridimensionnelle de la tourelle de tir. Un exemple, le char peut faire route à fond vers le nord et viser en même temps un ennemi sur sa gauche. Une gestion complexe, mais très bien étudiée sur le clavier, et surtout très pratique pour venir à bout des assauts ennemis. La représentation 3D des adversaires est de même très efficace. Les blindés, les ponts, l'approche des hélicos, les fermes abandonnées ou la carcasse de vos victimes, autant de détails qui concrétisent le réalisme de la mission. Mais par-delà cette précision de l'image et du maniement, c'est bien sûr a stratégie des combats qui fait toute la force de la simulation. Après avoir étudié les présentations écran et notice des armes utilisées et des missions proposées, le joueur va très clairement définir ses objectifs. Pour chaque scénario, le but de votre mis-



sion est détaillé avec précision. Ici, il s'agit de pro-

téger un combat. Vous ne cessez alors de tourner autour des cinq camions de ravitaillement, de partir en reconnaistraire agir avec plus de stratégie encore, approcher sans se faire repérer de la base adverse pour l'arroser de missiles. La simulation est toujours très complexe, et ce, même au niveau de jeux les plus faibles Mais il n'est iamais question de hasard. Abroms



Carte du territoire





Battle Tank est un soft de longue haleine qui ne vous acceptera sur ses tables de scores qu'après de très longues heures de combat et une connaissance aiguë de la puissances de chaque arme, des possibilités de chaque type d'ennemi. En conclusion, c'est l'équilibre entre action et stratégie qui assure la qualité du programme : côté stratégie, la richesse et la variété des missions, côté action, la gestion très réaliste du char et la précision graphique de la simulation. Ce soft a pour moi le même attrait ludique que le très grand Silent Service. Même gestion des missions, même stratégies d'encerclements, d'attaques directes ou de camouflage (là-bas, on se cache sous l'eau, ici derrière une colline...), et toujours la

richesse des différents nostes de vue carte tourelle cabine, tableau des dommages, etc. Un très bon logiciel que je recommande à tous. Olivier Hautefenille

i ype Intérêt	simulateur de combat de c	nai
Graphisme Animation	***	
Bruitage		*

Abrams Battle Tank est à la simulation de tank ce que Silent Service est à celle des sous-marins : agréable, simple et pourtant assez complète. On se laisse rapidement prendre au ieu, sur un AT toutefois car sur un XT le hâillement vient vite vu la lenteur de l'animation. Un petit reproche : l'uniformité du sol

rochers, faciliterajent le rendu de la vitesse. Dommage.

lignée des hits de Microprose, comme Gunship ou Silent Service, J'aime Alain Huughues-Lacour

Abandonnez tout de suite l'idée de jouer à Abrams le manuel : il ne s'agit pas d'un jeu de tir mais d'une simulation. Si yous ne disnosez pas d'un PC-AT ou plus, passez votre chemin. Les graphismes de ce programme me paraissent très pauvres, tout est désespérément lisse. Ennuyeux Fric Caberia

Super Mario Bros II

CONSOLE NINTENDO

Les programmeurs japonais ont réussi une véritable gageure : donner une suite à un programme vedette qui soit différente de l'original, mais en lui conservant une ambiance identique et en apportant de nouvelles idées. Bravo pour le tour de force! Les fans de la première version peuvent acquérir la seconde les veux fermés. Ils en auront largement pour leur graent.

Super Mario Bros est un chef-d'œuvre indiscutable. aussi attendait-on le deuxième épisode des aventures de Mario avec impatience. C'est une gageure de réussir la suite d'un tel monument, comment conserver l'esprit du jeu précédent tout en apportant vraiment quelque chose de nouveau. On a beau connaître le talent des programmeurs japonais, on se demande quand même si on ne va pas être déçu. On ouvre la boîte fébrilement, on déchire le plastique protecteur d'un coup de dent frénétique avant de mettre la cartouche dans la console, c'est parti. on va enfin voir ce qu'il a dans le ventre ce nouveau Mario! Tout d'abord, on ne sait pas trop : les graphismes sont différents de ceux du précédent, le mode de contrôle également, alors on se pose des questions... et quelques heures après, on est encore en train de jouer comme un malade et maintenant on sait: il est super!

Super Mario Bros est un programme qui a été très bien pensé et, pour reprendre une formule qui eut son heure de gloire : c'est le changement dans la toutes sortes. Mais à partir de cette base commune.

continuité. On retrouve tout à fait l'esprit du pre-

mier programme mais on découvre des tas d'idées

nouvelles. Cette fois encore. Mario doit traverser des

mondes qui se composent de trois niveaux très dif-

férents. Il v a des salles secrètes pleines de trésors

ou de clés indispensables, ainsi que des astuces de

On se fraie un chemin à coups de bombes



Le monstre attend à la fin de chaque niveau.



L'une des nombreuses pièces secrètes

Right Tread



Nintendo a construit un jeu entilérement nouveau. Première innovation; le décor défile en secoling horizontal ou vertical jacion les entidotis. Par alleurs, lorsque Mano découjere une fole cachée, ful sustitute de la set par a trare pour faire apparaîte une poire menant à un sous-espace, encore faut-il découvri l'endroit le plus approprié pour obtenir le melleur résultat. Mais la principale nouveauté de ce programme, c'est que Marion n'a pas d'arme, l'ittre des légumes du sol qu'il utilise comme projectiles pour se débarnasser de ses adversaites, ou bûn de so bon-

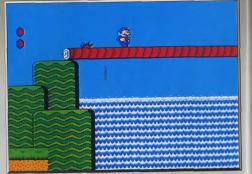


Jetez la fiole au bon endroit!



Vous voilà dans le sous-espace...

hes qui servent à dégager les blocs qui lui barrent le chemin. Mieux encore, il peut également sauter sur la tête de ses agresseurs pour s'en emparer avant de les lancer contre d'autres. Ce principe est très original et, à ma connaissance, il n'a jamais été utilisé dans aucun autre programme. Il revient tout le long du jeu sous différentes formes : par exemple pour s'emparer d'une créature qui plane dans les airs et la transformer en tapis volant, ou bien pour se débarrasser du monstre qui garde la sortie de chaque niveau en retournant ses projectiles contre lui. La réalisation de Super Mario Bros II est excellente : le graphisme est supérieur à celui du précédent, la bande sonore alterne différents thèmes, en fonction des types de salles dans lesquels vous vous trouvez et on fait vraiment ce qu'on veut de son personnage tant il est maniable. Les programmeurs de ce jeu n'ont vraiment rien laissé au hasard et, comble de raffinement, avant chaque niveau, on peutchoisir parmi quatre personnages. Non seulement ceux-ci sont très différents graphiquement, mais ils ont surtout des caractéristiques qui leur sont propres : certains courent plus vite que d'autres ou bien sautent plus ou moins haut. A l'instar du premier épisode, le jeu est d'une richesse incroyable et on pourrait écrire un bouquin entier rien que pour en donner toutes les astuces. C'est vraiment un jeu superbe, à vous faire regretter de ne pas avoir de



De nouvelles aventures extraordinaires pour les frères Mario



On retrouve les haricots magiques,

telles merveilles sur en français.)	vos micros. Un must. (Not Alain Huyghues-Lace
Type	act
Intérêt	
Graphisme	***
Animation	****
Bruitage	***
Prix	

Av

Ce superbe jeu d'action fourmille d'idées nouvelles, toutes plus inferessantes les unes que les autres. Il en fésulte un jeu d'une richesse rarement égalée. Un grand brave oux programmeurs pour ce supéret travail de création. Les décors de Super Mario Bros III peuvent apparaîte un peu fades mais peut-teu n'était-il pas possible de faire mieux sur cette nonsole?

Les jeux sur consoles ne m'ont jamais attré, mais force est d'admettre que Super Mairo Bros II recèle un nombre incropèle de trouvailles. Il est évident que si les softs sur micro n'en utilisaient que le dixième, nous assisterions alors à un regain d'intérêt pour les jeux vidéo. Seul reproche, cette impression de délà vu, au niveau des graphismes et des animations. Néanmoins pour une machine 8 bits, c'est excellent.

Il était difficile d'ajouter encore des plus à un aussi grand classique que Mario Bros. Et pourtant, le pari est réussi. Une foule d'innovations, de « trucs » originaux (le fait de monter sur les adversaires, les quatre personnages différents...). Un must pour les amateurs du genre. Olivier Hautefeuille

Forgotten Worlds

AMIGA

Deux héros audacieux affrontent des robots et des monstres hideux. Un shoot-them-up ardent et ardu!

Disquette Capcom.

Les conversions des jeux d'arcade de Capcom sont nombreuses et, pour une fois, la quantité ne se fait pas au détriment de la qualité. Forgotten Worlds est



Face à deux méchants, armes de missiles

un shoot-them-up à deux joueurs qui s'inscrit dans la lignée de Side Arms. La comparaison entre ces deux adaptations permet de mesurer le chemin parcouru en un an. Forgotten Worlds est la meilleure conversion de Cancom à ce iour.

L'action ses stitue quielques années après que Blos, le dieu de la destruction, alt envoyé huit créatures maßfiques sur notire planète afin d'aménatir toute trace de civilisation. La Terre n'est plus que traines sous isseguelles se cachent quélques rares survivants. Mais le temps de la revanche est venu et deux héros sugrissent pour affonter les monstres et libére le monde de leur domination. Les vengeurs, armés de fusils lasers, voient dans lessoce et tièls les mes.



Voilà les missiles lancés



Les attaques viennent du haut et du bas.

mières secondes de jeu, on est surpris par la qualié des graphismes. Distrait par la beauté des décors, on se laisse surprendre par l'arrivée de la première vague ennemie. Pas question de relâcher son attention car les ennemis sont très rapides et, surpris peuvent surgir de n'importe quelle direction.

Vous affrontez des petits valsseaux, différents types d'extraterrestres dont certains sont équipés de lancemissiles, ainst que toutes sortes de robots particulièrement redoutables. Lorsque vous les abattez, des pièces apparaissent et vous devez les ramasser. Dans chacun des cinq niveaux de ce programme se trouve une boutique dans laquelle vous pourrez acheter



munussage des pieces



Chaque tableau se termine par un monstre patibulaire qu'il faut abattre.



Les marchands d'armes.

maîtriser ce mode de contrôle.

divers équipements avec l'argent ainsi obtenu. Ces équipements, qui varient d'un niveau à l'autre, vous permettent d'augmenter votre vitesse, de vous protéger momentanément des tirs ennemis et de vous procurer des armes aussi spectaculaires qu'efficaces. Ne négligez surtout pas de ramasser cet argent car les armes supplémentaires ne sont pas du luxe et Forgotten Worlds est un jeu très difficile. Lors des premières parties, on est assez déconcerté par le mode de contrôle, très inhabituel. En effet vous pouvez tirer dans n'importe quelle direction : lorsque vous déplacez votre personnage vers la droite ou la gauche, votre arme tourne sur elle-même et vous devez arrêter votre mouvement lorsqu'elle est pointée dans la bonne direction. Ce système est assez précis, mais il est très difficile d'emploi car lorsque vous devez vous déplacer brutalement pour éviter un ennemi, il vous faut quelques secondes pour vous remettre dans la bonne position de tir. Il faudra s'entraîner sérieusement avant de parvenir à bien

Forgotten Worlds est un jeu superbe avec des décors variés, toujours magnifiques, mis en volaur grâce à une bonne utilisation de la palette de couleurs, ainsi que par un scrolling différentel particulièrement fluide. Les sprites omit tout aussi réussis, avec notamment de des des la commanda de la mismation, elle est aussi rapide que précise de la mismation, elle est aussi rapide que précise.



Ne vous laissez pas troubler par le décor.



Les engrenages sont redoutables.

L'action est passionnante et on est conquis dès la première partie. Forgotten Worlds est un grand shootthem-up, mais attention, comme la plupart des jeux d'arcade de Capcom. C'est un programme très difficile. Seuls les habitués de ce type de jeu parviendront à découvrir les niveaux supérieurs, et encore, il flaudra qu'il s'accrochent. Un grand jeu d'arcade pour les rois de la géhette. A lain Hughjues-Lacour

térêt	
raphisme	**
nimation	*
ruitage	*
Wiv.	





L'écran est en mode deux joueurs : l'autre tank est votre allié.

Vindicators

AMSTRAD CPC

Cela se passe au XXVIe siècle et votre mission est de vous emparer des stations mises en place par un empire tentaculaire et impitovable. Votre arme est un tank dont vous pouvez améliorer la puissance de feu au fur et à mesure de votre avance. Un jeu d'arcade qui tire le meilleur parti des capacités du CPC.

Tengen, Auteur: Consult Computer System.

Tengen est le nouveau label de l'éditeur Domark qui s'était déià illustré par le passé dans l'adaptation sur micro de jeux d'arcades (Star Wars). Rebelote donc avec un titre issu, une fois de plus, des arcades et sioné Atari. Cette fois-ci, vous êtes projeté en plein XXVIe siècle, où une guerre vous oppose aux puissantes troupes de l'empire Tangent. Bien entendu, vous disposez d'un imposant moyen de destruction : le tank de combat SR-88. Votre tâche est simple, mais difficile à réaliser : vous devez prendre successivement possession des quatorze stations à multiniveaux, en avant préalablement détruit toutes les installations ennemies. Chacune des stations possède des systèmes de défense sophistiqués tels que



Prenez garde aux agressions aériennes.

Attaque simultanée des deux tanks.

des tourelles à canon pivotants ou des tanks surpuissants qui n'auront de cesse de vous détruire. Votre véhicule, malgré sa maniabilité et sa puissance de feu, ne dispose malheureusement que d'une petite réserve de fuel, aussi vous faut-t-il constamment garder un œil sur la jauge de carburant. Cette contrainte n'est pas innoccente, puisque malgré les tirs nourris de vos adversaires et les multiples pièges qui vous sont tendus, vous devez être continuellement en quête de certains items, notamment des bidons de fuel. Le décor futuriste dans lequel vous êtes plongé est chargé de dangers. En effet, nombre d'obstacles tels que des murs ou des barrières électriques vous contraignent à être très concentré

ne manifestent aucune nitié et s'achament avec une violence redoublée si vous vous trouvez coincé par une difficulté de terrain. Par ailleurs, la difficulté est augmentée par les bombardements d'un drone (sorte de robot volant). Heureusement, ce sombre tableau présente des aspects positifs puisque les différents items que vous devez trouver vous permettent d'obtenir des bonus qui peuvent prendre les formes suivantes : champ de tir agrandi, augmentation de la puissance de feu et de la fréquence de tir. écrans de protection (diminue les pertes d'essence), canons à hombes. Et il ne faut pas oublier de chercher l'indispensable clé qui vous permettra d'ouvrir les nortes qui vous donneront accès au niveau suivant. Comme sur la borne des cafés, le logiciel peut être joué à deux (l'un au clavier et l'autre au jovstick), ce qui permet une véritable collaboration entre joueurs. Ne vous hasardez pas à tirer sur le tank de l'autre joueur (à moins que vous ne vous confondiez ensuite en feintes excuses) nuisque ce faisant vous diminuez ses réserves de fuel. Les graphismes sont particulièrement réussis, en dépit de la faible



définition de la basse résolution (160 × 200), les

Une tourelle de défense à éliminer



Vous avez la clé : la sortie est là!



Les bonus permettent de perfectionner le tank.

ameurs ou programme sont parvenus a donner aux différents tanks une « impression » de volume. Les à gérer avec célérité un grand nombre d'objets différents le tout avec des scrollings multidirectionnels efficaces ce qui, de l'avis de programmeurs habitués aux CPC, n'est pas une mince affaire. Les bruitages ne sont pas très spectaculaires, mais ils peuvent ble des possibilités du CPC et qui gagne à être joué à deux (Cassette Tengen)

Tupe	action
Intérêt	15
Graphisme	****
Animation	****
Bruitage	***
Prix	F

Version ST

Contre toute attente, la version ST de Vindicators est profondément décevante. Maloré des graphismes de bonne qualité, le programme est d'une grande médiocrité, les animations sont en effet. poussives et cassent tout l'intérêt du jeu. Les bruitages; idem. Les programmeurs de Tengen devraient s'interroger sur « l'anomalie » qui leur permet de faire des animations plus rapides sur 8 bits que sur 16 bits. (Disquette Tengen). Eric Caberia

Graphisme	***
Animation	*
Bruitage	**
Prix	

Vindicators est un jeu d'arcade que j'aime beaucoup et je garde un très bon souvenir d'une soirée de jeu acharnée en équipe avec Dany. Je trouve qu'Eric est un peu excessif dans son jugement sur la version ST. C'est vrai que l'animation est très lente, et



Version ST: animations indiques de la machine.

que cela lui retire une part de son intérêt. Mais l'action reste prenante, surtout s'il l'on joue à deux. Alain Huvghues-Lacour

Autant la version CPC tire bien profit des capacités de la machine, autant la version ST souffre d'un défaut rédhibitoire. Si les graphismes sont jolis et les bruitages corrects. l'animation est d'une lenteur désesnérante. Dans le jeu à deux, quand plusieurs objets se trouvent à l'écran, les déplacements ne se font plus que très lentement et par saccade. On voit ainsi le projectile du canon traverser l'écran à la vitesse d'un escargot asthmatique ! Dommage car le jeu aurait été excellent autrement Jacques Harbonn



La police vous a épinglé pour avoir commis un excès de vitesse

Test Drive II

Au volant d'une voiture de sport sur les routes américaines, une palpitante course-poursuite qui vous donnera des sueurs froides! Test Drive II, à mi-chemin entre action et simulation, est un jeu exceptionnel, ce qui se fait de mieux actuellement dans le genre

Accolade.



Nombreux tunnels dans la montagne...

Il y a plus d'un an, Test Drive remportait un succès largement mérité et, bien qu'elle soit très proche de la précédente, cette nouvelle version apporte suffisamment d'innovations pour triompher à son tour. Avec The Duel. Accolade reste fidèle à son image de marque qui repose sur un principe de jeu réaliste qui flirte avec la simulation, sans iamais devenir trop complexe, et qui n'exige pas la lecture d'une volumineuse notice.

Est-ce que vous préférez une Ferrari F40 ou bien une Porsche 959? Vous choisissez tout d'abord votre véhicule et aussi celui de votre adversaire, si vous le désirez. Car il s'agit d'un duel impitoyable entre deux conducteurs qui rivalisent d'adresse sur

les routes américaines. Evidemment, votre adversaire ne vous fera pas de cadeaux, dès que vous relâchez un peu l'accélérateur, il en profite aussitôt pour vous doubler. Il faut alors s'accrocher pour ne pas être distancé et il ne vous reste plus qu'à prendre des risques pour le doubler dans un virage sans visibilité, en espérant que vous n'allez pas vous retrouver face à face avec un véhicule qui arrive dans l'autre sens. Si vous le désirez, vous pouvez courir contre la montre au lieu de vous mesurer à un adversaire, mais ce serait dommage car le duel est bien plus stimulant. Comme dans Test Drive, vous avez également des problèmes avec la police qui ne semble pas apprécier vos excès de vitesse. Ces scènes sont particulièrement convaincantes dans cette nouvelle version : alors que vous foncez à toute allure,

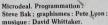


Un dépassement sans visibilité



AMIGA

Vous êtes un vampire cruel et assoiffé de sana frais. votre seul et unique but est d'étancher votre soif. D'admirables graphismes et des bruitages somptueux énicent encore le breuvage. Humour noir et mauvais goût, tels sont les ingrédients qui font de ce logiciel original un jeu réellement à part.



Nous l'avons déià dit plusieurs fois dans nos colonnes, la micro-informatique pour être un genre majeur. à l'instar de la littérature ou du cinéma, doit faire preuve d'initiative en sortant des sentiers battus des shoot-them-up et des casse-briques. La micro, pour être une forme d'expression comme les autres, doit se compromettre avec des genres aussi différents que le roman d'amour (à l'eau de rose). les thèmes guerriers (pour l'instant le domaine le plus



Vous sortez de votre cercueil.

usité) l'ératisme (timide tentative avec Emmanuelle) et même l'horreur gore. En ce sens, Fright Night constitue une initiative originale puisque ce logiciel s'inspire d'un film du même nom où l'horreur et l'humour étaient omniprésents. Pour la plupart d'entre nous, les vampires appartiennent au bestiaire cinématographique et ne pourraient en aucun cas exister. Mais voilà, de mystérieuses brumes transylvaniennes ont envoûté votre micro et vous par la même occasion. Vous voilà désormais dans la peau de Gerry Dandridge, vampire de son état let très désireux de le rester). Comme tous les membres de votre race, vous avez besoin de votre ration quotidienne d'hémoglobine, ce qui vous amène à faire



quête de sang débute donc dans la crupte (située dans la cave), vous devez parcourir toutes les pièces de l'immense demeure tout en tenant compte de la contrainte temps illustrée par une icône (une lune en dénlacement). Vos agresseurs (et futures victimes) semblent avoir vu beaucoup de films sur les vampires, car ils ne sont pas sans défense. En effet, sitôt que vous en apercevez un et que vous vous apprêtez à lui faire rejoindre les légions de l'ombre, il se met à lancer dans votre direction des objets apparemment inoffensifs : des bibles de l'eau bénite, des gousses d'ail, des croix. Ce bombardement hétéroclite à tôt fait, si vous ne tentez pas de l'éviter, d'abaisser dangereusement votre niveau d'énergie. Ce qui a pour conséquence de provoquer la décomposition de votre portrait en médaillon au bas de l'écran, la mort est alors proche. Pour reconstituer vos forces, il vous faut alors trouver tous les chasseurs de vampires, car s'il vous prenait l'idée de réintégrer votre cerceuil avant de les avoir vampirisé, vous risqueriez d'être tué durant votre sommeil par l'un de vos charmants voisins (un nieu en bois enfoncé au niveau du cœur). Dans les niveaux suivants, le jeu devient très difficile, puisque vous devez parcourir de nouvelles pièces et affronter en supplément, des chasseurs de vampires, les fantômes de vos anciennes victimes. Ces dernières se manifestent par de macabres apparitions (mains qui sortent du plancher, spectres flottants), dont le contact vous affaiblit rapidement. La réalisation technique de ce programme est exempte de reproches. Les graphismes (signés Pete Lyon) et le programme signé Steve Bak) tirent bien partie des possibilités de l'Amiga. Les animations pleines d'humour rendent, avec réalisme, la bestialité qui vous anime : les scènes de vampirisation sont superbes (vous plantez vos crocs avec fouque). Les bruitages ont fait l'objet d'une finition quasi-parfaite. Le jeu est, en effet, agrémenté de hurlements de loups, de craquements de bruits de pas, de rots après vos repas sur fond de musique funèbre (à noter une superbe

digitalisation au lancement du logiciel). Ce pro-



des escapades nocturnes qui ont tôt fait d'alerter votre voisinage. Ne désirant pas être vos prochaines victimes, vos voisins s'organisent et décident de mettre fin à vos jours (pardon! à vos nuits) en investissant votre demeure. Une créature infernale comme vous ne saurait capituler devant de simples mortels, aussi décidez-vous de faire d'une nierre deux coups : éliminer ses empêcheurs de sucer en rond, en faisant le plein de sang à s'en péter le ventre. Cependant, vous ne devez sûrement pas ignorer que les vampires craignent la lumière du jour. aussi vous n'aurez que la nuit pour faire votre office. faute de quoi la lumière vous désintègrera. Votre



La maison recèle de nombreuses pièces.



Les esprits de pos nictimes se pengent



Original, sanglant, comique mais peut-être lassant à long terme. En tout cas, des graphismes somptueux pour Fright Night et surtout une bande son à réveiller un mort! Olivier Hautefeuille

Alain Huyghues-Lacour

gramme constitue un agréable clin d'œil, qui nous-

rait augurer de l'apparition d'un nouveau genre en



Aiguisez votre dentier, slurp!



Petite vierge effarouchée, savoureux repas



Vous sautez sur votre déjeuner

Arrêt Indispensable à la station-service.

yous découvrez un flic au détour d'un virage. Ne unus arrêtez pas si vous ne voulez pas perdre un temps précieux, mais il se lancera à votre poursuite. Bientôt vous entendez une sirène et vous vovez la voiture de patrouille grossir dans votre rétroviseur. Alors là, il faut aller encore plus vite, ca passe ou ra casse!

The Duel ne présente pas moins de douze niveaux de difficulté, ce qui est un gage de longévité pour ce programme. Les vitesses sont automatiques dans les quatre premiers niveaux, ce qui évitera aux débutants de casser leur moteur, mais cela est beaucoup moins plaisant. La sélection de l'un de ces niveaux



La traversée du désert..



Ne ratez pas la station-service.





Rien à ajouter à l'article de A.H.-L., Test Drive II est superbe. Dommage, cependant, que les disques scénarios ne soient pas compatibles avec Test Olivier Hautefeuille

influe sur la vitesse de votre adversaire et des voi-

tures de police, ainsi que sur la densité et la vitesse

du trafic. Dans l'ensemble, The Duel est nettement plus difficile que Test Drive et vos talents de

conducteur sont vraiment mis à rude épreuve. Par

ailleurs, vous ne devez pas oublier de refaire le plein

de carburant. Dans Test Drive cela se faisant automatiguement mais cette fois yous devez ralentir des que vous apercevez le panneau qui signale une station d'essence. Si vous ne parvenez pas à vous arrêter à temps, c'est la panne et vous perdez une vie.

Le seul reproche que l'on pouvait adresser à Test Drive était le manque de variété des décors, mais

ce n'est pas le cas de cette nouvelle version qui offre

trois types de paysages différents. Ces nouveaux

décors sont bien plus beaux et, lors du parcours en

montagne. la traversée des tunnels est particulière-

The Duel bénéficie d'une excellent réalisation : bon

graphisme, animation rapide et une bande sonore

très convaincante. De plus, les mordus de ce pro-

gramme pourront également se procurer deux dis-

ques qui offrent d'autres parcours ou des voitures

différentes. The Duel est vraiment l'un des meilleurs

Comparatif: The Duel/Lombard Rally

Ces deux programmes, d'égale qualité, sont les meil-

leurs programmes de course automobile sur micro.

La simulation est plus poussée dans Lombard Rally

puisqu'il reprend une véritable épreuve et qu'il est

possible de réparer ou d'améliorer son véhicule. En

revanche. The Duel est peut-être plus excitant et plus

simple d'accès. On en peut pas dire que l'un est meil-

leur que l'autre et les fans du genre voudront sans

doute posséder les deux. Alain Huyghues-Lacour

Alain Huyghues-Lacour

course automobile

programmes de course automobile sur micro.

Lombard Rally sur PC.

ment réussie

Type_ Intérêt

Graphisme

Animation Bruitage

Ce second volet apporte tout ce qu'il manquait à Test Drive, nourtant délà superbe. On peut ici concourir à deux, l'un contre l'autre, changer de parcours ou même de voiture, grâce aux scenery disk. Une très grande simulation de conduite automobile. Jacques Harbonn

Les « cops » en embuscade.



Les vaisseaux ennemis sont particulièrement difficiles à détruire,

Voyager

Défenseur de l'espèce humaine menacée, vous devez affronter d'horribles envahisseurs qui, venus d'une lointaine galaxie, se sont établis sur les lunes de Saturne. Le point fort de ce grand jeu d'action et de stratégie, réalisé en 3D surfaces pleines, réside dans l'atmosphère qui v règne tout du long.

Disquette Ocean, Programmation: Dan Gallagher: conception: Mike Crowley et Dan Gallagher; musique: John Dunn.

Les forces d'invasion Roxiz sont arrivées dans notre galaxie. Les envahisseurs se sont installés sur les dix lunes de Saturne, afin de mettre au noint les armes extraordinaires qui leur permettront de conquérir notre planète. Il faut absolument les détruire au plus vite et, encore une fois, c'est à vous que revient la lourde tâche de sauver la Terre. Que voulez-vous, c'est comme ça quand on est le meilleur. Un vaisseau de transport vous dépose sur la surface de la



L'engin peut voler après un certain temps.

Sur l'écran, vous voyez le paysage en 3D ainsi que les nombreuses informations que vous fournit votre ordinateur de bord. Vous entendez quelques explosions, c'est l'ennemi qui vous tire dessus. Jetez un rapide coup d'œil sur l'écran radar pour repérer la position des tanks ennemis, faites pivoter votre engin, puis visez votre cible et détruisez votre premier adversaire. Ce n'était pas trop difficile, mais ne criez pas victoire trop tôt car il vous en reste encore soixante-dix-neuf à abattre avant d'en avoir fini avec cette lune et de passer à la suivante. En effet le nombre d'engins qu'il vous reste à détruire

première lune, vous êtes aux commandes d'un tank

Une station radar ennemie.

et c'est à vous de jouer.



Les caméras fournissent d'utiles informations



La tank ennami se rapproche

est indiqué en haut de l'écran et chaque lune est défendue par quatre-vingts appareils ennemis. Une fois que vous les aurez tous abattus, vous devrez suivre les indications qui apparaissent sur l'écran pour vous rendre, au plus vite, vers le passage qui mène à la lune suivante avant la destruction de celle que vous venez de nettoyer. Mais au cours de votre progression, vous pouvez ramasser toutes sortes l'équinements fort utiles : hombes atomiques, leurres qui détournent les tirs ennemis ainsi que des caméras que vous pourrez lancer en éclaireur. Vovager est un programme qui s'inscrit dans la lignée de Battle Zone ou de Backlash, C'est donc essentiellement du shoot-them-up, mais avec un aspect simulation qui lui apporte une touche de réalisme et éparque au joueur la lassante répétitivité des jeux d'action dépourvus de scénario. Le tank se contrôle i la souris ou au joystick, mais il faut également faire l'effort de se familiariser avec différentes touches du clavier pour activer certaines fonctions. La qualité de la réalisation compte pour beaucoup dans la réussite de ce programme : le graphisme est en 3D, surfaces pleines, et l'animation est rapide, La bande sonore se limite à des bruitages, mais en revanche la disquette est fournie avec une cassette audio qui offre un excellent thème musical qui accompagne bien l'action. L'une des principales



qualités de ce programme, c'est qu'il dégage une mâce notamment à des détails très réalistes, comme on appréciera le fait que toutes les instructions présentes sur l'écran soient en français, car il est bien rare que les éditeurs anglais se donnent cette peine Vougger est un programme séduisant qui se situe précisément entre un shoot-them-up tout simple,



Une loooonque exploration

comme Backlash, et un jeu de stratégie, comme Starglider II. Vous passerez de longues heures devant votre moniteur à combattre les Roxiz. (Notice Alain Huyghues-Lacour en français).

Intérêt	snoot-mem-up
Graphisme	****
Animation	*****
Bruitage	****
Prix	C

Vougoer vous entraîne dans le monde du 3D sur-



Touché!

faces pleines. Les ennemis sont variés et plus ou moins difficiles à abattre (les avions en particulier sont une véritable plaie!). L'acquisition d'armement complémentaire en cours d'exploration enrichit le jeu. L'animation est d'un bon niveau mais il est dommage que les ciels soient si uniformes.

Jacques Harbonn

On vous le disait bien qu'Alain n'était pas incurable, puisque bien que Vougger laisse une large place à l'action, il demande une certaine dose de stratégie. Ces graphismes 3D surfaces pleines en font un magnifique hybride de Starglider II et de Battle Zone. Un soft de qualité. Eric Caberia



Un rajeunissement bienvenu qui aloute l'agrément à la difficulté.

MACINTOSH

Kate Spracklen.

De nouvelles options pour le jeu. la présentation ou la difficulté. replacent Sargon au premier rang des jeux d'échecs sur ordinateur. Spinnaker Software, Auteurs: Don et

Sargon III est longtemps resté LA référence en matière de jeu d'échecs sur ordinateur. Un logiciel si puissant que je le soupconne de ne nas avoir été programmé pour perdre (il s'est « planté » les rares fois où j'étais sur le point de gagner). Mais, rançon de son âge, le soft n'offrait pas une présentation des plus conviviales et il s'est vu concurrencé par des logiciels plus attrayants. C'est pour lutter contre ces Psion Chess et autres Chessmaster 2000 que Don et Kate Spracklen se sont décidés à lancer Sorgon IV. Après une page de présentation (hideuse), la principale innovation de cette nouvelle mouture saute aux yeux. L'échiquier est désormais représenté en 3D, avec des pièces au look très original. Le gra-



Un assortiment de pièces parmi tant d'autres.

phisme est bon, même s'il n'atteint pas la qualité de celui des plus beaux ieux d'échecs sur Macintosh. Un lifting qui, de toute façon, ne fait pas de mal et change de la représentation démodée de la version précédente Autre concession à la « superficialité » : un éditeur permet de créer vos propres pièces à partir d'outils adaptés de ceux de Mac Paint. A vous les rois remplacés par des Pac Man si le cœur vous en dit! Autre atout pour le novice : Sargon n'oublie pas de s'adapter à lui. La bibliothèque d'ouverture de la machine peut être « oubliée », le temps de réflexion modulé à volonté (de 5 secondes à... l'infini), le tout renforcé par la possibilité de choisir une option débutant, ce qui handicape encore plus le programme. Et si malgré tout cela, vous perdez, il vous reste toujours la possibilité de changer de camp in extremis. Mais que les « puristes » se rassurent : une vision 2D, plus traditionnelle est également offerte et, surtout, Sargon n'a rien perdu de son exceptionnel niveau de ieu. Avec sa bibliothèque d'ouverture de plus de soixante mille coups, il risque de leur donner bien du fil à retordre. Les joueurs qui souhaitent étudier leurs parties pourront toujours tirer la liste des couns sur imprimante. Suroon IV permet, en outre, de visionner cent sept des plus grandes parties mondiales et propose divers problèmes d'ouverture, tactiques ou stratégiques. Le tout bien sûr avec l'ergonomie que procure l'usage de la souris et des menus déroulants. Bref, un soft dont il est difficile de se lasser. Avec cette nouvelle version, Sargon semble bien parti pour retrouver sa place de leader incontesté des jeux d'échecs sur ordi-

Un seul regret (mineur) : la centaine de Ko restant sur la disquette aurait pu être utilisée pour améliorer davantage la qualité du graphisme. (Nécessite un lecteur double face). Olivier Scamps ieu d'échecs

ntérêt	
Graphisme	
nimation	
ruitage	and the same of

<u>Highway</u> Patrol

AMSTRAD CPC 6128

Le hurlement de la sirène déchire l'air sec du désert de l'Arizona Les pneus crissent, le macadam nibre au loin sous le soleil La radio nasille : « Le véhicule suspect est juste devant vous!» Vous enfoncez l'accélérateur.

Microïds. Programmation: C. Bertrand; graphismes: A. Murru.

Les classiques jeux de course de voitures laissent neu à neu leur place à des logiciels plus sophistiqués, faisant davantage appel à la stratégie, au sens de l'orientation. Cette impulsion s'est ouvertement manifestée pour la première fois avec Crazu Cors



Il de Titus La tendance à créer des jeux de course a intelligents a semble se confirmer avec la dernière production de Microïds. Le scénario du logiciel est simple mais très séduisant. Vous tenez le rôle d'un fonction aire de la patrouille des autoroutes (un flic) qui est chargé d'assurer la sécurité sur un vaste territoire. Des handes de voyous s'amusent, en effet. à attaquer des stations-service, puis à s'enfuir en voiture Sitôt qu'un « braquage » a été commis, votre O G yous avertit par l'intermédiaire de votre radio de bord. Vous vous mettez aussitôt à la poursuite des malfrats. C'est votre première mission, il vous faut prouver votre efficacité à vos supérieurs. Contrairement aux flics de la célèbre série télévisé Starsku et Hutch vous êtes tenu de respecter un certain nombre de contraintes, en particulier celle du code de police. Pas question, en effet, de « griller » une priorité sous prétexte que vous êtes sur le point de neutraliser les contrevenants. Encore moins d'emboutir un innocent véhicule de tourisme, afin de lui faire dégager la voie. Là où les choses se corsent c'est qu'il ne vous est pas non plus permis de procéder aux arrestations sans respecter une certaine procédure (vos supérieurs craignent les « bavures »). Les rapides de la gâchette devront s'abstenir de tirer sur le véhicule des gangsters, si ces derniers n'ont pas tiré les premiers (légitime défense oblige).



Même un policier de la route a droit à quelques instants de repos.

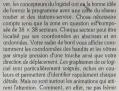


Il faut rouler du bon côté!



Une poursuite est en cours.

Outre le self-control qui vous est réclamé, il vous faudra une bonne dose d'adresse, puisque si les gangsters vous tirent dessus, vous devrez simultanément maintenir le cap de votre véhicule, tout en zigzaguant afin d'éviter les tirs dont vous faites l'objet. Autre cas de figure, si les gangsters ne vous tirent pas dessus, vous devrez les dépasser puis arrêter leur course en leur faisant une queue de poisson. Pour retrouver le véhicule suspect, vous disposez d'un certain nombre d'indications fournies par votre Q.G., en particulier la couleur de la voiture recherchée (affichée en haut du rétroviseur) et sa position courante sur le territoire. Pour que vous puissiez vous y retrou-





Vous pouvez couper à travers le désert.



Une affaire qui se termine mal!

(sur CPC, 8 bits). L'animation est si souple que la sensation de conduite est réelle (facilitée par une hoîte de vitesse automatique, il est vrail. Le déplacoment des autres véhicules est hien rendu. A noter. un certain souci du détail qui a amené les auteurs à vous faire conduire d'une main quand vous vous apprêtez à tirer. Les bruitages sont, eux aussi, de qualité : on s'y croirait presque lors du déclenchement de la sirène. Ce programme, comme nous

Stormtrooper

Une planète bardée de défenseurs abrite un savant qui a trahi.

Vétéran du célèbre corps des Stormtroopers, vous êtes chargé

de l'éliminer. Mais il faut d'abord le retrouver et les défenses

Un jeu d'action très complet, avec des éléments de stratégie.

sont difficiles à percer! Précision et bons réflexes exigés!

l'avons délà dit précédemment, nécessite un sérieux II faut passer d'un type de munitions à un autre en sens de l'orientation; aussi durant votre mission, n'hésitez pas à vous arrêter sur le bord de la route pour consulter votre carte. Vivement sa sortie sur les machines 16 hits. (Disquette Microid

Eric Caberia	
action/stratégie	

vos munitions de base sont efficaces contre les merdevez détruire les générateurs qui les alimentent, mais ceux-ci ne se trouvent nas nécessairement à effet il faut posséder de nombreuses qualités diffé rentes pour progresser : de bons réflexes pour abattre les défenseurs, de la précision nour franchir des gouffres, de la stratégie pour découvrir les générateurs qui correspondent à chaque barrière énergé-



La position du tireur couché est efficace



Evitez le plus possible les mercenaires



L'exécuteur vient de détruire un générateur

Des mercenaires se sont emparés d'un complexe d'extraction situé sur une lointaine planète et l'un des plus grands géophysiciens s'est joint à eux. Cette désertion peut se révéler très dangereuse et la seule solution à ce problème est l'élimination physique du traître. Vous tenez le rôle d'un vétéran du célèbre corps des Stormtroopers à qui échoit cette lourde tâche. On vous dépose sur cette planète et il ne vous reste plus qu'à vous frayer un chemin à travers les seize secteurs du complexe afin de parvenir jusqu'au savant pour l'abattre.

Le tueur à gages s'enfonce avec prudence dans le complexe souterrain.

Le doigt sur la gâchette, vous avancez à la surface

de la planète en gardant un œil sur l'écran radar qui vous informe de la présence de mercenaires ou de robots. Vous devez franchir les premières défenses ennemies pour parvenir jusqu'à l'ascenseur qui mène au complexe souterrain. Vous êtes équipé d'une arme très sophistiquée sur laquelle il est possible d'adapter différents types de munitions. Au début de la mission, vous ne disposez que des munitions de base, en quantité illimitée, mais au cours de votre progression vous en découvrirez d'autres qui sont bien plus puissantes. Mais attention, elles sont rares et vous devrez les utiliser à bon escient.

tique ainsi qu'une excellente mémoire afin de mémoriser l'itinéraire idéal et l'emplacement des défenseurs contre lesquels il faut utiliser un type précis de munitions. C'est cette diversité qui rend ce ieu passionnant. Il est difficile, mais avec de la ténacité, on parvient à aller un peu plus loin à chaque nouvelle partie. Cela exige une concentration de chaque instant car le moindre relâchement se révèle fatal. Ce premier logiciel d'un nouvel éditeur anglais bénéficie d'une réalisation soignée : un bon graphisme et une animation précise. Le thème musical qui accompagne l'action est plaisant, bien qu'il



soit quelque peu lassant à la longue. Un mode d'entraînement vous Semet de recommencer une nouvelle partie la partir du demier niveau que vous avez atient. Mais attenition, il ne s'asij pa d'une option continue car fonque vous larminez ce niveau vous ne passez pes au suivant. Cela vous permet uniquement de découvrir la marche à suivre pour traverser un secteur, après quoi vous devez reprendre le jeu depuis le début, en profinant de l'expérience ainsi acquise. Siormitrooper est un programme qui semble assez classique au premier



Devant l'ascenseur qui mène au souterrain.



Les robots sont vraiment très dangereux.

abord, mais qui se révèle passionnant à l'usage.
(Notice en français). Alain Huyghues-Lacour
Type ______ action

Intérêt	
Graphisme	****
Animation	****
Bruitage	***
Prix	

Avis

Stormtrooper est ce que l'on appelle un shoot-them up « intelligent ». Les mouvements sont précis et pas trop rapides, ce qui premet de réfléchir à ce que l'on fait. Le mode d'entraînement est pratique et la stradégie des parcours passionnante: Ajoutez à cela de bonnes digits son... A voir! Olivier Hautefeuille

Cet excellent shoot-them-up mêle habilement adresse, stratégie et timing précis. Le mode d'entrait-ament apporte un « plus » de taille aux nouveaux joueurs. Les graphismes sont variés et bien faits mais a mise en couleur de Stormtrooper un peu indigente,

A défaut d'innover, Stormtrooper fait très bien dans le genre shoot-them-up. Les graphismes sont beaux mais c'est surrout les animations qui sont remarquables par leur fluidité. A noter, l'exceptionnelle qualité du scrolling horizontal différentiel lors des scénes en extérieur.



Un hon scrolling différentiel !

Raffles

ATARI ST

Meilleur voleur de la région, vous êtes aussi un athlète. Une veuve vous engage pour retrouver le magot que son mari a dissimulé dans une maison. Dur labeur que de récupérer tous les bijous fort bien protégés! Hybride aventure et action, Raffles est un casse-tête qui mêle habileté et intuition.

The Edge.

Où finit l'action, où commence l'aventure? Ces questions risquent de se poser de plus en plus souvent (nous les posons depuis longtemps). Le

mélange des genres est, en effet, la conséquence logique de l'augmentation en puissance des machines et de l'amélicaration des schriques de l'amélicaration des schriques de programmation. Le « 30 tu de céde » est l'un des procédés utiliés par les programmens pour amélicare la collègie de l'amélie de l'amé



a damaura art rnacieus



Chaque objet peut être déplacé.



Perspective saisissante pour une mission surprenante.

multi l'essentiel de sa fortune (seize loquar de très grande valeur) dans les mille et un recoin de au vaste démeure. Dans son hoormenstarble pingetne, il estima nécessire de gendre la pouissance de ses biens au-debe mème de la mort, aussire détail ent à sa femme. C'elle-ci, depuis le décèse de son mai, fait des dépenses inconsidérée sordiure, viètements, sorties noctumes), si ben qu'il dévent d'indipensable de rétouver le «magot» du vieil avare. Pour cette téche, cle l'att appel à vous, le meilleur voleur de la contrée, Vous naurre pas assez de vos dons de «chapardeur» pour dépour les paire dans la chambre de Mine Crutcher alin de la irranten est autres d'itunes, lassiés à la par le diaboll-



D'étranges animaux vous font obstacle.



Scintillement révélateur derrière la baignoire



Un diamant caché dans la cheminée.

que M. Crutcher. Ce demire, généticen de formation, s'est livé à d'extravagantes rules les canaris de sa femme et sur les conaris de sa femme et sur les converses souris de l'habition. Ces animaux son d'ésormais agressifs (et surtout énormes) et se jettent sur tous less intrus (dont vois d'ésor, d'une considération sour les sintrus (dont vois étés). Dutre et passages secrets que refirme la maisoir ne sont pas là pour vous faciliter la facte, car pour vous le temps est précieux, vos forces ne cessant de décroître d'elles-mêmes ou au contact des charmants - animaux de compagnie - qui rôdent un peu partout. Votre activité de prospection est facilitée (ou complaudé) na la fait que vous souvez débaseer.

une véritable gymnastique intellectuelle. Pour cor ser la difficulté, il faut savoir que vous ne nouvez transporter qu'un objet à la fois, ce qui dans certaines situations nécessite un nombre considérable devez faire le long parcours qui vous emmènera dans la chambre de Mme Crutcher afin de lui remettre le précieux obiet. Vous remarquerez à cette occasion son impatience (elle tape du pied ou bâille) Vos états de service (de voleur) ont développé chez yous d'authentiques qualités d'athlète qui yous servent à bondir pour éviter certaines attaques ou atteindre des obiets hors de portée. La relative difficulté du jeu et l'immensité de la maison ont amené les auteurs du programme à v inclure une option de sauvegarde qui s'avère vite indispensable. D'un point de vue technique, on peut apprécier que le programme rende compte du poids des objets que vous déplacez (les plus lourds bougent très lentement). Dans le même registre, force est de constater que les graphismes sont excellents et permettent une identification rapide des différents objets utilisables. Les pièces de la maison et leur mobilier sont rendus avec un grand souci de détail. Les animations sont correctes auoique trop déterministes en ce qui concerne les déplacements des animaux mutants. Les bruitages auraient gagné à être plus travaillés. Un bon programme casse-tête.

	Eric Caberia
Туре	action/aventure
Intêrêt	15
Graphisme	****
Animation	****
Bruitage	***
Prix	C

Comparatif Raffles/Crafton et Xunk



Il y a beaucoup de monde dans la maison.

Raffles est l'héritier direct du chef-d'œuvre de Rémy Herbulot, Craffon et Xunk. Néammoins le logiciel de The Edge apporte de nombreuses améliorations au genre : le réalisme du scénario, les graphismes à la mesure du ST glost que ceux de Crafjon étaient grossiers), et surtout la possibilité de tirer vers soi les objets (dans Craffon on ne pouvait que les pousser), ce qui permet des combinaisons d'actions quas infinies.

Avis

Ce logiciel devrait séduire tous les mordus d'aventure/action qui ont apprécié Crafton and Xunk. Les décors sont rès riches, l'animation de bonne qualité et l'intrigue assez ardue. Quelques bruitages digitalisés de qualité complètent l'ambiance. La possibilité de firer les objets à soi enrichit Raffles d'une manière considérable. Jacques Harbonn

Je déteste ce type de jeu/arcade/aventure qui n'exige aucune habiteté. Tout ce passe au niveau de la recherche des objets et de leur utilisation, ce que je trouve particulièrement ennuyeux. Raffles est bien réalisé mais il ne séduira que les inconditionnels du genre. Alain Huyghues-Lacour

Roffles, c'est. Inside Outing (SOS Aventure, Tilt n° 51) sur ST. Le principe de ce jeu est performant et original. On peut en plus tier les objets dans cette version, ce qui amène une strafégie plus puissante. Un soft très spécial qui ne séduira vraiment que les passionnés du genre.

Olivier Hautefeuille

Version Amiga

La version Amiga de Raffles est en tout point semblable à celle du ST du point de vue du graphisme et des animations. En revanche, les bruitages sur l'Amiga sont beaucoup plus riches et variés. (Disquette The Edge).

Graphisme	****
Animation	****
Bruitage	
Prix	0

Version CPC

Les moindres performances de la machine se font sentir puisque les graphismes de Reffles perdein beaucoup de leur définition et de leurs défails. Néanmoins, les animations et les bruitages restent d'un niveau honorable compte tenu de la machine (B bits). (Cassette Raffles). Eric Caberia

13

В



Amiga: bruitages améliorés.



CPC: graphismes plus simples.

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



Tom & Jerry

Amiga, disquette Magic Bytes Après la Panthère Rose, Magic Bytes nous

offre un nouveau programme inspiré par les stars du dessin animé. Tom est toujours à la poursuite de Jerry, mais cette fois, c'est yous out devez le tirer d'affaire et cela ne sera pas aussi facile qu'au cinéma. Vous devez ramasser tous les morceaux de fromage en évitant ce benêt de Tom, Vous pouvez vous en débarrasser momentanément en lui lançant divers obiets ou en allumant la télé pour distraire son attention. Une fois qu'il ne reste plus de fromage. vous allez dans une autre pièce en passant. par un trou de souris. Vous courez alors dans un passage représenté en 3D en esquivant toutes sortes de pièges. Un jeu amusant avec de bons graphismes et une bande sonore dans l'esprit du dessin animé. Alain Huvohues-Lacour

Intérêt	14
Graphisme	****
Animation	****
Brultage	****
Prix	C

Battletech

Amiga, disquette Infocom

Battletach met en place une mission à mi-

chemin entre l'aventure et l'action. Votre personnage prend naissance dans une école de combat futuriste. Il va dès lors se déplacar de bâtiments en bâtiments (vue aérienne, sprites « schématiques » type jeu de rôle), acheter des armes mais surtout passar toutes les épreuves du centre d'étude de pilotage de robot, les Mech, pour finalement mener de véritables missions de combat. L'évolution de vos capacités rappelle la locique du jeu de rôle. La gestion de l'argent, le choix et la connaissance des armes s'apparentent à l'aventure ou au wargame. Les missions font enfin appel à l'action et à la logique (déplacement de votre robot en vue aérienne sur un paysage accidenté, combats, etc.). En bref, un multiénreuve convaincant dans la continuité et la richesse de son leu mais qui désintéres-



sera les acharnés d'action ou de stratégie nures Original en tout cas Olivier Hautefeuille

aventure et actio
1
_ ***

*

Battle of Napoleon C 64. disquette SSI Plus classique que ce wargame sur carte.

difficile! Mais pour les passionnés du genre, le travail fourni par les concepteurs du soft est gage de succès. Battle of Napoleon offre une richesse incrovable au niveau des conditions de ieu. Les quatre scénarios prédéfinis peuvent déjà être modifiés mais il est, de plus, possible de générer ses propres parties, et ce sous tous les aspects de la simulation. Un seul reproche: à quand la traduction des programmes, ou du moins des notices, en français? Le soft est déjà complexe par lui-même mais la notice n'attirera certes pas les novices du genre. Comme souvent, un wargame de grande qualité mais réservé aux



plus purs stratèges. Le graphisme des cartes est enfin très clair sur C 64.

	Olivier Hautefeuil	
Tupe	wargame sur car	
	entièrement redéfinissa	
Intérêt		
Graphisme _	***	
Animation		
Bruitage		

R-Type

Amiga, disquette Activision R-Type est magnifique sur Amiga, c'est de

toin la meilleure version sur micro. Et puis elle a une histoire: il y a quelques mois, Rainbow Arts publiait un magnifique shootthem-up nommé Katakis sur Amiaa. Activision s'est alors mis en colère, menacant l'éditeur allemand de procès pour plagiat de R-Type. Il faut bien reconnaître que cela était assez justifié et on comprend d'autant mieux cette réaction que Katakis était nettement mieux réalisé que la version officielle sur ST. Pris sur le fait en train de copier sur ses collèques (d'autant plus que Nintendo faisait de même pour cause de lèse-Mario Bros), l'éditeur allemand retire Katakis de la vente. Depuis Katakis remanié, mais toujours aussi superbe, est sorti sous le nom de Denaris et la version Amiga de R-Type a été publiée : surprise ! Elle a été réalisée par Rainbow Arts pour Activision. Ils sont vraiment très forts les programmeurs allemands car cette version surclasse sur tous les plans, celle du ST: animation, scrolling, bande sonoresetc. Et surfout elle est beaucoup plus jouable.



Voilà une querelle qui se termine bien et comme dans toutes les belles histoires, on peut espérer que, même s'ils ne se marient pas, ces deux éditeurs auront beaucoup d'enfants. Surtout s'ils sont aussi beaux que celui-ci. (Notice en français.) Alain Huyghues-Lacour

Type	arcac
Intérêt	
Graphisme	****
Animation	****
Bruitage	****
Prix	

Last Duel

CPC. disquette Capcom

Une bonne conversion du jeu d'arcade de Capcom qui présente la particularité de pouvoir se jouer à deux simultanément. Un des joueurs dirige une voiture sur une route sinueuse tandis que l'autre la survole dans un vaisseau spatial. Lorsque vous accélé-B rez ou que vous ralentissez, cela agit sur

la vitesse du scrolling et donc sur le niveau de difficulté. Les graphismes sont agréables et les commandes sont précises. Seul' défaut : le scrolling est saccadé. En dépit de ce défaut. Last Duel reste un shoot-



them-up original et efficace. (Notice en fran-

Type	ar
Intérêt	
Graphisme	***
Animation	**
Bruitage	**
Prix	

Version Amiga

La version Amiga de Last Duel est proche de celle du ST, mais les couleurs sont plus agréables et surtout le déplacement latéral de l'image est moins brutal. Un shootthem-up passionnant. A. H.-L.



Intérêt	16
Graphisme	****
Animation	****
Bruitage	***
Prix	В

Steve Davis World Snooker

Amiga, disquette CDS

Cet excellent billard est particulièrement riche. Il ne propose pas moins de six variantes, depuis le billard français classique jusqu'au billard américain, en passant par des variantes comme le «snooker». Le niveau de jeu du programme est réglable. Les options d'apprentissage sont bien pensées. Ainsi vous pourrez revoir votre coup au ralenti, visualiser les rebonds probables de votre boule pour ajuster le tir, rejouer un coup autant de fois que vous voudrez ou placer les boules pour tenter un effet particulier. Vous disposez même d'un zoom bien

utile quand de nombreuses boules se trouvent à proximité d'une poche. Le graphisme en 2D n'est que moyen et les boules glissent au lieu de rouler. Par contre les effets sont bien rendus. Bruitages et commentai-



res digitalisés accompagnent la partie. Jacques Harbonn

Type Intérêt ^	billa
Graphisme	**
Animation	**
Bruitage	****
Prix	

Tiger Road

Atari ST disquette Cancom

Armé de votre hache et de votre courage vous devrez affronter une série d'ennemis malveillants pour tenter de délivrer des enfants kidnappés. Au passage, yous pouvez récupérer différents objets ou armes pour mieux combattre. Les tableaux sont très variés, tant pour les décors que pour les ennemis à combattre. La difficulté est bien dosée, le jeu commençant facilement et devenant rapidement infernal. La réalisation est tout à fait correcte. Les décors sont soignés et les attaquants bien dessinés. L'animation en revanche n'est que movenne compte tenu des performances de la machine. En ce qui concerne l'accompagnement sonore, le programme propose au choix une agréable musique ou des



quoi diable n'avoir pas réuni les deux ? Un agréable « beat-them-up » cependant. Jacques Harbonn

pe	action 15
aphismeimation	****
uitage	****

Battlehawks 1942

PC CGA. EGA. VGA. disquette Lucasfilm

Peu de différence avec la version ST, cette simulation de combat aérien mise plus sur la stratégie d'attaque et l'action que sur le réalisme du pilotage. Battlehawks profite d'un cocktail de missions variées et réalistes. Par contre, au niveau des graphismes ou de l'animation, on a délà vu mieux... Les graphismes sont assez grossiers mais c'est surfout l'animation, parfois souple mais bien trop saccadée lorsqu'il y a beaucoup de sprites à l'égran, qui brise la « jouabilité » du soft. Les commandes sont alors retar-

dées, les bruitages entrecoupés... Dom-

mane ! Un soft finalement convaincant pour

son scénario mais pas assez soigné dans



la forme.	Alain Huyghues-La
Тург	combat d
Intérêt	
Graphisme	
Animation	
Bruitage Prix	

Ghosts'n Goblins

Console Nintendo. cartouche Capcom

Voici enfin la conversion sur Nintendo de Ghosts'n Goblins, l'un des plus grands jeux



d'arcade de tous les temps (je m'emballe mais c'est mon jeu préféré). Toutes les scènes sont magnifiques : le cimetière avec les zombis qui sortent de la terre, la traversée de la ville fantôme, etc. Cette excellente version est la seule qui reprenne les sept niveaux du programme original. Vous aurez du mal à en venir à bout, malgré la présence d'une option continue, car l'action est aussi difficile que passionnante. Il est dommage que le scrolling, très saccadé, se révèle fatigant à la longue. Mais en revanche le graphisme est réussi. l'animation rapide et les commandes très précises. Un must. (Notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

Type	arca
Intérêt	
Graphisme	****
Animation	***
Bruitage	***
Priv	

Road Blasters

Amiga, disquette US Gold



Excellente conversion sur Amiga de ce grand succès d'arcade qui offre un séduisant dosage entre course automobile et shoot-them-up. On se laisse tout de suite prendre au ieu, en foncant à toute allure entre les mines, tout en tirant frénétiquement sur les autres véhicules. Mais attention à ne pas trop se laisser priser par le carnage, au point d'en oublier de ramasser du carburant, ce qui serait fatal, Road Blasters n'est pas un jeu particulièrement original et ce n'est pas la meilleure conversion. d'arcade de l'année, mais une fois que vous commencez à v jouer, vous ne pouvez plus vous arrêter. (Notice en français). Alain Huyghues-Lacour

Type	arca
Intérêt	
Graphisme	****
Animation	****
Bruitage	***
Prix	

Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer 2.0



PC CGA EGA et VGA disquette Electronic Arts

Amateurs de la souplesse et du réalisme de la première version de Chuck Yeager's (Tilt Parade Tilt nº 46), voici de quoi plonger à nouveau dans le sentième ciel de l'acrobatie aérienne! Cette nouvelle version reprend les grandes lignes du programme original et ajoute à la simulation une cassette audio « cours de vol » (en américain). un choix plus vaste d'appareils et de missions et surtout une option VGA qui surprendra les pilotes possesseurs de cette configuration. En outre, le soft est plus puissant et plus réaliste en ce qui concerne les vues de l'avion. Excellent pour les plus purs passionnés de pilotage. Les amateurs de combat préféreront, quant à eux, F-19 par exem-Olivier Hautefeuille

* *			18
			*
*	* *	*	*
		*	*
			C
	* *	***	****

🔀 Barbarian II CPC, disquette Palace



grands hits de l'année. Le barbare affronte des adversaires aussi redoutables que variés, tout au long des quatre niveaux de ce programme, et il vous faudra beaucoup d'énergie et de précision pour en venir à bout. Les combats se succèdent sans cesse, ce qui ne vous laisse pas beaucoup de temps pour vous v retrouver dans ces labyrinthes. Ce grand jeu, qui mélange habilement combat et arcade/aventure, bénéficie d'une réalisation de qualité sur CPC (à l'exception de la médiocre bande sonore). Un must incontournable Alain Huyghues-Lacour

	arcade/aventure
me	*****

Galaxy Force Sega, cartouche Sega

Type __ Intérêt

Graphis

Bruitage_

Galaxy Force est un grand jeu d'arcade de Sega qui fait suite à Afterburner. Au vu des prouesses techniques de l'original, on pouvait douter qu'il soit possible de réaliser une conversion satisfaisante sur console, mais Sena ne s'en tire pas trop mal. Aux commandes d'un vaisseau, vous affrontez, dans l'espace les escadrilles ennemies avant de yous engager dans le réseau de tunnels qui renferme la base ennemie. L'effet de 3D est assez réussi et tout va très vite. On vous indique la direction du prochain virage, mais il faut s'accrocher car les tournants sont vraiment raides et on a vite fait d'aller s'écraser contre les parois. Un programme sympathique mais trop ambitieux pour les possibilités de la console. (Notice en fran-Alain Huvohues-Lacour cais)



Type	arcade
Intérêt	12
Graphisme	****
Animation	****
Bruitage	***
Prix	C

Micro Scrabble de Luxe

CPC. disquette Leisure Genius Cet excellent programme de scrabble (voir le test complet dans Tilt nº 58, page 47) est enfin disponible sur CPC. Une version francaise avec un vocabulaire de plus de



20 000 mots et huit niveaux de difficulté. En dépit de quelques lacunes, ce programme est un adversaire satisfaisant et on appréciera la possibilité de sauvegarder le jeu. Un must pour les inconditionnels du scrabble comme pour les débutants (Notice en Alain Huvghues-Lacour

scrabi

The state of the s



THOMSON PC-M

Ordinateur complet avec carte modem et logiciel de communication KX-TF-II Avec moniteur monochrome



TO16 PC Ordinateur complet avec 1 lecteur de disquettes/512 K Ram Avec moniteur

PROMO monochrome 12" TTI 3 990 F TTC haute résolution

Avec moniteur couleur 4 990 FTTC 14" CGA PC-XT AUSSI DISPONIBLE Avec moniteur 5 890 FTTC monochrome Avec moniteur

7 190 FTTC couleur PC disque dur 20 Mo avec monitour 8 590 FTTC monochrome avec moniteur 9 890 FTTC couleur avec moniteur 12 290 F TTC + carte EGA

IMPRIMANTES IMPRIMANTE A IMPACTS

r TO7, TO8, TO9, MOS et MOS. PR90-055 Coup de Folie _ 450 FTTC IMPRIMANTE

PANASONIC 1081 1 890 FTC PANASONIC KXP 1180 imprimente 192 cps ____ 2 790 FTTC

SOURIS ET JOYSTICKS Joystick pour MO6

95 FTTC TO8, TO9 Joy Stick + interface 450 FTTC pour TO16 Souris pour PC. PCM et

365 FTTC

THOMSON TO8-D avec moniteur Couleur + 32 LOGICIELS DE JEUX 2 990 F TIC



QUANTITÉ LIMITÉE

CARTE EGA +

PRIX FOU 1 290 F TTC

DISQUE DUR POUR PC/XT/AT Carte disque dur Western digital.

20 Mg 2 790 FTC Carte disque dur 3 390 FTTC

DISQUETTES NEUTRES 5"1/4 DF DD - 96 TPI la boîte de 10 29 FTTC 3'1/2 DF DD - 135 TPI

la boîte de 10 95 FTTC

Lecteur 3"1/2, 320 K, pour 650 FTTC Lecteurs internes pour PC 5"1/4 et 3"1/2 Lecteur 3"1/2, 640 K, pour M05-T08 MO6. TO7 et TO9 1 195 FTTC Lecteur-enregistreur de cassettes pour TO7 et TO7/70 _ 395 FTTC Lecteur-enregistreur de cassettes 205 FTTC pour MO5 FIRST ELECTRONIQUE : le spécialiste Micro FORFAIT PORT ET EMBALLAGE

TOS, T09 ______ Cable CI 8020 pour séries MO5

Moniteur 12" TTL vert, mode texte

uniquement pour PC, PCM et

Moniteur 12" monochron

Moniteur 14" couleur, CGA, pour PC, PCM et

compatibles

64 K/T07-70

Réseau

pour TO7

PC at PCM

Extension mémoire

Incrustation image

Rubans imprimante

(indiquer le modèle)

DE DISQUETTES

Lecteur 5"1/4 360 K, pourTO16

LECTEURS

· Cartouche Ram Nano

MONITEURS THOMSON

bifréquence pour PC, PCM et compatibles 795 FTTC

Moniteur couleur 14" EGA avec socie pour PC. PCM et

Carte interface EGA pour PC, PCM et

EXTENSIONS

• Extension pour M05/Lecteur Quick Disk et logiciel JANE _ 395 FTTC

vidéo 295 FTTC

Modem 1200/75 Bds/Fmulation Minitel

450 FTTC

I OSO FITC

3 290 FTTC

1 595 FTTC

265 FTTC

495 FTTC

295 FTTC

950 FITC

95 FITC

TOT TOTOTO

Deripherique RS 232

Run the Gauntlet

C 64 cassette US Gold

Cette simulation sportive présente neuf épreuves. Certaines se déroulent sur l'eau, d'autres ont lieu à terre sur des circuits accidentés. Mais le mode de contrôle est touigurs le même, que vous utilisiez un buggy, un hovercraft ou tout autre véhicule. En revanche, la course d'assaut est très différente puisque vous devez courir, sauter et grimper. A chaque nouvelle partie, trois de ces épreuves sont sélectionnées de



manière aléatoire et il faut s'accrocher pour faire mieux que les autres concurrents, contrôlés par l'ordinateur. Run the Gauntlet est un programme séduisant, mais on regrettera la longue période de chargement qui précède chaque course. (Notice en fran-Alain Huyghues-Lacour

Intérêt		l
Graphisme	***	
Animation	****	ĕ
Bruitage	***	
Prix		Š

Version CPC



Cette version de Run the Gauntlet est très proche de la précédente, mais avec des graphismes plus colorés. Hélas, il faut également recharger la K7 entre chaque

Intérêt	13
Graphisme	****
Animation	****
Bruitage	***
Priv	F

Version Amiga

Version Amiga très agréable : les amateurs du genre vont s'en donner à cœur joie avec ces épreuves difficiles et variées. A.H.-L.



