TILT

MICROLOISIRS

NOËL

TOUS LES NOUVEAUX LOGICIELS



TESTS

FAUT-IL ACHETER UN COMPATIBLE IBM ?
LES MEILLEURS JEUX AMSTRAD PC 1512 CONTRE TANDY

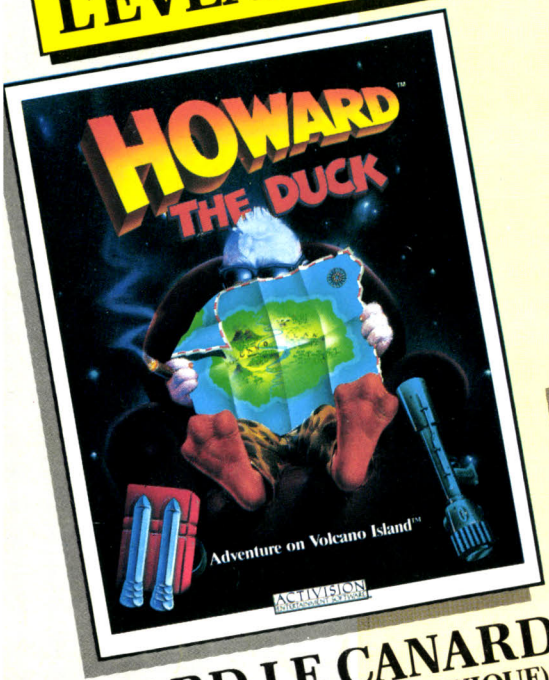
STRATÉGIE

35 WARGAMES

M 3085-37-20 F N°37 MENSUEL DECEMBRE 1986-20 F - BELGIQUE : 140 FB - SUISSE : 6 FS - CANADA : 3,50 $ CANADIENS - MAROC : 28 DH - ESPAGNE : 550 PESETAS

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE™

L'ÉVÉNEMENT 87



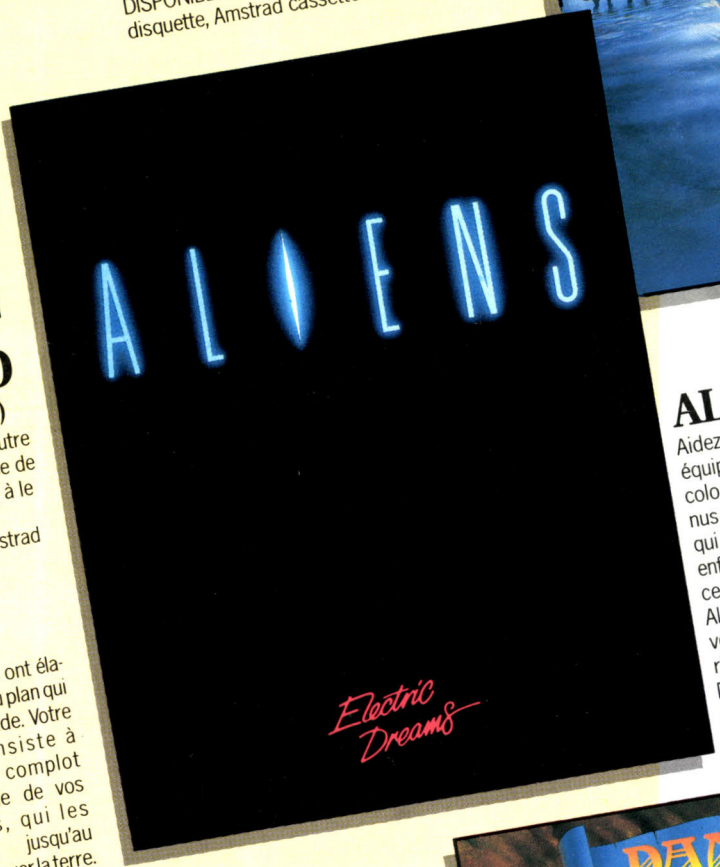
HOWARD LE CANARD
(AVENTURE SUR UNE ILE VOLCANIQUE)

Le Président des États-Unis, kidnappé par des étrangers d'un autre monde, est retenu prisonnier sur une île dont le volcan menace de se réveiller. Aidez Howard le Canard, spécialiste du Quack Fu, à le délivrer mais faites vite!
DISPONIBLE fin novembre sur: C 64 cassette et disque, Amstrad cassette et disque, Apple II, MSX cassette et disque.

LES AVENTURES DE JACK BURTON
(BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA)

Revivez les aventures des trois personnages du film et contrôlez l'un d'eux tout en maintenant la cohésion du groupe. Vous devez utiliser les capacités de chacun pour faire face aux nombreux dangers qui vous guettent.
DISPONIBLE fin novembre sur: C 64 cassette et disquette, Amstrad cassette et disque.





ALIENS

Aidez l'officier Ripley et son équipage à retrouver les colons d'Hadleys Hope, retenus prisonniers par les Aliens qui en nourrissent leurs enfants. Mettez fin à ce processus mais attention, les Aliens peuvent s'attacher sur votre visage et grandir à l'intérieur de vous!
DISPONIBLE fin novembre sur: C 64 cassette et disque, Amstrad cassette et disque.

TRANSFORMERS



Les Decepticons ont élaboré un nouveau plan qui menace le monde. Votre mission consiste à déjouer leur complot grâce à l'aide de vos 8 Autobots, qui les combattront jusqu'au bout pour sauver la terre.
DISPONIBLE fin novembre sur C 64 cassette et disque.

DANDY

Jeu d'aventures graphiques se déroulant dans un donjon de 26 étages. Seul ou avec un autre joueur, faites face à une multitude de dangereux monstres et robots tout en vous procurant clés, bombes et vitamines pour mener à bien votre mission.
DISPONIBLE sur: C 64 cassette et disquette, Amstrad cassette et disque (novembre).



EXIGEZ LES INSTRUCTIONS EN FRANÇAIS.

Bon pour un catalogue ACTIVISION:

Nom _____

Adresse _____

Ville _____

Code Postal _____

Type d'ordinateur _____

A retourner à ACTIVISION

Distribution LORIDIF
81, rue de la Procession
92500 RUEIL – Tél.: 47.52.18.18

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE™

ACTIVISION FRANCE, 9, av. Matignon, 75008 PARIS - Tél.: 42.99.17.85

GAGNEZ AVEC LE LEADER

GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE

Vos clients verront la différence

- Les nouveautés plus vite
- De meilleurs prix
- Un maximum d'informations sur les logiciels et un conseil personnalisé
- Catalogue couleurs des meilleurs jeux avec descriptifs
- Bandes vidéo de promotion
- P.L.V., Affiches de Hit-Parade des meilleures ventes et en plus des grands jeux-concours nationaux avec de nombreux lots associant votre point de vente.

Et vous aussi !..

Alors, pour en savoir plus, contactez-nous au 99 08 90 88



GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE

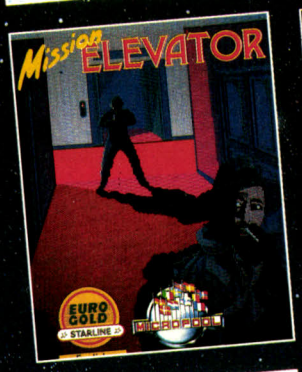
B.P. 2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE - ☎99 08 90 88 et 08 83 17 - Télex 740 571 F

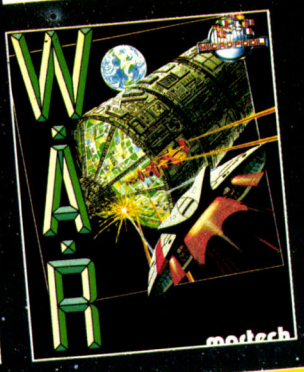
IMPORTATEUR - DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS POUR MICRO-ORDINATEURS

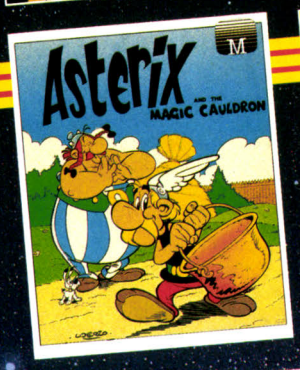




MICROPOOL Hits







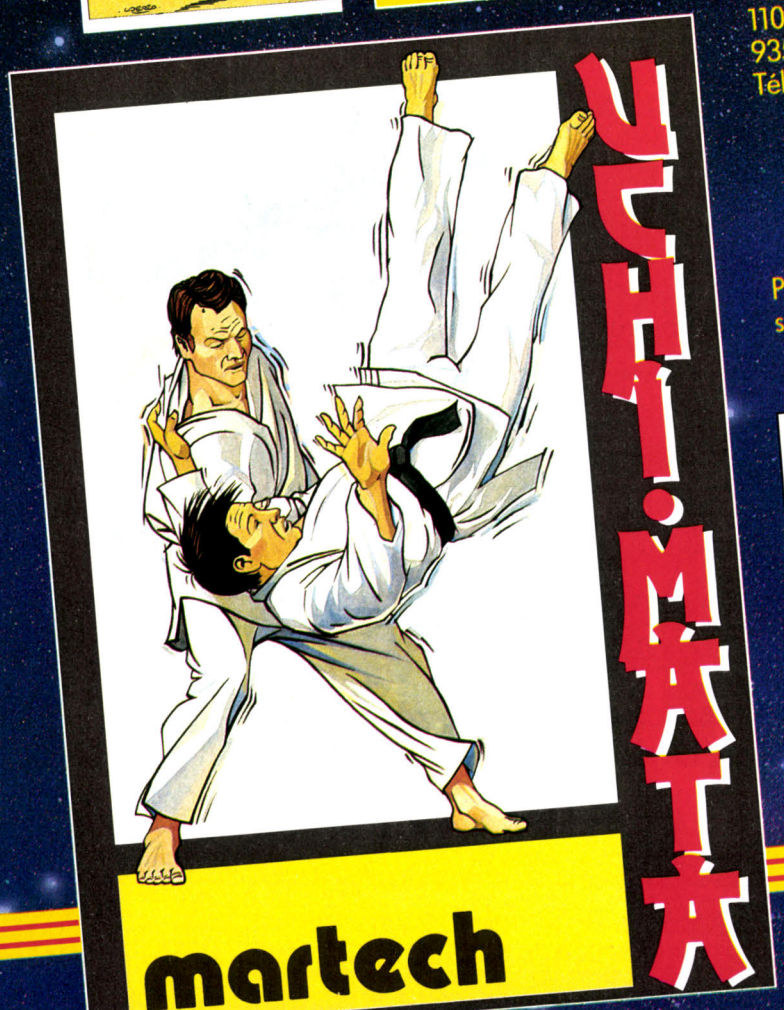


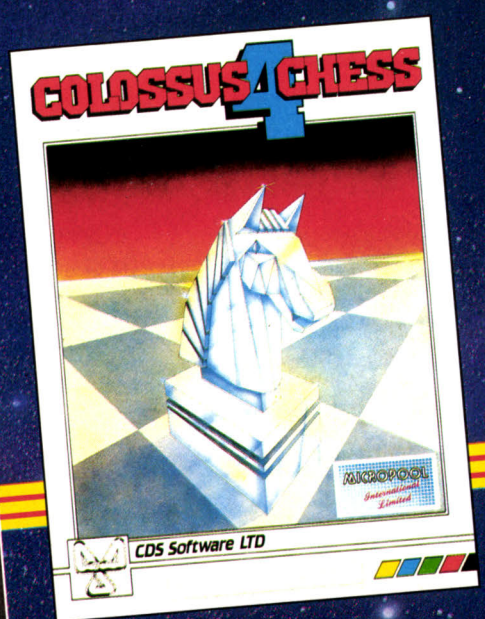
En vente : FNAC, Majuscule, Plein Ciel, Carrefour, Euromarché, Rallye, Auchan, Conforama, Continent, Cora, Nasa (et revendeurs spécialisés Coconut, Duriez, Hyper CB, Général Vidéo...).
Distributeurs et spécialistes :

contactez MICROPOOL France
110 bis, avenue du Général-Leclerc
93506 Pantin Cedex France
Tél. : (1) 48.91.65.76

EXIGEZ LA NOTICE EN FRANÇAIS.

Principaux titres disponibles sur AMSTRAD, CBM 64, SPECTRUM.





TILT

N° 37 DECEMBRE 1986

RÉDACTION
Rédacteur en chef : Jean-Michel Blottière
Directeur artistique : Jean-Pierre Aldebert
Rédactrice en chef adjointe : Alexandra de Panafieu
Secrétaire de rédaction : Francine Gaudard
Chef de rubrique : Nathalie Meistermann
Rédaction : Mathieu Brisou, Jean-Philippe Delalandre, Denis Scherer
Ont collaboré à ce numéro : Laurent Bernat, Leslie Bunder, Catherine Bourrabier, Jean Chagny, Loïc Chauvin, Nicolas Coste, Laurent Decomble, Marc Florian, Pierre Fouillet, Didier Guilhem, Jimmy Graph, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, Fabien Lacaf, Dominique Leclerc, Dominico Manfredi, Frédéric Rivaux, Armel Roubeix, Laurent Schwartz, Jérôme Tesseyre, Charles Villoutreix.
Maquette : Christine Gourdal, Gérard Lavoir, Michel Longuet, Pascale Millet
Secrétariat : Sylvie Lefebvre

PUBLICITÉ
Tél. : (16) 1 48.24.46.21
Directeur de la publicité : Dominique Bovio
Chef de publicité : Claire Vesine
Assistante : Brigitte Bessette
Exécution : Chantal Renault

ADMINISTRATION - DIFFUSION
2, rue des Italiens, 75009 Paris.
Tél. : (16) 1 48.24.46.21.
Ventes : SOC. Philippe Brunie, 24, bd Poissonnière, 75009 Paris.
Tél. : (1) 45.23.25.60.
Tél. vert : 05.21.32.07 (gratuit)
Abonnements : Catherine Innocenti, Anne-Dominique Lancelin
Tél. : (16) 1 60.65.45.54.
France : 1 an (11 numéros + un hors-série) : 198 F (dont TVA 4 %)
Étranger : 1 an (11 numéros + un hors-série) : 285 F (train/bateau) (Tarifs avion : nous consulter)
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 73 77987 Saint-Fargeau-Ponthierry.
Relations extérieures : Françoise Serre-Loutreuil
Promotion : Bernard Blazin, Isabelle Neyraud
Directeur technique : Guy Cuypers
Réalisation : Jean-Jack Vallet, Pascale Bruxelles

ÉDITEUR
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par **Éditions Mondiales S.A.** au capital de 10 000 000 F.
R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter du 19/12/1980.
Principal associé : Ségur
Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris 9e
Président-Directeur général : Antoine de Clermont-Tonnerre
Directeur délégué : Jean-Pierre Roger
La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Tilt) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Microloisirs » sont libres de toute publicité.
Couverture : Jérôme Tesseyre et Lucie vidéographie
Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (prix unitaire : 70 F port compris). Règlement anticipé (par chèque ou mandat à l'ordre de : TILT) adressé à :
Mondial manutention - Tilt
30, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort.
TILT Microloisirs
2, rue des Italiens, 75009 Paris
Tél. : (16) 1 48.24.46.21
Télex : 643932 Edimondi
Tirage du numéro : 110 000 exemplaires.

TILT JOURNAL

16 **Les informations exclusives** de notre correspondant londonien, des reportages sur les grandes sociétés de softs anglaises et américaines qui vous permettront de tout savoir sur les nouveautés à venir, l'actualité des *Atari ST*, (superbes nouveaux langages !), *Amstrad* et autres *Commodore*,...

TUBES

38 **La sélection des meilleurs logiciels de Noël,** choisis parmi les centaines de softs qui ont déferlé sur la rédaction ce mois-ci.

TILT PARADE

68 **Trailblazer, un des meilleurs softs** de la fin d'année pour *Amstrad, Commodore 64*, etc., *Studio*, un logiciel de création de dessins animés génial pour micros *Thomson, Instant music* et *Music Studio* pour *Amiga :* un Tilt-parade de fêtes !

SESAME

74 **Des softs inédits** à programmer pour *EXL 100* et *Commodore 64*. L'action prime !

MICRO STAR

108 **L'Amstrad PC fait irruption sur le marché de la micro familiale** et l'univers des compatibles IBM bascule. Les compatibles *PC* seront-ils les « home computers » absolus, qui concilient applications professionnelles imbattables et jeux fabuleux ? Sauront-ils séduire à la fois les cadres et les teenagers ? Imposeront-ils leur loi aux 16/32 bits, si séduisants ? *Tilt* répond... et présente les 24 meilleurs jeux disponibles sur ces micros.

BANC D'ESSAI

114 **L'Amstrad PC 1512 contre le Tandy TRS 1000 EX.** Deux compatibles *PC*, deux manières d'appréhender le marché : le premier joue sur la notoriété de son nom et sur un rapport qualité/prix relativement intéressant, le second veut offrir des « services » à ses acquéreurs. *Tilt* arbitre...

DOSSIER

124 **Les 32 meilleurs wargames du moment** testés par Laurent Schwartz, un spécialiste incontestable. Les passionnés seront ravis, les autres découvriront les subtilités passionnantes de ces jeux qui reconstituent des batailles célèbres de notre histoire. N'hésitez plus à vous prendre pour Napoléon, c'est même recommandé !

KID'S SCHOOL

152 **L'actualité** des jeux éducatifs.

S.O.S. AVENTURE

158 **La production de softs d'aventure a été abondante** ce mois-ci. Nous vous présentons les jeux que vous devez connaître... Et toujours, le courrier des aventuriers fous, qui vous permet de trouver les réponses aux pièges tendus par les logiciels, de poser vos questions et de donner vos « trucs » pour survivre et gagner.

TAM-TAM SOFT

175 **L'actualité de la micro informatique,** en bref et en vrac. Le hit-parade des meilleures ventes.

PETITES ANNONCES

180 **Ventes, achats,** échanges, clubs

CHER TILT

189 **Notre courrier,** dont un mini-journal réalisé par deux de nos lecteurs.

Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté en pages 3 et 4.

Code des prix utilisé dans Tilt : A = moins de 100 F B = 100 à 200 F C = 200 à 300 F D = 300 à 400 F E = 400 à 500 F F = plus de 500 F.

Directeur de la publication : Jean-Pierre ROGER - Dépôt légal : 4e trimestre 1986 - Photocomposition et gravure : Imp. M.-A., 60, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort. - Imprimerie : Sima, Torcy - Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

Les GÉANTS du jeu informatisé

Spectrum	Cassette	110 f
Amstrad	Cassette	160 f
Amstrad	Disque	115 f
Commodore	Cassette	160 f
Commodore	Disque	

Carte bleue / Chèque bancaire

elite

CAPCOM

ATARI®



Homologation officielle Coin-Op Classic



Homologation officielle Coin-Op Classic

Les meilleurs titres Elite sont disponible auprès des bons concessionaires de logiciel.

Mme Sylvie Hugonnier, UBI SOFT
1. Voie Félix Eboué 94000 Créteil, Paris.
Tel: 43-39-23-21
Télex - 220 064

elite

4 Grands Elite

HITS EN 1 HIT PAK



POUR ORDINATEURS

Spectrum
Commodore
Amstrad/
Schneider
C16 Cassette

Commodore
Amstrad/
Schneider
Disk

Ne manquez pas
le prochain

HIT PAK HIT PAK

Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall WS9 8PW, West Midlands. Tel: (0922)59165



COCO

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... *IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...*

DU NOUVEAU DANS L'OUEST DE PARIS

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ✆ 43.55.63.00
Métro Argentine

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ✆ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPARNASSE
29, rue Raymond-Losserand
75014 PARIS ✆ 43.22.70.85
Métro Pernety

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

AMSTRAD

CARTOUCHE MIRAGE	570	K
MULTIFACE 2	570	K
ELIXIR	99	
STRIFE	99	
TENEBRES	99	
ATTENTAT	145	D
AVENGER	110	
ANTIRIAD	89	
ALIENS 2	110	
ALIENS 2	150	D
AFFAIRE SIDNEY	140	
ACTIVATOR	95	
AIRWOLF	95	
BOB WINNER	179	D
BREAK THRU	89	
BASKET BALL	110	
BACTRON	139	
BIGGLES	95	
BOMB JACK	95	
CAMELOT WARRIOR	99	
CRYSTAL CASTLES	95	
CAULDRON	89	
CAULDRON II	89	
COLOSSUS CHESS 4	130	
COLOSSUS CHESS 4	175	
COMMANDO	85	
COMPUTER HITS 10 VOL. 3	110	
DEEP STRIKE	99	
DR WHO	110	
DEACTIVATOR	99	
DEACTIVATOR	169	D
DRUID	99	
DRAGON'S LAIR	110	
DESERT FOX	95	
ELITE EN FRANCAIS	190	
ELITE	270	D
FUTURE KNIGHT	110	
FUTURE KNIGHT	169	D
FIRELORD	95	
FIRELORD	149	D
FIST 2	99	
GLIDER RIDER	99	
GLIDER RIDER	145	D
GAUNTLET	110	
GRAND PRIX 500CC	149	
GRAND PRIX 500CC	190	D
GALVAN	95	
GALVAN	149	D
GHOST'N GOBLINS	89	
GHOST'N GOBLINS	145	D
GOLIATH	120	
GREEN BERET	95	
HACKER 2	99	
HACKER 2	160	D
HEARTLAND	99	
HIGHLANDER	90	
HACKER	160	D
HARRIER STRIKE FORCE	95	
ICON JOHN	95	
IMPOSSIBLE MISSION	95	
IMPOSSIBLE MISSION	190	D
INFILTRATOR	95	
INTERNATIONAL KARATE	89	
INTERNATIONAL RUGBY	110	
JEUX SANS FRONTIERES	90	
JEWELS OF DARKNESS	190	
KID KIT	299	C/D
KUNG FU MASTER	95	
KNIGHT RIDER	95	
LES PASSAG. DU VENT (CP6128)	290	D
LES AVENTURES DE JACK BURTON	110	
LES AVENTURES DE JACK BURTON	150	D
LE PACTE	199	D
LIGHT FORCE	99	
LEGIONS OF DEATH	110	
LES MINES DU ROI AQUANTUS	140	
LES MINES DU ROI AQUANTUS	195	D
LEADER BOARD	99	
L'HERITAGE	165	
LA GESTE D'ARTILLAC	240	C/D
MAG MAX	89	
MGT	140	
MGT	180	D
MIAMI VICE	89	
MASTER OF THE UNIVERSE	110	
MARACAIBO	139	
MISSION ELEVATOR	99	
MOVIE	89	
MEURTRE A GRANDE VITESSE	180	
MEUTRES SUR ATLANTIQUE	210	
MERCENAIRE	99	
MUSIC SYSTEM	225	C/D
ONE	120	
ONE	240	D
PYRAMIDES D'ATLANTYS	149	
PYRAMIDES D'ATLANTYS	190	D
POPEYE	99	
PUB GAMES	99	
PRODIGY	99	
PSI 5 TRADING COMPANY	95	
RETURN TO OZ	95	
RODEO	160	
REVOLUTION	99	
REVOLUTION	149	D
ROBBOT	119	
ROOM 10	110	
ROOM 10	160	D
RICHELIEU GESTION	195	
RICHELIEU GESTION	250	D
ROCKY HORROR SHOW	99	
STREET HAWK	120	
SHAO LIN'S ROAD KUNG-FU	110	
SWORDS AND SORCERY	140	
SUPER CYCLE	110	
SPEED KING	69	
STARSTRIKE 2	99	
STARTRIKE 2	175	D
SAPIENS	139	
SAPIENS	179	D
STREET HAWK	99	
SAI COMBAT	99	
SILENT SERVICE	90	
SHOGUN FRANCAIS	110	
SHOGUN FRANCAIS	190	D
SKYFOX	95	
SPITFIRE 40	90	
THE GREAT ESCAPE	89	
TRAILBLAZER	99	
TRAILBLAZER	149	D
TIME TRAX	119	
TOP SECRET	240	D
THEY SOLD MILLION 3	99	
THEY SOLD MILION 3	145	D
TENSIONS	169	
TENSIONS	230	D
TEMPEST	110	
TEMPEST	165	D
TIGER MOUNTAIN	99	
TOBRUCK	110	
TOMAHAWK	95	
TOMAHAWK	145	D
THEY SOLD A MILLION II	99	
TAU CETI	95	
TAU CETI	145	D
THEY SOLD A MILLION	99	
UCHI MATA	95	
WORLD GAMES	110	
WINTER GAMES	90	
WINTER GAMES	145	D
WARRIOR	95	
WARRIOR +	195	D
WAY OF THE TIGER	90	
WAY OF THE TIGER	145	D
XARQ	109	
XARQ	149	D
ZORRO	95	
1942	89	
3D GRAND PRIX	95	

COMMODORE 64

FREEZE FRAME	590	K
POWER CARTRIDGE	475	K
STAR MAZE	240	D
HIGH ROLLER	346	D
MACBETH	352	D
LONDON BLITZ	399	D
PANZER GRENADIER	540	D
LEGIONNAIRE	540	D
MECH BRIGADE	540	D
BATTLE GROUP US SSI	655	D
JET US SUBLOGIC	570	D
NEWSROMM US	390	D
PRINTSHOP	510	D
REACH FOR THE STARS US	460	D
ALIENS 2	110	C
ALIENS 2	160	D
AVENGER	110	C
AVENGER	160	D
ANTIRIAD	99	C
ANTIRIAD	149	D
ASTERIX	110	C
ASTERIX	169	D
ADVENTURE CONSTRUCTION SET	169	D
BARD'S TALES	195	D
BARD'S TALES 2	290	D
BREAK THRU	119	C
BREAK THRU	169	D
BIGGLES	95	C
BOMB JACK	89	C
BARRY MAC GUIGAN BOXING	99	C
CRYSTAL CASTLE	95	C
CRYSTAL CASTLE	145	D
CAPTURED	99	C
CAPTURED	160	D
CHAMPIONSHIP WRESTLING	110	C
CAULDRON 2	90	C
CAULDRON 2	135	D
COMMANDO	85	C
DANTES INFERNO	99	C
DANTES INFERNO	160	D
DEACTIVATORS	99	C
DEACTIVATORS	149	D
DRUID	110	C
DRUID	165	C
DAN DARE	110	C
DESERT FOX	89	C
DESERT FOX	139	D
EXPRESS RAIDER	119	C
EXPRESS RAIDER	169	D
ELITE	135	C
ELITE	195	D
FUTURE KNIGHT	110	C
FUTURE KNIGHT	160	D
FIST 2	95	C
FIST 2	145	D
FLIGHT SIMULATOR II N FR	570	D
GLIDER RIDER	110	C
GAUNTLET	119	C
GAUNTLET	169	D
GALVAN	89	C
GHOST ANG GOBLINS	95	C
GHOST AND GOBLINS	145	D
GREEN BERET	89	C
HOT WHEELS	99	C
HOT WHEELS	149	D
HACKER 2	99	C
HACKER 2	175	D
HEARTLAND	119	C
HIGHLANDER	99	C
HARRIER STRIKE FORCE	120	C
HARRIER STRIKE FORCE	150	D
INFILTRATOR	99	C
INFILTRATOR	149	D
INTERNATIONAL KARATE	69	C
JACK THE NIPPER	99	C
JACK THE NIPPER	169	D
JEUX SANS FRONTIERES	99	C
JEUX SANS FRONTIERES	149	D
KNIGHT GAMES	95	C
KUNG FU MASTER	89	C
KUNG FU MASTER	139	D
L'OUEST SAUVAGE	190	D
LABYRINTH	190	D
LES AVENTURES DE JACK BURTON	120	C
LES AVENTURES DE JACK BURTON	160	D
LEADER BOARD	95	C
LEADER BOARD	145	D
MERCENARY COMPENDIUM	149	C
MOVIE MONSTER	119	C
MOVIE MONSTER	169	D
MASTER OF UNIVERSE	119	C
MASTER OF UNIVERSE	169	D
MISSION ELEVATOR	95	C
MISSION ELEVATOR	149	D
MIAMI VICE	85	C
MIAMI VICE	129	
MEUTRE A GDE VITESSE	190	C
MEUTRE A GDE VITESSE	230	D
MOVIE MAKER	190	D
MUSIC SYSTEM	174	C/D
NOW GAMES 3	125	C
PRODIGY	110	C
PRODIGY	175	D
PUB GAMES	99	C
PUB GAMES	145	D
PARALLAX	89	C
PARALLAX	129	D
PHALSBERG	145	D
PAPERBOY	99	C
PAPERBOY	149	D
PILGRIM	69	C
PSI 5 TRADING COMPANY	89	C
PSI 5 TRADING COMPANY	135	D
PINBALL CONSTRUCTION SET	190	D
RETURN TO OZ	99	C
REVOLUTION	99	C
REVOLUTION	49	D
ROOM 10	99	C
SUPERSTAR PING PONG	110	C
SUPERSTAR PING PONG	160	D
SOLDIER ONE	110	C
SOLDIER ONE	160	D
SANXION	110	C
SANXION	160	D
SUPER CYCLE	99	C
SUPER CYCLE	149	D
STREET GAMES	119	C
STREET GAMES	169	D
SHAO LIN ROAD KUNG-FU	119	C
STREET HAWK	99	C
STREET HAWK	149	D
SOLO FLIGHT 2 NOT FRANCAISE	160	C
SILENT SERVICE	95	C
SILENT SERVICE	145	D
SKYFOX	95	C
SUMMER GAMES II	89	C
SUMMER GAMES II	139	D
THE ART STUDIO	160	C
TRAILBLAZER	95	C
TRAILBLAZER	145	D
THE PAWN	199	D
THEY SOLD A MILLION 3	110	C
THEY SOLD A MILLION 3	145	D
THAI BOXING	99	C
THAI BOXING	169	D
TAU CETI	99	C
THE WAY OF THE TIGER	95	C
THE WAY OF THE TIGER	145	D
THEY SOLD A MILLION II	95	C
THEY SOLD A MILLION II	125	D
UCHI MATA JUDO	99	C
URIDIUM	94	C
VIETNAM	99	C
VIETNAM	149	D
WORLD GAMES	119	C
WORL GAMES	169	D
WINTER GAMES	89	C
WINTER GAMES	139	D
1942	99	C
1942	149	D

ATARI 520/1040 STF

1st WORD TRAITEMENT TEXTE	590
TEXT DESIGN ST	450
DB MASTER ONE	590
ASTEROIDS	300
BATTLE ZONE	300
EZ DROID TRACKS PROFESSIONNAL	2600
MISSILE COMMAND	300
MACADAM BUMPER	290
STAR RAIDERS	300
GATO	399
MEAN 18 GOLF	430
DELTA PATROL	240
DIGITALISEUR HIPPOVISION	2000
TRANSYLVANIA	340
ARENA	325
ANIMATOR	350
AMAZON	350
BLACK CAULDRON	390
BRATACCAS	320
BRIDGE 4.0	300
BORROWED TIME	250
CAD 3	450
CALCOMAT. TABLEUR FR.	450
CHESS PSION	320
COLOURSPACE	250
CHESSMASTER 2000	450
DEEP SPACE	370
DATAMAT ST	450
D.E.G.A.S.	375
ELECTRONIC POOL	250
EZ TRACKS STUDIO 20 PISTES	950
EASY DRAW	1650
FIRE BLASTER	250
FLIGHT SIMULATOR II. NOT FR.	570
FARENHEIT 451	350
F15 STRIKE EAGLE	399
HACKER 2	255
HIPPOPIXEL	365
HIPPOCONCEPT	815
HIPPOFONTS	480
HOLE IN ONE	340
HABAVIEW. FRANCAIS	750
HABAWRITER. FRANCAIS	750
HACKER	250
JEWELS OF DARKNESS	230
KING QUEST 2	475
K. SEKA ASSEMBLEUR	465
LITTLE COMPUTER PEOPLE	290
LATTICE LANGAGE C	1250
LEADER BOARD	270
LANDS OF HAVOC	175
MEMSOFT COMPTABILITE ST	
MEMSOFT PAYE	
MEMSOFT VENTE	
MEMSOFT MICROBASE	
MERCENARY	249
MIDIPLAY	576
MINDSHADOW	250
MUSIC STUDIO	340
NINE PRINCES OF AMBER	350
PHANTASIE	460
PLUS PAINT ST	395
PRINT MASTER	400
PAWN	225
REAL TIME CLOCK CARTRIDGE	420
ROGUE	400
STRIP POKER	240
SUPERHUEY	240
STAR GLIDER	250
ST KARATE	225
SPACE STATION	225
ST PROTECTOR	225
SILENT SERVICE	290
THE PINBALL FACTORY	290
TEXTOMAT	450
TIME BANDIT	250
TEMPLE OF APSHAI TRILOGY	340
UTILITIES	500
ULTIMA II	475
WINTER GAMES	390
WORLD GAMES	290
WAR ZONE	250

NUT.



AMSTRAD APPLE ATARI COMMODORE IBM MSX ORIC SINCLAIR THOMSON

VENTE PAR CORRESPONDANCE
(France Métropolitaine)
Chèque bancaire à l'ordre de : COCONUT
Frais de port 20 F
RÉSERVATION POSSIBLE PAR TÉLÉPHONE
DES SPÉCIALISTES
UN CLUB (MOINS 10 %)

ATARI

AZTEC	120	C
AZTEC	175	D
ARCADE CLASSICS	95	C
AIRWOLF	85	C
BEACH HEAD 2	169	D
BOULDERDASH II	120	C
BOULDERDASH II	180	D
BLUE MAX 2001	95	C
BRUCE LEE	144	C/D
COMET GAME	120	C
CHESSMASTER 2000	450	D
CONFLICT IN VIETNAM	430	D
DECISION IN DESERT	145	D
FOOTBALL MANAGER	139	C
FIGHTER PILOT	95	C
F15 STRIKE EAGLE	144	C\D
FLIGHT SIMULATEUR II NOT FR	675	D
GETTYSBURG	680	D
GOONIES	95	C
GHOSTBUSTERS	120	C
HARBALL	120	C
HARDBALL	190	D
HACKER	95	C
HACKER	145	D
INTERNATIONAL KARATE	90	C
INTERNATIONAL KARATE	149	D
JEWELS OF DARKNESS	180	C\D
KNIGHT OF THE DESERT	145	D
KENNEDY APPROACH	144	C/D
LEADER BOARD	110	C
LEADER BOARD	169	D
MONTEZUMA'S REVENGE	120	C
MUSIC CONTRUCTION SET	190	D
MOVIE MARKER	165	D
MERCENARY COMPENDIUM	160	C
PINBALL CONTRUCTION SET	190	D
RAID OVER MOSCOU	120	C
RAID OVER MOSCOU	150	D
RACING DESTRUCTION SET	190	D
RESCUE ON FRACTALUS	145	D
RESCUE ON FRACTALUS	95	C
SUPER HUEY	220	D
STAR MAZE	399	D
SOLO FLIGHT 2 NOT FR	150	C
SOLO FLIGHR 2 NOT FR	190	D
SILENT SERVICE	145	D
SPY V SPY II	95	C
SPY V SPY II	145	D
SUPER ZAXXON	95	C
SUMMER GAMES (epyx)	180	D
SARGON III	635	D
TRAILBLAZER	120	C
THEATRE EUROPE	169	D
TIGERS IN THE SNOW	145	D
GREAT AMERICAN ROAD RACE	95	C
GREAT AMERICAN ROAD RACE	145	D
USAAF	650	D
ULTIMA 4	145	D
VIETNAM	99	C
VIETNAM	169	D
WARRIORS OF RAS	95	C
ZORRO	95	C

THOMSON

MONOPOLY	175	
AIGLE D'OR	180	
AIGLE D'OR T09	250	D
AIR ATTACK	150	
BARRY MC GUIGAN'S BOXING	120	
BEACH HEAD	189	
BUDGET FAMILIAL (T07/M05)	160	
CONTROLE AERIEN	495	K
CHATEAU DE LA MORT (T07/M05)	120	
CHOPLIFTER (M05)	290	K
COLISEUM	140	
DOSSIER BOERHAAVE	145	
DIEUX DU STADE (T07/70/M05)	159	
DIEUX DU STADE 2	180	
DIEUX DU STADE T09	210	D
ELIMINATOR	120	
EMPIRE	160	
FLIPPER	140	
GESTE D'ARTILLAC	245	
GESTE D'ARTILLAC T09	320	D
HACKER	160	
KARATE (T07/70/M05)	175	
LES PASSAGERS DU VENT	285	
LE TEMPLE DE QUAUHTLI	180	
LE TEMPLE DE QUAUHTLI	280	D
L'EVADE DU TAPIOCATRAZ	180	
L'HERITAGE II	150	
LA MINE AUX DIAMANTS	145	
LA NUIT DES TEMPLIERS	145	
LAS VEGAS	195	
MINOTAURE	140	
MEUTRE S/ ATLANTIQUE	195	
MEUTRE S/ ATLANTIQUE T09	320	D
MANDRAGORE (T07/70/M05)	195	
MANDRAGORE T09	320	D
MEUTRE A GRANDE VITESSE	149	
MEUTRE A GRANDE VITESSE T09	250	D
MISSION DELTA	160	
MINER 2049	290	K
NUMERO 10 (T07/M05)	130	
OMEGA PLANETE INVISIBLE	195	
OMEGA PLANETE INVISIBLE T09	320	
POLITIK POKER	89	
RODEO	210	
SPACE SHUTTLE	260	
SAPIENS	180	
SAPHIR	145	
SUPER ANDROIDES	175	
SORCERY	150	
SORCERY T09	210	D
SCARFINGERS	230	
SUPER TENNIS	195	
SORTILEGES	169	
SORTILEGES T09	250	D
TYRANN	150	
VAMPIRE	169	
VAMPIRE T09	245	D
VOL SOLO	185	
VERA CRUZ	149	
VERA CRUZ T09	260	D
YETI	160	
5EME AXE	120	
3D FIGHT	180	