14

C

Targhan

PC CGA, EGA, Hercules et VGA, disquette Silmarils

L'adaptation PC de Targhan est très convaincante. Les décors sont précis, même en CGA, et surtout variés (superpositions de plans qui donnent le relief). Le personnage est assez grand et ses gestes bien plus réa-



listes que ceux de Sword of Sodan par exemple. On retrouve ici une stratégie identique à celle de ce dernier titre. Mais le ieu est plus difficile avec Targhan, les coups plus nombreux et plus précis. Seul le bruitage porte, comme toujours, préjudice au combat sur PC. Pour le reste, Targhan fait preuve de qualités qui sauront séduire les amateurs de ce type de jeux. Un très bon Olivier Hautefeuille soft d'action.

action/combat
17

**
B

Obliterator

Amstrad CPC. cassette Psvanosis

Face aux versions ST et Amiga (voir Tilt no 55, page 38), l'adaptation CPC d'Obliterator tire au mieux profit des possibilités du 8 bits. Bien sûr, on ne retrouve ici ni les graphismes, ni les bruitages de la version Amiga, ce qui ne saurait nous surprendre. Mais toute la stratégie de la partie est conservée. L'emploi des icônes en bas



d'écran (style Barbarian) est vraiment judicieux. Grâce à lui, ce soft pourtant classique nous plonge dans un maniement plus réfléchi, une action plus « intelligente » que la plupart des jeux d'action/plate-forme que nous connaissons. L'évolution de la difficulté et l'obtention des armes sont bien dosées. Un seul reproche, le jeu est assez lent du fait sans doute de sa complexité Olivier Hautefeuille

Type	aventure/action
Intérêt	14
Graphisme	***
Animation	***
Bruitage	***
Prix	Y E
	- 1

Lombard Rally PC CGA, EGA,

disquette Mandarin Software

Voici enfin la version PC de cet excellent simulateur de conduite rallve, testé en Hits, Tilt nº 62, et en Rolling Softs, Tilt nº 63, respectivement sur ST et Amiga. Première constatation. l'animation et les graphismes sont de très bonne facture sur PC, et ce, même en configuration XT CGA, Il s'agit donc d'une adaptation réussie. Le défile-



ment de la piste est grisant, bien qu'étant sensiblement moins fluide que celui des versions pour ordinateurs 16 bits. Côté stratégie, la gestion financière de votre carrière (gains après les courses ou les interviews) permet de renforcer l'intérêt ludique et la continuité de la partie. Un bon soft qui a sa place dans toute ludothèque simulation PC. Olivier Hautefeuille

_simulateur de	conduite/rallye
	17

for the same	****
1 4	**
	C
	simulateur de

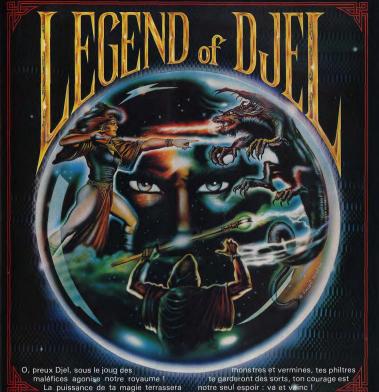


















Bio Challenge

Amiga.

disquette Delphine Software

Les « Klipts » de cette version sont les frères iumeaux de la version ST testée en Hits (Tilt nº 65, page 60), Bio Challenge sur Amiga vous mêle à une complexe partie d'action/plate-forme très bien concue techniquement, mais cependant un peu difficile à vaincre en début de ieu. L'animation est très souple. les mouvements du combat très originaux. Le point fort de cette adaptation réside finalement dans la musique qui accompagne chaque niveau de jeu Des



percussions et des solos de saxo à vous couper le souffle. A voir Olivier Hautefouille

Type	action/plate-form
Intérêt	1
Graphisme	**:
Animation	****
Bruitage	***
Prix	

Populous

ST. disquettes Electronic Arts Les événements en micro-informatique sont



nombreux mais rarement marquants. Dans le domaine de l'évolution conceptuelle des jeux, il est évident que Populous caractérise une nouvelle étape. Vous incarnez undieu luttant contre un de ses pairs pour la suprématie de l'univers. Vous disposez, comme movens d'action, de vos populations respectives. Vous devez gérer le développement de votre peuple (colonisation, reproduction, Jihad) tout en ne perdant pas de vue qu'il vous faut détruire l'adversaire. Votre pouvoir divin (mana) est proportionnel à la quantité d'individus qui vénèrent votre personne. Vous pouvez, si vous dis-

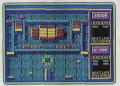
posez de suffisamment de puissance, générer des tremblements de terre, raz de marée, etc.... Ce type de simulation de micro-monde augure agréablement des évolutions possibles dans le domaine de la micro. Seul regret, la version ST dispose de bruitages largement inférieurs à ceux de l'Amiga, Superbe, Eric Caberia

simulation/stratégie
18

Batty

C 64. cassette Elite

L'apparente morosité qui règne actuellement dans le monde des casse-briques risque d'être ébranlée par Batty. Les concepteurs du logiciel ont, en effet, réalisé un véritable « patchwork » de jeux différents. Ne vous étonnez donc pas de voir des « invaders » venir vous bombarder. L'humour est lui abondamment utilisé pour revigorer le genre (votre raquette se transforme en fusée pour changer de tableau). Les graphismes sont agréables et variés (un nom-



bre incroyable de créatures loufoques apparaissent à l'écran). Les animations et bruitages sont excellents. De quoi satisfaire les amateurs du genre et même les novi-

Enc Capena
casse-briques
14

Version CPC

'humour est tout aussi présent que dans la version C 64. Cependant les graphismes



sont plus agréables, notamment grâce à la brillance des couleurs affichées Malheureusement, les animations hésitantes et les bruitages anémiés (inévitable sur CPC) réduisent l'intérêt de cette version.

Intérêt	1
Graphisme	****
Animation	***
Bruitage	***
Prix	

Marchipelagos Amiga, disquette Logotron



L'adaptation sur Amiga de ce ieu de stratégie 3D est une incontestable réussite du point de vue technique. Comme dans la version ST (précédemment testée), vous devez parvenir au sein d'un complexe assemblage d'îles, à gérer au mieux votre énergie afin de détruire un obélisque. Pour cela, yous devez neutraliser des monolithes distribués de manière aléatoire au sein de mystérieux archipels. Parmi les difficultés que vous devez affronter, on notera une lèpre rouge qui se répand à grande vitesse (nénérée par des arbres à spores). Les graphismes sont d'excellente qualité, mais c'est surtout l'exceptionnelle utilisation des couleurs qui fait de cette adaptation la meilleure des versions. Les puristes apprécieront les superbes effets de brume et de cou-Fric Caberia cher de soleil.

Type	strategie
Intérêt	18
Graphisme	****
Animation	****
Bruitage	****
Prix	

Archipelagos est disponible sur cette machine en modes CGA et EGA, les quatre couleurs affichées nuisent beaucoup à



8

CRAZY CARS 2 TIVUS AMSTRAD CPC, C64 . DRAGON NINGA OCEAN, AMSTRAD CPC LE MONDE DE L'ARCADE US GOLD, AMSTRAD CPC 12 JEUX EXCEPTIONNELS GREMLIN, AMSTRAD CPC MICROPROSE, AMSTRAD CPC 4 SOCCER SIMULATOR CODE MASTER S. AMSTRAD CPC®

LAST DUEL US GOLD AMSTRAD CPC HIGWAY PATROL MICROID, AMSTRAD CPC . LES AS DU CIEL US GOLD, AMSTRAD CPC

LORICIELS, AMSTRAD CPC AIRBORNE RANGER MICROPROSE, AMSTRAD CPC RAMBO 3 OCEAN, AMSTRAD CPC COLOSSUS CHESE 4 CDS. AMSTRAD CPC ROBOCOP

OCEAN, AMSTRAD CPC L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD ERE, AMSTRAD CPC, THOMSON

47000 AGEN 90, boulevard de la République T : 53,66,93,99 49000 ANGERS Centre Commercial des Halles T : 41,86,11,00 54600 ANGLET Centre Com. Mercure Av. J.L. Laporte T : 59,52,40,69

74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T : 50.51,47.22 06600 ANTIBES 2928, route de Grasse T : 93.74.18.06 59410 ANZIN Centre Commercial Petite Forêt T : 27.29.36.90 95100 ARGENTEUIL 53, rue Paul Vaillant Couturier T : 39,61,40,44

13200 ARLES 2, bis place Lamartine T: 90,96.11.02 1320/A ARLES 2, dis Discus Calmanum II - 3250. 1032 28200 A SNIERES 95, rue des Bourguignons T : 473.90.45 84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T : 90.85.82.10 73000 BASSENS CHAMBERT CL. Com. Gallon, ne Centrale T : 78.70.53.33 90000 BELFORT 52 (auburung de Trance T : 94.28.38.21 25000 BESANCON CL. Com. Chateaufarine rte de Dole T : 81.52.26.03

62400 BETHUNE Centre Commercial is Rotonde T : 21.56.98.10 92120 BOULOGNE 96, rue Jean Jaurés T : 46.05.59.04

62200 BOULOGNE SUR MER 25/27 rue Thiers T : 21,83,14,15

13470 CABRIES PL CAMPAGNE Ct Com. Barneoud Bt. B T: 42.02.54.45

CRAZY CARS 2

TOP 16 b DRAGON NINJA OCEÁN, ATAREST, AMIGA BARBARIAN 2

PALACE ATARI ST F 16 COMBAT PILOT CRATY CARS 2 TITUS, ATARI ST. AMIGA PC PRECIOUS METAL OCEAN, ATARI ST, AMIGA

JET FIGHTER BOODERBUND PC F 10

MICROPROSE PC LAST DUEL

US GOLD, ATARI ST, AMIGA TARGHAN LORICIELS, ATARI ST. AMIGA PC

TITAN TITUS, ATARI ST

4 SOCCER SIMULATOR CODE MASTERS, AYARI ST. COLOSSUS CHESS X CDS. ATARI ST

BUMPY LORICTELS, ATARI ST THUNDERBUADE

US GOLD, ATARI ST A 320

LORICIEL, ATARI ST 75014 PARIS 45, avenue du Général Leclerc T : 43,27,79,11

69130 ECULLY Centre Commercial Le Perollier T : 78.33.68.01 93800 EPINAY SUR SEINE Centre Commercial Epicentre T : 48.29.11.50 \$8000 EPRIA'S USR SENEC entre Commercial Epicente T - 4.62.51.1.50

VERVEU Code Frommarule T : 2.32.11.171

91000 EPRIV Centre Commercial Ery 2 T : 6.0.77.6.8.92

91000 EPRIV Centre Commercial Ery 2 T : 6.0.77.6.8.92

72000 LE MASS C.D. Beauraged Intern. Rr. of Manpoor T - 4.82.73.6.40

S0000 LLLE Styn a Martical T : 2.05.7.5.9.92

72000 LE MASS C.D. Beauraged Intern. Rr. of Manpoor T - 4.82.73.6.40

72000 LLM ST, A.D. C.D. S. O. C.D. S 13006 MARSEILLE 39, svenue Cantini T: 91,78,00.61 14120 MONDEVILLE Centre Commercial Supermonde T: 31,34,20,30 42000 MONTHIEU ST ETIENNE 32, rue des Rochettes T: 77,34,19,85 68000 MULHOUSE 75, rue Franklin T : 89,59,89,89

54000 NANCY Centre Commercial St Sébastien T : 83.35.70.92 44000 NANTES Place du Change T : 40.48.19.96 58000 NEVERS 1, rue Hoche T : 86.21.50,40 06000 NICE 4, boulevard J. Jaurès T : 93.80.87.87 06000 NICE 122, boulevard Gambetta T : \$3,88.57.57 30000 NIMES Boulevard Salvador Allende T : 66.29.87.99 62900 NOYELLE GODAULT Centre Commercial Auchan T : 21.49.77.01

5/500 PARIS 1, place Stalingrad T : 40.37.41.19
7501 PARIS 31, boulevard Sébastopol T : 42.33.74.45
7501 PARIS 31, avenue de la République T : 43.57.97.91
7500 PARIS 28, avenue Motte Picquet T : 47.05.30.00

75005 PARIS 97, rue Monge T : 45.35.00.13 75013 PARIS Ctre Com. Massena place Venetie T : 45.83.48.92 75014 PARIS 88, avenue du Maine T : 43.21.94.30 75015 PARIS 332, rue Lecourbe T : 45.57.89.39 75017 PARIS 46, avenue de la Grande Armée T : 45.74.59.74

75019 PARIS 211, rue de Belleville T : 46.07.25.97 15019 74903 271, no 6 enthernier 1 74601 225 97 64000 PAU 2, boulevard Commandan R, Mouchotte T : 59.30.64.66 34170 PEROLS Z.A.C. du Fenouillet T : 67.50.02.49 66000 PERPIGNAN 26 Cours Lazare Escarguel T : 68.34.07.62 85000 POUTES place du Marche N, Dame La Grande T : 49.41.63.40 17138 PULBOREAU rus du 18.1u/n C.C. Beaufieu T : 46.67.24.56 21000 QUETIGNY 11, avenue de Bourgogne T : 80.46.58.88 42300 ROANNE 21, rue Charles de Gaulle T : 77.72.36.00 76000 ROUEN 26, rue Grand Pont T : 35.07.07.07 76000 ROUEN Avenue de Caen T : 35.03.95.15 78000 ROULEN Avenue de Casen 7:35.03.95.15
5000 SARCELLES Centre Commercial Les Flundes 7:34.19.81.00
53279 SSPVAN Cantre Commercial Beau Severa 1:43.83.41.11
53200 ST DENS 3, Cours des Arbattlesters 7:44.82.14.21
53200 ST DENS 3, Cours des Arbattlesters 7:44.20.12.15
53210 ST EGREY Castere Marchande Continent 7: 74.75.45.50
53210 ST EGREY Livin Levi Devisionis Whom 1: 77.47.15.69
56220 ST EGREY Livin Livin Casen St Genera 2:es Barolles 1:73.65.43.35
54154 ST JASO 16.4 RUILEL Livin Coun, Auchan 1: 368.45.120 4914031 JEAN DE LA HUELLE UP COM. AUCHAN 17:308.537-0.0 91700 STE GENEVIEVE/BIOLS 96, route de Corbeil 17: 60.1528.50 57000 STRASBOURG place de l'Hormme de Fer 17:88.223.24.00 65000 TARBES 1, avenue Bertrand Barrier 17: 82.51.21.21 31500 TOULOUSE 88, allées J. Jaurès 17: 61.62.90.35 31000 TOULOUSE 7/9, boulevard Lascrosses T : 61.23.90.94 10000 TROYES 7, rue de la République T : 25.73.73.69 26000 VALENCE Centre Commercial Valence II T : 75.55.98.92 69120 VAULX EN VELIN Ct. Com. du G. Vine. 1, av. Gabriel Péri T : 72.54.54.14 59650 VILLENEUVE D'ASCQ Ctre Com. Villeneuve 2 T : 20.91.47.85 01440 VIRIAT Galerie Marchande La Chambière T : 74.23.48.82

1371 CARRISS F. CAMPAIANE CO. On Barrood B. B. 71.40.25.44

6000 CARN 967, as de Berniert 7.13.66.21

6110 CARN 5 Centre Commercial Confinent 7.27.34.02

6110 CARN 5 Centre Commercial Confinent 7.27.34.02

6110 CARN 5 Centre Commercial Confinent 7.27.34.02

6110 CARN 5 Centre Confinence Confinent 7.27.34.02

6120 CARRISS 10, and 45 Sole Mercini 1.73.27.34.03

6120 CARRISS 10, and 45 Sole Mercini 1.73.27.34.03.03.03

6120 CARRISS 10, and 45 Sole Mercini 1.73.27.34.03.03.03

6120 CARRISS 10, and 45 Sole Mercini 1.73.27.34.03.03.03

6120 CARRISS 10, and 65 Sole Mercini 1.73.27.34.03

6120 CARRISS 10, and 65 Sole Mercini 1.73.03.27.03

6120 CARRISS 10, and 65 Sole M Chez NASA, vous trouverex aussi un grand choix de logiciels éducatifs NATHAN

ROLLING SOFTS

l'esthétisme du logiciel. En revanche, en EGA, le rendu est superbe. Seul petit reproche, les scrollings sont plus lents que dans les versions ST ou Amiaa.

Intérêt	18
Graphisme (EGA)	****
Animation	***
Bruitage	***
Detail	C

Renegade III

C 64, disquette Ocean

Voici le troisième et dernier épisode de cette série de jeux de combat. Le héros



s'est fait, une fois de plus, enlever as fiancée et il doit combattre pour la retrouver. Ce n'est guère original, mais cette fois-ci, il devra remonter dans le temps à la poursuite des kidnapeurs. Il se retrouve ainsi en pleine Préhistoire, dans l'ancienne Egypte, puis au Moyen Age. Les deux programmes précédents sont excellents et si vous les aimez, vous ne serze pas déçus par celul-ci. Vous disposez d'une large panoplie de coups etil faut utiliser ceux qui conviennent à chacun des nombreux adversaires que vous affrontez. Un jeu qui ne manque pas de punch. (Notice en français).

TypeIntérêt	actio
Graphisme	****
Animation	****
Bruitage	****
Prix	

Version Spectrum, cassette Imagine

Malgré son âge, le Spectrum se tire encore bien d'affaire, puisque malgré des graphismes monochromes, Renegade III dispose de sprites fins et bien dessinés. Les animations sont lisses et précises en ce qui



concerne les coups portés. Néanmoins (cela n'étonnera personne), les bruitages sont rares et peu convaincants. Eric Caberia

Intérêt	11
Graphisme	****
Animation	****
Bruitage	**
Prix	A

Firezone

PC CGA et EGA, disquette PSS
Ce wargame n'a rien à voir avec les programmes classiques tels que Rebel Charge, Conflict in Vietnam. etc. Bien que l'on y

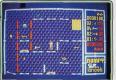


retrouve les mêmes cartes/écran, le jeu es bien olus accessible aux novices de la stratégie guerrière. La partie est en effet très simple à manier. Les joueurs vont, tour à tour, diriger à la souris leurs unités sur le terrain. Le but de la manœuvre : encercler l'ennemi, placer ses chars derrière une cache naturelle, un bois, un terrain accidenté pour tirer le moment venu sur l'adversaire sans risquer pour autant sa vie. La notice française de Firezone n'est pourtant pas assez précise à mon goût et seules quelques heures de jeu vous permettront d'assimiler toutes les stratégies disnonibles. Mais après cet entraînement, on sera séduit par la simplicité du maniement du jeu et la complexité de ses scénarios. de sa logique. Il est aussi possible de mettre en place ses propres scénarios. Un bon-Olivier Hautefeuille

Type	wargame sur carte/écra
Intérêt	1
Graphisme	**:
Animation	
Bruitage	*1
Prix	
_	

Bumpy ST. disquette Lori

ST, disquette Loriciels



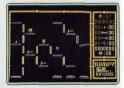
Vous dirigez un personnage, genre Pacman, qui saute et ramasse différents obiets avant de pouvoir atteindre la sortie menant au tableau suivant. Chacun de ces obiets a une fonction précise : le marteau brise les parois, la goutte d'eau éteint les feux, etc. La première impression est franchement décevante car le graphisme est particulièrement pauvre. On a beau se dire que ce type de programme ne se prête pas à une superbe réalisation, il faut bien reconnaître que les programmeurs ne se sont pas trop fatiqués. Et puis, à l'usage, on oublie la médiocrité de la réalisation car ce ieu est très amusant. Il faut beaucoup d'adresse nour terminer certains tableaux, mais Bumpy fait également appel à la réflexion puisque vous devez utiliser les objets à bon escient et découvrir les bons itinéraires. On reprettera l'absence d'un système de codes vous évitant de recommencer depuis le début à chaque nouvelle partie, mais en revanche, vous disposez d'un éditeur de tableaux. Un ieu sympathique (Notice en français.) Alain Huyghues-Lacour

Type	action/réflexion
Intérêt	13
Graphisme	***
Animation	****
Bruitage	***
Prix	47
	4

Version CPC

Comme sur ST, cette version de Bumpy souffre un peu de la médiocrité de la réalisation. Mais c'est un jeu amusant qui offre un bon dosage entre action et réflexion.

Intérêt	13
Graphisme	****
Animation	***
Bruitage	****
Prix	В



African Raiders 01

disquette Tomahawk

African Raiders nous apporte sur PC un jeu tres semblable à celui de la version testée sur Atari ST, (Titt n° 65, page 58). Cette course rallye dans le désert ne souffre aucun reproche en ce qui concerne l'animation ou les graphismes de ses tableaux. Même sur de petites configurations PC, le jeu est três souple et l'effet de vitesse cor-

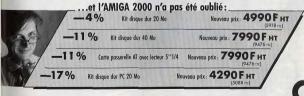


Jusqu'au 30 juin 1989 vous bénéficiez d'un choix exceptionnel de configurations à des prix promo.

Le mois dernier (OMMODORE annonciai le nouveau prix de l'AMIGA 500 (-10 % soit 4250 FTIC).

Adiourd'hui, une outre bonne nouvelle. C'est au tour des périohieriaues et inferiores d'afficher une baisse de prix hyper-sympa.





Vous avez vu les pourcentages? Alors c'est le moment d'aller plus loin avec vos AMIGA.



M. Afforces

Tild.

disting recovering wave decrementation sur: _ les périphériques A. 500 _ les périphériques A. 2000

Limit des recovering sur MITEL VER N° 3-50 SE 12 (paper girant)

Limit des recoverings ... MITEL VER N° 3-50 SE 12 (paper girant)

COMMODORES: 150/137. Servaine fectores - 150/130 SESTI SERVAINE MEMBER

TILD.

T

LE CHOIX DE LA PASSION



rectement rendu. Il ne reste que les bruitages pour faire la différence entre ST et PC. Un bon soft qui allie judicieusement action et stratégie. Olivier Hautefeuille

Intérêt		ij
Graphisme	****	¥
Animation	***	¥
Bruitage	*	4
Prix		1

simulateur de rallve 4 × 4

Raider

Tune

Amiga, disquette Impressions Aux commandes d'un vaisseau spatial,



vous devez attaquer quatre planètes rebelles détruire leurs défenses et récunérer leur source d'énergie. Une fois en possession de ces éléments, vous êtes téléporté dans une centrale d'énergie. Raider est un remake de Oids et de Thrust, en moins bien réussi. Le contrôle du vaisseau s'effectue uniquement par l'intermédiaire du clavier. ce qui est très inconfortable. C'est un jeu aussi difficile que peu excitant et ce n'est pas la réalisation assez médiocre qui relève l'ensemble. (Notice en français).

Midill	nuygi	iues-Laci
		act

Tupe	action
Intérêt	8
Graphisme	***
Animation	****
Bruitage	****

Beam

Amiga, disquette Magic Bytes

Vous contrôlez un vaisseau qui se déplace au milieu de différentes structures dont certaines vous font rebondir lorsque vous les heurtez, tandis que d'autres sont mortelles. Pour terminer un tableau, il faut parvenir à relier des blocs d'énergie. Pour compliquer



les choses, vous devez également éviter des balles qui se déplacent dans toutes les directions. La réalisation n'est quère spectaculaire mais le jeu n'est pas sans intérêt. Un programme difficile avec de la stratégie, mais qui exige beaucoup d'adresse. Alain Huvghues-Lacour

Type	action/réflexion
Intérêt	12
Graphisme	***
Animation	***
Bruitage	***
Prix	C

Butcher Hill

C 64, cassette Gremlin

Pendant la guerre du Vietnam, vous devez libérer des soldats prisonniers du Viêtcong. Tout d'abord, vous remontez une rivière en dinghy, puis yous traversez la jungle avant d'attaquer la base de Butcher Hill pour libérer vos camarades. Le premier niveau rappelle Live and Let Die, le second ressemble à Platoon et le troisième est une variante d'Operation Wolf. On ne peut donc pas dire que ce programme brille par son originalité, mais les différents niveaux sont suffisamment variés pour soutenir l'intérêt de jeu. (Notice en français). Alain Huyghues-Lacour



Type	action
Intérêt	12
Graphisme	****
Animation	***
Bruitage	****
Prix	В

Version Spectrum

Cette adaptation de Butcher Hill est très movenne. Certes la couleur est présente. mais le graphisme des différents éléments est assez confus et le scrolling du décor saccadé. Une petite musique accompagne le jeu mais les bruitages d'action sont rares. (Notice en français). Jacques Harbonn



Intérêt	1
Graphisme	***
Animation	***
Bruitage	***
Prix	

Swiftar

Atari ST. disquette Accustar

Dans ce shoot-them-un très classique, vous devez affronter des vaisseaux variés, tant en graphisme qu'en mode d'attaque, échapper aux tirs nourris des tourelles fixes ou mobiles et éviter les parois du labyrinthe. A chaque niveau, il vous faut aussi récupérer impé-



rativement le cristal correspondant. Dans le cas contraire, vous serez obligé de revenir sur vos pas. La progression de difficulté satisfaira tout le monde. La réalisation est correcte. Les sprites sont un peu petits mais bien dessinés et les décors assez variés. L'animation est fluide mais un peu lente. Les bruitages ne sont pas le point fort du programme. Ils sont peu réalistes, et aucune musique n'accompagne le ieu. Un bon petit

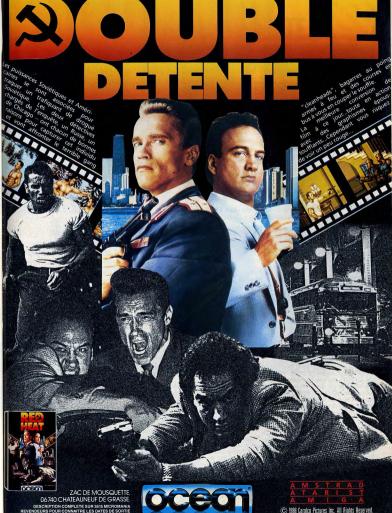
arbonn
hem-up
* * * *

_**

Slip Stream Amiga, disquette Microdeal

Dans ce nouveau shoot-them-up de Microdeal, vous devez traverser neuf régions de l'espace en détruisant les installations ennemies. L'action est représentée en 3D et votre vaisseau doit se faufiler entre les différentes structures en évitant les bombes que lâchent les appareils ennemis. Ce n'est pas un programme d'une grande ori-

> REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU 9342714





ginalité et la réalisation est assez moyenne, mais on ne se laisse pas moins prendre au leu Alain Huyghues-Lacour

snoot-them-up
13

C

The Real Ghostbusters

Atari ST, disquette Activision



Il y a quelques années, Activision avait déjà publié un Ghostbusters qui avait remporté un honnête succès. Ce nouveau programme, entièrement différent, est la conversion du jeu d'arcade tiré du dessin animé qui s'inspire du film original. Simple, non? Il s'agit d'un jeu du type Commando qui peut se jouer à deux simultanément. Armé d'un fusil à rayons protons, vous devez abattre toutes sortes de créatures qui se transforment alors en fantômes que vous devez ensuite capturer et entreposer dans votre sac à dos. C'est un jeu d'arcade assez prenant avec de bons graphismes et un scrolling multidirectionnel fluide. Il est vraiment dommage que la gestion des collisions de sprites manque de précision. (Notice en Alain Huyghues-Lacour français).

Type	arcade
Intérêt	12
Graphisme	****
Animation	***
Bruitage	***
Prix	

Version Amiga

Cette version de *The Real Ghostbusters* est identique à la précédente à l'exception de la bande sonore, plus performante sur



Amiga. On retrouve hélas la même imprécision au niveau des collisions de sprites : parfois un tir passe à côté et on est touché tandis que d'autres fois, il vous traverse sans pour autant vous tuer. C'est dommage car l'action est très prenante. A.H.-L.

Graphisme	****
Animation	***
Bruitage	***
Prix	

Version C 64 Sur C 64, The Real Ghostbusters présente



des graphismes assez moyens, mais cette version est nettement plus jouable que les précédentes. Elle est précise et l'action a beaucoup gagné en rapidité. Une bonne conversion à jouer à deux de préférence.

Tupe	arcade
Intérêt	14
Graphisme	***
Animation	****
Bruitage	****
Prix	В

Silpheed

disquette Sierra on Line

Un shoot-them-up impressionnant sur PC. Sjerra nous ofter ici vingt niveaux de Itr à goga aux graphismes 3D hyper-précis et aux animations rapides et soughes. La vision 3D piongeante du terrain de jeu accentue la profondeur de l'action. Côté stratégle, la collecte des armes permet, au début de chaque niveau, de modifier la puissance du vaisseau. Les scènes multiples sont assez variees, toujours très difficilles à vaincre, même si le programme donne toujours la possibilité de reprendre le plu au dérnier



niveau atteint. Un soft classique dans la forme mais vraiment impressionnant sur PC, quasiment trop rapide sur AT et graphi-quement superbe, pour peu que l'on travaille en EGA et, pourquoi pas, avec les bruitages de la carte Midi et de l'Expandeur MT 32, comme il est de coutume outre-Atlantique I Olivier Hauteleuille

Type	shoot-them-
Intérêt	
Graphisme	***
Animation	****
Bruitage	*
Prix	

The Paranoia Complex

CPC, disquettes Magic Bytes
Vous tenez le rôle d'un « flic » du futur qui

Vous renez le role o un'« lic» du l'uuir qui obti assurer la sécurité et l'ordre au sein d'un complexe informatique. L'ordinateur de l'endroit vous tient lieu d'allié. Des traitres infestent le complexe. Vous devez donc les neutraliser et récupérer des informations si vous voulez progresser. Le programme est un habile mélange de stratégle et d'action. Vous devez procéder à une



exploration minutieuse des coins et recoins. Les dangers sont multiples fes traitres, les gardes robots pullulent dans les coursives). Les graphismes du programme sont simples mais efficaces (vue de haut). Les animations sont correctes, mais les scrollinis d'ecrans sont ascadés. Un programme qui s'avère intéressant pour qui prend le lembs d'y jouer. Eric Caberia.

1ype	action/strate	
Intérêt		
Graphisme	***	
Animation	***	
Bruitage	**	
Prix		



Les Power Packs arrivent!

Jusqu'au 30 juin 1989 vous bénéficiez d'un choix exceptionnel de configurations à des prix promo.

Le nouveau prix de l'AMIGA 500, vous connaissez déjà: 4.250 F. (ITC) au lieu de 4.750 F. (et 7.250 F. TTC avec moniteur couleur).

Mais ce que vous ne savez pas encore, c'est que pendant un mais COMMODORE vous propose les POWER PACKS.

Avec les POWER PACKS vous pouvez choisir, pour un prix exceptionnel, l'équipement qui correspond à vos aspirations et à vos assibilités... Formidable!



Four crosis en plus on grand confort de mensigulation
POWER PACK 2

AMIGA 300 (U. C.) + une extension
melionio de 512 fo + un second inclusy
de discipenta 3" ("I'z (sectional).

6250 F TTC



If your crace puls woulden lood. And do soile

POWER PACK 2

MIGA 500 (IU.C.) + attention minimize
the 1912 0 + an attentiol feeling of
thinguesters. "I'. [I cleans)

- mainter conferhours resolution toles.

9 2 5 0.0 F. T.I.C.

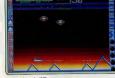


Adnesse | Tel. |
| desire receveir un documentation sur les POWER PACES A. 500 |
| tiste de recendeurs: MINITEL YEST N° 36 05 12 12 (oppel graturi)
| COMMODISE: 199752. Avenue de Verdam - 97210 SES-115-MINITELITY

LE CHOIX DE LA PASSION

Exhaustilt!

Les compilations, les jeux déjà examinés sur d'autres machines dans d'anciens numéros de Tilt et ceux qui ne sont pas jugés dignes de figurer dans les
« Hits » ou les « Rolling Softs »
figurent dans ce tableau récapitulatif.



LOGICIEL-MARQUE

ANDES ATTACK

BAD CAT

BMX FREESTYLE Code Masters

BMX SIMULATOR II

COSMIC PIRATE

DUO PACK

DUO PACK Loriciels

ELIMINATOR GALDREGONS DOMAIN

INTERNATIONAL RUGBY SIMULATOR

MANHUNTER IN NEW YORK

MASTER NINJA Paragon Software

THE MUNCHER

PACLAND Grand Slam

PRECIOUS METAL

PRECIOUS METAL

PREMIER COLLECTION

RAMPAGE

ANCE OF POWER, 1990 EDITION PC EGA, CGA Mindscape



GRAPHISME ANIMATION

*** ***

**

Andes Attack (ST).

Blasteroïds (C 64). TYPE

Action

Action

Action et Stratégie

Compilation

Action

Action

Shoot-them-up

Sport Karaté

Action

Arts martiaux

Wargame Politiqu

ORDINATEUR

C 64

CPC CPC

Amiga

CPC

ST

Amiga

Amiga

CPC

PC CGA

Amiga

CPC

C64

Amiga

Amiga

Amiga

	AVIS	2000
		13000
	Bof!	
Dist.	A connaître	100
	HIT	BALA
	Nul	100
	Bof!	- Contract
FREESTYLE	Bof!	
TIM AND	HIT	
IX Freestyle (CPC).	Bof1	1000
a carreta	A connaître	-
a maintage VIII II	Bof!	1000
	HIT	0.000
THE RESERVE OF THE PERSON NAMED IN COLUMN 1975		



BMX Simulator II (CPC).

6		3	Ġ
ġ			Ç
ğ.		• 14	. ;
ф			ì

Cosmic Pirate (Amiga).



Eliminator (Spectrum).

72

nnaure	Ocean	
(<u>—</u>	- W	D
	I de la	
		-8
		⊗
INDERT		TONE
	SUB COMMANIS CLOSE CHEN	
	TALK RUN	

Galdregons	Domain	(Amiga)
------------	--------	---------



Hyperdome (Amiga).







Precious Metal (Amiga).

Run the Gauntlet (Spectrum).

Master Ninja (Amiga).

BRUITAGE	INTERET	PRIX	NOTRE COMMENTAIRE
***	7	В	Andes Attack est un shoot-them-up qui manque d'intérêt à mon goût. Bien sûr, les ennemis sont nombreux et le radar permet de vite les localiser. Mais rie d'original L'action sent le déjà vu et le rendu graphique n'est vraiment pas exceptionnel. Et pour couronner le tout, la difficulté est excessive O.I.
***	14	C	Comme les êtres humains, voici que les chats se mettent à faite du sport sur fond de décor urbain. Le programme vous propose des épre uves très folioinique. Ce logiciel est essentisilement un jeu d'agresse et de timing. Les graphismes sont agréables en EGA et les animations efficaces. Maladroit s'abstenir. El C
-107 . II	16	D	En tout point semblable à la version Amigg (Rolling Softs, Tilt n° 66), cette nouvelle édition de Bolance of Power apporte des «plus» tels que l'actualisatio des confits, une stratégie plus poussée Le maniement et le principe du seu sont identiques à ceux du premier titre. Pour les amateurs de stratégie pure O.F.
***	8	В	Bientifolds qui était réussi sur 16 bits a béaucoup perdu de son charme lors de son passage vers les 8 bits. Mais dans le ces du C 64, c'est une catastroph les graphiemes, bien que colorés sont grossers, les animations saccodées et les truttages souffreteux.
****	- 11	A	Contrairement aux autres programmes BMX de Code Masters, l'action est vue de côté. Les différentes épreuves sont assez variées : course, saut, acrobat et équilibre sur une roue. Une simulation déficile qui devrait séduire les fans du genre, d'autant plus qu'il est possible de jouer à deux simultanément. A.H
***	11	Α	Une simulation difficile qui bénéficte d'une réalisation de qualité. Mas cette nouvelle version n'apporte pas grand-chose de neul par rapport à la précédent Il est possible de jouer à quatre simulanément, ce qui risque de créer un embouleriage autour du clavier et on appréciara le mode replay avec raient. A H
****	16	С	Pour monter les échelons de la hiérarchie des pirates de l'espace, vous devrez vous entraîner, gagner de l'argent lors de vos raids et le gérer avec méthod Ce leu particulièrement riche est servi par une réalisation excellente et risque de vous retenir de longues heures devant votre écran.
***	11	В	Une complistion de deux titres de Loticles : Space Racer et Bob Winner. Deux programmes qui bénéficient d'une bonne réalisation, mais d'un intérêt inég. Space Racer est une bonne course faturiste, mais Bob Winner est un programme de combat dont on se lassera. Un ensemble assez mouen. A.H.
****	13	С	Une compilation de deux programmes qui, le moins qu'on puisse dire, ne sont pas du même niveau. Dans un cas, il s'agit de l'excellent Space Rocer do les graphismes et animations sont excellents et de l'autre de Bob Winner qui n'exploite en rien les possibilités du ST. E.
****	12	A	Vous êtes aux commendes d'un vetsseau spatial dont la tâche est de détruire toute forme de vie d'où son nom : l'Eliminator. Vous circulez le long d'une vo obstruée d'obstacles en trant sur fout ce qui bouge. Graphismes fins, animations réussies pour scénaire stimplet.
****	15	С	La version Amiga de Galdregons Domain est en tout point identique à la version ST traitée dans Tilt n° 65, page 107, SOS Aventure. Un jeu simple da son maniement et du même coup accessible à tous. L'effet 3D des payeages, la gestion sourts et la diversité de la quête sont autant d'atouts. A voir D.
***	13	В	Hyperdome est blen plus convaindant our Amigo que sur ST (cf. Trit nº 65, page 66). Les graphismes sont lei corrects, l'animation toès souple et la bande s' classique mais de quablé. Un shoot-them-up difficile, une bonne stratégie des armes Cassique mais à voir al l'on est armateur. O.
****	15	A	Cet excellent programme figure parmi les meilleures simulations sportives de Code Masters, qui en produit beaucoup. Le rugby est un sport peu usité sur mis en naison de sa complexité, mais Code Masters s'en est iné brillanment. On appréciera d'autant plus celui-ci qu'il présente un très bon rapport qualité/prix.A.H.
**	14	В	Un programme déjà bien ancien (testé dans Tilt n° 33 sur C 64) qui vient de rescorte sur PC International Karate est un bon soft de combat, complet précis, Mais on attendra platôt la sortie de IK + pour manier le pied et le poing. A voir si l'on est trop pressé!
***	16	С	En tout point semblable à la version ST (testée Tift n° 64), la version Amigo de Manhunter est toujours aussi passionnante à vaincre. Pourtant, les graphien sont. là encore, un peu gravaiers. Aucun traivail n'a été effectué pour améliorer la traduction ST/Amico. Un bon soft quand même.
***	10	A	Contratement à son titre, ce programme n'e nen à voir avec un logiciel d'art martiaux. Il ferait deventage penser à un Gountlet bas de gamme. Les graphism sont fins mats disposent de personnages beautoup trop petits. Les animations, bien que rapides, manquent de fluidité.
****	13	С	Vous allez mettre à profit vos capacités de ninja pour combattre des adversaires puissants et récupérer enfin le Katana. Les possibilités de combat sont très vas et les graphismes engageants (digitalisations retravaillées semble-t-ill mais l'animation est lente. Les bruitages sont corrects.
*	5	В	Best gras, it est laid, il soute our les politiers, mange les petites filles et casse tout our son passage. Un soft qui vous délasse pendant une minute, puis voi lasse et se casse I L'intérêt du leu et surtout son orisposité lateant à désirer. Craphisme grossier, couleurs verdâtres, non de politient. A éviter I O.
****	13	С	Cette nouvelle conversion d'un jeu d'arcade qui met en scène Pac Man est bien moins réussie que Pac Mania. L'action est pourtant très plaisante mais, com sur ST. le scrolling est particulèrement lamentable. Paciand état bien plus convaincient sur 8 bits. C'est dommage, notre douton méritait un mediteur traitement. A.H.
****	18	C	Precious Metal est la mellique compilation sur ST tent pour la qualité des programmes que pour leur diversité : Super Hang On une fantastique course motos. Xenon, un shoot them-up superise mate très difficile. Arkanord III, un grand casse briques et le cliebtre Capitain Blood. Incontournable. A.H.
****	17	С	Cette compilation comprend quatre stres excellents. Arkanoid II est une référence en matière de casse-briques. Captain Blood n'a plus besoin d'être présen Crazy Cars est une bonne course de volture et Xenon un agrésole shoot-themp-up. Un achet indispensable aux nouveaux amigaistes.
****	16	С	Quatre jeux d'action de qualité pour cette première compilation de Heuson sur ST. Trois shoot-them-up difficiles qui mettront vos réficres à rudes épreuve Exolon, Netherworld et Zynopp, un grand classique du genre. Et puis surtout Nebulus, un jeu de plates-formes géniel qui n'a pas volé son Till d'Or 88.A.H.
****	14	С	Une excellente version de cet amusant jeu d'arcade qui vous permettra de vous défouler en détruisant des villes entières. L'action est assez répétitive, m on prend du bon temps, surtout lonsqu'on joue à deux. A son habitude, Activision ne s'est pes contenté de réaliser un simple transcodage de la version ST.A.H.
***	13	В	Ce programme vous convie à une série d'épreuves : course de hors-bord, en buggy et parcours d'obstacles avec passage de rivère et escalade de filet. El décors et les concurrents sont variés et sur animation correcte. Une petite musique accompagne le jeu mals les truitages sont un peu lamés. J.





Massacre Ninja (CPC). Manhuter in New York (Amiga).





Profession: programmeur

Y a-t-il une crise des programmeurs de jeu en France? Peu ou pas de formations spécialisées, travail intensif pour des salaires bien loin du pactole espéré, éditeurs pas toujours structurés, les problèmes rencontrés par les fous du scrolling 3D sont multiples.

Pourtant, jamais les besoins de bons développeurs et de nouveaux talents n'auront été aussi grands et les possibilités de se lancer dans un métier passionnant aussi nombreuses. Olivier Hautefeuille a rencontré des dizaines de programmeurs. Voici tous les tuyaux indispensables pour se lancer dans la course.

Il se cache derrière l'écran de votre micro, sous les pixels qui font vibrer votre joys-tick. Son repère, c'est une pièce souvent sombre, éloignée du bruit et du monde extérieur. Ses armes, un clavier, une tête et surtout une patience à toute épreuve. Son titre : programmeur en micro-informatique ludique.

Avec près de deux mille softs édités chaque année en France, face aux marchés européen et mondial, dans cette course où la technique et l'i dée » repoussent toijuurs plus ioni le réalisme de vos jeux priéférés, le programmeur a la viei difficile. Il y a quel-ques années, sa passion suffisait à contrer les dures réalités d'une profession exceptionnellement «hard ». Aujourd'hui, face à l'évolution des techniques et du marché de la distribution, il n'est plus seulement question de passion. La programmation ludique

Quel est le mal qui ronge l'informatique ludique? Qui sont les programmeurs, d'où viennent-ils et quelle route doivent-ils suivre pour mener au mieux leur carrière? Quel est enfin le rôle réel d'un éditeur et quel éditeur choisir pour réussir ? Autant de questions auxquelles nous espérons répondre dans cet article, pour vous aider à exprimer votre passion. Tilt a fait le point sur la situation de la programmation en France et à l'étranger sur l'évolution des grandes tendances de l'édition, et aussi sur les erreurs qu'il ne faut pas commettre et les conseils qu'il faut suivre pour devenir, peut-être, l'un des programmeurs vedettes des années 90. Pas de recettes miracles, mais une étude serrée faite auprès des éditeurs et programmeurs, une étude qui reste finalement très encourageante, pourvu que l'on se tienne à certaines règles essentielles.

Malaise de la programmation

«Trouver des programmeurs, c'est l'infert » I une phrase qui revient dans la bouche de presque tous les éditeurs... Pas de formation spécialisée, une profession encore jeune et donc mal connue du public: les bons programmeurs de softs sont denrée rare. C'est une des causes majeures du maliaise de l'informatique ludique. Mais pas de panique I II y a encore et, de plus en plus, de gens heureux, tant du le plus en plus, de gens heureux, tant du

côté des éditeurs que des programmeurs En fait, le malaise se conjugue en deux temps : le manque d'organisation de certaines sociétés d'éditions et la puissance qu'elles doivent afficher face au marché mondial. D'après Nicolas Choukroun (programmeur chez Lankhor, puis chez Ubi), la plupart des éditeurs cherchent des programmeurs de talent alors qu'ils les ont déià dans leurs locaux. Il suffirait seulement de mieux les encadrer pour s'apercevoir de leurs capacités réelles. C'est donc souvent un problème d'organisation qui muselle encore aujourd'hui l'évolution microludique. Deuxième frein dans la course du couple éditeurs/programmeur, l'évolution du marché. Faire face aux marché anglais, japonais ou américain nécessite une puissance financière à toute épreuve, puissance que l'on ne peut obtenir qu'en réunissant les capacités de plusieurs éditeurs au sein d'un même groupe. Pour le programmeur en herbe, il est impératif de prendre conscience de ces deux points, puissance et organisation. Le choix d'un bon éditeur en dépend.

Avant de pousser plus loin, faisons le point sur les composantes de la microinformatique ludique, ce qui existe et ce qu'il vous faut connaître de la profession pour le développement de votre futur programme.

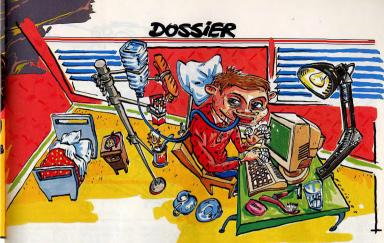
La réalisation et la vente d'un soft ludique est un travail d'équipe. Schématiquement, cette équipe doit se composer d'un programmeur ou d'un équipe de programmation, d'un éditeur et d'un distributeur. Chacune des phases de cette réalisation a une importance considérable. C'est en effet de l'organisation de l'équipe que dépendra essentiellement la réussite du soft. Il y a quelques années, un programmeur pouvait, sans problème, ne pas tenir compte de l'édition et de la distribution. Il travaillat son projet et souvent le menait à terme avant même d'avoir contacté un éditeur. Désormais, le marché n'est plus le même, potamnais, le marché n'est plus le même, potam-

L'indépendant appartient au passé : seul un éditeur peut apporter les moyens techniques indispensables

ment à cause de l'évolution technique des machines et du nombre de programmes proposés chaque jour. La concurrence est rude. Impossible alors de manager seul la mise au point d'un soft. Il faut au plus vite prendre contact avec un éditeur qui apportera à l'auteur à la fois sa connaissance aiguë du marché et des moyens techniques dont on ne peut plus se passer à l'heure actuelle. Première nécessité donc, connaître au plus vite l'ensemble de la chaîne de fabrication d'un soft. Nous avons étudié les principales tendances de la distribution ludique française et les divers postes de travail sur lesquels vous pourrez plus tard vous spécialiser

Face aux marchés européens, américains ou japonais, to ou japonais, to oucurrence est particuliér rement difficile pour les éditeurs français. La France reste pourtant très français sur le marché micro-ludique et ce grâce, d'une part, à ses idées (f), d'autre part et surtout, aux importantes fusions qui ont rapproché les éditeurs indépendants.

Lorsqu'un programmeur veut lancer son programme sur le marché, il doit prendre en compte la puissance de l'éditeur qui va assurer la carrière de son produit. Ce dernier se heurte à deux impératifs : la mise au point de très nombreuses versions pour un même programme (PC, Atari, ST, Amiga, etc.) et l'exportation en Europe ou aux USA. Ce sont actuellement les clefs de la réussite en matière de production. Mais le coût des investissements est plutôt salé. Jugez plutôt... Captain Blood, projet lancé chez Ere il v a deux ans, a été développé sur une dizaine de machines. L'exportation aux USA, marché dont les règles de qualité sont particulièrement strictes, a nécessité de la part de l'équipe un fabuleux travail de modifications. En conclusion, on atteint un budget de développement de près d'un million de francs pour la commercialisation mondiale de ce seul programme! Comment faire face à de tels investissements : fusionner avec un autre distributeur, mettre ses billes dans le même panier pour pouvoir. sans problème, résister aux marchés américains, japonais, etc. Ere a compris cela depuis longtemps. La fusion s'est opérée avec Infogrames et Cobra pour une équipe de production finalement très musclée et à même de répondre à l'évolution du marché. Le même phénomène relie l'édition à



DOSSIER

la distribution. Chez Ubi Soft, c'est la position de distributeurs qui permet à l'édition d'investir dans le développement et de mettre en œuvre de grands projets. Mais il est encore d'autres atouts dans ces alliances inter/éditeurs ou éditeur/distributeur. Pour la SFMI qui s'occupe de la distribution d'US Gold, d'Ocean, Gremlins, etc. mais aussi de Delphine Software, toute jeune société francaise, il s'agit, outre les moyens financiers d'une telle alliance, de filtrer au mieux le travail des programmeurs. L'analyse de votre produit sera d'autant plus rigoureuse et plus juste que vous vous adresserez à un groupe diversifié. Il s'agit aussi, en tant que programmeur de se tenir au courant du marché, Quoi de plus facile quand la personne qui entend lancer votre soft contrôle un important réseau de distribution et reste donc toujours à la pointe des évolutions techniques, des idées nouvelles, tant en matière de scénario que de programmation!

Le programmeur doit donc cerner au plus vite sea ambitions. Un soft réservé au marché français n'a rien à voir avec un soft de distribution européenne ou mondiale. Et de l'avis de tous les éditeurs, il faut y penser avant même d'écrire une seule ligne de programme. Ce stu na tout essentiel qui sera résumé dans le paragraphe « conseils indispensables ». An e pas oublière.

Salarié ou free-lance?

Deuxème question avant de plonger dans le monde de la programmation ludique, quelle forme de travail choisir ? La encore, l'évolution du marché dicte ses conditions. Le programmeur d'antan travaillait chez lui pendant des lustres, fignolait un produit avant de le vendre, clés en main, au plus offrant. Mais attention, de l'avis des programmeurs interviewés, ce n'est pas nécessairement la meilleure solution.

La programmation ludique comporte trois grands modes de travail. Vous pouvez être free-lance, c'est-à-dire travailler chez vous et être payé en royalties, salarié ou travailler dans une équipe de développement indépendante. Le free-lance, assez répandu en Angleterre, est maintenant bien établi en France. La plupart des sociétés emploient des free-lance, mais ceux-ci lui sont très fidèles et l'on pourrait presque parler de salariés qui travaillent chez eux. Les « vrais » salariés, je veux dire ceux qui travaillent dans les locaux de l'éditeur et qui touchent un salaire fixe, sont encore assez rares. Il reste enfin les sociétés de dévelonnement des hoîtes bien organisées, spécialisées dans la réalisation de projets clés en main ou dans des techniques spéciales. Elles sont, elles aussi, très rares en France mais l'avenir pourrait tourner en leur faveur... En effet, ces sociétés indépendantes se doivent de fournir des softs de haut niveau, de ne jamais faire faux bond aux éditeurs qui les contactent. Rien de tel pour motiver leur équipe et stariser leurs programmeurs, en bref créer une dynamique qui manque parfois aux éditeurs actuels.

0 0000

che yaqui en control de prime proprieta de la control de l

Que gagne un
programmeur? Les pros
arrivent très vite à
cumuler salaire fixe
et intéressement

vent préférable de choisir le paiement de «royalties ». Les royalties » chiffe d'affaires occasionné par la vente du solt. Ce pourcentage que l'on touche sur le chiffe d'affaires occasionné par la vente du solt. Ce pourcentage varie entre 16 % et 22 %, atteint parfois les 50 % pour un éditeur très sympa et un produit quasiment fini avant d'être proposé (cas rare...). Ces royalties s'équilibrent enfin avec les avances versées au programmeur par l'éditeur, pendant la réalisation du projet. Par exemple, si l'on peut se permettre de vivre de l'air du temps pendant les quelque huit mois que dure généralement la réalisation d'un soft, les royalties touchées ensuits escent d'autant

plus allechantes. Les avances versées dans le cas contraire font toujours bajaser ces mêmes royalties. A vous donc de bien lire le contrat, de prendre des contacts avec la presse spécialisée, des programmeurs déjà dans le métier, rendre visité à plusieurs édidans le métier, rendre visité à plusieurs éditeurs, etc., pour viser la solution la mieux adaptée à votre cas. Il reste enfin les cessions de licence pour les heureux programmeurs dont les profuels en ferie de la programmeur de la companya de la licence. A noter enfin que les «pros» a rivrout rtés vite à cumuler un salaire fixe et un intéressement aux ventes, la solution à coup sur la plus programmeur la cumuler un salaire fixe et un intéressement aux ventes, la solution à coup sur la plus programmeur la cumuler un salaire fixe et un intéressement aux ventes, la solution à coup sur la plus

avantageuse!

Pour conclure cette étude financière, voyons un petit peu ce qu'il faut espérer d'une vente software. Salaires fixes mis à part, tout dépend bien sûr du nombre de softs vendus. Les chiffres généraux que l'on avance dans la profession sont de vingt mille pièces en France, de cent à deux cent mille pour l'Europe, et ce pour des hits bien sûr! Le calcul des gains réels est cependant très varié. Un exemple pour fixer les idées. Un soft distribué en France et vendu 200 F rapporte, par pièce, environ 25 F. L'auteur touchera donc de 5 à 12 F par pièce, selon les pourcentages des royalties mentionnés dans le contrat qui le lie à l'éditeur. Autre exemple, la vente d'une licence aux USA rapporte de 100 à 400 000 dollars dont 30 % peuvent passer dans la poche de l'auteur.... « Les USA, c'est le jackpot » dit le prêtre d'Exxos, Philippe Ulrich. On connaît des programmeurs qui touchent près de 100 000 F par mois. Chose rare malheureusement, il ne faut pas trop rêver ! Mais une chose est sûre, il est vraiment possible de bien gagner sa vie en programmant. Tout dépend du soft, du contrat passé avec l'éditeur...

Il reste enfin trop de programmeurs enfouis au fin fond d'in bureau traveillant jour et nuit pour un salaire pas vraiment en rapport avec le traveil fourni. A vous de ne pas en faire parile et de trouver un accord correct avec l'éditeur. Insistons encore sur un point : il faudre tenir compte du marché que propose l'éditeur. Réservée à la France, une vente, même avec de bonnes royalties, ne sera jamais à la hauteur d'une production européenne, par exemple.

Voilà défini l'univers de la micro-fudique dans lequel va évoluer le programmeur. Mais pour celui-ci, rien n'est encore gagné. De graves lacunes subsistent encore dans le monde de la sofficréation. Première question, quelle formation faut-li suivre et comment organiser sa vie pour mettre le pius de chances de son côté? Peuxième aspect, quelle est la personnalité profonde du programmeur? PEI surfout, face à cette personnalité, que vau l'organisation du travail proposée par les éditeurs que vous allez être amené à rencontrer tout au long de votre carrière?

En ce qui concerne la formation, il n'existe malheureusement aucune école spécialisée dans la formation des programmeurs en micro-informatique ludique. Lorsque l'on nose la question aux éditeurs, ils s'en montrent navrés, dans leur grande majorité, et certains envisagent même de fonder leur propre école. Des promesses, toujours des promesses... Il est vrai que la plupart des sociétés assurent elles-mêmes la formation de leurs programmeurs. Mais c'est là encore. un problème d'organisation et de movens. Chez Titus, par exemple (Titan, Crazy Cars...), les programmeurs sont recrutés sur présentation de leurs propres créations. Ensuite, on juge leur travail sur le terrain. S'ils sont géniaux, on les garde bien sûr (le cas s'est présenté récemment avec l'auteur de Titan CPC qui est arrivé avec un soft quasiment fini le vendredi et était engagé le lundi I...) Mais s'ils ont encore beaucoup à apprendre tout dépend de leur bonne apprendre tout dépend de leur bonne volonté. Passée une phase d'adaptation au sein de l'équipe, les programmeurs confirmés vont soutenir les nouvelles recrues, pour peu qu' eils en veulent ». Ce principe vaut pour presque tous les éditeurs. Mais attention, certaines maisons manquent tellement d'organisation qu' il ne faut pas trop compter sur les équipes pré-existantes pour travailler sa technique. Alors quelles études entreprendre lorsque l'on est passionné d'informatique et quel l'on a commencé une

Arrêter ses études et programmer à plein temps ? Non! Les pros sont formels : c'est trop dangereux!

formation? If y a tout d'abord les études directement liées à la programmation dite « professionnelle ». Ici, pas de demi-mesure. Un BTS ou DUT en informatique ne prépare pas vraiment à la programmation ludique. Et pour les études plus longues écoles d'ingénieurs par exemple, la différence des salaires obtenus dans le « pro » et le ludique a de quoi décourager les fanas du joystick. Alors, faut-il arrêter ses études et programmer à plein temps ? Non ! les programmeurs sont formels, c'est bien trop dangereux. Le marché de la micro-ludique est encore trop restreint pour assurer à tous du travail. même si l'on a la passion du jeu et du bug. Il faut pourtant beaucoup de temps pour maîtriser suffisamment une machine et être capable de programmer vraiment. Nicolas Choukroun a passé cing ans sur ses machi nes avant de proposer le moindre soft à un éditeur, après des études qui l'ont mené du bac B à une année de science-éco, une année de maths, et trois mois de philo... Une bonne solution pour conserver, par-delà ses capacités techniques, un esprit ouvert à tous les domaines. Christophe Gomez (Opération Wolf, programme actuellement chez Loriciels) a la même formation personnelle et un bac C. Paul de Carvalho cumule, quant à lui, son travail chez Microïds et ses études en fac. Tout ceci pour démontrer deux choses: la formation sera toujours personnelle et, en conséquence, il vaut mieux pousser ses études au plus loin

Une fois chez un éditeur, le programmeur va se heurter à ce manque de formation. L'un des plus gros handicaps que l'on rencontre dans cette profession, c'est le manque de temps. A peine trois secondes de repos entre deux proiets et pas une seule journée pour se concentrer sur la recherche fondamentale. En Angleterre ou aux USA, les chiffres d'affaires confortables de certains éditeurs leur permettent de payer leurs programmeurs alors qu'ils ne travaillent pas sur un projet précis, mais plutôt sur une technique de programmation. Cela a permis, par exemple, à l'auteur du superbe Nebulus de travailler sur une idée, un scrolling tournant. C'était de la recherche fondamentale. Le soft a ensuite été bâti sur cette découverte technique et originale, un phénomène très productif mais quasiimpossible en France, faute de movens.

Programmeur, attention fragile!

Si les problèmes d'organisation au sein des maisons d'édition sont importants, c'est, en partie, à cause de la personnalité même du programmeur et de la complexité de son travail.

Que ceux qui n'ont jamais programmé tentent l'aventure. Plusieurs heures, plusieurs nuits passées devant son moniteur, face aux sacro-saintes lignes d'assembleur... Ce métier, c'est vraiment un truc impossible, un véritable défi que l'on lance à la logique. à la patience. Pendant les six à huit mois que dure, en gros, la mise au point d'un logiciel, le programmeur va passer son temps à se battre contre l'impossible. Chez Titus, un programmeur avoue travailler parfois plus de trente heures d'affilée. Plus loin, un autre créateur lance la comparaison suivante: « déboguer un programme, c'est comme essaver de résoudre une grille de mots croisés sans aucune définition!». L'horreur ! Et pourtant, la passion l'emporte toujours. Toujours? Malheureusement pas vraiment. Très souvent, c'est à la fin du travail que le créateur craque. C'est en quelque sorte le plus gros risque de la profession. Après trois ou quatre mois de travail, tous les programmeurs interviewés admettent avoir connu le « trou noir », le moment où on veut tout plaquer... Pas d'erreur, le programmeur est avant tout une personne fragile, un être un peu à part, plongé dans





même coup. à tous les traças extérieurs. Les éditeurs qui ont compris cela sont certains de remnorter le marché des années 90 Mais ce n'est pas le cas de tout le monde. En premier lieu se posent les problèmes de contact. Si le programmeur est souvent un être un peu renfermé sur luimême, c'est à l'équipe d'édition de lui proposer une structure stable et agréable. Pour les petites sociétés, la tâche est difficile. Il faut très souvent cumuler plusieurs fonctions, s'occuper tout à la fois de la mise en place du soft et de la gestion de l'entreprise. C'est un handicap pour le programmeur que de lâcher régulièrement son travail pour s'occuper de gestion. Dans de plus grosses sociétés d'éditions, un phénomène semblable mine le travail. Certaines structures sont tellement diversifiées et mal organisées que l'on a parfois bien du mal à se mettre au travail, à trouver ses limites, à respecter ses délais. Seuls s'en sortent alors les programmeurs qui ont une grande organisation personnelle. D'autres, des petits génies parfois, tournent en rond... Le problème se pose notamment pour les freelance qui, une fois chez eux, ne sont soumis à aucune pression, si ce n'est celle des délais de fin de travail. Pour nombre de programmeurs interrogés, il est primordial que l'éditeur suive leur travail de très près, quitte à les « secouer » un peu quand ils entrent dans des phases de « ras le bol ». Il faut en fait trouver un équilibre savant : surveiller et motiver l'auteur sans lui retirer sa liberté créatrice. C'est alors un problème strictement humain. Beaucoup d'éditeurs avouent avoir rencontré des programmeurs intéressants mais avec lesquels ils ne parvenaient pas à avoir le « feeling ». Dans ce cas, le tra-

son univers et d'autant plus sensible, du

le courage de stopper l'opération.
L'importance des rapports humains dans le
monde de la programmation ludique est
indéniable. Mais il flaut aussi tenir compte
des problèmes plus concrets, problèmes
d'argent, de mode de paiement, de respect
du programmeur. Une grosse société, dont
nous tairons le nom. n'est. par exemple, pas

vail sera rarement positif et il faudra avoir

encore déclarée juridiquement. Résultat, tous les programments qui travaillen pour elle paient des cottastions qui ne sont pas reversées. Cella riade pas auments à qui l'on ne paye plus ses royattes depuis plus d'un an. Des problèmes, certes rares, mais qui traduisent le manque de protection, de respect dont souffre encore cette toute ieune profession.

L'évolution que nous avons constatée sur le terrain est heureusement très positive et l'on voit de plus en plus de programmeurs travaillant dans de bonnes conditions. Ces

Les infos circulent vite : les éditeurs peu respectueux de leurs créateurs sont mis à l'écart

progrès sont dus, soit au distributeur qui comprend à temps l'importance du programmeur et qui le respecte, soit, aussi et surtout, aux programmeurs eux-mêmes qui savent désormais faite valori leurs droits et qui font jouer la concurrence. Les informations circulent vite dans ce milieu et les éditeurs peu respectueux de leurs créateurs sont rapidement mis à l'écart. La phrase : «Il ne faut pas travailler chez...» revient souvent.

Aujourd'hui, lorsque l'on discute avec les éditeurs, l'avenir est ensoleillé. Les locaux de travail sont de plus en plus vastes, l'organisation de plus en plus efficace, les rapports humains de plus en plus... humains ! Ce sont les règles de la réussite, les atouts de l'édition de demain.

Il reste enfin à parler de l'organisation des free-lance. Même soumise à la collaboration d'un'éditeur, la réalisation d'un projet, au sein d'une équipe de programmation externe à toute structure d'édition, nécessite une organisation très poussée. Les programmeurs les plus matures savent mettre en place une équipe, faire

travailler leurs coéquipiers dans de bonnes conditions. On s'installe chez soi, certes, mais on crée tout de même une structure professionnelle, des « home-studios » calmes et bien concus. Il faut organiser des réunions, prendre en compte chaque personnalité. En conclusion, vous devez si possible compter dans votre équipe une personne exclusivement responsable de cette organisation, un metteur en scène ou chef de proiet qui mènera la barque jusqu'au succès. Dernier point crucial pour la réalisation de votre projet, l'ouverture d'esprit que doit avoir votre équipe ou du moins le chef de

Le programmeur est une taupe dit-on, un animal nocturne qui a peur de la lumière. C'est peut-être ce qui l'empêche souvent de travailler au grand jour, au sein d'une équine. Il ne faut pas hésiter alors à faire appel à des gens d'autres milieux, spécialisés dans un domaine précis. Des concepteurs de ieu de rôle travaillent avec les « pros » de Donjon et Dragon, des graphistes font appel aux spécialistes du dessin animé, etc. D'où la nécessité de sortir au plus vite du terrier de la programmation nocturne pour entrer dans l'univers de la création, celle de tous les corps de métier. C'est là encore le rôle de l'éditeur de mettre en commun les capacités de chacun, de regrouper les forces pour aller toujours plus loin. Ubi Soft se compare par exemple à une plaque tournante autour de laquelle gravitent quelque trois cents programmeurs et créateurs de tout horizon. Il est alors tout à fait possible de se spécialiser dans une autre technique. Partant d'une idée qui lui est propre, un chef de projet peut et doit, s'il le croit nécessaire, faire annel à un spécialiste de tel type de scrolling, à un graphiste bien connu pour tel type d'ambiance, de tracé. De telles alliances sont rares au sein de la production microludique. Le milieu est encore trop cloisonné. Mais de l'avis de beaucoup, on y viendra très vite, de la même facon que la musique fait appel à des musiciens de studio, que le cinéma s'organise en équipes variées, mises en place selon les talents de chacun. Seul danger, une uniformisation des genres, une automatisation des techniques et des modes. A chacun de conserver alors sa personnalité.