SPECTRUM

ASTERIX	99	
BREAK THRU	110	
BIG 4	110	
BOBBY BEARING	90	
BIGGLES	95	
BOMB JACK	89	
CAMELOT WARRIORS	99	
CONQUESTADOR	95	
COLOSSUS CHESS 4	110	
CAULDRON 2	89	
COMMANDO	79	
DRUID	95	
DEACTIVATORS	99	
DANDY	95	
DRAGON'S LAIR	110	
EXPLORER	89	
EXPRESS RAIDER	110	
ELITE	179	
FAIRLIGHT 2	99	
FIRELORD	99	
FIST 2	95	
FROST BYTE	110	
GREAT ESCAPE	99	
GLIDER RIDER	110	
GALVAN	89	
GHOST AND GOBLINS	99	
HIGHLANDER	79	
INFILTRATOR	110	
IMPOSSIBLE MISSION	99	
JEUX SANS FRONTIERES	79	
JACK THE NIPPER	110	
JEWELS OF DARKNESS	150	
KWAH	110	
KNIGHT RIDER	89	
KUNG FU MASTER	89	
LEADER BOARD	99	
LIGHTFORCE	129	
LEGIONS OF DEATH	119	
MOVIE	85	
NIGHTMARE RALLY	89	
PUB GAMES	109	
PRODIGY	99	
PSI CHESS	149	
PAPER BOY	99	
RETURN TO OZ	99	
REVOLUTION	89	
STAINLESS STEEL	110	
STRIKE FORCE COBRA	99	
STREET HAWK	99	
SHAOLIN'S ROAD KUNG-FU	95	
SILENT SERVICE	95	
SAI COMBAT	89	
SKYFOX ARIOLA	89	
SABOTEUR	99	
TRAILBLAZER	95	
THEY SOLD A MILION 3	99	
TUJAD	110	
T.T. RACER	110	
THE SOLD A MILLION 2	99	
THE WAY OF TIGER	89	
URIDIUM	95	
WINTER GAMES	99	
XARQ	120	
ZYTHUM	99	
1942	95	

AMIGA

ARCTIFOX	395
ARCHON	450
ADVENTURE CONSTRUCTION SET	395
ARENA	290
BRATACCAS	350
BORROWED TIME	245
CHESSMASTER 2000	537
COMPUTER BASEBALL	460
DEEPSPACE	290
DELUXE PAINT	975
DELUXE PRINT	1100
DELUXE VIDEO	990
HACKER 2	575
HALLY PROJECT	430
HACKER	245
INSTANTS MUSIC	389
IMAGES	770
JEWELS OF DARKNESS	250
K SEGA ASSEMBLEUR	799
LEADER BOARD	290
LITTLE COMPUTER PEOPLE	350
MARBLE MADNESS	350
MINDSHADOW	220
MUSIC STUDIO	390
ONE ON ONE	375
PAWN	290
SUPERBASE	1450
SUPERHUEY	430
SKYFOX	395
TASS TIMES	390
THE 7 CITIES OF GOLD	430
TRILOGY OF ASPHAI	450
TRINITY	290
WINNIE THE POOH	280

IBM

BRUCE LEE	390
BACKGAMMON	245
BATTLE OF ANTETIAM	57
BALANCE OF POWER	490
CHESS	338
CHESSMASTER 2000	990
CHAMPIONSHIP GOLF	550
DAMBUSTERS	290
ECHECS 3D	250
FLIGHT SIMULATOR 2	690
F 15 STRIKE EAGLE	250
GATO	490
HACKER 2	224
HELLCAT ACE	210
HOBBIT	350
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS	338
MUSIC CONSTRUCTION SET	495
NEWSROOM	750
ORBITOR	430
PITSTOP 2	390
STAR FLIGHT	550
SOLO FLIGHT 2	450
SILENT SERVICE	299
TURBO GAMESWORK	720
TERA	220
TASS TIMES	460
WORLD KARATE	346

APPLE

ARTICFOX	360
ARCHON 2	270
ADVENTURE CONST.SET	325
BARATIN BLUES	221
COLOSSUS CHESS 4	390
ELITE	360
LA GESTE DU BARDE	320
LE MUR DE BERLIN	221
LE CRIME DU PARKING	221
LES CONSPIRATEURS DE L'OMBRE	253
LA JAVA DU PRIVE	221
IMPOSSIBLE MISSION	380
MANDRAGORE	370
MICRO SCRABBLE	395
MOVIES MAKER	270
MOEBIUS	520
NEWSROOM	395
SORCELLERIE 1	890
SORCELLERIE 2	490
SORCELLERIE 3	490
SKYFOX	250
SILENCE SERVICE	290
SUMMER GAMES	350
SUMMER GAMES 2	320
TRILOGY OF APSHAI	320
TRANSAT	304
TEMPETE SUR LES BERMUDES	215
ULTIMA 3	490
WINTER GAMES	320

MACINTOSH

BRATACCAS	390
CHESSMASTER	590
CANAL MEURTRE	335
DELUXE MUSIC CONST. SET	550
ELITE	350
HACKER	290
MAC JACK	290
ONE ON ONE	410
PINBALL CONST SET	410
THE 7 CITIES OF GOLD	410
ULTIMA 3	490
WINTER GAMES	350

JOYSTICKS

Toutes machines sauf APPLE et IBM

MOONRAKER	49
QUICKSHOT 2	79
QUICKSHOT 2+MICRO CONTACTS	119
QUICKSHOT XI	250
KONIX	150
PRO 5000	170
THE BOSS	150
THREE WAY WICO	320
COBRA PROFESSIONNAL	790

IMPRIMANTES NOUS CONSULTER

VENTE PAR CORRESPONDANCE AJOUTER 150 F DE PORT

CREDIT EN MAGASIN CREG CARTE BLEUE

MATERIEL GARANTI 1 AN.

VENTE PAR CORRESPONDANCE à adresser exclusivement à :
COCONUT - 13, boulevard Voltaire, 75011 PARIS

NOUVEAUTÉS CHAQUE JOUR PROVENANCE :
USA
ANGLETERRE
FRANCE
ALLEMAGNE
CANADA



BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à :
COCONUT - 13, boulevard Voltaire, 75011 Paris

NOM _____

ADRESSE _____

_____

_____

TÉL. _____

TITRES	PRIX

Participation au frais de port et d'emballage ..... + 20 F
Précisez □ Cassette □ Disk - TOTAL à payer .....
Règlement : je joins □ chèque bancaire □ C.C.P. □ mandat-lettre
□ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement).
PRÉCISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :
□ **THOMSON** □ **ATARI 800** □ **AMSTRAD** □ **ORIC** □ **MSX** □ **C64** □ **SPECTRUM**

VIDEOSHOP l'espace le

OUVERT LE DIMANCHE
jusqu'au 31/12

ACHETEZ EN NOVEMBRE

Prix garanti le plus bas du marché

Crédit : mensualités fixes 400 F par mois

S.A.V. : assuré sur place - crédit à 90 jours (1)

EXPEDITION SERNAM EXPRESS 48 h.

AMSTRAD



Prix : **nous consulter**

Un ensemble complet prêt à l'emploi.
Une fabuleuse bibliothèque de logiciels en a fait l'ordinateur le plus diffusé de l'année.

CADEAU :
4 jeux cassettes ou disquette,
+ une manette de jeu

THOMSON



Promotion exceptionnelle :
- **TO9**
- **Moniteur couleur haute résolution**

4990 TTC

Prix : MO6 **2690 F** TTC (*)

TO8 + lecteur de disquette 640 KO + moniteur couleur haute résolution **5990 F** TTC (*)

- Initiation ? le MO6 livre avec lecteur de cassettes, et tous les connecteurs.
- Système complet ? L'ensemble TO8 avec clavier mécanique, pavé numérique, lecteur de disquette 640 KO + moniteur couleur haute résolution.

Bravo pour l'intégration de toutes les interfaces !

CADEAU :
Deux manettes de jeu

ATARI 520 STF



Prix : **3990 F TTC**
(avec moniteur couleur **5990 F** (*)

L'extraordinaire technologie du 16/32 bits, à la portée de toutes les bourses.
Livré avec GEM intégré, une souris et 5 logiciels
Fichiers, traitement de texte, néochrome, basic, logo

CADEAU :
10 disquettes 3 1/2.

COMMODORE



Prix : C64 + LECTEUR 1541 **2990 F** TTC (*)
C128D **4990 F** TTC (*)

La plus extraordinaire logithèque existant sur le marché.

CADEAU :
4 jeux + 1 manette

MSX

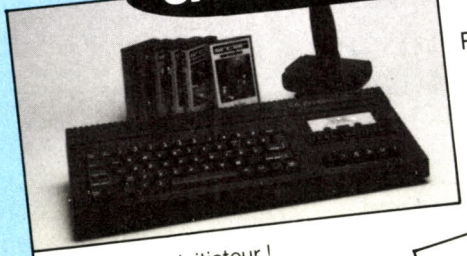


Prix : PHILIPS VG 8235 **3990 F**
avec moniteur monochrome **4690 F** TTC
avec moniteur couleur **5990 F** TTC
SONY HBF 700 F **4990 F** TTC

La technologie de la deuxième génération de MSX au service du son et du graphisme
Livré avec 5 logiciels : Traitement de texte, tableur, créateur graphique, souris et logiciel de gestion.

CADEAU :
10 disquettes 3 1/2

SPECTRUM +2



Prix : **1990 F** TTC (*)

Un excellent initiateur !

CADEAU :
6 logiciels
+ 1 manette de jeu

* Prix indicatifs du 01.11.86,
pouvant être soumis à de fortes variations.
Nous consulter avant de passer commande.

(1) Crédit CREG
taux en vigueur au 01.11.86

LES IMPRIMANTES

CITIZEN 120 D	**2650 F** TTC
– CITIZEN LSP 15	**5990 F** TTC
– CITIZEN 120 D + interface COMMODORE	**2990 F** TTC

Reprise de votre ancien ordinateur 300 F quel que soit son état

plus micro de Paris !...

Journées ATARI portes ouvertes les 6 et 7 décembre

PAYEZ EN FEVRIER !!!

*** 1/2 journée de formation gratuite (sur place ou par correspondance)**

*** Leasing** *** Maintenance assurée**

MEGA ST



La technologie du 16/32 bits au service de la bureautique, des cadres, professions libérales. Déjà de nombreuses applications dans divers domaines professionnels (Architecture, médecine...)

offre exceptionnelle : **14950 F HT * (1)**
- 1040 STF (GEM intégré)
- moniteur Monochrome HR SM 124
- Disque dur 20 mega
- Imprimante CITIZEN 120 D

+ 1/2 journée de formation gratuite

AMSTRAD PCW



Fini la machine à écrire ! !
Un traitement de texte performant à un prix jusque là inégalé ! !

PCW 8256 **4997 F** HT * (1)

PCW 8512 **6484** HT * (1)

+ 1/2 journée de formation gratuite

AMIGA

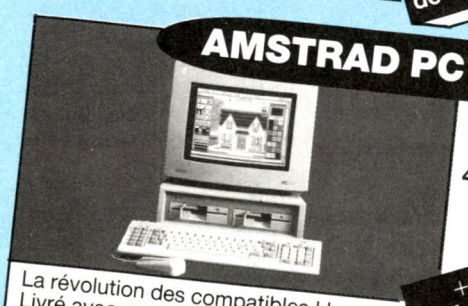


Un graphisme incomparable ! ! !
L'outil idéal pour architecte, graphistes.

Prix : **11950 F** HT

+ 1/2 journée de formation gratuite

AMSTRAD PC 1512



La révolution des compatibles ! !
Livré avec moniteur monochrome, lecteur de disquette 360 KO, souris, MS DOS, DOS plus, GEM DESK TOP et PAINT, BASIC 2

Prix : **4997 F** HT * (1)

+ 1/2 journée de formation gratuite

...l'espace télématique chez VIDEO-SHOP

THOMSON TO9 +



Un serveur intégré dans un appareil doté d'une vaste bibliothèque de logiciels.
L'outil idéal pour toutes les applications bureautiques et télématiques.
Livré avec traitement de texte (paragraphe), fichier (fiches et dossiers) tableur (multiplan)

TO9 plus + moniteur monochrome HR + imprimante + souris
Prix : 8423 F H.T.
Prix : **6320 F** HT *(1)
(unité centrale seule)

* (1) Prix HT :
TVA = 18,6 %

+ 1/2 journée de formation gratuite

TELESTRAT



Créer son propre serveur à un prix défiant toute concurrence ! !
De multiples applications de cet outil de la nouvelle génération télématique.

Prix : **3360 F** HT * (1)

+ 1/2 journée de formation gratuite

AMSTRAD
- ARSENE (émulateur minitel) **990 F** TTC
- MERCITEL (CPC 6128) + modem **2290 F** TTC
- MERCITEL PCW 1 **1410 F** TTC
- PCW 1 + modem **3190 F** TTC

THOMSON
- ARSENE (émulateur minitel) **990 F** TTC
- Coffret Télétel **990** TTC

EXELVISION
- EXELMODEM = **990 F** TTC
- EXELTEL = **2990 F** TTC

ATARI ST
- EMULCOM **890 F** TTC

IBM PC
COCKTEL 8 METAVIDEO TEXT
Cartes KORTEX Prix N.C.

MSX
TELKIT disque
250 F TTC

VIDEO SHOP **l'espace le plus micro de Paris**

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h.
50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, Département VPC, BP 105 75749 Paris Cedex 15

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____
Téléphone _____
☐ Je désire recevoir une documentation sur : _____
_____
Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.
☐ Je possède un micro ordinateur :

☐ Je choisis la formule de règlement :
☐ Au comptant ☐ À crédit*
☐ Je vous joins mon règlement par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP
☐ Contre remboursement (100 F en sus).
*(Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)

☐ Je désire recevoir une offre préalable de crédit.
- Montant achat _____ - Apport comptant _____
- Nombre de mensualités _____ _____
1er versement à 90 jours ☐ OUI ☐ NON

☐ Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
	PORT 100 F.
Montant total TTC	

VIDEOSHOP l'espace le plus

EXPÉDITION 48 HEURES EN POSTE URGENT RECOMMANDÉ*

LISTE DES NOUVEAUTÉS TOUS LES MOIS ADRESSÉES A NOS ADHÉRENTS

ASSISTANCE TÉLÉPHONIQUE

C : Cassette
D : Disquette
K : Cartouche
S : Softcard
Q : Disquette QDD

	PRIX T.T.C.
Ex. : *AMIGA ~~12500 F~~	9990 F
*AMSTRAD CPC 6128 COULEUR ~~5290 F~~	4650 F

AMSTRAD

	Prix T.T.C.* C / D
PÉRIPHÉRIQUES :	
Lecteur DDI	1990
Lecteur TRAN 5 1/4 + câble	1990
Imprimante DMP 2000	1990
Graphiscop II	990
Souris AMX	690
Lecteur K7 + câble	390
Crayon optique	290
ARSENE (émul. Minitel)	590
Synthé. technimusique	490/560
Interface RS232C	590
Mercitel CPC 1 + modem	2290
Maestro	490
JEUX :	
3 D Voice chess	129/149
Allien highway	89/139
Bad max	129
Balle de match	99/149
Bat man	89/149
Billy la banlieue	139/195
Bruce Lee	89/149
Cap sur Dakar	129
Commando	89/139
Elite	179/249
Empire	195/220
Football	99
Fifth Axis	89/129
Franck Bruno Boxing	79/129
F. warrior expfist	195
Ghost'n goblins	89/139
Grand prix 500 CC	149/195
Green berets	89/149
International karaté	95/139
Knight games	89/129
Passagers du vent	299/299
L'affaire Vera Cruz	160/195
Le pacte	220
Macadam Bumper	129/195
Maracaïbo	139/180
Match day	89
Mission élévator	99/139
Montségur	79
Ping Pong	79/165
Raid sur Tenere	119
Kid-Kit	299/299
Révolution	99/149
Rodéo	195
Sapiens	129/180
Scrabble	195/249
Skyfox	99
Star strike II	99/159
Tension	149/195
Million 1	78/119
Million 3	99/149
T.L.L.	99
Tennis	160
Thomahawk	89/139
Tony truand	129
Top secret	239
Trail blazer	99/149
Way of the tiger	139
Winter games	89/139
World cup carnival	79/149
Zorro	89/129
Pack jeux fil	145/195
ÉDUCATIFS :	
Algèbre	195/249
Géométrie	195/249
UTILITAIRES :	
Art studio	229
Autof. Assembleur	195/295
Calcumat	450
Communiquez avec ams.	150/249
Datamat	450
Easy Amscalc	149
Gestion de fichiers	198
Initiation au basic	198
La Solution (text.+Dat.+Calc.)	950
Multiplan	499
Salut l'artiste	99
Textomat	450
BIBLIOGRAPHIE :	
Communiquez avec Amstrad	90
Jouez avec Amstrad	45
Language machine (Micro appl.)	129
Le livre du CP/M	149
Livre lecteur de disquette	149
Mieux programmer	85
Musique sur AMSTRAD	148
Truc et astuces	149

	Prix T.T.C. C / D
AMSTRAD PCW	
PÉRIPHÉRIQUES :	
Crayon optique	880
Lecteur disq. 8256	1990
Extension 256 K	490
Souris	1490
JEUX :	
Batman	190
Histoire d'or	249
Thomahawks	195
Fairlight	195
UTILITAIRES :	
Autoform. assembleur	295
Cobol	790
Langage C	790
Multiplan	499
Pocket base	690
Pocket calc.	490
Quick mailing	490
Système expert	990
BIBLIOGRAPHIE :	
Bien débuter	129
Grand livre du PCW	179
Amstrad CP/M PCW	148

THOMSON

	Prix T.T.C. C / D
PÉRIPHÉRIQUES :	
Arsene (emul. minitel)	590
Clavier mécanique T07/70	590
Clavier mécanique MO5	540
Contrôleur manettes	160
Extension MO5	1290
Ext. 16 KO T07	490
Ext. 64 KO T07-70	990
Ext. 64 KO MO5	1190
Imprimante courrier 80 colon.	2950
Imprimante 40 colonnes	790
Lecteur disk 320 KO 5 1/4	2990
Manette de jeu	120
Q.D.D.	850
Synthétiseur vocal	490
Moniteur couleur H.R.	2490
JEUX :	
Affaire Véra cruz	160/249
Air bus (K)	295
Blitz (K)	390
Contrôle aérien (K)	390
Dieux du stade 2	169/195
Passagers du vent	299/299
Kid-Kit	299/299
Las Vegas	195/249
Le temple de Quauthli	180/220
M.G.T.	139
Omega planète Inv.	195/295
Saphir	149/249
Sapiens	139/220
Scrabble	245/290
Sorcery	149/195
Sortilèges	195/249
Sortilèges (Q)	249
Toutankhamon	195/249
Vampire	195/249
Vampire (Q)	249
Pack jeux fil (3 jeux)	245
ÉDUCATIFS :	
Animatix	249
Conjuguer	199/295
Cube Basic	195
Lire vite et bien	195
Microscillo	249
Pictor MO5 (K)	295
Point Bac Math 1	249/390
Point Bac Math 2	249/390
Point Bac Math 3	249/390
Point Bac Français	249/390
UTILITAIRES :	
Assdessas	349/490
Basic 128 (K)	590
Colorpaint (K)	590
Courrier	295
Loritel MO5	390
Studio (K)	590
Studio + colorpaint (K)	790
Super Business TO9	590
BIBLIOGRAPHIE :	
Trucs et astuces Thomson	149
102 programmes MO5	120
Super jeux MO5 TO7	120