Le programmeur est-il

Dernier point important du malaise de la micro-ludique, le manque de « starísation » des programmeurs français. Imaginez que l'on annonce, dans le monde du cinéma, la sortie imminente du dernier Gaumont, du prochain de la Warber Bros ou de la Colombia Pictures I C'est un peu ce qui se passe

L'image du programmeur à l'étranger

Comment est considéré le programmeur hors de nos frontières? Le programmeur est-il un artiste, un expert dans un domaine de pointe ou simplement un « actif » exercant un métier comme un autre? Est-ce un métier prometteur, prestigieux, capable de mener à la réussite financière? Les Anglo-Saxons possèdent plusieurs longueurs d'avance sur nous et c'est la raison pour laquelle il est intéressant de voir comment ils percoivent le statut du programmeur, Chez eux, l'image du programmeur ne diffère pas beaucoup d'une société à l'autre. Généralement, il y a une nette distinction entre les programmeurs de haut niveau et les... seconds couteaux. Ces derniers sont souvent recrutés pour leurs connaissances en programmation et ne font que des travaux d'appoint sur les proiets des autres. Les programmeurs de haut niveau font l'obiet d'une attention particulière et on leur reconnaît un sens artistique et une imagination débordante. Naturellement cette différence de considération entre les deux catégories se retrouve sur le plan financier. C'est la raison maieure pour laquelle les seconds couteaux tentent sans cesse leurs chances pour devenir des stars. Le tout est de trouver la bonne idée ou les bonnes routines. Aux Etats-Unis, par exemple. on retrouve cette sélection élitiste basée sur la persévérance I à-bas il ne faut pas seulement du talent mais aussi du punch, de la harque et un sens de l'opportunité. Ainsi, le rêve américain est une réalité pour certains programmeurs qui sont à la tête d'une société d'édition Brian Fargo de Interplay (Bard's Tale), Ken Williams de Sierra-on-Line (King's Quest), Richard Garriot de Origin (Ultima) en sont quelques exemples. Les autres stars comme David Joiner (Faery Tale) ou Dough Bell (Dungeon Master) associent leur nom à une société. Tous ont eu un mal fou à démarrer dans la profession, chose tout à fait normale : elle était quasiment inexistante et la grande difficulté résidait dans le choix d'un éditeur sérieux et honnête! Deux autres constantes reviennent : ils sont très joueurs et essentiellement des

autodidactes dans la technique de

programmation et création de ieux. Mêmes constatations en Grande-Bretagne où les stars sont avant tout des joueurs qui ont décidé de faire de leur passion un métier Beaucoup d'entre eux créent également leur propre société de développement tels les Argonauts (Starglider), Psygnosis (Ballistix), Magnetic Scrolls (Corruption Fish), Builfroag (Populous), Bitmap Brothers (Speedball), etc. A quelques exceptions près, on peut affirmer qu'il est bien fini le temps où le «poor lonesome » programmeur pouvait faire son petit bonhomme de chemin dans le «business». Les raisons d'un tel choix de structure sont évidentes, être son propre patron est une liberté des plus précieuses dans ce milieu. Libre à eux de s'organiser comme ils l'entendent, de travailler avec les gens qu'ils aiment, de créer les ieux qui leur plaisent. Les résultats, on les connaît : les meilleures créations disponibles sur micro sortent de ces sociétés où souvent la recherche fondamentale est une réalité (Dungeon Master en est le meilleur exemple). Leurs points faibles sont une absence de connaissance du marché et une faiblesse financière. Ils détournent généralement le problème en s'associant avec de puissantes sociétés capables d'assurer la commercialisation de leurs produits. C'est le cas de Logotron qui vient tout juste de signer avec Mirrorsoft. Qu'ils soient un groupe de programmeurs ou des individus, le système de freelance semble être pour beaucoup la solution idéale pour travailler. Kevin Bulmar de Gremlins affirme que le statut de salarié est une sécurité mais celui de free-lance est plus avantageux pour les bons programmeurs. Pour résumer son point de vue : un free-lance recoit habituellement des avances puis des royalties sur un projet donné. S'il pense que son projet est moven, il a tout intérêt à demander des avances importantes au détriment des royalties. Dans le cas contraire, il se doit de réduire ses demandes d'avances et d'exiger de confortables rovalties. Ces dernières sont somptueuses quand le programme est de qualité. David Joiner affirme avoir

touché plus de 1500 000 F sur les

ventes de ses produits dont Faery

Tale! David Braben, lui, annonce une somme de 6 000 000 F (environ) pour Elite! Bien entendu, il s'agit-là d'exemples exceptionnels. Plus généralement, et là les programmeurs anglais sont très avares de chiffres les revenus movens pour le free-lance oscillent entre 150 000 et 800 000 F par an. Un programmeur débutant (salarié) touche environ 6 000 F par mois. Un programmeur confirmé et recherché (toujours salarié) touche. entre 12 000 F et 15 000 F par mois. Bien que ces derniers chiffres soient à prendre avec une certaine réserve, ils confirment le fossé qui sépare les « bons » des « seconds couteaux » D'un point de vue relationnel, les programmeurs et les éditeurs s'entendent généralement hien Toutefois, trop de problèmes surgissent souvent ça et là. Chaque camp rivalise de discrétion sur les désaccords qui ont causé la séparation. Des programmeurs démissionnent sans donner d'explications sur les raisons de leur départ. Or, on sait que, dans ce milieu, les programmeurs sont les plus vulnérables. Une certaine transparence serait bénéfique pour eux mais voilà, leur attitude prouve qu'il existe bien une loi du silence. Le milieu est étroit et le programmeur qui dévoile la cuisine interne d'une société ne se fait pas que des amis et il le sait bien. Bref. on hésite à embaucher un programmeur qui «l'ouvre trop» car il pourrait récidiver ! Un exemple ? Les programmeurs de la toute nouvelle société Velocity sont les auteurs de F-18 Interceptor sur Amiga, distribué par Electronic Arts. On murmure que la raison de leur rupture avec Electronic Arts vient du non-paiement de rovalties ! Les échos sur les mésaventures de Velocity sont très discrets. Aujourd'hui, Velocity est un label distribué par Broderbund et leur premier titre se nomme Jetfighter. Nous ne reviendrons pas sur les déboires de Steve Bak (voir Tilt nº 64, page 34). Voilà qui en dit long sur les pratiques de ce milieu. Le programmeur ne possède pas de movens efficaces pour se prémunir des mauvaises surprises, d'où l'importance pour lui de rencontrer un éditeur sérieux et digne de confiance. Dany Boolauck

en micro-informatique ludique. Titan est connu auprès du public comme le dernierné de chez Titus, malheureusement pas comme la plus belle réalisation du jeune Philippe Pamart, le programmeur qui a pourtant conçu et réalisé le soft dans son ensemble. Même chose pour Opération Wolf, un soft plus « Ocean » que Christophe Gomez I La « starisation » du programmeur existe dayantage en Grande-Bretagne. En France les programmeurs avouent souvent que s'ils ne sont pas des stars, c'est peutêtre que leur nature s'y oppose! Mais les éditeurs reconnaissent quant à eux l'importance de cette starisation. Développer la notoriété des programmeurs et prendre en compte leur travail, c'est en effet briser à long terme l'impersonnalité d'une disquette

Qualités premières du programmeur de choc: la passion mais surtout la ténacité et la patience

et, peut-être, résoudre quelques-uns des grands problèmes de l'informatique. Le piratage, par exemple, est en quelque sorte lié à cet anonymat. Pour le pirate, la disquette est un bout de plastique qui lui appartient dès qu'elle passe entre ses mains, dès qu'il abat ses protections. Et c'est bien normal: le joueur français ne respectera jamais l'entité juridique et financière que représente le nom de l'éditeur ou du distributeur, une entité sans visage, Par contre, si l'on valorisait plus l'image du programmeur, n'y aurait-il pas une chance que le joueur respecte plus le travail de l'un de ses confrères de jeu ? Mais même sans parler du piratage - cette starisation ne suffirait pas à enrayer le phénomène — il faudra de plus en plus stariser le programmeur, d'une part pour l'encourager dans son travail, d'autre part pour ouvrir la profession aux nouveaux talents, et surtout faire respecter un peu plus l'œuvre humaine derrière le bout de plastique 3 pouces 1/2... Certaines sociétés placent depuis longtemps déjà la photo des programmeurs sur leurs jaquettes. Espérons que le mouvement va être suivi tant par la production que par la presse et le public ! Partout où l'on développera l'aspect humain de la programmation, on marchera vers plus de respect, plus de qualité et plus d'idées. Avant de clore ce dossier, voici une série de questions/réponses qui vous aideront à mieux cerner les possibilités et les pièges du métier de programmeur, avec de très nombreux conseils. Dès le prochain numéro, nous consacrerons un dossier aux méthodes de la création de jeux proprement dite.

Olivier Hautefeuille

Les 17 commandements du programmeur

Voici une série de questions/réponses qui vous aideront, sans doute, à mieux cerner les possibilités et les pièges de la programmation micro-ludique. Pas de recettes miracles, nous l'avons dit, mais de très nombreux conseils qui nous proviennent, pour la plupart, des éditeurs et des programmeurs eux-mêmes.

Avoir plus l'esprit jeu que l'esprit programmation

Les bons programmeurs sont avant tout des « HAI » ou « hommes à idées ». La technique, ce n'est vraiment pas le plus important et ce qui manque le plus souvent, c'est l'idée du ieu, pas sa réalisation. Après avoir passé des heures et des heures devant son moniteur à assembler des routines, le programmeur ne doit jamais perdre l'esprit du jeu. Il faut qu'il joue beaucoup lui-même, qu'il n'hésite pas à passer du temps à suivre le marché et à se faire plaisir en jouant.

Juger son produit, l'autocritique

Inutile d'envoyez le fruit de vos premiers essais à un éditeur. Il faut savoir juger soimême du produit, ne se lancer que lorsqu'on est sûr de tenir quelque chose d'intéressant. Tous les éditeurs recoivent, en movenne, entre trente et soixante projets par mois. Malheureusement, il s'agit le plus souvent de démos, certes jolies, mais qui n'ont rien à voir avec un logiciel. Une bonne solution, imaginez que vous testiez le soft d'un autre, avec toute la passion mais aussi la riqueur dont seuls sont capables les iqueurs que nous sommes !

Travailler en équipe

Difficile de faire un hit sans faire appel à des spécialistes. la tâche est aujourd'hui trop grande, tant au niveau des routines que des graphismes et de la musique. L'heure est au travail d'équipe. Il faut se rassembler avec des gens qui s'entendent bien. Pour les éditeurs, l'esprit d'équipe est du même coup l'une des qualités maîtresses du programmeur de demain.

Contacter au plus vite un éditeur

Lorsque la technique est maîtrisée et que l'idée révolutionnaire vient de nous éblouir. prendre contact avec un éditeur. Lui seul peut vous diriger. Il est souvent préférable

de ne présenter à l'éditeur qu'une maquette, un travail sur papier qui explique le scénario primaire du jeu, les sprites qu'il met en place, le maniement et la logique du jeu. Cela vous fera gagner un temps précieux puisque vous ne programmerez qu'après être sûr de l'avenir du soft.

Rester ouvert aux conseils de l'éditeur L'une des raisons pour laquelle il vaut mieux apporter une maquette qu'un produit très avancé : l'éditeur va, dans presque tous les cas, vous demander de modifier votre programme. Ne vous en formalisezpas : sa connaissance du marché vous sera utile. Il arrive même que sur l'ensemble scénario/programmation/graphisme d'un logiciel, l'éditeur ne soit intéressé que par l'une ou l'autre des composantes. Il peut alors être enrichissant pour vous de retravailler le soft avec d'autres gens pour apprendre de nouvelles techniques.

Ne pas avoir peur que l'on vous vole votre création.

Nombreux sont les jeunes programmeurs qui craignent de se faire voler leurs idées... N'hésitez pourtant pas à envoyer votre disquette ou votre projet chez un éditeur. Ce dernier n'a aucune envie de vous « doubler » pour la simple raison que ce qu'il cherche, ce n'est pas de bonnes idées, mais de bons programmeurs et scénaristes. Il sera plus intéressé par votre collaboration à long terme que par votre premier chef-d'œuvre... A ce propos, il ne faut pas espérer revoir un jour la disquette que vous lui avez envoyée...

Penser aux versions étrangères

Il vaut mieux viser les marchés européen, américain ou encore japonais que de se cantonner à l'Hexagone. Pour les jeux d'aventure, évitez de ce fait les analyseurs de syntaxe, trop complexes à traduire. De plus, prévoyez de la place sur la disquette pour contenir une traduction éventuelle des fichiers texte en anglais, etc. Jusqu'à l'idée qu'il faut choisir, de façon à ce qu'elle séduise, tout aussi bien, un jeune Français qu'un ieune Américain ou Anglais. Evitez la violence, mal percue outre-Atlantique! Autant d'idées qui vous permettront de passer les frontières

Evitez les voyages

Le rapport de confiance programmeur/éditeur est à la base de tout votre travail. Il faut savoir se stabiliser suffisamment longtemps dans une même maison. afin de ne pas perdre trop de temps, de ne pas avoir à se réadapter à chaque fois et de ne pas s'aigrir. Outre quelques cas spéciaux, seuls les mauvais produits occasionnent des conflits entre vous et l'éditeur. La règle : choisir la boîte selon son ouverture sur le marché, le contact que l'on a avec l'éditeur et les salaires qu'il vous propose. Ensuite, la fidélité maximum !

Faut-il monter sa propre boîte d'édition ?

Le risque de ne pas tenir le coup face aux « grands » de ce monde est énorme. Il semble très difficile de s'installer aujourd'hui dans un marché qui parvient tout juste à faire quelques heureux. Mieux vaut alors constituer une équipe qui travaillera quand même main dans la main avec un éditeur puissant, et... riche! La demande en studios spécialisés dans une ou des techniques particulières fait partie, par contre, des composantes du futur micro-ludique. Les effets spéciaux graphismes et animations poussés sont, par exemple, assez chers à réaliser mais du même coup très demandés « en extérieur » sur le marché. Une idée à suivre

Les qualités

premières du « bon » programmeur Elles ont été mises à jour dans cet article mais il est important d'insister sur les valeurs incontournables que sont la passion et surtout la tenacité et la patience. Etre programmeur, c'est avant tout être obstiné et très résistant! Du côté des éditeurs, le point noir reste toujours le respect des délais prévus pour la sortie d'un logiciel ! Il faut savoir évaluer au plus juste ce temps de réalisation. C'est capital!

Les défauts les plus marquants De deux choses l'une... Le « trop mauvais »

bâcle son travail, le « trop bon » n'accepte jamais de s'arrêter. Entre les deux, un savant équilibre fera de vous le « plus mieux » ou le « moins pire ». Mais une chose est sûre, il faut savoir stopper la programmation, même si l'on se dit toujours : « Je pourrais faire mieux ». Passé le délai fixé par l'éditeur, dites-vous que le « mieux », ce sera pour la prochaine fois !

Et les éditeurs dans tout ca...

Trois points essentiels aux dires des programmeurs interviewés: les rapports humains, l'honnêteté et l'amour du risque... Et le plus souvent, ces trois qualités, ou leurs défauts respectifs seront à la charge d'une seule personne, le recruteur, le chef de projet dont le rôle devient de plus en plus crucial dans le succès d'une

Sur quelle machine programmer?

Pas d'hésitation, seules trois machines restent en course pour le futur. Le PC, l'Atari ST et l'Amiga. Pour les grosses productions (européennés au moins), le projet ne sera considéré comme « existant » que lorsque les versions de ces trois machines seront mises au point. C'est une bonne chose à savoir, si l'on veut mettre toutes les chances de son côté et, surtout, si l'on veut évaluer le temps et le coût de l'opération. Dans un autre ordre d'idée, il est primordial d'axer sa formation sur une seule machine pour en tirer l'essentiel. Les autres versions proviendront du travail d'équipe, soit avec des free-lance que vous connaissez, soit par l'intermédiaire des groupes qui travaillent déià pour l'éditeur que vous avez

Quel langage et pourquoi?

lci, pas d'erreur, c'est l'assembleur qui est à l'ordre du jour. Mais cela dépend bien sûr du type de programme réalisé. L'assembleur est indispensable pour la vitesse. arcade, action, etc. Pour les softs d'aventure, le C, ou un autre langage du même type, sera très efficace.

La musique, une spécialité un peu à part

La bande son d'un programme est le seul élément qui reste, dans la majorité des cas, indépendant du travail décrit dans cet article. Développé le plus souvent à l'extérieur de l'équipe, une bande son est pavée entre 5 000 F et 15 000 F. Là encore, on souffre plus que jamais du manque d'originalité des bruitages et des séquences musicales qui accompagnent le soft. Pour les amateurs bien équipés (Home Studio), il y a sûrement de quoi réussir dans la vie. pour peu que l'on monte, au plus vite, une structure solide, indépendante et surtout créatrice.

Faire un soft

Voici enfin la recette généralement employée par tous les programmeurs pour mettre au point leur programme. Il faut tout d'abord l'idée. Viennent ensuite l'analyse du ieu, combien de sprites, combien de tableaux, quelle stratégie puis le tracé des algorithmes, les « chemins logiques » qui constituent l'ossature du programme. Alors, et seulement, entre en jeu la programmation, parallèlement au travail graphique. La chasse au bug est sans doute le moment le plus difficile mais le plus pas sionnant. Et surtout, ne pas oublier, en dernier lieu, de travailler au maximum la « jouabilité » du soft. C'est malheureusement à ce moment au'interviennent les problèmes de délais de livraison. Laisser tomber cette dernière phase, c'est pourtant prendre le risque de saboter les six à huit mois de travail qui l'on précédée ! Nous consacrerons un dossier complet sur « Comment créer un ieu » dès le prochain numéro de Tilt

Dernière remarque

Une chose est certaine, « ils » cherchent tous des programmeurs, des graphistes, des scénaristes ou musiciens ! Alors pas d'hésitation, si vous vous sentez à même de faire face aux horreurs et aux délices de la « soft-création », si vous avez la passion et la volonté, la technique et/ou l'idée foncez sur vos cahiers de notes, vos claviers, vos téléphones! Des millions de joys-

ticks yous attendent!



Tête au carré pour karatéka raté

Ami des challenges culturels, bonjour!... Ici Alain Huyghues-Lacour qui vous parle. Je suis en direct du stadium intercombat où, pour la première fois au monde, une compétition réunit karatékas, boxeurs, escrimeurs et bagarreurs! Les châtaignes, les marrons et les horions vont pleuvoir!

Les ieux de combat sont très populaires et tous les ordinateurs disposent d'un très grand choix en ce domaine. La voque des ieux de combat, généralement de karaté, date de l'arrivée des ordinateurs, à l'exception de l'excellent Rocky sur la console Coléco Le premier grand hit du genre a été The Way of the exploding fist sur C 64. Cet excellent programme fit sensation et ouvrit la route à de nombreux autres jeux. Quelques années après sa sortie, il demeure encore l'un des chefs-d'œuvre incontestés du genre. Bien sûr, on a vu beaucoup mieux depuis sur le plan du graphisme ou de l'animation, mais en ce qui concerne le combat proprement dit, il est difficile de faire mieux: Exploding Fist offrait déjà seize mouvements différents ainsi qu'une grande précision des coups. Il faut bien reconnaître que le genre a ses propres limitations, ce qui fait dire à ses détracteurs que. lorsqu'on en a vu un on les a tous vus. Mais

cela n'est pas tout à fait exact. On voit arriver, ces temps-ci, des jeux qui mélangent combat et arcade. Attention, il ne s'agit pas de jeux où il suffit d'appuyer sur le bouton du joystick pour se débarrasser de ses adversaires d'un coup de poing ou d'épée. Un jeu de combat, digne de ce nom, doit offrir une certaine variété de coups et c'est un genre qui exige des réflexes, du sangfroid de la technique, de la précision et le sens du timing. Les bons jeux de combat ne sont pas faits pour les brutes, il faut de la finesse. Nous avons choisi quatre programmes qui portent sur des disciplines différentes : karaté, boxe, combat de rue et combat à l'arme blanche. Par ailleurs, International Karate + et Punch Out sont des ieux de sport assez classiques, fandis que Barbarian II et Double Dragon sont orientés vers l'arcade.

Scénario

Les jeux de combat n'ont souvent pas de scénario. Quand ils en ont un, ce n'est généralement qu'un vague prétexte qui n'apporte pas grand-chose au ieu.



Vainqueur par K.O.

International Karate + ne s'en embarrasse pas : il s'agit d'une série de combats entre trois karatékas arbitrés par un maître Punch Out présente un argument à la Rocky: un jeune boxeur du Bronx, soutenu par son fidèle entraîneur, se lance dans la compétition en rêvant de devenir champion du monde. Pour y parvenir, il devra triompher dans trois circuits : mineur maieur et mondial. S'il est vaincu par l'un de ses adversaires, il devra le rencontrer à nouveau. S'il échoue à trois reprises, il ne lui restera plus qu'à prendre sa retraite. Double Dragon présente un scénario, dont le moins qu'on puisse dire est qu'il ne brille pas par son originalité. La fiancée de Billy

a été enlevée par un gang et il se lance à sa recherche, seul ou en compagnie de son frère jumeau. Une histoire qui sent vraiment le réchauffé. L'argument le plus séduisant est indiscutablement celui de Barbarian II. Le barbare se lance à la poursuite de Drax, son vieil ennemi qui lui a échappé à la fin du premier épisode. Do retrouve avec plaisit lous les archétypes de l'Héroic Fantasy avec des monstres incroyables, des décors fascinants et des objets magiques. On a vraiment l'impression de vivre une des merveilleuses aventures de Conan le Barbare.

Variété des mouvements

Punch Out n'offre que neuf mouvements dont cing coups différents. Cela est assez peu pour un programme de combat, mais n'oublions pas qu'il s'agit de boxe et qu'il n'est donc pas question de donner des coups de pied ou de faire des cabrioles. On peut donc frapper de la droite ou de la gauche, au visage ou au corps et on dispose également d'un uppercut dévastateur. Cet éventail est largement suffisant pour livrer des combats passionnants. Peu de mouvements donc, mais d'une grande précision. et qui exigent une technique sans faille. Il n'est pas question de taper à tort et à travers. Mais nous reviendrons sur le plan du réalisme. En revanche, l'impasse a été faite sur le jeu de jambes, comme pour les autres programmes de boxe, car il semble impossible d'élaborer un système de contrôle qui permette de diriger à la fois les

mouvements des bras

et des iambes



Barbarian II : des coups précis et efficaces

Sur les onze mouvements que l'on peut effectuer dans Barbarian III, on ne compte effectuer dans Barbarian III, on ne compte que trois attaques différentes à l'épèe et un coup de pied. C'est bien peu, comparé à la grande panoplie de coups disponibles dans le premier Barbarian. Mais cela est suffisant, compte tenu de la variété de situations auxquelles le barbare doit faire face. D'autant plus qu'il convient de choisir soi-gneusement le mouvement qu'is impose à un moment précis et qu'il faut l'exécuter selon un timing rioqueux.

Double Dragon présente dix mouvements dont sept coups différents, ce qui est beaucoup pour un jeu d'arcade. Certains d'entre eux sont particulièrement spectaculaires,



CHALLENGE



Double Dragon: une prise très spectaculaire.

comme lorsque vous prenez votre adversaire par les cheveux avant de l'envoyer dans les airs, ou encore le coup de coude en arrière. On peut également assommer les ennemis qui portent des armes, pour s'en emparer et les retourner contre eux Cette possibilité est plaisante, bien qu'elle facilite trop le combat. Mais si les coups sont variés, il faut bien reconnaître qu'ils manquent franchement de précision. Contrairement aux autres programmes de ce challenge, il suffit de presser sans cesse le bouton du joystick pour se défaire de ses adversaires. Nul besoin de technique ou de précision, seule compte l'énergie. C'est dommage car ce jeu agréable aurait beaucoup gagné à être plus soigné sur ce plan. Dans ce domaine, qui est fondamental, c'est International Karate + qui l'emporte largement avec seize mouvements dont une douzaine de coups différents. Il n'est pas possible de faire plus, à moins d'avoir recours au clavier. Difficile de maîtriser parfaitement un aussi grand nombre de mouvements, mais les vrais amateurs du genre s'en donneront à cœur joie. Bien sûr on peut s'en sortir pendant quelques combats



Multiples mouvements pour International Karate +. en n'utilisant qu'une demi-douzaine de mou-

vements. Mais quand le niveau de difficulté augmente, cela devient un lourd handicap car l'ordinateur utilise toutes les combinaisons possibles. On appréciera tout particulièrement la

grande précision des mouvements. Une fois qu'on parvient à les maîtriser, on se régale vraiment. Mais la technique n'est pas tout et il faut également beaucoup de sang-froid pour triompher de ses adversaires. En effet, tout va très vite et, comme vous affrontez deux adversaires simultanément, il ne faut surtout pas se lancer aveuglément dans la mêlée, mais plutôt choisir son moment et ne frapper qu'à coup sûr.

Les adversaires

International Karate + n'offre aucune variété à ce niveau puisque vous affrontez toujours les mêmes adversaires. Cela est compensé par une bonne progression du niveau de difficulté. Les premiers combats ne sont quère difficiles, ce qui vous permet de vous échauffer, mais ensuite vos adversaires deviennent plus agressifs et leurs coups sont à chaque fois plus précis. Par



Le tableau de bonus d'International Karate +. ailleurs, les tableaux de bonus, qui se déroulent entre deux combats, sont très réussis et relancent bien l'intérêt de ieu. Ce

sont des épreuves variées qui exigent d'excellents réflexes. Dans Double Dragon, your devez affronter

une grande variété d'adversaires dont des géants et même des femmes agressives qui vous attaquent à coups de fouet. Mais cette variété est assez illusoire car, quel que soit votre adversaire, vous pouvez vous en débarrasser de la même facon sans que cela vous impose le moindre changement



de tactique. Lorsque vous êtes en possession d'une arme, cela devient un ieu d'enfant : vous frappez vous attendez qu'ils se relèvent, vous frappez à nouveau et ainsi de suite. Cela est assez décevant sur le plan du combat car vous pouvez facilement terminer le jeu en ne vous servant que d'un seul coup. En revanche, cette faiblesse est compensée par le fait que vous devez fréquemment faire face à deux ou trois adversaires en même temps. Il faut absolument éviter de se laisser encercler, ce qui vous mettrait en fâcheuse posture. C'est là le seul aspect tactique de ce programme.

Dans Punch Out your devez your qualifier face à de nombreux adversaires, avant de tenter votre chance en affrontant Mike Tyson pour le titre de champion du monde. Trois boxeurs yous attendent dans le premier circuit, quatre autres dans le second et pour le championnat du monde, vous devrez triompher de six adversaires. Cela fait donc treize adversaires qui ont leur propre style. Ces boxeurs sont de plus en plus redoutables et il faut absolument découvrir leur faiblesse pour parvenir à les vaincre. La tactique joue un rôle déterminant dans ce programme : pas question de frapper au hasard, il faut étudier soigneusement les séquences d'attaque de vos adversaires et francer au bon endroit selon un timing très précis, pour avoir une chance de les envoyer au tanis. L'action n'est iamais répétitive et chaque nouveau match offre un véritable challenge.

En ce qui concerne la diversité des adversaires, c'est Barbarian II qui l'emporte largement. Tout au long de sa quête, le barbare devra affronter pas moins de vinat et un monstres, tous plus beaux les uns que les autres. Les concepteurs de ce magnifique programme n'ont certes pas manqué d'imagination en créant ces monstres fabuleux. On peut se débarrasser des premiers en s'agenouillant pour frapper avec-l'épée, mais, par la suite, il faut trouver la tactique qui convient à chaque créature. Là aussi. il ne saurait être question de frapper sans cesse car le timing est déterminant. Il faut impérativement tenir compte des séquences d'attaque de vos adversaires, car si vous frappez dans le vide, ils en profitent pour vous porter une série de coups et vous aurez bien du mal à reprendre le dessus. Le monstre le plus redoutable est sans doute le tigre qui rôde dans les cavernes du second niveau. Celui-ci vous attaque de deux manières différentes, à vous d'utiliser la parade qui convient. Son attaque est tellement rapide que vous ne vous tirerez d'affaire que si vous parvenez à anticiper. La moindre erreur est fatale car, contrairement aux autres monstres, il ne se contente pas de vous blesser. S'il vous touche, il vous renverse et se met immédiatement à vous dévorer, Lorsque vous le rencontrez, il est conseillé de prendre la fuite, quitte à devoir faire un large détour, mais encore faut-il qu'il vous en laisse le temps. Les



Barbarian II : un adversaire redoutable

combats se succèdent sans interruption, mais cela ne devient jamais répétitif grâce. à la grande variété de vos agresseurs.

Réalisme

Double Dragon est un bon ieu d'arcade, mais il est évident que le réalisme n'a pas été le principal souci de ses concenteurs. Ce combat de rue est aussi réaliste qu'un film de Stallone, mais on se laisse quand même prendre au ieu. Il est également difficile de parler de réalisme dans le cas de Barbarian II, compte tenu des monstres que I'on y rencontre, mais l'excellente animation apporte indiscutablement une certaine crédibilité aux combats. Lorsque le barbare prend un coup, il recule d'un pas, mais, lorsqu'il est dos au mur, il devra en encaisser toute une série avant de pouvoir reprendre l'offensive. Par moments, on tombe même dans l'hyperréalisme quand le barhare décapite un adversaire ou bien quand le saurien lui mange la tête. Un régal! La souplesse et la grande précision de l'animation apportent beaucoup de réalisme à

International Karate + . Le contrôle du personnage est irréprochable et, dès que l'on



parvient à maîtriser les différents mouvements, on s'y croirait vraiment. Et puis ce programme est fidèle à l'esprit de ce type

de compétition puisque les points accordés par l'arbibre sont fonction de la difficulté des coups qui sont portés.

Mais en ce domaine, c'est Punch Out qui est le plus convaincant. En effet, dans presque tous les programmes de combat, on peut se prendre une belle série de coups sans que cela affecte votre capacité de contre-attaque. Ici, quand on est sérieusement touché, on reste vulnérable pendant



Punch Out : suivez les conseils de l'entraîneur

un certain temps et il faut absolument esquiver les coups suivants, pour récupérer avant de pouvoir repartir à l'attaque. Et nuis, dans les autres programmes de ce challenge, on peut frapper sans arrêt sans montrer le moindre signe de fatique alors que, dans la réalité, il serait tout à fait impossible de tenir un tel rythme. Dans Punch Out, cela est rendu d'une manière très astucieuse : vous gagnez des cœurs ou des étoiles, chaque fois que vous touchez votre adversaire ou que vous évitez un de ses coups, et vous en perdez lorsque vous êtes touché ou quand vous frappez dans le vide. Vous ne pouvez lancer un uppercut que si vous avez une étoile, et si vous n'avez plus de cœur, vous ne pourrez plus frapper du tout pendant un certain temps. Cela est vraiment très convaincant et vous oblige à économiser vos forces et à ne frapper qu'à coup sûr. Autre détail réaliste : entre deux rounds, vous nouvez demander conseil à votre entraîneur sur la meilleure tactique à utiliser contre votre adversaire.

Options

Barbarian n'offre aucune option, mais l'aventure est suffisamment difficile pour yous garder devant votre écran pendant longtemps. Avant de commencer la partie. vous avez la possibilité de choisir entre le barbare et la princesse, mais comme ils se comportent de la même manière dans les combats, on ne peut pas considérer qu'il s'agisse vraiment d'une option. Double Dragon n'offre qu'une seule option, mais elle est très importante puisqu'elle vous permet de jouer à deux simultanément, ce qui est l'occasion de parties passionnantes. L'esprit du jeu consiste à jouer en équipe et à s'entraider pour progresser. Mais ce

Double Dragon : de passionnantes parties à deux...

qui est très bien, c'est que l'on peut frap-

per son partenaire. Cela donne des parties

très animées, surtout lorsque l'un des

iqueurs est maladroit ou bien quand il ne

résiste pas à la tentation de vous frapper

comme par accident. En revanche, on

regrettera que le niveau de difficulté soit le

même pour un ou deux joueurs. Punch Out

n'offre pas non plus d'options, mais on

appréciera la possibilité de reprendre une

nouvelle partie. En effet, un code s'inscrit

sur l'écran une fois que vous êtes sorti vain-

queur d'un circuit et il suffit de le rentrer

pour commencer au niveau suivant.

International Karate + offre un nombre incrovable d'options : tout est possible ou presque. L'ordinateur contrôle deux combattants lorsque vous jouez seul et un seul quand yous jouez à deux. Dans ce type de programme, il est toujours mieux de jouer à deux, mais ici, le troisième combattant contrôlé par l'ordinateur introduit un élément supplémentaire très intéressant. L'option la plus appréciable est celle qui vous permet de ralentir ou d'accélérer la vitesse de jeu, ce qui est fort rare dans ce type de programme. Vous pouvez avoir



Difficile d'avancer.

recours à la vitesse lente pour vous familiariser avec les différents mouvements. Vous pouvez aussi vous amuser à livrer un combat délirant à une vitesse hallucinante. Mais vous aurez bien du mal à tenir le coup face à l'ordinateur

A côté de ces deux options très importantes, vous disposez de nombreuses autres possibilités qui, bien qu'elles n'apportent rien au niveau de l'intérêt du combat, sont très amusantes. Par exemple, vous pouvez changer les couleurs du décor, faire passer un pacman derrière les combattants ou bien faire tomber le pantalon d'un de vos partenaires en plein combat.

Réalisation

Les versions 16 bits de Double Dragon sont honnêtes mais on pouvait espérer mieux. surtout de la part de Melbourne House qui nous avait habitués à des réalisations bien plus brillantes. Quant à la version C 64, elle est très décevante. En revanche. Punch Out. bénéficie d'une excellente réalisation avec de bons graphismes et une animation de qualité. l'une des meilleures sur la console Nintendo. Mais la palme revient indiscutablement à International Karate + et Barbarian II qui sont des petites merveilles. Il est très difficile de les départager car ils bénéficient tous deux d'une réalisation irréprochable, tant en ce qui concerne les versions. 8 bits que celles sur 16 bits. Graphisme. animation et bande sonore sont vraiment au top niveau. On peut accorder un léger avantage à Barbarian II pour la variété des décors et des monstres, mais son challenger offre l'avantage de présenter un grand nombre d'options.

International Karate + et Barbarian II sont deux grandes réussites. Le premier est classique et très technique, tandis que le second renouvelle le genre grâce à une

36 I 5 TILT: EMPOCHEZ LE MAGOT!

GAGNEZ 10 000 F EN BONS D'ACHATS

Du 30 mai au 28 juin, faites tourner le jackpot et décrochez l'un des 10 bons d'achat valables dans la boutique Shoot Again, 145, rue de Flandre 75019 PARIS.

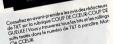
> l" PRIX: 1 bon d'achat de 3 000 F du 2^{ème} au 6^{ème} prix: 1 bon d'achat de 1 000 F du 7^{ème} au 10^{ème} prix: 1 bon d'achat de 500 F du 11^{ème} au 30^{ème} prix: un porte-clé TILT.

Mot-clé JACK

LES NEWS DU 36 15 TILT:









Plus de 2000 poles disponibles 24.H/24.H3 Clest possibile et c'est sur la rubrique POKN STOCK du possibile et c'est sur la rubrique POKN dans vos servicios de vivous enex quelques poles dans vos servicios de vivous enex quelques poles les meilleurs.plac.CLE POKN de vivous enex suprase pour les meilleurs.plac.CLE POKN de vivous enex que suprase pour les meilleurs.plac.CLE POKN de vivous enex que pour les meilleurs.plac.CLE POKN de vivous en contra de vivous en co

IL A GAGNE!



André Wozny (92), 20 ans, remporte l'AMIGA 500. offert par Commodore France.

CHALLENGE



International Karate + : une superbe réalisatio

approche arcade/aventure, tout en restant très intéressant au niveau du combat. Les amateurs du genre se doivent de posséder ces deux programmes dans leur ludothèque. Si vous avez une console Nintendo, là aussi pas d'hésitation. Punch Out est l'un des meilleurs jeux de combats qui existent. En revanche, Double Dragon fait mauvaise figure à côté de ses concurrents. C'est un programme agréable, mais on s'en lasse vite en raison de sa trop grande facilité. Du fait de la présence d'une option continue, on le termine dès la première partie et il perd alors une bonne partie de son intérêt. Les jeux de combats ont encore un bel avenir devant eux pour peu qu'il y ait un renouvellement du genre. Il existe actuellement



Un uppercut fulgurant.



Barbarian II: une réalisation exceptionnelle. un grand nombre de programmes de combats sur tous les formats et ils ne se distinguent pas toujours les uns des autres. Il n'y

a certainement plus de place sur le marché pour un enième programme de karaté. Mais il est toujours possible d'aller dans le sens d'un plus grand réalisme comme dans Punch Out, ou bien de renouveler le genre à la manière de Barbarian II. Alain Huydhues-Jacour

— Les meilleurs jeux de combat —

ST:
Barbarian, Barbarian II, International
Karate, International Karate + et Karate
Kid II.
Amiga:

Barbarian, International Karate + et Karate Kid II.

International Karate +, Exploding Fist, Barbarian, Barbarian II, Bangkock Knights.

Amstrad:

Exploding Fist et Barbarian.

Spectrum:

Exploding Fist Barbarian et The Way of the Spectrum of the Way of the Spectrum of the Way o

Exploding Fist, Barbarian et The Way of the tiger, Barbarian II.
PC:

Double Dragon.
Console Sega:
Double Dragon et Rocky.
Console Nintendo:
Punch Out et Kung Fu.



CREATION

Deluxe Paint III

Est-il encore besoin de présenter Deluxe Paint : le meilleur logiciel de dessin sur Amiga ? La version III offre de grandes facilités d'animation et de déformation en tous sens.

Cette troisème version de Deluxe Paint apporte de nombreuses améliorations et non des moindres: animation, utilisation du mode «halforite», écran oversean, ombrages et plus grande varifée des modes de brosses et de remplissages. L'adjonction d'une extension mémoire est quasi-indispensable et même avec un méga, certaines fonctions manquent de place dans les résolutions (Bevées. Le Programme travaille en cinq résolutions, depuis la basse résolution (320 x 200) isqu'à la haute (640 x 400), en passant par le mode «overscan» très utilie en vidéo. La palette



Différentes positions de la brosse animée.



La même sur un fond de côte marine.

dispose d'un registre de 2 à 32 couleurs et même 64 pour les Amiga qui acceptent le mode « halfbrite ». Le programme peut travailler sur deux écrans indépendants (seule limitation, la palette doit être la même). La présentation est similaire aux deux précédents logiciels de la gamme avec, à droite, le menu des fonctions de dessin de la palette et, en haut, une barre de menus déroulants gérant les images, les brosses. les modes. l'animation, les effets et les préférences. Deluxe Paint III propose bien sûr tous les outils de dessin habituels : brosses multiples (10), dessin à main levée en trait plein ou pointillé, spray au rendement paramétrable. droites, courbes, rectangles, cercles, ellipses, polygones, ces quatre dernières figures pouvant être vides ou pleines. On dispose, en outre, de

placez votre visage au centre. Vous pouvez le « protéger » en utilisant l'option « background » « fix « du meu refléts. Passez sur le second écran et chargez maintenant « eyesnose ». Sélectionnez l'acil qui vous convoint en en faisant une brosse, positionnez-le, puis faites une permutation hortoratiele pour obtein l'autre ceil. Passez maintenant au nez et continuez ainsi pour tous les éléments du visage. Vous obteindrez en quelques minutes, et à peu de frais, des visages très différents et très bien



Image constituée à partir de différents éléments du visage en stock sur la disquette.

vastes possibilités d'inclusion de texte, d'une loupe au grossissement variable (de 2 à 400 fois!), du dessin en miroir réglable et d'une grille. La palette est paramétrable avec possibilité de récupérer la palette d'un dessin ou d'une brosse, le cyclage des couleurs à l'affichage et/ou à la création. Les options d'effacement sont pratiques : l'appui sur le bouton gauche dessine et celui sur le droit efface (en fait dessine avec la couleur de fond) : elles sont complétées par les indispensables fonctions Undo et CLR. L'un des points les plus importants de Deluxe Paint III concerne la gestion des brosses. Toute portion d'image neut être capturée pour en faire une brosse que l'on pourra ensuite sauvegarder indépendamment. Les brosses disposent d'un menu extrêmement riche pour pratiquer toutes sortes de manipulations. Ainsi, on pourra modifier la taille sans autre limitation que la taille de l'écran. effectuer une permutation horizontale ou verticale, modifier les contours pour obtenir un effet d'ombrage ou d'irisation, les faire pivoter d'un angle quelconque, changer de couleur ou les déformer dans le sens horizontal ou vertical. Voici un exemple : si vous voulez créer un visage, chargez dans le premier écran les têtes (heads) contenues dans le dossier « face » du dossier « basse-résolution ». Choisissez le vôtre (homme ou femme) et faites-en une brosse en le délimitant. Effacez maintenant l'écran et

rendus, que vous pourrez d'ailleurs retravailler par la suite, si le cœur vous en dit. La disquette contient tous les éléments pour créer, outre des visages, des Aliens redoutables, une scène préhistorique ou africaine Passons maintenant à la perspective. Deluxe Paint III facilite grandement l'obtention de dessins en pseudo 3D. Une fois activé, vous pourrez incliner votre brosse dans les trois plans pour obtenir un effet de profondeur. L'anti-alias de niveau réglable pourra vous être alors fort utile pour améliorer le rendu des contours. Grâce à l'option « fillscreen », vous obtiendrez facilement sols. plafonds ou murs en perspective. La partie animation est, elle aussi, riche de possibilités. Commencez par définir le nombre d'images que contiendra votre séquence. Il ne vous reste plus qu'à dessiner chaque image en vous aidant des outils habituels et à observer l'animation obtenue en réglant, éventuellement, la vitesse de défilement. Pour les animations d'un objet, vous pouvez utiliser « animpainting » d'usage très simple et très pratique. Ce système permet la création automatique d'animations avec déplacements en deux ou trois dimensions, rotations, mouvements cycliques. Vous pouvez aussi faire appel aux brosses animées qui apportent un grand confort pour les créations plus complexes. Voici un exemple pour créer un vol de mouettes sur fond de paysage marin. Chargez tout d'abord le fond dans le dossier « tutorials ».



Quelques dinosaures en réserve...

puis chargez la brosse animée « oiseau ». La grande caractéristique de ces brosses animées est d'être constituées, non d'une seule image, mais d'une succession d'images réalisant un mouvement. Activez l'outil « droite », placez la brosse en haut à gauche de l'écran et déplacezla jusqu'en bas de l'écran, en appuvant simultanément sur le bouton gauche et sur la touche « Commodore ». L'animation se créera d'elle-même le long de la droite. La disquette contient, là encore, de nombreuses brosses animées convrant tout particulièrement le domaine de la mer. Rien ne vous empêche d'ailleurs de définir les vôtres, tant en ce qui concerne l'image elle-même que le nombre, la durée ou la direction du mouvement. Le



et leur inclusion dans le décor.

programme travaille en deux modes, normal plus rapide en posant pas de problèmes de mémoire lors de l'ajout d'animations complémentaires) ou compressé (permettant, lui, de gagner de l'espace mémoire et donc de faire des animatioss puis longues pour peu qu'elles ne contiement pas trop d'objets en mouvement). Le manuel (en anglais) est très didactique. Il vous guidera pas à pas depuis l'initation jusqu'à la maîtrise et les références fournies en fin d'ouvrage seront d'un grand securs pour les créations les plus fines. Un maître programme parvenant à combiner une puissance exceptionnelle à une grande facilité d'utilisation. (Disquette Electronic Arts, Aniga;) prix: n.c.).



2. recouvrement) et le déplacement au sein du

correction évoluées : déplacement ou effacement

d'un caractère, d'un mot, d'une ligne, placement

en début ou fin de texte, etc. De plus on peut

faire défiler vers le haut ou le bas et arrêter à

le curseur souris vers le haut ou le has de

loisir le défilement, simplement en positionnant

l'écran. Il travaille en mode insertion (de deux

types selon qu'un « return » en cours de liane

ligne suivante) et en mode recouvrement. Toutes

fait ou non passer le reste de la ligne sur la

les commandes sont doublées au clavier. Par

ailleurs, les macros permettent d'attribuer une

à concurrence de 4 095 frappes de touches et

touche (Shift, Alt, Ctrl, etc.)! L'enregistrement

modifier ensuite une définition grâce à l'éditeur

serez en mesure de faire cohabiter deux listings

sur l'écran, puis de passer de l'un à l'autre, de

définir la fenêtre d'affichage pour chacun d'eux

ou de comparer les deux fichiers automatiquement.

Cet éditeur permet en outre de charger un grand

approprié. Par le menu « écran d'état », vous

clies consécutifs et de huit redéfinitions par

des macros s'effectue très simplement en

« temps réel » et rien ne vous empêche de

signification différente à chaque touche du clavier,

code source. L'éditeur pleine page possède

toutes les fonctions de déplacement et de

GFA Assembleur

Le plus simple et le plus agréable des assembleurs sur ST. Nul besoin ici de sauver les sources intermédiaires. Tout est en mémoire. Il y a même, si on le désire, un débogueur.

Les langages évolués permettent aujourd'hui une programmation performante sur ST. Pourtant l'assembleur reste encore irremplaçable dans tous les cas où l'on a besoin de vitesse et/ou de gain de place. Aussi l'assembleur GFA était-il attendu avec impatience, en particulier par ceux qui ne parlent pas l'anglais (les deux principaux assembleurs, Metacomco V12 et Devpak 2, ne sont en effet toujours pas francisés). D'après la notice, il est destiné tout autant aux débutants qu'aux programmeurs confirmés. C'est en effet le cas. Mais que les débutants ne s'attendent pas à faire leurs premiers pas avec l'aide unique du manuel : s'il explique très bien comment s'en servir, il ne constitue en aucun cas un cours d'assembleur en général (absence de toute information sur les mnémoniques du 68000) et il vous faudra donc chercher ailleurs. Ceci étant précisé, voyons un peu ce qu'il nous propose. L'une des grandes nouveautés est qu'assembleur et éditeur figurent dans un même programme, ce qui évite un *certain nombre de manipulations. L'éditeur est original aussi à plus d'un titre. Tout d'abord, il contrôle immédiatement la syntaxe, ce qui facilite d'autant le contrôle des fautes de frappe De plus, les entrées (instruction assembleur et mode d'adressage) ne sont pas stockées en clair mais converties en codes (tokens) pour gagner

de la place. Mais rien ne vous empêche de travailler en ASCIII, pour récupérer, par exemple, un source écrit sous un autre assembleur. L'espace de travail est représenté par un écran vierge, avec juste une barre de menu permutable avec une autre. Le passage de l'une à l'autre s'éffectue très simplement par clic sur le bouton correspondant de la souris ou placement du curseur sur une flèche. Le penier menu give les orpérations sur disque, l'éditeur, les fonctions de blocs, la recherchermplacement, l'impression et l'assemblage proprement dit. Le second regroupe une louhorde programmable, le mode (insertion 1 ou

Coulor Control Control

Exemple de programme

Contrôle de l'éditeur. nombre de fichiers (même de types différents) et de les afficher l'un après l'autre. En réglant les paramètres de l'éditeur, vous pourrez changer la couleur de travail, l'extinction automatique de l'écran ou la sauvegarde automatique après un temps variable, ou le maintien de l'ancienne version lors de la sauvegarde d'un source modifié au même nom. Le menu « caractères spéciaux » de l'éditeur permet même d'accéder directement à certains caractères particuliers, difficiles à obtenir au clavier. Les fonctions de blocs autorisent la copie, le déplacement ou l'effacement de blocs, dans la même fenêtre ou une autre (il faut déclarer auparavant le bloc comme global). Les fonctions de recherche-remplacement sont complètes avec utilisation éventuelle des jokers « * » et «? ». Le menu d'impression propose un spooler de taille réglable, l'impression de tout ou

maintenant à l'assembleur proprement dit. Il dispose de nombreux pseudo-codes opératoires qui facilitent grandement l'écriture et la conception du programme. Ainsi on peut structure le programme, utiliser des macros (regroupement de plusieurs mnémoniques et pseudo-codes réalisant une fonction) avec paramètres de communication, intégrer des fichiers de source complets dans l'assemblage en

partie de listing, avec ou sans numéro. Passons

CREATION

cours effectuer un assemblage conditionnel ou répété, initialiser une zone de la mémoire, gérer les protocoles d'assemblages (pour connaître le code effectivement produit lors de l'utilisation des macros par exemple) ou utiliser des symboles relogeables ou absolus. Les fonctions de chaînes sont très proches du Basic avec « mid », « left », « right » ou « dup ». L'assemblage s'effectue normalement en deux passes avec possibilité de liste, de références croisées, de tables de symboles. Il peut produire, au choix. un programme directement exécutable ou un code objet et possède de nombreuses options d'optimisation du code, L'assemblage est rapide (700 lignes en 7 secondes) et il est possible d'assembler automatiquement en arrière-plan (mode pseudo-multitâches) pendant que l'on continue à programmer. Le programme obtenu peut d'ailleurs être chargé et testé directement. Le linker lui aussi en mémoire, est au format du C de Digital Research pour permettre la plus grande compatibilité. Il autorise la création de programmes, codes objet, fichiers IMG ou

absolus. Il est complété par un très utile gestionnaire de bibliothèques. Le déboqueur fourni, pouvant lui-aussi être chargé en mémoire simultanément, contient toutes les instructions nécessaires à une utilisation facile et efficace Outre les instructions de débogage proprement dites, il offre de nombreuses commandes de manipulation de la mémoire et gère les opérations sur disque. En conclusion, le GFA Assembleur allie un éditeur très performant, un assembleur nuissant disposant de pseudo-codes originaux. De plus, il est d'une utilisation très facile par la coexistence en mémoire de l'éditeur l'assembleur le linker et éventuellement, le débogueur, avec en plus la possibilité de tester le programme résultant sans quitter l'assembleur. Voilà qui change des autres (Metacomco V12 en particulier) où il faut à chaque étape charger l'outil (éditeur. assembleur, linker) et sauvegarder le code obtenu. Un grand bravo pour cette superbe réalisation. (Disquette Micro-Application prix: 600 F). Jacques Harbonn Emulcom permet de recevoir des programmes téléchangés à partir du serveur SMI et du futur serveur Atari funotocole CCETT qui permet de téléchanger pies de 5 Ko par mittule), mais aussi Ymodem et Xmodem, ce qui lui donne la capacité de communiquer de machine à machine ou avec un modem autre que celui du minitel. Pour ce faire, il dispose de plusieurs protocoles d'émission.



ZZ Com : définition des touches de fonction.

Quelques fonctions mains essentielles n'en sont

Emulcom 3.01 ZZ Com

Le minitel français est le modem le moins cher au monde. Un câble banal et ça marche! Toute l'affaire réside dans l'art de gérer le système. Voici deux logiciels pour ST.



ZZ Com: le minitel à la souris.

Deux émulateurs minitel pour Atan 5T ont vu le jour presque en même temps : une variante d'Emulcom, dotée du suffixe 3.01 et éditée par Atan soi-même, et 2Z Com, de Human Technologies. Tous deux, fonctionnent sur tous les types de ST, que l'écran soit couleur ou monochrome.

Emulcom: peu convaincant dans ses précédentes versions, est plutôt avé vers une précédentes versions, est plutôt avé vers une utilisation professionnelle : il présente de nombreuses fonctions et options. Ce foisonnement est probablement cause des lenteurs de l'affichage videotes à l'écran : les pages graphiques mettent deux à trois fois plus de temps à s'inscrite à l'écran que le mintel luiméme. De plus, la visualisation sur écran couleur, mais en noir et blane, est bin d'être parfaite : les tons de gris, traduisant les couleurs, sons publict mai réalisés.

A Fich Peter Opt. Con Hoden Proc Bios
Sauver pour un logiciel graphique
DOODLE) NEO 1/ 22 ROUGH 1
DEGAS PIST DEGAS PIZ DEGAS PIL
MIDERASMECTON MIDERASMEDICAM DEGAS POL
ING CHEN ING CHEN ING CHEN
Annuler Of
Roll on Rt. Sp. Co. Sul Sul Sul

Emulcom : format de sauvegarde.

Il est vrai que l'émulation par logiciel n'est pas entreprise facile, surtout lorsque l'on connaît la complexité des codes videotex. Les possibilités d'Emulcom n'en sont pas moins surprenantes. Il émule le minitel selon les procédures les plus diverses (1, 1B, 10, 10B pour les connaisseurs) et tous les modems, à condition qu'ils soient compatibles Haves (une norme très répandue). Si ce n'est pas le cas du vôtre, vous devez faire attention à bien le configurer et, de toutes facons, certaines fonctions your seront interdites. Plus prosaïguement, vous pouvez sauvegarder les pages minitel. Quoi de plus normal, me direz-vous. Tout à fait d'accord. C'est le nombre de formats qui fait la différence : Le Rédacteur, 1st Word, Word Plus, Neochrome, ZZ Rough, Degas Elite (toutes résolutions). Doodle et même en format IMG (le format de GEM). Si avec ca, yous ne trouvez pas votre bonheur!



François Julienne

Rambo . The great escape Top Gun . Pour C64 **SPECTRUM AMSTRAD Pour AMSTRAD** En cassette En disquette Platoon Miami Vice

les meilleurs logiciels sont à Conforama

Disponibles dans les boutiques micro des magasins.

CONFORAMA Le pays où la vie est moins chère.

JUSQU', 30 JUIL. 19

S.O.S AVENTURE





Lords of the Rising Sun*

AMIGA

Le Japon médiéval avec ses samouraïs, ses armées hétéroclites et son impétuosité est une source inépuisable d'inspiration pour les créateurs de vargames. Lords of the Rising Sun narre la lutte des seigneurs pour devenir le Shogun. Entrecoupé de séquences d'action, il constitue une bonne initiation au genre.

Cinemaware

Les Seigneurs du soleil levent », tout une historie. Ces mots viocquent les sanglantes luttes intestines des nobles japonais dont la soif de pouvoir tend vers in seal objectif : devent le Shogun Dans cet emptre médiéval, l'intrigue, la fourberie et l'ambition côciorie les sens aigu de l'Inonueur, in fédiré et le prestige du clan familial. Ce mélange explosif donne à l'histoire une richesse qui fait le bonheur des historiens, romanciers et féalisateurs de films. Les créateurs de Chremaware not pas résisté (on les comprend) à la tentation de puiser dans ce «réseroir » historieu. Le résultate et un leu de stra-

ségie/action avec comme toile de fond les risières et-les bambous de ce suprebe et fascinant pays. L'action de Lords of the fising Sun se passe dans le Japon du XIII sélèce. Le tout puissant clan Tlara domine l'empire mais une rébellion se forme sous l'impulsion des Fères Minantos t'Orottome et Vos-hitsune. Tous deux veulent venger leur père, mort de la main d'un Taira et briguent la place de Shogun. Vous campez le rolé d'un des frères Minamoto solon que vous préféres jour avec touts les séquences d'arcade intégrées d'office (Voritomo) ou en option, avec la dispartition du ning (Voshitsune).

Une fois votre personnage choisi, vous voilà engagé dans une guerre triangulaire qui vous oppose à l'ains et à votre frère! Les ronins, des vassaux à la solde de chaque seigneur, font également partie de la fête. La victoire passe par la capture de tous les châteaux à l'exception du palais impérial, et les monastères.



La carte: votre terrain principal d'action.

Et si le cœur vous en dit, retrouvez les quatre éléments royaux : le parchemin sacré, l'épée sacrée, le temple Hachiman et... une princesse! Pour comprendre l'intérêt de cette quête, sachez que la possession d'un de ces objets accroît vos dons de lea-

der.

En début de partie, vous avez la possibilité de vous mettre immédiatement en campagne ou de louer secrètement un ninja pour tuer un de vos ennemis. Vous ne pouvez faire appel à un ninja que trois fois dans une partie. Attention! l'utilisation d'un ninja



est un acte déshonorant et tout échec de sa part vous oblige à faire sespulàus (saticide janonais). Le jeu démanre vraiment quand on accède à la carte du Japon. This défaillée, cette carte vous donne la position de toutes kis troupes amises ou ennemises et usus déplacements. Plusieurs options sont disponibles à ce sade. Par exemple, vous pouvez évaluer vos forces et celles de vos ennemis ou encore déplacer vos troupes en tenant compte des apriluides de vos généraux (leedership, combat au sabre, tir à l'arc, etc.) Sachez ou ce so attitudes évoluter en fonction de



Evaluation des forces amies.

vos résultats et sont transférables d'un général à l'autre. Pendant toute la durée de la partie, vous devez défendre vos positions, en conquérir de nouvelles, faire des alliances, combattre vos ennemis, vous déplacer à pied ou par bateau. Berf, faire la guerre et vous pouvez, si vous le désirez, intervenir dans les combats ou les rencontres pour mener vos hommes à la victoire... ou à la défaite. En bon chef, ménagez vos troups et laissez-les s'abriter dans des châteaux amis pour se reposer ou ernôler de nouvelles recrues. Lords of the filians Sun ne serait la



Carte générale du territoire à explorer.

Carte générale du territoire

lons l'utilisation de deux lecteurs de disquettes!).

Voilà qui handicape sérieusement l'avenir d'un

excellent produit. Dommage. Dany Boolauck

C'est ainsi abîmé que vous

débuterez l'enquête du deuxième

volet de cette palpitante série noire.

Mindscape. Programmation: Icom.

Réveil douloureux dans une chambre d'hôtel.



Intérêt

Granhisme

Animation

Bruitage

ne marche qu'avec 1 Mo de Ram (et nous conseil-



La séquence « ninja ».

qu'un beau wargame entièrement graphique s'il n'y avait pas ces séquences animées et d'arcade propres aux produits Cinemaware! Les séquences animées illustrent les combats que vous avez choisi de mener à bien vous-même. Vous pouvez diriger les archers et les samouraïs, lancer l'ordre d'attaque, de retraite ou de poursuite des fuvards. Les séquences d'arcade sont superbes mais difficiles. Celle du ninia en est la meilleure illustration. Vous devez dévier, à l'aide d'un sabre, les shurikens du ninja pavé par un de vos ennemis. Autre exemple, celle du siège d'un château ennemi où vous dirigez votre hardi samouraï qui doit se battre et conquérir les lieux wood borgestondo pelated too a conferm as ment d'action, il constitue une bonne in

Cinemaware.

« Les Seigneurs du soleil levant », tout une histoire! Ces mots évoquent les sanglantes luttes intestines des nobles japonais dont la soif de pouvoir tend vers un seul obiectif : devenir le Shogun, Dans cet empire médiéval, l'intrigue, la fourberie et l'ambition côtoient le sens aigu de l'honneur, la fidélité et le prestige du clan familial. Ce mélange explosif donne à l'histoire une richesse qui fait le bonheur des historiens, romanciers et réalisateurs de films. Les créateurs de Cinemaware n'ont pas résisté (on les comprend) à la tentation de puiser dans ce « réservoir » historique. Le résultat est un jeu de straLes amateurs de feutres mous et d'impers crasseux (style Mike Hammer) seront gâtés avec ce logiciel. Recréant avec brio l'atmosphère propre aux films noirs des années cinquante, Déjà vu II s'inscrit comme la suite de Déià vu qui avait connu un franc succès sur Mac. En résumé, sachez que le meurtre du truand Joey Siegel, dont vous aviez été injustement accusé (voir Pringu), continue à être pour vous source d'enni bev était, en effet. le bras droit d'un des parrains de la mafia de Las Vegas, Tony Malone. La disparition de Siegel n'a visiblement pas plu à Malone. Son chagrin est d'autant plus grand, qu'avant sa disparition. Sie-



Chaque détail a son importance.



<u>Dējā vu ll</u> Comme tout truand qui se respecte. Malone décide de faire « porter le chapeau » à quelqu'un. Aussi, il vous fait enlever par ses hommes de main, vous Détective, un métier passionnant fait copieusement tabasser et vous intime l'ordre de mais lourd de périls! La pègre n'est retrouver le magot dans le délai d'une semaine. L'un pas tendre et pourrait bien de ses gorilles veillera à ce que vous ne vous fastransformer votre tête en pizza! siez pas « la belle ».

Après le passage à tabac, c'est dans une sordide les indices qui vous permettront de progresser. pouvez collecter les multiples objets qui sont dispermême vérifier ce que contiennent les obiets que vous



chambre d'hôtel (plus précisément dans une salle de bains) que vous reprenez conscience. La mémoire vous revient lentement. Il ne vous reste plus qu'à mettre vos dons de détective au service de Malone la « racaille », votre vie en dépend. Dans un premier temps, vous devez inspecter tous les coins et les recoins de la chambre afin d'y trouver N'oubliez pas de vous habiller (votre pantalon est dans la salle de bains), car vous vous feriez rapidement expulser de l'hôtel puis arrêter par un agent. Le logiciel utilise avec brio, l'interface Gem, c'est, en effet, grâce à des systèmes de fenêtres que vous sés dans le décor. En cliquant directement sur l'objet convoité, vous pouvez le mettre dans une fenêtre qui indiquera qu'il est en votre possession. Un peu à la manière d'une poupée gigogne, vous pouvez



Les contrôleurs ne sont pas sympas dans le monde de Déjà Vu II.



duire une pièce dans la machine à sous et en tirant le manche de l'appareil. Pour chacune des étapes. il vous suffit de désigner l'objet qui vous intéresse, puis de choisir l'option (examine, open, opérate, hit, etc.) et de voir aussitôt une animation illustrer l'action en cours. Les programmeurs semblent avoir prévu un nombre considérable d'actions, ce qui donne au jeu un très grand réalisme : casser des vitres, des bouteilles s'avère réalisable. Vous pouvez, si vous êtes énervé, aller jusqu'à vous cogner vous-même. Le programme commente alors ironiquement vos actions. Le monde de Déja vu II comporte



Le désert et la mort autour de la ville

un grand nombre de lieux. Ainsi, veillez à ne pas vous perdre dans les sables du désert qui entourent Las Vegas ou à ne pas traverser les voies ferrées dans la gare de la ville (vous risquez d'être écrasé). Les graphismes de ce programme sont agréables sans être exceptionnels, on peut apprécier particulièrement leur souci du détail qui permet d'identifier rapidement les différents objets affichés. D'ingénieuses petites animations viennent ponctuer l'action (les rideaux de la baignoire coulissent, les trains avancent, des vautours volent dans le désert). Pour clore le tout, des bruitages digitalisés renforcent l'atmosphère (cris du chef de gare, bris de verre quand vous cassez une bouteille). En définitive, Déja un II est un excellent logiciel, pourvu d'une bonne cohérence et d'un grand réalisme dans les actions qu'il permet. Notre seul grand regret est qu'il ne soit pas traduit en français, car l'argot américain n'est pas toujours facile à maîtriser. (Disquette Mindscape)

TypeIntérêt	avent
Graphisme	****
Animation	***
Bruitage	****
Prix	

Las Vegas : enfer du jeu et du dollar!



Observez bien chaque croupier.

portez : ce qui a pour effet d'ouvrir une nouvelle petite fenêtre où apparaissent graphiquement de nouveaux obiets (ainsi dans la poche de votre pantalon se trouve un portefeuille que vous pouvez examiner). Les actions, pour l'essentiel, peuvent être faites par l'intermédiaire de la souris grâce à un jeu d'icônes. Seuls les dialogues avec les autres personnages nécessitent des entrées au clavier. L'univers dans lequel vous place le programme est extrêmement cohérent. Vous pouvez, en effet, déplacer certains objets en les saisissant directement à la souris. C'est avec la même facilité qu'il vous est permis d'utiliser un objet. Faites-en l'expérience dans le casino de l'hôtel, en ouvrant votre portefeuille pour intro-



COMMODORE 64

A mi-chemin entre le jeu de rôle style Donjons et Dragons et le jeu d'action Hillsfar est facile à prendre en main : il convient bien à ceux qui débutent dans le jeu d'aventure. Grâce aux séquences d'action. l'intérêt ne faiblit jamais. Un coup de chapeau pour le graphisme convaincant sur ST.

SSI. Programmation: Kirk Fitzgerald et Ethan Grimes; graphismes: Joseph Hewitt et Maurine Starkey.

Ce jeu de rôle et d'action appartient à l'importante série des Advanced Dungeons et Dragons de SSI. Mais pour cette fois, il n'est pas question d'un classique jeu de rôle sur carte. Hillsfar nous propose une partie aux scènes très variées. Votre quête va, en effet, se mener en de multiples étapes. Il y a tout d'abord les voyages que vous effectuez à cheval entre les différents lieux mentionnés sur une très belle carte écran. Montrée en vue latérale, le héros galope à plus ou moins grande vitesse, saute par-dessus les obstacles ou se baisse pour éviter des projectiles. Plus loin, lorsqu'il atteint son but, il va, soit visiter un labyrinthe, soit glaner des informations auprès de personnages variés, soit encore, et c'est la phase maî-



Carte générale du territoire à explorer.

S.O.S AVENTURE



Visite à la taverne.

Hillsfor est un bon ieu de rôle/action, très facile à

prendre en main et surtout très varié dans ses mis-

sions. Le terrain de manœuvre est vaste et la pro-

gression lente mais très logique de votre pouvoir et

de vos ambitions est particulièrement passionnante.

Il ne s'agit plus ici de partir vers un but bien précis

dès le début du jeu, mais plutôt de déambuler dans

la cité pour y « travailler son style ». Le jeu dévoile

alors peu à peu toutes ses possibilités et il v a de

quoi faire! On note malgré tout une certaine irré-

gularité dans la qualité des diverses scènes. Si les

épreuves de tir sont, par exemple, très prenantes,

les combats dans l'arène sont bien trop simplistes.

Même chose en ce qui concerne la course-poursuite

L'épreuve de course à cheval permet de relier les points stratégiques du jeu

tresse du jeu, visiter de fond en comble la cité d'Hilsfar. Ici, la représentation graphique de l'écran de jeu affiche une vue frontale 3D de la rue visitée (style Bard's Tole) et struot une caret terfonin de la cité. Manife au joyatich, le personnage doit visiter au plus vite la vingatine de leux que recouve la ville. Au nord-est, une épreuve de tit à l'arc lui permettra de gagner de l'or et des points d'expérience. Plus à l'ouest, il se battra dans l'arbin d'ant de toujours parfaire so formation. Il collèctere de l'or dans des labyrinthes multiples et tâchera enfin de rencontre le chef de sa - guild » pour prendre connaissance de sa quête...



nraune de tir



Choix d'un outil pour crocheter les serrures.



Combat dans l'arène.



Exploration des labyrinthes.

dans les labytinthes, une fipreuve qui fait davantage appel à la chance qu'à la loglque. Par contre, les voleurs auront tout le plaisir de crocheter des ser-rures à l'aled de multiples passes de formes 'différentes, une épreuve très originale où l'expérence a variament son mot à die. En conclusion, un jeu de role/action très diversifié que sauvent finalement l'ampleur, la continuité et la difficulté de sa quête.

Oliver Hautfeuille.

Туре	rôle et acti
Intérêt	
Graphisme	***
Animation	***
Bruitage	**
Langue	ang
Prix	



Saï Faï, la compagne de Raven, a été enlevée par les Protozorqs.

a été enlevée par les Protozorq Pour la tirer de leurs griffes, Raven doit subir cinq épreuves Un système de jeu attrayant, servi par un dessin agréable, rend la mission passionnante. Une réussite incontestable!

Exxos. Conception: Arbeit Von Spacekraft; programmation: Patrick Dublanchet; graphismes: Michel Rho.

Sur terre... ou ailleurs, les Tuners, doués d'extraordinaires pouvoirs mentaux, règnent sur une civilisation post-nucléaire. Ils façonnent le monde des Normaux qui les haïssent d'où la nécessité, pour ces



Le début des épreuves : vous avez une heure pour trouver les cinq crânes et devenir Divo.



Le lasso vous sera utile ici.



A droite : les icônes de commandes.

mutants PSY, de vivre dans l'ombre. Les Tuners ne sort pas seuls, d'autres mutants existent : les Protozores. Mais ces demiers sont moins chanceux car les radiations en ont fait des monstres. Dangereux, ils le sont, surtout depuis que leur Dieu Zorg est de retour... le Livre des Origines l'a prédit. Cet événement déclenche une sorte de guerre sainte dont les Normaux font les frais. L'historice de Kult commence au moment où deux jeunes Tuners, Raven et son amis Est 76, arrivent en plein millieu d'un massacre. Aut cours de l'affrontement qui s'ensuit, Sa' l'ard s'el enviele. Raven se met aussitôt à as recherche et termine sa poursuite dans le Temple des Protozores, Pour retrouver sa compagne et neu-



traliser le chef des Protozorgs, Raven doit se faire

admettre dans les lieux secrets du Temple en pas-

sant les épreuves de Deilos. Chaque épreuve (il u

en a cinq en tout) vous rapporte un crâne de Vort.

Raven, ainsi que quatre autres « aspirants » ont une



Rampez sur la toile d'araianée.



Un crâne se trouve dans cette pièce,

plètement fermées. Empruntez une des petites portes situées à gauche ou à droite (attention ! les grandes nortes doivent rester fermées). Derrière cette petite porte, se trouve une statue de Croisé. Montez sur la marche placée à la base de la statue et insérez le couteau dans la fente située à la place du cœur du Croisé. Empruntez le passage secret ainsi mis à jour et plongez la main dans le trou nauséabond. Votre premier crâne est dans la poche! Pour la salle du Pendu, c'est un peu plus compliqué. Utilisez d'abord votre pouvoir d'hyper-vision car l'obscurité est totale dans cette pièce. Vous u vouez un prisonnier, avec une corde au cou, debout sur une plate-forme qui surplombe un trou noir. Transformez-vous en mouche grâce à vos superpouvoirs et volez vers la plate-forme. Attaquez le prisonnier libérez-le (il tombe) et actionnez le levier la plate-forme se plie laissant apparaître un creux dans lequel se trouve un crâne ! Pour la salle « De profundis », ie ne vous aide pas ; c'est trop facile (il yous faut la corde). Quant à la salle des Jumeaux. sachez que les plus malins trouveront un dé s'ils possèdent un gobelet et savent s'en servir. Le dé sert à ouvrir une porte de la pièce. Voilà, je pense que cela est suffisant pour vous mettre le pied à l'étrier. ie vous laisse le soin de retrouver Saï Faï et d'autres Tuners. En outre, sachez que votre énergie PSY n'est pas illimitée. N'hésitez pas non plus à interroger (ou attaquer puis fouiller) les aspirants et faites des échanges d'objets avec eux ou avec l'Echangeur. Pour conclure, je ne dirai qu'une chose : j'ai hâte de finir cet article pour me remettre à jouer! Ce jeu d'aventure de difficulté moyenne est prenant malgré une interactivité un peu trop « dirigée » (système de choix d'actions). Quant à l'aspect technique, les graphismes et l'environnement sonore sont irréprochables! A signaler également: l'excellent sustème de jeu à la Dungeon Master. Décidément, Exxos a dû veiller au grain pour que ses adorateurs nous offrent le meilleur d'eux-mêmes!

Dany Boolauck __ aventure graphique

 Type
 aventure graphique

 Intérêt
 16

 Graphisme

 Animation

 Bruitage

 Prix
 C

36-15 TILT

NOUVEAU!

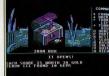
ZARMO répond à toutes vos questions sur la musique assistée par ordinateur. Mot-clé MUZIK

SOS AVENTURE

Might and Magic

Joueurs pointilleux, qui exigez l'authentique Donion et Dragon, ce soft est pour vous.

- rôle, vue 3D frontale: type * * * * : graphisme
 - : animation + : beuitage anglais : langue C: prix



Zombi

Tout juste acceptable Zombi ne peut captiver que les inconditionnels pas trop difficiles.

- aventure : type 11 : intérêt * * * : graphisme
 - * * * : animation * * * * : bruitage C: prix



Y'S

Enquêtes et combats. animation bien léchée. un excellent jeu de rôle pour la console Sega. ieu de rôle animé : type

- * * * * : graphisme * * * * : animation
- * * * * * : bruitage C: prix

The Legend of Black Silver Classique et complexe.

l'intrigue est pourtant facilement appréhendée par les plus novices aventure/rôle : tvpe

* * * * : graphisme - · animation * * : bruitage

anglais : langue B: prix

War in Middle Earth

Graphismes et animations renouvellent entièrement ce jeu qui, sur huit bits était déjà remarquable

* * * * (PC * *): bruitage

aventure et wargame : type 15 : intérêt * * * * : graphisme * * * * : animation anglais : langue



Might and Magic a déjà été testé sur Apple II (Tilt n° 50, page 115). Mais même si la version PC étudiée ici est très semblable à sa consœur sur Apple, il nous semble utile d'insister à nouveau sur les deux atouts essentiels de ce ieu de rôle : son scrupuleux respect des règles du Donion et tiels de ce jeu de rôle: son scrupuleux respect des règles du Donjon et Dragon et sa maniabilité exemplaire. En effet, pour une représentation graphique des plus dépouillées, mais qui traduit bien quand même le che-minement 3D de l'équipé. Might and Magic reste très performant au niveau de la logique du jeu de rôle. Manié directement au clavier par une succession de touches très bien concues. l'aventure offre un scénario complexe mais dont toutes les ficelles s'expliquent d'elles mêmes au cours de la mais dont toutes les Ricelles s'expliquent d'elles-memes au cours de la partie. L'enchaînement des menus et sous-menus, lors des combats ou du commerce par exemple, est toujours très logique. Bien que rédigés en anglais, les tableaux qui définissent à l'écran les ordres possibles rendent le programme accessible, tout aussi bien aux plus novices du genre qu'aux mages confirmés. La notice est très claire et tout un bloc de cartes vierges permet de tracer très vite le plan des lieux visités. Un soft intelligent.
(Disquette New World Computing pour PC).

Olivier Hautefeuille

Les zombis ont envahi la ville mais vous êtes parvenu à vous poser en hélicoptère sur le toit d'un supermarché. Vous contrôlez tour à tour l'un de vos quatre personnages. Seules des actions concertées vous permettront vos quatre personnages. Seues des activos controlles de la souris. de venir à bout de cette aventure. Le jeu se joue intégralement à la souris. Explorez soigneusement chaque pièce en récupérant les objets qui s'y trou-vent et en ouvrant tous les placards et toutes les armoires. Certains zombis ont réussi à rentrer dans le supermarché. Si l'un d'eux se trouve à proximité, il attaquera votre personnage au bout de huit secondes. Les combats sont très simplifiés, se bornant à cliquer sur le zombi dans le combat à mains nues ou à utiliser une des armes récupérées (hache, arme à feu, ou autre objet lourd). Vous devrez surveiller la force, la santé et l'énergie de vos personnages et au besoin vous reposer, vous alimenter ou vous spigner. Les graphismes sont corrects mals n'occupent qu'une toute petite partie de l'écran. Une agréable musique se poursuit tout au long du jeu et quelques actions s'accompagnent de bruitages digitalisés. Ce petit jeu d'aventure risque de laisser sur leur faim les passionnés du genre. (Dis-Jacques Harbonn quette Uhi nour ST

Ce nouveau jeu de rôle animé sur la console Sega est sans doute le meilleur de la série. Vous devez retrouver six livres sacrés pour sauver le royaume de Y's de l'emprise d'un sorcier maléfique. Votre quête commence dans la ville de Minea. Tout d'abord vous devez obtenir des renseignements en écoutant les habitants et vous procurer des armes. Ensuite, vous partez explorer le royaume où, de cavernes en châteaux, vous découvrez de nombreux trésors. Mais bien sûr, vous devez affronter de redoutavrez de nombreux tresors. Mais olen sur, vous devez auronter de redouta-bles adversaires. Les premiers combats exigent beaucoup d'habileté, mais après quelques victoires, vous gagnerez des points de force et d'expérience et la lutte deviendra moins inégale. Le point fort de ce programme réside dans le fait qu'il respecte bien l'esprit du genre tout en laissant une place importante à l'action. De plus, Y's bénéficie d'une réalisation de qualité : des graphismes soignés et une bonne animation. Votre quête sera longue et difficile mais vous avez la possibilité de sauvegarder cinq positions sur la cartouche grâce à la présence d'une pile. Un excellent jeu de rôle dans la lignée de Faery Tale. (Cartouche Sega pour console Sega). Alain



Attention, les trois versions seize bits de War In Middle Earth, que nous présentons ici, n'ont rien à voir avec les versions C 64, Spectrum et CPC testées dans Tilt n° 64 et n° 66. Sur Amigo, Atari ST ou PC, l'aventure de Frodon et de la Compagnie est bien plus complexe. En fait, à la partie sur carte disponible sur huit bits s'ajoute une phase de jeu « vue latérale » où les sprites animés vont rencontrer des personnages, discuter avec eux ou glaner des armes, des indices, etc. On passe alors sans cesse de la vue « carte » à la vue « action », ce qui dédouble la stratégie et donc l'intérêt de l'aventure. Plus encore, les graphismes sont vraiment très réussis et les fans de Tolkien retrouveront avec plaisir l'ambiance jamais égalée du très fameux Seigneur des Anneaux. Des trois versions ici testées, c'est l'adaptation sur Amiga qui remporte la palme d'or. Les graphismes y sont aussi fins que sur ST mais la musique et les bruitages donnent très nette-ment l'avantage à la machine Commodore. Pour le PC, le résultat est convaincant, surtout du fait de la maniabilité du jeu. Un bon soft pour conclure, à mi-chemin entre l'aventure et le wargame. (Disquette Melbourne House, versions ST, Amiga et PC)

en aiguille, l'intrique se dévoile. Voici un soft classique mais tout à la fois

complexe et accessible aux novices du genre. C'est rare dans ce domaine.

Une bonne occasion de s'initier pour les débutants. (Disquette Epyx pour C 64)
Olivier Hautefeuille

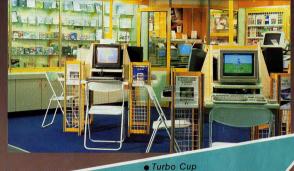








les meilleurs logiciels sont à Conforama



Space Racer Mach3 • Turbo

Pour AMSTRAD THOMSON En cassette

Disponibles

boutiques micro

des magasins.

dans les

5.25 ou 3.5 AMIGA ATARI AMSTRAD THOMSON En disquette

Pour PC

Le pays où la vie est moins chère.



Message in a bottle

Aide finale Dungeon Master niveaux 13 et 14

Nous allons aujourd'hui vous donner les movens de finir ce remarauable ieu de rôle au'est Dungeon Master. Vous aviez terminé le mois dernier les niveaux 7 et 12 en prepant le moins de risques possibles grâce à une série d'allerretour. Le chemin que nous vous proposons ici ne suit pas non plus la progression logique mais c'est de loin le plus sûr. Rendez-vous à l'escalier des sauelettes et descendez directement au 14° niveau. Ouvrez la porte grâce à la clé que vous avez récupérée précédemment. Vous allez vous retrouver dans un long couloir avec un levier à son extrémité. Ce levier libère un passage dans une grande salle où se cache un seul monstre, mais quel monstre! Il s'agit, en effet, d'un gigantesque dragon au souffle particulièrement destructeur. N'espérez pas le combattre en face à face classique car nous seriez certain d'u laisser la vie. Tout au fond de la salle à droite se trouve, derrière un pilier. un escalier menant au 13e niveau. Rendez-vous y en vous laissant poursuivre par le dragon (mais sans au'il ne vous rattrape et en évitant les boules de feu qu'il pourrait vous lancer). Montez l'escalier. Vous voilà à l'abri. Faites boire quelques potions de force à vos guerriers et protégez votre équipe contre les dégâts de feu (par sort ou baguette magique). Redessendez maintenant l'escalier. Si le dragon vous fait face, remontez immédiatement. Dans le cas contraire, frappez-le rapidement et remontez des qu'il se tourne vers vous. Vous pourrez ainsi le combattre sans trop de danger. Vous pourrez aussi utiliser avec profile se foles de polison auquel ce monstre semble parti-culièrement sensible.

culièrement sensible. Lorsque vous l'aurez enfin vaincu, récupérez les steaks de dragon au fort pouvoir énergéfique. Vous pourrez ensuite explorer à loisir la grande solle du 14 niveau. Vous y découvrirez de nombreux objets utiles, en particulier des piès de de la utiles, en particulier des piès de de la utile et surtout une clé qui se trouve sous un tas de cendre. Cette clé ua vous permettre d'ouvrir le passoage aui se trouve à l'est.

Si vous voulez reprendre ultérieu-

rement l'exploration des niveaux

précédents, il est indispensable de sauvegarder maintenant car bientôt tous les accès aux niveaux supérieurs vont être bloqués en dehors de l'escalier reliant les 13e et 14º niveaux. Une fois la porte ouverte, vous trouverez une gemme enchâssée dans une matière indestructible. Il n'existe au'une seule méthode pour récupérer la gemme et donner pleine puissance au Firestaff. Lancez le sort ZO KATH RA. Il crée une pierre que vous allez prendre et appliquer sur la gemme, ce qui la libère. Appliquez maintenant l'extrémité du Firestaff sur la gemme qui va alors se fixer automatiquement dessus et lui conférer pleins pouvoirs (sorts d'attaque, barrière magique de protection contre les attaques au corps à corps et surtout « fuse », seul moyen de vaincre réellement Lord Chaos). La porte à proximité s'ouvre en mettant une pièce dans le monnayeur. Elle donne accès, à une niche de résurrection dont vous risquez fort d'avoir besoin par la suite.

Dès que vous quitterez la salle de la gemme, un interrupteur au sol incontournable refermera l'accès à la niche de résurrection, ce qui vous obligera à dépenser une pièce pour chaque entrée.

Prenez maintenant l'escaller qui mène au 13 mieau. Différents lu monstres vous y attendent de pied forme. Vous y rencontrerez des p démons de feu aux attaques le redoutables, des monstres de le flammes gardiens (immobiles) et gustrout Lord Chaos. Il faut q'abord vous débarrasser des idémons de feu. Protêeez-vous

contre les attaques de feu et filez à l'extrême nord-est où vous trounerez une netite salle à deux entrées. Ouvrez la porte et comhattez le démon qui s'y trouve en vous aidant du Firestaff (inépuisable) et éventuellement des cubes ou de l'anneau qui gèlent la vie Refermez la porte et récupérez les objets, en particulier le lanceur de boules de feu. Il ne vous reste plus au'à sortir prudemment de cette nièce et à attirer un à un les autres démons, en évitant de vous faire coincer dans la grande salle. Les portes de la petite salle résistent aux houles de feu les plus puissantes. Vous pourrez donc détruire les démons en vous protégeant. dès que le besoin s'en fait sentir, en refermant la porte. Prenez garde cependant car Lord Chaos peut, lui, parfaitement ouvrir les portes. Lorsque vous aurez détruit tous les démons, préparez-vous au redoutable combat final contre Lord Chaos lui-même Donnez le Firestaff au membre le plus puissant de votre équipe (celui qui a le plus de points de vie). Allégezvous au maximum en vous débarrassant des coffres et autres obiets encombrants désormais inutiles. Vous devez pouvoir vous déplacer à pleine vitesse pour avoir quelque chance. Protégez-vous maintenant contre le feu et les attaques magiques. Lord Chaos est insensible à tout type d'attaques, qu'elles soient magiques ou à l'arme blanche. La seule manière d'en venir à bout est de fusionner son âme avec celle de Lord Librasulus (celui aui vous a confié la mission au départ) grâce au sort « fuse » du Firestaff.

Le principal problème, outre ses attaques surpuissantes, est qu'il va toujours réussir à s'échapper à temps, à moins que vous ne réussissiez à le coincer. Amenezle prudemment à proximité des piliers et créez quelques fluxcages autour de lui. Lord Chaos peut sortir sans problème des fluxcages mais par contre ne peut pas rentrer dans l'un d'eux. Dès que vous aurez bloqué toutes ses issues, lancez le sort « fuse » et vous aurez le plaisir de voir l'abominable magicien noir se transformer en un paisible Lord Librasu-

lus!
Nul doufe que ce jeu de rôle hors
pair vous aura passionné tout au
long de la quête. Vous allez d'ailleurs bientôt pouvoir vous replonger dans cette ambiance fantastique car le second volet doit sortir incessament.

Jacques Harbonn

Last Ninja

A la suite de la publication de la solution de Last Ninia II nous quez été nombreux à nous réclamer celle du nremier énisade. Nous avions hésité à vous la donner car ce programme est assez ancien. Mais il est important de remarquer que Last Ninja suscite encore un grand intérêt, glors que l'on considère généralement que les jeux ont une durée de vie très courte. Cela tend à prouver que lorsqu'un jeu est aussi réussi que celui-ci, il devient un classique incontournable et les nouveaux joueurs le découvrent avec plaisir Last Ninia est l'un des meilleurs programmes d'arcade/aventure et il n'a nas pris une ride. Si vous ne le connaissez pas encore, ne le ratez pas. Une version ST devrait sortir très prochainement (je sais, ça fait plus d'un an qu'elle est annoncée et que nous l'attendons d'un jour à l'autre).

Niveau 1

Dans ce premier niveau, votre objectif est de trouver tous les obiets répartis dans les différents tableaux. Il v a de nombreuses armes Isabre, shurikens, nunchukas et une bombe fumigène), ginsi que deux objets indispensables par la suite : la bourse et la clef. N'oubliez pas non plus de ramasser la pomme qui vous permet d'obtenir une vie supplémentaire. Une fois en possession de tous ces obiets vous pouvez aller vers la sortie qui est gardée nor le dragon de pierre. N'essavez pas de passer tout de suite si vous ne voulez pas qu'il vous transforme en barbecue d'un seul jet de flamme. Prenez la bombe et lancez-la vers le monstre et, dès qu'elle touche le sol, passez sans perdre de temps.

Niveau 2

Ramasses la dent qui se trouve au pied du lion de piere. Gordez-le en main et allez contre la folisie en sustant audessus des creasses (attention, il faut étre très précis). Tenez toujours la dent et lorsque vous arrivez au mur, retournez-vous et avancez à reculons pour descendre. Ensuite, explorez les tableaux sutuants à la recherche du bidon, du talisman et du garu. Une fois que cest rois objets sont en route pois que cest rois objets sont en route pois ret qui est gardes por une estatue. Utilisez le talisman et passez dès que le nins se met à et liamoter.

Niveau 3

Tout d'abord, prenez l'amulette que la statue porte autour du cou, puis chrelez la rose. Une fois que vous l'avez trouvée, ramasser-la sans oublier de mettre le gant au préalable si vous ne voulez pas mourir empoisonné. Continuez votre chemin jusqu'au tableau dans lequel se trouve une statue en or.



SOS AVENTURE

Tenez uniquement l'amulette et vous quitterez ce niveau après quelques prières.

Niveau 4

Vous denez trouner la corde aui vous permettra de quitter ce niveau. Continuez votre chemin, mais sovez prudent car de redoutables adversaires vous attendent. Il est très difficile de passer l'arajonée, mieux vaut la contourner en prenant d'autres chemins. Quant aux squelettes, la meilleure façon de les vaincre consiste à les combattre en utilisant le bâton. Cherchez l'endroit où se trouve l'échelle, allez vous placer à côté des échelons les plus bas et servez-vous de la corde pour quitter ce niveau.

Niveau 5

Entrez dans le palais en vous servant de la clef que vous avez romassée dans le premier niveau. Traversez-le jusqu'à ce que vous arriviez devant la grande statue. Ne tentez pas de passer directement, sinon vous serez tué. Approchez-vous d'elle, en ne tenant aucun obiet, puis avancez très lentement en la longeant. Ensuite vous arrivez devant un escalier, n'essavez pas de nasser nous serez désintégré, utilisez plutôt un talisman qui se trouve à côté, dans un pot.

Niveau 6

Vous êtes arrivé dans le dernier niveau, mais il reste encore fort à faire. Tout d'ahord vous trouverez un télescope, regardez dedans et vous serez surpris. Trouvez la potion et rendezvous dans la pièce qui est pleine de vases. Tenez la rose, poussez le dernier vase et vous verrez s'ouvrir une porte secrète. Avancez dans le passage et vous vous retrouverez face à un énorme chien. Tenez la potion et avancez vers lui. Dès que l'animal se lance à l'attaque, lancez-lui la potion. Si elle le touche, il s'écroulera, mais ne le ratez nas. Dans le tableau suivant, vous arriverez devant une statue tenant un arc. Regardez attentivement par terre et vous découvrirez un objet difficilement visible. Ramassez-le et vous pourrez passer en toute sécurité en le tenant. Continuez votre chemin et lorsque vous découvrez le shogun, frappez-le avec le bâton et sortez tout de suite de la pièce. Rentrez, frappez, sortez et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il s'écroule. Alors le ninja sera téléporté dans la pièce où se trouvent les parchemins au'il est venu chercher. Sautez sur la dalle qui est située au milieu de la pièce, utilisez la bourse et ramassez les parchemins. Et voilà! Vous avez rempli votre mission. Facile à dire, mais plus difficile à faire car il ne suffit pas de connaître la solution pour arriver au hout de ce programme. Bon courage.

SKULL

Sur C 64, quelques trucs sur Giana Sisters. En appuvant sur toutes les touches à la fois (sauf Restore) on peut changer de niveau. Pour trouver les salles secrètes, il suffit de tomber dans les bons trous (ils sont aux niveaux 14, 29 et 30), on peut les reconnaître car, au milieu, il v a une vaoue immobile. Les briques de téléportation se trouvent au début du 3e. à la fin du 8º au-dessus de la première statue du 17°, juste après les trois briques du 22. Au niveau 32, il faut tomber dans un trou pour aller au niveau 33. Là, dès le début, dirigez-vous sur potre droite et sautez sur le monstre. il disparaîtra.

Dans Bombuzal, comment utiliser les Dans Barbarian II, comment passer

le monstre nº 1 de la tanière? Quel est le poke de Druid I, version Dynamic Duo?

Dans Rambo III. sur ST. dans la for-

teresse nº 1, récupérez la pile, les flè-

ZENON

ches, une partie du détecteur de mines les lunettes à infrarquaes (aui fonctionnent avec la pile), la clef, le tuhe fluorescent, le silencieux et les deux trousses de secours. Vous trounez un levier et vous l'actionnez (il se trouve en haut de la forteresse nº 1). redescendez, allez vers la aauche pour passer la porte électrifiée, et une fois dans la cour, allez toujours sur votre droite. Vous trouvez une porte, c'est la forteresse nº 2. Je ne vous en dis pas plus, mais utilisez les lunettes à infrarouges. Dans The Pawn, voici les principales actions pour arriver au Devil. Allez à l'est, vers Kronos, puis faites: tell Kronos Hello, puis ask Kronos about wristland take note andchest, allez à l'est jusqu'au château, faites ce que vous a demandé Kronos, prenez la pièce, la clef en bois, le râteau, la truelle et la sernette aui se trouvent dans la cabane à outils. Donnez le chest à l'aventurier pour le tuer. Allez vers Foothillo, attachez le râteau et la serpette avec votre chemise, montez sur le plateau, mettez de la neige dans votre poche, cachez votre wristland avec la chemise puis donnez de l'eau au garu (avec la neige fondue), allez vers le tronc d'arbre, mélangez les couleurs dans le pouch puis orimnez à l'arbre, ouvrez la porte avec la clef en bois, fermez la porte, bouaez les planches, descendez, allez à la résidence des nains, mettez le casque, prenez le coin sous les coussins du sofa, prenez dans la cuisine la carotte, puis descendez dans la mine, la commande de l'ascenseur est slide door. N'oubliez pas de prendre la corde. Une fois dans la mine, prenez le plomb Alain Huyahues-Lacour avec la truelle, puis sauvez-vous, allez

teille. Allez dans la montagne (laissez de côté la tour de alace) et prenez à l'est dans la caverne, allez au nord dans le laboratoire, donnez le plomb et la caratte aux alchimistes, last snell on tomes, take aerosoul, allez sur le pont de singe, puis au nord-est, dans la salle aux papiers peints, tear paper wall, attáchez la corde au hook qui se trouve dans le cupboard, puis climb down rope, lâchez la corde, tapez cina fois knocker auand vous êtes vers les doubles doors, puis donnez le whisky à Jerry Lee Lewis, dénosez votre blanc lumineux, allez dans chamber, puis dans Hell qui est à l'est, faites ask devil about life, vous vous retrouverez près du pont. Prenez la fiole, retournez chercher votre white, nuis allez vers le nord-ouest. Faites shine at shadows, look at shape, point at shape, allez vite au nord, faites throw the potion bottle at magician. aspirez le liquide dans l'aérosol, puis prenez les vêtements. En voilà suffisamment pour arriver à la fin.

noir Honest John et achetez-lui sa hou-

A moi, dans Warlock's Quest, je bloque au tableau aui se trouve juste anrès le changement de disquette.

ISABELLE DITE BIRDY

Dans Eureka sur C 64, à l'ère préhistorique que faire du diamant? A quoi me sert l'échelle que me donne Kaga. en échange du rubis? Où peut-on se servir de la torche? Lorsque je descends au fond de la grotte, sur le mur il y a écrit Céasar, à quoi cela peut-il me servir? Dans la Rome Antique, où trouver la sorcière ? A quoi sert l'aigle d'or? Comment entrer dans le palais de Néron? Comment quérir de la lèpre? Une Tilt girl désespérée.

DAVID AMIGAMADMAN

Pour The Lord of Prodos (nº 65). voici la suite de la solution de Space Quest I: dans la pièce juste avant la grille, tapez get rock. Allez près du gevser et tapez put rock into geyser, nord, ouest, approchez les lasers, tapez use glass, montez la pente et allez vers l'est, évitez les gouttes et continuez vers l'est. Tapez turn gadget on, avant de continuer vers l'est. L'holographe va vous demander de tuer Orat et il va vous envoyer sur les montagnes. Est, est, nord, rentrez dans la grotte, cachez-vous derrière les rochers, le monstre ne pourra vous atteindre. Tapez throw water et Orat explose. Récupérez les bouts de son corps (tapez get part), car il vous faudra prouver à l'holographe qu'il est bien mort. Quand un triangle blanc apparaît, montez dedans et vous serez transporté chez d'autres extraterres: tres. Approchez-vous de la console et tapez « insert cartridge ». lisez les instructions. Surtout n'oubliez pas de récupérer la cartouche, approchezvous du petit vaisseau et tapez enter skimmer. Tapez turn kev. Il vous faudra suhir une séquence d'arcade. Arrivez à la ville, un homme voudra vous acheter les skimmers. Accentez. Avec. cet argent, jouez au jackpot, gagnez et achetez un rahat blanc. Retournez au bar, rejouez, regagnez. En sortant du bar, un homme vous proposera de le suivre, n'acceptez pas. Achetez un gros vaisseau. Tapez enter ship, tapez push load, le robot vous demandera un recteur, tapez HH et GO, là il v aura une autre séquence arcade et après stabilisez-vous devant le vaisseau Sarien. Et je suis bloqué là. Help!!

XAP ET MANU ATARISTES

Voici un truc pour avoir 255 vies dans Arkanoïd sur Thomson:

20 CLEAR 200 1 H79FF, LOADM « ARKAN »...R 30 LOADM « ARKANOID » · POKE & HBF8A, STRING \$ (3, CHR \$ (&

40 SCREEN, 0, 0 : LOGATE 7,8,1 : SCREEN 3 *: INPUT * NOMBRE DE BALLES (1-255): ». NB LOCATE 10.10 1 : SCREEN 6 : INPUT . QUEL TABLEAU (1-32): », NT: POLE & HBF 86, NT-1: POKE & HB060. NB · EXEC & HBF 7F

A moi, dans Ninja Mission, comment entrer dans le second niveau anrès avair vaincu les différents aduersaires et avoir pris les trois statuettes? Merci d'avance à tous ceux qui nous

ANNE AMSTRAD

Dans Infernal Runner, comment atteindre l'escalier qui se trouve sur le tanis raulant? Merci

FABRICE

Voici quelques astuces : dans Turbo Cup, pour pouvoir changer les vitesses, il suffit d'appuver sur F10. Appuyer sur F8 pour revenir en mode normal. Dans Xenon: F4 pour un changement de tableau. F5: invinci-

Dans Spaceball, sur ST, quel mouvement faut-il faire avec le joystick pour pouvoir taper un adversaire auand on a la balle? Dans Rolling Thunder, comment peut-on être immortel? Dans Karate Kid II, comment tuer l'adversaire du dernier tableau? Merci.

BERTRAND

Voici une aide pour Zac Mac Kracken, Mexique: fragments de cristal. Triangle des Bermudes: fond de l'objet, Pérou : chandelier et manuscrit. Katmandou: drapeau et fakir.





PROMOTION LOGICIELS ATARI

SAV d'enfer

LECTEUR Simple Face ATARI : 390 Frs LECTEUR Double Face AMIGA: 990 Fr LECTEUR Double Face ATARI - 990 Fr

Réparation immédiate de votre ATARI ST garanti ou non! sous reserve de disponibilite des pieces

INDOOR SPORTS

BETTER DEAD

BOULDER DASH

CHUBY GRISTLES

SUBBATTLE

SPY VS SPY

ATTAX

CDOWTH

Offre 1: 520 STF + écran couleur + 6 jeux + Joy 4990 F

Offre 2: 1040 STF + écran couleur

SKY FIGHTER

SPACE PORT

WORLD GAME

CAPITAIN FIZZ

KRYPTON EGG

HIT DISK 1

KILL DOZER

GRAIL ADVENTURE

+ 6 jeux + Joy 6990 F

IMPRIMANTES DEPUIS 1500 Frs

Offre 3: Amiga 500 + joy + 10 Disquettes

TEL: 16 (1) 42 27 16 00 - VENTE PAR CORRESPONDANCE - CARTE BLEUE, CREG, CETELEM - CREDIT GRATUIT EN 4 FOIS

TOTAL TTC

OFFRES VAL	LABLES DANS LA LI	IMITE DES STOCKS DISPONIBLES	OFFRE N°
		PRENOM	LOGICIEL
			LOGICIEL
			LOGICIEL
		CARTE BLEUE	LOGICIEL
		I_I_I DATE EXP.I_I_I_I	LOGICIEL
PRO	MOS ET N	NOUVEAUTES:	FRAIS DE PORT I
TA	PEZ 3615	ELECTRON	FRAIS DE PORT I

ST AMIGA OGICIEL 25 F MACHINE

porte en bois? Merci. BOB TASH

Dans Captain Blood sur CPC, il est possible de geler le chronomètre en transformant un 3C en B7 à l'adresse 101C6 du secteur 45 en piste 5 de la disquette de sauvegarde du jeu. De même, en mettant un 00 à la place du 23 qui se trouve à l'adresse 101D1 du même secteur et de la même piste, on obtient du temps infini.

WASP/SPELLMIX

Voici quelques pokes pour cartouches sur C 64. Pour les rentrer, charger le ieu, freezer et prendre l'option poke. Pour Yie Ar Kung Fu: poke 42015 173 return noke 54303 173 et relancer le ieu. Pour Katakis : poke 13999,173 puis poke 14103,173. Faire repartir le jeu. Pour Giana Sisters: poke 8257,173 et faire repartir le jeu. Pour Montezuma's Revenge: noke 36190,165 puis poke 44170.181. Relancer le jeu. Pour Marauder: poke 9322.173. Relancer le ieu. Pour Beyond the Ice Palace : poke 5918.173 poke 19123,173 Relancer le jeu. Pour Ghost'n Goblins: poke 2358,173. Rélancer le jeu. Pour Nebulus: poke 32979.181. Pour Psycho Soldier: poke 59400,165. Pour Gryzor: poke 13476.189 et poke 29187,189. Pour 10 vies : poke 25117,189. Pour The Deep: poke 9067,173 et poke 9241.173. Pour Incredible Shrinking Sphere: poke 33768,173 poke 33783.173 poke 39270.173. Pour Pac Mania: poke 28250,165. Pour Slaver: poke 6924.189. Pour Bombuzal: poke 5490.173. Pour Pepsi Challenge: poke 3462,173. Pour Tiger Road: poke 5749,165, Dans

Zak Mac Kracken, ayand on est sur Mars, il faut entrer dans l'hôtel. Pour cela, aller dans le véhicule, ouvrir la hoîte à aants et prendre le fusible. Aller ners la gauche et utiliser la carte de crédit pour avoir un jeton. Revenir à l'hôtel et utiliser le ieton sur la plaque de métal à droite en rentrant. Une petite porte s'ouvrira, pour pounoir installer le fusible. Appuver sur le bouton et sur l'autre à côté de la porte à draite Entrer, ouvrir le placard, Pour ouvrir le 2ª volet, il faut d'abord enleuer le scotch. Prendre la lampe de poche. Aller à droite, vers le lit. Retirer les draps et prendre le balai. Attention car Melissa refusera de le prendre. Sortir de l'hôtel et balayer le sable. Vous découprirez ainsi les panneaux solaires. Aller au distributeur de ietons. en prendre deux. Monter dans le train, utiliser le jeton et attendre. Vous arriverez à une pyramide. Balayer de nouneau devant l'entrée. Et là le suis bloqué. A moi, dans Emmanuelle. l'arrive à retrouver une statuette. Comment se bat-on sur la plage? Des aides pour Meurtre à Venise, 20 000 lieues sous les Mers. Freedom. Pionner Plaque et Purple Saturn

NEWHOUSE

Pour Nico et Arno, dans Ghostbusters, sur C 64, pour commencer le jeu avec un compte plus étoffé, répondez ceci : Name : JKL ; Account : Yes : nº account: 00742211. Vous obtenez ainsi 250 000 \$. Voici d'autres codes 20741410, 00453605, 03005604, 05004610 04341404 St yous souhaitez enraver la perte d'argent, faites un reset et tapez poke 38454,96 return. Pour avoir des pièges illimités, c'est poke 34777,169, return. Pour de l'énergie illimitée : poke 34446,234. poke 34447,234 return. Stopper la perte d'énergie après avoir croisé des rayons: poke 29164,169 return, poke 26165,3 return. Pour avoir des vies illimitées: poke 32425,169 return sys 24576. Pour Entombed, faites un reset et tapez poke 27658,169 poke 27659,20 return poke 27660,234 sys 2128 return. Appuyez ensuite sur le bouton de tir puis sur F1, et à nouveau sur le bouton de tir. Vous serez ainsi invincible dans le couloir. Dans Fort Apocalypse, pour avoir des vies infinies, tapez poke 36339,153 après le chargement, ensuite run.

USS GOLDEN DRAGON

Pour Unknown, dans Jet, tu ne peux pas monter au-delà de 50 000 pieds, car ton avion n'est pas fait pour cela. Dans F-18 Interceptor, il ne faut pas détruire le sous-marin, mais détruire avions, missiles du premier coup, sans te faire abattre une seule fois, durant

toute cette mission. A moi, dans Borrowed Time. il v a un thug qui me suit constamment, et me tue, Comment s'en débarrasser, ainsi que des deux dohermans. En quoi des personnes telles que Doris, Farnham, etc. sont-elles utiles? Comment les faire parler? Comment prendre la clef chez Rita? Merci.

OLIVIER

Voici quelques trucs : dans Rastan. pour être invulnérable, il faut appuver deux fois sur la harre espace. Dans Thunderblade, auand le jeu est charaé, annuver sur 3. G et enter pour changer de niveau. Dans Indiana Jones, taper Jimbo, pour avoir des vies infinies. Dans R-Type, pour vaincre le monstre du 7º niveau, il faut tirer sur l'escargot. A moi, sur Spectrum, qui peut me donner des trucs pour Rugar Slamander Zinaps, 1942 et Thundercat. Dans Tuer n'est pas

jouer, que faut-il faire? Merci. HERVE DE SUISSE Voici quelques cheat modes sur

Amiga: tout d'abord pour Better Dead Than Alien, tapez Champ, après le chargement, lorsque le premier écran avec les options apparaît. Pour utiliser le cheat mode, tapez les touches de fonction comme suit : F1 à F8 pour les icônes de jeu. F9 pour passer au niveau suivant et F10 pour des barres de shield en plus. Maintenant nour Thunderblade, attendez le chargement et laissez passer la table des scores. Lorsque la première image renient (l'hélicontère en face de l'immeuble), tapez crash, le mode cheat sera alors activé et l'écran va avoir un léger clignotement. Pour utiliser ce cheat mode, appuyez sur la touche help pour passer au niveau suivant. Quant à moi, je recherche des cheat modes ou des pokes pour Star Ray. Sarcophaser, des aides pour la Quête de l'Oiseau du Temps.

ANTHAR

Pour Stéphane (nº 65), dans Phantasy Star, dans le village du départ, nisitez toutes les maisons. On vous donnera le Laconian Pot, puis allez au port de Scion, Revisitez toutes les maisons. Tuez des monstres jusqu'à ce que vous avez acquis 300 mésétas. Allez alors au port de Scion et achetez le secret. De là vous allez à l'aéroport, vous achetez un passeport à 100 mésétas. Après il faut rentrer dans la fusée et vous vous retrouvez sur la seconde planète. Faites toutes les maisons. Dans l'une d'elles, il faudra échanger le Laconian Pot contre Myau. Retournez sur la première planète et allez dans la cave où se trouve Odin Utilisez l'Alsulin que Myau a

autour du cou et Odin sera délivré de son sort. Maintenant vous êtes trois. Dans la cave se trouve aussi le compass, permettant d'atteindre le village du sud. Retournez dans la cave du départ là se trouve la dungeon key. File nous permettra d'ouvrir les portes scellées.

Noah se trouve sur la planète, le ice digger se trouve sur Dezoris, l'overcraft se trouve sur Palma, la landrover sur Montania Essavez d'avoir le plus d'argent possible. Dans Double Dragon, pour arriver à la fin du jeu, je vous conseille les coups de poinas, mais pas les coups de pieds. Pour faire un super score, il faut utiliser la technique du saut de coup de pied, si vous préférez appunez sur les deux boutons en même temps sans bouger la manette. Mon score est de 210 130.

JEAN DIDIER

Pour Meurila le nom demandé dans la chambre lorsque l'on clique le cadre est Arnaud. Voici quelques solutions aux devinettes aui permettent d'obtenir la poule. Qu'est-ce que l'on met sur la table, que l'on coupe et qui ne se mange pas? Des cartes. Quand je suis couché, ils sont debout, quand je suis debout, ils sont couchés : les pieds. Elle est si vicieuse qu'elle chante sous sa robe: une cloche. Mon corps est dans la maison et ma tête est dehors : un clou. Je ne suis ni roi, ni reine, mais quand on a besoin de moi, on me lèche le derrière : un timbre. Je suis un magasin tout ce qui est dedans est brûlé, tout ce qui est à l'extérieur est intact : une pipe. Quel est le nom de la victime citée par Arnaud de Roman dans sa lettre? Aidez-moi. Merci.

SEGA MANIAC Pour Bertrand (nº 65), dans Shinobi,

nour détruire les statues, niveau 3, il te suffit de ne pas bouger et de tirer nar vaque de quatre balles (laisse une demi-seconde entre chaque vaque). niveau 4. le samouraï a les veux fragiles. Dans Zillion, comment détruire le monstre qui vous attend en sortie de la salle des ordinateurs, comment rejoindre le vaisseau le plus rapidement possible? Dans Secret Command, comment détruire le dernier mur? Dans Kenseiden, comment unincre le tout dernier sorcier?

BLACK PANTHER

Voici des aides pour Shinobi, pour tuer les cinq chefs de gang. Gang 1 : Ken Ho, pour le tuer, tirer dans les yeux, cinq fois. Gang 2: Black Turtle, il faut tirer dans la partie jaune à l'avant de l'hélicoptère. Gang 3 : Mandora, il faut tirer dans le diamant rouge qu'elle a sur le front, Gang 4 : Lobster, il faut sauter et viser la tête, quand il baisse

☐ ATARIST

☐ AMSTRAD CPC

LOGIDREAM'S LE SPÉCIALISTE DU LOGICIEL

POUR ACHETER AU MEILLEUR PRIX SANS SE DÉPLACER TÉLÉPHONER AU

39.46.87.44

VPC (FRANCE MÉTRO)

VENTE A L'ÉTRANGER NOUS CONSULTER

REMBOURSEMENT IMMÉDIAT SI INDISPONIBILITÉ DU PRODUIT

PC Prix F	PROHIBITION 189	GARY LINEKER HOT SHOTS 149	BARBARIAN II	VIGILANTE 79/119	GUNSHIP 18
	ROGER RABBIT 229	GOLDRUSH 149	BLASTEROIDS 119	VINDICATORS 79/119	HYBRIS 23
ABRAM'S BATTLE TANK 239	ROCKET RANGER 239	HOLLYWOOD POKER PRO 189	BUTCHER HILL 79/119	WEC LE MANS 89/139	HOLLIWOOD POKER PRO 198
ATTACK SUB 688 245	RAMBO III 189	HUMAN KILLING MACHINE 169	CHICAGO 90	WIZARD WAR 2 -/149	IRON TRACKERS 21
ACTION SERVICE 189	BUNNING MAN 199	IRON TRACKERS	CRAZY CARS II 125/165	110010 10012	I.S.S
AIR BORNE RANGER 239	SARGON 255	I.S.S. 199	CLASSIQUES Nº1 169		K+ 23
BALANCE OF POWER 1990 279	STAR RAY 229	IK+ 179	CHICAGO 30'S	COMMODORE 64	JANE D'ARC 24
BILLIARD SIMULATOR 239	SILENT SERVICE	JADE 299	DRAGON NINJA		KARATIS 19
BUGGLE GHOST 209	SKWEEK 169	KENNEDY APPROACH 219	DYNAMITE		LA PANTHERE ROSE 22
BORO 189				ACTION SERVICE 139/189	LA QUETE DE L'OISEAU DU
		LA QUETE DE L'OISEAU DU		AFTER BURNER 95/139	
BIVOUAC 199	TITAN 239	LA QUETE DE L'OISEAU DU		ARCADE MUSCLE 99/129	TEMPS 22
BUMPY 169	TURBO CUP 189	TEMPS 229	DARK FUSION 119	BATMAN 95/145	L'ARCHE DU CAPITAINE
BOULDERDASH II	TARGHAN 249	L'ARCHE DU CAPITAINE	DOUBLE DRAGON 79	BARBARIAN II	BLOOD
CONFLIT IN VIETNAM 239	TEST DRIVE	BLOOD 259	DYNAMIC DUD 119	CHICAGO 30'S 79/119	LE LIVRE DE LA JUNGLE 22
CHUCK YEAGER 245	TEST DRIVE II	LE LIVRE DE LA JÜNGLE 219	ERE HITS VOLUME 1 189	DOUBLE DRAGON 95/139	LED STORM 19
CRAZY CARS II	TEST DRIVE II (SUPER CARS) 189	LED STORM 189	ERE HITS VOLUME 2 189	DRAGON NINJA 95/139	LOMBARD RALLY 23
CALIFORNIA GAMES 189/189	TEST DRIVE II (SENERY DISK) 189	MAXI BOURSE 229	ERE HITS VOLUME 3 189	F14 TOMCAT/159	LUDICRUS 21
CHAMP, LODE RUNNER 189	TEENAGE QUEEN 199	MEURTRES A VENISE 229	ELIMINATOR 79/119	GRAND PRIX CIRCUIT 105/159	MEURTRES A VENISE 22
DAMES GRAND MAITRE 419		OPERATION JUPITER 219	FINAL ASSAULT 79/139	L'ARCHE DU CAPITAINE	MOTOR MASSACRE 21
DESCISION DESERT 239		OPERATION NEPTUNE 239	GUNSHIP 169/229	BLOOD 149/169	MEGA PACK
EMMANUFLUE 199	ATARI	POPULOUS	GIANTS : LES BEST D'US	LAST NINJA II	MANHUNTER 22
ECHELON 189		QUASAR 199	GOLD 189		OFF SHORT WARRIOR 23
ESSEX 199		REAL GHOSBUSTER 179	G.I. HERO		OPERATION NEPTUNE 23
F-16 COMBAT PILOT	A320	R-TYPE 199	HIGHWAY PATROL 189	R-TYPE 92/139	OPERATION JUPITER 22
F-19 349	AFRICAN RAIDER	RENEGADE 169	HILL 19 79/119	RAMBO III 79/119	OFF-ROAD RACING 4x4 22
F-15 STRIKE EAGLE	AIRBORNE RANGER	R06000P	JEUX EXCEPTIONNELS . 179	ROBOCOP 89/129	PORTS OF CALL 32
FLIGHT SIMULATOR III 399	AQUAVENTURER 199	ROCKET RANGER 229	JINKS	TITAN 119/169	PURPLE SATURN DAY 22
			LAST NINUA 2 119/139	VICTORY ROAD 79/99	PACLAND
FIRE AND FORGET 219				VIGILANTE 79/129	PHOTO PAINT 77
GALACTIC CONQUEROR 229	ASTOROTH			VINDICATORS 119	
GUNSHIP 289			LES PRIVES 179	WEC LE MANS 79	
GRAND PRIX CIRCUIT 229	BILLIARD SIMULATOR 189	SKATEBALL 199	LES HITS N° 2 145	Control of the Contro	ROGER RABBIT 22
GUERILLA WARS 199	BOB MORANE OCEANS I 229	SWEEK 159	LA COLLECTION KOMANI 169	Control of the Contro	RENEGADE 18
HEROES OF THE LANCE 219	BOBO 189	TURBO CUP 199	OPERATION NEPTUNE 79/119	AMIGA	ROADBLASTERS 18
HUMAN KILLING MACHINE 199	B24 199	TARGHAN 239	PURPLE SATURN DAY 159/189		ROBOCOP 18
JET FIGHTER 369	BALLBLAZER 139	TEENAGE QUEEN 189	PARISIAN KNIGHTS 99/119		RUNNING MAN 19
KARATEKA 189	BLACK TIGER 149	TITAN 239	QUANDAM 79/119	AQUADVENTURER 189	S.D.L
KING QUEST III	BOMBFUSION 79	THUNDERBLADE 195	R-TYPE 95/145	ARCHIPELOGOS 199	SPEED BALL 23
KRISTAL 209	BUTCHER HILL 159	VINDICATOR 199	ROBOCOP 89/139	ASTOROTH 169	SKWEEK 15
LA QUETE DE L'OISEAU DU	COBRA II	VIGILANTE 159	REAL GHOSTBUSTERS . 89/145	BAAL 185	STAG
TEMPS 239	CODE BOUTE 229	WAR ZONE 99	RASTAN 79/119	BILLIARD SIMULATOR 229	TARGAN 21
L'ARCHE DU CAPITAINE	CRAZY CARS II	ZAK MCKRACKEN 239	RUNNING MAN 79/119	BOB MORANE OCEANS 229	TEENAGE QUEEN
RLOOD 239	CALIFORNIA GAMES 159	ZANY GOLF 229	STRIKE FORCE HARRIER 89-	BLATEROIDS 219	TITAN
LE LIVRE DE LA JUNGLE 229	CHESS 89 199		SIMULATION PACK 145	BOMBUZAL 199	TEST DRIVE 26
LE MANOIR DE MORTVILLE 215	CHICAGO 30'S		SALAMANDER 79/119	BARBARIAN II	TEST DRIVE II
OMBARD RALLY 229	COMBAT ZONE 2 119	AMSTRAD	STORM LORD 79/119	CALIFORNIA GAMES	TEST DRIVE II (CAR DISK) 18
LOMBARD RAC RALLY 199	CYRERNOID II 149	Amorriae	SUPERTRUX 79/139	CAPITAINE FIZZ	TEST DRIVE II
MAXI BOURSE 239	DOUBLE DRAGON 189	The second second	TURBO CUP 149/199	CYRERNOID 169	(SCENARY DISK) 18
MEURTRES A VENISE 239	DAKAR 89	A 320 139/189	THUNDERBLADE 99/145	DRAGON'S LAIR	TURBO CUP
MACADAM BUMPER 249	EXPLORA II 299	A 320	TEN COMPLITER HIT 5 159	EARL WATHER BASE BALL 229	VIGILANTE 16
OPERATION JUPITER 239	FMMANUFILE 209	AIR BORNE BANGER 169	TAITO'S COIN OP	EMMANUELLE	VINDICATORS 18
DBI ITERATOR 199	F16 COMBAT PILOT 199	BUMPY 129/189	COLLECTION 159	EMMANUELLE 209	VOYAGER
		BUMPY	TANK ATTACK 99/119	FALCON 279	XESTERN GAMES 2
OPERATION WOLF 199	FOOT BALL MANAGER II 189		IAMA ALIAGA		
PURPLE SATURN DAY 239	FRIGHT NIGHT	BOBO	THE FINAL ASSAULT 99/119 VICTORY ROAD	FOOTBALL MANAGER II 199 GALDREGON'S DOMAIN 189	ZANY GOLF 23 ZAK McKRACKEN 16

* POUR THOMSON, APPLE ET POUR RECEVOIR NOTRE LISTE COMPLÈTE (GRATUITE), NOUS TÉLÉPHONER

В	ON DE COMMANDE
NOM PRÉNOM ADRESSE	LOGIDREAM'S - 20 Avenue de Provence 78140 VELIZY NOM DU JEU PRIX
VILLE	FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE + 15 F TOTAL
□ PC et COMPATIBLE □ APPLE II □ AMIGA □ C 64	☐ CCP ☐ CHÈQUE BANCAIRE ☐ MANDAT-LETTRE

□ EN CONTRE REMBOURSEMENT

(PRÉVOIR 20 F DE FRAIS)

DISK

☐ CASS

THOMSON Réf.

□ AMSTRAD PCW

son épée, Gang 5 : Masked Ninja, il faut tirer à trois reprises auand il lève so protection igune. Une fois transformé en tornade et séparé de ses ombres, tirer encore trois fois, en évitant les boomerangs. Merci à Philippe Ruiz (nº 65) pour son Round Select. Merci à Philippe et à Sébastien (nº 58 bis et nº 65) pour leurs trucs d'Afterhurner, Merci à Fred (n° 59) pour World Soccer. A moi, dans Zilllon comment atteindre la salle des ordinateurs? Merci

TOM BOMBADILUM

Pour Christophe Herman (nº 63). dans Mandragore, le hateau est indispensable. Pour l'acheter, il faut réunir au moins 3 000 pièces d'or. Un petit truc pour t'aider; prends un voleur dans ton équipe, retire-lui son or et sa nourriture. Ses points de vie sont réduits à 4. Va dans un village et faislui voler tout ce qui est à sa portée. Si on le découvre, il perdra la moitié de ses points de vie. Nourris-le jusqu'à concurrence de auatre points. Continue de voler. Revends les objets, tu pourras en obtenir plus de 1 000 pièces d'or. A moi, dans Rock'n Wrestle comment se dégager lorsque l'on est à terre ? Dans Bard's Tale II. au 3º niveau, quel est le mot de passe que l'on doit répondre à la magic mouth qui défend l'escalier qui mêne au 5e ningau ?

BIG POL L'ATARISTE

Voici quelques trucs pour ST. Dans Sorcery+, tapez «Gas Wheeler mants cheat a quec les espaces. Vous êtes invincible, cela ouvre toutes les nortes et arrête le compteur. Dans Obliterator, tapez 56-37-12 pour obtenir des vies infinies. Dans Great Giana Sisters, pendant le jeu, pressez les touches A. R. M. I et N pour passer au niveau suivant. A moi, dans Rambo III. où se trouve le colonel Troutman? Qui a des trucs pour Road Runner, Crazy Cars II, Bob Morane Ocean, R-Type, Opération Wolf?

ALEXANDRE BOINOT

Pour Christophe Hermann (nº 63). dans Héritage II, le but du jeu est de trouver un coffre-fort et d'avoir les quatre chiffres. Pour cela, donner un bonbon à la fille, donner une tasse et la cafetière à la grand-mère, regarder le tableau de la voiture dans une pièce sombre, donner un verre de whisky au grand-père. Pour Sébastien, dans les Passagers du Vent I. tu n'es pas sur une mauvaise piste, tu as fini le jeu. Pour Lechim Dracor, dans Vampire, le but du jeu est de trouver une fille et de détruire un tombeau (les deux se trouvent dans un château). Pour v 106

arriver, prends pratiquement toutes les portes à droite Dans la Quête de l'Oiseau du Temps, pour réussir

notre quête : allez en lonvent aux terres éclatées et prenez la conque. Allez aux voiles d'écumes (à pied). Prendre le grimoire des dieux et aller en lopuent au territoire du rige. Au territoire du rige, tuer le rige l'attention il faut être rapide, cela ne fonctionne pas à tous les coups, et il faut tout recommencer). Le rige tué, allez aux voiles d'écumes, partez avec Bordias en Ballant. Aux lèvres de sable, lisez ce qui se trouve près de l'oiseau du temps. Allez aux noiles d'écumes et prendre le loppent. Allez au territoire de rige et répondre aux énigmes de Fol de Doll all s'est fait avoir et dans les profondeurs du temple de l'oubli, il

Vous accédez à un nouveau territoire : le doiat du ciel. Prenez alors l'œuf du temps. Allez au pays des Gorghos, là on vous indiquera un ancien endroit de culte. Partez. Près des voiles d'écumes apparaîtra un carré bleu, cliquez dessus et voilà c'est fini. A vous de développer chaque module.

m'attend ».

Dans Menace, une petite astuce, tapez « XR31 Turbo Notter Bastard ». Dans Roger Rabbit, pour avoir un temps illimité à la 2^e partie, appuvez sur « Pause » dès que Roger rentre en scène. A moi, que faut-il faire dans Roger Rabbit à la 3e partie, dans le gag factory? Merci.

DENIS COMMODORIEN

Voici quelques pokes pour C 64, les pokes sont à rentrer avant de taper run. Bruce Lee: poke 5686,128, poke 5672.128. Dia Dua: poke 10473.255. Fort Apocalypse: poke 36364,234 poke 36365,234 poke 36366,234 poke 36367,234 poke 36339,153. Pogo Joe: poke 20634,173. House of Usher: poke 6721.238 poke 7870.60. A moi, dans Dragon's Lair, comment passer au centre des rapides. Dans Eureka, comment sortir de la prison?

DAVID

Sur C 64, pour Plume d'Elan (nº 65). après un reset. Bomb Jack I: poke 5693.255 poke 5694.255 poke 5695,255 sys 2096 ou poke 4056,44 sus 2064. Bomb Jack II: poke 7053,200 sys 39712 ou poke 7053.200 sus 3303. Pour Nico et Arno (nº 64), dans Sram, le couteau se trouve dans le nid de la pie qui se trouve dans l'arbre. Kung Fu Master: poke 38649,189. Dans Ghostbusters: (Nom-Numéro), NNN-213 141000, Peter-31664300, P.M-1984. A moi des vies infinies pour Karateka Treasure Island, Mario Bros I. Conana, 1942. Dans Infil-

trator je décalle mais je n'arrive pas à avancer. Merci.

JEROME.

Dans Saniens sur PC. 1re mission : il faut aller chercher de la viande, après avoir tué plusieurs loups ou ours et il fout la rapporter au chef 2e mission : pour avoir le remêde des veux malins : il faut rencontrer le chef et lui échanger un obiet, et le rapporter au chef des Pieds galles, 3º mission : les bras de roc lancent un défi, se battre avec le chef et rannorter sa hache. Il est préférable d'v aller de nuit. 4º mission : les huènes folles ont volé le bâton sacré, les esprits le réclament. Battre le chef. Je suis bloqué là.

JOFI

Sur Sega, dans The Ninia, ie ne parviens plus à trouver le 5° rouleau vert, après avoir escaladé les murs du château Dans Alien Syndrome, existet-il une option select round ou un moven d'avoir des vies infinies ou supplémentaires. Merci à tous les Sega-

SEBASTIEN ET FRANCOIS

Dans le Mur de Berlin, où trouvet-on la grenade, les lunettes? Comment aller dans le métro, dans les bains turcs? Dans Lucifer, quelles sont les différentes actions possibles? Comment passer le premier tableau de l'enfer? Quelle est la mission? Dans Ultima V, nous n'avons trouvé qu'un mot de pouvoir (Fallax), où se trouvent les autres ? Comment vaincre les Shadows Lords? Que signifie la réponse du cheval parlant : infinity ? Quel est le mot de passe de la résistance? Quelles sont les principales lianes de la mission? Des pokes pour avoir des vies infinies dans Captain Goodnight.

SKULL

Sur C 64, voici quelques pokes. Dans Vindicator, charger le jeu, faire un reset et noke 34644 nombre de vies (3-128) puis sus 34480 pour jouer à la première partie.

Pour Land of Neverwhere, toujours anrès un reset, taper noke 35587,234 nour anticollision de sprites. Puis sus 30000 pour jouer ou sus 30250 pour écouter la musique (presser restore pour jouer). Dans Spitting Image. loader le jeu, faire un reset et entrer poke 3314.173 pour un joueur 1 et pake 3348.173 pour le second joueur. Et maintenant, il faut taper le mot magique sys 2816 pour pouvoir jouer. Pour Turbo Boat Simulator : reset nuis taper poke 27937, 173 pour avoir des vies infinies, poke 29955,173 pour de l'énergie illimitée. Puis poke 27730 1 et noke 27983 1 nour n'avoir qu'un seul objet à prendre. Maintenant presser restore ou sus 27650 pour en profiter. Dans Pac Mania. reset noke 22459.173 (pour anticollision...) poke 28520,165 pour les vies infinies, sus 14336, Dans I-Ball II, il suffit de faire poke 38895 165 pour quoir des munitions infinies. Et pour être invincible, poke 34394,234 poke 34395,234 poke 34396,234 et sys

A moi, combien y a-t-il de niveaux dans Microprose Soccer, Katakis, Bombuzal, Exploding Fist +? Comment passer le niveau 5 dans Robocon?

Mister Poke

Si nous désirez faire disparaître les collisions de sprites dans R-Tupe sur C 64, tapez le listing suivant : 1 FOR I=384 TO 412: HEAD A: POKE I. A: NEXT 2 SVS 384

3 DATA 32, 86, 245, 169, 114, 141, 110, 8, 169

4 DATA 1, 141, 111, 8, 76, 14, 8, 169, 173, 141, 157, 50 5 DATA 169, 96, 141, 156, 49, 76,

Puis lancez-le, mettez la K7 et appuyez sur PLAY.

Si vous voulez obtenir 200 vies dans Thunderblade sur C 64, chargez le programme puis faites un reset et

POKE 4159 200 faites RETURN et tapez SYS 4096

Pour obtenir une énergie illimitée dans Menace sur C 64, chargez le programme et faites un reset sur la page

de présentation et tapez : POKE 8980 234 suini de RETURN POKE 8981.234 suivi de RETURN Un cheat mode pour Rambo III sur

Lorsque nous êtes sur le tableau de score, tapez RENEGADE (RENE-GQDE en azerty), puis tapez 1, 2 ou 3 sur le clavier principal pour commencer au niveau de votre choix. Un cheat mode pour Starray sur ST: Commencez à jouer et tapez QL (azerty), puis pressez la barre d'espace pour passer en mode pause. Maintenant tapez YQNKOVIC (azerty). Appuvez sur le bouton de tir pour reprendre la partie et vous découvrirez que votre niveau d'énergie ne dimi-

Nous remercions Bud-Pilou-Kiki, Sulvie Maratier, Alain Bosseur, Peter Frischknecht, Frédéric Brunel, Pascal Vianeau pour leurs solutions complètes d'Explora II. Laurent Mornet pour Warrior +, Le Guerrier Commodorien pour Rambo.

J.B.G.**ELECTRONICS**

163 Avenue du Maine 75014 Paris

Metro: Mouton-duvernet ou Alesia

J.B.G. EST OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 Heures à 19 Heures sans interruntion

Tel: 45.41.41.63 45,41,44,54

NOUVEAU RAYON OCCASION

Vente - Achat - Depot-Vente

TOUS MATERIELS: Micros Ecrans Peripheriques Logiciels Accessoires

TEL: 45.41.26.04

SERVICE MINITEL. 3615 CODE AC3*JBG

GAGNEZ DU TEMPS: en passant vos commandes par MINITEL.

Reglement possible par CARTE BLEUE

Jouez au J.B.G. OUIZZ et avez la chance de gagner un AMIGA 500

36 15

directement sur MINITEL.



Code AC3*JBG

TARI	520	STF	+ 4	JEUX	+	1 JOYSTICK	:	3490 FRS	

ATARI 520 STF+MONITEUR COUL +4 JEUX+1 JOY: 4990 FRS ATARI 1040 STF + 10 DISK + 1 TAPIS : 4490 FRS

ATARI 1040 STF + SM 124 + TT DE TEXTES : 5990 FRS

ATARI MEGA ST 1 + SM 124 : 5950 FRS HT

ATARI MEGA ST 2 + SM 124 · 9950 FRS HT

AMIGA 500 +CABLE PERITEL: 3990 FRS

AMIGA 500 + A 501 (ext 512 k) + CABLES : 5250 FRS AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR 1084 S : 6790 FRS

STAR LC 10 NOIR + CABLE : 2350 FRS STAR LC 10 COULEUR + CABLE : 2750 FRS

Tous les dernieres nouveautés en logiciels sur Atari, Amiga et Amstrad

Doubleur Vidéo : 290 Frs Rallonge joystick: 50 Frs Cable Minitel: 150 Frs Cable Peritel: 180 Frs Tapis de Souris · 75 Frs Free Boot: 350 Frs Lerteur DF interne: 1050 Frs

Lecteur DF externe: 1390 Frs

Lecteur 5/4 DF: 1890 Frs

BON DE COMMANDE (Materiel ou Logiciel) COMMANDE PAR CARTE BLEUE OU PAR CHEOUE

Votre Commande

A RETOURNER A: JBG Electronics, 163 AV. du Maine 75014 PARIS Frais de Port Logiciels : 30 Frs - Materiel : 100 Frs

Code Postal: Ville: Tel: Numero de Carte Bleue : Date d'exp......



PROLOGUE

Le courrier que nous recevons représente un volume imposant. Si imposant qu'il nous est matériellement impossible de tout publier. Pour tenter de parer à cet inconvénient, nous faisons de notre mieux pour répondre à vos lettres en fonction de leur représentativité statistique et de leur intérêt pratique

Il est cependant une catégorie sous representée : celle avant trait à la controverse Atari ST/Amiga. Vos lettres sur ce sujet sont non seulement trop nombreuses, mais aussi, la plupart du temps, trop longues, Les arguments employés, peu convaincants, ne font que répertorier les avantages de l'une (propriété de l'auteur) et les faiblesses de l'autre, le tout émaillé d'insultes ou d'injures qui n'élèvent en rien le niveau de l'information. En tout état de cause, il faut que vous sachiez que la Rédaction de Tilt ne privilégie ni Atari, ni Commodore, Notre devoir est d'informer, pas de polémiquer. La présence de plusieurs marques de microordinateurs favorise la concur rence et représente un facteur de progrès. Si donc, vous pensez que votre machine est la meilleure, dites-vous que vous le devez à l'existence d'une concurrence. Au lieu de l'injurier, vous devriez la remercier,

AMIGA MET LES POUCES

Possédant un Amiga 500 depuis quelque temps, je suis désireux d'acheter un second lecteur de disquettes. Je vous écris donc pour que vous éclaircissiez certains points à propos du lecteur 5 pouces 1/4 de chez Amiga, le A 1020. Où peut-on se le procurer et à quel prix? A-t-il les mêmes caractéristiques que mon lecteur 3 pouces 1/2 (880 Ko formatables) pour pouvoir y transférer mes programmes? Est-il possible d'échanger les deux lecteurs (passer le 5 pouces 1/4 en premier lecteur pour charger directement les softs)? Prend-il beaucoup de place en mémoire? Peut-on envisager l'achat d'un autre lecteur (Cumana 5 pouces 1/4 à 1 méga)? Fabien

Le drive A 1020 n'existe qu'aux

normes américaines (110 V) et

n'est pas officiellement importé

en France II vous faut donc

vous tourner vers une autre

marque de lecteurs de disquet-

tes. Cumana n'est pas la seule.

A titre d'exemple, vous avez le

drive RF 542C (mécanique Citi-

zen) qui fonctionne aussi bien

sur Amiga que sur PC. On peut

le trouver chez Mad au prix de

1.650 F. Sa canacité de stoc-

kage dépend de la machine :

880 Ko sur Arniga et 360 Ko sur

PC. Vous pouvez bien sûr v

transférer vos programmes, si

tant est qu'ils soient copiables.

En principe, sur Amiga, il n'est

pas possible de booter directe-

ment sur le drive supplémen-

taire, donc de l'utiliser comme

lecteur nº 1. Il existe, parait-il

quelques softs du domaine

public qui permettent d'effec-

tuer cette opération, mais nous

n'avons pas pu les tester

jusqu'à maintenant. Un lecteur

supplémentaire prend environ

deux fois plus de place mémoire

que le drive principal. Celui-ci

occupant environ 16 Ko de

RAM, une opération des plus

élémentaires vous apprendra

VIVE LE PC!

Venant d'acquérir un micro-

ordinateur, je me suis attentive-

ment intéressé à quelques-uns

d'entre eux, pour que, finale-

ment, ne restent en lice que

l'Amiga 500 et le PC Amstrad

2086. Oui, j'ai opté pour le PC!

L'activité ludique « exception-

nelle » que l'Amiga déchaîne ne

m'a pas ébranlé. Le seul et uni-

que souci ludique qui me préoc

cupait n'étant que les simula

teurs de vol « réalistes ». le PC

me suffisait amplement. Sûr de

ses performances intrinsèques,

l'Amiga ne craignait personne

sur le terrain du graphisme.

Pourtant d'autres modes pour

les PC sont apparus : MCGA.

VGA, VGA étendu, etc. Avec un

prix supérieur, le 2086 me com-

ble néanmoins dans le domaine

du graphisme. Par ailleurs, la

logithèque du PC est considéra-

que le second en occupe 32.

mencé à grignoter la pomme du iardin d'Eden... L'orientation scolaire que le prévois m'obligeant à étudier encore longtemps, les choix en tableurs. traitements de texte et autres qu'offre le PC ne pouvaient que me séduire, ce n'est pas la seule qualité des compatibles : ils sont également évolutifs. Cela signifie, en clair, que le modeste possesseur du plus minable des clones coréens (du Sud) pourra un jour voir défiler

blement courvue et s'est notam-

ment étoffée avec l'arrivée

active de la souris qui a com-

Ronan Martorell

Réponse de Ria Bad Wolf: « C'est très bien, continuez, mon enfant...» Rénonse de Alain Huyahues Lacour: « Mais il est fou, ce

Flight Simulator III plus vite que

son ombre... ou que son porte-

monnaie.