COMMODORE

	Prix T.T.C.* C / D
PÉRIPHÉRIQUES :	
Graphiscop //	990
Power printer	1095
Souris magic mouse	990
Tablette Koala pad	990
Voice master	990
JEUX :	
A view to a kill	89/ 139
Astérix	99/ 159
Back to the future	119/ 149
Bombjack	119/ 169
Bounges	79
Buck rogers (K)	195
Choplifter (K)	195
Commando	99/ 149
Congo bongo (K)	195
Deactivator	119/ 165
Dragon's lair	99/ 149
Elite	160/ 199
Fist II	119/ 165
Flight simulator	590
Gateway to apshai (K)	195
Game killer (K)	195
Ghost'n goblins	119/ 145
Green beret	109/ 149
Hacker II	89/ 139
H.E.R.O.	59
Impossible mission	119
Infiltrator	99/ 149
Jumpman junior (K)	195
Koronis rift	89
Little com. people	89/149
Mission élévator	129/ 159
Pack 3 cartouches (K)	195
Parallax	99/ 149
Ping Pong	89/ 139
Pitstop II	109/ 195
Rambo	89/ 129
Solo flight II	119/ 159
Sanxion	119/ 159
Silent service	129/ 159
Summer games II	119/ 169
Super cycle	129/ 189
Thai boxing	95/ 149
Uridium	125/ 159
Winter games	119/ 195
1942	99/ 169
(amiga) Brataccas	349
(amiga) The pawn	290
(amiga) Marble madnes	295
UTILITAIRES :	
Art studio	159/ 185
Fast load (K)	195
Power cartridge (K)	490
Superbase	495
Virgule senior	750
Vizastar 64	990
(amiga) K Seka	790
(amiga) Super base	1490
(amiga) V.I.P.	1850
BIBLIOGRAPHIE :	
102 programmes C128	120
Bible du 128	249
Langage machine T1	149
Langage machine T2	149
Le livre du 1571	179
Livre du lecteur 1541	179
Trucs et astuces 128	149

EXELVISION

	Prix T.T.C. C / D
PÉRIPHÉRIQUES :	
Clavier professionnel	295
Exelmodem	990
Exelmémoire	590
Exeldrums	1190
Exelpaint + Souris	990
Imprimante EXL 80	2990
Lecteur disq. EXL 35	2990
JEUX :	
Anaconda	129
Car crash	159
Kung fu	129
Monopolic	195
Tankattak	195
World war 3	129
ÉDUCATIFS :	
Corps humain	99
Sphynx	149
UTILITAIRES :	
Fixtab	169

ATARI

	Prix T.T.C.* C / D
PÉRIPHÉRIQUES :	
Tablette tactile	650
Voice master	990
JEUX :	
Blue max 2001	149
Bruce Lee	129/149
Decathlon	99
Ghostbusters	229
Médiator	99
Mrs pac man (K)	195
Nostradamus	290
Rescue on fractalus	99
Silent service	159
Summer games	159
Solo flight II	160
Star raiders (K)	195
Ultima III	195
ÉDUCATIFS :	
Chasse aux fautes	249
Quête du Graal	249
Chiffres et lettres (K)	295
UTILITAIRES :	
Gestion de données	195
Gestion familiale	195
Syncalc	480
Synfile	480
BIBLIOGRAPHIE :	
102 programmes Atari	120
Périphériques Atari	85
ATARI ST	
PÉRIPHÉRIQUES :	
Disque dur 20 méga	6990
Lecteur disq. 1 méga	2690
Lecteur disq. 500 KO	1490
Moniteur couleur Thomson	2990
JEUX :	
Deep space	349
Flip side	195
Leader board	295
Silent service	249
Sundog	349
Starglider	229
The pawn	229
Time bandits	295
Winter games	295
ÉDUCATIFS :	
Chiffres et lettres	295
UTILITAIRES :	
C compiler GST	690
Basic GFA (micro application)	495
Datamat	450
Calcomat	450
Emulcom	890
L'expert	1490
Macro assembleur GST	590
Modula 2 ST	1450
Music studio	295
Platine ST	1950
Plus paint	390
Pro fortran	1490
Pro pascal	1490
APL 68000	1850
CAD 3D	490
V.I.P. professionnel	1850
BIBLIOGRAPHIE :	
Bien débuter avec ST	129
Graphisme en 3D	179
L'Atari ST en action	135
La bible de l'Atari	249
Le livre du GEM	149
Mise en œuvre du 68000	210

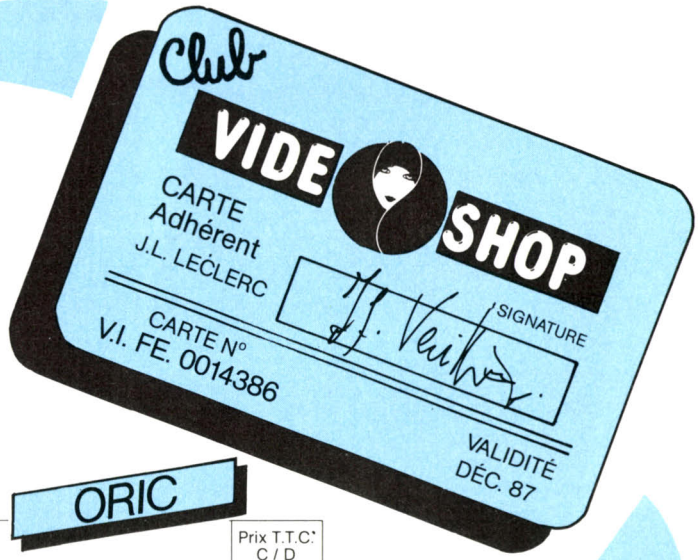
ACCESSOIRES

	Prix T.T.C.*
ACCESSOIRES :	
Cassettes (les 10)	79
Disquettes Fuji 5 1/4 SFDD (les 10)	129
Disquettes Fuji 5 1/4 DFDD (les 10)	149
Disquettes Fuji 3 1/2 MFIDD (les 10)	199
Disquettes Fuji 3 1/2 MF2DD (les 10)	249
Disquettes 3 AMSOFT CF2 (l'unité)	35
Disquettes 3 AMSOFT CF2DD (l'unité)	79

micro de Paris !...

Ouvert le dimanche à partir du 15/11 jusqu'au 31/12

VOTRE MICRO MOINS CHER EN ADHÉRANT AU CLUB VIDEOSHOP !!!*



MSX

	Prix T.T.C. C / D
PÉRIPHÉRIQUES :	
Synthe vocal français	560
Track ball + eddy II	790
Lecteur K7 MSX + câble	390
Imprimante sony PR24	1990
Imprimante courrier sony	2990
Table traçante sony	990
Joypad (manette)	129
JEUX :	
Allien 8	99
A view to a kill	129
Backgammon (S)	195
barn stormer (S)	195
Bridge	249/249
Chess game	195
Chock'n pop (S)	160
Choro q (S)	160
737 flight s i mulator	160
Goonies (K)	239
Hydlide	450
Hyper rallye (K)	239
Hypersport 1 (K)	239
Passagers du vent	299/299
Kid-Kit	299/299
Laydock	450
Le Mans II (S)	195
L'héritage	169
Lode runner (K)	239
Macadam bumper	170/195
Mandragore	195
Meurtre sur l'atlantique	249/295
Midnight brothers (K)	239
Nightshade	119
Ninja	89
Ping Pong (K)	239
Red lights amsterdam	229
Shark hunter (S)	195
Super golf (K)	195
Sweet acorn (S).	160
Trail blazer	99
Yiear kung fu II (K)	239
UTILITAIRES :	
Data cartridge (K)	295
Graphic master (K)	390
Kuma forth	390
Music studio (K)	390
Print lab (K)	390
Tex	249
BIBLIOGRAPHIE :	
102 programmes MSX	120
Super jeux MSX	120
Trucs et astuces MSX	149

SINCLAIR

	Prix T.T.C. C / D
Barry MC Guigan boxing	89
Bomb jack	99
Impossible mission	89
Kokotoni wolf	89
Manager	89
Mugsy	89
Print +	120
Toy bizarre	89
(ZX81) 3D formule 1	89
(ZX81) Hopper	89
(ZX81) Interc. cobalt	89
(ZX81) Interface manettes	195
(QL) Chess	350
(QL) Comptabilité personnelle	390
(QL) Troll	390
(QL) Wanderer	390
(QL) Hyperdrive	295
(QL) Supercharge	990
(QL) Assembleur	790
(QL) Lisp	590
(QL) Pascal	990
(QL) graphi QL	590
(QL) Lecteur disq. 3 1/2	2990

IBM

et compatibles	Prix T.T.C. C / D
JEUX :	
Echec 3D	199
Flight simulator	950
Hacker II	195
Newsroom	590
Orbitor	390
Solo flight	195
UTILITAIRES :	
Compta memsoft	1990
Framework premier	1190
D base II PC	1190
Music studio	295
Sidekick (borland)	395
Reflex (borland)	990
Supercalc 3	890
Yes you can	1190
BIBLIOGRAPHIE :	
Le livre de l'Amstrad PC	99
Le livre du GW basic	149
Guide de MS DOS	210
MS DOS approfondi	278
Guide de basic 2 (PC1512)	128
Amstrad PC 1512 guide de DOS PWS	128

ORIC

	Prix T.T.C. C / D
PÉRIPHÉRIQUES :	
Interface manettes	195
JEUX :	
Businessman	140
Chess	95
Cock'in	89
Défense force	89
Frelon	120
La tour fantastique	99
Le manoir du Dr Genius	140
Macadam bumper	160
Mission delta	95
Styx	95
Triathlon	140
UTILITAIRES :	
Compilateur graphique	250
D.A.O. Dessin assisté	149
Loritel MO5	350
Masterpaint	250
Oric-phone	195
Traitement de texte	195

-10%* sur tous les logiciels

*: adhésion annuelle : 200 F.

VIDE SHOP — **l'espace le plus micro de Paris**

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h.
50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, Département VPC, BP 105, 75749 Paris Cedex 15

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Téléphone _____

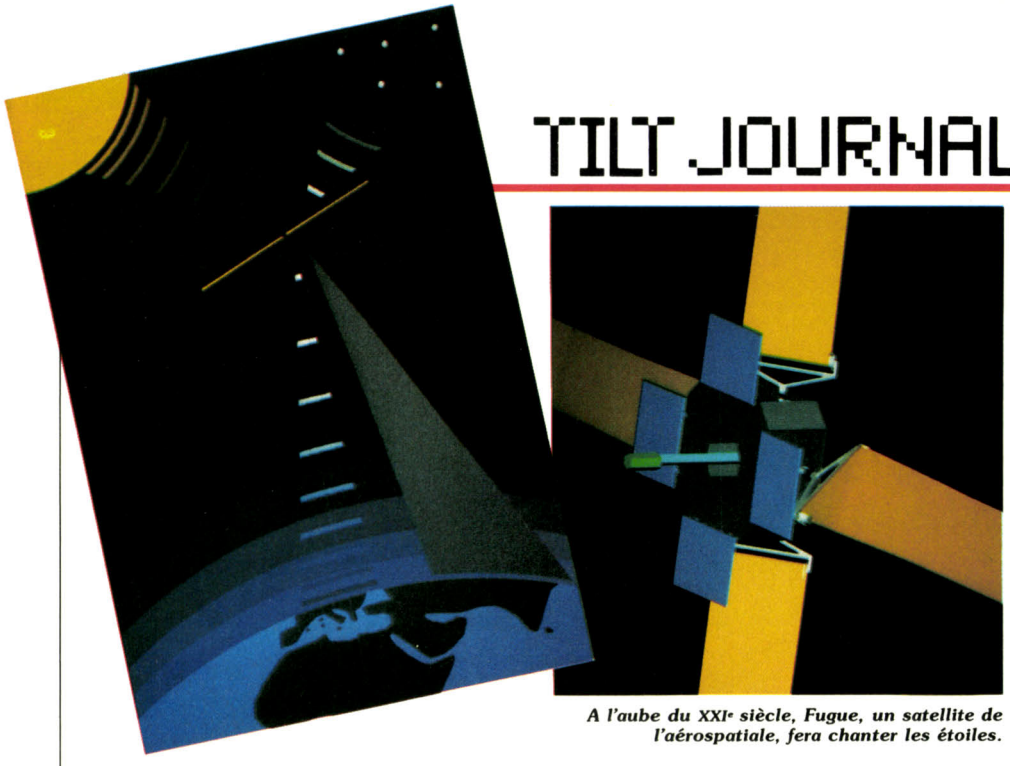
☐ Je désire recevoir une documentation sur : _____

☐ je souhaite recevoir ma carte d'adhérent, ci-joint un chèque de 200 F.

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.

☐ Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
adhérent – 10%	
frais de port logiciel	15 F
frais de port matériel	100 F
☐ Je vous joins mon règlement par : Montant total TTC	



A l'aube du XXIe siècle, Fugue, un satellite de l'aérospatiale, fera chanter les étoiles.

« Le Guerre des étoiles »

L'aérospatiale sait écouter les génis fous. Fugue, satellite piloté par voiles solaires, jouera les chefs d'orchestre de la voie lactée pour arroser la terre de sa complainte synthétique.

Le basculement prochain d'un millénaire dans l'autre commence d'ores et déjà à susciter un intense bouillonnement d'idées. Les projets les plus fous s'apprêtent à sortir des cartons : l'événement, médiatique par excellence, donnera sans doute lieu à des fêtes grandioses sur fond de débauche technologique. Philippe Guerre, musicien et informaticien concepteur de la harpe laser de Jean-Michel Jarre, ne pouvait manquer à l'appel : il nourrit à présent l'espoir de mettre en orbite vers la fin du siècle un satellite musical destiné à « faire chanter les étoiles ». Fou, mégalomaniaque, irréaliste ? Pas si sûr...

Baptisé « Fugue », le projet est pris en charge par une équipe composée, outre Philippe Guerre, d'un aréopage d'ingénieurs de l'Aérospatiale (Gilles Labruyère, Jean-Louis Larmor et Denis Schmidt) et d'Antoine Lügger, « architecte de l'espace » (un métier en voie d'apparition !).

Le noyau central du satellite « Fugue » sera constitué par un synthétiseur RSF trente-deux voies utilisant des formes d'ondes stockées en mémoire, et capable de traiter 1 500 ordres par seconde. L'instrument sera piloté selon deux modes pouvant être combinés : les multiples capteurs du satellite « écoutent » l'espace, mesurant l'intensité de champs magnétiques et de divers rayonnements émis par les astres (rayons alpha, X, infrarouges, visibles, etc.). Ces signaux, incontrôlables sinon aléatoires, seront directement exploités et convertis par le synthétiseur en signaux audiofréquences.

L'autre procédure, en revanche, fera intervenir la volonté humaine. Des compositions musicales élaborées au sol seront transférées au satellite sous forme de macro-instructions. Il ne reste plus qu'à doser la part relative des interventions humaine et cosmique. Quel pourrait-être l'intérêt musical d'un tel système ? Le sujet se prête merveilleusement à la polémique.

Deux constatations s'imposent cependant. Les performances du synthétiseur satellisé risquent fort d'être inférieures à celles de ses plus brillants homologues terrestres, en raison d'évidentes contraintes de volume et de poids s'imposant au matériel embarqué à bord des lanceurs et du coût global de l'opération. D'autre part, les informations transmises par les capteurs ont peu de chances de se muer en de quelconques « sons étranges venus d'ailleurs » car en définitive c'est seulement le synthé et non les étoiles que nous entendrons. L'apport créatif d'un tel procédé semble d'autant moins démontré que des résultats similaires peuvent facilement être obtenus au sol avec des programmes de simulation.

En réalité, l'ambition et l'intérêt du projet débordent largement du cadre strict de la création musicale et sonore. C'est en tant que média que « Fugue » explore une voie nouvelle. Placé à 1 600 km d'altitude en orbite héliosynchrone (une trajectoire polaire perpendiculaire à l'axe terre-soleil), il serait en mesure d'arroser notre planète d'un programme musical pouvant être capté depuis n'importe quel point durant la période de visibilité audio du satellite (environ vingt minutes par jour). L'écoute serait individuelle et directe grâce à une sorte de baladeur FM spécial calé sur la fréquence de 136 MHz (la bande FM allouée aux radios s'étend en France jusqu'à 104 MHz), ou bien collective et interactive à l'occasion de concerts grandioses où le musicien piloterait à distance et en direct le synthétiseur du satellite. « Fugue » pourrait ensuite diffuser pendant vingt-quatre heures les vingt minutes de musique stockées pendant le concert. Les promoteurs de ce nouveau média à couverture mondiale affirment vouloir lui donner une dimension transculturelle. Du choc des traditions musicales et de la haute technologie pourraient jaillir quelques pages de musique du plus haut intérêt : on n'est pas loin du « futurisme primitif » cher à Brian Eno.

Les aspects techniques du projet ont également fait l'objet d'une étude poussée. S'il ne dessinait des perspectives attrayantes sur le plan culturel, « Fugue » pourrait au moins se prévaloir d'un intérêt technique certain : le procédé de pilotage par voiles solaires retenu par ses concepteurs est un système nouveau qui mérite d'être expérimenté. La pression de radiations solaires exercée sur des voiles orientables formant une croix de cent vingt mètres d'envergure animerait le satellite d'un mouvement de rotation et en permettrait le guidage. D'une masse de 370 kg, il aurait une durée de vie de cinq années environ : le perpétuel bombardement de ses circuits électroniques par des ions lourds devrait, en effet, produire statistiquement une panne par semaine ! L'utilisation de doubles circuits, de composants modérément miniaturisés et surtout le développement de logiciels capables de surmonter les pannes du matériel ont été préférés à un blindage augmentant exagéremment la masse du satellite et le coût du lancement.

Finalement, c'est la recherche des moyens de financement du projet qui constitue l'obstacle le plus sérieux que « Fugue » aura à surmonter. Où trouver en effet les quelques trois cent dix millions de francs nécessaires à la réalisation et au lancement de ce satellite ? Une sponsorisation tous azimuts (nations, villes, sociétés commerciales, radios, public, etc.) s'avère plus que jamais nécessaire pour que le projet puisse aboutir. Le satellite « Fugue » sera-t-il lancé en 1991 par Ariane comme le souhaitent ses concepteurs ? Arrivera-t-il à l'heure des Jeux Olympiques de 1992 et de l'année spatiale internationale ? Ce serait magique et fascinant...

Jean-Philippe Delalandre



Ordinateur junior

Ce petite ordinateur dédié aux jeux éducatifs propose du calcul, de la géométrie, de l'orthographe mais aussi des pendus, des puzzles et des mini outils graphiques et musicaux. Limité mais simple. A partir de cinq ans. (Mon Ordinateur Junior, 550 F chez ITMC 86, 108, av. Louis-Roche, 92230 Gennevilliers.)

Echec : le maître sans visage

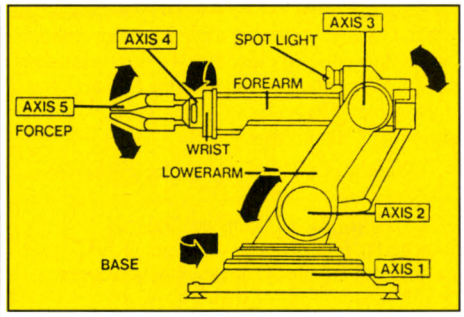


Le constellation expert, 4e joueur en France.