T'AS D'BEAUX JEUX... Il y a quelque temps de cela, le possédais encore un Amstrad

6128. Heureusement, je m'en suis débarrassé au plus vite pour m'emparer de l'Amiga 500 de mes rêves. En parcourant le Tilt nº 56 du mois de juillet 1988 (i'étais encore en vacances). mes yeux se posèrent sur un logiciel nommé Star Ray. II s'agissait d'un ieu d'arcade totalement délirant obtenant une note plus que bonne (18). Il me tardait donc d'être en possession de ce logiciel. Malheureusement, en consultant mon dernier Tilt que j'avais sous la main, ie m'apercus qu'aucun magasin n'était en mesure de me vendre Star Ray. Il a fallu que je le commande et attende quelques jours de plus afin d'en voir la couleur. Pourriez-vous m'expliquer ce phénomène? N'est-il pas possible d'acquérir un logiciel sans devoir le commander?

Emmanuel Bergon

Star Ray un bon ieu qui a d'ailleurs obtenu un Tilt d'Or comme meilleur jeu d'arcade, date maintenant d'un an II est sorti environ cina mille ieux depuis cette époque. Vous ne pouvez pas décemment demander aux boutiques d'avoir tous ces jeux en stock. Le problème est d'ailleurs le même pour les libraires ou les marchands de disques. A part certains « tubes » ou certai-

nes rééditions, vous ne trouverez pas chez votre disquaire tous les disques qui étaient dans le Ton 50 il v a un an. Eh bien. c'est la même chose avec les logiciels. Il ne reste plus qu'à les commander

LE BON CHOIX

Je me décide à vous écrire pour vous demander si vendre mon Amstrad CPC 6128 pour acheter up Atari 520 ST ou 1040 ST est un bon choix. Lequel des deux a le meilleur graphisme? Ces derniers ne seront-ils pas vite dépassé? Atari va-t-il sortir un autre micro?

Nicolas Dossemont

AMSTRAD DMP 3160

AMSTRAD DMP 4000

24 AIGHILLES

AMSTRAD IQ 3500

AMSTRAD LQ 5000

PROTECTION

RANGEMENT

par 50

pgr 100 SFDD

5/035

ADRESSE:

- Les Infos justes

- Les mellleurs prix

- Le choix, les promotions

- Les avantages d'un club

DEMANDEZ VOTRE CARTE

dans tous les magasins AMIE,

par Minitel: 3615 Amie

ou écrire à :

Amie VPC - 11 Bd Voltaire - 75011 Paris ir coupon réponse

Pour tout achat d'une imprimante A.M.I.E. vous offre

· 500 feuilles de papier

MANETTES

QUICK JOY I

SPEED KING

COMMAND CONTROL 495 F

DEDD 8 00 F

CRISTAL

CORRA

CONSOMMABLES

DISQUETTES 3"1/2 GRANDES MARQUES

certifiées 100 %

8.50 F DFDD

Pour tout achat de 100 disquettes 3"1/2

A.M.I.E. yous offre

une boîte de rangement

La micro sans soucis

PREMOVA

N° 560 023

. 2 ruhans onerous

Votre choix ne dépend que de yous. If ne nous appartient pas d'en contester la validité. De toutes facons, un ST a plus de capacités qu'un Amstrad CPC La distinction entre le 520 ST et le 1040 ST n'a rien à voir avec le graphisme. A ce niveau, leurs possibilités sont identiques Depuis que les 520 ST sont équipés d'un lecteur double face, il n'y a plus que la mémoire vive qui les différencie: 512 Ko pour le 520 ST et 1 Mo pour le 1040 ST. Quant à vos deux dernières auestions. une séance prolongée autour de notre boule de cristal ne nous a pas apporté les réponses que vous désirez - et que nous aimerions bien connaître, nous

ATARI SPORT

Possesseur d'un ST, je prends la plume pour vous faire part de ma colère grandissante. En effet, pourquoi, mais pourquoi donc le ST n'aurait-il pas le droit d'avoir dans sa logithèque de bonnes simulations de sports comme le tennis, le football ou le volley? Chaque fois que le dévore votre journal dans l'attente d'une heureuse surprise, eh bien, rien! Par contre pour l'Amiga ou même Spectrum, CPC ou C 64, le choix est vaste. De plus, la note est souvent correcte en fonction des nossibilités de la machine. Que faut-il faire? Acheter une autre bécane pour utiliser ces softs? Les éditeurs ne se consacrentils qu'aux jeux d'aventure ou aux shoot-them-up? Après de longues heures sur Dungeon Master ou, depuis peu, sur Zac Mac Kracken (excellent !!), l'aimerais bien pouvoir me



3990 F

135 F

220

165 8



SUR NOS IMPRIMANTES MATRICIELLES POUR TOUT ACHAT DE PLUS DE 6000 F * 9 Aiguilles ** 24 Aiguilles



GARANTIE 1 an constructeur 1 an Garantie AMIE ESCOMPTE 2% pour pajement comptant Teluo CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt

DOUR REMISES aux collectivités

ATAF

SAV

occi

MAR

	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 48 20	
RI	. 11, bd. Voltaire 75011 Paris	43579689	
GA	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 96 18	
	19, bd. Voltaire 75011 Paris	43 38 18 09	
-110	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05	
ASION	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05	
SEILLE	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91 42 50 42	
SEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91 47 74 11	

EXTENSIONS VIDEO uner télé GRAPHIQUES iouris' 64 MAGIC MOUSE 320 F MPS 1230 UTILITAIRES Bosic 128 alc Result Intomot Géocalc Géolle Géopublish Génsurite Worksho Oxford pascul The REPRISE Votre vieil ordinateur Profimot repris à 50% de sa valeur Super Point Superbase 64/128 et comités d'entreprise Entretien et réparation 1541 149 F Jeux d'aventures C 64 **3615 a MIE** Langage machine tome 2 Livre du Basic 7.0

COMMODORE

C 64 N nouveau modèle + Géos 1450 F

PERIPHERIQUES Des produits testés, le plus grand choix. LECTEURS Source 128 136 000 Cossette 1530 shlette nonhisrane Disquette 1541 650 F rounn onform AUDIO MONITEURS 365 F Couleur 40 cd. 1802 ECHNI MUSIC 480 F ouleur 80 col. 1084 S 2990 F 850 F TELEMATIQUE 256 Ko pour C64 1764 Andrew DIGITELE 256 Ko pour C 128 1700 490 F 1990 F Voden DIGITELEC DIL 12 Ko pour C 128 1750 1190 F 390 INTERFACES figitaliseur print TECHNIC 1290 F 890 F rivertisseur PAL RVB 1590 650 F PC 222 iner télé gyec télécom. 1690 F Power Cartridge 450 F

Smemic

Action replay

1550 LOGICIELS

Virgule Senior 64/128 750 F F EDUCATIFS 190 F 100 F Anglais I à IV 200-1 ranmaire I à VII 190 F Maître mots 190 F 350 8 Mimi la fourni 295 E 350 Orthographe I à IV 190 8 420 F JEUX American Givil War 259 8 Karaté Ace 350 8 80/740 F Bard's Tale W 309 F

> LIVRES Livre du CP/M C Livre du lecteur 1530 Livre du lecteur 1541

6 Pole III

Shate Creasy

Ikori Womans

115/185 F

95/155 F

95/155 F

Peeks et Pokes C 128 Trucs et Astuces C 128

150/250 F Potton Vs Romme

> 350 Dream Warrior

défouler un peu. Ce n'est sûrement pas avec Super Tennis (Pouaahh !!), Peter Beardsley (scandaleux) ou International Soccer (à peine moyen) que je vais v arriver. Pour le vollev, pas de problème, il n'y en a pas (mais sur Sega et Nintendo, si !). Alors I Je sais que ces jeux ne sont pas créateurs de gros bénéfices en ce moment, mais un effort que diable! Des softs bien concus ont une durée de vie - et d'envie - maximum. Après ces reproches, merci à Code Masters pour Advanced Rugby Simulator qui démontre que quand on yeut se donner la peine, on réussit d'excellents programmes.

A hon entendeur Alain Wildem Aix-en-Provence.

Les bons entendeurs sont, en l'occurrence, les programmeurs et éditeurs de logiciels. Nous savons qu'ils lisent assidûment votre courrier. Nous ne pouvons au'espérer au'ils vous enten-

SUPER MARIO

Votre revue est géniale, mais il v a tout de même un petit défaut : vos testeurs ont souvent des avis très différents, c'est pourquoi il faudrait qu'ils testent les jeux par catégories (action, aventure, etc.). Maintenant passons aux questions : pourrais-tu m'indiquer un bon magasin de vente par correspondance pour Nintendo? Dans Super Mario Bros, après certaines parties, le me retrouve dans le monde où ie-suis mort : v a-t-il une astuce ou cela arrive-t-il par hasard? J'ai un Amstrad PC, les quatre disquettes GFM et l'imprimante Citizen 120D; comment faire nour sauvegarder des dessins de GEM Paint et ensuite les imprimer?

Anne Honyme

Pour toute information concernant la distribution des ieux Nintendo, nous ne pouvons que vous conseiller de vous adresser au Club Nintendo (BP 14. 95311 Cergy-Pontoise Cedex). Il v a effectivement une astuce pour Super Mario Bros. Alain Huvahues-Lacour, qui connaît sur le bout des doigts le jeu en question, vous l'offre avec sa générosité coutumière : une fois la partie terminée, appuyez sur la touche « A », ouis gardez-la enfoncée tout en appuyant sur

Start et vous recommencerez la partie au premier niveau du monde où vous étiez quand vous êtes mort. Merci Alain ! Pour imprimer une image créée avec GEM Paint, c'est très facile. Vous avez terminé un beau (ou pas beau) dessin avec GFM Paint. Vous le sauvegardez sur disquette en lui donnant un nom xxxx.GEM (en mettani ce que vous voulez à la place

Vous revenez sous GFM et utilisez le fichier OUTPUT APP qui yous permet d'imprimer directement votre dessin.

EXTENSIONS

Dans le Tilt nº 64 yous avez parlé des extensions et des cartes mémoires de l'A 500 et surtout du subsystem. Pouvonsnous l'acheter avec disque dur. lecteur interne et toutes les cartes de l'A 2000 déjà montés et à quel prix? Sinon, à quel prix reviendrait le tout acheté sépa rément (en francs suisses)?

> Philippe Cotter de Clovis, Suisse

Votre question appelle quelques commentaires. En effet, le subsystem ne transforme pas entièrement l'A 500 en A 2000 Le lecteur de disquettes ne pose pas problème : il peut être intéaré directement. Quant au reste, il faut obligatoirement faire un choix. Le subsystem ne dispose que de deux slots d'extension. Si vous aioutez un disque dur, vous en meublez délà un avec le contrôleur. Il n'en reste olus qu'un dans lequel il est judicieux d'insérer une extension mémoire, nommée A 2058 chez Commodore. équipée de 2 Mo et extensible à 8 Mo par ajouts de RAM. Tout cela revient à environ 17 000 F. Si vous y ajoutez le prix d'origine de l'Amiga 500, vous constatez que vous avez économisé environ 3 000 F par rapport au prix d'un Amiga 2000 doté des mêmes capacités. Mais vous vous trouvez face à une configuration qui ne peut plus rien recevoir. De plus, si le subsystem accepte bien la carte XT qui le transforme en PC, il ne peut, en aucun cas, recevoir de connecteurs supplémentaires : votre PC ne peut même pas imprimer! En outre, il ne peut pas accueillir des extensions telles que le Genlock ou la carte accélératrice

Pour le prix des différents élé-

ments adressez-vous directement à l'importateur MAD (82 avenue du Général-Leclerc. 92100 Boulogne, France, Tél. 42.80.64.02) qui vous fournira sans nul doute tous les renseianements sur les configurations disponibles avec leurs prix en francs (français, suisses ou bel-

APPEL AU PEUPLE

Je possède un Thomson TO 8 et l'ai un problème : ie voudrais pouvoir recharger une image issue de Colorpaint par un programme en langage machine. Je sais déià charger une image Colorpaint sous Basic (en utilisant les fonctions Basic I OADP et PUT), mais le ne sais pas le faire sous langage machine. Pourriez-vous demander à vos lecteurs qui possèdent un TO 8. TO 9, TO 9 + s'ils pourraient me fournir une routine en langage machine pour charger une image Colorpaint et ceci par l'intermédiaire de vos colonnes?

LA ROUTINE. TOUJOURS LA ROUTINE...

Je vous écris car l'ai un problème avec mon ST, ou plutôt avec le GFA Basic 3.0. Je voudrais savoir s'il est possible, avec ce logiciel, de sauvegarder un programme ayant trois lettres d'extension : TTP, TOS, APP ou encore PRG. Je m'explique : lorsqu'on a sauvegardé un programme en GFA puis que l'on revient au bureau GEM, on peut voir que ce programme est représenté par un fichier. Ce fichier a pour nom cheval, mouton... et après ce nom, on voit trois lettres: GFA, LST ou encore BAK. Et si l'on veut faire tourner ce programme, il faut soit double-cliquer sur GFA BASIC.PRG, soit sur GFA BASRO.PRG, ce que ie trouve énervant (ca ne le serait pas si I'on pouvait placer GFA BASBO PRG dans un dossier AUTO, ce qui devrait exécuter le programme dès la mise en marche de l'ordinateur). Tout cela pour vous demander une petite routine pour obtenir cette transformation.

Je viens de commander à une boutique un logiciel de musique. Music Construction Set. Pouvezvous me dire comment inclure un air avec ce logiciel en GFA

3.0 (en fait, ce serait pour avoir une petite routine, rien de bien méchant).

En principe, les extensions des noms de fichiers sont là pour simplifier les choses, non pour les embrouiller. Essavons d'v voir plus clair. Les programmes en GFA portant les extensions LST (fichier en ASCII). GFA (fichier compressé sous GFA 3.0) ou BAS (fichier compressé sous GFA 2 (1) ne sont pas exécutables directement par la machine. L'interpréteur (GFA BASIC PRG ou GFA BASRO PRG doit être préalablement chargé en mémoire pour pouvoir exécuter une à une les instructions du programme. Pour que votre programme soit directement exécutable, il faut qu'il soit compilé Le nouveau fichier exécutable nortera alors la fameuse extension PRG (qu'il ne sert à rien de changer «à la main», sous GEM!). Mais. m'obiecterezvous le compilateur pour GFA Basic 3.0 n'existe pas! Que faire alors ? Vous pouvez utiliser celui du GFA Basic 2.0, a condition de n'employer aucune instruction propre à la version 3.0. Ecrivez votre programme sous GFA 3.0. dont l'éditeur est plus pratique, Sauvez-le en fichier ASCII (extension I ST). Chargez le Basic 2.0, reprenez ce fichier LST. testez-le (on ne sait iamais), puis sauvez-le de nouveau, mais en mode compressé (extension BAS). Compilez ensuite ce nouveau fichier. Il n'est pas sûr que vous gagnerez ainsi de la vitesse d'exécution, car le GFA Basic 3.0 interprété tourne parfois plus vite que du 2.0 compilé, mais vous aurez votre fichier PRG. Le dossier AUTO ne vous permettra pas d'arriver à vos fins, car GFM n'est pas MS-DOS, MS-DOS, système d'exploitation des PC, autorise en effet la création de fichiers de commandes (extension BAT) grâce auxquels on peut complètement automatiser l'exécution des commandes du système (copie ou destruction de fichiers, chargement de programmes à la

Voici un petit programme qui vous permettra de faire swinguer vos programmes en GFA. L'option « save as program » de Music Construction Set, aui génère un fichier PRG et un fichier DTA, doit être utilisée : ' a\$ contient le nom

chaîne, etc.)



A 500 + souris + côble Párite

A 2000 + souris + côble Périrel

LECTEURS

2 interne A 2010 1410 F

1/2 externe A 1010 1390 F

"1/2 est. + offichage

5"1/4 ext. + afficange

Monochrome HR A 2024

Coulour HR 1084 S

Cooley Multi Synchro

2 Mo externe 0 Ko.

DISCHIES DILDS

AMIGOS 2000 20 Mo.

20 Mo A 2090 AMIGA

PCXT + lectour 5"1/4

PC AF + lecteur 5"1/4

GRAPHIQUEIVIDEO

Cornero Hitochi HV 720

Digiview Gold 3.0

Frame Grabber N/B

AMIGA 50

AMIGA 500

AMIGA 500

AMIGA 500

2º lecteur 3"1/2

20 Mo A 2092 PC

EMULATEURS

4 2088 D

CONTROLEURS

512 K Interne

1.5 Ma Inboard 500 0 Ko 1990 F

2 Mo interne A 2058/2 6510 F

3"1/2 externe 1250 F

7490 F

5000 F Souris AMIGA

Interface Video A 2032

oblette CRP 43

oblatta Forul 500

ablette Easyl 2000

Objectif Schneider 950 I Statif Rohen 1800 F Tablette CRP A4 3990 F

Table Trac, A4 ANGALIS 11990 F

Table Trac A3 ANGAUS

Sconner CAMERON AN

TELEMATIQUE

Emulteur FLAMITEL

mulateur AMIGATEI

Modem DTI 3000

Interface MIDI ECF

Sompler MIDI AMAS

ZIASIJA JAIJZIV

extension 512 K 4890 F

+ Moniteur 1084S + Extension

Moniteur 1084S + 2° lecteur

OPERATION REPRISE

CARTE XT A 2088 D

POUR TOUT ACHAT DE

CARTE AT A 2286 D

Sompler PERFECT SOUND 990 F

4990 F

7690 F

7990 F



PROMO EDUCAMIGA **VOUS ACHETEZ POUR 1000 F** Vous en emportez pour 1100 F

Filtre électronique DG 88 2420 F Genlock int. A 2300 Genlock ext. GSI Genlock ext. GST 30 P Genlock ext. GST 1000 14758 F enlock ext. GST 2000, 17723.8 Genlkock incrustateur 2000 MAGNI Graphiscope 800 F

> SUR NOS IMPRIMANTES MATRICIELLES POUR TOUT ACHAT DE PLUS DE 6000 F ** 24 Aiguilles

GARANTIE 1 an constructeur

1 an Garantie AMIE SCOMPTE 2% pour paiement comptant CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt REPRISE Votre vieil ordinateur

repris à 50% de sa valeur REMISES aux collectivités et comités d'entreprise

3615 aMIE

a	\sim	0
VPC	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 48 20
ATARI	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 96 89
AMIGA	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43579618
PC	19, bd. Voltaire 75011 Paris	43 38 18 09
SAV	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05
OCCASION	2, rue Rampon 75011 Paris	43578205
MARSEILLE LOISIR	69, cours Lieutoud 13006	(16) 91 42 50 42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutoud 13006	(16) 91 47 74 11

C I I Ie AMIGA

LES LOGICIELS



Bio Challerge Dragon's Lair Indiana Jones Dragon Ninjo Test Drive II Scenery Drive II	210 F 440 F NC NC 300 F 200 F	Car Disk Drive II Sweeks Zonk Zero Morhunter F16 Combat Pilot Fall	NC NC NC NC
18	LES L	IVRES	
Amazing Computing Amigaworld	40 F 40 F	livre du Langage Machine Livre de l'Amigos	199 F
Bible de l'Amiga	299 F	livre du Lecteur Disquette	299 F
Bien Débuter	149 F	Programmer's Handback (295 F
Clefs pour Amigo	195 F	Programmer's Handbook II	295 F

Grand Livre de

Rom Kernel lih 'AmigaBasic and Devices Hardware Rel. Manual 295 F Rom Kernel Exec. Intuition Ref. Manual 295 F SOS Amigados Amigabasic 149 F Livre du Gonobisme Truck et Astures

La micro sans soucis



Nº 560 023 - Les Infos justes - Le chob, les promotions - Les avantages d'un club

· Les meilleurs prix DEMANDEZ VOTRE CARTE dans tous les magasins AMIE, par Minitel : 3615 Amie ou écrire à : Amie VPC - 11 Bd Voltaire - 75011 Paris Voir Coupon reponse

de votre fichier de musique a\$ = « Sex Pistols PBG » Open «u».#1, a\$ 1=1 OF (#1) RESERVE

EXEC O. aS. «», «»,

FAUX AIRS DE FAUSSAIRE?

J'ai le regret de vous annoncer que le graphiste du mois de mars 1989 n'est qu'un affreux tricheur. En effet, en opposition à une règle stipulant que le dessin créé doit être une œuvre originale et non une copie, j'ai eu la surprise de découvrir, en feuilletant votre revue, une reproduction lamentablement «pompée» du dessin de Michael Whelam, «The Vanishing Tower », publié dans le livre de Steven Fisher, Images de la science-fiction, édité chez Gründ (...). Etant amigaloman à 100 %, ie ne pouvais laisser passer ce forfait commis par un infâme artiste que je nommerai pas, par pudeur,

De plus, l'aimerais savoir si la rumeur circulant dans le milieu Amigaworld et qui dit que la création et la production des ieux sur Amiga 500 pourrait être compromise, voire stoppée. nour raison budgétaire, à cause des importantes copies (encore !!) des réseaux pirates. est vraie et possible. Enfin, l'aimerais savoir quel est le meilleur moniteur pour Amiga 500 à moins de 3 000 F.

Les méthodes de datation au carbone 14 ne nous ont pas permis de vérifier vos affirmations concernant l'authenticité de l'œuvre citée. Nos experts se penchent actuellement sur la question. Quoi qu'il en soit, nous profitons de l'occasion pour rappeler que les dessins des graphistes du mois doivent être des œuvres originales et non des copies !!! Nous n'avons pas une connaissance universelle des œuvres picturales réalisées jusqu'à ce jour, et il peut malheureusement arriver qu'une reproduction échappe à notre vigilance. Mais dès que nous identifions une image «pompée », nous l'excluons sans pitié du concours, aussi belle soitelle. A bon entendeur salut.

Comme toute rumeur, la vôtre est fausse. Ceci dit, il est vrai que le piratage porte préjudice aux éditeurs et que cela n'est

pas sans conséquence sur la production de logiciels. Pour répondre à votre dernière question, nous dirons qu'actuellement le meilleur moniteur à moins de 3 000 F pour Amiga est sans doute le moniteur Commodore 1084

POUR DES NOTICES EN FRANCAIS

Abonné fidèle à votre revue le prends la plume afin de vous faire part de mes préoccupations. Lecture faite de l'excellent article de J. Harbonn sur le logiciel Galdregon's Domain, je me précipite chez le revendeur local pour voir de visu l'objet de ma convoitise. Encore une fois. je découvre un jeu, certes sûrement intéressant mais sans la moindre trace d'une quelconque notice en français. Je déplore vivement cette lacune et ceci m'amène à vous demander si la législation française n'impose pas ce type de document pour tout article provenant de l'étranger. Votre avis m'intéresse et l'envisage d'écrire à l'INC. Je vous serais très reconnaissant de bien vouloir me faire part de votre point de vue.

R. Vinconneau, Cognac

Il est vrai que, contrairement à nos habitudes, nous avions omis d'indiquer à la fin de l'article sur Galdregon's Domain que la notice n'était pas en français. Les photos d'écran montraient cependant que le jeu lui-même n'était pas traduit. Certains importateurs de logiciels font des efforts méritoires - et coûteux - pour traduire systématiquement les notices de leurs produits. Ils sont, malgré tout, souvent concurrencés pas des boutiques pratiquant l'importation parallèle de ces logiciels sans en traduire les notices. Une réglementation trop pointilleuse dans ce domaine risquerait en revanche de freiner les importations et de rendre introuvables en France des produits dont les perspectives de diffusion ne permettent pas d'envisager sérieusement une traduction des notices. Quel dilemme ! L'exigence minimale que l'on puisse formuler à l'égard des éditeurs serait la mention impérative de la langue de la notice sur l'emballage. Informez-nous des résultats de vos démarches auprès des organisations de consommateurs!

NE PERDEZ PAS LA FACE

Je voudrais ne pas me faire rouler lors de mon prochain achat d'un Atari 520 STF. Comment peut-on savoir si le lecteur est un lecteur simple ou double face? Le vendeur va ouvrir la boîte, regarder, puis me dire: « Oui, c'est un double face ! ». Et moi, le vais répondre oui sans savoir si c'est vrai ou non!

Jérôme B.

On peut imaginer un autre scénario, dans lequel yous jouerez un rôle plus gratifiant

Vous: « Peut-on formater une disquette afin de vérifier que cet Atari 520 ST est bien muni d'un lecteur double face?» Le vendeur : « C'est impossible : Vous vous imaginez, si on devait

faire ca pour chaque client, on ne s'en sortirait pas... De plus. les spécifications données par Atari indiquent que le 520 ST est muni d'un lecteur simple face. Atari ne nous garantit pas, en nous livrant, qu'il s'agit de machines doubles face. Il n'est pas question que ces machines nous restent sur les bras!» Vous : « Mettez-vous aussi à ma place: un appareil muni d'un lecteur simple face est bien moins pratique à utiliser et se revend difficilement. Si vous ne pouvez me garantir que ce ST est bien muni d'un lecteur double face ie me verrais malencontreusement dans l'obligation d'aller l'acheter ailleurs ».

VIRER LE VIRUS

Je possède depuis juillet 1987 un Atari 520 STF (avec lecteur simple face et anciennes ROM) et i'en suis très satisfait.

Je t'écris tout d'abord pour un problème de virus. Au début du mois, j'ai recu une disquette comportant des « freewares », dont «fichier» et «accent». Etant dans l'obligation de taper les codes ASCII pour obtenir les accents en GFA, je décide donc d'installer le programme « accent » sur tous mes utilitaires. Au bout de quelques jours. le pointeur de ma souris montait quand ie descendais et inversement. J'ai donc vérifié mes disquettes avec Diskdoc, et un fichier inexistant est apparu dans le répertoire. D'après ce dernier, ce virus commence à la piste 11. La piste 11 est, pour les disquettes simple face, la première piste de FAT. Que

faire? Connaissant ton génie. peut-tu publier ou m'envoyer un programme en GFA ou une astuce pour « quérir » mes disquettes? Je suppose que la maladie de la souris n'est qu'un début. Que va-t-il se passer ensuite? Si aucun remède n'existe que faire?

Ensuite, je voudrais me mettre à l'assembleur, Quel(s) livre(s). quelle marque me conseilles-tu. et à quel prix ? Pour finir, l'aborderai le problème de la compatibilité entre anciennes et nouvelles ROM. Les ieux se iouant à deux voire plus sont de plus en plus nombreux (Powerdrome. Falcon et le superbe Populous). J'ai les anciennes ROM et un copain les nouvelles. Je me suis renseigné pour le câble, il faut compter environ 200 F (câble plus modem). Pour ces jeux, y a-t-il incompatibilité? Gaëtan Delahousse.

Tourcoing

Juiu, notre spécialiste, s'est débattu tout le week-end avec les souris inversées. Il vous propose deux solutions. La première consiste à prendre la souris à l'envers, la queue vers le bas. La seconde, plus satisfaisante, consiste à scruter la disquette avec un utilitaire permettant de visualiser les données enregistrées. Il en existe une floppée. Si les deux premiers octets de la piste 0 du secteur 1 sont 601C, signe au'un virus d'inversion de souris infecte la disquette, il faut les remplacer par 0000. Si ces deux premiers octets contiennent 601D ou 601E, écrivez également 0000 à la place car ce sont aussi des virus. Des livres sur l'assembleur du ST? II en existe des tonnes, chez Sybex ou Micro-Application, par exemple. Quant à votre liaison par modem, elle ne devrait souffrir d'aucune incompatibilité.

36-15 TILT

BLOQUÉ DANS ZAK MAC KRACHEN? Foncez sur SOS Aventure, la rubrique des aventuriers égarés. disponible 24 h/24. Mot-clé SOS



MEGA ST 4M 4 Mo RAM + 1 lecteur

PERIPHERIQUES

9"1/2 DEDD + moniteur SM 124

LECTEURS

1/2 externe Cumona

1/2 externe Nec

Monochrone SM124

EXTENSIONS

512 Ko pour 520

DISQUES DURS

EMULATEURS

Digital seur realiser



11800 15300 F

Des produits testés, le plus grand choix. 3490 F 2600 F 2420 F Gen lock ast 30 Filtre do88 3"1/2 external 1250 F GRAPHIQUES Scorner CANON A4 3790 F Handy scanner 16T Code of SC 1425 2490 F Table graph. A4 8490 F Table graph, A3 INTERFACES 16 sorties logiques 4 sorties logiques 8 entrées/sorties log 7390 F free hoot 500 F 2490 F ST replay 4 TELEMATIQUE

ATARI 520 STF + Moniteur couleur (PRINTEL) ROMO 4 990 F ATARI 1040 STF + Moniteur couleur

1790 F

Presto Conte



Achetez votre ST. Amie vous offre les disquettes... 520 STF

50 disquettes GRATUITES 520 SFT couleur 70 disquettes GRATUITES 1040 STF Mono 80 disquettes GRATUITES

1 040 SFT couleur ou Méga 100 disquettes GRATUITES ST1

VOUS ACHETEZ POUR 1000 F Vous en emportez pour 1100 F

SUR NOS IMPRIMANTES MATRICIELLES POUR TOUT ACHAT DE PLUS DE 6000 F ** 24 Aiguilles



ESCOMPTE 2% pour paiement comptant CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt REPRISE Votre vieil ordinateur repris à 50% de sa valeur

REMISES aux collectivités

Après acceptation du dossier "Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5-000 F 3615 amie

11, bd. Voltaire 75011 Paris 43574820 ATARI 11. bd. Voltaire 75011 Paris 43579689 AMIGA 13 bd. Voltoire 75011 Paris 43 57 96 18 19, bd. Voltaire 75011 Paris 43 38 18 09 VAZ 2. rue Rampon 75011 Paris 43578205 OCCASION 2, rue Rampon 75011 Paris 43578205 MADCEILLE 69 cours lieutoud 13006 (16) 91 42 50 42 LOISIR MARSEILLE PC 69, cours Lieutoud 13006 (16) 91 47 74 11

3 le choix

nechosa

Toutes les nouveautés, tous les titres, liste complète : 3615 AMIE. 495 F omata Jaquar 'Gld Anist 485 F Glo Rovinoce 595 F 2690 F Foxy Drow II GESTION DE FICHIER PAO Time Work Publish 1150 F uperhose-Pro Publisching Partner 490 F Publishing Part jurior 990 F TABLEUR Publisching Master

790 F EDUCATIFS alcomat 2 200 A la découverte de la TRAITEMENT DE TEXTE Bac Géo 1^{rt} ferm. BeckerText A Bac Maths (B) 1^{rt} term. e Rédorteur 580 F Box Maths IC FI 1st term, 226 I

226

2211

230 F

250 F

240

Bor Maths (D) 1" term iomis II tl Wast al Ballade au gays EMULATEUR de Bia Ben Ballade outre-Rhin Bosse des maths 54 MUSIC ET MIDI rigne à Madrid igne à Munich 590 F anctions et complexes Music const set 269 F Géométrie

260 le tinceur LANGAGES Maths 2 à 6 Objectif Europe ou France Gło Assembleur Objectif monde 7 ou 2 990 F Lattice C Rody Mastico Macro Assembleur 4951 278 F

GRAPHISMES ET VIDEO Jeans Flite Ingnenn-Moster 895 F 595 F R-type Cyber Point Thunder Blade Cod 30 Operation Wolf Spectrum 512 505 Purple Saturn Da

505 F Double Droops 780 F Speedhall 490 F Teenage Queen 200 8 LES LIVEES

199 F Mise en œuvre du 170 F 260 F largage machine st 68000 179 F Assembleur 68000

A RETOURNER A: AMIE VPC 11, BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS CODE POSTAL LILIII

Bien débuter Gla

MON DEDINATED MES 10% OF PRODUITS EN PLUS Tous not bey seet TIT les commèties ne seet nes comulébles

POSTE 25 E/TRANSPORTEIR RO ☐ CHEQUE ☐ CCP CARTE BLEUE CARTE CLUB AMIR I I DATE D'EXPRATION

111111111111111

112

TAM TAM SOFT

CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS" Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale Le gagnant reçoit un stylo calculette 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 Téléphone le certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie. Date: Signature: HIT-PARADE DES LECTEURS Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois.

Facultatif

Nom Adresse

Téléphone

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

HIT-PARADE

LECTEURS

Marque de votre ordinateur

DRAGON NINJA Ocean DOUBLE DRAGON Melbourne House Mediagenic LEGEND OF ZELDA Nintendo POPULOUS ELITE DUNGEON MASTER SHINOBI

Spectrum Holobyi CRAZY CARS 2

BOUTIQUES

OPERATION WOLF Ocean TARGHAN Silmarils FALCON Spectrum Holobyte DOUBLE DRAGON Melbourne House ZACK MAC KRACKEN Lucasfilm DRAGON NINJA Ocean SHINOB Sega DUNGEON MASTER

CRAZY CARS II

Y'a un bug!

Prenez le dernier numéro de Tilt (nº 66 du mois de mai) en page 128. Qu'y voyez-vous? Un bon à remplir destiné à notre service des Petites Annonces... Bien, le seul problème est que ce bon n'est pas le bon. Bon. direz vous, si ce n'est pas le bon quel est le bon bon? Sans måcher nos mots, nous pouvons répondre en disant que c'est celui que nous avons par erreur omis de publier en remplacement de celui situé en page 128. En effet, les conditions d'insertion des P A de Tilt changent, Désormais les abonnés paient 40F par annonce, les autres 80F Certains crieront au scandale mais nous n'y pouvons pas grand-chose... Une page ne nous permet de publier au'un nombre limité d'annonces et comme nous en recevons suffisamment pour remplir vingt pages, nous ne sommes pas en mesure de faire face à ce véritable raz de marée. En effet, publier autant de pages de P A nous forcerait à réduire l'importance d'autres rubriques comme Hit, Tilt Journal, etc. Tout cela pour dire que les P.A reçues suite au bon du numéro 66 passeront en priorité si elles sont payantes. Les autres, les gratuites, le seront au petit bonheur la chance Si vous êtes dans ce cas de figure et pressé de voir votre P.A publiée, n'oubliez pas que notre serveur (36.15 codeTilt puis envoi) propose un service d'annonces rapide et

Adios amigos

économique.

Nombre d'Amigafans connaissent Giorgio Cupertino. Editeur de la CAN (Cupertino's Aloha Newsletter), ce passionné d'Amiga a, pendant de nombreux mois, fourni informations et con-

seils sur cette machine alors qu'elle n'était pas encore ce qu'elle est devenue. A cette époque. l'Amiga était trop souvent considéré comme un canard boiteux et il fallait une sacrée dose de ténacité pour v croire. C'est ce qu'a fait M. Cupertino, et il a eu raison... Journaliste à ses heures, redresseur de torts par le biais d'un organe d'informations totalement maîtrisé et indépendant. Giorgio Cupertino s'est toutefois trouvé confronté à un véritable mur: Commodore France. Relations houleuses et tentatives de pressions de la part de la filiale française du promoteur de l'Amiga ont eu raison de la détermination de Giorgio Cupertino. Il annonce donc la cessation de ses activités. La CAN c'est fini. Cela est regrettable, mais ainsi vont les choses... Nous adressons donc un salut à M. Giorgio Cupertino que nous, Rédaction de Tilt, considérons comme l'un des nôtres. comme un journaliste ayant respecté ses engagements.

Stage ...

Organisé dans une somptueuse résidence par le Microtel Club Ademir et le centre Informatique X 2000 de Valence d'Agen, le College Informatique été 1989 se propose d'initier les jeunes à l'informatique professionnelle. Quatre sessions sont prévues et toutes auront lieu au mois d'août. Si vous désirez en savoir plus, écrivez à: Centre Informatique Espace Léo Gipoulou 3. avenue de Bordeaux

82400 Valence d'Agen

Concours PAO

Nombreux sont les particinant à notre concours "devenez journaliste" désireux de connaître les résultats. Ils seront publiés dans le nº 69...

Tarrainer un enfant du-bout-du-monde

Parvati a 7 ans. Il y a encore quelques mois elle était comme ces 500 millions d'enfants du Tiers-Monde qui ne savent ni lire, ni écrire. Aujourd'hui, Parvati prend chaque matin le chemin de l'école. dans son village indien. Parvati sait qu'elle doit cette chance d'aller à l'école à la générosité de sa marraine de France, à laquelle elle envoie parfois des dessins et même des lettres écrites de sa main. C'est sa façon de la tenir au courant de ses progrès.

C i Parvati a trouvé une O marraine qui a accep-té de lui offrir l'école, c'est grâce à l'association Aide et Action, fondée en 1981 par Pierre-Bernard LE BAS. Après deux années de coopération en Inde, ce jeune diplômé d'HEC a l'idée de former une association "loi de 1901" pour ver du tro vo en

tème du parrainage personnalisé. Chaque parrain s'engage à verser 100 F par mois, il recoit alors un dossier de présentation de son filleul, avec sa photo. Puis, deux ou trois fois par an l'enfant donne de ses nouvelles, en envoyant quelques mots et des dessins. L'instituteur ajoute un bref commentaire sur ses progrès. Le parrain peut également écrire, envoyer des cartes postales et des photos à son filleul, s'il le désire.

Parvati sait aujourd'hui que, grâce au parrainage, elle pourra suivre toute sa scolarité primaire.

Depuis sa création, Aide et Action a déjà permis à plus de 31 000 filleuls en Inde, au Kenya, au Rwanda et au Togo d'aller à l'école primaire dans de bonnes conditions: construction ou rénovation d'écoles, formation des ronnement de l'enfanteau potable, santé, alphabétisation des parents...

Aujourd'hui, Parvati a Renfin l'espoir de voir sa vie changer. Mais elle a encore un souhait dont la réalisation la rendrait vraiment heureuse: ce serait de pouvoir un jour emmener avec elle à l'école sa petite sœur, condamnée par la pauvreté à rester à la maison. Si vous acceptez de parrainer un enfant du bout du monde, c'est peutêtre cette petite sœur que vousaiderez. Pensezà elle!

Bruno MEURA

Remplissez ce coupon et renvovez-le à :

Aide et Action 78/80, rue de la Réunion 75020 PARIS. Tél. (1) 43.73.52.36.





nir en aide aux enfants Tiers-Monde qui sont p pauvres pour pou- ir aller à l'école. Il lance France l'ingénieux sys-	maîtres, fourniture de matériel scolaire Mais son action ne s'arrête pas là. Le parrainage per- met aussi d'agir sur l'envi-		
Bon à décou 78/80, ri	per et à renvoyer à Aid ie de la Réunion - 7502	le et Action : 0 PARIS	LE BONHE Grâce à . Parvati de f
joins un chèque de l on premier mois de p	iner un enfant du-bout-du 100 F à l'ordre d'Aide et A parrainage (ou mon premi ler comportant la photo c	ction correspondant à ier chèque annuel) et je	l'école da

Grâce à Aide et Action,	
Parvati a la chance	
de fréquenter	
l'école dans son village.	
CONTROL DESCRIPTION OF THE PROPERTY OF THE PRO	

du-monde. I Envoyez-moi I □ Mme □ Mile □ M. □ □ □ □ □ □ □ □ En majuscules S.V.P. une documentation complète sur Aide et Action. Ie ne peux pas I parrainer un enfant

Tél. I I I I I I I I I I I

Profession

(facultatif)

1	je vous don de:	envoie	un
·	□ 150 F	□ 30	00 F

N°	Rue		
Code po	stal L L L	∟∟ Ville	

pour l'instant, mais

Un nouveau programme Aide et Action au Sénégal

Après l'Inde, le Kenya, le Rwanda et le Togo, Aide et Action est présent au Sénégal depuis le début de l'année. Avec ce nouveau programme c'est plus de 35 000 enfants qui pourront aller à l'école en 1989 grâce à leur parrain français.

Amstrad, encore ...

La firme d'Alan Michael Sugar annonce la venue du CKX 100. Ce synthétiseur Midi, dont le prix sera inférieur à 1400 F, dispose d'un séquenceur intégré ainsi que de diverses possibilités usitées sur des modèles souvent blen plus coûteux. Destiné à concurrencer les géants japonais sur un marché fort dynamique, ce produit permet à Amstrad d'ajouter une corde à son arc. Mais franchement ne serai-il pas plus judicieux de lancer complètement la gamme PC 2000 dont les machines à base de 80286 sont toujours aussi attendues?

Connexion ...

Microserveur à l'origine créé sur un CPC par Jaan-Marc Fillette, Amstrad Tel se mue en Amstrad Tel +. Fonctionnant sur un PC 1640 grâce aux programmes Kentel 8 et Pentel + d'Enter, il dispose de trois accès simultanés. Il propose divers trucs et astuces sur CPC, des PA, etc. Les possesseurs de PC Amstrad y ont, bien entendu, leur place, Amstrad Tel + est accessible 24 heures sur 24 au (16/1) 34-22-09-22 (région) parisienney.

Apprendre ...

Importateur de l'ordinateur portable Z 88 de Cambridge Computer, firme du célébre Clive Sinclair, Drion Electronics distribue Page Maker Training, Il s'agit d'un didacticiel destiné à l'apprentissage de Page Maker sur Macintosh. Fonctionnant sur un Mac 512 Ko minimum, il est proposé à 1350F HT.

L'A 320 pique du nez

Décidément, les désopilantes facéties de l'informatique n'épargnent pas les systèmes les plus sophistiqués, bien au contraire. Informatisé à l'extrême, l'Airbus A-320 véhicule parfois, dans les circuits de ses ordinateurs, quelques passagers clandestins habitués d'ordinaire à sévir près du plancher des vaches, même si la récente mission spatiale francosoviétique a démontré leur faculté d'adaptation à haute altitude: des bugs! Le journal "le Monde" rapporte ainsi que les ordinateurs d'un A-320, affolés par une saute de tension résultant de la mise en service d'un générateur auxiliaire, ont provoqué des mouvements de la roulette avant. Résultat: de spectaculaires

embardées de l'appareil. Les pilotes affrontent plus fréquemment des déclenchements intempestifs de signaux d'alarme, quand ce ne sont pas des erreurs d'affichage de cap, d'altitude ou de vitesse. Dernièrement, un appareil s'est mis de lui-même en piqué suite à un bug logiciell Sensations fortes garanties. L'ennui, c'est que l'A-320 n'est pas un simulateur de vol...

Tilt pirate?

Peut-on être pirate minitel sans le savoir? Le Chaos Computer Club allemand répondait déià par l'affirmative à cette question. en indiquant avoir obtenu le mot de passe du système informatique de la Caisse d'Epargne de Hambourg à la suite d'une erreur d'affichage. Lassé de vivre reclus en quelque recoin sombre de la mémoire de l'ordinateur, le code d'accès avait soudainement fait irruption à l'écran. Il nous est arrivé une aventure similaire en consultant la capricieuse banque de données AFP-PRO concue par Télésystèmes. Quelle ne fut pas notre surprise lorsque nous nous retrouvâmes sous le système d'exploitation, à la suite de l'envoi involontaire d'un torrent de parasites et de caractères erronés! Le serveur nous a alors abreuvés de familiers messages d'erreur du genre "Syntax error" et autres "Unrecognized command", à chaque fois que nous frappions la touche envoi de notre minitel dont la commande différait de l'habituel retour chariot. Si nous avions poussé un peu plus loin nos investigations, il nous aurait été possible de réaliser diverses petites choses... Heureusement que nous ne sommes pas mal intentionnés: nous aurions pu nous prendre au jeu, prouvant ainsi que "sécurité informatique" ne signifie pas grand-

Un milliard de Chinois

Les Chinois ne perdent guère de temps. A peine ont-ils commencé à se doter de réseaux informatiques dans divers domaines (météo, transports, banque, défense) qu'apparaissent les premiers "hackers", rançon de l'accroissement du nombre d'ordinateurs dans ce pays. Le quotidien "Clarté" a ainsi mis l'accent sur les problemes de sécurité informatique. Le journal s'alarme du développement du piratage informatique et indique que les activités de treize l'hackers" opérant dans le domaine bancaire ont été découvertes depuis le début de l'année 1989...

En baisse

Vous le savez déjà certainement: l'Amiga 500 baisse de prix et est annoncé par Commodore France à 4250 F TTC. Mais cette révision à la baisse touche aussi la gamme de périphériques. Ainsi, el disque dur A 590 de 20 Mo est désormais proposé à 4990 F TTC, soit 1000 F de moins qu'auparavant. De la même manière, l'imprimante couleur 80 colonnes MPS 1500 C est désormais disponible à 2290 F TTC (1100 F de moins). Il y a fort à parier que cette révision des tarifs devrait permettre la constitution d'offres très concurrentialles face aux Marci et autres.

Encore plus!

La résolution de 300 points par pouce des imprimantes laser courantes est considérée par nombre d'imprimeurs comme insuffisante. C'est pourquoi divers fabricants d'ordinateurs font leur possible pour connecter leurs machines sur ce que l'on appelle des photocomposeuses offrant couramment 1200 points par pouce. Dernière machine en date à accéder à ce type de sortie: l'Atari Mega ST. Par le biais du programme Calamus et d'un boîtier d'interface proposé aux environs de 15000 F, il est désormais possible de sortir des documents de très grande qualité. Pour plus d'informations sur ce système contactez:

62, rue Gabriel Péri 93200 Saint- Denis

NES: des joux!

Au regard des divers jeux proposés aux USA ou bien au Japon, les possesseurs de console Nintendo ont des raisons d'être peu satisfaits du catalogue disponible en France, Pensez donc: Mario Bros II sort en France alors que le III existe déià ailleurs! Pour pallier cela, Shoot Again propose une interface permettant d'utiliser les cartouches japonaises pour NES sur les consoles françaises, Proposée à un peu moins de 350 F. elle se présente sous la forme d'un boîtier sur lequel vient s'enficher la cartouche japonaise. Reste à introduire l'ensemble dans la console et ca marche! Ainsi, on dispose d'une ludothèque très fournie et on n'est plus dépendant du bon vouloir de l'importateur de la console. Shoot Again, 145 rue de Flandre 75019 Paris

N'oubliez pas le guide

Commodore annonce la venue du "Guide Amiga des logicelis et des périphériques professionnels". Tout au long de ses 256 pages, cet ouvrage propose la liste de quelque 400 produits divers et variés avec leur référence, l'adresse de leur distributeur, et autres renseignements bien utiles. Plus complet que ses prédécesseurs, il est proposé au prix de 45 F et est disponible dans les kiosques. Par ailleurs, notez que Commodore a sponsorisé la Toyota de Marc La Caze au récent raillve de l'Atlas.

A bientôt ...

La troisième édition du Grand Prix du logiciel étudiant s'est terminée par une soirée de remise des prix organisée au Sicob 89. Le premier prix (un voyage au Japon) est attribué à l'équipe créatrice de Babel 1. Ce programme est destiné à l'agencement du mobilier dans une pièce. Le second prix (un voyage au Comdex de Las Vegas) a été remis aux auteurs de Hercule, un programme d'étude de rentabilité et d'analyse financière pour la création d'entreprises. Enfin. le prix de la créativité (un Bull Micral 15) a récompensé les auteurs de Dune. Ce logiciel permet la conception et le dessin d'arbres et de feuilles. Organisé par une équipe d'étudiants du MBA Institute de Paris et parrainé par divers acteurs du monde informatique, le Grand Prix du logiciel étudiant verra sa quatrième mouture lancée dès septembre 1989.

Rachat

C'est officiel: Microprose vient de racheter Telecomsoft! Rappelons que cette division de l'équivalent britannique de nos PTT avait récemment été mise en vente par sa maison mère. Plus de détails dans notre prochain numéro.

Un an, déjà

Club d'utilisateurs bien connu des possesseurs d'Atari ST, BE'ST fête son premier anniversaire. Alin de marquer le coup, cette association a décidé de verser dans le domaine public les vingt premiers numéros de sa lettre d'informations. Cet ensemble est proposé sur disquette contenant les lettres sous forme de fichiers au format First Word. Si vous êtes intéressé ar ce recueil, envoyez une disintéressé ar ce recueil, envoyez une disquette vierge et formatée ainsi que deux timbres à: RE'ST Club National

"La Finelière" St Coutant 17430 Tonnay Charente

Copie or not copie?

Editeur d'Explora 1 et 2, Infomédia prépare depuis de longs mois le programme BockStar Ce dernier dont la venue est attendue pour le mois de septembre 1989, est basé sur un principe novateur; on incarne un imprésario et l'on doit lancer un chanteur. Or, il s'avère que la société anglaise Code Masters annonce la sortie prochaine d'un produit nommé RockStar et basé sur un principe similaire... La raison de cet état de fait nous échappe pour le moment mais Infomédia annonce détenir les droits sur le nom de RockStar et se prépare à engager toutes les actions nécessaires à ce qu'aucune confusion ne puisse régner entre ces deux logiciels. Dont acte.

La PAO s'expose

Amateurs de P.A.O, les troisièmes journées européennes de la micro-édition, autrement dit le Forum P.A.O 89, se tiendront les 7, 8 et 9 juin 1989 à Paris au parc des expositions de la Porte de Versailles.

A la bonne heure

Fondée il y a peu de temps, l'AFUM est une association loi 1901 s'intéressant tout particulièrement à la norme Midi. Afin de mieux faire connaître cette norme de communication entre ordinateurs et instruments de musique. l'AFUM a décidé d'organiser deux journées portes ouvertes les 17 et 18 juin 1989. Grâce à une quinzaine d'ateliers basés sur Mac, ST et autres, les visiteurs pourront se familiariser aux diverses techniques nécessaires pour la bonne maîtrise de l'informatique musicale. Dernière précision: ces journées se dérouleront à la Grande Galerie du nouveau Forum des Halles à Paris et l'entrée sera gratuite.

Enfin ...

Diverses études le montrent: la pénurie de RAM devrait se terminer vers septembre 1989. Les ordinateurs baisseront donc début 1990. A moins que les fabricants ne conservent leurs marges...

PIXEL SOFTWARE

LE SPÉCIALISTE DES LOGICIELS POUR:

ATARI ST

AMIGA

C64-128

SEGA

IBM - PC

SERVICE DES NEWS Tél. 022 / 785.03.10

BRICO - LOISIRS MEYRIN

Tél. 022/785.03.13

7, RIANTBOSSON 1217 MEYRIN - GENÈVE

ÉGALEMENT VENTE PAR CORRESPONDANCE

TRUCS ET **ASTUCES**

Changement de formule! Finis les interminables listings. Nous publions désormais des trucs et astuces de moins de 70 lignes. Et en plus, ils ou sont rémunéré entre 1000 et 2000 francs!

Envoyez les vôtres. Toutes les machines sont hienvenues

LOGIQUE

Ce mois-ci, nous allons nous intéresser à l'optimisation de vos programmes en taille (il le faut bien avec la nouvelle formule du sésame!) et en vitesse d'exécution.

L'optimisation en vitesse ne jouera entièrement son rôle que si vous n'utilisez pas un Basic très structuré DO...LOOP par GOTO). (genre GFA).

Lorsque vous avez besoin d'incrémenter de un (1) une variable nommée A, vous tanez sans doute:

A=A+1

Mais si vous voulez incrémenter A lorsque l'on appuie sur la touche X. yous faites sans doute:

if inkey\$="X" then A=A+1 Pourquoi faire un test, quand on peut ne pas le faire ? Eh oui ! Lorsque vous demandez à l'ordinateur de faire une comparaison entre inkey\$ et "X". il renverra comme paramètre au Basic

-1 si c'est vrai et 0 si c'est faux! Alors réfléchissons un peu... Imaginez ce que ferait une routine comme celle-ci:

A=inkey\$="X"

print A loop

10 A=inkev\$="X" 20 print A 30 goto 10

A prendra comme valeur 0 (FALSE ou FAUX) si vous n'appuyez pas sur la touche X, mais si, par contre, vous appuyez sur cette touche. A prendra

commevaleur-1 (TRUE ou VRAI, mais où Nous allons remplacer la ligne 10 et veut-il en venir?) Ben, tout simplement à ceci-

do h=h+inkevS="X" print h loop

10 b=b+inkev\$="X" 20 print b 30 goto 10

Ce qui fait beaucoup plus pro que de mettre des IF à tire-larigot!

d'autres comparaisons comme inférieur (<) et supérieur (>) ou différent Les lignes 30 et 40 pourraient être (<>).

Comme le démontre le programme 30 ON O GOSUB 100.200 ci-dessous (en GFA BASIC, mais très facilement adaptable sur d'autres machines, en mettant des numéros aux le lignes et en remplacant si nécessaire DO

uS=INKEYS x=x-u\$="Z" x=x+11\$="A" v=v-u\$="W" y=y+u\$="Q" x=x+(x>39)x = x - (x < 0)

v=v+(v>25)v = v - (v < 0)

PRINT AT(10.10);"X=";x;" Y=";v;" "

RELOGIQUE Je vois souvent, dans certains

programmes qui me sont envoyés, ce genre de routine: 10 0=0+1 20 IF 0=2 THEN 0=0 30 IF O=0 THEN GOSUB 100 40 IF O=1 THEN GOSUB 200

Cette routine incrémente O de un à chaque fois qu'elle est appelée teste si_O=2 (si oui, on remet O à zéro). puis teste si o=0 et o=1. Selon le résultat de cette comparaison, telle ou telle sous-routine est exécutée. Voyons maintenant si l'on peut

optimiser cette routine. Premièrement, il faut que O prenne comme valeur 0 puis 1, de nouveau 0 puis 1, etc.

20 par ceci: 10 0=1-0

Examinons cette ligne de plus près: O a comme valeur initiale 0 * Nous demandons au basic de soustraire O de 1 (donc 1-0=1) et de mettre ce résultat dans O

Maintenant O=1 Nousrecommençonscecycleencoreune fois: on soustrait O de 1 (donc 1-1=0) et nous mettons le résultat (1-1=0)

dans O. (* si cela vous amuse recommencez à

lire depuis le premier astérisque). Nous vovons bien que O est égal à 0,

Cette logique s'applique aussi à puis à 1, puis à 0, etc... sans aucune condition (IF).

> remplacées par ou bien encore par 30 GOSUB 100*(o+1)

premier exemple utilise l'instruction ON...GOSUB.. est certainement longuement expliquée dans votre manuel de Basic.

Le deuxième exemple est une ruse très connue. Il multiplie la variable O pour faire correspondre celle-ci au numéro de la première ligne d'une sous-routine (remarquez qu'en Basic structuré sans numéro de ligne, cette ruse n'est pas utilisable...).

- ATARI ST-

Du côté minitel 3615 code TILT. rubrique "help à la programmation GOTO" on m'a posé une question fort intéressante. Comment faire correspondre, sur Atari ST, les instructions SETCOLOR et COLOR?Car le GEM et le GFA n'ont pas la même table d'adressages des couleurs!

Voici une solution:

color c(6)

Ordre des couleurs sous GEM: 0236475891011141215131

Si vous voulez afficher correctement les couleurs, vous devrez passer par la variable c(). Imaginons que vous ayez besoin de la 6eme couleur. Au lieu de taper: color 6 vous taperez:

Programme en GFA BASIC: DIM c(15) FOR i=0 TO 15 READ c(i)

NEXT i DATA 0.2.3.6.4.7.5.8.9 .10.11.14.12.15.13.1 FOR i=0 TO 15 READ CS

c=VAL ("&h"+c\$) SETCOLOR i.c. **NEXT** i

DATA 0.101,111,212,222,323 333 434 444 545 555 656 666 767 777 777 PRINT "sans le transcodage"

FOR i=0 TO 300 STEP 20 DEFELL O

PBOX i 10 i+18 30 INC o NEXT i PRINT

PRINT PRINT

PRINT "avec le transcodage" CLRo FOR i=0 TO 300 STEP 20

DEFFILL c(o) PBOX i.40.i+18.60 INC o **NEXT** i

JEU

Un ieu de cartes graphique en GFA BASIC n'est pas une affaire simple. surtout en moins de 70 lignes! Cet exploit on le doit à OMER ATES (qui nous avait dèià confectionné BMOVE XBIOS(2).V:a\$.32000 ¶ plusieurs sésames..). Ce jeu est REPEAT ¶

entièrement écrit en GFA 3.0. Je profite de cette opportunité pour yous expliquer une instruction qui n'existe que sur cette version. Cette instruction, qui se nomme RC COPY, permet de transférer des blocks écran. Voici en détail tous les paramètres:

1er... adresse de l'écran source 2me... coordonnée X du block source 3me... coordonnée Y du block source 4me... largeur du block source

5me... hauteur du block source 6me... adresse de l'écran destination 7me... coordonnée X de destination 8me... coordonnée Y de destination

. mode de transfert L'adresse de l'écran (obligatoirement un multiple de 256) peut être l'écran physique (xbios(3))

En outre il est préférable que la largeur du block soit un multiple de 16. L'adresse de l'écran de destination (toujours un multiple de 256) peut

être l'écran logique (xbios(2)). Exemple:

RC COP'XBIOS(3).64,100,32.5/TCXBIOS (2).160.50.4

Le listing:

HIDEM 4 DEFINT "a-z" ¶ DIM x(3).u(3) ¶ SETCOLOR 0.0 % SETCOLOR 15.1911 ¶ DEFFILL 1 9 COLOR 10 % GRAPHMODE 2 4 FOR p=0 TO 2 4 *(n)=p ¶ PRBOX p*44+2.0.p*44+41.59 \$ RBOX p*44+4.2.p*44+39.57 ¶ BBOX 0*44+2 0 0*44+41.59 ¶ DEFTEXT 2 1.0.4 ¶ TEXT p*44+8.8.CHR\$(49+p)+" "+CHR\$(49+p) ¶ DEFTEXT 2.1,1800.4 ¶ TEXT p*44+36.51.CHR\$(49+p)+" "+CHR\$(49+p) ¶ NEXT p ¶ DEFFILL 2.1 % PRBOX 2,70,41,129 ¶ DEFELL 10.2.16 ¶ PRBOX 3.71.40.128 ¶

a\$=SPACE\$(32000) ¶ @carre(0) ¶ ALERT 0, "Quelle carte choisis tu ? ".0." 1 | 2 | 3 ".ch ¶

@carre(1) ¶ FOR t=0 TO 9 % cs="012" ¶ FOR p=0 TO 2 9

REPEAT S g=RAND(3) ¶ UNTIL INSTR(cs.STRs(q))<>0 9 MID\$(c\$,ADD(q,1),1)="a" \$

u(p)=SUB(q.x(p)) ¶ NEXT n ¶ FOR U=0 TO 43 ¶ FOR 0=0 TO 2 9

RC COPY V.as.0.70.44.60 TO source XBIOS(2).ADD((ADD(94.MUL(x(p).42))). MUL(u,u(p))).0 4 NEXT D 4

ADD x(0).u(0) 9 ADD x(1).u(1) \$ ADD x(2),u(2) ¶ NEXT 1 % ALERT 0."Quelle carte est la bonne ? ".0." 1 ! 2 | 3 ".1 % @carre(0) \$ IF x(t-1)=ch-1 ¶ ALERT 0," BRAVO... Tu as réussi ! |Veux-tu rejouer ?".1." OUI | NON ".rp

NEXT II T

FI SF 4 ALERT 0." OH NOON... Tu as perdu! IVeux-tu rejouer ?".1." OUI I NON ".rp ¶ ENDIF 4 UNTIL rn=2 ¶

PROCEDURE carre(i) \$ CLS ¶ DEFTEXT 12.17.0.10 ¶ TEXT 90,75," 1 2 3" ¶ FOR H=1 TO 30 ¶ FOR p=0 TO 2 ¶ IF i 9

RC COPY V:as, 0, 70+30-u, 44, u*2 TO XBIOS(2), 94+p*42, 30-u \$ ELSE ¶

RC COPY V:a\$, p*44, 30-u, 44, u*2 TO XBIOS(2), 94+x(p)*42, 30-u ¶ ENDIF 9

NEXT n ¶ NEXT u ¶

RETURN ¶

reDEGAS & reNEO

Pour la énième fois, voici les programmes en GFA pour charger des dessins réalisés avec DEGAS ET NEOCHROME

DEGAS:

a\$=SPACE\$(32066) nom\$="image.pi1" BLOAD nom\$.VARPTR(a\$) VOID XBIOS(6.L:VARPTR(a\$)+2) BMOVE VARPTR(A\$)+128,XBIOS(2),32000

NEOCHROME:

a\$=SPACE\$(32128) nom\$="image.neo" BLOAD nom\$.VARPTR(a\$) VOID XBIOS(6.L:VARPTR(a\$)+4) BMOVE VARPTR(A\$)+34,XBIOS(2).32000

JUJU 119

118

FCHANGES

Echange Amiga 2000, échange prgs Amiga contre prgs C 64. Vends orig. C 64. Possède quelques prgs Amiga. Recher-che copieurs. Attention au virus. Pascal GIMENEZ, 44, av. de La Baylie, 78990 Elancourt. Tél.: 30.50.26.53. Charche Ion Macintosh avec émulateur Aladin V.1.3 sur

Megast 2 version monochrome. Patrick SCHAFFAR, 3, rue des Jasmins, 68110 Illizach. Echange ou wends jeux sur IBM/PC et compatibles (King's Ouest IV et criginaux). Hubert DESLIENS, Saint-Laurent

C 64 dien Anhange skrieux, Possikde : Rocket Ranger, Ninia Cybernoid 2, Savage Thunderblade, Batman Menace RTune, Salamander, Katakis, Robocco, Jean-Louis BOUS-

OUFT 43 Le Levant 34670 Saint-Best Les Amigatiste de Nantes diffusent des prgs du Domaine Public et des Demos. Réponse assurée (mettre 1 timbre). Salut à tous. Erman MORIN, 4 bis, rue de Feitre, 44000 Nantes. Tél.: 40.89.33.79.

Cherche programmeurs expérimentés pour créer Demos su C 64 Et C 128, einsi que bon dessineur sur C 64 et C 128. Jean-Marc LOUVET, 38, rue Emile-Zola, 59187 Dechy. Echange autoradio K7 Pigneer 18 MEM 20 W. Against eur tury Faire office Patrick RLANC hat D3 Vert Rocace 1. 13300 Salon-de-Provence. Tél.: 90.53.41.14

Assel ST charche contacts pour échange leux. Envoyez lis Guillaume CHAILLOU, 19, bd de Longchamp, 44300 Nan-

Echange progrs sur C 64/128, Recherche Pirates et Lecav Granbic ADV Creator, etc. Pierre GROPPI, 5, place de la

CPC 6128 échange disc. originaux possède nombreux ieux (dont Rygar, Trantor, Bubble, Geuntlet 2 + Compilations
recording Liste our demands Mathias PEREZ, 50, cast Auguste-Prevost, 77900 Chelles.

520 STF DF échange ieux. Cherche contacts cool mais sérieux. Send me your list. I'm waiting for you. Recherche club Atari région perisienne. Cédric MAIORANA, 8, rue MAdirac, 92400 Courbevois. Tél.: 47.88.92.05. ST Assri Arbanno jour et utilitaires Enuruer listes Cher-

che un lecteur interne double face contre joux ou pas trop cher. Philippe SOSSON, 5, rue Georges-Sand, \$3500 Pan-tin. Tél.: \$8,37.55.88.

Echange log, sur Amigs et vds drive 5 1/4 neuf pour Atari ST cause double emploi: 1300 F. Jean-François AZOUG, 381, bd Marius-Bremond, 13170 La Gavotte. Tél.:

Fohange issux sur C 64 (disc.), Possède : Dam Busters, Opr. Wolf, Right Simulator 2, Super Pipeline 2, Réponse assu-rée. Alexandre GONZALEZ MARTINEZ, C/O UNDP Hanol, Viêt-nam, Palais des Nations 1211 Genève 10

C 64 vends ou échange nbreux jeux. Possède : Ikari War-nor, Out Rurı, The Train skate or die, Test Drive, C. Shool, etc Patrick COIN, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél.: 43.30.16.66.

Echange orig. sur Amiga: Capone, Obliterator contre War games ou simulation boursière (originaux). Alexandra. Tél.: 64.27.68.69.

Amiga 500 cherce contact pour échange de logiciels ou

autres. Possède Purple Satorn Day, Defender of the crown, Opération Welf, Stargèder, etc. Mathieur DUMAS, 11 bis, rue Pigalle, 75009 Paris. Tél.: 42.90.37.92. Cherche contact sur Atari 1040 ST ou 520 pour échange

t. Envoyez isse. Trierry RAISMAN surice-de-Bevnost, 01700 Minbol. Erhanne tout softs. Amina (Tir. Aventure, util., etc.) en 1530. Le prix : 1500 F. Eric, Argenteuil. Tél. : 39.47.03.25

Wargamy: recherche Wargame pour console Atari XE (sauf Eastern Front), (cart. ou K7). Achite Wargame pour Atari ST (sauf UMS). Jean-Claude LESELUER, 9 bis, ne Pierre Curle, 9120 Saint-Michael-sur-Orge. Tél.: 60.15.75.60. Sheecha Modern mon coul, drive souris pasicher Etu Cherche Wooden, Indin. Colon, Orive, Sodis, pas Cher. Colonide thes prop., échange projs 64/128, possède (R. Ranger, Tiger Road, etc.) Vds prg 15 F/Fac. Fred BRIDAY, 32, che-min de Laval, 69230 St-Genis-Laval.

Alan 51 : debutant en assembleur rechiertre contacts ; Vends ou échange jeux de rôles originaux + doc. sur PC et compatibles (Littima 3: 4: 5: Ranti's Tale: Le Phantasie). lieta ránorea 100 % societa Mare MELEARO 4 run de l'Imare. 45000 Orléans. Tél.: 38.54.32.38.

Cheerbe doc sur Spectrum 512. Echanga isux sur ST double Insce (Nebulus, Eliminator, Flight Sim, Tétris, Spider Tro-

Echange Jeux sur Amiga: (Mini Golf, Pow. 2, Hybris, etc.) Tts régions acceptées, très sérioux. Christian COUGNAUD, 42, avenue Doctour-Ficaud, 98400 Cannes. Tél.:

Vende ou Echange obssur softs our TO9 our disp. (Space Raler, Mach 3, Bivouac, Ripoux, etc.) Liste contre 1 tim-hre Nicolae CHABOT, 35, bd de Garembeau, 79100

Nouvel Atari (DF) cherche contacts sérieux. Répo rée si vous envoyez 1 timbre et votre liste. Jean-Paul BAT-SIK, 122, rue des Troenes, 59279 Loon-Plage. Echange progr. sur 520 STF, envoyez vos listes

Lot Le Grand Pin, 13310 Salon-de-Provence. Tél.:

Arriera Cherche contacts tous navs sources assen disq. 3,5°, pas cher. Réponse assurée. Piétro BORELLI, 31 bis, rue Lenostre, 76000 Rouen.