Désormais, parmi les dix meilleurs joueurs français d'échecs figure un ordinateur, le *Constellation Expert*. Il a gagné cette place en arrivant quatrième au dernier tournoi « open ». L'appareil se présente comme un échiquier auto répondeur de belle facture, tant sur le plan esthétique que sur celui du fonctionnement. Une double rangée de boutons située à droite permet d'utiliser les options du programme. La pendule n'est pas incorporée mais peut être connectée sur le port prévu à cet effet de même qu'une imprimante. Le système autorépondeur est particulièrement bien réglé et ne nécessite ni un centrage trop rigoureux des pièces, ni même de les soulever pour les déplacer, avantage nettement plus rare. Le programme offre de multiples facilités. Ainsi, le retour arrière peut s'effectuer sans limitation jusqu'au début de la partie et rappelle les pièces capturées. A l'inverse, vous pourrez aussi faire rejouer une partie. La fonction « hint » vous informe tour à tour du meilleur coup trouvé ou de celui considéré comme le meilleur pour vous. L'*Expert* dispose de vingt-neuf niveaux : les quatorze niveaux « tournoi » jouent en temps limité (lequel est parfaitement acceptable) ; les quatorze niveaux « entraînement » permettent de sélectionner la profondeur d'analyse (jusqu'à quatorze demi-coups !) ; enfin le dernier niveau, à réflexion infinie, est plus particulièrement réservé aux problémistes. La bibliothèque d'ouverture, très vaste, (vingt-deux mille positions) ne se laisse pas tromper par les interventions en ouverture. De plus, on peut sélectionner un mode « gambit » avec un échange des reines systématique ou un mode « ouverture de tournoi », le programme n'utilisant dans ce cas que les lignes les plus sûres. En milieu de partie, ses puissantes combinaisons utilisant au mieux clouage et échec à la découverte, ainsi que son bon sens positionnel en font un adversaire redoutable. Mais c'est en fin de partie qu'il nous a le plus étonné. Là où tous les autres ordinateurs d'échecs s'avèrent, au plus, moyens, il reste très performant et la partie est loin d'être gagnée même avec un petit avantage positionnel. Une excellente machine d'échecs, qui mettra à mal la plupart des bons joueurs de club et dont le principal défaut est le prix élevé : 7 000 F. (Novag, distribué par I.T.M.C.)
Jacques Harbonn

Robotarm

Lors du dernier Sicob, Spectravidéo présentait un petit robot dénommé Robotarm ou SVI 2000. Introduction à la commande numérique, il existe en interfacé ou en manuel. La version interfacée, c'est-à-dire commandée par ordinateur, nous a semblé la plus intéressante. Le SVI 2000 B, livré avec une cartouche langage pour *M-S-X* et un manuel nécessite quatre grosses piles pour fonctionner. Logées dans le compartiment prévu à cet effet, elles assurent une autonomie de deux à trois heures. Ce n'est pas énorme, mais le robot comporte cinq axes (en termes humains : cinq articulations), donc cinq moteurs. La consommation de l'ensemble n'est donc pas négligeable. La cartouche contient les circuits de commandes mais aussi le langage Rogo qui, comme Logo, est structuré et récursif. La notion de structure définit la gestion des sauts : le Basic et ses Goto 100 n'est pas structuré, en revanche Pascal et ses appels de procédure (le numéro de ligne est remplacé par un nom) est structuré. Un langage récursif permet la création de nouvelles instructions à partir de fonctions de bases nommées primitives. Les procédures ainsi définies deviennent récursives si elles peuvent s'appeler elles-mêmes. Les cinquante instructions de base contenues dans Rogo permettent la création de boucles (« repeat... » « until »), la sauvegarde et le changement de programmes (« save » et « load »). La commande du robot est plus particulièrement gérée par des instructions



Robotarm : l'introduction simple à la robotique.

comme BC et BA (déplacement de la base), LU et LD (gestion du bras inférieur), etc. De plus un système de représentation graphique du robot est accessible par l'instruction « showarm ». Ce langage très puissant, permet de faire tout ce que l'on désire. Le seul problème est de savoir quoi... (950 F pour le SVI 2000 B et 690 F pour le SVI 2000) M.B.

Les parcs de machines

Le taux de pénétration de la micro-informatique dans les familles anglaises est de 12 % contre 4 % en France. En revanche, si l'on considère la pénétration de la micro dans l'enseignement, la France arrive en tête de la course avec 27,6 % du parc européen qui s'élève à un million d'unités. Suivie de près par la Grande-Bretagne (25,3 %) et la RFA (13,8 %). (Etude menée par Intelligent Electronics Europe.)



Maîtres de l'univers

Après la série télévisée et le film, Les Maîtres de l'univers sont adaptés sur C 64, Amstrad et Spectrum en jeu d'arcade et d'aventure. US Gold sort également Infiltrator, une percée sur les lignes ennemies aux commandes d'un hélicoptère, Xevious, Temple of Terror et surtout le hit d'arcade, Gauntlet.

ST, Pokey, Atanews et les autres !

L'Atari explose et entraîne dans sa mouvance une kyrielle de journaux spécialisés à travers le monde : « ST News », « ST Log », « Atari Explorer », « Atari ST User ». En France « Ata news » et « ST » se partagent le gâteau. Au sommaire de « ST » ce mois-ci : dossier spécial musique, bilan des jeux du marché, comparatif des nouveaux Basic, banc d'essai des gestionnaires de données D B Man, Datamat et VIP et listing d'un programme de gestion d'entreprise en français. « Pokey », dédié au reste de la gamme d'Atari, passe au crible les jeux de réflexion, compare le *130 XE* et le *800 XL* et propose un cahier de listings et un catalogue de vente par correspondance.

Généreuse initiative

Il est bien agréable de penser que les programmeurs de jeu et les firmes qui vendent leurs produits ne vivent pas dans un univers à part mais savent aussi s'occuper de graves problèmes. Ainsi la campagne « War on Want » (lutte contre le besoin et en particulier la faim) est soutenue par la vente d'une cassette de compilation de logiciels pour *Spectrum*. On y trouve *Spectrum Chess II, Bueyes, Pedro, Winged Warlord, Mr Freeze, Headbanger's Heaven, Wizard's Warrior, Hellfire, Hunchback, Horace and the spiders, Xavior, Rupert and the ice castle, Cybertanks* et *Dr Francky and the monster.*



Si le jeu vous intéresse : War on want 1 London Bridge Street. FEI 9FG. LONDON. Tél. : 19 44 1 4032266.

Son achat vous fera acquérir de bons jeux.



Martin Galway, musicien-programmeur, se bat pour donner au son la place (mémoire) qu'il mérite.

Mais qui est Leslie B. Bunder ?

Leslie B. Bunder est un passionné de musique rock et de micro-informatique. Il vous informera régulièrement des derniers potins londoniens, des personnalités en vogue, bref de toute l'actualité brûlante de l'autre côté de la Manche. Brûlante mais correcte, restons british.

Laissez-moi vous souhaiter la bienvenue sur cette page londonienne. Je m'appelle Leslie B. Bunder et je vous écris de Londres. Tous les mois je vous abreuverai des dernières nouveautés et potins ; bref, de tout ce qui bouge en Angleterre. Je tracerai aussi le portrait des personnalités en vogue dans le monde de la micro anglaise. Ce mois-ci, je vous présente Martin Galway, auteur des musiques qui accompagnent les jeux Ocean et Imagine. Mon but est de rendre cette page aussi intéressante que possible, c'est pourquoi je fais appel à vous, lecteurs. J'aimerais connaître vos critiques, vos suggestions. Ecrivez-moi à cette adresse : 50, Riverside Close, Cuckoo-Ave., Hanwell, London W7IBY, England. Si vous pouvez écrire en anglais, n'hésitez pas... Et si vous souhaitez une réponse personnelle de ma part, joignez deux coupons internationaux. Je vous quitte en espérant que vous apprécierez cette colonne.

Hot News

- Beyond Software aurait dépensé entre 100 000 et 250 000 F pour obtenir les droits de la série télévisée *Star Trek*. Mike Singleton qui a participé à l'élaboration du jeu toucherait environ 30 % sur les ventes.
- Après avoir laissé Ocean adapter une grande partie de ses jeux d'arcade sur les micro-ordinateurs, Konami monte son propre département logiciel (plus seulement pour les *M.S.X.*). Des adaptations Konami devraient sortir bientôt dont *Jail Break*.
- *Spider Man*, jeu basé sur le film qui arrive sur nos écrans, devrait sortir d'ici peu.
- Egalement prévue : la version *Amstrad* de *Hard Ball*, simulation de Base-ball.
- Lancement d'une nouvelle société de soft : Code Masters qui, comme les autres, prévoit de sortir des jeux d'un très bon rapport qualité-prix. La société a été créée par les deux frères Darling, auteurs de *The Last V8* et *Master of Magic* de chez Mastertronics. Cette nouvelle venue sur le marché paye une avance de 2 à 3 000 livres, (20 à 30 000 F par jeu), plus un pourcentage sur les ventes. Avis aux amateurs, la société est en quête de nouveaux programmeurs européens. Digital Computers Limited, 1 Beaumont Business Center, Beaumont Close, Banbury, Oxon, OX16 7 RT, England.

Interview du mois

Martin Galway, vingt ans, est le musicien attitré de Ocean/Imagine. En deux ans, il a écrit la musique de plus de trente best sellers dont *Rambo*, *Hypersports*, *Green Beret*, *Mikie* et plus récemment *Miami Vice*.

– Quand avez-vous commencé à écrire

— En 1984, quand j'étais au lycée de Manchester. Je travaillais alors sur le BBC pour les jeux des copains. L'un de ces jeux nous l'avons revendu par la suite à Ocean. Impressionnés, ils m'ont donné un *Commodore 64*, un magnétocassette et un Assembleur en me disant : : « *Amuse-toi, on verra ce qui en ressort.* » C'était en mai 84. En février 85, je suis devenu programmeur à plein temps.

– Quels sont vos groupes de rock préférés ?

— Je suis de près le *Top ten* et ce qui se passe dans les hit-parades. J'aime vraiment Level 42, Thomas Dolby, Prefab Sprout, Stevie Wonder et The Art of Noice. Mais aussi Jean-Michel Jarre et Vangelis.

– Comment écrivez-vous la musique ?

— J'ai l'air dans la tête puis je tape les notes, une par une, sur l'ordinateur. J'utilise un *Seiko DS202/DS310* et un *Yamaha CX5M* (le *M.S.X.* musical) pour trouver mes idées sur un clavier proche du piano.

– Quel a été votre meilleur morceau et pourquoi ?

— La musique des marches de *Miami Vice* mais, la musique de l'écran de présentation (sic) de *Parralax* est meilleure. Elles représentent le plus mon style personnel sur le *Commodore 64*.

– Quel est votre musicien préféré sur ordinateur ?

— Rob Hubbard est le seul musicien que je respecte. Les autres manquent d'expérience.

– Aimez-vous jouer et si oui, à quels jeux ?

— Je ne joue plus tellement, je suis vieux maintenant ! Mais j'apprécie *Elite* ou des simulations spatiales en trois dimensions. Les ordinateurs sont trop lents. Je n'ai pas encore vu la version *Amiga* de *Jet Flight Simulator* de Sublogics.

– Croyez-vous que toutes les potentialités musicales du C 64 ont été exploitées ?

— Non, la mémoire du *C 64* pourrait accueillir plusieurs jours de musique (plus qu'un disque compact) mais ce n'est jamais le cas dans les jeux. Le temps du processeur est réparti entre la musique, les graphismes et le jeu. La musique est la troisième roue du carosse. Si je pouvais faire un programme, à titre de démonstration, qui utiliserait plus de 60 K et 100 % du temps du processeur, le résultat serait étonnant.

– Pensez-vous que les groupes de rock feront les bandes musicales des jeux dans l'avenir ?

— Il faudra attendre que la technique et les possibilités musicales soient suffisamment intéressantes. Je dois me mesurer avec *l'Amiga* pendant un an avant de pouvoir dire ce que le futur nous réserve.

– Pensez-vous faire carrière dans la

— Non, bien sûr. J'aimerais participer à la création de jeux d'arcade.

– Quels sont vos hobbies ?

— Les films de sciences fiction dans l'espace comme *Le Retour du Jedi*. J'aime aussi les donjons et dragons, les maquettes en plastique et la peinture.

– Quel est votre film favori ?

– *Blade Runner*, pour le moment : la musique est vraiment géniale. Avant, c'était le *Retour du Jedi* pour les effets spéciaux.

– De quels jeux avez-vous écrit la

— De beaucoup, sur le *Commodore 64* : *Ping Pong*, *Miami Vice*, *Green Beret*, *Highlander*, *Comic Bakery*, *Rolands Rat Race*, *Cyclone*, *Streethawk*... Sur *Amstrad* : *Ping Pong*, *Mikie* et *Ye Ar Kung Fu*.

– Avez-vous songé à monter votre propre boîte ?

— Oui, si les salaires étaient suffisamment bas, mais ils ne le sont pas.

– Quel est votre matériel ?

— Notre matériel chez Ocean est « spécial top secret-dossier confidentiel » (car c'est le meilleur). Mais je peux néanmoins révéler que j'utilise un *C 128 D* pour taper et un *C 128* pour jouer. Pour les *Spectrum* et *Amstrad*, je tape sur un *Einstein* et sur une machine spécialisée pour la musique.
Martin Galway, un auteur à suivre : souhaitons-lui bonne chance.
Propos recueillis par Leslie B. Burder



ST KARATE

Le premier d'une série de 6 jeux de Paradox, la société qui monte. Scénario connu, avec le graphisme et la rapidité du ST. 275F



DEEP SPACE

Combine le plaisir d'un jeu de guerre de l'espace et la richesse d'un jeu d'aventure. Avec un petit coté STAR RAIDERS qui manquait peut être à SUNDOG. 350F



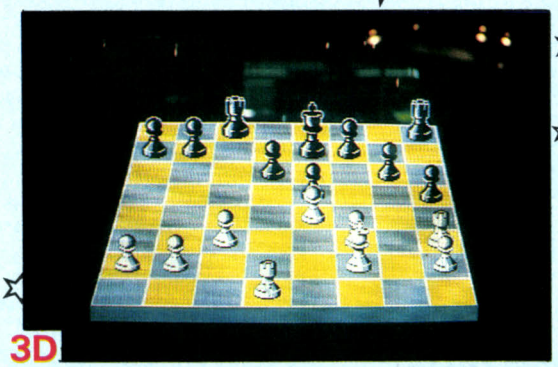
STARGLIDER

Simulation de guerre aérienne par les créateurs de THE PAWN. Animation extrémement rapide. Cibles en trois dimensions. 345F



TRIFIDE

-33 sortes d'envahisseurs, 99 vagues successives. SuperChallenge avec les 33 aliens en même temps Double et Triple tir. Excellent rapport qualité/prix 195F



CHESS 3D

Le fameux jeu d'échecs en 3 dimensions de Psion. Un jeu très puissant, dopé par le 68000. A un prix Atari ! 295F



WINTER GAMES

Les jeux olympiques d'hiver. Un graphisme étonnant. Six compétitions différentes dans des cadres grandioses. Un des best-sellers d'EPYX. 345F

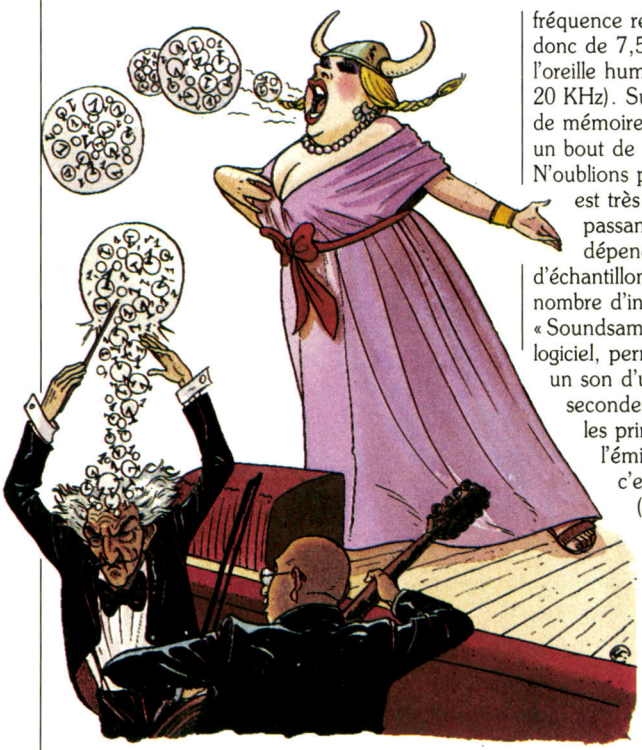
LES MEILLEURS JEUX DU ST

exclusivement REVENDEURS

16 32 DIFFUSION

3/5, RUE DE SOLFERINO 92100 BOULOGNE

TELEPHONE (1) 46 21 38 13

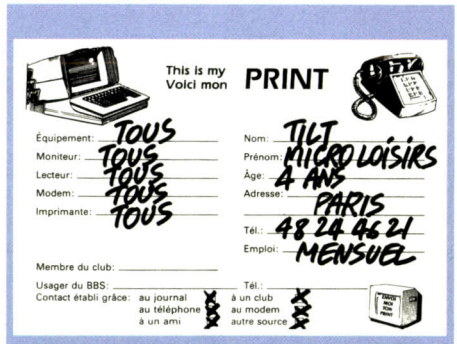


Vocalises en binaire

Sound Scape n'est ni un logiciel de jeu, ni un programme éducatif, ni un soft de création musicale. Il s'agit en fait d'un programme « professionnel » de digitalisation de sons en monophonie. Il ne présente pas à première vue un intérêt brûlant pour le Tiltien moyen, bien qu'il soit très instructif et amusant de manipuler les composantes d'un son. Les concepteurs de *Sound Scape* ont surtout entrevu la possibilité d'améliorer la présentation de logiciels par incorporation de musique ou de paroles.
Le principe de la digitalisation est simple : le signal sonore est d'abord « échantillonné », c'est-à-dire découpé en petites séquences de durée infime (1/15 000e de seconde pour *Sound Scape* contre 1/44 000e de seconde dans le standard compact-disque). Chaque échantillon est ensuite « quantifié ». Au niveau moyen du signal électrique correspondant à l'échantillon est attribué une valeur numérique codée en binaire. C'est la conversion analogique/numérique.
Ces informations, stockées en mémoire vive sur disquette ou sur compact-disc, sont ensuite restituées par le procédé inverse.
Sound Scape se compose d'une disquette comprenant deux programmes, d'un boîtier d'interface (le convertisseur analogique/digital) qui se raccorde au port de joystick et d'un manuel qui vous explique comment digitaliser des sons, en modifier les caractéristiques, etc.
Le programme « Ramsampler » vise à créer des illustrations sonores assez longues. Il vous permet de digitaliser un événement sonore de dix-huit secondes pour une fréquence d'échantillonnage de 15 KHz (la plus haute fréquence reproductible par la machine sera donc de 7,5 KHz. Rappelons pour mémoire que l'oreille humaine perçoit des sons avoisinant les 20 KHz). Sur une machine disposant de 512 Ko de mémoire vive, vous pouvez ainsi digitaliser un bout de chanson ou un message.
N'oublions pas que la digitalisation de sons est très gourmande en mémoire : la bande passante et la qualité de reproduction dépendent étroitement de la fréquence d'échantillonnage choisie, c'est-à-dire du nombre d'informations par seconde.
« Soundsampler », le deuxième programme du logiciel, permet quant à lui d'échantillonner un son d'une durée maximale de deux secondes, ce qui est suffisant pour mémoriser les principales caractéristiques de l'émission du son d'un instrument, c'est-à-dire son « enveloppe » propre (l'évolution du son au cours du temps : schématiquement l'attaque, le maintien, le déclin...). Il est ainsi possible de se servir de l'*Amiga* comme d'un synthétiseur. Des sons différents peuvent être attribués à chaque octave : vous pouvez facilement constituer un instrument hétérogène (mais non polyphonique) émettant un son de contrebasse dans les premières octaves et de trompette dans les octaves supérieures ! Pour jouer de cet instrument, vous vous servez des touches supérieures du clavier en sélectionnant l'octave ou, si vous avez une interface et un synthétiseur MIDI, du clavier MIDI. Lorsque l'instrument vous convient, vous pouvez le sauvegarder soit au format Mimetics, soit au format IFF d'Electronics Arts, mais les digitalisations du « Ramsampler » ne sont disponibles qu'en format Mimetics actuellement. N.C.

Compilateur Basic

Possesseur d'un *Atari ST*, vous programmez en Basic. Cependant, vous n'êtes pas entièrement satisfait : la vitesse d'exécution de ce langage est trop lente. Plusieurs solutions existent. La première est d'apprendre l'Assembleur (c'est-à-dire le langage du micro processeur), mais sa trop grande complexité vous rebute. C'est pourquoi vous préférez vous tourner vers le Pascal ou le C. Malheureusement la syntaxe en est tâtillonne et les concepts trop éloignés de ceux du Basic. Votre cas est-il désespéré ? Rassurez-vous, il existe une solution magique : le compilateur Basic. Un compilateur permet, à partir d'un code source (ici un listing Basic), la réalisation d'un programme en langage machine - ou code objet. Ainsi, il est possible d'obtenir un programme très rapide (car en langage machine), mais dont la création n'a pas posé de problèmes (développement en Basic).
Cependant, il existe de bons et de mauvais compilateurs, celui de LDW fait partie de la première catégorie. En effet, le programme obtenu en langage machine est entièrement relogeable. Il est ainsi possible de le déplacer dans la mémoire sans en altérer le bon fonctionnement. De plus, une option de « linkage » existe qui permet de concevoir un programme en langage machine directement opérationnel (il n'est pas nécessaire de créer un chargeur en Basic). Ce compilateur contient de nombreux codes d'erreurs. Avec pour la partie Basic, indication des erreurs classiques : boucle incomplète, valeur éronnée, etc. Il détecte aussi les erreurs de compilation : variables non acceptables par le compilateur mais qui peuvent l'être par le Basic. Ce logiciel, très simple d'utilisation, est accompagné d'un manuel extrêmement clair. Il permet une utilisation optimale du compilateur grâce aux nombreuses indications fournies. Malheureusement, il est écrit dans la belle langue de Shakespeare, au grand dam des anglophobes.
(Disquette LDW pour *ST*. Prix 590 F).



Faites comme Michel Albert, un lecteur canadien, concevez votre carte « PRINT ». Véritable carte d'identité du possesseur de micro destinée à favoriser les échanges.

Le créateur du mois : Pierre Morel Fourrier



Pierre Morel Fourrier, ça ne vous dit rien ? Voilà qui démontre une fois de plus que le nom de certains auteurs reste dans l'ombre. Né dans le Jura, à Lons-le-Saunier, Pierre est âgé de vingt et un ans. Il a commencé le développement sur* C 64, *tout seul, dans son coin. A la suite d'une rencontre, au Sicob, avec le directeur de produits de Commodore, il entre en relation avec des éditeurs. Un bref contact avec une société de service, et il signe un contrat d'édition avec Micro Application. Les produits édités sont :* Extratool, Corman, Titan *et* Max. *Le succès est immédiat pour trois d'entre eux et, consécration : Commodore Angleterre lui demande d'adapter* Corman *sur* C 16. *Ensuite, Pierre quitte Micro Application pour prendre un peu de repos. Mais, ce repos lui sert à créer, sur* TO 7, *le célèbre* Runway. *Maintenant, il travaille sur commande pour Fil, évolution qui lui permet de changer de technique de programmation. Développer sur Vax apporte une souplesse qu'il n'est pas possible de trouver sur les micros familiaux.

INFOMANIE

3, rue Perrault, 75001 PARIS
Tél. 40 20 01 20
Métro Louvre à 15 m
Parking à 20 m

Unités Centrales
Imprimantes
Ecrans
Manettes
Lecteurs
Interfaces

Livres et presse informatique à consulter

Plusieurs centaines de logiciels en essai sur place

Possibilité de crédit

IMPRIMANTES

AMSTRAD DPM 2000	2290
STAR NL10C	3490
CITIZEN 120D	2990
FUJI PD80	2990
ATARI SMM 804	2490
OKI 20	2590
HUSH 80	1100

JOYSTICKS

QS 2	79
QS 2 MC	119
KONIX	149

ATARI

520 STF	3990
1040 STF	9900
DISK DUR 20M SH204	6990
LECTEUR DISK 500K	1990
LECTEUR DISK 1M	2690
MONITEUR MC HR SM124	1990
MONITEUR COUL SM1424	2590
MONITEUR COUL HR SM1224	3990
MODEM EMULCOM	850
DIGILISATEUR CICI PRO	3390

JEUX

AMAZON	349
ARENA	299
BATTLEZONE	299
BLACK CAULDRON	419
BORROWED TIME	239
BORROWED TIME 2	299
BRATACCAS	319
BRIDGE 4.0	299
BUSINESS	379
CHESS PSION	289
CHESSMASTER	439
DEEP SPACE	349
DELTA PATROL	239
FARENHEIT	451
FLIGHT SIM II	549
FLIPSIDE	219
HACKER	239
HACKER II	239
JEWELS OF DARKNESS	229
KING WEST 2	389
L.C. PEOPLE	289
LANDS OF HAVOC	219
LEADER BOARD	269
MACADAM BUMPER	289
MAJOR MOTION	199
MEAN 18 GOLF	425
MERCENARY	289
MINDSHADOW	229
MOM AND ME	379
MONKEY BUS	239
MUDPIES	225
MURRAY AND ME	379
NINE PRINCES	349
PERRY MASON	389
PHANTASY	439
ROGUE	349
SILENCE SERVICE	279
SPACE STATION ST KARATE	219
STAR GILDER	249
SUNDOG	329
SWORD OF KADD	379
TEMPLE APSHAI	369
THE PAWN	209
TIME BANDIT	299
TRANSYLVANNIA	329
TREASURE ISI	389
TRILOG APSHAI	345
TRINITY	345
ULTIMA 2	399
ULTIMA 3	449
UNIVERSE II	399
WINNIE POOH	229
WINTER GAMES	339

UTILITAIRES

BBS	389
CAD 3D	389
CAMBRIDGE L	1490
CLOCK CARTR	489
COLOUR SPAC	200
COLR	375
DB MASTER 0	490
DISK HELP	339
EASY DRAW	850
FAST BASIC	885
FORTRAN	1390
GST MACRO A	590
GSTC COMPIL	690
HABASPELL	490
HIPPO CONCE	715
HIPPO PIXEL	385
KISSED	345
L'EXPERT	1390
LASERBASE	990
LATTICE C	990
MITERM	305
MODULA 2	1400
PASCAL	785
RYTHM	345
ST TOOLKIT	299
TWIN PACK	235
VIP	1750
K-SEKA	460
DFT	369
CALENDAR	205
DOS SHELL	320
HABADEX	740
M COPY	189
M-DISK	125
MACRO ASS	485
HABAMERGE	399
ART GALLERY	279
MUSIC STUDI	289
MUTIL	390
HABAVIEW	699
PRINT MASTE	349
HABAWRITER	699
SOFT SPOOL	125
EMULCOM	849
TEXT DESIGN	389
CALCUMAT	429
K-RAM	350
K-SPREAD	455
DATAMAT	445
TEXTOMAT	445
DEGAS	375
PAINT WORKS	349

AMSTRAD

CPC 464 MC	2680
CPC 464 C	3980
CPC 6128 MC	3990
CPC 6128 C	5290
PCW 8256	5920
PCW 8512	7680
LECTEUR DISK DD1	1990
LECTEUR DISK FD1	1790
CRAYON OPTIQUE	290
SYNTH VOCALE	490
MODEM DIGITELEC	1490
SOURIS	690
CRAYON OPTIQUE DKT	190
EXTENSION 64K RAM	450
EXTENSION 256K RAM	890
SILICON DISK	990
EXT 256K POUR PCW	590

JEUX

3D GRAND PRIX	89	139
5e AXE	169	185
AIRWOLF	89	125
ALIEN HIGHWAY	89	129
ASPHALT	94	129
BALLBLAZER	94	129
BATAILLE D'ANGL	109	190
BATMAN	89	133
BIGGLES	94	139
BILLY BANLIEUE	129	166
BOMB JACK	89	139
BOULDER DASH 3	99	159
CAULDRON II	89	119
COLOS CHESS 4	114	165
COMMANDO	89	139
COMPUTER 10 T 2	94	189
CONTAMINATION	109	190
CRAFTON ET XUNK	109	186
DAMBUSTER	99	145
DANDARE	99	129
DESERT FOX	89	139
DRAGON'S LAIR	89	139
EDEN BLUES	109	186
ELITE	139	210
EQUINOX	109	159
FAIRLIGHT	94	145
FLIGTER PILOT	89	129
GALVAN	89	139
GHOST'N'GOBLINS	89	135
GOLD HITS	109	129
GRAND PRIX 500cc	109	149
GREEN BERET	89	135
GUNFRIGHT	89	
HACKER	99	159
HEAVY ON MAGIC	94	165
HIGHLANDER	89	139
HIGHWAY ENCOUNTER	99	139
IMPOSSIBLE MISS	94	159
JACK THE NIPPER	89	119
JEUX SANS FR	89	139
KNIGHT GAMES	89	125
KNIGHT RAIDERS	89	135
KUNG FU MASTER	89	135
L'AFFAIRE VERA CRUZ	195	
L'HERITAGE	169	169
L'HERITAGE 2	129	169
LA GESTE D'ARTILLAC	239	239
LEADER BOARD	89	139
MACADAM BUMPER	119	169
MANDRAGORE	195	249
MARACAIBO	129	175
MARMAID MADNESS	89	139
MIAMI VICE	85	139
MINES DU ROI AQUANTUS	125	175
MISSION ELEVATOR	99	155
MOVIE	89	139
MUSIC SYSTEM	165	239
NEXOR	89	139
NEXUS	89	145
NICK FALDO'S OPEN GOLF	99	139
NODES OF YESOD	99	139
NOMAD	109	
PACIFIC	109	139
PAPERBOY	89	139
PING PONG	79	139
PSI 5 TC	95	
RAMBO	79	139
REBEL PLANET	89	139
RESCUE ON FRACTALUS	89	139
RETURN OF EXPL FIST	99	139
REVOLUTION	99	139
ROBBOT	109	169
ROOMTEN	89	139
SABOTEUR	89	139
SAI COMBAT	89	139
SAMANTHA FOX	89	139
SAPIENS	119	169
SCRABBLE	169	239
SCRAM	169	
SHOGUN	99	159
SILENT SERVICE	89	139
SKYFOX	95	139
SORCERY	89	129
SPACE SHUTTLE	99	139
SPINDIZZY	89	145
SPITFIRE 40	89	125
SPY VS SPY	89	155
STREET HAWK	89	139
STRIKE FORCE HARRIER	95	129
TAU CETI	89	149
TEMPLE OF TERROR	89	139
THEATRE EUROPE	109	179
THEY SOLD A MILLION	89	139
THEY SOLD A MILLION 2	99	139
TLL	89	139
TOAD RUNNER	109	159
TOBRUCK	109	139
TOMAHAWK	89	139
TURBO ESPRIT	99	
V	89	139
WAY OF EXPLODIND FIST	85	179
WAY OF THE TIGER	89	139
WHO DARES WIN	89	139
WINTER GAMES	89	139
WORLD CUP CARNIVAL	99	149
XARQ	99	139
YE AR KUNG FU	89	139
ZOMBIE		159
ZORRO	89	139

UTILITAIRES

AMSWORD	150	
D BASE 2		650
D.AM.S	290	390
DATAMAT		450
LORIGRAPH	210	340
MULTIPLAN		499
SUPERPAINT		390
TEXTOMAT		450
TURBO PASCAL		590
TURBO TOOLBOX		590
TURBO TUTOR		390
WORDSTAR POCKET		790



Parcours d'un soft sur l'océan

En Grande-Bretagne, les titres se succèdent à une cadence infernale. Chaque semaine des centaines de jeux apparaissent. *Tilt* est allé visiter Ocean, un des leaders de ce marché instable. Une véritable usine.

« Les programmeurs de jeu sont les techniciens les plus forts du marché. A force de se battre avec les contraintes des huit bits, ils ont acquis une dextérité bien supérieure aux programmeurs du professionnel », affirme David Ward, président de Ocean/Imagine. Une habileté payante si l'on en croit le palmarès de l'année : neuf citations sur neuf hit-parades. Ocean/Imagine surfe sur la vague du succès depuis longtemps : *Ye Ar Kung Fu, Rambo, Batman* et *Green Beret, Match day, Miami Vice, V, Daley's Thompson decathlon*... Les ventes reflètent la santé d'une société « pro » qui sait vendre et se vendre. En coulisse, soixante programmeurs œuvrent dans leurs bureaux mêmes ou aux quatre coins de l'Europe : France, Allemagne, Italie, Hongrie et Yougoslavie. Une véritable usine à produire qui possède son propre département de publicité. Nous avons reproduit le cheminement d'un jeu de sa naissance dans le cerveau du programmeur jusqu'aux rayons des supermarchés.

Créer

Lors de l'adaptation d'un jeu d'arcade, le problème est uniquement technique : faire passer le jeu d'un média à l'autre. Pour un film tel que *Short Circuit*, la création est plus poussée, il faut choisir les scènes clefs et les décors qui s'adapteront bien sur l'ordinateur. Le concept du jeu peut aussi être créé de toutes pièces, fruit d'un échange d'idées entre programmeurs, artistes et commerciaux : tout le monde participe. Il s'agit alors de trouver une idée marketing, éventuellement acheter une licence après coup pour supporter le jeu ou s'attacher le soutien d'une vedette tel que *Daley's Thompson*.

Programmer

Les jeux sortent désormais simultanément sur plusieurs machines, ce qui suppose des équipes soudées. Et malheureusement, faute de temps, cela donne une qualité de jeu basée sur le plus petit dénominateur commun des machines. Mais les experts de l'*Amstrad*, du *Commodore* ou du *Spectrum*, musiciens, graphistes et ingénieurs en électronique travaillent de concert pour faire rendre gorge aux huits bits. La plupart d'entre eux, matheux de préférence, viennent de quitter les bancs de l'école. Le temps n'est plus où les jeux étaient directement développés sur le support final trop limité. Chez Ocean, les jeux sont écrits sur un *Einstein* (Tatung) gonflé d'interfaces diverses. L'ingénieur électronicien est devenu un *maestro* de la communication inter-machines. Il est également responsable des différents utilitaires employés pour raccourcir les étapes de programmation tels que l'animation des sprites. Chaque partie du programme : graphismes, musique, texte, effet sonore, sont écrites séparément sur l'*Einstein* pour être ensuite réunies sur la machine. La guerre de la compression commence alors pour faire tenir toutes les données dans les 64 K de mémoire. Deux mois sont parfois nécessaires pour trouver les derniers octets manquants. Un compromis difficile où l'on enlève dix octets à la musique pour les reporter sur l'animation etc.



Ocean, la production de masse de jeux anglais.

Fabriquer

Les cassettes sont fabriquées dans une usine qui duplique aussi les cassettes vidéo, audio et les micro-drives. Le programme est implanté sur un master (copie d'origine) qui imprime en continu des kilomètres de rouleaux magnétiques. Ces rouleaux sont ensuite découpés puis entrés dans les boîtiers plastiques des cassettes. A l'origine, les programmes étaient enregistrés directement sur les cassettes vierges au moyen d'ordinateurs et de magnétophones disposés en série.

Vendre

Ocean/Imagine est spécialisé dans le jeu populaire, les hits éphémères. Devant la masse de nouveautés lancées chaque semaine, la promotion joue un rôle majeur. David Ward nous explique les contraintes d'un marché volatile.

– Quelle est la durée de vie d'un jeu ?

— De plus en plus courte, un à deux mois. La grande distribution est en partie responsable de cette situation. Un jeu reste très peu de temps sur les rayons, vite remplacé par la nouveauté de la semaine. Il faut donc frapper fort dès les premiers jours et lancer au bon moment la campagne de publicité. Le marché du loisir familial de masse s'appuie sur la nouveauté.

– La qualité ne souffre-t-elle pas d'un tel rythme ?

— Non, nous répartissons seulement les risques sur une centaines de jeux. A la différence de sociétés moins solides, nous pouvons nous permettre l'échec.

– Comment expliquez-vous l'absence presque totale de disquettes en Grande-Bretagne ?

— Sinclair a lancé par hasard le marché de la cassette. Il a choisi le magnétophone par économie, tout le monde en possède un. Cela a nourri le marché anglais car énormément de personnes ont pu développer sur ce média bon marché. Les *« Space Invaders »* revenaient à cinq livres, c'est-à-dire l'argent de poche de deux copains par semaine et non le cadeau de Noël. Le plus drôle est que Sinclair avait créé sa machine pour inciter le maximum de personnes à la programmation en Basic. Les jeux ont avalé le *Spectrum*. Après avoir été considéré comme un visionnaire éclairé, Sinclair joue maintenant le rôle du vieux professeur fou.

– L'avenir des jeux ?

— Il dépendra des machines ; les huit bits ont été poussés à bout, les seize bits vont prendre la relève. Mais tant qu'il y aura un parc de machines nous continuerons à développer sur le *C 64*, le *Spectrum* ou l'*Amstrad*. Nous ne devançons pas le marché des *ST* ou *compatibles PC*.

– Et l'exportation ?

— Nous voulons accroître notre part de marché en France, c'est pourquoi nous adaptons nos jeux sur *Thomson*. *Green Beret* sort sur *MO 5* et *TO7/70*.

– Votre prochain hit ?

Top Gun devrait faire un tabac à Noël.

Propos recueillis par Nathalie Meistermann

IPT un an après

Le 25 janvier 1985, Laurent Fabius lance le Plan Informatique pour Tous. Cent vingt mille ordinateurs dans les écoles, un budget de deux milliards de francs. En juin 1986, René Monory dresse un bilan sévère d'IPT en soulignant « l'inexistence d'une véritable pédagogie de l'utilisation de l'outil informatique », d'où une enquête menée par l'Inspection générale et un concours ouvert aux enseignants pour la réalisation de logiciels. Plus concrètement, le gouvernement lance un plan Minitel qui comprend l'installation de 50 000 terminaux dans les salles informatiques et surtout l'élargissement du plan aux 10 000 établissements privés sous contrat avec l'Etat. Difficile de quantifier l'impact d'IPT, les reproches les plus fréquents soulignent le manque de formation des enseignants et la sous-utilisation des machines. En revanche, le plan a rempli sa fonction de démystification de l'outil informatique.