ST échange jeux et utilitaires, réponse assurée (Truck, Turbo Cup, Super Hang hon, Elemental, Starglider 2, etc.) Philippe SOLA, 107, ev. Albert-Thomas, 81000 Albi, T6L: 62.66.52.32.

Arrica usé échange tte soft (jeux, utilitaires, création), pos

side 50 titres. Recherche groupes et clubs en R.P. Cyrill MASQUILLIERE, 13, résidence des Trois-Foêts, 78380

Apple II GS cherche d'autres Apple II GS pour échanges

sérioux. Débutants ou non, réponse assurée. Cherche livres

Recherche ST Replay V.4.0. (orig. + doc.) à échanger con-tre 5 jeux orig. Cyrill DAMNON, 26, rue Charles-Magnin,

Echange ou vends jeux sur TO8-TO9, TO9 sur disq. 3,5 Pou-

Bougival. Tél.: 39.69.03.73.

progr. assembleur. Fancas 010460 Naves. Tél.: 55.26.17.78.

20110 Collegiae Baine Tall - 84 37 93 84

Fchange ieux sur Amios. Recherche Club Amiga ou contacts sfrieux sur région touloussine, réponse assunte. Salut Amigs. Bruno POSSIN, 53, rue des Couteliers, 31000 Tou-louse. Tél.: 61,53,60,72.

échange. Walter ANTAO, 5, rue de la Brasserie Saint-Roch, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél.: 34.79.93.79. C 64: échange prog. contre prog. Amiga (sans virus). Vends originaux, disq. K7 sur C 64. Réponse assurée. Bye. Pas-cal GIMENEZ, 44, av. de la Baylie, 78990 Elancourt. Tél.:

Echange jeux et utilitaires sur PC 1512. Charche contacts sérieux. Envoyez liste. Marci. Philippe NE, 28, rue Royale, 94470 Boissy-Saint-Léger, Tél.: 45.69.26.64.

Erhanne nour C 64/128 phreux ness dont Nébulus, Marran der, Ice Pelace, Nipper II, Anarchy, Dark Castle, Dark Side

ces (Wizball, Henegade, Space Hacer, Profitotion, 5000, Légende, etc.) Ludovic MORIN, 2, place Jean-Moulin, 93380 Pierrafiste. Tél.: 48.21.36.64.

Cherche à correspondre avec gens intéressés par l'inform pour échange de vues. Réponse à tous. Louis KRIEF, 12 nue Seulenick 67600 Strasbourn.

Clinic Soft pour vous servir I Echangeons joux Amiga (Opévarion Minif. La Oudra de l'oireau du tomos. Out Run

nation Worf, La Luiese de l'ossau du temps, Util nuri, 1401-nocop, etc.) Dominique DUPRAZ, rts du Tonkin, 16 C, 1878 Marthey (Suisse). Tál.: 1879 71.88.54. Echange jeux our ST. Possiela (Speed Rall. Thunder Blade Hot Ball IK + . Star Gosse, Emmanuelle, Star Ray, Cun Pac-Man Solider of light, etc.) Romaric ROYNETTE 11, allée des Romarins, 78180 Montigny le Bretonneux.

Arriga 2000 charche corte Passarello + lactour 5" 1/4 Pris raisonnable. Gilbert RAYNAUD, 70, boucle de la Nacelle, 93160 Noisy le-Grand. Tél.: 43,83,42,37.

Poss. Amigs, cherche contact sérieux et durablel frégion poleo reuloment) Distinge Tát - 78 98 54 88 Fan Amiga cherche corresp. sérieux, toutes régions. Rénonce ass Marri A hientôt Christian STEPEC 9 bis.

rue St-Robert, 57350 Stiringue-Wendel, Tél.: 87.88.28.91. Charaka inan sisting on tout contact our Commodors VIII

Paris Tál - 45 55 04 55 (angle 18 h) Cherche contacts sérieux et durables sur Amiga. Envoyez liste Ren, assurée, Achèse disp. 3.5 DF à bas prix. Frédé ric GARCIA, 108, rue Jules-Ferry, 92700 Colombes. Cherche softs à échanger pour 520 STF DF. Echan teur 3" 1/2 contre lecteur 5" 1/4. Eric LANGLADE, rue National, 19170 Bugent. Tél.: 55.95.44.12.

Charche correspondent Amina habitant Représeur ou ses and BRUYERE, 12, rue Abel-Antoine, rés Godard, 33110 Le Bouscat. Tél.: 56.39.72.73 (après 17 h). Echange ou vends jeux originaux sur Amiga, en possède 37 (Sword of Soden, Thunderblade, etc.) Anthony FRAS-SANITO, 549, avenue de Mazargues, 13008 Marseille.

T6L: 91.77.93.24 (après 18 h). MODECOURT In Garages 02150 Sissonne Cherche pour Amiga jeux, Demos graphiques/sons et digi talisations à faible prix. Christian BREDIN, 3° Cie Essa.

Atari 520 ST (DE) cherche contacts sur Marseille uniqu ment. Possède (Crazy Cars 2, Powerdrome, Speed Bell, etc.)
Arnaud ROSTAIN, 17, bd A.-Cieussa, 1307 Marseille.

Tél.: 91.52.76.69 (appès 18 h). Vde sels ou échange cein nour ST. Prix de vte très bes Préférence contact amateurs, rôle et aventure. Eric FERRO, 19, avenue des Pyrénées, 31240 L'Union. Tél.:

Recherche contacts sérieux pour échange sur C 64. Disk Only Franck SARRE La Mere-Vincent, Bougerot, 71590

éventuel. Nicolas JANSSEN, La Roncière, 108, av. E.-Solvay, 1310 La Hulpe (Belgique). Tél.: 32.26.53.65.02. Echange jeux sur Amiga, Unerthe contats sympes et serieux. Réponte assurée à 100 %, Fabien DE TOLEDO, 2, impasse La Licorne, 76800 St-Etienne-du-Rouvray. Tél.: 35.66.72.20.

istes, Pas tél. Pascal MORIN, 4, allée des Tilleuls, 81250

etc. sur dis. uniquement. Christian TREMOULET, 14, rue Jean-Beboul. 66000 Perpignan.

Atani 520 STF cherche contacts sérieux et rapide pour échanne lon, divers, ouvert à toutes propos. Envoyez vos istes. Pierre THERON, 1, rue Barbaud, 79300 Bressuire. Cherche contacts our 520 STF, envoyez listes. Cherche docsur utilit. Merci d'avance. Jean-Luc JOURDAIN, 14, ave-nue du 15-Août 1944, Marboue, 28290 Châteaudun. 520 ST charche contacts sérieux et durables pour échange jeux et utilit. Cherche bonne gestion bencaire. Envoyez liste cnco, Richard MATUSZAK, app. M 053, 1, bd Théophile-

Sueur, 93110 Roissy-sous-Bois, Tél.: 48.55.58.33 Echange joux, utilitaires, docs. Vds pour Amiga, tablette . 1000. Jean Charles. Tél.: 48.29.13.49.

Amiga 500 cherche corresp. sérieux et Club Amiga pur echanger, acheter tous prog. Envoyez listes et prop. Roge MOFFA, BP 190, Bruxelles, 4,1040 Bruxelles, Belgique Echange des jeux pour Ateri ST. Alberto PAN, Mariuchal 169/°. Las Palmes de Gran Canaria, Espana. Tél.:

Echange Jony C 64 sur K7 : Rarbarian 2. Opération Wolf Street Fighter, Vindicator, Cybernoid Z, Indiconosa Patrice POEYTO, 73, bd de l'Oussère, 64000 Pau. Echange jeux sur Arniga. Liste sur demande. Recherche uti Didler BOLDRINI, Mas des Arcades, Pont-de-Crau, 13200 Arles. Tél.: 90,93,15,15.

PC cherche, échange ou achat jeux, util., prof. avec doc. Possède nbreux jeux et prog. Vends orig. Envoyez listes. Jean-Yves OLLIVIER, 5, rue Maryse Bastie, 22600 Lou-

Echange ou vends sur Atari 520 STF. Vends Atari 800 XL + drive 1050 + nbreux log. Vends Coleco + Turbo. Phi-lippe COCHARD, 1, rue Albert-Samain, 92240 Malakoff. Aseri ST cherche contacts durables pour échance sympa Ipas sérieux s'abstenir). Patrick GALLON, 60, route de Gar-ges, 95200 Sarcelles. Tél.: 39.92.1184.

Nouveau: Club d'échange de log, avec de supers condi vier ROSELLO, 6, rue des Isles, 30132 Calissareves. Arriga ST, échange originaux, envoyez liste: Hervé DAR-RAS, 18, rue Jean-XXIII, 80000 Amiens.

Amiga 500 échange jeux et utilit. Envoyez liste, rép. ass. Pow. Karaté Kid 2. Opération Wolf), No. hinevenu I Stéphane REGIMBART, 219, rue de la Source,

Aminetre Achange prog. Cherche contact sur Albi ou Carmaux. Eric ALMON, route des Ecoles, 81640 Monesties Tél.: 63.76.10.51 (après 20 h. w.e.).

Step ! Atari XL échange softs XL contre 1 soft ST. Echange disq. 5 1/4 contre softs ST. Echange 1 Hi-Fi complète à 6 éléments contre config. Annonce sérieuse, morci. Jean-Philippe CARRIERE, 19, avenue Maréchal-Leclari, 40130

Echange leux Sega dont (Enduro, Zillon, Rocky, Shinob Transbot, Astro Warrior, etc. (15 jeux). Membro du Club Segamix, Sébestien LEMAITRE, 9, esplanado des Carveins, 51100 Reims, Tél.: 26.82.31.87. Schange log. sur 520 ST DF, réponse assurée. Env. liste

the cable pour connecter 5/4 au 520 ST (Oils Chanh NGOUN, 6, Les nouveaux-Horizons, 78990 Elan

TOMBE. 17. rue de Clery, Tél.: 42.33.46.04. Cherche contacts sumos nour échange sur Amiga. En

Februare our 64. Possible (Int Karaté, Rarbarian 2. Double Dragon, Zack Man, Kraken Street, Sport 3, Stooges, Rép. ass. David CAMU, 3, rue Alexandre-Dumas, 2600 Valence, Tél.: 75.55.82.63.

Echange nbreux jeux sur Atari 800 XL, Frédéric GOULEY, 1, rue des Lumières, 14000 Caon, Tél.: 31,47,56.05 Arrica cherche phoeux contacts sur Paris et R.P. Echange dessins, prog., Jean-Marc, 75013 Paris, Tél.: 45.86.67.22 520 STF cherche contacts sur Niort et La Rochelle pour thange jeux, utilit. Vente possible. Ecrire uniquement pour contact. Pascal BERTRAND, 4, rue Théodore-de-

Enhance issue de rôle/aventure uniquement (our As Ecrire seulement. Cherche Music-Digit. Eric SCHUTZ, 14. rue d'Ecully. 67780 Gambsheim.

2, Olympic Challenge, Puffy's Saga: 200 F pièce ou 500 F le tout. Urgent, ne pas râter. Didier COUTANT, 54, rue Boisnet, 49100 Angers. Tél.: 41.87.98.87.

Atari ST dehanne jour Propada nhy logiciale Empage lie tes. Recherche lect, disk double face interne (urgent). Philippe SOSSON, 5, rue George-Sand, 93500 Pantin. Echange log, sur ST. Possède : R-Type, La quête de l'oiseau. Crazy Cars 2, 1943, Thunder Blade, Sargon 3, Purpule Saturn Day, Lombard Rally... Romanic ROYNETTE,

11, allée des Romarins, 78183 Montigny-le-Bretonneus Echange softs C 64 D 7 contre softs ou cartouche ou impri mante. Possède Capt Blood, Last Ninja 1 et 2, Test Drive.

Envoyez réponse avec liste. Jean-Marc LESUR, 25, rue de l'Hôtel-des-Marais. 6030 Seniis, Tél.: 44.83.18.19. Atari 520 STF, recherche jeux possib. échange ou d'achat. Possède: Thund Bla, Ope Wolf... Réponse assu Envoyer liste. Alexandre BLAQUIERE, quartier Sa Vincent, 12400 Saint-Affrique. Tél.: 85.99.10.22.

Possesseur Atari 520 ST, échange log, musicaux, jeux et util. J'ai Roland D20, Pro 24. Studio 24. Frédéric BECHE-CLOUX, 6, allée Robert-Couillard, 37700 Saint-Pierre-des Corps. Tél.: 47.44.57.92.

Digitalise vos sons lenvoyez K7 et disq. vierges, je retourne le toutl à 70 F (port compris), pour Atari ST. Luc BURLET, Lumbin, 38600 Le Touvet. Tél.: 75,08.20,40 (le week and serr baures de remail Atariste cherche bidouilleurs (bard soft) dans Paris et régio

parisiegne Ferivez moi vite | Patrick GUFRCHON fower ADEF, båt. A, chambre 107, 301, avenue de Fontaine Manu 94220 Thinks

Cherche contacts sérieux sur 520 ST pour échanges nou veautés de préférence. Envoyer liste. Jean-François MAES, 45, allée Marcel-l'Herbier, 51430 Tinqueux. Tél.: 26.34.00.65. Echange idées et programmes sur Apple IIe, Appple IIIc et

Envoyez votre liste. Vincenzo VIDILI, Corso Grosselo 6Z, Torino 10148, Italie Echange jeux sur Amiga. Steeve NICOLLERAT, av. Vir-gile Rossel 9, 1012 Lausanne, Suisse. Tél.: 33.25.25. Annie IIGS cherche contacts débutants ou non, Envoyez

iste. Pascal GAUZES, 25, rue des Sources, 19460 Naves. Tél.: 55.26.17.78. Echange jeux originaux sur Amiga. Peu cher. WYSS Fablan, 22, ch. de l'Esplanade, 1052 Le Mont Lau-sanne, Suisse. Tél.: 21.32.14.66.

PC + compatibles Enhance into Possible Technoron Fire Power, Envoyez liste de jeux disq. de 51/4. Réponse assu-rée. Boris MAGGIA, 9, av. Fr.-Besson, 1217 Meyrin,

ta! Vends, échange jeux sur 64. Christophe. Tél.: 20.24.23.85.

PC-Maniar Achanne ohry jour over der Fourway liste Réponse assurée. Possède : Bard Tale 1 & 2, Ultima 3, 485, Pool of Radiance. Wasteland, etc. Marc MELEARD, chez Sandrine Caillet, 12-14, cité Popincourt, 75011 Paris. Tél.:

Amiga: Vends et échange nbrx jeux. FAR FASHION, S. Praz-Buchilly 4, CH-1066 Epalinges. Echange jeux sur ST. Contact sérieux et rapide. Envoyez

Amstrad disk échange nbrx ieux, Paperboy 2, Crazy Cars , Barbarian 2, Wec Le Mans, Maxi Bourse, Run Gauntle

Titan, Batman 2, Erw. liste. Eric ABAD, 68, rue Georges-Rizet. 76806 St-Etienne-du-Rouvray. Tél.: 35.86.39.94. Echange ieux sur ST 520. Débutants ne pas s'abstenir Pascal FIERUS, 53, rue du docteur Deutsch, 67660 Bets-

Echange ou vends jeux Amiga, Réponse assurée, Contacts sérieux et durables, Envoyer liste, Christophe PEKAR, 21, rue Saint-Martin, 27990 Saint-Marcel. Tél.: Echange ou vends 6 disquettes 51/4 contenant plus de

3 mága octets de domaine public tries, compresses et docu-mentes: 120 F. CSE. Changement Mater (PC). Franck BLANC, rue de Vielverge, 21270 Perrigny-sur-l'Ognon. TAL - 80 36 11 80

Echange log sur Atari 520 ST contact sérieux et durable Début, ne pas s'abstenir. Envoyer vos listes. Réponse assu-née. Lazare TORNEL, 36, place Bobillot, 94220 Charen

manete Coha contre Spectrum + 2 péritel + jaystick + KF, + cartouche copie. Laurent STERN, 7, rue d'Achères, 78600 Majagne-Laffitte, Tél. : 38.62.38.65 (preés 18 lb). Amiga 500 cherche contacts sympas et honnête pou Achanas Ing. Ingrus dunin I Engage listee - Vandeuer e'abe tenir III Eric, UTOPIA 77 OPERATEUR, A 132, résidence

Echange Amigs. Cherche correspondants pour échange de softs sympas. Sérisux. Martin REBETEZ, ch. du Li Audoz 17, 1019 Pully, Suisse. Tél.: (021) 28.14.57. Echange jeux de rôle/aventure/simulation (sur Amiga 500 Echange aussi musics digits et démos, musicales, Vendeure

Echange aussi musics digits et demos, musicales, vendeu s'abstanir. Eric SCHUTZ, 14, rue d'Ecully, 67760 Gambr Amina 500. Antoine DRILLIEN, 17, me Clevela Del

Meudon, 92190, Tél.: 45.07.97.26 (après 19 h 38) Echanos issus our 120 VE our dirk uniquement. Charcha co respondants possédant Happy pour 1050. Urgent, Achète cartouche pour VCS. Bas prix. Gérard OLIER, 150, rue de Seint-Avold, 57890 Porcelette. Tél.: 87.93.17.27.

Echange CS4N + lect. de disq. 1547 + 20 orig. contre publishing Partner Master sur Atari ST. Urgent. Merci. Didier MEANCE, 12, Bd d'Igny, 91430 Igny. TAL:

Enhance ou words obey lon, nour 520 à bas prix. Possède Road Blasters Human Killing Explora 2. Vends Free Boot nour lectour interne 150 F. Loiic LETESSON, 18 bis, rue sissonnière, 56100 Lorient.

C84 disk. Echange sérieux. Possède: Rocket Ranger Dra-gon Ninja Op. Wolf Thunderblade Star Ray Tiger Road Tec-nocop R Type Rambo 3 UGH Caveman. Jean-Louis BOUS-QUET, 43 Le Levant, 34670 Saint-Brès. Echange sur console Sega, Après avoir terminé Miracle Wa

riors, je l'échange contre Phantasy Star. Vincent YVON-NOU, place Louis-Durey, 78130 Montigny-le-Bretonneux. Débutant sur Amiga cherche contacts en vue d'échange. Jérôme LAZZARINI, 24, avenue du Général-de-Gaulle,

57050 Ban-Saint-Martin. Recherche contacts sérioux sur 620, 1040 ST pour échange. Trucs, astuces, jeux, **Philippe CORCUFF**, rue de la Palom-

Amina : cherche contacts nour échanne de ieux de Londres, 59420 Mouvaux, Tél.: 20.26.00.40 Echange logiciels sur Atari ST. Appeler ou écrire. Réponse assurée. Sébastien BERGOT. 61, rue des Primevères, 62110 Hénin-Beaumont. Tél.: 21.20.59.23. Echange ou achète sur PC 3 5" (Leisure Larry Suit King's

Quest IV). Vends sur PC 3,5" (Zombi, Tetris). Sur PC 5,25" (King's Quest I, II, III). Bas prix. Alain MÉREAUX. 3, place de la Seine, résidence du bois, 95150 Taverny. Tél.: 39.60.79.36. Cherche contacts our 1040 ou 520 ST (DF), jeux et utilitalres. Uniquement région Versailles. Liste ou tél. Ludovic GOMBERT, 1, ailée des Jonquilles, 78350 Bois d'Arcy.

Cherche contacts sur Amiga 500 pour échange de log. Envoyez liste. Réponse assurée. Y a-t-il un club dans les Yvelines ? Frédéric RAOULT, 11, rue Emile-Zola, 78230 uyancourt. Tél.: 30.44.28.75.

Fchange et vends ieux sur ST + cherche cartouches ST-Replay ou Pro Sounds Designer. Cherche lect. ext. Bas prix. Sébastien PERNET, 34, rue du Beaujolais, 73100 Chambéry, Tél.: 79.85.03.33. Vénds ou échange sur Amiga, plans et notice de montage

Avec logiciels. Roger FLATTIN, 46, chemin des V 42170 Saint-Just, St-Rambert. Tél.: 77.36.50.39. TOS.TOS Echange disk 31/2 échicatifs utilitaires in documentation. Janine NOBECOURT, La Correnne. 62162

Los aminatistes de Nantes diffusent de nors congrammes du domeine publiques (démos., son, animat., etc. assurée (mettre timbre si coss.). Erwam MORIN, 4 bis rue de Feltre, 44000 Nantes. Vends on Achanne jour utilitaires our Amina. Renaud VIZIF

et Pascal ROSAZZA, le Promenoir, rue du 5º RTM, 01300 Belley. Tél.: 74.35.38.04 ou 74.35.33.68 (week-end). Amiga: cherche correspondents sérieux pour échange Envoyer listes. Réponse assurée. Bruno GALAN, 161, rue Maurice-Amoux, 92120 Montrouge. Cherche contacts durables pour échanges. Christian PAUL,

1, rue Saint-Antoine, 75004 Paris. CS4: échange jeux et utilitaires (disq.). Envoyez liste ou Janick BOUZEGAOU, 189, route de Généssec, 33679 Créon. Tél.: 58.23.20.65.

L'Amiga, tout l'Amiga, rien que l'Amiga

SYSTEMES PROMO

AMIGA 500 4000F AMIGA 2000 NC

A500 + A1084 S (STEREO) 6950 F A2000 + A1084 S (STEREO) NC

PROMOTION EDUCATION NATIONALE: PACK EDUCAMIGA A2000 + A1084 + KIT PC XT 13990 F

PERIPHERIQUES A1010 A2010 A501 A2058 DISOUE SCANNER

3*1/2 EXT	3"1/2 INTER.	512 K A500	2 MEGS A2000	DUR A590	200 DP
1190	1295	1490	6500	4990	4990
CARTE OVERDRIVE CONTROL. SCSI	A2300 GENLOCK INTERNE	CARTE AT 2286 disponible	CARTE A2620 68020 14Mhz + 2Mo	CARTE FLICKER FIXER	Disquett 3"1/2 M 2DD Koni
2550	2190	9600	14220	4950	120F/10
LECTEUR MDC 30 3*1/2 DF	LECTEUR MDC 5*1/4	FILTRE ELECTR. DG88	CODEUR RGB PAL	GENLOCK GST 30 XP	PERFECT SOUND FR.
1250	1650	2540	2750	4050	850
MPS 1500 COULEUR AIGUILLE	PAINTJET HP JET ENCRE	MPS 1230 9 AIGUIL N/B	DESKJET 300 DPI	MONIT. VGA. A1432	EMULA FLAM MITEL
2290	15390	1690	10200	5560	850



850

PHOTON PAINT II

VIDEOSCAPE

ANIMATE 3D

INTERFON

PRO, DRAW

MAD C'EST

FOU !!!

+A1084S +A1084S POWER PACK POWER PAC 1 COULEUR 2 COULEUF 8190 9190 MAY DAY

. A1010

A500

370

261

T's (KCS) BARD'S TALE II FLIGHT SIMULA LANGA. ET UTIL. DUNING MAN DRAGON'S LAIR SWORD OF SODAN PRO. PAGE TEXTCRAFT + GFA BASIC 3.0

SUPER HANG ON SOFTS DES NOUVEAUTES CHAQUE SEMAINE

> MAD 42, rue Lamartine 75009 PARIS Tél: 48 78 11 65 Métros : CADET NOTRE DAME DE LORETTE

BON A RETOURNER A MAD (adresse ci-dessus) NOM:PRENOM:

□ Envoyez-moi ma MAD'CARD; ci-joint une photo et 2 timbres à 2.20 F ainsi que votre tarif général.

COKTEL VISION recherche des ILLUSTRATEURS

Vous êtes un(e) illustrateur(trice) pour qui le rendu des matières et le dessin de personnages n'ont plus de secrets : l'outil informatique vous attire irrésistiblement

Nous sommes un des leaders du logiciel éducatif et de jeux et recherchons des personnes passionnées et motivées pour compléter notre équipe.

Tél. au 46309957 pour convenir d'un rendez-vous.





PRESENTE LE CHAMPIONNAT EUROPEEN DE POPULOUS.

Défendez les couleurs françaises lors de la finale européenne de Populous en affrontant les champions de Grande Bretagne, de Suède et de RFA.



Le grand vainqueur de cette finale pourra choisir entre 4 super voyages (pour 2 personnes):*

- 10 jours à travers le Canada en train
- 1 semaines de ski à Aspen dans le Colorado
- 2 semaines à Hawaï
- 2 semaines de safari en Egypte

Les 3 autres finalistes recevront tous les logiciels Electronics Arts pour leur ordinateur ainsi qu'un sweatshirt et un tee-shirt Electronic Arts.

Pour être le champion français lors de cette finale entrainez-vous et envoyez-nous votre meilleur score exclusivement sur carte postale.

Après une présélection des 10 meilleurs scores, c'est par téléphone que Tilt vérifiera leur exactitude en posant des questions pièges...

Le meilleur score vérifié sera notre finaliste et viendra disputer en direct et par modem la grande finale dans les locaux de TILT au début du mois d'août. Les 9 autres recevront des teeshirts et des sweat-shirts Electronic

* si le voyage choisi n'était pas disponible, il serait remplacé par sa valeur en espèces.

Nom	TILT CHAMPIONNAT POPULOUS
Code postal Ville Tél.:	2, rue des Italiens 75009 Paris
Score atteint: Nom du monde atteint: Nom de l'ordinateur:	

Echange jeux sur Atani ST. Sébastien BERGOT, 61, rue des Primevères, 62110 Hénin-Beaumont. Tél.: 21.20.59.23.

Echanges ieux sur C64. Cherche contacts sympes et durables. Envoyez listes. Réponse assurée si timbres joints. Sté-phan FRANÇOIS, 7, rue Jacquemin, 57210 Sémécourt. STOP I 520 STF, échange jeux util. I Speedball, Quête ciseau

ou T., Crazy Cars 2, Teenage Queen, Falcon, etc.). Vincent CARRIÉ. 27, parc du Bourdieu. 33720 Podensac. Groupe sur Amica et 520 STF recherche : club. groupe. débutants, confirmés. Echange jeux. Envoie et demande lisse. Pascal KOCH, 52, avenue J.-B.-Bulot, \$3200 Vichy. Tél.: 70.59.82.59.

Atari ST échange jeux. Possède : Biochallenge, Opération Wolf Felcon, Sterolider II. Ocean 5 Stors, etc. Daniel OUIN

TRIC, 6, rue de Coat An Abad, 29212 Plabennec. Tél.: 98.40.41.33. Echange jeux sur A500 et C64. Charche contacts sérieux, ranides durables Enurgez listos Ránonso securão Stá.

phane HECKER, 21, rue Gelders, 67110 Oberbronn. Tél.: 88,09,03.33.

Echange ou vends jeux sur Amiga. Réponse assurée. Gré-gory VIATEAU, 60, av, des Basques, 64500 Ciboure. Tél.: 59.47.01.30.

Amiga 500 échange ou vends jeux. Réponse et échange rapide assurés. Gérard PELLETIER, 1 Bd Talabot, 13140

Atari 520 STF cherche contacts pour un maximum d'échange, Envoyer listes, Régonse assurée, Bruno GUF-FROY, 29, rue Jules-Ferry, Viry-Noureuil, 02300 Chauny, Tel. - 23 39 28 36

Echange joux sur Atari ST. Vends Free Boot bon marché. Vendu CBM 64 + K7 + nbrx softs : 2000 F. Philippe BIGOT, 11, chemin de Cartau, Buros, 64160 Morlass. Echange leux util, sur C64, sur disk et K7. Envoyez you lie tes. Réponse assurée. Sylvain DHEILLY, 78, rue Mirau

Club ST Brothers échange ou vends jeux. Cherche contact sérieux. Réponse assurée. Ivan DE PRINS, 66, rue de Mani-lac, 60350 Trosly-Breuil. Tél.: 44.85.62.13. Amiga échange ieux. Alain JUNOD. Rte Berne 24, 1010 Lausanne, Suisse. Tél.: 21.32.58.28.

Vends ou échange jeux sur Amica et C84. Louis, 82, ave nue Roger-Salengro, 93410 Vaujours. Tél.: 48.50.41.48. Recherche contacts pour échange Amiga 500. Cécile DUBOSC, 2, rue Chante-Plaine, 65310 Odos. Tél.: 62.53,74.88.

lista Rárvensa accurás. Pas sárias y s'abstanir Sten DENAN « Le Colombier », 22700 Perros-Guirec. Tél.: 96.23.21.70. Echange PC + comp. Echange jeux orig. Technocop, Fire Power. Réponse assurée. Boris MAGGIA, 9, av. Fr.-Besson, 1217 Meyrin, Genève, Suisse.

Echange PC-compatible (jeux). Possède Technocop, Pege sus, Socier Sport. Envoyer liste. Réponse rapide. Domi-nique PILONE, 40, av. Vaudagne, 1217 Meyrin, Genève, Suisse.

Apple II GS recherche contacts et/ou club pour IIGS/IIC. Possède softs sur les deux micro. Gilles HOZE, 151, rue Aristide Briand, 78700 Conflans-Ste-Honorine. Tél.: 39.19.48.01 (après 19 h).

Vends Apple IIc + monit. Mono + cábles: 3000 F, t.b.é. Echange jaux sur Atari et Amiga. Envoyer liste. Xavier PAOLI, 8, allée du Feu Follet, Le Menhir, 91800 Boussy St-Antoine, Tél.: 69.00.84.00.

Logiciels dom. public à des prix cassés pour PC. Demandez notre catalogue pour enrichir votre logithèque. Joi dre 2 timbres pour envoi à: SOLEIL INFORMATIQUE, RP 02. 26130 Princerieux.

VENTES

ATARI

Atari XL vds Rampage-European S/Scocer-Pro Golf, Tim-bre à 2,20 F pour réponse (France-Etranger). Recherche matos Stive BOUTIER, 6, rue Henry-de-Montherlant (Mably), 42300 Roanne. Tél.: 77.71.08.64.

Avis aux amateurs I Vends stock de 150 disq. pour Atari XL, impr. 1029, drive, etc. Prix à débattre. Nicolas DIARD, rue de Gambetta, nº 118, 61100 Reims. Tél.: 28.57.00.49 Vends console Atari VCS: 200 F. Vends pour C 64, K7 (ori-

Venas console Attri VLS : 200 F. Venas pour C 64, K./ Ion-ginauxi. Pour 30 F l'unité : Summer Games 1 et 2, Imp. Mis-sion, Beach Head 1 et 2, etc. Thierry DEBROUSSES, 13, rue Robort Lavergne, \$2500 Asnières. Tél.: 47.98.58.65. Avis à tous I Vds 520 ST dble face + monit. coul. (ss garantie. 2 ansl + jeux util. + 28 liv. micro-appl. Le tout à 7 000 F.

PETITES ANNONCES

Karine BRELLIT, 13, rue Roger-Salengro, 93150 Blanc-Masnil, Tél. f 48.65 15.66 (analys 18.b). Atari 800 XL + lect. 1050 (disq.), 1010 (K7) + jeux + utili-

2000 F. NICE-SCOTTEZ. 78150 Le Chesney. Tél.: Vends Atari 1040 ST dble face + monit. 1425 + housse + joystick + joux + 10 disq. + revue. Le tout: 7 000 F à débattre ou échange contre Amiga 500 + moni. David HASSAN, 51, avenue Franklin, 93250 Villemomble. Tél.:

Vols Atlari 800 XL + lect. + jeux + 3 joyeticks, Le prix: 2000 F; Imp. 1027: 1000 F; Iact. K7: 400 F; Tablet, sett.: 500 F; Elst neuf. Vols collect. Tit I +83: 830 F. Léonard GUDDEMI, a Le Mirabasau a, bd de Chantemanie, 73100 Alxies-Bains. Tél.: 79.88.814.3.

Vds Atari (1 méga) D.F. + free boot + lecteur 5 P1/4 PC Pito + originaux + 100 disq. 5 1/4. Le prix:550 F. Pierre HUREAU, 6, rue Paul-Langevin, Fontenay-sous-Bols. Yél.: 48.73.99.23.

Vds matériel ST: sélect, de face (100 F, aucune soudure à faire); Digit, sonoie ST Replay (250 F); Interface 4 joueurs (100 F, pour Gauntiet 2, etc.) Olivier MONMAGNON, 12 bis, nue de Chambourcy, 78300 Poissy.

Vds originaux ST: Typhon (100 F), Winter Gemes (130 F), Crafton & Xunk (110 F), Defender of the crown (110 F) + Time Bandit, Op. Wolf, Brataccas, Tennif, etc. Olivier MONMAGNON, 12 bis, rue de Chembourcy, 78310

Extra I Vends Atari 800 XL + magnéto. + jieux sur K7: (Ghostbuster, Arkanoid, Sgy/Spy, etc.) + lave + joyatick. Le tout (t.b.d.) codé 1 200 F (cort à me charge). Miguel LETEMPLER, 91, avvana Jaes-Memoz, 44500 La Baulo.

2 Atari 800 XL: 1 Atari + adapt. Péritel + log. en disq. 2 Atan 800 XL: 1 Atan 800 XL + cable Péritel + 9g. en usq. Le prix: 700 F. 1 Atan 800 XL + cable Péritel + 2 cartou-ches: 500 F. Stéphane ROUSSANGE, 23, rue des Jacin-thes, 94290 Freshees, 161: 42.27.54.99. Vends Atzri 2600 + 11 ieux (dont Enduro, Décathlon, etc.)

+ 2 joysticks + un adaptateur. Le tout: 550 F à débattre (en région parisienne). Philippe DURAND, 40 rue du Che-min de Fer, 31269 Anthony, Tél.: 46.58.20.53. Vends Atari 520 ou 1040 couleur et Amiga 500, tout neuf, sous garantie, jamais servi. Prix très intéressant: RÉMIL Tél. :

Assai CTE : obosobo u Haud Conless a Jeneteuchal nor chien ou l'échange contre silectour de face (free boot) qui ne retre pas la garantie + 150 F. Jérôme SCHEVINGT, Lhernet, 49110 Aurec-sur-Loire. Tél.: 77.95.24.95 (après 16 h 50). Vds pour Atari ST, softs, originaux. Le prix: 100 F. Bolbe + notices. Liste contre enveloppe l'imbrée. José ALBAINA, 147, rue de Clignancourt, 75018 Paris. Tél.: 42.58.53.86

Echange Double Dragon (original) contre Dungeon Master (original). Je paye les frais de port. Possède un Atan 500 STF. Hervé BREUIL, 80, rue de Reims, 57158 Montignyles-Metz. Tél.: 87.56.14.04.

Vends Atari 520 STF + monitour coul. SC 1425 + lect. do disq. 3 1/2 + joystick + nbreux jeux + free boot + souris (neuve). Prix: 6500 F (t.b.é.) Dragan VUJASINO-VIC, 2, rue Victor-Hugo, 92240 Malakoff. Tél.: 42.53.58.28. Vends Atari 1040 ST + nhx disq. (ieux utilitaires) + icustick. Le prix : 3700 F. Donne original : « Le Rédacteur » pour l'achat du 1040. Phillippe PLISSON, rue de la Côte d'Or. 78310 Maurepas. Tél.: 30.50.46.39.

Vends moniteur coul. Atari SC 1425 pour le prix de 1100 F Jean-Christophe AZEVEDO, 3, Villa Robert-Lindet, 75015

Vends pour XL/XE: livres, jeux en Basic: 30 F, de ré Atari: 100 F, connaître le Basic: 70 F, Raid Over Moscou: 90 F, 10 disn.: 35 F. cours K7 + 10 K7: 100 F. Pascal OLIVE. Quartier St-Marcel, rte d'Ansouis, 84530 Villelaure. Tél.:

Vends pour ST: Tonic Tile, Macadam Bumper, Wanderer, La prix: 120 F chatun. Pascal OLIVE, Quartier St Marcel, rte d'Ansouis, 84530 Villeleure. Tél.: 90.09.85.06. Vds pour Atari ST : Assembleur Metacomco (original : doc emballage), Prix brade: 250 F. Frédéric BROSSEL, 28, rue Buffon, 59220 Denain, Tél.; 27.44.35.32.

Vds Atari 1040 ST neuf dans emballage avec nbreux log. + livres, Prix à débatte. Jean-Patrice BACCHIS, Lotis-sement Les Amandines, chemin de Guérin, 83140 Six-Fours-les-Bains. Tél.: 94.34.53.81. Vends nbreux joux sur ST + pletine, disque Pioneer, t.b.é. Le prix: 750 F + T07/70 + fap. + crayon opt. + jeux + Basic 128 + livres + joystick, bon état, vendu 950 F. Nord uniquement. Ludovic BRIZY, 12, allée des Charmes, 59249

Aubers. Tél.: 20.50.29.25 (après 19 h). Vends Atari 520 STF DF + monit, Atari SC 1224 (coul.) + souris + nbreux utilit. (Basic GGA 3 avec notice) + jeux. Le prix : 5000 F. Bertrand BURIOT, 24, rue Pasteur, 45200 Montargis. Tél.: 38.85.76.06.

Vends monit. coul. haute définition Atari 1224 sous garan-tie. Le prix : 2001 F. Alain GILRERT, 16, rue Monté-Cristo. 75020 Paris. Tél.: 43.70.23.25 (apelis 18 h).

Vende 900 VI + monitory + Income V7 + observe inco Paintel - 150 F : Track Ball : 200 F : Cables transfer nièce Vends 800 AL + moniteur + Nictieur K7 + intreux jeux. Le prix : 1000 F. Cherche moniteur coul, pour ST, Vends Ametrad K7 + inhous jeux : 2200 F. Cherche contacts ST Philippe GABLAIN, 14, rue des Vignes-Mondaines, 6030 Trosty-Brauli, Tél.: 44,85,64,64

Urgent I Vds (cause Atari) C 64 N (août 1987) + 1541 (comme neuf) + originaux (S. Service, Gunship, Barba-rian) + Boss rangement pour 200 disq. + docs. Jean-François TAVERNE, 59, rue des Litas-Spycker, 59380 Bercues. Tél.: 28.27.03.66 (ap. 17 h):

Vends 1040 STF, état moven, Le prix : 3 000 F, 520 STF con-Vends 1040 S1F, etat moyen. Le prix: 3,000 F, 520 S1F gon-flé dble face: 3,000 F, Drive 5,1/4, 720 Ko, free boot, 40/80 pistes: 1,300 F, Disq. 3,1/2 dble face: 7 F, 5,1/2: 2, F50 per 100. Jacky BIDOUX, 11, rue du Chemin de fer protor gée, 33140 Bondy. Tél.: (1) 48.49.88.41.

Vds Atari 1040 STF (garanti 18 mois I) + monit. coul. SC 1224 + jaystick + livres + nbreux log. (dont GFA 3.0.) Fish!, Spectrum, etc.) Jean-Dominique SABATIER, La Marguerite, bt C1, rue Pierro-Poize, 13010 Marseille. Tél.: 91.75.17.89.

Vends Atari 520 STF + jeux (Dungeon Master, Side Winder, etc.l + manette + revues. Le prix : 2 800 F le tout.

David LEROUX. 39. rés. de la Madeleine. 53100 Mayenne, Tél.: 43.04.47.45.

Vds pour ST: digit, realizer coul., mono. Le prix: 1 100 F. Vds 2º drive FD 1 pour Amstrad. Prix: 200 F. Pascal LEFRANÇOUS, 24, arenue de Tourville, 50120 Equeu-draville. Tét.: 33.93.85.40.

Vds 2 800 XL + drive + lect, K7 + joysticks + jeux + porices, Le tout : 2 00 F. David PAURON, 25, rue Berlioz, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél.: 60.16.34.32 (après Vds pour Atari ST: progr. orig. à 50 % du prix neuf. Vds

lect. de disq. 3" 1/2 externe pour Amiga. Le prix: 950 F. Stéphane JEANJEAN, 13, rue A.-Comte, 78460 Chevreuse. Tél.: 30.52.34.28 (après 19 h). Vends jeux sur ST SF. Vends 520 DF, garanti 2 ans + 2

manettes + jeux vendus séparément. David ANSELLEM, 100, rue de la Chapelle, 75018 Paris. Tél.: 42.39.31.21. Vends inn, nour Atari - 520 STF à reix très has et compété. tifs. Stéphane LEMOINE, 18, rte de Comeille, 78500 Sar trouville. Tél.: 39.13.94.34. Vends Atari 800 XL, Le prix : 250 F ; Interface CVG-80 Paldétachées, jeux. Très bas prix! Houman GHAFOORZADEH-NOBAR, 6, chemin des Palmiess, les Hauts-de-Vaugrenier, 06270 Villeneuro-Loubet. Tél.: 93.73.23.42.

Vends pour ST : traitement de texte (Becker text (Calcornat 2) Priv & dishatter Herué BOLANDEZ 50 mm Richer, 75019 Paris, Tél.: 48.24.74.93.

Vide monitour Atari SC 1425 1 h é Jenue nar 12/1989 andu: 1500 F et/ou vds C 64 Secam + 1541 + 153 1600 F (t h é) ALL 76 Paris. Tél. : 48 78 35 07 (annès 18 h) Affaire à saisir ! Vends Atari 520 ST + 7 des meilleurs logiciels de jeux originaux achetés séparémment. Valeur + de 5,000 F. verdu 2,500 F. Laurent THERNISIEN. 26, no Vol. taire, 93120 La Courneuve. Tél.: 34.58.28.05.

Vends pour Atari ST: orio, IQut Bun, Skrull, Terrore Jet). A prix intéressant + digitalise vos sons pour 60 F. Luc BURLET, Lumbin, 38660 Le Touvet, Tél.: 76.08.20.90

Vends Atari 520 STF, anciennes rom, sous garantie + souris + docs + jaux. Le prix : 2 600 F. André FAUCHER, 8, rue Nouvelle, 51300 Vitry-le-François. Tél. : 26.74.61.53

Affaire: vends Atari 800 XL. Le prix: 950 F + lect, disq. 1050:400 F + 300 log., 150 disq.: 350 F + livres: 100 F Se dépêcher pour cause départ. **Jean-Paul. Tél.** Vends 800 XL. Le prix: 350 F. Tab. tact.: 200 F + impr

mante 1029 + acc.: 1200 F. Cartouches, K7, livres, disq. Liste sur simple demande. Christian MILET, alide des deux Trianons, 78000 Versailles. Tél.: 39.02.24.80. Vends Interface 4 joysticks (Gauntlet II, Leatherneck), Le

prix: 80 F ou échange contre jeux sur ST. Bruno LAN-DRIEU, 3, cité Vaneau, 79007 Paris. Manufa Atani E20 CTE | manufa and Atani CC 1826 venzs azari bž0 STF + monit. cod. Atari SC 1425 + nbu jeux + joystick + manuel, t.b.é., sous granniel Le tout: 4800 F. Affaire à prendre. Axel BONNASSIES, 2, nue de Missess-Roimville-sous-Dourden, 91410 Dourden. Tél.: 64.59.36.75.

Vends console CBS + jeux + adaptateur. Atari + turbo. Prix intéressant à débattre. Jean HURAUX, 3, ave-nue du Tournedos, 77990 Mauregard. Tél.: 60.03.51.21.

Rien n'échappe au big broker!



8 boulevard Magenta, 75009 Paris

Vends ieux Atari ST originaux : 100 F (Hunt for red october, Blue Wor 3 Artic Fox Alternate Reality Board Bunner, Gaunt let, Starolider 2, Dungson), Patick MONLOUIS, 25, bd Félix Faure, 86100 Chatellerault, Tél.: (16) 49.23.31.34.

Vends Atari VCS 2000 + 11 inox (Pac-Man, Moon Patrol Zaxxon, etc.) + 2 claviers numériques (code Breakor) + menettes + adaptateur. Le tout : 650 F à débattre. Rémi PHAM, 27, rue des Martyrs, 06240 Beausoleil. Tél. :

Vends Atari 800 XL + 1050 + 1010 + log, sur disn. et Ki Vends Alán 800 XI. + 1050 + 1010 + 105, sur deg. et k/ + 2 joysticks. Le tout : 2700 F. Jacques HENNÉ, 9, rus du Lieutenant-Clerc-Allamps, 54112 Vannes-le-Château. Tál.: 83.25.45.28 (week-end).

Vands Atari ST lect, de disp. et transfos séparés. Prix inté ressent vu l'état, complet avec souris et prise Péritel. Le prix : 2.290 F. Benjamin LUBSZYNSKI, 1, avenue de la Forêt, cresson, Tél.: 47,41 80 41

Vends Atari 800 XL + lect. de disq. + adapt. Péritel + jeux et progr. + 10 disq. vierges + 2 joystick. Le tout : 1 700 F. Philippe BOULANIA, 69, avenue Victor-Hugo. 75118 Paris Tél : 45.00.83.63. Vends criginaux ST: Star Strek: 150 F: Bionic Commando

The Bard's Tale I: 200 F. Cause Amiga. Christelle Haubourdin, 59320 Haubourdin. Tél.: 20.07.35.20. Vends 620 ST + monit, coul. + 2 loyst. + nbreux leux et utilitaires. Le tout: 4 500 F à débettre, ou séparément. Benoît LAMBOLEZ, 19, rue de Turquie, 54009 Nancy. Tél: 33,37,23,45.

Vds imprimente Star NL 10 pour Atari ST avec log. pour Countries (Einst World + Print Moster etc.) Char tour contact sur ST double face. Didler SALVY, 4,rue Monnaultier 86000 Pointers.

nbrx log. profs + doc. Sous garantie. Prix: 10 000 F. Patrick DUBUS, Vélizy. Tél.: (bureau) 79.46.96.00 (soir) 39.46.46.30. Vends 520 STF + mon. coul. SC 1425 (année 1988) + Timestake + officet Mollaurr laur (Dungson Defender 2 joysticks + select. Melleurs jeux (Dungeon, Detender, Barbarian, Op. Jupiter) + livres prog. + revues. Le prix : 3 900 F. Julien VINTZEL, 1, allée du Cèdre, 92290 Vends Atani 800 XL + drive 1050 + tablette + nbrx jeux + revues + 2 boites. Prix: 1 750 F. Frédéric HIESTAND, Châtenau-Malabry. Tél.: 43.50.19.38. nº 2, rue du docteur Gobin, 38850 Gréasque. Tél. 42.69.97.32 (18 h-20 h 30). Vds 520 STE 1 b 6 (neu servi) + nbreux ieux. Le nris Vends 520 STF + mon. coul. Thomson + souris 3700 F. Vends 520 STF + mon. coul. Thomson + souris 3700 F. Vends 30 jeux orig. motilé prix. Liste sur demande. Patrick VANDENBUSSCHE, 75, rue de vendun, 94200 livry-sur-

ent NIECZOREK, 10, allée Vivaldi, 93270 Sevran, Tél.: 43.84.03.41. Atari 520 STF + monit. coul. + souris + joystick + disq.

grandeur nature".

"FLAG" et du "SPLASH".

in reix: 3500 F. Jean-Marc ASSIE 30, rue des Dames. 75017 Paris, Tél.: 42.93.07.22.

Vends noue Ateri ST: images de leux ou autres. Vends VCS Eosteina 51000 Villaraja Chitegu Tél - 25 70 91 07 Vends Atan 520 STF (News Roms). Le prix : 2 700 F à débat-tre + disc. Curille LUFFRANS, 32, rue Raspail, 76900 Saint-Etienne-du-Rouvray, Tél.: 35.52.14.75. Vends nour Ateri 800 XL : 1 drive 1050. Le prix : 1 00 F + ta

blette tactille avec cartouche et disq.: 290 F + 8 K7 Agris divers (66 minutes): 130 F, Le tout Lb.é. Eric COURAGEOT 2. rue Guérini, 10200 Bar-sur-Aube, Tél.: 25.27.35.56. Pour Arari ST words monit you! Thomson et lect, de discu 354. Faire offre, Olivier DIJEAU, 79, rue Gambetta,

22500 Libourno TAL : ET ET 15 20 Vds Atari 1040 STF, état neuf, sous garantie, + monit

61.53.15.74 (week-end) ou 62.67.82.22 (bureau).

Nanda Mana ST2 + monitour coul. Philips CM 8862 + dis

que dur SHZOS 20 mágas + 20 prgs. Valeur 18 000 F. Vendu 13 500 F. Possible vente sécurée. Stéphane JEANJEAN, 13,

Vends Atari 520 STF, état neuf, jamais servi, encore 1 mois

le garantie + 1 souris + 1 manette + 15 log. de jeux, 2500 F. Patrick GAUTIER, 92, rue Vaillant-Couturier,

Vends Méas ST2 + monit, mono + impr. STAR LC 10 +

run A.-Comto. 78460 Chevreuse, Tél.: 30.52.34.28.

94140 Alfortville, Tél.: 49.85.11.11.

Seine, Tél.: 46.58.95.98

12 3 ZENI - INFORMATIOUE

du groupe ZENI-CORPORATION

94, rue du Connetable 60500 CHANTILLY

Tél.: (16) 44 57 05 25 Télécopie: (16) 44 57 35 55

Après les USA, la France!

Enfin en France, les pistolets spécialisés pour "jeux de rôles et

Ces pistolets tirent jusqu'à 25 m des boules de peinture rouge (13 mm)

Vous aussi vous allez pouvoir goûter aux sensations du "TAG", du

Bon de commande à l'ordre de :

94, rue de Connétable - 60500 Chantilly

Pour tous renseignements,

appelez Olivier, au (16) 44 57 05 25.

*Attention : ces pistolets ressemblant presque trait pour trait au célèbre

357 Magnum, ne les utilisez pas en agglomération. Respectez les règles

de sécurité élémentaires. Port de lunettes obligatoire.

Pistolet Marqueur 13mm, CO₂, réplique 357 Magnum : ..

· Pour les mineurs autorisation écrite des parents obligatoire

Les dix recharges de CO₂:

. Les cents munitions 13 mm :

· Liste des clubs et manifestations :

non toxiques et lavables (propulsion par CO2).

Vends Atari 520 ST + lect. Cumana double face SC 122 coul: état neuf, sous garantie + disq. + 30 revuer + 1 livre. Le pix: 5800 F. Vincent MOREAU, \$2130 lissy les-Moulineaux. Tél. : 46.42.07.60. 2 joysticks + Vungeon Master + Gauntlet + basic GFA + complateur GFA: le tout 4200 F. Timothée ZEM-MOUR, 16 bd Garibaldi, 75015 Paris. Tél.: 45.57.60.41. Urgant ! Vends console de ieu Atari VCS avec 2 joysticks Vends originour 520 ST: Textonet Terrorooss, Jet. Out utiliar adaptatous contraches de leu reuse l'Atteien 2 paddies, adaptateur, carbuiches de jeu, revue i Atarien, t.b.é. Le prix: 1000 F. Livraison assurée. Georges PAN-TELON, 18. rue Colbert, bilt. E, 31400 Toulouse. Tél.:

Vends ong. pour 520 ST: Textonat, Terrorpoos, Jet, Ust. Run, Serull. Prix à débattre Luc BURLET, Lumbin, 38660 Le Touvet. Tél.: 76.08.20.90 (le week-end). Vends Atari 520 STF DF (10 mois) + monit. coul. SC 1224 + basis GEA + Gunshin + Eliabt Sim 2 atc + Invetical Le tout : 4700 F. Eric AUGER, 65, rue Grande, 77300 Fon tainebleau Tél : 64 22 49 76 (le scir).

Vends 520 STF + monit. Philips CM 8832 + lect. 5.25

+ free boot + manette + disq. + 2 boitiers + revues. Le tout 5500 F. Jean-Christophe ROMERO, 4, allée Peyron-

Vends Ion Atari XI /XF disks et K7 Monit, mono BMC

500 F. Console CBS + 10 jeux, 800 F. Alexandre JOUAN-DEAU, 3, rue Sous-Montalou, 28130 Yermemonville, Tél.:

Vends non: orig. ST neufs dont nouveautés (Bael, Crazy Cars 2, 944, Powerdrome, Sold, Light, Thunder Blade, etc. Vendu 100 F pisce: Christophe RIBAS, Le Gapleau, 83870

Vends Atari 190 XF + 1050 + XC11 + 1029 + tab. + tac-

tile + K7 + disk (212 log.) + livres + docs. Le tout ou sépa-rément pour : 3000 F. Jean-François DELIGNY, 23, avenue

du Mont d'Est. 93100 Noisy-le-Grand, Tél.: 43.03.01.42

not 92220 Charillon Tel - 46 57 51 23

Signer Tái - 94 90 88 39

Vends console Atari + 4 manettes + 10 cartouches de leu Prix: 700 F (à riébattre). Contacter Frédéric: 63, rue Bour Vends 520 STF + monit, coul. Philips + 2 loysticks, ribrx

Vends 520 STF + mont. cout. Philips + 4 juyaticitis, monoriginaux (Thunder Blade, Starglider 2...). Le tout en t.b.é.. Prix: 400 F. David BOUDOT, 2, place Charras, 92400 Vends pour ST (Explora, C. Conquest, Turbo Cup, Oblite

venos pour 5,1 Explora, C. Conquest, Turco Cup, Utilit-rator, Thunder Bladel, Spectrum S12, A Copy Isser, Spy 2, etc. Prix foutroyent, Bruno PIERRE, 1115 résidence des Fontaines, rue Marcalin-Berthelot, 92800 Putesux. Tél.:

Vends Atari 800 XL PAL + lect. K7 + joystick + nbrx jeur crig. (Road race, Space Shuttle...). Le tout : 590 F. Michel BOIVIN, 64, rue Ph.-de-Girard, 75018 Paris. Tél. :

Vends Atari 800 XL + lect. K7 état neuf + nbrx ieux et Constitute I a sout hearth EMIC I been I only CARPASCO 37, rue Serrette, 75014 Paris. Tél.: 40.44.70.77.

Urgent I Vonds Atari 130 XE + disq. (jeux et vierges) + manettes. Etat neuf. Acheel 2900 F, vendu 1900 F. Chris-tophe BRIET, HLM Génissiat, 01200 Bellegarde-sur-

Vends Atari 130 XF + invetick + 2 lect, K7 + cartouche + log. (jox) en K7 + manuels d'utilis. + magazines « Poxy » pour 50 F. Séverine CATANANTE, 143, ave-nue des Pins, l'Aubanède « Bez Respiro », 05250 Mounine TAL - 93.75 36.05

Vends pour Atari ST: prog. Free Boot et mon disque dur SH 205, très peu servi. Wolf + Iron Land. Philippe COL-MANCE, 17, rue Pierre-Brossolette, 92220 Bagnoux. Tél.: 48 84 66.74 (9 h-23 h).

Vends jeux pour Ateri 520 STF (t.n.t.: 100 F - Tetris: 100 F). Nicolas DARQUÉ, 15, allée Paul-Sabatier. Tél.:

Vends orig, sur ST, Sky Chase (120 F), Super Hang Or (120 F), lect. interne (150 F). Echange jeux. Philippe TRO GNON, 6, avenue de la Libération, 54840 Gondreville. Vends sélecteur de face ou plan pour Atari ST DF : écono mise 50 % de uns disks. N'enlique nas yette narantie T ro-Yvan VERCHERY, Le Monteiller, Génilac, 42900 Rive-de-Gier, Tél.: 77.75.06.91.

Vends Atari 520 ST DF, SC 1425. D.A.: 20/02/88. Free Boot, 2 joysticks, nbrx jeux + utilitaires + disq. vierges, collections mag., meuble ord, blanc + language Mark Williams C. Reza AFKHAMI, 68, av. Henri-Martin, 75116 Paris Tál - 45 03 37 96

Vends logiciels orig, pour ST: Arena + Deep Space Karaté Kid II: 100 F, Explora: 175 F. Cyril CHEUCLE, 35, rue des Eclaireurs Partisans, 95590 Presies. Tél.:

70 F

110 F

2 timbres à 2F 20

Vends Atari 520 STF gordlé 1 méga + Free Boot + lect. verties Autor 220 31° gorine i miega + Pete about + ect. ext. + disq. + joyaticks + docs + Commodore 64 lec-teur 1541 + disquette + Fastlod. Christian GOCEL, 6, nue des Œillets, 57070 Metz. Tél.: 87.74.15.12.

Vends oria. Oblitérator 120 F et double dragon 150 F pour ST. Achète Ram et mini ampli. Faites vos offres I Frédéric PINCHON, 29, rue J. B. Corot, Marganoy, 95580 Antilly.

Vends Atari 520 ST monit, coul, SC 1224 + péritel + sou ris + livres: 3800 F (à débattre), ensemble ou séparé. Xavier CAVILLON, 16, rue de la Ferté-Alais, Organdy, 77310 Boissise-le-Roi, Tél.: 60.66.01.13. Vends pour Atari 400, 800, 130, etc., cours de prgr., cinq K7 indispensables pour tout débutant, image et percles en français. P. EYNARD, 17, Belledonne, 38230 Chavanoz.

Vends Atari 520 ST + drive double face Cumana + prise péritel avec cordon pour ampli + monit. coul. Philips 8801 : 4 300 F. Pascal GEILLE, 34, avenue Thiors, 94100 Saint-Maur des Fossés. Tél.: 48.89.58.60.

Vends Atari 1040 STF (unité centrale) + livre GFA basic + livre C sur ST. Le tout : 3500 F. Tony BRIVOIS, 8 Me, rue Beauséjour, 91430 Quincy-sous-Seinart. Tél: 69,00,53.30.

Mounta Aprol 630 STE (612 V. Drive double face) a condon 15 log. l'ensemble 3000 F. Pascal COTTON, 20, rue de

la Diligence, 95310 Saint-Ouen-l'Aumone. Tél. 30.37.88.69 (avant 21 h). Manual Assail DOD Co. 1 Euro Book a last and shrible face + jeux, le tout 3800 F. Echange jeux sur Amiga. Jacquer TOMBE. 17, rue de Clerry, 75002 Paris. Tél.: 42.33.46.04

Vends 6 disc. de ieux pour Atari, valeur 1900 F. Vendu 1 (00) F. Peuvent être vendus séparément 150 F. Jean-Pierre BATTELIER, 22, route du Reverd, 73100 Aix-les-Bains. Vends Atari 800 XI., unité central. + lect. disk + lect. K7

touche tablet + nbrx jeux et prgr., K7 + livres + oysticks, 2500 F. Fabrice THAVARO, K3, rue Ed-Bourchy, 95260 Beaumont-sur-Oise. Tél.: 34.70.17.40. Vends Mésa ST 2 Atani, mont, SM 124 n. et b., lecteu DF 720 Ko/Bitter, achelé mai 88, sous garantie. Nibrx softs. Prix: 10 000 F. Jean-François MAURY, 78, rue Anatole-France, 92290 Chatenay-Malabry, Tdf.: 43.50.17.47 (après

Vends pour Azari ST: carte Handcopy + SET Speed + Free Boot ou plans. Down et softs GRTS. Egidio BASSO, 114, rue Jean-Friot, B-6180 Courcelles, Belgique. TAL - 071.45.65.23

Vends monit, Atari SC 1224 t.b.é. (1 an), vendu 1650 F. nel PONS, 2, bd Jourdan, 75014 Paris. Tél.:

Vends Atari 520 STF avec support de RAMS pour 1 mága drive Cumana 3.5 + nbrx igux + util. + livres 3200 F. Monique BURET, 14, bd Descartes, 78180 Le Bretonneux, Tél.: 30.57.95.54. Vends ou échange log, pour Atari ST + disk vierge bas prix, Thierry DELAHOCHE, 71, rue du Faubourg-St-Jean.

Tel.: 44.02.32.22 (après 20 h 30). iteur coul. Atari SC 1425. Prix : 2 100 F Philippe LESCURE, 79, rue de Rossay, 91600 Savigny-sur-Orga

Tél.: 69.05.97.88 (après 19 h). Vends Atari 500 STF (2 mols) + monit, coul. Atari SC 1425 (1 an) + D7 + tenis + souris + boite le tout t.b.é 5500 F. Stéphane AFCHAIN, 24, rue Jules-Ferry, 91460 Igny. Tél.: 69.41.35.67.

Vends orig. pour 520 STF. Prix à déb. : (Platoom, Leather meck, R Type, HMS Cobra, Silent Service, Opératio ter. etc. | Pascal MARSAC, 87, rue Saint-Patrice, 14400

Specific R20 STE + souris + Acran coul + Imprim SMM 804 + logs Datamat Textomat, plus Paint GFA Basic, compilateur GFA + maruels + jeux. Angéla MATTUCCI, 1. nue du Four, 75036 Paris. Tél.: 46.33.18.94 (après 20 h). Vends lect. K7 1010 + 20 laux : 350 F + livres. Vends orig. XL, sur disk, 110 F ou 200 F ies 2. (Summer Games, Silent Service). Echange joux XL (disk). Gast TRINQUART. T6L:

Vands nour ST orin. Filter était neuf, cause double emplo 200 F, nº de Tit, Gen, ST mag : 10 à 15 F, liste sur demande. Mediabox 5"1/4 : 100 F. Jean-François SERRURE, 76, rue de la Chapelle, 59190 Hazebrouci

3.799 E pour 520 STE double face + investick + jeurs (Arcade, Aventure, util) + garantie, reste 10 mois. Cause chômage, merci. Fabrica. Tél. de mon père : 54.72.27.87. Vends Atari 520 STF DF + monit. coul. + souris + nbro jeux (Dengeon Master Français, Ik.+. Flying Shark). Le tout t.b.é. pour 5000 F à déb. Lionel WEBER, 11, rue de l'Ecole May, 57070 Metz. Tél.: 87.75.23.37.

Venda nour Atari ST : Assemb. Metaconco dens embeliane 250 F et cheoche contact oror, sur Amiga (même à l'étrar Frédéric BROSSEL, 28, rue Buffon, 59220 Denain

Vends Atari 520 STF complet + jeux iPac Mania, IK+, Gauntiet II....I + édit, FBO1, DX7, DX 4 OP et PRO 24 : le out 3000 F. Michael ANKRI, 28, bd Charles-de-Gaulle 91540 Mennecy. Tél.: 64.57.37.00.

ce liste our demande négones assurés. Dos

Vends jeux sur XI (disk). Claude ALBRIEUX, 28, rue de Cuyray, 91230 Montgeron, Vends bottler disq vierges 25 F. 10 D7 vierges : 225 F. Vd onio, 50 F. Vds CBS + 2 K7 380 F. Atari VCS + K7 150 F Le tout t.b.é. Hervé BARRIQUAND, Rambures, rue du Chateau, 80140 Oisemont. Tél.: 22.25.81.43 (après 19 h).

Vends Atari 520 ST DF (nouvelles roms) + joystick + nbx Vends Crazy Cars (orig.) pour ST: 100 F + livre de prgr. nour XZ 8 RS P1: 80 F, frais de port comoris, Cherche impr. Panasonic 1051 Guillaume MAILLARD, 68, avenue du Limousin, 23080 Guéret. Tél.: 55.81.92.19. Vends pour Atari ST nbrx log. (1943, Hotbell...) à 20 F piè-

NICI, 33, les Platanes, 13320 Bouo-de-l'Air. Tél.: 42.22.19.41.

Vends 520 ST + cable péritel + ieux + iovstick 2 500 F Echange monit CC 1774 contro monit Philippi ou CRN 1084 Magid KACHOUH, 13, allee Henri-Wallon, 95100 Argentsuil. Tél.: 39.80.83.72 (après 18 h)

Vends drive 3'1/2 DF à intégrer pour Atari : 800 F. STF 520 DE (sous garantie 1 an) + écran + isux. Possib vendre séparément. TAING, Paris. Tél.: 42.41.24.71. Orig. ST (Captain Blood, Out Run, R-Type, Test Drive. mach 3, Space Racer, Hight Simulator II, Jump Jet. A ven-dre ou échanger. Olivier CHAN, 3, rue Lavoisier, 13500 Pantin, Tél. 42 96 97 64

Stop affaire | Vends pour ST jeux orig. : |Double Dragon 190 F. H. M. S. Cobra 120 F. F15 Strike Eagle 100 F1. Thomas GAUDRÉ, 25, rue Saint-Brice - Pont de Rusm, 37260 Monte, Tál - 47 65 74 69 (à partir de 19 h)

Vends Atari 800 XL, 1050, impr. 1027 + nbrx ieux fret pour disks + resues. La tout 1600 F. Christian DEDEZ rue Léon-Jouhaux, 93330 Neuilly-sur-Marne, Tél.

Vends imprim Assai 1077 1 200 E + tobi toot Ross 400 800 XL 500 F + lect K7 1010 3 000 F + 800 XL lect disc rbrx joux 2 200 F. Vds Tits. Léonard GUDDEMI, Bd de Chantemerle, 73100 Aix-les-Bains, Tél.: 79.83.81.43. Vends Atari 520 STF + monit. SC 1224 + nbrx ison 4500 F. à débat. ou pos. échange avec un Amiga 500. Gré-gory PLOMION, villa « Le Bédat », 40380 Gamarde. Tél.

Achète log. 800 XL Cart. ou K7, ou échange contre log 520 ST. Cherche drive DF pour ST 700 F. Vends lazer portable Toshiba 1900 F. Patrice BRINCARD, 3, rue de la Poste, 91800 Brunoy. Tél.: 60.46.98.36. Vende Azari 1040 STF 88, écran mono, écran coul., livres Mags, nbrx disks... Prix inter, 8 déb. Achets séparés pos-sibles. Stéphane THÉOU, l'Angle, 56350 Risux. Tél.:

Vande Armi 900 VI + 20 dieko da lasor + Euros + contavends Atan 800 XL + 20 disks de jeux + kvres + cartou-che + docs : 1 (00 F : urgent. Franck FLAMBART, chez M. Pessin, La Bijude Seint-Gilles, 50180 Agneaux, Tél. :

Affaire I Vends console Attri 2000 + 8 inux + 2 investicks + manette vidéo Touch Pad + Quick-Shot (possibilité de vente séparée). Olivier FÉRAIN, 18 Ais, rue Achille Dufresne, 59230 Nivelle. Tél.: 27.48.77.94. Urgent, cause double emploi, vends Atari 520 STF + monit coul. SM 1425, état neuf (01-89). Nbx jeux et joystick. Prix: 5 000 F. Jacques SULFOURT, 46, rue Saint-Maurice,

49230 Montinne-sur-Moine Tél - 41 64 64 12 Vends pour Atari ST, imprimante Citizen 120 D (iamai e) achat le 11/88. Prix : 1200 F. Noisy-le-Grand. Tél.:

Vends Mega ST 4 coul. + SH 206 + nbx logiciels origi-naux. Jacques RUSCHEL 34, rue Léon-Foucault, 95340 Persan. Tél.: 34,70,40,75. Vends 520 STF (09/88 DF) + GFA Basic 2 + 13 originaux

|Double Dragon, Xenon, l'Ange de Cristal, Dungeon Mas-ter, Return to Gen) + 40 disk + Tilt (30), Prix: 3500 F. David BILLAUDEL, 320, chemin de la Sénequière, 06370 Mouans-Sartoux, Tél.: 93.75.70.90. Vands Atari 520 STF + second lect. + TV coul. + 2 joysticks. Le tout : 4500 F avec pas mai de jeux. Fabien TRATAPEL. 16, rue de Marseille, \$3800 Epinsty-sur-Seine.