INFOMANIE

AMIGA

AMIGA 512K MC HR	12390
EXTENSION RAM 2M	7900
DIGITALISATEUR SON	2250

JEUX

ADVENTURE CONSTRUCTION SET	379
AEGIS ANIMATOR	1090
AEGIS DRAW	1390
ARCHON	339
7 CITIES OF GOLD	349
ARCTIFOX	339
ARENA	269
BORROWED TIME	249
BRATTACAS	349
COMPUTER BASEBALL	399
DEEPSPACE	279
DELTA PATROL	289
HACKER	239
HACKER 2	399
HALLEY PROJECT	375
IMAGES	990
KING QUEST 2	439
LITTLE COMPUTER PEOPLE	329
MARBLE MADNESS	345
MINDSHADOW	249
ONE ON ONE	345
PAWN	275
ROGUE	375
SHANGAI	375
SKYFOX	335
SUPER HUEY	345
TRILOGY OF APSHAI	389
WINTER GAMES	320

PROGRAMMATION

K SEGA	699
LATTICE C	1190
MCC PASCAL	990

UTILITAIRES

AEGIS IMAGE	690
DELUXE PAINT	890
DELUXE PRINT	890
DELUXE VIDEO	890
INSTANT MUSIC	379
MI AMIGA FILE	990
MUSIC STUDIO	375
VIP	1890

COMMODORE C64-C128

C64 NOUVEAU	2190
C128 D	6290
LECTEUR DISK 1541	1990
LECTEUR DISK 1571	3190
MONITEUR Mc HR C128	1150
MONITEUR COUL	2190
CRAYON OPTIQUE	149
MODEM DIGITELEC	1490
SOURIS 64	790
SOURIS 128	550

UTILITAIRES

DATAMAT	440
FREEZE FRAME	490
PASCAL	350
POWER CARTRIDGE	475
POWER PLAN	630
PRINTSHOP	430
SUPER C	690
SUPERPAINT	450
SWIFT 128	440
TEXTOMAT	440
TURBO PASCAL	690
TURBO TOOLBOX	690
TURBO TUTOR	380

THOMSON

MO6	2690
TO8+Moniteur+Lectur Disk	5990
TO9+	7490
QDD	850
LECTEUR DISK 640K TO8	1990
MONITEUR MC	1250
MONITEUR COUL HR	2490
SOURIS	350
CRAYON OPTIQUE	120

JEUX

1815	135	
5e AXE	149	249
AFFAIRE VERA CRUZ	149	249
AIGLE D'OR	149	249
ANDROID	159	
BEACH HEAD	159	
BILLARD	99	
CARTE CIEL+S TENNIS		245
COLISEUM	139	239
CRYSTANN	179	
DIEUX DU STADE II	159	210
DIEUX DU STADE TO9	159	210
DOSSIER BOERHAAVE	149	249
ELIMINATOR	99	
FBI	189	
FLIPPER	139	
FOOTBALL	219	
FOX	149	
GESTE D'ARTILLAC	239	299
INVASION	149	
KARATE	179	229
L'EVADE DE TAPIOCATRA	139	
L'HERITAGE II	139	249
LA MINE AUX DIAMANTS	149	
LAS VEGAS	199	
LORRAN	129	
MANDRAGORE	199	299
MEURTRE A GRAND VITES	149	249
MEURTRE ATLANTIQUE	199	299
MISSION DELTA	159	
MONOPOLY	169	
No 10+BEACH HEAD	129	229
NUIT TEMPLIERS	139	
OMEGA PLANETE INVISIB	199	299
POLITIK POKER	99	
PULSAR II	109	209
REVERSE	99	
RODEO	199	299
SAPHIR	149	
SAPIENS	189	289
SCARFINGERS	229	
SORCERY	149	209
SORTILEGES	169	239
SUPER ANDROIDES	179	239
SUPER TENNIS	169	
TEMPLE DE QUAUHTLI	189	279
THEME ASTRAL		339
TOUTANKHAMON	139	239
TYRANN	145	
VAMPIRE	169	239
VOL SOLO	179	249
WAY OF THE TIGER	149	
1942	95	139
ACE	99	139
ACROJET	95	145
ALIENS 2	99	149
ALLEYKAT	89	129
ANTIRIAD	99	129
ARCHON 2	109	
ASTERIX	89	159
BARD'S TALE		299
BASKETBALL	99	
BATMAN	89	
BIGGLES	89	139
BOMBJACK 2	89	139
BOULDERDASH 3	109	139
CAPTAIN KELLY	99	
CAULDRON 2	89	129
COBRA	99	139
COMMANDO 86	89	129
CRYSTAL CASTLE	99	139
CYBERIUM	95	
DAN DARE	99	139
DEACTIVATORS	99	149
DECISION IN THE DESERT	95	145
DESERT FOX	89	139
DRAGONS LAIR'S	99	129
ELITE	129	179
FLIGHT SIMULATOR 2		549
GALVAN	89	129
GAME MAKER	155	179
GAUNTLET	115	169
GHOST AND GOBLINS	89	139
GOLF CONSTRUCTION SET	149	165
GOONIES	89	135
GRAND PRIX 500	139	159
GREAT ESCAPE	95	139
GREEN BERET	89	129
HACKER 2	99	145
HARRIER STRIKE FORCE	99	139
HIGHLANDER	89	
HOLE IN ONE	145	
HOT WHEELS	99	145
HUMAN TORCHE	89	139
IKARI WARRIORS	99	139
IMPOSSIBLE MISSION	99	139
INFILTRATOR	99	145
JEUX SANS FRONTIERES	89	139
KENNEDY APPROACH	99	139
KNIGHT GAMES	95	145
KNIGHT RAIDER	95	
KONAMIS GOLF	99	
LEADER BOARD	95	145
MAG MAX	89	129
MASTER OF UNIVERSE	99	145
MIAMI VICE	89	129
MISSION ELEVATOR	99	149
MONOPOLY	169	
MOVIE MAKER		169
MOVIE MONSTER	99	145
NEXUS	95	139
PAPERBOY	95	145
PARALLAX	89	129
PAWN		189
PHALSBERG	99	145
PING PONG	89	129
PITSTOP 2	89	139
PSI 5 TC	89	135
PUB GAMES	99	145
RAMBO	89	129
RETURN OF EXPLODING FIST 2	99	139
REVOLUTION	99	149
REVS	115	145
ROOM 10	89	115
SANXION	99	139
SHOGUN	99	135
SILENT SERVICE	99	139
SKYFOX	115	139
SOLD A MILLION 2	99	125
SOLD A MILLION 3		145
SOLDIER ONE	99	149
SOLO FLIGH 2	99	145
SPINDIZZY	99	139
SPY VS SPY 2	99	129
STREET HAWK	99	139
SUMMER GAMES 2	89	139
SUPER CYCLE	95	149
TAU CETI	99	139
THAI BOXING	95	129
TUBULAR BELLS	95	
ULTIMA 4	129	179
VIETNAM	99	149
WAR	99	149
WAY OF THE TIGER	99	139
WINTER GAMES	99	139
YE AR KUNG FU 2	95	129
ZORRO	89	139

UTILITAIRES

ANGLAIS ASSIMIL	445	
ASSIMIL ALLEMAND	445	
CAO	490	
CARACTOR 2	490	
COLORCALC	890	
COLORPAINT	549	
COURS DE SOLFEGE	299	
DEBUG	249	
ESPAGNOL 1 ASSIMIL	249	
ESPAGNOL 2 ASS	249	
FORTH	399	499
LORITEL	599	
MINICALC	299	
MULTICALC	450	
PACK GESTION		990
PASCAL BASE		339
PLANNING		599
POLYPHONIA		599
PROLOG		
SUPER BUSINESS	850	

BON DE COMMANDE A RETOURNER A ; **INFOMANIE 3, rue Perrault 75001 PARIS**

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Tél _____

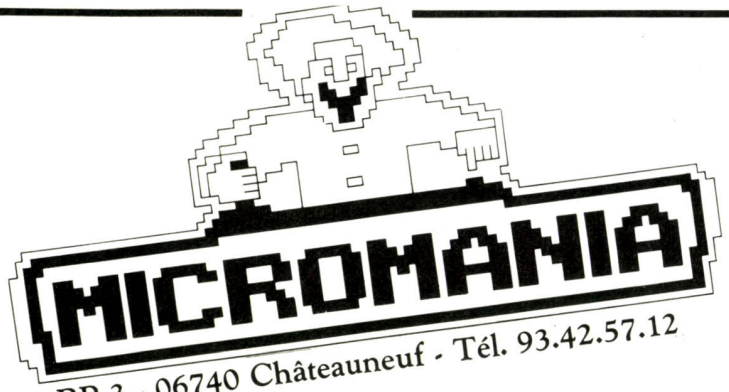
Machine _____

Règlement : ☐ Chèque ☐ Mandat lettre ☐ paiement à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement

Pour toutes commandes inférieures à 250 F, particpation de 20 F au port

Désignation/Quantité/Prix _____

Total _____



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

COMMODORE 64 INCROYABLE !

ENSEMBLE LES LAUREATS NF
+ SILENT SERVICE
+ CAULDRON 2
+ GREEN BERET
175 F

ALBUM MELBOURNE NF
+ THE WAY OF EXPL FIST
+ ROCK N WRESTLE
+ RED HAWK
+ STARION
115/145 F

ZZAP SIZZLER NF
+ Z
+ MONTY ON THE RUN
+ BOUNDER
+ STARQUAKE
95 F

KONAMIS GREATEST HITS NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU
115/145 F

THEY SOLD A MILLION 3 NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO
+ FIGHTER PILOT
115/145 F

BRODERBUND BLASTERS NF
+ KARATEKA
+ STEALTH
+ CHOPLIFTER
+ SPELLUNKER
99 F

ARCADE ACTION NF
+ SPY HUNTER
+ ZAXXON
+ BUCK ROGERS
+ TAPPER
99 F

PLATFORM PERFECTION NF
+ ZORRO
+ BRUCE LEE
+ BOUNTY BOB ST BACK
+ GHOSTCHASER
99 F

SHOOT THEM UP NF
+ SUPER ZAXXON
+ DROPZONE
+ BLUE MAX 2001
+ FORT APOCALYPSE
99 F

ARCADE CLASICS NF
+ POLE POSITION
+ PAC MAN
+ DIG DUG
+ MR DO
95 F

THEY SOLD A MILLION 2 NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (tennis)
+ KNIGHT LORE
+ MATCH DAY (foot)
95/125 F

THEY SOLD A MILLION 1 NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ THE STAFF OF KARNATH
+ JET SET WILLY
95/125 F

ARCADE HALL OF FAME NF
+ SPY HUNTER
+ TAPPER
+ UP N DOWN
+ BLUE MAX
+ AZTEC CHALLENGE
75/125 F

COMMODORE 64 INCROYABLE!

Nouvelle série Americana
Des jeux supers à micro-prix

OLLIES FOLLIES NF	35 F
SLAMBALL NF	35 F
SCOOTER NF	35 F
SHAMUS NF	35 F
NEW YORK CITY NF	35 F
SCROLLS OF ABADON NF	35 F
NEUTRAL ZONE NF	35 F
BREAKDANCE NF	35 F
SENTINEL NF	35 F
GO FOR GOLD NF	35 F

NOUVEAUTES!

	C/D
ACE OF AGES NF	95/145 F
ALLEYKAT NF	89/129 F
ASSAULT MACHINE NF	89/129 F
AVENGER NF	95/145 F
BATAILLON Commander NF	95/145 F
BOMBJACK 2 NF	89/129 F
Champion Ship wrestling NF	95/145 F
COBRA NF	89/129 F
COMMANDO "86" NF	89/129 F
CYBERUN NF	95 F
DESTROYER NF	95/145 F
DOUBLE TAKE NF	89/129 F
FIRE LORD NF	89/129 F
FIST 2 NF	95/129 F
FUTURE KNIGHT NF	95/145 F
GALVAN NF	89 129 F
GAUNTLET NF	95/145 F
HUMAN TORCH NF	89/139 F
IKARI WARRIORS NF	89/129 F
KAYLETH NF	95/145 F
KNUCKLE BUSTERS NF	95/125 F
KONAMIS GOLF NF	89/129 F
KWAH (RED HAWK 2) NF	95 F
LEGEND OF KAGE NF	95/145 F
YE AR KUNG FU II NF	89/129 F
JEUX sans FRONTIERES NF	89/129 F
MAG MAX NF	89/129 F
MASTER OF UNIVERSE NF	95/145 F
MONOPOLY NF	175 F
MOVIE MONSTER NF	95/145 F
MUTANTS NF	89/129 F
PAPER BOY NF	95/145 F
SANXION NF	95/145 F
SCOOBY DOO NF	89/129 F
SENTINEL NF	95 F
STREET HAWK NF	89/129 F
SHORT CIRCUIT NF	89/129 F
SPACE HARRIER NF	89/129 F
SUPER HUEY 2 NF	95/145 F
TARZAN NF	89/129 F
TEMPLE OF TERROR NF	95/145 F
TERRA CRESTA NF	89/129 F
THE GREAT ESCAPE NF	89/129 F
TOP GUN NF	89/129 F
UCHI MATA JUDO NF	95/129 F
WORLD GAMES NF	95/145 F
XEVIOUS NF	95/145 F

HIT PARADE

ACROJET NF	95/145 F
AMERICA CUP NF	95/145 F
ANTIRIAD NF	89/129 F
Beyond Forbidden Forest NF	95/145 F
BIGGLES NF	95 F
BREAKTHRU NF	95/145 F
CAULDRON NF	79 F
CAULDRON 2 NF	89/129 F
COMMANDO NF	85/135 F
CRYSTAL CASTLE NF	95/145 F
DESERT FOX NF	89/139 F
GHOST N GOBBELINS NF	95/145 F
GREEN BERET NF	89/129 F
HIGHLANDER NF	89/129 F
1942 NF	95/145 F
INFILTRATOR NF	95/145 F
INTL KARATE NF	69 F
KENNEDY APPROACH NF	89/139 F
KNIGHT GAMES NF	95/145 F
LEADER BOARD NF	95/145 F
MIAMI VICE NF	89 F/129 F
NEXUS NF	95/145 F
PARALLAX NF	89/129 F
PING PONG NF	89/125 F
QUESTRON	ND/145 F
RAMBO NF	85/139 F
REBEL PLANET NF	89/139 F
REVS NF	95 F
SCRABBLE NF	185 F
SILENT SERVICE NF	95/145 F
SKYFOX NF	95/125 F
SOLO FLIGHT 2 NF	95/145 F
SORCERY NF	95 F
STRIKE force harrier NF	95/145 F
SUMMER GAMES II NF	89/139 F
SUPERCYCLE NF	95/145 F
Superstar PING PONG NF	95/145 F
THE GOONIES NF	89/139 F
THE WAY of exp fist NF	85/125 F
TRAILBLAZER NF	95/145 F
V!! NF	89 F
WINTER GAMES NF	89/139 F

"SOLDES" C/D DEMENT! 35 F/49 F

ASYLUM NF
BEACH HEAD 2 NF
BLACK WHICHE NF
BLUE MAX 2001 NF
BOUNTY BOB str, back NF
BRIAN JACK
BRUCE LEE NF
BUCK ROGERS
BUD BLITZ NF
DRAGON SKULL NF
ENTOMBED NF
FIGHT NIGHT NF
FORT APOCALYPSE NF
KUNG FU MASTER NC
GHOSTCHASER NF
GROGS REVENCE NF
HARDBALL NF
IMHOTEP
PACMAN NF
POLE POSITION NF
SPACE DOUBTS
SUPERMAN NF
SUPER ZAXXON NF
TIGERS IN THE SNOW
TIME TUNNEL NF
ZAXXON
LEGEND of AMAZONE WOMEN NF
OUTLAWS

1 AN DE GARANTIE TOTALE

+DE 75000 JEUX EN STOCK

ALTERNATIVE realty	ND/145 F
BACK to the future NF	95 F
BALL BLAZER NF	75 F
BATAILLE d'Angleterre NF	119 F
BATAILLE pour Midway NF	119 F
COLOSSUS chess IV NF	120 F
CRUSADE IN EUROPE	95/145 F
DECISION in the DESERT	95/145 F
DROP ZONE NF	95 F
ELECTROGLIDE NF	89/129 F
FIGHTER PILOT NF	95 F
FIGHTING WARRIOR NF	85 F
FRANKIES goes to HWD NF	89 F
FRIDAY THE 13 NF	89 F
GHOSTBUSTER NF	95 F
GHOSTCHASER NF	75 F
GREAT ROAD RACE NF	95 F
HACKER NF	95 F
HYPERSPORT	89 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	85/139 F
INT SOCCER	145 F
KNIGHT of the DESERT	89/139 F
LAW OF THE WEST NF	95/145 F
LITTLE COMPUTER NF	95 F
MASTER of the LAMPS NF	95 F
MERCENARY NF	89 F
MIG ALLEY ACE NF	89/149 F
MIKIE NF	89 F
MUSIC STUDIO NF	99/149 F
QUESTRON NF	ND/145 F
PENTOGRAM NF	85 F
PHALSBERG NF	179 F
PHANTAISIE NF	145 F
PITSTOP 2 NF	89/139 F
RAID OVER MOSCOW NF	89/139 F
RED HAWK NF	89 F
RESCUE on Fractalus NF	95/145 F
ROCKY horror show NF	89 F
THAI BOXING NF	89/129 F
SCALEXTRIC NF	115 F
SHADOW FIRE NF	95 F
SPY VS SPY NF	95/125 F
SPY VS SPY II NF	95/125 F
STRIP POKER NF	89 F
THEATRE EUROPE NF	110 F
ULTIMA III	199 F
ULTIMA 4	ND/145 F
URIDIUM	95 F
WARRIORS OF RAS	95/145 F
WORLD CUP 86 NF	95/145 F
ZORRO NF	89/139 F

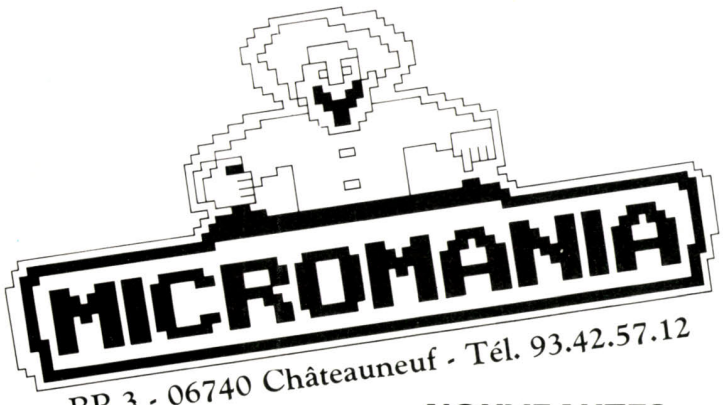
MSX

ALIEN 8 NF	89 F
ACROJET NF	95 F
AIGLE D'OR NF	169 F
BEACH HEAD NF	95 F
BOUNDER NF	89 F
CYBERUN NF	95 F
DAMBUSTERS NF	95 F
DECATHLON NF	89 F
FLIGHT 737 NF	49 F
GAUNTLET NF	95 F
GUNFRIGHT NF	89 F
HERITAGE NF	165 F
HYPER VIPER NF	49 F
KNIGHT LORE NF	89 F
NIGHT SHADE NF	89 F
TARZAN NF	89 F
THAI BOXING NF	89 F
THE WAY OF THE TIGER NF	89 F
TRAILBLAZER NF	95 F
JACK THE NIPPER NF	89 F
WALKYR NF	89 F
WINTER GAMES NF	95 F

ALBUM ULTIMATE NF
+ ALIEN 8
+ GUNFRIGHT
+ KNIGHT LORE
+ NIGHTSHADE
119 F

Les MICROMANES câblés savent tout !
Soyez branché micro 24 h/24 h
Tapez **FUNI** puis **MIC** par le 3615

GB: les programmes proposés dans cette liste étant principalement d'importation directe d'Angleterre, les notices d'instructions sont en anglais, "NF" à côté d'un titre indique qu'une notice en français est disponible.



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

SPECTRUM INCROYABLE !