Vande 620 ST (1 mags) + factors exter DE + bostons tranente + logiciels orig, (utilit. + jeux). Prix: 3500 F à débattre + livres divers. Eric BOQUIER, 21, rue Ed. de

Vends moniteur couleur Tausn vision FX + Atari 600 X + 5 cartouches + joystick, Prix: 1300 F. Emmanuel QUE-NEDEY, 7, rue Louis-Murat, 7908 Paris, Tél.: 43.59.25.91. Vends nour Atari ST DF, sélecteur de face : éco. de 50 % ries disks n'enlève nas carantie. Prix : 155 F nort com Pierre-Yvan VERCHERY, Le Monteiller, 42800 Génilac. Tél.: 77.75.06.91.

Vends 520 STF (1 megal : 2900 F + drive DF Cumana 900 F + drive 5"1/4 Cumana: 1200 F + écran mono SM 124: 900 F + écran coul. Thomson: 1500 F + switch écran: 200 F. Franck FASOLIN, 15, rue des Passiflores, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél.: 69.07.62.16.

Vends Atari 520 ST, Prix: 3 000 F, Nbx log. + 2 m + boite de rangement lancore garantiel. Claude GOSSUIN 14, rue Racine, 55160 Montmorency. Tél.: 34.17.14.51.

Vends Atari 520 double face s/garantie, achet mars 89, parlivre: 2500 F + Action replay + Freeze frame, Damie TARRIER, 32, avenue Jean-Bos, Cosuilly, 94500 Champiany-sur-Mame, Tél.: 48.67.02.59.

irux (Speed Ball | I ombard | Crazy Cars 2) | Révision effec tuše récemment. Prix: 3 000 F. Philippe PROTIC, 13, rue Vaucauson, 93500 Pantin. Tél.: 98.40.31.53. Vends nbx jeux (disq.) pour Atari XE, XL: 600 F. Vends magnéto K7 + 20 K7: 400 F ou le tout: 900 F. Sur ST

échange GFA 20 et Masquet. Fabien CLEMENT, rue Sainte-Catherine, 04250 La Motte-du-Caire. Tél.: 92.68.32.39 (après 17 h). Defender of the Crown. Prix interessant. Gael SURTET, 2, allée Edouard-Manet, 92230 Gennevilliers. Tél.:

Vends logiciels pour Atari 520 STF. Stéphane LEMOINE, 18 rue de Comeille. 78600 Sartrouville. Vends Atari 520 STF (2 mois) + monitour couleur Atari 1425 venes Alan 520 ST P 2 moisi + monitur coursur Atan 1425 + souris + tapis + boîte + D7 + joystick + revues. Prix : 5200 F le tout à débattre. Stéphane AFCHAIN, 24, rue Jules-ferry, 91430 larry, T41.: 63.41.35.67.

Vends Atari 800 XI. + nbx isux (Inter Karate, Sov us. Sov 2) + drive 1050 + lect. K7 + K7 Basic + 2 joysticks + revues pour le petit prix de: 1400 F. Glen-Erwann BOQUEHO-GEPT, 3, rue des Genets, 29010 Quimper.

Vends hard copieur Happy Technologie V 1,92 pour Atari ST. Prix: 1400 F. Philippe, Tél.: 89,34,61,46. Vends R20 ST + select, de faces + SC 1425 + 2 invertick + jeux + util. + disq + bolte + meuble blanc spécial ordi-at. + mag. Prix: 5900 F. Mark Williams C: 500 F. Reve AFKHAMI, 68, avenue Henri-Martin, 75116 Paris. Tél.:

Vends Mega ST avant 18 mois de garantie + SC 1224 scuris + GFA + profirest + 7 livres, Prix : 9300 F. Copieur + ribx jeux evec notice et bolte. Prix : 1100 F. Nicolas DEROIDE, 35, rue Etienne-Marcel, 75001 Paris, Tél.:

Vonds Atari 1050 + K7 A 1010 + inv + inux K7 orig Archon-Soleflight + jeux sur disk + util. Prix: 800 Feinem-ble ou signest, å déber. Patrick SOSMIDES, 33, boulevard Gay-Lussac, 13015 Marseille. Tél.: 91.80.65.92. Vends Atari Mega ST2 + monit, coul. SC 1224 + disc dur

Vends Adan Megis 51.2 + month court St. (224 + disc but SH 205 + imprimante laser SLM 804 là servie une ving-taine de foisi. Philippe COLMANCE, 17, rue Pierre-Brossolette, 92220 Bagneux. Tél.: 45.54.65.74. Echange ou vends à bas prix leux sur Atari ST et Amiga. Cherche disk 3"1/2 à 5 F ainsi que tout hard à bas prix (Modem ext. 1 megs...). Laurent BOUMEDDANE, 9 avenue de la Redoute, 92600 Asnières-sur-Seine.

Vends nbx originaux pour Atari STF entre 100 et 150 F dont Explore, Crasy Cars 2, Tunderblade, etc. Pour avoir liste. Vands aby one your Attail 520 ou 1040 STE Priv tabs latel

essant. Stéphane JEANJEAN, 13, rue Auguste Comte, 18460 Chevreuse. Tél.: 30.52.34.28. Vanda Atari 530 STE double face (dac 87) + 2 laux orioli. naux + 20 revues sur le ST + cartons d'orgine + 10 disks le tout en 1 h é Prix : 2 400 F (val. réelle : 4 000 F). Striphane SORCI, 93, avenue des Richauds, 13730 Saint-Victoret. Tél.: 42.79.60.10.

Vends 1040 ST + SM 124 + freeboot + 3 joyst. + nbx 43.65.63.00 (après 17 h). Arbère drive 1050 ou lect. 1010 avec nox leux pour un prix

intéressant. Recherche aussi cartouches pour B BRICOUT, 37, rue Seint-Gall, 59540 Caudry. Vends jeux orig. pour Atari ST lutilitaires, langages, des sin domaines nublics, etc.). Liste complète costre 1 tip bre à 2,20 F. Hervé ROHEE, 9, impasse Caton, 69008 Lyon, Tél.: 78.80.46.63.

Vends lecteur de disquette 3"1/2 double face pour Atari ST Driv: 1100 E. Varyle Supert of System (AM). Durposes Master (AT). Philippe BUREL, 2, rue Paul-Veléry, Lanes ter. Tél.: 97.76.78.08 (après 17 h). Vende Armi 630 STE ± last SE 314 (double fone) ± monit

coul. Thomson, Le tout : 5600 F à débattre. Seron AMSEL-LEM, 18, allée des Orgues-de-Flandre, 75019 Paris. Tél. : Vends lect. disq. 1050 pour Atari 800 XL et 130 XE + jeux

(Silent Service, etc.). Prix à débattre. Jean-Pierre NOGACZ, Villars per Seint-Hilliers, 77160 Provins. Tél.: 64.00.02.54 (week-end, de 13 h à 20 h). Babble and a series from CTC DC lane as although falls de Messei, 61100 Flors, Tél.: 33,65,02,15 (bureau)

Urgent I Vends Atari 520 STF (état neuf : 1988) + monit. coul. + souris + joystick + 12 jeux. Le tout: 4000 F. Cora-lie SERRA, 28, rue de la Guette, 45140 Saint-Jean-de-la-Ruelle Tél : 38.88.31.97.

XL-XE vends nbx log. en disks (bas prixl): Guild of Thie-ves. Pawn FSII, Spay VS, Spy 3. Willy BLAIN, école Jean-Vende Aresi 620 STE need (ismain servi) + Squarthell Priv

2800 F. Gilles DURAND, Paris, Tél.: 45,74,23,28. Vends 520 STF double face + monit. coul. SC 1224 + free-boot + ieux à déb. Echange ieux : Biochallange, Dragon tex, Custodian, Iss, Folt, Jean-Jacques, Paris. Tél.: 43.64.25.82 (le soir).

Affaire I Vends pour ST: lecteur 5"25 of Cumana: 1390 F, imprimente Star LC 10 coul. + căble ST: 1990 F, Urgent I Sébastien TOSTAIN, 2, rue Abraham-Duquesne, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél.: 48.66.30.90 (14 h à 22 h). Vends originaux: ST Explora 2, Crazy Car 2, Quête de l'oiseau du temps, Donion Master, Skyfox, Mort Manor, Vends imprimente Atari 1029 avec 3 rubans encreur + papie program. Prix: 900 F. Cherche contacts 520 ST pour change réponse assurée. Jean-Claude ROULET, 01470 les Granges-de-Montagnieu. Tél.: 74.36.74.00. Stop | Vends 520 STF double face s/oscentie + souris

ntx disq.: jeux, utilit., copieurs, etc. Le tout: 2990 F sur Paris et banieue. Franck LORGET, 2 rue de la Prospérité. 94 Saint-Maur-des-Fossés, Tél.: 48.89.12.32. Vends 130 XF + lectour 1010 drive 1040 imprimante 1025 table à digitaliser, joystick, doos et jeux. Le tout : 2 400 F.
Olivier BOIDRON, 70, rue Mademoiselle, 75015 Paris. Tél : 47.34.12 51

Vends pour 520 STF jeux orig.: Galactic Conqueror: 120 F, Le sida et nous: 120 F, Lords of Conquest: 130 F. Frais de port compris. François SARRE, 21, rue des Plins, 90359 Essert. Tél.: 942.1.09,72. Vends jeux originaux pour Atari 520 STF liquide original p

moins de 100 F dont Thundercets, Skrul, Arkanold... Ludo-vic MORVAN, 53, rue d'Andresy, Chanteloup-les-Vignes. Tél.: 39.75.03.02.

COMMODORE

Vends CBM 128 + 1571 + volce master + boite range-ment + superpaint + nbs jeux (Gurehip, Defender Crown), t.b.4; à 3 200 F. Poss, séparé. Sébastien CHEN, 159, av de Wagram, 75017 Paris, Tél.; 43,80,21,35. Vends pour C 64 NBX, jeux, utilitaires, petit prix (cause Mathine. Tél.: 40.57.86.70 (après 19 h).

Vends jeux sur C 64 disq. orig. Platoon: 100 F et 6 CP Art Studio: 100 F. Frédéric MAZZINI, 36, bd Anatole-France, Vends C 64 + drive 1541 + fastload + impri. MPS 803

+ 3 manettes + nbx jeux + divers accessories. Le tout : 5 000 F. Nicolas LEVEQUE, 8, esclanade S. Allende. 95100 Arcenteuil, Tél.: 39,61,70,58. Vands Aming 1000 avec monit could HR 1081 it his it live 6 000 F ISonor, Sinbad, Test Drive, Arkanold, Air Rally)
Frédéric CLAUDEL 19, rue de la closerie, 78240 Cham bourcy. Tél.: 39.65.37.80 (après 18 h).

Mande CRI + last dien 1641 + phyliaux (Roboron, Caure let, Bard Tale, etc.). Prix: 2 000 F. Mathieu HOECKE, 12, rus Fallempin, 75015 Paris. Tél.: 45.78.14.05 (après 12 h).

PARIS-OFFRES D'EMPLOI

Magasin de micro-loisirs cherche vendeurs branchés ieux. Plusieurs postes à pourvoir:

stages et emplois à mi-temps. URGENTI Téléphonez vite

au 45081578 Affaire: C 64 N capot fumé, 1541 housse + ribx jeux. I tout pas ou peu servi. 3 400 F. adv. music system logici original avec notice: 250 F. Marc CASTELLARO, 108, bd de Valmy, 92700 Colombes. Tél. au travail: 38.68.78.39. Vando C 64 + lact K7 + licros (valuer - 1 500 E) - 800 E

6 cm Ft. co-le à 1 200 F. Frédéric CAVY 22 rue des Aracias, 92000 Nanterre. Tél.: 47.25.53.99. Fans de l'Amiga diffusent domaine public : Fish. Amigu The Amigens Faug, Babmicto, Thag, Anrivage de + 20 disq,/moisl 20 F/disq, liste free, Guillaume DOMAI-NES PUBLICS; LAMBERT, 38, av Jeanne-d'Arc, 38100

Vends orig, Amiga: Crazy Cars, Goldrunner, Little Drago CARRARA, 74, route de Genève, bát. D, 69140 Rillieux

Devenez. INFORMATICIEN c'est bien payé à tous les échelons

L'Informatique s'apprend aussi par correspondance !

Que vous prépariez un Examen d'Etat

Informatique · BTS - BP Bureautique et Secrétariat : BTS - BP

ou une Formation Professionnelle

Programmation Analyse

Informatique / Micro-Informatique Bureautique / Traitement de Texte Electronique / Micro-Electronique

à titre individuel ou dans le cadre de la FORMATION CONTI-NUE, nos cours par correspondance vous permettront de travailler au rythme qui vous convient, sans interrompre vos activités et de commencer à n'importe quel moment de l'année. En option, stages sur ordinateur.

PRIVE D'INFORMATIQUE ET DE GESTION



Maintenance

7 rue Hevnen 92270 Bois-Colombes

Tél. (1) 42 42 59 27

Brochure gratuite nº Y 5110 Prénom

Tél _

124

Vends C 64 RVB + 1541 + lect. K7 + HPS 803 + 2 joysticks + nbx log.: 4 500 F. Franck-Emmanuel LACROIX, immouble Berthe-Morisot, alike Flore, ris do Duclaiz, 7830 Centelse. Tid.: 35.08.34,22 (après 18 h). Vends Amina 500 neuf (sous garantie) + drive + ext. -

monit. 1084 (sous garantie): 7 250 F, possible séperé. Fabrice BAJOLAIS, 25, av. des Chovrefeuilles, 93220 Garny, Tél.: 43.88.09.01 Vends Commodore C 64 + 2 lect. K7 + căble péritel +

77440 Armentières en-Brig. Tél.: 64.35.58.07. Stop affaire I Vds C 64 + 1541 + 1530 + impr. + joystick + fixes + fistings + docs + nbx disq. : 2 200 F1 Le tout en 1.b.é. Christophe, 92000 Antony. Tél.: 46.68.83.90

Mande C 64 + monit coul 1902 + 1541 1630 + fames + 1 joystick + nbx jeux + 1 boits de rangement. Le tout : 3 500 F Yann MERLAUD, 25 rue des Liles, 75019 Paris. TAI - 42 01 71 60 (après 19 h)

Vends C 64 péritel + disc. 1570 + lect. K7 + cart. Simon Vends C 64 penter + disq. 1570 + 1601, K7 + Cart. Simon basic + nbx jeux. Le tout : 3 200 F. T.b.é. Pascal BIZET, 6, rue Lauriston, 91350 Grigny, Tél. : 69.06.56.47 (après 19 hl. Vends C 64 + lecteur K7 + joystick + jeux (dont Silent Senice level + lease | e tout : 1 500 FI Frie MANALT. 19. villa Aublet, Paris, Tél.: 42.67.60.85.

Vends nombreux props K7 pour C 64. Prix impattable Demander la liste I Jean-Luc MAINI, 6, rue du Hameau, Commodore 128 + lect. disq. 1571 + lect. K7 1530 +

28, avenue Léon-Blum, 93190 Livry-Gargan. Tél. 43.81.67.38 (apprès 19 b). Vends C 64 N + 1541 II + 1531 + MK4 + 2 quickshot + Art Studio + disq. + K7 + fivres + tangement: 4 500 F flato. Région uniquement. Bruno VARLET, 1507, rue de Busnes, 6259 Saint-Venant, T41: 21.27, 58.52 (week-end. Mondo neus C 84 - Samelar Voicemaster (microrascus) pot)

K7-1 000 F Heline SADOUS, 34, bd des Roses, 69800 Saint-Priest, Tél.: 78.21.07.79. Vends Amiga 500 + monit. coul. + digit, sons + joysticks + 300 disq, vierges + log. Prix : 7 500 F. Yann GEHAN, 14, rue de la Marne, 94500 Champigny, Tél.: 47.06.57.86

Needs C 64 + Jacobur 1541 + disp, viernes + imp MPS 803 + papier + jeux + prog. de copie + trait. de texte. Prix a deb. Feldéric LE GUILLAN. 5. av de l'Avenir. 94350 Bryrus Marno Tél.: 48.81.56.38.

Vends C 64 (neuf) + 1530 + 1541 + joystick + revues Venus C 64 (nout) + 1550 + 1541 + 15/550X + 19/550X + nbx jeux + 20 disq. vierges + doc, + port gratuit. Le tout: 5 000 F. Stéphane GRIFFATON, 10, rue des Clos, 78200 Mantes-la-Jolie, Tél.: 20.94.68.93.

Vends Amiga 500 + nbx log. + joystick + monit. 1081 + livres pour 7 500 F. Possible séparé. Christophe PALAYER, les Cessards, 26730 Houstun. Tél.:

Vends pour débutants sur C 64: K7 + disq. jeux + lect. K7 + power certridge + anciens Tits + 4 livres + car-teurise Tool 64 + monit, mono (sans son). Le tout pour ettes pour Apple 2 C : 100 F. Sur Paris. TAL - 42 38 03 55 Vends A 500 neuf + cáble péritel + jeux + utilit. 4 000 F. Vends C 64 t h é + lect. K7 + adapt. nel/secam + jeux

joyst. + livres (jeux, prog.l : 1 500 F. Eric. Tél.:

Vende C 84 + 1541 (N) + geos + desktop 1 + péritel + news room + midi (et câbles) + bte disq. + 2 joysticks studio 7 + TR5 + nlox jeux récents. Acheté neuf. + music studio 7 + 1 Hb + nox jeux recents. Acrese reur. 3 000 F. Bernard FOUQUE, 333, rue des Pyrénées, 75020 Paris. Tél.: 47.97.21.06.

Vends C 128 + lect. K7 + disc. 1571 + leux orig. + bible du CMD + joystick + fivre prog. Le tout t.b.é. Prix: 3 500 F. Serge KRAEMER, 60, rue Mangin, 57500 Saint-Avoid. Tél.: 87.92.24 78.

Vends Amine jaury Vends intros en langage machine nou C 64. Réponse assurée. Alain SCHOLTES, 14, rue Astrid L-1143 Belair Grand Duché de Luxembourg.

Urgant | Vands, t.b.é., C 128 | 1 500 F), power cart, (300 F), Nect. K7 1530 (100 F), 3 bies pour disq. + 8 livres assembl. trucs astrose (300 F), rbx disq. C 64/C 129 (500 F). Le tout 2 500 F1 Le tout + lect. disq. 1571, exc. ésst : 3 700 F1 3615 Itbal combrain ou 42.64.03.92.

Vends C 64 N + disg, 1541 N + nbrx joux + 2 lovsticks + cartouche disq. Mater 2 + boite disq. + Péritel + livres. Arbeité en mole 87, Valeur : 5 800 F, Vendu : 3 200 F, David GIL, 8, boxievard Joliot-Curie, 11000 Carcassonne, Tél.: 68,71,14,91.

126

Vends Amias 500 (garanti 1 an). Etat neuf + tapis souris Tourtisk + issue + revues + livrae initiation Le tout 4 200 F à déb. Arnaud LECOURIEUX, 8, rue Gagnée, 94400 View sur-Seine, Tél.: 46.71.58.46. Vends C 128 + 1541 + 1530 + monit, mono, + cartridge + adapt. Pal/Secam + jeux. Le tout 3 000 F.

T.b.é. Jean-Marc PAGNON, 109, avenue Hortense Forbert 78500 Sertmunille, Tél.: 39.13.55.82 (après 19 h). Affaire I Vends C 64 + monit mong (Philips) + last dice. 1541 + leux & utilit. + docs + 2 manettes + boite de met I a tout códó à 2 EON E Stárbana GRALIRY 186 allée A. Renoir, les parcs de Valescure II, 83700 St Raphael (Verl. Tél.: 94.82.45.13.

Affaire I C 64 N et 1541 avec capots + joux et boitier de rapperpent : 3 500 F. Marc CASTELLARO, 108, bd Valmy, 92700 Colombes. Tél.; 47.82.72.96 (après 20 h 30). Cause dépért aff. except. Vends Amiga 500 (20/12/88. Cause depart an except. Vends Arnige but Lav 1/2 agrantie 11 mois) avec panoplie + jeux + bible de l'Arnige en cadeau: 3 500 F. Joseph FOULHOUX, 51, avenue d'Afforville, 94600 Choisy-le-Rol. Laissez message + tifl.

Vends Arriga 500 + monit. coul. + ext. Ram A 501 + joys-tick + log. Garanti 1 an, 7 000 F. Alsin NICALEK, 36, rue de la République, 92130 Meudon. Tél.: 45.07.80.18. Vends disc. Amica prio, pas chers. Cherche Amicafans su CHUS USQ. Prings Org. pas Crist. Concern Prings Org. 9164 Monartier Tél - 62 78 18 51 Janeis 28 h ou week-end

Vends lect. 1010 amica emballé (cause double emploi) 1 100 F Paris. Urgent I merci. Jérôme ANCTIL, 8, rue St-Antoine, 91150 Etempes. Tél.: 80.80.10.81 (après 19 h). Vends C 64 + 1541 + morit, coul. + joystick + nbrx jeux : 2 000 F. Contactez-noi. A bientit... Fabrice VUILLAUME, 119, rue Vercingétorix, 75014 Paris. Tél.: 45.45.07.73. Mancle C 128 D + monit 1901 40/80 col coul. + incr. joyst. + notice + bee de rang, incroyable pour 4 000 F. Pascal WONG, 29, rue de Montreuil, 75011 Paris lie soir). T41 - 43 77 46 92

Vends C 64 + lect, K7 + nbrx jeux (Barbarian II, Last Ninji Dubble Bobble! 1 DO E Thomas BOHAS 204 rue de Château-des-Rentiers, 75013 Paris. Tél.: 45.84.46.00. Vends PR C 64 originaux (disq. & K7), disks 5.1/4 DFDD, Yends Ph. C of Originaux losiq. & K/I, disks 5,1/4 UPDD, TV coul., Péritel Sharp 900 F. Cherche tout plan électronique pour Atari ST (1040). Fabien LIOU, 18, rue Jean-Souton, 75012 Paris. Tél.: 43.44.97.12.

Vende C 64 ± 1541 ± moni crusi ± kit de nettovane + livres (basic, assembleur...) + ribrx jeux, Le tout: 3 700 F à débattre Johan BARRIER. 22. allée de la Cadière, lotissement de l'Infermet, 13127 Vitrolles. Tél.: 42.89.19.75. Vends amiga 1000 + monit, coul, Thomson 5 000 F, tablette graphique CRP avec cáble at driver pour Amiga et ST 3 000 F + Star LC 10 2 000 F. Valérie COUTURIER, 18, rue des Messageries, 75010 Paris. Tél.: 48.24.22.42.

Vends C 64 + 1541 + souris + cravon opt. + power car tridge + joysticks + jeux + boltes rangement. B.é. 3 000 F à déb. Philippe SCHUMANN, 15, rue Félix-Barth, 57600 Forbach, Tél.: 87.85.39.55 (après 18 h).

Vends A 500 + monit. coul. + boite + jeux. Ls.tout pour 6 400 F. Protiquement neuf. Jean-Luc CHRÉTIEN, 329, av. de l'Hautil, 78300 Carrières sous-Poissy. Tél.: 39.74.80.45. Vends Amiga 500 + monit. coul. 1084 + livres + jaystick + icux + util. Le tout : 5 000 F. Jean-Dominique BOISSE ent du Lac Payrignac, 46300 Gourdon. Tél.:

Vande neue Commodoss 84/128 - javry + figns (tracket sid). ces...) + c8ble 40/80 : 128 + 6cr. vert. Thomas BARDEI 7, rue de la Volaite, 28010 Chartres. Tél.: 37.36.64.45. Vends Commodore 64 A K7 + nbrx jeux (Trivial Pursuit, Sorcellerie I, etc.). L'ensemble + joystick : 2 500 F à déb. Marc DESCHAMPS, 23, rue de la Gare, 77170 Servon. Tél.: 64,05.30.74 lentre 19 h 30 et 22 h).

Vends C 64 + 154 + monit, coul. 1720 + table tracante sépanée. Gilles LAVALOU, 46, cours de Vicnennes, 75012 Paris, Tél.: 43.45.02.95.

Vends 6128 CLR + lect. 5 p. + station 6128 + utilit. + leave + force + clare Waks + revues + codesure. Le tout 6 190 F. Joil PIQUET, 154, rue du Limon, 60170 Ribecourt. Tél.: 44.76.91.39.

Urgent I Vonds clavier 6128 (t.b.é.) + nbrx jeux + fivre + joystick + disq. CPM, Prix : 2 100 F (à débat.). Julien DEL-PRAT, 33, rue Parmentier, 92200 Neuilly-sur-Scine. Tél. : 47 59 88 48 (après 18 h)

Urgent I vends C 64 Péritel, drive 1541, power cartridge, 70 disp, jeux, joys, jeves, journaux, 2 00 F. T.b.é. Jean-Paul BASSET, 3, place de la République, 54110 Rosières-

Paul BASSET, 3, place de la Nep aux-Salines. Tél.: 83.48.37.85. Vends C 64-II + 1541-II + 1530 + Pro 5000 + fast-load + nbrx ieux (Barbarian II, Operation Wolf...) + boîte gem. 100. Besoin d'argent I Prix : 2 400 F. Samuel KASKU, 28, rue de la Seine, 78390 Montesson. Tél. : 20,53,10,14. Vends C 64 N + lect. 1541 + joystick + nbrx jeux. Le tout état neuf : 2 500 F à débattre, Philippe DEMOULIN, 123,

rue Haxo, 75019 Paris. Tél.: 42.39.19.34. Vends C 64 + écran 1802 + lect, disq. 1541 + lect. K7 1630 + jeux avec boite + joysticks. Le tout 3 000 F. Chan-tal FLEURENTIN, 116, rue J.-P.-Timbaud, 75011 Paris. Tél.: 47,06.23.50,

Vends C 128 + 1541 + monit, coul, 1901 HR 40/80 col. + ntrx jeux. Le tout : 3 500 F. Alain BLANC, 24, rue Lou-bert, 93200 St-Denis, Tél. : 42.35.11.46. C 64 words Amina 500 + drive + a soi + moni - 7 000 F Vends C 64 + drive + disq., etc.: 2 000 F vends séparés presible disq. 3 1/2 pour 6 F pièce, Febrice BAJOLAIS. 25, av. des Chèvrefouilles, 93220 Gagny. Tél.: 43.88.09.01. Vends cause double emploi carte CSA 58020 + 68881 à 14 Mhz sous garante pour Arriga 2000. Prix : 8 500 F. Jean-Gilbert MASSIEUX. 79. av. Henri-Barbusse, 92700 Colombes. Tél.: 47.81.05.40.

Vends 2 Commodore 64 neufs 800 F/p. Collège L-ARMAND, B.P. 88, 88194 Golbey Cedex. Tél.:

Vends Amiga 500 (s/garantie) 3 200 F monit. 1084 S 1 700 F, mémoire 850 F, drives 850 F, Atari 1040 3 200 F, Sampleur Akii S 900, ampl 2 × 300 W, 2 300 F, espeinte Sampleur Akis S 900, ampli 2 × 300 W, 2 300 F, encern 2 × 350 W. Fanus VICTOR, résidence Stanu, 2, escr lier B, 93390 Clichy-sous-Bols. Tél.: 43.88.24.13.

Urgent | Vends 464 mono + 34 jeux (orig.) + housee + revues + artent. Périsel MP 1 + joyst., valour : 3 800 F cédé 1 900 F a right. T h. 6. + 8 mounts Amstract 100 %. David. Tél.: 45.09.44.25 (après 18 h 30).

Vends jeux sur disq. pour C 64, 75 F à 200 F pièce + Right Simulator III 2 400 F. Pas sérieux s'abozenir, Frédéric AUGST, 48, rue de la Chine, 75020 Paris. Tél. : 43,58,04.56. Vends monit, mono Philips pour moins de 300 F (faire offre). Vendo min on dice once C 64 Curil BARTH11 1MY 52 tue Marius-Piant, 54520 Laxou. Tél.: 83.27.65.46 (repes) Vends pour C 64 power carnidge + nbrx orig. 1 500 F + monit. mono. Philips 400 F. Pascal VIDAL, 67, ree du Lieutenant-Ricard, 78400 Chatou. Tél.: 39.52.51.54.

Vends over C 64 lent disc. 1541 800 F, cartouche Action Dente: MY4 200 E + issue at utilitaires 4 Finite Ywan CA RATERO, 30, rue de la Forêt, 57250 Faneck, Tél.: 82.58.66.94 (après 18 h). Vends C 64 (nouveau modèle : 1968) + lect. (K7 et disa.)

+ nbrx jeux + 2 joysticks (Moonraker, Bossi + manuels.

Le sout earel, éter : 1 890 F. Olivier PAVANELLI, 29, route Victor-Hugo, 92400 Courbevois. Tél.: 47.68.75.17. Mondo C 64 + Net K7 + 1541 + nower cartridge + autothe Fee COCOUFLET, 25, rue du Levant, 10140 Bondy.

Vends pour C 64 en disq. Hit Pack II pour 120 F et Gary's Linefer Superstar Societ pour 120 F ou les deux pour 220 F.

Alexandre RENAUX, 33, rue du Cygne, 45430 Checy.

Vends obrx orig. récents en K7 pour C 64 à prix intéres sent. Liste contre 2 timbres à 2,20 F. Marc TIMI, quartier l'Olivier, 04350 Malijai. Tél.: 92,34.92,83. Mondo C GAN + 1641 N + physique + 7 investigle + holite

rangement disq. + Péritel + livres + diskmate V2. Acheté août 87. t.b.é: 3 200 F (sud de France). David GIL 6. bd Joliot-Curie, 1100 Carcassonne. Tél.: 68.71,14.91. Vends jeux Amigs : Operation Welf, Double Dragon Battle to Seille, 54320 Maxeville, Tél.; 83,97,26.05 (après 17 h). Vends Amiga 500 (sous garantie), Prix: 3 000 F. Echango log, sur 520 ST et Amiga, Envoyaz liste, Alain ROHARD. 9, rue de Tierroen, 75020 Paris. Tél.: 46.36.22.16.

Names SX 64 Commodern ITV coul. + drive integrer) por Victor DE SOUZA, B.P. 1232, 220, rue Marc-Sequin, 26000

Vande CV 64 ± 1541 ± 1530 ± livre ± 2 investicles ± inves (test drive, Defender of the Crown...) + prise Péritel. Le nriv 3 500 F. Sylvain GARCIA DE LA ROSA, route de l'Eglise, 38560 Jarrie (Isère). Tél.: 76.72.02.69 (18 h-21 h). March programmer originary my Amics & BUNOD rise Berne, ZA 1010 Lausanne CH. Tél.: 21.32.58.28.

Vends Amiga 500 (6 mois) + 6 orig. (Elite, Pacmania...) + joystick + notices: Le tout 4 500 F. Philippe PLISSON, rue de la Côte d'Or, 78310 Maurepas. Tél. : 30.50.46.39. Pour C 64: 1541. Prix: 1 200 F. Power Cartridge: 250 F. MPS 801 : 350 F. Disquette 5"1/4 C 128 : 1300 F. Prix ii débattre. Emmanuel VERGUET, Ratte-le-Bourg, 71500 Loubane Tél - 85 75 20 97

Vends C 64 + 1541 + imp. MPS 803 + tracteur picot + Péritel + joysticks + fivres + boîtes rang. + ntx prgs + kit nettoyage + papier impr. Prix : 3 600 F t.b.4. Laurent MATHIS, 53, rue des Romains, 57360 Amneville-les-Thermes. Tél.: 87.71.02.52.

Vends Commodore 64 + 1541 + nbx disq. + lecteur K7 + bottler 120 disk + cartouche accélération drive. Prix 2500 F état pour Fabrice FSCHBACH, 5, rue Sébastion senheim, 67880 Krautergeraheim. Tél.

Vends C 128 D + monit. coul. haute résol. + Power Car-tridge + Jane. Prix : 4000 F. Vends aussi matériels télématiques et graphiques (imp. Moderne). Davy GROSSOT, 1, route de Beaumont, 77167 Ormesson. Tél.: 64.29.18.72. Vends C 64 NM + 1541 + joysticks + cartouche Freeze machine + nbx log. + livres + cordons + boites. Le tout : 2 000 F t.b.é. Fabien GIROUX, chemin du Tartaleau, 78780 Mauracourt Tél : 39 74 11 44 Vends C 64 + 1541 + nbx joux t.b.é.. Jérôme GOURDON,

2. rue Lamartine, 49413 Saumur Codex (B.P. 122). Tél.:

Vends K7 pour CBM 64: 90 F les 3 ou 1 500 F les 60. Avec poites et mode d'emploi français, comme neuves. Mirko NAVE, 11, rue des Orchidées, 98000 Monaco. Tél.: Vends C 64 + 1570, achetés d'occas. (garantie 8 mois) +

completion x History of the Making + nbx jeux + joystick + manuels d'uril. Le tout : 1500 F. Laurent VIEL, 1, rue de Puisaye, 95880 Enghin-les-Bains. Tél. : 34.12.08.17. Amiga vends : cêble Péritel : 150 F. Great Glana Sister + Katakis + Out Run + Double Dragon + Thunder Blade + Raetle Chess + Nebulus Stargoose + Eliminator : 350 F Jean-Noël BRIFFAUT, Hamesu de Liacanti, 20137 Porto-Vecchio, Tál : 95 70.24.37 (houres renes).

Bon plan : vends C 64 + 1530 + 1541 + nbx jeux sur K7 et rise + prise TV + fivres + fast load, Prix : 1700 F | Vir cent MOREAU, Les Fauvettes, 91130 Ris-Orangis. Tél.: 60 06 91 98 (angle 18 h on semaine)

Vends nbx leux Amigs + upl, bas prix. Cherche jeux IBM PC bas prix. Demandez-moi la liste. Yves CARRARA, 74, route de Genève, bât. D, 69140 Rillieux-la-Pape. Vends pour Amiga pistolet 2 ieux (Pow, Capone) : 900 F servil + vends synt. Voc CPC + originaux. Jean Ijamais servii + vends synt, Veo CPC + originaux, Jean-François AZOUG, 381, boulevard Marius-Bremond, 13170 La Gavotte, Tél.: 91.51.14.56.

Vends Amiga 500 + écran coul. 1084 + souris + jeux 6500 F. Vends 1 ext. mémoire 1501 de 512 Ko : 900 F. Leu rent TEXIER, 9, rue du Maréchal-Blaise, 75011 Paris. Tél.: 42 57 59 61 Janeiro 21 hi

Vends C 64 + magnéto + loct, disk (neuf) + Power Car-tridge + nbx jeux (disks et K7) + joystick + doc + cordons + boiles de rangement. Le tout : 3500 F. Florent COSTE. 65, rue de l'Héritan, 71000 Macon. Tél.:

+ docs. Prix 6500 F. Vends impr. Star coul. Prix : 1800 F Frédéric BRANDEAU, 13, allée de Marivaux, 95200 Sar

Vends C 64 t.b.é. + lect, K7 + Power Cartridge + joux. Le tout: 1900 F. David POTRZEBA, place A.-Lavoisier, 53380 Pierrefitte. Tél.: 48.23.28.04 (après 18 hi. Vends C 128 + 1541 + graphiscope 2 + Power Cartridge + joysticks + log. Prix 4(00) F (possible séparé) offer mon-treir + TD/7 + cartouches avec tout. Laurent AZEAU, 54 rue de Picous, 75012 Paris, Tél.: 43.45.67.21.

Vends Amiga 900 + 2 joysticks + 100 disq. vierass + livres + ext. Prix: 4500 F. Vends ext. + 2 drive: 1900 F. Vends tablette Yasil sous garantie: 3500 F à 500. Jacques Visuals C-64 (sale per pané) + 1641 + fact #7 + phy disks + livres + joysticks. Prix à débattre. Alexis LAGARDE, sentier Benoît-Malon, 94800 Villejuif. Tél.: 46.79.33.68. Vends C 64 Péritel + manit. coul. + lect. disg 1541, 1531 + jeux + livres + joysticks, Prix: 2500 F. Venir le cher-cher. Simone HERREMAN, 101, rue Béranger, 32320 Chá-tillon. Tél.: 48.45.56.26.

Vends C 128 + drive 1870 + lect. K7 + imp. MPS 801 - citive Dicital + Francia Eroma + Suras + nhy inex (t.h.é.). Prix: 4500 F à débattre. Gilles AUFFRAY, 25, avenue des Acarias. 31270 Cuoneux. Tél.: 51,92,20,36 laprès 18 h). Vends C 64 + lect. de disq. + manette + disq. (t.b.é.). Le tout : 2500 F. Très urgent | Vends console Sega + 2 jeux : 1 (00) F. Olivier DASSONVILLE, 28, rue Roger Salengro, 59880 Saint-Saulve. Tél.: 27.42.76.07 (sprès

Urgent I Vends C 128 + interface Péritel 1530 + 1541 nouveau modèle + joystick + livres + ribx log. Le tout : 3000 F (t.h.4.) Laurent BUISSIER, 2 rue Veuve-Crozet, 69240 Thizy. Tel.: 74.64.07.32

Diffusion domaine public Amiga nbx disks. Liste of 2 timbres. Vends original Purple Saturn Day. Prix: 120 F. Philippe GRUSSENMEYER, 25, rue des Cigognes, 67110 hehelfon Tél : 88 09 94 95

Stoo! Braderie! Vends cause Amica matos p Power Cartridge 200 F, lect. 1531 + nbx K7: 300 F disks 5"1/4 à goop pour une misère. Serge JEREZ, 4, rue Le Santornier, 13310 Saint-Martin-de-Crau. Tél.: 90.47.26.87. Vends C 64 neuf (cause double emploi) + adapt. Péritel Valeur: 7 (00 F, cédé: 2 (00 F. A débattre. Franck YI, Les Cyclamens, Las-Planas, esc. 6, 06100 Nics. Tél.:

March C 120 + 1541 + 120 dish + Sert X7 + price Phri tel + docs. Le tout : 2500 F à débattre (t.b.é.). Renaud MATHUISIEUX, 16, rue de la Renaissance, 67000 Strasbourg, Tél.: 88,31,41.60. Vands C 64 + 1541 + lect K7 + C 64 Secam + Péritel

manuel. Prix: 2300 F. Yann POTTIER, 25, rue Alfredde-Musset, 78760 Pontchartrain. Tél.: 34.89.42.20. Vends C 64 (moins d'un an) + 1541 + Monit. coul. 80 col. + 3 manettes + nbx loux récents + bolte rangement. L tout dans bolte d'origine. Prix: 4 000 F (valour + 8 500 F).

Didier ROUVART. 8, tue Perponet. Tél.: 42.08.72.84.

Urgent, cause A 500, vends C 128 + 2 lect. 1541 + lect. 1531 K7 (abimá). Le tout pour 3 500 F + roby leux. Consactor-ma vite. Emmanuel BERRE, 53, rue de la Chatomnerie, appt 438, 86000 Poitiers. Tél.: 49.49.01.98 (week-end, le soir). Vends Amiga 500 + nbx disk + 2 joysticks pour la somme de 4000 F. P.S.: sous garantie. Laurent TESSIER, 1, esplanade de Saint-Germán, appt 15, 9330 Neuilly-sur-Marne. Tél.: 43.00.64.71.

Vends C 64 + lect. K7: 700 F. Lect. disk: 700 F. Monit

Vends C 84 + lect. k./: /UUF. Lect. disk: /UUF. wrons. coul. Commodore 1702: 1900 F ou le tout 3 000 F. Arnaud SOUPA, 3 bis, rue Louis-Muret, 95580 Margency. Tél.: Vends C 128 + lect, 1541 + monit, 1901 + impr, MPS

venets Lize + RCI. 1941 + monit. 1991 + impr. MPS 501 + nbs. igust + leurs + letsur k7 1930 + joysick t.b.é. Prix: 4000 F. Jean-Marc CENDRIÉ, 10, square Jean-Baptiste, 91390 Clément-Morsang-sur-Orge. Tél.: 83.84.484.6

Vends CBM 128 + 1541 + monit, coul. + datas sets + Jane + jayetick + jaux. Prix 3500 F a débattre. Uegent / Geégory MERCIER, restaurant la Route-Bleue, 42480 la Fouillouse. Tél.: 77.30.12.09.

Vands C 64 Pal + lect. K7 + 1541 + joysticks + jeux (KT/disk) + manuels et livres. Le tout t-b.é. + disk vig-ges (20 à 30). Prix : 2400 F. Bric BELLANDE, 20, rue de Thymnesis, 78570 Andresy. Tél. : 39.74.81.24 (week-end, après 21 h).

Vends 6128 coul. + DMP 2000 + 3 rubans + nbx isux et ventes 61.00 Coul. + DNIP OND + 3 rubaris + flox jeux et util. + fivres flang, machine, Basic... | + revues (Amstar, Hebdogiciel, Amstrad 100 pour 100, Le tout bon état: 5 300 F à débettre. Sébestien FERNIER, Tél.: 37.82.63.11. Vends Amiga 2000 (3 mois) sous garantie. Prix à débattre. Frédéric BERGE, 617, rue de Bugarel, bût. 84, 34070 Vends CBM 64 + lect, disk + lect K7 + phy inny + holi-

tier Péritel + boites rangement + kit nettoyage. Le tout en t.b.é. pour : 3000 F à débattre. Yannick GORRE, lyoée Paul-Héroult, B.P. 05, 73300 Saint-Jean-de-Maurienne. T41 - 79.59.95.37 (report). Vends pour C 64 Power Cartridge + lecteur K7 1531 + nbx log. orig. Prix à débattre. Olivier-Laurent RIHOUET, 8, avenue de Rochegude, \$2000 Nanterre. Tél.: 47.25.24.27.

Urgent I Vends Commodore 128 (ismais servi) + invetick

K7, lecteur K7, 1530, livres + Jane, Le tout à l'hor Prix: 1 700 F. Marcuel DE FERRAN, Curvet, 74350 Crusell-les TM - 50 45 21 16 Mande Arriera 500 or garmetic + notes + 2 investigles + dieke

verges + nlix accessores. Prix: 4500 F. Stephane CAMAIL, 3, rue du Pont-Colbert, esc. 1, 78000 Versail Mile police our Amine Coins office Mile asterlares Coole :

Vois softs sur Amigs, Hare offre, Vois calculatte Caso; 000P. Le prix; 250 ou 200 F sans manuel. Cherche disq. 3" 1/2 à moins de 7 F. Serge MONTET, 15, chemin de la Grange, 69880 Chesieu. Tél.: 78.90.66.56. Ston affaire I Vite Amine 1900 F + doc + monit coul -

drive ext. + ext. 512K + souris + joystick + jeux. Le prix 8000 F à déb. File COLLOMB. 50, quei Victor-Berrière 94360 Bry(Marne (Val de Marne), possibilité sur Paris Tál - 47 06 63 96 Amiga 500 + monit. 1084 + ribreux disq. + Tapis Souris

invetick + doe optrationnel immédiatement. Le prix 5900 F. Gilles MOIREL, 3, rue Pierre-Curie, \$3800 Epi-nsylSeine. Tél.: 48.26.23.73. Vends C 64 + 1541 + nbreux jeux orig. + 2 manettes + livres: 2500 F + imprim, MPS 801, Le teut: 3 000 F, Anto-

nio JACINTO, 3, rue de la Justice, 93930 Epinay/Seine. Tél.: 48.22.91.63 (après 19 h). Vanda Commodore 1290 Jack dien incomodi ± manatte Figures + nitroury issue. Etat neuf + boîte rancement. Le

prix: 2500 F. Arnaud LERALE, 27, avenuşdu Maréchal-Leclerc, Villenguye-le-Roi. Tél.: 45.97.50.11. Vends Amins 1000 Pal E13Vo last dica/990Vo + monit vends Amga 1(00 Pa), 51 ZAo, 18c1, disq; 280 M o + mont. commodore 1(81) (coul. et mone), délivré dens embellages d'origine. Cédé à 8 500 F, ext. mémoire ext. 2 Mo : 7 000 F, drive 1010 DE 37 1/2 externe: 1 (00 F. Demander Jésus au 84.2248,45 (après 2 T h 38).

Vends Solde jeux C 64 entre 80/100 F pièce. Donne auss rangement disq., curieux s'abstenir. Frédéric AUGST, 75020 Paris. Tél.: 43.58.04.56 (après 19 h).

Vends Amiga 500 + ntreux jeux et utilitaires. Le prix: 4800 F, état neuf. Super cosse! Stpéhane GUILLEMNIN, 2, place Danton, 94200 lvrylSeine. Tél.: 46.58.66.24. Vends C 64 + 1641 + monit, coul. + power cartriade + A investigate + substant large + dog 1 a prix : 2400 E Alain DEAIBES, 4, ellées des Chevrouils, 78110 Le Vésinet. Tél : 30.71 54.13

Vends C64 + 1541 + conton Péritel + pheavy joux + brête angement + disq. vierges + manuels, Le tout 1800 F. frillione ALLOY, 14 ter, rue Balzac, 91230 Yernes, Tél.:

Vends C 64 + lact. disg. K7 + impr. MPS 801 + nbreux jeux + 3 joysticks + souris (avec programme), Le tout : 3000 F. Marc POULAIN, 9, rue des Vanneaux, 91160 Ral. lainvilliers, Tél.: 64.48.87.17. Vends pour C 64 jeux. Prix sympe (disq. uniquement) et lect. K7. Le prix : 1 500 F. Christian TURLAN, 59, rue de Fran-

ceville, 93120 Gagny. Mancle cause double emploi monit and 40/90 and marque Printel, t.b.é, (pour C 64 ou C 128). Le prix : 800 F. Jacky BRINKHUYSEN, 26, boulevard du Général Leclerc, 94340 Joinville, Tél.: 48.86.63.81.

Manda Commodon 199 a last do diso 1841 - ANN BANK + nbreux joux + livres. Le tout: 3 000 F. Heeri FAVRE, 6, bouleverd de la République, 69410 Champagne au Mont d'Or. Tél.: 78.35.40.60. Vends C 64 + 1630 + monit mono + investick + about

jeux + doc. + revues, t.b.é. La valeur : 6000 F, cédé 2000 F. François PAOLINI, rés. La Traille, que de Champagne, 91140 Les Ulis. Tél.: 69.07.91.57. Ston offsire I Vands Amina 500 (se marantis) + fame +

tapis pour Souris + nbreux jeux et util. + joyeticks, Li valeur: + 10,000 F, cédé à 6,500 F (déb.) Fernando TOR RES, 21, rue de l'Amiral-Roussin, 75015 Paris. Tél.: 45.67.97.24.

Vends lect, ext. Amiga 1010. Le prix : 800 F. Vends Tit du numéro 1 au 3. Le prix : 10 F l'un. Lionel MALKASSIAN. 109, bd de la Comtesse, Les Erables, 13012 Marseille

Verids Commodore C 64 + lect. K7 + lect. disq. 1541 + imprim. 803 + Pántel + utilizaires + nôreux jeux evec notices en français. Le prix: 4000 F. Emmanuel BAYOUZET, 2, rue G.-Faure, 94430 Chennevières sur Marme. Tél.: 43.82.32.18 (18 h) ou 46.78.02.61 (19 h). Vends C 64 + 1541 + lect. K7 + nbreux jeux sur disc joystick + nbreux + fivres et revues. Le tout t.b.é: 1500 F. François JANQUIN. 7, rue de Vaudricourt. 62700 Bruny-

la-Buissière, Tél.: 21.62.49.50. Vends C 64 Pal + 1541 + 1531 + nbreux disq. (jeux, outils. simul.1 + câble Péritel + power cartridge + doc. + fivres. Le

25000 F Michael GASDALON Val d'Olso TAL Mile accomplis C 128 + siddle and + bas 1541 + bas 17 + joysticks + Pads + nbreux jeux utilitaires + doc. neuf. Le prix: 5000 F. Gérard FEUILLET, Les Grandes-Terres, 17, allée Chante-Alouette, 69130 Ecully. Tél.: 78.33.57.39.

Vends C 64 + 1541 + 1631 + invet + G/os + invx (Rand's Tale II, F 19, F 52, etc.) Le prix à déb. Vincent LE GAL-LIC, 10, rue Pierre-Kohlmann, 92160 Antony, Tél.

46 60 70 04

Vds C 128 coul. + 4 joysticks + 200 disq. + br chaise + lampe. Le prix: 5000 F. Jean AMAR, 51, avenue Pasteur, \$3260 Les Liles. Tél.: 43.64.72.37. Urgent I Vends monit, coul. 1702. Commodore (t.b.é.) Le prix: 1 200 F. Vend orig. C 64 et A-500, Christophe KNA-PIK, 1, rue des Coccinnelles, \$3150 Le Blanc-Mesnil, Tél.:

Vends C 64 + 1541 + monit mono + nower cartrinde + pro 5000 + lect. K7 + nbreux jeux + nº de Tilt + embal-lege crigine. Shiphane GUERIN, 169, La Bonneraio, 45130 Meugl.oire. Tél.: 38,44,41,25. Vends C 64 + 1541 + 1530 + monit. 1701 + 2 joysticks

- nhouse into (Game Set and Metch, World Class Leads Financial publishes Set and Macch, World Class Lasour Board, etc.) + boilt rangement, Le prix : 4500 F. Thierry MENARD, Les Epinettes, Châtillon-en-Michaille, 01200 Bellegarde-sur-Valserine, Tél.: 59,48,55,98. Vends Commodore 64/128 + lect. disc. + nbreux ieux et

utilitaires. Le tout: 3 500 F, donne une souris et une impri-Vends Amigs 2000. Le prix : 2 000 F (1 mégal + drive 5.25)

1000 F (40/80 pistes) + carte Amiga PCXT + drive: 2500 F et disa, Jacques SCHBATH, 45, bd Edger-Faure, 92700 Colombes. Tél.: 47.80.95.85 (spir). Vends Amige 500 t.b.A.: 2800F Christophe, TAL

Vends Amiga 500 + monit, 1084 coul, + 100 disq. + livres + tapis + boile + joystick. Garantie fin septembre 1989. Le tout: 5300 F. Jean-Luc FREMONT, 12, square Henri Régnaudt, bêt. G., 5- étage, 92400 Courbevoie. Tét.: 47.74.74.08.

Vends pour C 64 : 1 boite de rangement pour disq. + capor

FOURNISSEZ-VOUS DIRECTEMENT EN ANGLETERRE C'EST FACILE, RAPIDE, MOINS CHER ET C'EST DISPONIBLE!

GAMME SINCLAIR · LOGICIELS et PERIPHERIQUES POUR SINCLAIR OL.

SPECTRUM 48 / 48 + / 128 / PLUS 2 / PLUS 3 PIECES DETACHEES pour QL, SPECTRUM 16 / 48 / 48 + / 128 / PLUS 2, ZX81, INTERFACE ZX1, MICRODRIVES, IMPRIMANTE

ZX. INTERFACE ZX2, etc... MANETTES DE JEUX et INTERFACES MANETTES pour OL et tous

les SPECTRUM (y compris le PLUS 2) PAPIER THERMIQUE POUR IMPRIMANTE ZX

· CARTOUCHES MICRODRIVE POUR OL ET SPECTRUM MEMBRANES DE CLAVIER POUR QL, SPECTRUM 16/48/48 + /128

· U.L.A.s, ROMS, et circuits intégrés en tous genres. INTERFACES DISQUETTES ET LECTEURS DISQUETTES POUR SPECTRUM ET QL

Téléphonez ou écrivez pour demander le catalogue

SPECTRUM / OL (Spécifiez le modèle exact S.V.P.)

ATARI ST et AMIGA

· Commandez directement les tout derniers logiciels ludiques d'Outre-Manche en nous téléphonant! · (Pas de catalogue - Commandes par téléphone uniquement)

COMMODORE

· Logiciels K7 au prix les plus bas!

· Interface "EXPERT CARTRIDGE" hyper-puissante et programmable avec manuel complet en Français pour sauvegardes et transferts (K7/K7, K7/ DISOUETTE DISQUETTE/DISQUETTE, DISQUETTE/K7)

Téléphonez ou écrivez pour demander le catalogue Commodore 64

DUCHET Computers



BANCAIRES FRANCAIS, CHEOUES POSTAUX et cartes de crédit internationales VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS Téléphonez EN FRANÇAIS à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (+44) 291 625 780 de 8 h à 19 h.

Nous acceptons les commandes téléphoniques par cartes de crédit internationales

prosemble) + monit, mono, Manuel, 75013 Paris, Tél.: Monde Amina 500 parfair érat + monit coul 1081 + jous

venas Armga 500 parten état + monn. coul. 1081 + joys-tick + nbrx jeux et util. Le tout: 6 000 F. Denis CRAS-SARD, Hautpré, 3, place César-Franck, 78530 Buc. Tél.: Manufa C 109 + Inst 1/7 + inst + issue + cordon monit + capot protec, cons. + livre Basic 7.0: 1 000 F. Laurent BESSE, 142, bd Golliéni, 92390 Villneuve-la-Garenne, Tét.:

Vende Amina 1000 : 3 500 F. monit. 1081 : 1 500 F. drive 1010: 900 F - jeu de rams 512 K 256-15: 700 F, monté su Atari: 900 F. Sega 28 jeux: 1500 F. Didier. Tél.

48.57.99.83 Vends C 128 + 1530 + Péritel + nbr K7 + livres et docs le tout t.b.é., cause Mega ST. Emb. origine ; è déb. Lau-rent POTIÉ, 78310 Maurepas. Tél.: 30.62.09.88 (après

Vends Arriga 500 + ext. mémoire + 2º drive : 700 F, geranti 1 an ; + nitrx logiciels et joux. Bruno LE PROVOST, 6, rue des Bouchers, 4500 Orléans. Tél. : 38.38.27.25.

Vends C 64 + 1541 + nbrx jeux. Le tout t.b.é.: 2500 F à déb. Vincent MATILE, Mesinges Allinges, 74200 Thonon-les-Bains. Tél.: 50.26.31.83. Vends C 64 + moniteur coul. 1702 + 1541 + lect. K7 + linystick + nbrx isux (K7 + ddisg.), Prix : 4 000 F à déb.

Franck VANNIER, 17, rue de Maubeuge, 75003 Paris. Tél.: 42.80.11.08 (après 19 h 30). Vends C 128 + lectour 1541 + jeux + util. gice-superbase et écran mono vert. Le tout: 2 000 F. Arnaud HUBERT, 71, rue des Roissys, 92140 Clamart. Tél.: 47.38.34.85. Manufa C 128 D + Investigis + Inherens distr. + natural Carl tridge + rbrx livres: 1500 F. Ivan CONSTANTIN, 18, no Cochard, 69560 Sainte-Colombe. Tél.: 74.85.53.79. Vends C 64 + 1541 + Péritel + boîte 100 disg. + docs +

power cartridge + nbrx prog. Prix: 2000 F. Etat impecca-ble. Patrick MARTINET, 9, rue du Sergent Bobillot, 92000 terre, Tél.: 47.21,16.89. Vends C 64 + 1541 + 1530 + K7 et disq., b.é. Prix: 2 200 F (à déb.), étudie toute proposition. Sébastien PINAULT, 15, rue du Quêncerot, 21500 Montherd. Tél.: 80.92.07.60. Needs 1541 + Imprim MPS 803 + lect. Commodore + nbrx log. Ijeux, utilit., gestions, textes) + docs. Prix: 2000 F. Joan-Pierre VERHEECKE, 117, rue Henri-Barbusse, 92110 Clichy-sur-Seine. Tél.: 47.20.37.90. Vends Amica 500 : 3 500 F : lect, 1010 : 800 F ; monit. 1081 1800 F; extension A 501: 1000 F ou le tout : 6 700 F. Sébas-tion BENADIBA, 6, rue Paul-Cézanne, 94000 Créteil. Tél. :

Vends CRM 128 D + monit. + Jane + nbrx pro util. + joystick. L'ensemble état neuf : 3500 F. Frédéric ELBAZ. Tél.: 48,60,97,12 (après 20 h).

Vends Commodore AC 1 avec monitour Thomson coul. 4 venue Commogore AC 1 avec montaur I homson coul. + joux et utilit.(multiplan, Turbo Pascal, Trivial Pursuit, Fal-cone, etc.). Prix: 5000 F. Christopha BLOIS, 633, avenue du Collet-du-Pastre, La Garonne, 83220 Le Pradet. Tél.:

Vends Commodore 128 + drive 1571 + monit. mono + Vends Commodore 128 + drive 1571 + mont. mono + invetick + Jane + nbrx ieux + docs : 4500 F à déb. Christophe TEILHET, 59, rue Chauveau, 92210 Neuilly-sur-Soine, Tél.; 46.24.45.22.

Affaire ! Cause armée vends C 128 + Péritel + 1541 nouveau modèle + 1531 + fivre + joyatick + ribrx log. Le tout t.b.é.: 2500 F. Laurent BUISSIER, 2, rue Veuve-Crozot, 83240 Thiry, Tél.: 74,64,07.32. Vends Amiga 500 + joysticks, souris + docs, manuels, Péri-

Vends Amiga 500 + joysticks, souris + docs, manuels, Per-tel, cordons, etc. + nbrx softs pour: 3 900 F. Vends axt. mémoire neuve: 1 200 F. Hervé DOLEAC, 64, bd de Sébestopol 75003 Paris. Tél.: 42.78.22.58. Vends C 64 t.b.é. (peu servi) + lect. K7 + 3 K7 + joys-

tick (Quikshot 2). Le tout pour 900 F. (Greenberet, 1 Superzaxxon). Stephane GARDIEN, 16, rue de Pen-Her Pichon, 56860 St-Jean-Brevelay. Tél.: 97.60.32.73. Affaire I Vends 6128 coul. + DMP 2160 + leux + livres + housses + papier imprimante. Le tout 4 990 F soul Sébastien LEGEAY, 6, avenue des Jardins, 85270 Saint-Hilaire-de-Riez, Tél.; 51.54.33.05.

Vends Commodore 64 Péritel + 1541 + 1531 + 5 manetverus commocore of Pentit + 1941 + 1931 + 5 manet-tes + nbrses disq. utilit. et jeux: 4500 F à d/b. Rodolphe GREMAUD, 1, allée Racine, 93140 Bondy. Tél.:

Vende Commodore 64 clavier + lect. disc. + power car tridge + nbrx log. + 2 manettes + tous les instructions : 4000 F. Arnaud FRENOIS, 15, rue Bardinet, 75014 Paris. pour 6 900 F. Christophe PALAYER, Les Cessards, 26730 Hostun. Tél.: 75.48.83.54. March Aming 500 disc 57 + monit coul + inestick + inst

Prix: 5 (00 F. Thierry LEMIERE, 1, rue d'Aywaille, 92700 Colombes, Tél.: 42 42 88 31. Urgent I Vends C 128 D + monit, mano + 2 joysticks joux (Opération Wolf, R-Type...) + fixres. Le tout : 4 000 F f. David RUBIS, 60, rue Clemenceau,54640 Tucquegnieux. TAL - 92 21 31 20

Vends nhy isux sur Amina à bas prix. Demandez-moi la listo nerche jeux sur IBM PC à bas prix. Marci. Yves CAR RARA, 74, route de Genève, bât. D, 69140 Rillieux-la-

Vends sur C 84 disq. nbrx jeux. Envoyez 2 timbres à 2,20 F pour liste. Christian BREINL, 14, harmeau des Vieux-Capucins, 28000 Chartres. Tél.: 37.28.16.43. Story I Vends C 64 N + 1541 + 1530 + K7 + nbrx ieux. Parfait état. Prix : 4500 F. Bruno BAUDON, 1, allée des Plutanes, 95330 Domont, Tél. : 39,91,34,80.

Vends C 64 + monit: coul. + lect. disq. 1541 + lect. K7 + obey leave our disp. at K7 + 3 joyetick + manual C 64. Bon état. Prix: 3 580 F. Vincent ARNAUD, 3, bd de Gla-tigny, 78000 Versailles. Tél.: 39.54.73.29 (après 18 h). Vends C 84 + monit. coul. + 1530 + jeux: 1 800 F. Vends jeux en K7: 40 F l'un. Achète Atari 520 STF DF NR + jeux: 2 300 F. Alexandre HUWE, 109, rue Berlioz, 78140 Velisy.

Vends digitaliseur audio pour Amiga 500/1000/2000 : 490 F. Philippe, Tél.: 45.25.55.73. Cause Amina vends pour C 64 tablette koalapainter - souris - game killer - jeux utilitaires - livres - docs - disq. Prix à débattre. Gaston THIERY, 15, allée Maryse-Bastie, 27400 Louviers. Tél.: 32.40.71.09.

Vends C 64 + 1541 + nbrx jeux + monit. coul. + impr. Valeur: 10 000 F; vends 5 000 F à déb. avec livres et bé-tes de rangement. David BONNIVARD, 431, boulevard Polangis, 94340 Joinville-le-Pont. 146.: 48.65.60.90. Vends Commodore C 64 + jeux + livres + 1 joyetick + 1530 eu prix dément de 1 300 F. Emmanuel STRUB, Anteuil, 25340 Clerval. Tél.: 81.93.82.71. Vends C 1218 + 1541 + monit, mono + power clartridge

MPS 900 + mans micro application + calc. result. nbrx PGM avec doc. Le tout: 5 000 F. André NASI, Les Settres, 84600 Valenss, Tél.: 90.35.28.79.

Vends C 128 D + 1571 supl. + monit. imp. GP100 + RS 232 + fv. (CPM, bible.) + basic 128 + superbase + logo + nbrx K7. 6 500 F à dib. André NASI, Les Saffres, 84690 Valenas, Tél.; 59.35.28.79.

Vends C 64 + péritel + 1541 + power + 2 boites de rangement et nibrx jeux (R-Type, Robocop, Dragon Nin(a) + ciels. Le tout : 3 800 F à déb., en t.b.é. Philippe JAL-OLIN 261 rue Edouard-Vailant, 93140 Bondy, Tél.

Vends C 64 + 1541 + 1531 + 150 disq. + boites de ran-gement + logiciels + cable. T.b.é. 4 800 f à déb. Vends VCS 2600 + cartouches: 1 000 F. Thisery DINTRAS, 229, rue Edouard-Vaillant, 93140 Bondy. Tél.: 49.47.42.78.

Words C64 + drive + pointed + 2 inv t h 4 (1 in) + 17 des melleurs joux (Chuck Y., Apollo, Train, Gunship, Pirates Defender Test Drive, etc.) le tout : 3 000 F. Philippe KOT LARSKI, 3, rue Georges-Lardennois, 75019 Paris. Tél.: 42.09.97.33.

Vends PC 10 3 de Commodore 640 Ko Ram + 2 lecteurs 360 Ko + monit, mono + impr. Citizen 120 D + utilitaires. Le tout: 4 (00 F. Jean-Marc BERNADET, 6, rue Capazza, 13004 Marraille, Tdl : 91,85,43,34.

Vends C 128 D + 1541 + 1530 + monit, coul. 1901 + im Selvosha 500 GP + 250 disks + smul, minitel + 10 Kg de doc + form. Basic (2) + 12 livres. 8 000 F. Jacques FORT, 1, rue du Docteur-Labbé, 75020 Paris. Tél.: 43.61.86.55

Vends Amiga 900 sous garantie + log.: Daluxe, Paint II, Falcon Super Rase Ums Turbo Cup + joystick, 4 500 F. Eric MONBLANC, 4, passage Dieu, 75020 Paris. Tél.: 40.00 12.72

Affaire C 64 N capot, fumé 1541 + housse + joux + boltes de rangement et Advanced Music System original avec notice. 3 900 F. Marc CASTELLARO, 108, bd Valmy, 92700 Colombes. Tél.: 47.82.72.95 (après 20 hl. Vends C 64 + 1541 + 1530 + mon. molite + 4 joysticks + 55 disks + boltes de rangement + nbrx jeux + 2 autotomations + dots + emb. origine. T.b.é, général: 1 800 F. Stefan JANESZEWSKI, 17, impasse des Ortoaux, 75020 Paris, Tél.: 43.67 25 97

Vends C 128/64 + monit. coul. + lect. disk. 1541 + joyst. + livres + logic.: 3 350 F. Vends Power: 250 F. Khem VANNAXAY, 14, avenue du Père-Lachaise, 75020 Paris.

Ext. Commodere PC 1 comprenant 3 Slots supplémentaires, 1 alimentation, 1 disk dur 20 ou 32 + carte. Patrick LONCO, 1, av. Marx-Dormoy, 94500 Champigny, Marne.

Vends Aming 500 (4 mais cours parential + 2 ariningury + 1 joystick + tapis souris + cordon TV et chaine hi-fi + bolte tengement disquettes. Prix : 3 600 F. Jerôme DURQUIT 26, rue Amédée-Guyard, 93140 Bondy, Tél. : 48,48,54,19. Vends Amiga (déc. 88 sous garantie) + 1 joy. turbo, 10 cisq., 13 jeux (O. Wolf, T. Blade etc.) + une house + 1 botte de rangement. Le tout: 3 500 F. Olivier AUOTTI, résidence du Val-de-Bièvre, 94260 Fresnes. Tél.: 46.68.75.61 (après 7 h).

Vends pour Arriga le True Basic avec le Runtime et le Deve-loper's Toolkit. Le tout: 800 F. Yorgo HADZIATHANAS-SIOU, 12, rue du Maréchal-Foch, 94310 Orly. Tél.:

Vends C 64 + 154 + nbrx jeux. Le tout pour un prix de 2 800 F. Prix à déb. Jérôme GOURDON, 2, rue Lamartine, 49413 Saumur, Cedex BP 122. Tél.: 41,51,07,66. Vends lect. 1010 Amiga (3.5 1/2) 800 F + orio, Amiga 50 F Amiga Gold Hits (4 jeux 190 F + monit. 1081) 1 800 F deb. Jérême ANCTII, 3, rue Saint-Antoine, 91150 Etampes. Tél.: 60.80.10.85 (après 19 h).

Vends Commodore 128 D + jeux + Power Cartridge + Jane. Le tout : 2 500 F. Jean-Jacques PENOT, 7, rue Louis Boilly, 75016 Paris, Tél.: 46.20.04,14 (soir).

Vends C 128 + drive 1541 + 500 progrs. + 3 joysticks + impr. Bull L 32 : 1 000 F. Bertrand. Tél. : 39.83.37.47 (après

Vends C 128 + lect. disk. 1541 + lect. K7 1530 + impr. MPS + Power Cartridge + corden péritel 80 cel. coul. + joyst. + livres + nbrx jeux: 3 200 F à déb. Guillaume GREFFIN, 11, rue des Rondesux, 95580 Andilly. Tél.:

Vends C 64 : 500 E + last 1541 : 1 000 E + monit mono: 500 F + nbrx jeux (Test Drive, Allen Syndrome, The Train, Flight Simulation II): 400 F. Yann MICHEL, 76, rue Lamartine, 92000 Nanterre, Tél.: 47,25,30,29,

AMSTRAD

Vends CPC 6128 coul. + nbrx log. (util. et jeux) + disq. Verges + manette. Valeur: 6000 F, cédé: 4500 F t.b.é. Stéphane PASQUIER, 1, rue Miséricorde, 49230 Montfaucon-Noine, Tél.: 41,64,71,19 (week-end). Stop affaire I Pour Amstrad CPC K7. Vends ohrs ieux à bas prix. Antony AUBERT, 6, rue Jean-Mermoz, 17730 Port des Barques. Tél.: 46.84.81.75.

Vends Amstrad 6128 coul. t.b.4. + nbrx orig. : 3500 F. Isa-belle BESSON, 6, boulevard de la Mairie, 95600 Eaubonne. Tél.: 39.59.40.66.

Vends Amstrad CPC 454 coul. + lect. disq. 3" + jeux K7 et disq. + synthét. vocal + livres + C.A.O. Le tout en t.b.é.: 4100 F. Laurent GUILLEREAU, 1, résidence des 4 Arpents, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél.: 34.60.35.86. Vends Amstrad CPC 6128 + nbrx disq. + 2 joysticks: 2100 F + cordon magnéto + magnéto + 5 KT : 2380 F. Cyril THIERRY, 3, allée de la Herse d'Or Dammartin en Goële, 77230 Dammartin en Goële. Tél.: 60.03.12.45 (arrès 19 N

Vends Amstrad 6128 mono + nbrx jeux + livres + revues : 2 500 F (à débettre !). Christophe MONMARTHE, 44, rue de Calais, 60000 Beauvais. Tél.: 44.45.23.49.

Urgent I Vends CPC 464 mono + nbrx isux + 2 inveticle |dont un Cobra, valeur : 750 F) + manuel. Le tout en t.b.4. : 1 490 F à débattre | Éric NASUTI, 196, boulevard Louis Icard, 05130 Grasse, Tél.: 93.70.13.43. Vends Amstrad CPC 464 coul. + K7 joystick + Tilt spécial Amstrad : 2000 F à débattre | Christelle COUSYN

11, Route Nationale Saint-Martin, 62120 Aire-sur-la-Lys. Tél.: 21.39.29.34. Vends CPC 6128 écran coul. (sous garantie jusqu'au 31-10-89) + manuel util. + nbrx log. ljeux d'arcades, aven-tures, réflexion...l. Prix: 2500 F. Patrick SAUSSARD,

31, allée Voltaire, 93320 Pavillons-sous-Bois. Tél.:

Vends CPC 464 cout. + lect. disq. DD1 + 11 jeux (K7 et disq.). Le rout: 4500 F. Stéphane DESTOOP, 10, place Pleuand, résidence des Bourbons, 03100 Montfuçon. Td1: 70.28.56.94. Vends Amstrad CP C464 + monit and + tuner TV + and

tenne TV (en option) + nbrx jeux + double joysticks + 1 manette + guide. Le tout : 3500 F. Serge FLEURY, 61, rue Raymond-Losserand, 75014 Paris. Tél. : 43.27.12.16. Vends ieux pour Amstrad CPC 464 : Silence Service : Kung Fu Master ; Ikari Warriors. Le tout acheté : 450 F, revendu : 200 F. Sébastien LAMBOLEY, Le Clos Roussey Develey. 25870 Geneville, Tél.: 81,56,82,45.

Vends Amstrad 464 mono + nbrx ieux + manuel d'util. + livres + K7 Demons + joystick avec douMarie Drie & different | Doube Y41 - 40 00 07 47 Vends Amstrad CPC 6128 coul. + lect. K7 + iovstick + (anote 88) Daniel Paris. Tél.: 48.34.08.69 (le soirt. Vends Amstrad PC 1512 SD, mono + 4 ieux + l'intégral

PC; état neuf de décembre 87: 3800 F. David SABBAGH 17, allée Edmond-Michelet, 95580 Margency. Tél. aliée Edmond-Mich
 34.16.15.16 laprès 18 hl.

Vends CPC 6128 coul. t.b.é. (85) + nbrx jeux at util. + revues + cáble magnéto. Le tout: 2 800 F. Stéphane SPORTOUCH, 15, square des Hautes Cholais, 35200 Renea. 16.1 9,950,83.32. Urgent I CPC 464 coul. + nbrx joux + nbr. revues + joys

tick + manual d'utilisation. Ouvert à toutes offres consc-tes. Laurent MAURY, 56, rue Charles-Brennus, 34510 Béziers. Tél.: 67.76.50.85.

Honard I Vends Amstrod CPC 6128 coul + citils magniful nbrx ieux et util. + joystick + revues. Le tout en 164 300 F. Fridding FOURTEAU. 144, rue du Courtiou. 33127 Saint-Jean-d'Illac. Tél.: 56.21.89.72 (après 19 h). Stop | Affaire | CPC 6128 coul. + nbrx isux + util. + liroses 2 (2) postibles 4 coloubeur + magneto K7 + nbr.

K7 + kit stillchargement: 350 F. Denis NO MURA,
18, allée des Soudanes, 78430 Louveciennes. Tél.:
39,52,71.2.

Stop I Vends CPC 6128 coul. + nbrx jeur, util. + 2 joys-ticks + liwes + revues + magnéto + nbř. K7 + kit 886-chargement. Le tout: 3 500 F. Faltes-vite I benis NO MURA, 18, alliée des Soudanes, 7830 Louveciennes.

Vends Amstrad 6128 Azerty coul. + joystick + nbrx jeux: Precator, Platoon... Le tout en t.b.é.: 4 500 F. Stéphane BUFFET, 69, rue Jean-Moulin, 83470 Coubrou. Tél.: 45 09.27.83

Affaire! Vends Amstrad 6128 coul. + joystick + nbrx jeux + livre + Mags. Title de lect. à revoir I Le tout: 1 500 F. Jean-Christophe AMIOT, 17 le Prés des Coulons, 78810 Feucherolles. Tél.: 30.54.33.42 (après 19 h). Vends CPC 6128 coul. + nbrx ieux + DMP 2000 + dou

bleur + joystick. Le tout (état neuf), pour : 3 800 F (possi-ble vente séparée). Alexandre CLÉMENT, 72, rue Nollet, 75017 Paris. Tél.: 42.29.39.28. Vends CPC 6128 coul. + AMX Mouse + nbrx ieux + util. nbr. revues + fivres + housse de protection. Urgent rix: 3800 F. Emmanuel BENAZET, 29, rue Saint-Amand

TAL - 45 21 92 10 Vends Amstrad CPC 6128 + 2 inveticks + nhrx ieux (Fer et Flammes, Bob Winner, etc.) + monit. coul. Le tout : 3500 F (cause ST) à débattre! Keine BOUHIZA, 51, rue de Montreuil. 75011 Paris, Tél.: 43,67,37,89.

Vends Amstrad 464 coul. + lect. disg. DDI + 1 joystici + obey jerry + recover + forcer en thá - 3000 E neute ment. Guillaume SABRIEL, 7, place Pinel, 75013 Paris. Tél.: 45.85.37.21 (après 20 hl. Vends Amstrad PC 1640 HD20 + monit, coul. HD PCECD

+ imprim. Amstrad 3500 LO. + imprim. DMP 4000 encore dans son emballage. Christian CREUZOT, 176, boulevand de Charconne, 75020 Paris. Tél.: 43.56.04.31. Vends CPC 6128 coul. + Imprim. DMP 2000 + Arsene + joystick + fivres + nbr. revues. Le tout: 4500 F. Pierre LALISSE, 11, allée des Cytises, 95590 Presies. Tél.:

Vends monit. mono CPC 664 adaptable sur 6128 + joys tick, 999 F à débattre, Tél.: 64.56.39.15.

Vends 6128 coul. + DMP 2000 + 3 rubans + nbrx isux et util + fivres flang machine Rasic 1 + revoses (Arm trad, Hebdogiciel, Amstrad 100 pour 100. Le tout bon état 5 300 F à débatre. Sébastien FERNIER, Tél.: 37.82.63.11 Urgent I Vends 464 mono + 34 jeux (orig.) + housse + revues + adapt. Péritel MP 1 + joyst., valeur: 3 800 cédé à 1 900 F à déb. T.b.é. + 8 revues Amstrad 100 %. David. Tél.: 45.09.44.25 (après 18 h 30).

Urgent I Vends clavier 6128 (t.b.é.) + nbrx jeux + livre + joystick + disq. CPM. Prix: 2 100 F (à débat.) Julien DEL-PRAT, 38, rue Parmentier, 92299 Neuilly-sur-Seine. Tél. 47.59.03.40 (après 18 h).

Vends 464 mono + nbrx isux : 1 200 F, 6128 mono + lect. 5"1/4 + crayon opt. + interface multiface 2 + impr. + clien : 4 500 F (cadeaux). Guy MOIGNE, 13 bis, rue du Charné-Sagy, 95450 Vigny. Tél.: 30.39.32.56. Vends C 128 coul. + 4 inveticks + 200 disc. + human + nue Pasteur, 93260 Les Lilas, Tél.: 43.64.72.37.

Vends Amstrad PC 1512, comprenant un lecteur de disquettes, un disque dur de 20 méga, un écran couleur CGA, prix 5 000 F. Véronique GARDY, Paris. Tél.: 45.26.44.14. Stop affaire! Vends pour Amstrad CPC 464 nbrx inux dont(Crazy Cars II, Dragon Ninja, Robocop, After-Burner,etc.). Yann LIOBARD, St Nicolas de Macherin

l'Etang, 38500 Voiron. Tél.: 76.06.06.90. Vends 464 monit, coul. t.b.é. + nbrx originaux (Basket-Masvic LARAL 3 rés. du Clos d'Orléans 34120 Fontenave



UNE ORE PARTOU

Pour tout surveiller tout découvrir. tout savoir, à distance et 9 volte discrètement. (Alcolne)

TRÊS SIMPLE : une pile 9 volts à brancher, c'est tout ! Dès lors, il émet pour vous. TRES DISCRET: très petit, sans fil, sans antenne si nécessaire. fonctionne sans bruit

TRES EFFICACE : il vous retransmet en direct tous les bruits, les conversations de l'endroit où il est

placé. Vous recevez cette émission à distance (jusqu'à 5 kms et plus I) sur un SIMPLE POSTE DE RADIO en FM, auto-radio. radio K7, walkman FM, chaîne stéréo, etc... et vous entendez tout, tout ! Capte un chuchotement à 10.m

TRES, TRES UTILE... pour surveiller enfants, malades, magasins, bureaux, maisons, garages, et résoudre tous les problèmes de vols. détournements, escroqueries, etc...

UNE VRAIE RADIO-LIBRE (20 kms) simplement en rajoutant piles et antenne Voir mode d'emploi en Frençais.	Ī
Voir mode d'emploi en Français. TECHNIQUE : Fréquence, 88-115 Mhz - Alimentation : 9 à 18 valts si necessaire.	

ESSAYEZ VITE CET APPAREIL MEILLEUR RAPPORT QUALITE-PRIX : PLUS DE 100 000 APPAREILS VENDUS A CE JOUR (nous sommes fabricants, nous fournissons administrations, police, armée, ambassades, détectives, gardiennages, tous professionnels, etc.

COMMANDEZ AUJOURD'HUI BON DE COMMANDE CI-DESSOUS

Par téléphone 24 h/24 : 91 92 39 39 + - Télécopie : 91 42 14 85 Télex 402 440 F Envoi discret et rapide. RECOMMANDE 48H

Par correspondance. BON DE COMMANDE

à découper ou recopier et retourner vite à : Laboratoires PRAGMA - BP 26 - 31 Rue Jean-Martin - 13351 Marseille Cedex 5

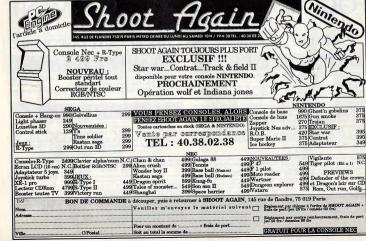
PRENOM:		
ADRESSE :		
CODE POSTAL	VILLE:	

Oui, expédiez-moi TX 2007 (précisez quantité) au prix unitaire de 240 F + 15 F recommandé urgent

Piles 9 volts (Alcaline) au prix ce 30 F l'unité O Ajoutez votre catalogue complet 100 produits originaux au prix de 30 francs.
O Ci-joint mon règlement du total francs par : O FACTURE SVP
O Chèque Mandat-Lettre Mandat International (+ 30 F)

O Expédiez-le moi en CONTRE-REMBOURSEMENT. Je paierai 25,00 F de plus au facteur.

PAYS .



Stop affaire I Cause Amiga, vends Amstrad CPC 464 + monit. God. BE + jeux + livres (1 600 F), DD1 + nbrx jeux | frews) 1 300 F ou le tout cédé 2 700 F | Nicolas CAIAZZO, , HLM le Stade, 13230 Port St-Louis-du-Rhône. Tél.

Vends CPC 464 coul. 2 000 F. DD1 1 500 F ou le tout + obox into IX7 deal + force 3 500 F. Pagest Galla rue Barbes, 94200 lyry-sur-Seine. Tél.: 46.71.29.31. Vends CPC 464 coul + drive DD1 + Mirage Imager + jeux + joypro 500 + revues, Prix : 2 700 F. Alexandra Montiliera

348, rue d'Epinay, 95100 Argenteuil. Tél.: 34.10.62.93. Vends CPC 6128 coul. avec 4 joyetick + 39 revues et nbrx co CPU 0126 cour. avec 4 joyseck + 39 revies 61 horx c, prix: 4 500 F à déb. Denis RILI, 5, rue Marcel-nber, \$3430 Villetanouse. Tél.: 48.27,92.80 (après 18 h). U. A. ODO SCARL LIVE DOS L'adeas Décisel L'avestel + 20 K7 + 30 disks + livres + doc + revues + housse.
Le tout + h 6 2 500 F. Luc GAUDIN, 41, quater avenue Division-Leclerc, 95170 Deuil-la-Barre.

20 64 26 75 Vends Ametrad CPC 6128-88 monit, coul. + 500 log Sjoysticks et log, traval + botte rangement + doubleur
 Hivre, Prix: 6 000 F. Sylvain HEURGUIER, 56, rue de
Nance, 94170 Le Perreux, 761; 48.72,72.50.

Vends Amstrad PC 1640 DD acheté la 31/11/98 carea harr écran blanc. Prix : 7 500 F pos. achat de logiciels prix à déb. LEBRUN. Tel.: 34.72.63.10.

Vends CPC 464 + monit. cou.CTM 644 avec nbrx isux. contactes moi vite. Prix: 1 700 F à déb. Grégory GELERN 19. grenue Léopold-II. 75016 Paris. Tél.: 45.25.74.93. Vends CPC 6128 t.b.é. mon. coul. + r.brx jeux + hous-ses. Le rout 2 500 F. Aselis ROUSSEAU, la Commande de Villedieu Roaix, 84110 Vaison la Rom rie, route de Villeo Tál - 90 46 14 73

Vends Amstrad PC 1512 SD coul. + nbrx jeux orig. (KQ4, PQ1 et 2, Def...) + livres + rang. + disq. vierges + net-toyage + joysticks PC. T.b.é.: 6 000 F. Nicolas GROS-LIER. 74L: 00.77.76.85.

Vends CPC 6128 coul, état neuf (87) + imprim. DMP 2000 + nhev ieux + testomat + OCP art Studio + rang. disc d'initiation su basic Prix: 4 000 F Thomas CHE NOT. 12. rue de Nesies, 75006 Paris, Tél.; 43.54.66.12. Vende Americal CPC 464 mono + très obra ieux + igys tick + livres 2 700 F. Edouard LASSALAS, 5, rue de Ver-sailles. 92410 Ville d'Avray. Tél.: 47,50,39,25.

Vends Amstrad PCW 8612 complet (DD, imprim.) + progr (tableur, DR Graph, C Basic,...) état neuf, prix : 3 500 F. Vincent TIFFOCHE, 1, rue Foursergau, 45100 Orléans. TAL: 38 51 83.87

Stop I Vends CPC 6128 coul. + imprimente DMP 2160 + nbrx jeux, le tout en t.b.é., cédé à 3 800 F. Marc DURO CHER, 4, place André-Mairaux, \$2390 Villeneuve le Garenne. Tél.: 47.99.87.58.

Vends Ametrad CPC 464 coul. + 3 trianettes + synthé voc. Prix : 2 500 F. Michael. Tél.: 48.03.02.24. Vends Amstrad 464 coul. t.b.é. + DDI1 + nbrx jeux + 1 joystick + manuels, le tout 3 000 F. Laurent SZUMNY, 11, rue du Beau-Site, 91440 Bures sur Yvette. Tél.:

Vends séparée possible clavier Amstrad CPC 6126 + monit. coul. + lact. 5"1/4 complet. 3 700 F le tout. Raphaél BERNA, 15, passage du Génic, 75012 Paris. Tél.:

Vends CPC 464 coul. + lect. de disk + joysticks avec doubl + tabl. + trail. texts + nbx jeux + mode d'emploi et livre bon (par: 3 500 F. Jérôme GRASSET, 11, avenue Robert-Schumann, 92360 Meudon-la-Forès. Tél.: 46.39.85.57. Venris K7 nour 464 à bas prix (Arkanoid 2. Rygar...), vends K7 et cartouches pour 800 XL. Recherche aussi wargames en disk Amstrad. Laurent CHEVALIER, 24, rue du 6-juin,

61200 Argenton, Tél.: 33.87.43.19, Vends CPC 464 sans monit. + adapt. Péritel + mu II + Ject, DDI + jeux sur K7/disk, le tout pour 2 500 F. Sega + 5 jeux : 1 000 F/garanti. Sorge BEAUVOIS, 11 bis, ville du Bel-Air, 75012 Paris. Tél.: 46.28.18.85.

Vends Americal PC 1512 DD double drive t.b.é. + nbrx log. jeur, utilitaires. Prix: 5 700 F. Jean-Marie ROUSSEAU, 34, rue de Gometz, 91440 Bures sur Yvette, Tél.: 68.07.43.03. Stop affaire! Vends Amstrad 6128 coul, encore sous garan

tie + 1 manette + nbrx jeux + 1 doubleur. Prix : 3 000 F. Thomas LEQUEUX, 8, rue Pierre-Lescaut, 95190 Gous-tainville, Tel.: 31.88.98.62. Venids CPC 464 mon. coul. + lect. DDI + souris Amx +

3 joysticks (dont 2 Speedkings) + nbrx dk et k7 + cordon branchement 2 man. 4 500 F à déb. Franck DUNAND, Le Name 74880 Vallagring Tel : 50.54.50.66

Vends Amstrad 6128 coul, doubleur, joystick, nbrx is manual T h & la tout 2 990 F Marthieu BRUGGER, 79 rue Brillat-Savarin, 75013 Paris, Tél.: 45.89.05.27. Vends Amstrad PC 1512 HD, neuf, 640 ko ram, lect. disk. disque dur 20 Mo, souris, nibrx utilit, et jeux. Prix : 10 000 F. Gilles D'ANDREA, 33, rue de Callong, 11500 Quillen. Tél.:

Step affaire! Vends 2 900 F Amstrad CPC 6128 + monit.

coul. + livres + jeux K7 + joysticks. Hugues MAYNA-DIER. 2. place St-Blaize, 18370 Chateaumeillant. Tél.:

Vends Ametrad 464 monit, coul. + nitro, jeux + 1 joystick + mode d'emploi : valeur + de 6 000 F, vendu 2 600 F. Bon 6tst. Dominique DESMONT, 100, rue Orfila, 75020 Parls. Tél. : 48.07.00.96. Vends CPC 464 + monit, coul. + house protection + joys

ticks + nbrx jeux exc. état, le tout 2 500 F. Frédéric LELYON, 33, rue Jules-Vedrines, 92240 Malakoff. Tél.: 46,57.22,51. Stop I Vends CPC 464 coul. + DDI 1 + nbrx isux t.b.é. nes le tout : 3 000 F (urpent I). Vente uniquemer

à Paris ou région parisienne. Claude KNAPIK, 1, rue der Convinulles 93150 Le Rlanc-Mesnil, Tél.: 48.69.89.37. Vends Amstrad CPC 6128 coul. + lect, FD1 + 36 jeux + copieur + traitement de texte + joystick : prix 3 200 F. Guill laume BRISSON, 28, rue Marcal-Sembat, 95600 Eau bonns TAL - 29 59 73 21

Vends certinateur Amstrad CPC 6128 (cran coul. nbrx ieux et utilit 2 manettes. Age 1 an. Prix: 3 000 F. LEPAN, 25, rue du Pf-Langevin, \$3150 Le Blanc-Mesnil. Tél.: 42.67.00.60 (après 18 h).

Monda lesses on ETT A payfe double face pour Ametrad CPC 464, 664, ou 6128 avec slimentation; 950 F. Stephane MATHIEU, 25, rue Allard, 94160 Saint-Mandé, Tél.:

Vends Amstrad CPC 464 coul. + lect. 3" + leux K7 et disq + livres + synthétiseur vocal + CAO. Le tout t.b.é. 4 100 F. Laurent GUILLEBEAU, 1, résidence des Arpents, 78330 Fontenay le Fleury. Tél.: 34.60.35.86. Affairs I Vends Amstrad CPC 464 + monit, coul. + tick + nbrx ieux, le tout t.b.é., 1 100 F. Jérémy RAGOT 14, rue Paul-Doumer, 95580 Andilly, Tél.; 34.16.15.71. March concesses and a leaven DMR 2000 a number lowtick, crayon opt. + nbrx jeux et utilit. + menuels et bolts de responsent le trus i h é : 5 600 F. Sebestion PLEURY 22. rue Madinas, 92400 Courbevois, 761.: 43.34.14.58.

Vends factour 5"1/4 vortex F1-X pour Amstrad 6128, prix 2 000 F + jeux orig. de 50 à 100 F + utilit. musique dessir sprites. Jean-Pierre ZAMPOL, 24, rue des vignes, 5774 Longeville les St-Avold. Tél.: 87.92.60.61 (après 18 h). Vends PC 464 coul + DDI + lect 5/4 + imprim. DMI 2000 + synthé vocal + graphiscop 2 + nbrx logiciels 7 000 F. Vente séparée poss. Franck CHAPUT, 5, bd di la Grande-Cointure, 91120 Palaiseau. Tél.: 50.14.50.51. Wends CPC 464 + DDI1 + 64 Kn + crawon not. Mark 2 - écran coul. CTM 644 + nbrx jeux disk + jeux K7 + 2 + ecran cour. CTM 644 + norx jeux dax + jeux K7 + 2. disk vierges + 2 joystick. Le tout 4 500 F. Aliz LEFOL, 34, avenue Raphalil, 75016 Paris. Tél.: 45.25.35.48.

Vends disc 120 Ko jeux, util., éduc. pour CPC 464, 664. 6128. Prix: 100 F. envoi sous 24 h. Tout plein d'inédits (en basic) Manuel DA SILVA, 41, rue de Plaisance, 94130 Nogen sur-Manne, Tél.: 48.73.87.48.

Venris Apple IIe mono lectour externe + joystick + nbreux disc. - 2 RNO F à débattre. Ach. Arkeniod sur IIC. **Guillaume** ISEUX, 40, avenue Julien, 63010 Clermont-Ferrand TAL - 72 25 08 33

inds Apple II + monit, ambre + joy, + 2 drive + 2 cartes Z 80 + 2 flopydrive + ext. + peritel + jaux + util. Ach. 4 700 F vends 3 500 F. Denis SUBLEMONTIER, 101, av. Chadon, A 14, 92230 Gennevilliers. Tél.: 47.33.51.84. Vends Apple IIc + écran vert + joystick + nbreux joux et progr. + souris, Le tout 5 000 F + 6ac 100 F. Paul ROUFprogr. + souris. Le tout 5 000 F + sec 100 - 1 42.71.88.70. FIGNAC, 36, rue de Sévigné, 75003 Paris. Tél.: 42.71.88.70. Vends Apple IIc, imprimente, souris, joy. + 160 disks + 3 boites rangement, on b.6.: 5 000 F, + mon. coul.: 7 000 F (Philips). Stophene WILLEMIN, 39, rue Chaptal, 92300 Levaliois-Perret. Tél.: 47.57.29.92.

Vends Apple II e avec joysticks, drive, disquettes livres de progr. : état impeccable 3 000 F. Eric GENETRE, 189, boulevard Brune, 75014 Paris. Tél. : 45.43.95.99. Vends Appellic + écran mono + souris + obreux log. + boite de rangement + 4 log. pour minitel, 3 500 F li v I AGHRABI, 105/107, av. Jean-Jaurès, 75015 Parts. TAL : 42 03 74 17.

Vends Apple II GS + 2 lect. + 1 lect. 5'1/4 + imagew ter II + 1 mo + carte stéréo + carte CPM + 350 disk 3'1/2 doc developpeur + logiciels originaux : 15 000 F. Miche OANIQUET, Haut Mour, 65250 La Barthe de Neste Tél - 62.98.21.98. Vende Apole IIe 384 k porièrement révisé moniteur ave

stand, sec. Transport, souris, joystick, logiciel Appleworks, nbreux jeux, 4 500 F. Laurent CROZE, 23, rue du Passe-Volant, 78320 La Mesnil Saint-Denis. Tél.: 34.61.71.49. Vends Apole II curoplus 64k monochrome + drive + car grappler Z 80, 80 col. + jeux + joystick, prix: 2 500 F. ichel AYAULT, 83, rue Simone Signoret, 95000 Vau real. Tél.: 34.21.07.06.

Vends Apple IIc 128 Ko, excel. état, drive ultra plat, monit those clavier à truches fonctions numéricues invistick : joux + doc + fivres prog. 3 400 F. Nicolas CAILLY, 7, nue Foucault, 82110 Clichy, Tél.: 47.39.15.75 (après 17 h).

Monde Apple 2s 128 No. phry log still at jour 4 2t lett + souris + doc. livres sans monit. Pris : 3 000 F THARAUD, 581, route d'Englannez, 74210 Faverges. Tél.:

Monda Annie II. 1 monit + cortex + 2 driver + investigation + ventilo + nbrx jeux : 400 F. Vends imprim. Imagwiner : 2 500 E. La tout t.h. état : 6 000 F. Guillaume CASSA 144. rue A.-Daudet, 13410 Lambesc, Tél.; 42.92.92.48. Vends Annie lin monit mono souris, lent est, câble Pêr tel, le tout 3 500 F. Mathieu ROGER, 27, rue de Port-Royal 78470 St-Lambert-des-Bols, Tél.: 30.43,75,73.

Vends Apple II GS, prix à déb. Gérard PERRET, 14, nue mpde-Manosuvre, 67200 Strasbourg. Tél.: sur-Mer. Tél.: 31.88.77.73. 00 70 74 70

Vends Apple IIc (87) lent int 5" 1/4 + monit mono, avec support + souris + cábles + doc. + nbrx log. Valeur 6 000 F, cédé 3 000 F. Philippe LAIGRE, 385, rue des Wetz, 59500 Douai. Tél.: 27.37.94.56 (après 18 h). Vends Apole lie monit, mono, jaune + joy, + jeux + ut

hit. + manuel + livres jeux et basic : 3 500 F à déb. Peu soni. Jacques BESCHE, groupe les Irlandeis, esc. 8, bt C, Arcueil. Tél. : 45.47.24.41. Vends Apple IIe (87) + monit, Apple mono + drive Apple 5" 1/4 ext. + joystick + 20 disq. + manuels. Parfait dzx, 3 300 F (cause double emploil. Stéphane VIÉ, 9, avenue du Château, 91000 Evry. Tél.: 60.78.38.44.

Vends Apple He 65 CO2 128 K. 2 drives monit, vert, joy tick, souris, carte impr., chat mauve, Z 80, nbrx logs et lives. Prix: 6 (00) F. Evelyne DOUTE, 27, rue de Chambord, 78200 Mantes-la-Ville, Tél.: 24.78.73.26. Vends Apple IIc + monit, mono + cébles + softs é Péri

tel + disq. Urgent | Prix: 3 000 F. Xevier PAOLI, 8, allée du Feu-Follet, 91800 Boussy-St-Antoine. Tél.: 88.00.84.00. Stop I Au bord du gouffre, vends Apple Its avec jovetick souris. Acran ambre, brx ieux. Prix inégalé d is he do the I Many DEDDEY & was I moved 97770 Scorery

Stop | Apple | le 65 CO 2 + monit. + duodisk + 80 col. Stop I Apple He to LU 2 + monit. + audaisk + 60 con 128 K + souris + imprim. IW 2 + chat mauve + nbrx jeu: + joyst. + Péritet. T.b.é. Prix : 6 990 F. Thierry NEU NN, 54, av. Gabriel-Péri, 93370 Montfermeil. Tél.:

Vends Apple IIc + monit. + lect. ext. + impr. scribe + ex + equity + beits de ranet + fares + Indiciel Work T.b.6.: 3 600 F. Louis COLLINET, 3, rue des 2-Boules, 75011 Paris Tál - 42 33 10.20.

Vends Apple lie + mon. mono. + double lect. + joystick nbrx jeux (Flight Sim. 2...) et docs. Prix : 3 500 F Julie BACH, 35, rue de la Madeleine, 45000 Angers. Tél.: 41.87.39.61 (week-end).

Ventts console Apple IIc + souris + 18 disq (3 log. graph. + 3 prof. + 3 utilit. + 8 vierges + Mouse deskl. Prix: 3 000 F a déb. Stéphane SORO, Moussy-St-Laurenten-Faucigny, 74810 La Roche-sur-Foron. Tél.: 50.03.22.42. Vends Apole Unidisk 3" 5: 2 000 F, Annie disc. II 8" 95: 800 F, Apple II c complet (écran, stand, sac...), 3 000 I Gilles HOZE, 151, rue Aristido-Briand, 78700 Conflans Sto-Honorine. Tél.: 39.19.48.01 (A partir de 19 h).

Vends Apple II c + monit. + sac + kit nettoyage + souris + prise Péritel + joysticks + nfrx log. et docs, t.b.é. : 3 000 F à déb. Ludovic LAMER. 11. rue Blanche, 75009

Venue Aller S12 - 5 000 F + lect. disc. double face Apple : 1 500 F ou l'ensemble 6 500 F + nbrx progs. Robert SUQUET, 4, rue des Archives, résidence de la Brèche, Vendo Annie III. état imper, neu servi avec monit, n/b

drive, joystick, 46 disq. (jeux, util. disq. vierges), docs. Prix: 4 200 F. Martine BOSQUET, \$3100 Montreuil. Tél.:

THOMSON

Vends TO 8 + mon coul + drive 3.5 n + imprim. + modern + crayon oot, + cert, télémat, + megabus + TOS loss Pox: 5 500 F à débattre, Claude MORGAND, 95 Taverny, Tél.: 39.95.80.17. Vando TO 9 + lant K7 at disn + play issue + 2 magettes

+ crayon optique: 4 500 F. Cédric BOURGEOIS, 294, rise Saint-Maux, 75010 Paris. Tél.: 42.45.28.90 (à pertir de 19 h). Venda isux orig. K7 Thomson: Vera Cruz: 80 F, Super Tenvends jaux ong. Kr. Internson; vend Cruz; so F., Supa ter-ris: 56 F., Green Beret: 55 F., Scrabble: 60 F., Numéro 10: 60 F., jeux inédits: 10 F. Rorent NAIGEON, 3, rempart Se Pierre, 71100 Châlon-sur-Saône. Tét.: 85.48.82.59. Vends T0 7/70 (t.b.4.) + lect. K7 + cube informatique (4 K7) + colorpaint + 14 log. originaux + 7 livres (500 F). Le tout acheté 7 (00 F, vendu 3 500 F, Julien ANDRZEJC-

ZAK. 32. rue de Thivorval. 78650 Bevnes. Tél.: Vends TO 8 + lect. 3.5 p. + lect. 2.8 + jeux + impri. PR 90-800 + manette + crayon opt. + log. de dessin et trai-tement de texte + guides F 4800. Emmersoel BONIN, B.P. 44, le Mont-des-Oiseaux, 83320 Carqueiranne. Tél. 94.57.71.48.

Vends TO 9 + joys. + cray. + revues + ext. jeux et mus. hoir TAI - 20 75 47.61.

+ 15 disp. viernes + 1 K + nbrx ieux ori. + 3 éduca. Eta A A A and 12 con E aready 5 con E Daniel BOINGT in Planée, 25180 Malbuisson, Tél.: 81.69.63.95. Monde TO 8 + lest du dian 35 n + Souris + 2 im

+ manuel d'util. + nbrx logiciels. Le tout t.b.6.: 3 200 F à débatro Rosis RICHARD. 12. souare Jules-Ferry, 95110 Sannois, Tél.: 39.80.67.38. Vends leux, Vends A 920 pour 100 F, monitour coul. Th Jean-Charles BAPTISTA, Tél.: 48.29.13.49

(arrive 19 h) Vends TO 16 + monit, coul. + 10 ieux. Le tout 5 500 F.

TO 7/70 (clavier mécanique) + lep + QDD + 5 jeux: 700 F. Olivier PRÉVEL 36, rua du Manoir, 14360 Trouville Mands TO 8 D 401.889 fact, à l'angui + cavon opt. + 1 joys

tick neuf + jeux originaux + livre d'intiation (dans embal. origine). Prix 2 900 forme. Etienne BRET, les Picardes-Albon, 26149 Saint-Rambert-d'Albon, Tél.: 75.83.04.37. Manda laur TO 8 TO 9 TO 9 + + disk 3.5 n 1 nour 60. 2 pour 100 F. Vends revues Tilt de déc. 85 à déc. 87, 1 pour 7 F. les 18 pour 95 F. Patrick NALLINO, 1, impasse les Malines, 91090 Lisses. Tél.: 60.86.23.25.

Youds TO 7/20 owns double smally part source sous emballage, plus disquette basic, 1 500 F à débatire. Jean-Jacques AUSTERVEIL, 36, rue des Artistes, 75014 Paris. Tél.: 43.22.13.66 (après 19 h).

Vends TO 0 : manife equal + commo out + extension manettes + 1 manette + jeux + diag, vierges + livres. Le tout 4 500 F. Christophe ESNAULT, 46, avenue du Général-de-Goulle, 53500 Ernée. Tél.: 43.05.79.20. Vends MO 5 + lep + manettes + jeux + guide + 20 Tit, le tout à 1 000 F. Jean-Marc LE BOURHIS, 11, lot les Fon tanelles, 11250 Leuc. Tél.: 68.79.70 27

Thomson MO 5 + lect, K7 + crayon optique. Pres cond : 200 E Justice DADDATÉ S reloca da la Mairie 7824 Chambourcy, Tél.: 39.65.40.36. Vends Thomson MD 5 + lect K7 + phry leave + 2 jays

ticks + livres + crayon optique : le tout à 1 500 F. Nico-les SCHMITT 1 bis, avenue de l'Ardècile, 27200 Vernon. Tél.: 32.51.11.51 (après 19 h). Vends Inc. originaux pour MO 5: Astérix et la notion magi

que, Sapiens, 5º Axe, Super Tennis, Miner 2049 ER (car touche), Cong Minh HA, 122, rue Beyle-Stendhal, 3834 Vorenne, Tél.: 76.60.06.63. Vende TO 8 D (sous parantie) + cravon noticus + 1 joys

tick + nbrx jeux (Mach 3, Sports d'été...) + revues + guide du TO 8 D. la rout 2 300 F. Alexis COLES, 20, rue Auguste Renoir, 33600 Pessac. Tél.: 56.37.15.81. Vends jeux pour MO 5, MO 6, TO 7-70, TO 8, TO 9 et MO 5

avec tout l'équipement. Ex.: Stone Zone, Brain Power, Spac Tunnel 50 Fie leu, Gilles KAMMERER, Tél.: 43.47.09.38 Visual TO 8 + CDD + lost V7 + respectts + crass cell + 12 disk + ohry log (Roh Winner, les Pass, went) noid...). Le tout : 1 000 F. Stéphane LECOUTURIER, les Bordes, Mœurs-Verdey, 51120 Sézanne. Tél. : 26.81.31.89. Vends (serieux) MO6 mono + lect. K7 + manette + prise TU + revues + likre progr. + jeux (Blood, Les Passigers du Vent......): 2 800 F (cause chômage). Stéphane FATTO-RETTO, 3, rue de Bourgogne. Tél.: 77.72.52.42 (après

Urgent I Vends T07/70 + lep + jeux + monit. mono vert manette + contrôleur de manettes type Atari + Ry

2 500 F à débattre. T.b.é. Anthony, 76170 Lillebonne. Tél. : 35.38.51.19 Vends TO 9 + imor, PR 90600 + souris + 2 lovsticks +

17 jaux (Bivouac, les Privés, Arkanoid) + 1 bolte de s mux terrouzo, les Privés, Arkanold) + 1 bolte de range-ent 20 disq. + nbx trucs et revues. François POUTIERS, au, 91200 Athis-Mons (région parisienne 28, rue du Plateau, 91200 Athis-Mi Prix : 3 600 F. Tél. : 60.48.39.43.

Vends MD 61.b.é. + crayon optique + man. + lep + livre + cáble Péritel + 18 sup. jeux (Bibwiner, DK Cow-boy, 1500 F. Jean-Baptiste BORNEUF, 14, rue de Fleury, 77830 C4ly-en-Bière. Tél.: 64.38.00.90.

Vends TO8 + écran coul. + lect. de disq + lect. K7 + jeux (K7 et disq). Prix: 3000 F. Jérôme TOMKOWIAK, 27, rue Marcel-Cachim, Douchy-les-Mines. Tél.: 27 44 97 16 nds TO 8 + mon. coul. + lect. disq + jeux. Prix à déb

Eric ROUSSON, 10, rue Parmentier, 42110 Feurs. Tél.: Affaire / Vends syst. complet : TO 9+ (512 Ko, Modern, lect.

disq. 3") + monit. MBO 9831 + intpim. PR 30600 + souris + cray, optique + ufl. puissants. Tris bon prix. Francis LAROUR, 14 rue René-Béon, ZAC du Bel-Air, 78100 Saint-Germain-on-Lay (Paris). Tél.: 30.61.57.46. Affaire I Vends nhx isux Thomson MO/TO K7 su prix de

70 F pièce (Avkanoid, Renegade, Dieux du stade, Tout schuss, Barry Mc Guigen, Fox...). Cyril LESPAGNOL, 25, rue Lannes, 62750 Loos-en-Gohelle (Pas-de-Calais). Tél - 21 43 40 81 Cherche prog. log. util. langage éducat. jeux K7 et disks

pour MOS. Cherche manettes monitor accessoires MOS. Thomson. Daniel VERDIERE, 87, rue d'Hem, 58100 Rou-

Ston I Vends Thomson MOS + 22 leave + 1 quide du Paris + 1 livre de listing de jeux. Le tout cédé à 1 000 F. Sébas-tion BOSSELER. 15. rue du Rois-Royant 91076 Royatou.

fle. Tél.: 60.86.07.52 (après 18 h).

Vends tout ou parties TOS+ (Modern + drive + 512 Kg. + 4096 coul.) + monit. coul. (5 000 F) + imprim. 80 col. 1500 F) + souris + nbx logiciels, **Denis DUBOIS. 26**, name du Commandant-Louis-Bouchet, 92360 Meudon-le-Forêt Tél.: 46.31,26.50.

Vends TO8 ss monit, avec crayon optique + + drive + 2manettes Speed King + lecteur K7 + 10 jeux. Etat nouf: 2500 F à déb. Arnaud COLLARD 94, avenue de Nonneville, 93600 Aufnay sous-Bois. Tél.:

Vends TO 8D + monit, coul. + manette + nbx joux + crayon opt. + Evre de progr. + guide. Le tout : 3800 F.t.b.é.
Julian OFFREDI, 56, chemin de la Fravère, villa Berna. dette, 06530 Peymeinade, Tél.: 93.09.92.50.

Vends MD5 + lect. K7 + ext. joystick + cravon cor. + Riggs + 4 K7 initiation Basis + manual Priv: 900 E Mrs. las BAUDET, 77680 Roissy-en-Brie. Tel.: 60.29.51.40 Vends syst, complet TO 9 Moran coul classer units one trale, impr., manettes, souris, crayon opt.1 + studio + colornaint. Prix : 3 (00 F. Olivier DURAND, 4, place de la

République, 60340 Saint-Lau-d'Esserent, Tél.; 44,56.35,63. Vends TO 8D coul. + 7 jeux (2 compil.) + 1 joystick + disp. verges. Prix: 2800 F. Antonin PAVII., 4, rue Coypel, 76013
Paris, Tél.: 45.35.54.43 Vends MO 5 avec lect, K7 + cravon got, + contrôleur d'ext

+ adapt, prise Péritel + jeux + log, éducatif. Etat neuf prix à débattre. Roger GRANDCLAUDE, 10, allée Rési dence les Tourelles, 46200 Montargis. Tél.: 38.58.25.82 Vends Thomson TO 7/70 + manif coul + les craves est + 1 lect. disq 3"1/5 p. + 2 manettes + extensions + nbx ioux + doc complète. Frédéric CHAPELLE, 19, ville du Potit-Paro, \$4000 Créteil. Tél : 48 98 46 78

Vends MO 6 + 41 jeux + crayon opt. + pictor + m nbx fivres (revues, prog., guide MO 6). Prix: 1300 F t.b.é Gilles MELIN, 13, sentier-sous-Châteaudun, Nogene-sur-Marne, Tél.: 48.76.71.96 (à partir de 17 h). Vends cause double emploi MO5 + monit, coul. Thornson + nbx orig. + joystick t.b.é. Prix: 2800 F. Vincent LEDEY, 69, rue de la Libération, 91680 Bruyères le Chatal.

TAL : 64 91 21 82 Urgent! Vends unité centrale TO9 + disk vierges + jeux + joystick, Peu servi, Le tout : 1900 F. Xavier POISSON-NIER, 9, avenue Voltaire, 95239 Soisy-sous-Montmorency, Tél.; 34,17,99,37.

Vends TO 8 + lect. disg. + lect, QDD + lect, K7 + lenor. PR 90 612 + manotte + 14 log. + crayon opt. et livres. Prix: 4000 F peu servi. Lionel LE CHANONY, 21, rue Raoul-de-Lattre, 94290 Villeneuve-le-Rol. Tél.: 45.97.87.97

Vends T0 8 + lect. disk 3"1/2 + monit. coul + irux + nanette + traitement de texte + crayon opt. Prix : 2 000 F : b.é. Bruno BOUVIER, 24, rue Jean-Lurcat, 94800 Villeinif Tal - 46 78 65 16

Vends TO9 + interface + manettes + 2 joyaticks + imprim. PR 90-612 + ribx log. (disk) + livres. Prix: 3500 F 1.b.é. Stéphane ROUSSANGE, 23, rue des Jacinthes, 94280 Fresnes, Tél.: 42.37.54.99 (aprèle 18 h).

DIVERS

Vends imprint DMP 2000 + trait de teutes + cordon (CPC

Bretigny-sur-Orge, Tel.: 60.84,20.08. Vends imprim. DMP 2000 : 1 150 E. nour Amstrad CDC souris (AMS): 400 F, echosoft (digitalisation vocale): 150 B invetick : 50 F, livres (basic, assembleur). Amoud DELE MOVE TAL : 39 64 36 36

Vends jeux origin. pour IBM PC. Occasion à saisir (Zarry Golf, Action Service, Double Dragon, etc.). (Avec boble et documentation.) Emmanuel SANDORF, 13, res Jehan-de-Brie, 7700 Mollay, T41, 543-521, 172-96. Vends ordinateur bureautique compatible PC : Micral 80,21-+ monit. + imprim. Lina 21/22 + 2 disks gestion pour clients: affaire: 2 000 F. Frédéric FORABOSCO, 6 bis.

route de Maisons, 78400 Chatou. Tél.: 30.71.17.83 Vends PC 1512 SD + 14 leux (Gunshin Rocket Ranner 1 1 joystick + 20 utilitaires (turbo Pascal, GW doc. Val.: 15 000 F. vendu 9 000 F A déhat 8. Xavier DALUZEAU, 26, rue de Paris, 78230 Le Pecu.

Vends monit, coul. Tandy CM5 état parfait, valeur 2 200 F, vendu 1 500 F. Richard GUERIN, 6, rue de la Chespaie-Logran, 28200 Chatespalus, Tél - 37 98 95 91 Vends Sega + 15 ioux (Rocky + Out Run + Lunettes 30) + Pistolet + Zaxxon 3D + Space Harrier 3D + Thunder-sladel val. 4 300 F obis 2 000 F, Cédric BEAUGER, 3, av. Gal-Billotte 94000 Francii TAL - 42 77 95 10

Vends 15 Tilt : 17 Failors + Amstrad Moz of 1 à 28 : 17 E Amstrad behalo : R.F. + Ameter : R.F. + holtier Am 5 F + doubleur lovstick : 60 F + magneto : 255 F + baser 500: 750 F. Renaud BOUCHACOURT, charmin do Ma. chau, 35300 Chalana, Tél.: 51.68.04.91 (bur.), 51.35.04.09

Vends télé n/b 13 ch. neuve gagnée. 700 F (val. 850 F) ou échange contre moniteur hause résolution pour ST. Lude vic DUVAL, le Presbytère, le Vieux Bourg, 72219 Lou-

Vands les trois Tilt/bis (causa double emploi) état nout 30 G tic et Atari XE: vends ou échange contre jeux sur disk car-touches + K7 Spy 2. Bertrand COURQUIN, 25, rue Jean-Dédron, 44990 Sainte-Luce-sur-Loire, Tél.: 40.25.64,34. Vends MSX2 Philips NMS 8250 (10/87) + imprim. MSX cosha (11/87), état neuf + livres + disq. + jeux, prix 2 500 F à débattre. Philippe PLAISANT, 25, rue Abbaye de Clury, 59520 Marquette lez Lille. Tél.: 20.74.12.21 (anels 19 h)

PC: verods orig. complete. Rocket Ramper Innutil 220 F. Cas-fornia Garnes: 140 F. Ikari Warniors: 155 F. Bob Winner: 180 F. Prix à dibattre. Port compris. Olivier PAROZ, au clos Devant, 1081 Membreveyres, Suisse. Tél.: 021/902 20 90 Vends MSX Sony HB 75 E + lectour K7 + leavy 750 E

écran vert : 600 F. table traçante sony 4 coul. : 750 F. Ensemble : 1 900 F! Dépêchez-vous l Laurent MARSAN, 20, rue du Midi, 94200 Vincennes. Tél.: 43.74.40.75. Vends synthét, Yamaha DX 21, acheté 7 600 F. (Déc. 87) état neuf, docs et cables, synthèse FM, split, 32 volx, ou nalumbanique, clavier 61 touches 128 refellections, co-Vendu 5 000 F. Nicolas DESLIONS, 9, rue Maurice-Bedel

Vends 10 disq. vierges 3' 1/2, 15/2D × Verbatim Amigs: 100 F (port compris). Thierry MOUREY, 34, rue des Champs-Creux, 21800 Chevigny-Se Sauveur. Tél.:

Pour cause double emploi, vends console Sega, peu vie + 3 joux + Light Phaser + 2 manettes, Valeur 1 850 F, vandu 1 000 F, Xavier JA NVARIO, 57, les Chânes, RXSN Gassin Tél - 94 56 59 12

Vends cons. Sega + Sp. Harrier + W. Bow + W. Day 2 + Quartet + Out Run + Alien Syndrome + Hang On. Val.: 2 500 F, vendue 1 000 F. Gunther CREUTZER 25 rue Victor-Hugo, 69100 Villeurbanne. Tél.: 78.53.36.82

Affaire | TO7/70 (70 Kg) + lect. K7 et disks + jeux K7/disk + basic 1.0 + extensions musq jeux + 2 manettes + ext. increastation: 1 500 F (t.b.é.), Martial HAUTEREAU, 26. rue de Bessancourt, 95430 Pierrelaye.

Vande Casin FX 6000 G : 450 E nou cond. Backcooks taries récents (animation, dessin, digit...) sur Amiga Contactez-moi. Jean-Marc POINSIGNON, 6, rue de Stean bourg, 57290 Farmeck, Tél.: 82.58.64.51.

Mande plating large Com. COR 950 (autout on Life 96) CDV: 1 500 F. Achète compacts d'occasion, écrire. Mung-Ki WOO, 25, av. Youri-Gagarine, 33270 Sevran. Vends discustres 5'1/4 250 F les 100 ou 29 F les 10 Contactez-moi pour tout renseignement. Xavier RAME 17-22 Vieil-Costel, 18000 Bourous, Tél.: 48.65.07.11 Urgent I yends Oric Atmns 48k alim nerve + K7 ions /2 convent à un débutars. Jean-Philippe HELENE, Vienville

cick 130 Ft.h.é. Bertrand MIRAILLES. 52 route du nou

Vends orin - Flight Path 737 Sources nour MSY Pisses

2 pour Commodore 84, Skytox, Who Dares Wins 2, Win ter Games, Vera Cruz (on cassette) Romain RIGFARD

Belmont, 38380 par Mont-scus-Vaudrey, Tél.: 84.71.71.77.

/ends console Sega t.b.é. + 2 joysticks + Hang On, Secret

Command, Rocky, Alex Kidd, Wonder Boy, Pistolet + jeu de tir 1 500 F. Bertrand DONNET, B.P. 5130, 2, rue Mon

seigneur-Pelt, 57074 Metz, cédex 03. Tél.: 87.36.24.79

900 F + lect. K7: 150 F + interf. péritel: 1 100 F nbreu log. (jeux, utilit., etc.) + nbreux doc. Olivier VOINNET

Vends K7 Spectrum (Gunship, Starolider...) pour 40 F pièce

ou le tout pour 800 F. Ludovic CHOPIN, 31, rue Valérie Derkenne, la Longueville 59570 Babay. Tél.: 27.88.01,25.

Vends synthé multifimheat Cosis CZ 2000 S. Juscoino CZ 2000

+ HP incorpovés) + b. à rythmes Boss + Pro 24 + édi-teur + nbreux sons : 3 000 F. Mengchi KOK, 42, rue de Paris, 93260 Les Lilius. Tél. : 43,64,44,10.

Vends pour exelvision cartouches Guppy, Wizord, Guizzy 100 F + cartouche Virus 50 F + disq. Exeltexte 200 F,

Xavier GERBEAUD, 54, rue Cazenave, 33100 Bordeaux

Vends console Sega (t.b.é.) + 6 jeux dont (After Burner,

73. rue Curiel. Bat. B. 75019 Paris. Tel.: 40.34.85.69

s ordin, poche Cenna XO7 24k : 800 F + imor 4 coul

de Laverune, 34503 Montpellier, Tél.: 67.45.28.79

che contacts sur 530 ST dens le valée d'Azergues de pré-lérence * Vends CPC 464 1 200 F. Hervé LYAUDET, Les Grandes Chameles, 69620 le Bois d'Oinet. Tél.: sur-Mer, 14710 Trévières. Tél.: 31.21.42.50. 74 71 32 36 Vends imprimente Epson LX 90 pour Amigs. Ateri. IBM PC Vends console Sega + 2 manettes + 9 jeux (Hang On, My 1 700 F. Vends jeux orig. pour C 64. Lionel VANNELLI, 19, square Michelet. 12009 Marseille. TAL : 91 71 10 45. Hero, Shinobi, Zilion, Rocky, Fantasy Zone 2, Endyrora-oer, Alex Kidd, Secret Command) 1 500 F. Aurélien GRL Vends cartouche Zillion SEGA 140 F et manette contrôle

MAUD, 11, sq. A.-Renoir, 75014 Paris. Tél.: 45.42.99.07. Vends imprimente DMP 2000 r.b.é. + trait. de text. + cor don pour compatibles, Atari, CPC: 1 300 F. Sylvair NOLIUS, 2, rue des Noyers, \$1220 Brétigny-sur-Orge Tel : 60.84.20.08 Portatif Toshiba 1200 9096 + DD 20MO + disc. int. 3/1/2

So Harrier Chorolitar) : 1 000 F Priv à débattre Chaise

Vends pollection pomplète de Tilt (depuis le n° 11), ens. or

séparément. 10 F le numéro (5 F jusqu'au nº 15) ou le tout

Vends Spectrum 48k + nbreux ieux + interf. jovs + jovs

ticks + lect. K7 1 100 F (si poss. région Paris). Christo phe ESCRIHUELA, 53, av. des Deux-Clochers, \$4450

Echange ou achète ieux prinimurs sur PC, vends livres de

Vends Spectrum 126k + 2 pérital + de nitreux ieux (Que

Run, Barbarian, Renegade...) + 1 joyatick. Prix: 1 100 F, à débatre. Jérôme GUICHARD, 33, rue Grande, les Ecrennes, 77820 le Châtelet-en-Brie.

Vends MSX HB75F Sony + cables (perite) at magnetral +

5 logicies + guidas d'utilis. + livre de progr. + revues. Vendu 1 200 F. Gérard COTTON, 20, rue de la Diligence, 95310 St-Ouen-l'Aumone. Tél.: 30.31,01.41.

Solde I Robot Fischertechnik embellé + microlab + divers

LERAITRE, 2, parvis de la Bièvre, app. 23, 92160 Antony.

Vends CBS Coleco + 7 cartouches + 2 joysticks * Recher

sants électroniques performants. Prix à débattre. Eri-

x en basic (PC). Vends aussi cartouches de jeux Nintendo n prix). Yves-Eric MARTIN. 3. sue Paul-Cézanne, 78360

stien-sur-Loire, Tél.: 40.80.69.78.

Limeil Rejusence Tál - 45 89 38 23

o OUVO 159, tue de la Libération, 44230 Sain

720 Ko + ram 1 mo sauveg. + autonomie + 4 HS + LCD supertwist + disg. ext. 51/4 350 Ko. état neuf 00/98-27 000 F (ss gar. + fact.). Lot 15 jeux orig. compat. IBM, neuf 3 500 F. Christophe, Tél.: 42,75,24,82 (avant 18 h). Débutant sur PC charche contacts + jeux éducat. Divers utilitaires. Michèle HEISSLER, 6, nue Courtier, 77580 Vau courtois. Tét.: 60.25,70.49. Vende concells Coop : Elem (Africa Comm. : Charles

. 05/89. Cause Amiga, val. neuf: 2 000 F. wandu 100 F Cherche correcte Amino curl No. Phillippe MERRI KE, 16, rue Bir-Hakeirn, 59130 Lambersort. Tell.: 20.92.63.77. Vds Colecovision + Polanties super Controlers + 20 ne settes. Daniel FRIANT, 39, rue F. Guillaume, 60230 Moury Vends MSX-VG 8010 S + alim. magnéto, et cass. spec adapt., imprim., not., căble Périt., état neuf. Le prix : 600 débattre). Jean BARRIER, Villentuve le-Roi. Tél. 45.97.47.76

Vands ensemble complet Texas TI 99/4 A : console, synthé tiseur, super sketch, cartouches, K7... Valeur achtr 15 000 F, vandu 6 000 F, liste sur demande. Antoine CUVELLARO, 83, rue Baudricourt. 75013 Paris.

AMSTRAD 1512 SD mono 4953 1512 DD mono 6090 1640 HD 20 mono 9585 2086 SD 12 MD 2086 DD 14 HRCD..... 2086 HD 14 CD..... 2086 HD 14 HRCD..... AUTRES CONFIGURATIONS NOUS CONSULTER SUPER

1640 SD Monochrome Carte 32 Mo

REPRISE POSSIBLE DE VOTRE ANCIEN MICRO

45 45 73 00 Mº Alésia - 10H à 19H Lundi-Samedi

12890

3" 1/2 90 F ΠΕΤΔΧΕ

IMPRIMANTES

Star LC 24-10.....3900

PHASE

GALERIE "LE SOUARE"

93, Avenue du Gl Leclerc

75014 PARIS

DISQUETTES

10 DE/DD

5" 1/4

30 F

CRÉDIT

10 DE/DD

SURPRISE Amiga 2000 + carte XT

AMIGA

Disque A 500 30 Mo 4900

Amiga 500 couleur

lecteur externe A 1010 1320

conditions spéciales éducation nationale

VENTE PAR CORRESPONDANCE -

PRIX T.T.C

130

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 espacement, 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 per-mettant de vous contacter directement. Nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation forfaltaire aux frais de 80 F pour toutes les catégories de petites annonces. Vous joindrez donc pour toute annonce un règlement par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 18900 19Z.).

Pour les abonnés, le tarif est de 40 F, à condition qu'ils joignent à leur envoi l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnements à TILT.

Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou

		à Tilt : 2, rue des Italiens, 75009 Paris.									-																						
RUBRIQUE CHOISIE:	L			1	1	1	1	1	1	1	L	1	1	I	1	1	1	1	Ì	L	L	1	1	1	L	1	L	L	L	1	L	1	L
ACHATS	L			1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	L	L	L	1	1	L	L	L	1	1	L	L
				1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		1	1	1	L	1	1	1	1	L
VENTES	L			1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	L	L	1	L	1	1	1	1	L
ÉCHANGES		MC	1	-1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
			IOI		L			_	-	-	1	1	1	1	-	-	1	1	1	1	-	-	-	1	-	-	-	_	1	1	,	_	_
CLUBS	Al	DRI	ESS	E :	l	_	_	_	_	_	1	_	1	_	+		_	-	_	1		-	1	-	1	1	_	+	_	1	-	-	_
		L						1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		1	1		L	1	1	1	L				1	L
	L			1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			ΓÉΙ	. :	L	1		L	1		L	1		L	1

INDEX

Vous trouverez ci-dessous tous les logiciels testés dans ce nu

alphabétique e	t avec	le numéro des pages.
3D Pool,	p. 16	Concordance des temps (ST),
Abrams Battle Tank		Cosmic Pirate (Amiga),
(PC),	p. 44	DOUBLE HOED
African Raiders 01 (PC),	p. 66	Déjà Vu II (ST), Deluxe Paint III (Amiga),
All Points Bulletin,	p. 14	
Altered Beast.	p. 16	Dondra (PC),
Andes Attack (ST),	p. 72	Dr Plummet's (Amiga),
Apache Stricke (ST, Amiga),	p. 16	Duo Pack (CPC, ST),
Archipelagos (Amiga),	p. 64	Eliminator (Spectrum),
Aspar (PC).	p. 16	Emulcom 3.01 (ST).
Associe, mémorise (ST, PC,	1000000	
Thomson).	p. 26	Fairyland (ST, Amiga),
		Fire King (C 64),
Bad Cat (PC),	p. 72	Firezone (PC).
Balance of Power (PC),	p. 72	Forgotten Worlds (ST),
Barbarian II (CPC),	p. 60	Fright Night (Amiga),
Battle Chess (ST),	p. 16	Future Sports (ST, Amiga),
Battle of Napoleon (C 64),		Galaxy Force (Sega).
	p. 58	Galdregons Domain (Amiga),
Battlehawks 1942 (PC),	p. 59	
Battletech (Amiga, PC),	p. 16	GFA Assembleur (ST), Ghosts'n Goblins (Nintendo),
Battletech (Amiga),	p. 58	
Batty (C 64),	p. 64	Gold of the Americas (PC),
Beam (Amiga),	p. 68	Gyrex (ST, Amiga),
Beast (Amiga),	p. 14	Hard Drivin,
Bio Challenge (Amiga),	p. 64	Hard Drivin (Arcade).
Blasteroïds (C 64),	p. 72	Highway Patrol (CPC),
Blood Money (Amiga),	p. 40	Hillsfar (C 64).
BMX Freestyle (CPC),	p. 72	Hyperdome (Amiga),
BMX Simulator II (CPC),	p. 72	
Buffalo Bill Wild West		International Athletics
(ST, Amiga),	p. 16	(Amiga),
Bumpy (ST),	p. 66	International Karate (PC),
Butcher Hill (C 64),	p. 68	International Rugby Simulator
		(CPC),
Castle Warrior (ST), Chuck Yeager's Adv. Flight T	p. 12	Journey (Amiga),
		Kirk Off (ST),
2.0 (PC), Code Name: Ice Man.	p. 60 p. 16	Kult (SI),

132

			p. 14	Renegade III (C 64),	p. 66	
4		Land of Legends (Amiga),	p. 14 p. 58	Révolution française (ST),	p. 26	
		Last Duel (CPC, Amiga),	p. 56	Road Blasters (Amiga),	p. 60	
		Last Stuntman (The)	p. 16	Robocop (ST),	p. 41	
le répertoire de		(ST, Amiga),	p. 10	Run the Gauntlet (C 64, CPC)		
méro, classés par o	edea	Legend of Black Silver (The)	p. 98	Run the Gauntlet (C 64, CFC)	p. 02	ċ
	rure	(C 64),	p. 90	RVF (ST. Amiga).	p. 16	è
néro des pages.		Let Sleeping Gods Die (ST,			10000	
		Amiga, PC),	p. 16	Sargon IV (Macintosh),	p. 53	
		Liberators (ST, Amiga),	p. 16	Shogun (Amiga),	p. 16	
ordance des temps (ST),		Licence to Kill,	p. 14	Silpheed (PC),	p. 70	
ic Pirate (Amiga),	p. 72	Lombard Rally (PC),	p. 62	Slip Stream (Amiga),	p. 68	ŝ
Vu II (ST).	p. 94	Lords of the Rising Sun		Steve Davis World Snooker		
e Paint III (Amiga),	n 88	(Amiga),	p. 92	(Amiga),	p. 59	
ra (PC).	p. 14	Lucky (ST),	p. 10	Stromp ST (ST),	p. 14	
ummet's (Amiga).	p. 14	Manhunter in New York		Stromtrooper (ST),	p. 55	
Pack (CPC, ST),	p. 72	(Amiga).	p. 72	STOS 600 Sprites (ST).	p. 16	ó
ack (CFC, 31),	140.00	Massacre Ninja (CPC).	p. 72	STOS Compiler (ST),	p. 16	ó
nator (Spectrum),	p. 72	Master Ninja (Amiga),	p. 72	STOS Maestro (ST),	p. 16	ó
com 3.01 (ST),	p. 90	Mayday Squad (ST, Amiga),	p. 16	Super Mario Bross II	100	
		Mayday Squad (Amiga).	p. 43	(Nintendo),	p. 45	ś
	p. 14	Metropolis (ST, Amiga),	p. 14	Super Scramble Simulator,	D. 14	
ling (C 64),	p. 16	Micro Scrabble de Luxe (CPC)		Swiftar (ST).	p. 68	
one (PC),	p. 66	Might ans Magic (PC).	p. 98	The state of the s		
tten Worlds (ST),	p. 46		p. 26	Tailgunner Sport (the)	10.00	٠
Night (Amiga),	p. 50	Multicours (ST),	p. 20 p. 30	(ST, Amiga),	p. 16	٥
e Sports (ST, Amiga),	p. 16	Multiface ST (ST),		Tankattak (ST, Amiga),	p. 16	2
v Force (Sega).	p. 60	Muncher (the) (C 64),	p. 72	Targhan (PC),	p. 62	£
egons Domain (Amiga),	p. 72	Navy Moves (ST),	p. 16	Temple of Shaolin (Amiga,		
Assembleur (ST).	p. 89		100	ST, C 64),	p. 14	
ts'n Goblins (Nintendo),	p. 59	Obliterator (CPC),	p. 62	Test Drive II (Amiga),	p. 49	
of the Americas (PC),	p. 16	Pacland (Amiga),	p. 72	Tiger Road (ST),	p. 59	
	p. 16		p. 16	Tom & Jerry (Amiga),	p. 58	
(ST, Amiga),	p. 10	Panic Stations,		Triton III (ST, Amiga),	p. 14	į
Drivin,	p. 14	Paranoia Complex (the) (CPC)	p. 16	Turbo (Amiga),	p. 14	
Drivin (Arcade).	p. 34	Plantations Murders (the),	p. 64	Twylite (ST, Amiga),	p. 14	1
vay Patrol (CPC),	p. 54	Populous (ST),		Vindicators (CPC, ST),	p. 41	0
ar (C 64).	p. 95	Populous II,	p. 16	Vovager (ST).	p. 5	
rdome (Amiga),	p. 72	Precious Métal (ST, Amiga),	p. 72			
	P	Premier Collection (ST),	p. 72	Wroom! (ST, Amiga),	p. 10	5
national Athletics		Prophecy (PC),	p. 16	War in Middle Earth		
ga),	p. 16	R-Type (Amiga),	p. 58	(ST, Amiga, PC),	p. 9	8
national Karate (PC),	p. 72	D-M (CT)	p. 56	Xubots.	p. 1	a
national Rugby Simulator		Paides (Amina)	p. 68			
),	p. 72	Painbow Island	p. 16	Y's (Sega),	p. 9	5
	p. 16	Raffles (ST), Raider (Amiga), Rainbow Island, Rally (ST),	p. 16	Zombi (ST),	n. 9	R
ey (Amiga),	p. 16	Rampage (Amiga),	p. 72	Zork Zero (Amiga),	p. 1	
Off (ST),	p. 16	Real Ghostbusters (the) (ST),		ZZ Com (ST).	p. 9	ñ