ENSEMBLE LES LAUREATS NF
+ SILENT SERVICE
+ CAULDRON 2 **175 F**
+ GREEN BERET

KONAMIS GREATEST HITS NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG **95 F**
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

THEY SOLD A MILLION 3 NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER **95 F**
+ RAMBO
+ FIGHTER PILOT

ARCADE ACTION NF
+ SPY HUNTER
+ ZAXXON **95 F**
+ BUCK ROGERS
+ TAPPER

SPECTRUM STINGERS NF
+ BRUCE LEE
+ ZORRO **95 F**
+ CYBERUN
+ POLE POSITION

THEY SOLD A MILLION 2 NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (tennis)
+ KNIGHT LORE **95 F**
+ MATCH DAY (foot)

THEY SOLD A MILLION 1 NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON **95 F**
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

ARCADE HALL OF FAME NF
+ RAID OVER MOSCOW
+ BLUE MAX
+ FLAK **95 F**
+ HUNCHBACK II
+ ROCCO

GB: les programmes proposés dans cette liste étant principalement d'importation directe d'Angleterre, les notices d'instructions sont en anglais, "NF" à côté d'un titre indique qu'une notice en français est disponible.

NOUVEAUTES

ACROJET NF	95 F
AVENGER NF	95 F
CRYSTAL CASTLE NF	95 F
CYBERUN NF	89 F
COBRA NF	79 F
DONKEY KONG NF	89 F
DOUBLE TAKE NF	79 F
FUTURE KNIGHT NF	95 F
GALVAN NF	79 F
GAUNTLET NF	95 F
GHOST N GOBELINS NF	79 F
HUMAN TORCH NF	89 F
JEUX SANS FRONTIERES NF	79 F
KAYLETH NF	89 F
KNIGHT RIDER NF	89 F
KONAMI'S GOLF NF	79 F
KONAMI'S TENNIS NF	79 F
LEADER BOARD NF	95 F
LEGEND OF KAGE NF	89 F
MAGMAX NF	79 F
MASTERS OF UNIVERS NF	89 F
PARALLAX NF	79 F
PSI 5 TRADING COMPANY	89 F
REBEL PLANET NF	89 F
SILENT SERVICE NF	95 F
SHORT CIRCUIT NF	89 F
STREET HAWK NF	79 F
SUPERCYCLE NF	89 F
TEMPLE OF TERROR NF	89 F
TERRA CRESTA NF	79 F
THAI BOXING NF	89 F
THE GOONIES NF	89 F
THE GREAT ESCAPE NF	79 F
TOP GUN NF	79 F
WORLD GAMES NF	85 F
XEVIOUS NF	89 F
YE AR KUNG FU 2 NF	79 F

HIT PARADE

ANTIRIAD NF	75 F
BATMAN NF	75 F
BEACH HEAD 2 NF	85 F
BIGGLES NF	95 F
BOMBJACK NF	85 F
BREAKTHRU NF	89 F
CAULDRON 2 NF	89 F
COMMANDO NF	75 F
DESERT FOX NF	95 F
1942 NF	79 F
HIGHLANDER NF	79 F
INFILTRATOR NF	95 F
KUNG FU MASTER NF	89 F
MIAMI VICE NF	79 F
MOVIE NF	89 F
PAPER BOY NF	79 F
PING PONG KONAMI NF	89 F
POLE POSITION NF	85 F
REVOLUTION NF	85 F
RAMBO NF	85 F
SCRABBLE NF	185 F
SKYFOX NF	79 F
THE DAMBUSTER NF	89 F
THE WAY OF EXPL, FIST NF	89 F
THE WAY OF THE TIGERS NF	89 F
TRAILBLAZER NF	79 F
V!!! NF	85 F
WINTER GAMES NF	89 F
WORLD CUP 86 NF	89 F
ZORRO NF	85 F

ATARI 600/800/XL/130

SMASH HIT VOL 6 NF
+ ELECTRAGLIDE
+ FORT APOCALYPSE **95 F**
+ TIME FLIP
+ DRELBS

ARCADE CLASSICS NF
+ POLE POSITION
+ PAC MAN **95 F**
+ DIG DUG
+ MR DO

SMASH HIT VOL 5 NF
+ ELECTRA GLIDE
+ MEDIATOR **95/145 F**
+ CHOP SUEY
+ QUASIMODO

SHOOT THEM UP NF
+ SUPER ZAXXON
+ DROP ZONE **109 F**
+ BLUE MAX 2001
+ FORT APOCALYPSE

ATARI ACES NF
+ ZORRO
+ UP N DOWN **109 F**
+ SPY HUNTER
+ TAPPER

PLATFORM PERFECTION NF
+ ZORRO
+ BRUCE LEE **109 F**
+ BOUNTY BOB
+ GHOSTCHASER

Americana

OLLIES FOLLIES NF	35 F
SHAMUS NF	35 F
NEW YORK CITY NF	35 F
SCOOTER NF	35 F

NOUVEAUTES! CD

Bataillon Commander NF	95/145 F
BEACH HEAD 2 NF	ND/145 F
CRUSADE IN EUROPE	95/145 F
DECISION in the DESERT	95/145 F
GAUNTLET NF	95/145 F
FIGHT NIGHT NF	95/145 F
FIGHTER PILOT NF	95/125 F
GEMSTONE Warrior NF	ND/145 F
JUMPJET NF	95/125 F
LEADERBOARD NF	95/145 F
MASTERS OF UNIVERS NF	95/145 F
MEDIATOR NF	95/125 F
QUESTRON	ND/145 F
SMASH HIT VOL 4 NF	95 F
SOLOFLIGHT 2 NF	95/145 F
SUPER HUEY NF	95/145 F
THE EIDOLON	ND/145 F
TRAILBLAZER	95/145
ULTIMA 4	ND/145 F
VIETNAM	ND/145 F

HIT PARADE

AIRWOLF NF	89 F
ALTERNATIVE realty NF	ND/145 F
BALL BLAZER NF	95/145 F
ELECTROGLIDE NF	95/135 F
GREAT US road race NF	99/145 F
HARDBALL NF	95/145 F
HUMAN TORCH NF	ND/145 F
KENNEDY Approach NF	145/145 F
KNIGHT of the desert NF	145 F
MERCENARY 2ND city NF	85/125 F
RAID OVER MOSCOW NF	95/145 F
REBEL PLANET NF	ND/145 F
RESCUE on Fractalus NF	95/145 F
SILENT SERVICE NF	95/145 F
SPY VS SPY II NF	95/145 F
THE GOONIES NF	95/145 F
ASYLUM NF	95/145 F
BEACH HEAD NF	ND/145 F
GHOSTBUSTER NF	149 F
HACKER NF	95/145 F
MERCENARY NF	95/135 F
SPITFIRE ACE NF	95 F
SPY'S DEMISE	99/145 F
STRIP POKER NF	95 F
TIGERS IN THE SNOW	ND/145 F
WARRIORS OR RAS	95/145 F

SOLDES! 35/49 F

BLUE MAX 2001 NF
BOUNTY BOB STRIKE BACK NF
MR DO NF
TAPPER NF

THOMSON

ALBUM FIL

NUMERO 10
SCRABBLE **195 F**
LA PLANETE INCONNUE

ALBUM THOMSON NF

+ GREEN BERET
+ MONOPOLY **245 F**
+ SUPER TENNIS
+ RUNWAY

NOUVEAUTES

AVENGER	175 F
BOXING	145 F
DIEUX DU STADE 2	179 F
DOSSIER BOERHAAVE	149 F
GREEN BERET	149 F
GRAND PRIX 500 CC	169 F
HACKER	145 F
HERITAGE II	145 F
LA MINE AUX DIAMANTS	149 F
L'EVADE de Topiocatraz	139 F
LE TEMPLE DE QUAUHTLI	165 F
LES PASSAGERS DU VENT	289 F
MEURTRE SUR Atlantique	195 F
MGT	129 F
MONOPOLY	175 F
REFLEX	139 F
SAPIENS	165 F
SAPHIR	149 F
SORCERY	149 F
SPINDIZZY	145 F
SUPER TENNIS	190 F
SUPER TEST Decathlon	149 F
THE WAY OF THE TIGER	149 F
TNT	149 F
VAMPIRE	169 F
NUMERO 10 (Platini)	129 F
BEACH HEAD	145 F
FOX	149 F
MEURTRE A GRANDE VTS	149 F
INVASION	159 F
DIEUX DU STADE	159 F
AIGLE D'OR	139 F
ANDROIDE	179 F
FBI	195 F
EMPIRE	115 F
MANDRAGORE	195 F
SCRABBLE	175 F
KARATE	175 F
CINQUIEME AXE	125 F
LA GESTE d'Artillac	245 F
OMEGA Planète invisible	195 F
LAS VEGAS	195 F
SORTILEGE	169 F
AFFAIRE VERA CRUZ	149 F
VOL SOLO (solo flight)	185 F

Les MICROMANES câblés savent tout !
Soyez branché micro 24 h/24 h
Tapez **FUNI** puis **MIC**
par le 3615

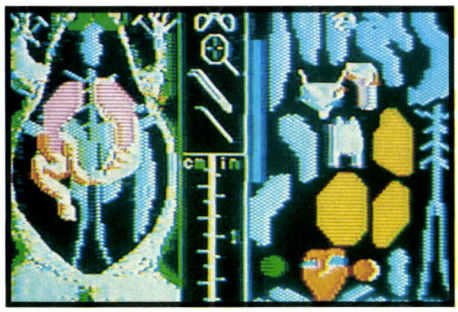
BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE

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

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



La maison de poupée et la dissection non violente...



...IPS n'aime pas les « boum-boum-tactac »

Le Bruce Springsteen de la micro new-yorkaise

Les programmeurs d'IPS sont les guérilleros du software en lutte contre la médiocrité. A leur tête, Guy Nouri, un artiste, électricien, qui, de la Californie à New York a marqué l'histoire de la micro.

Chemise à la John Wayne, mèche rebelle, Guy Nouri se réclame des pionniers américains à la recherche de nouveaux horizons informatiques. « *Nous sommes les guérilleros du software, continuellement en guerre contre la médiocrité ambiante.* » A son palmarès : *Movie Maker*, le seul logiciel du marché familial qui avoue sans honte ses trois années d'existence. D'abord distribué par Spinnaker, le programme a été repris par Electronic Arts. Militant également, ce programme de dissection de grenouille qui charmera les disciples de la SPA. Citons encore les logiciels de chorégraphie ou d'aérobic.
Et surtout : les softs *Public Domain* distribués gratuitement, le client paye en fonction de son degré de satisfaction. Ecoutons Guy Nouri, P.D.G. de IPS, Interactive Picture Systems.



Guy Nouri, un des pionniers de la micro made in USA. Proche des gourous californiens, il s'éloigne du mercantilisme ambiant. La preuve ? Les softs Public Domain vendus au prix de la disquette.

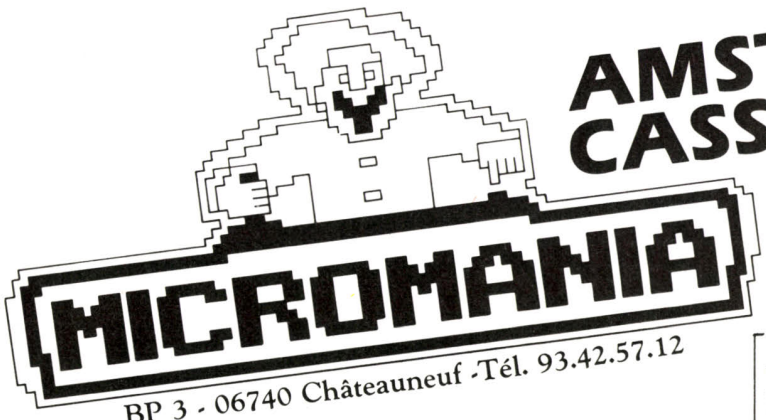
— ***Comment est né IPS ?***
— De ma rencontre avec Eric Podietz.
Un musée pour enfants, le Capital Children's Museum nous avait commandé un logiciel de création graphique. Nous avons travaillé pendant quatre mois, dix-huit heures par jour, sept jours par semaine. Le résultat a été *Paint*.
— ***Quelle était votre formation au départ ?***
— J'ai fait des études d'art à Princeton en Californie. Puis j'ai vécu, mal, de la peinture abstraite pendant quatre ans. Pour manger, je suis devenu électricien tout en continuant à peindre. Cela m'a tout naturellement mené à l'image informatique. J'ai retrouvé l'esprit des années soixante, qui avait déserté la communauté artistique, dans la micro-informatique. Le milieu était stimulant, on assistait alors à un bouillonnement de créativité. La micro-informatique était le point de rencontre des artistes, chercheurs et ex-hippies. Avant de fonder IPS en 1980, j'ai participé à la création d'un magazine d'images de synthèse : « Computer Picture ». Mais nous étions trop en avance sur le marché à l'époque.
— ***En quoi* Movie Maker *était-il un programme révolutionnaire ?***
— Sur des ordinateurs de 48 Ko, l'utilisateur pouvait réaliser des animations à cette époque inimaginables sur *mainframe* (grosse configuration). Nous avons compressé au maximum le programme et divisé le processus en cinq opérations qui se chargent les unes après les autres. De plus, nous avons développé un système propre, le « cel » animation, qui restera secret. La présentation du programme, entièrement visuel, était également révolutionnaire. Nous avons été les premiers à introduire les menus déroulants attribués à *Macintosh*. En fait, tout ce qui se fait maintenant en micro existait dès 1974 dans les laboratoires de Rank Xerox. Ils possèdent le meilleur groupe de chercheurs du monde.
— ***Que pensez-vous du marché de la micro ?***
— Il se porte bien. Après le décollage, nous avons trouvé une vitesse de croisière. Tous nos produits sur *IBM* et *Apple* ont devancé le marché, ils marchent maintenant. Les Etats-Unis sont trop gourmands, si l'explosion n'est pas permanente tout le monde est déçu.
— ***Avec qui travaillez-vous ?***
— Nous faisons toujours appel aux professionnels concernés. Pour notre logiciel *Danse* nous avons étudié le problème pendant plus d'un an avec les danseurs de Merce Cuningham. Cela a abouti à une chorégraphie très moderne. L'animation finale met en scène cinq danseurs, vingt mouvements différents sur une musique « swinguante ».
— ***Quels sont vos projets ?***
— Actuellement, nous commercialisons une palette d'animation en temps réel destinée au marché de la vidéo, de la télévision. Le système est très facile à utiliser, très flexible : rotation, distorsion, duplication, zoom, manipulation image par image, dix vitesses d'enchaînement... (La démonstration est impressionnante).
En micro-informatique nous continuerons à faire des outils pour repousser les limites du processus créatif. L'*Amiga* est une machine fantastique sur laquelle nous développerons certainement. Notre slogan : toujours plus de liberté, d'expression personnelle et toujours moins de technique. Les enfants qui sont nés avec l'informatique penseront autrement : tout un champ créatif s'offre à eux. Nous sommes pour l'échange. Les gens nous envoient des animations, des graphismes. Nous distribuons gratuitement « Blam » sur *Commodore 64*, une disquette musicale amenée à devenir interactive. Chez IPS, la micro-informatique est toute une philosophie. Sur chaque jaquette figure la profession de foi de la société : « Nous sommes une association d'artistes électroniciens qui partageons un idéal commun. Nous voulons explorer à fond les potentialités de l'informatique familiale. Avec un peu d'enthousiasme et d'imagination, tout est possible. Si vous désirez notre catalogue de produits gratuits, envoyez une enveloppe timbrée à Electronics Arts, 2755 Campus Drive, San Matéo, CA 94403. »

Apple II

Pour tous les passionnés d'astrologie, de numérologie, de biorythmes, voici un programme en Basic et de leçons, découvrez comment faire un thème astral en astrologie chinoise et occidentale, comment faire également un thème en numérologie (autre forme de calcul de thème astrologique). Effectuez vos calculs de biorythme afin de savoir à quel moment vous serez au meilleur de votre forme.
Ouvrage écrit par Pierrick Bourgault, 140 pages, 98 F aux Éditions Sybex.



La cuvée informatique de Didot Bottin est enfin parue. Entreprises, logiciels, services, presses, salons : tout y est. Tout, sauf le jeu, sous-représenté. Bottin Informatique 1987, 80 francs.



BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

DERNIERE MINUTE ENCORE PLUS INCROYABLE!

ENSEMBLE LES LAUREATS NF
+ SILENT SERVICE
+ CAULDRON 2
+ GREEN BERET
175 F

MELBOURNE NF
+ EXPLODING FIST
+ ROCK N WRESTLE
+ STATION
115 F

KONAMIS GREATEST HITS NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU
115 F

THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO
+ FIGHTER PILOT
115 F

AMSTRAD-GOLD HITS NF
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
+ RAID
+ ALIEN 8
99 F

AMTICS ACCOLADE NF
+ STARQUAKE
+ SWEEVO'S WORLD
+ BOUNDER
+ MONTY ON THE RUN
115 F

ALBUM FIL NF
+ THE WAY OF THE TIGER
+ V!... VISITEURS
+ GUNFRIGHT
139 F

AMSTRAD ACADEMY NF
+ ZORRO
+ BRUCE LEE
+ DAMBUSTERS
+ BOUNTY BOB STR BACK
99 F

ALBUM ULTIMATE NF
+ SABRE WULF
+ ALIEN 8
+ NIGHTSHADE
85 F

THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE
+ MATCH DAY (Foot)
99 F

THEY SOLD A MILLION N°1 NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY
90 F

5 F de réduction supplémentaire sur chaque logiciel à valoir sur la carte de fidélité pour tout achat par correspondance.

NOUVEAUTES!

ACROJET NF	89 F
ALIENS NF	95 F
ASPHALT NF	115 F
AVENGER NF	95 F
Aventures JACK BURTON NF	95 F
BALL BLAZER NF	95 F
BOMBJACK 2 NF	89 F
CITY SLIKER NF	89 F
COBRA NF	85 F
COMMANDO 86 NF	85 F
CRYSTAL CASTLE NF	95 F
CYBERRUN NF	95 F
DEEP STRIKE NF	89 F
DONKEY KONG NF	89 F
1942 NF	89 F
ELECTRAGLIDER NF	89 F
FIST 2 NF	95 F
FUTURE KNIGHT NF	95 F
GAUNTLET NF	95 F
GRAND PRIX NF	139 F
HERITAGE II NF	145 F
HIGHLANDER NF	85 F
IKARI WARRIOR NF	85 F
KAYLETH NF	89 F
KONAMI'S GOLF NF	89 F
LEADERBOARD (GOLF) NF	89 F
LIGHT FORCE NF	89 F
MARACAIBO NF	125 F
MAG MAX NF	89 F
MERCENARY 2ND CITY NF	89 F
MGT NF	129 F
PAPER BOY NF	89 F
PSI15 TRADING CPY NF	95 F
QUESTPROBE NF	95 F
REBEL PLANET NF	89 F
RODEO NF	149 F
SCALEXTRIC NF	119 F
SCOOBY DOO NF	89 F
SHORT CIRCUIT NF	89 F
SPACE HARRIER NF	89 F
SUPER CYCLE NF	89 F
TARZAN NF	89 F
TEMPLE OF TERROR NF	95 F
TEMPLIERS NF	169 F
TERRA CRESTA NF	85 F
THAI BOXING NF	85 F
THANATOS NF	89 F
THE GOONIES NF	99 F
THE GREAT ESCAPE NF	89 F
TOBROUCK NF	119 F
TOP GUN NF	85 F
UCHI MATA JUDO NF	89 F
VIETNAM NF	95 F
WORLD GAMES NF	95 F
YE AR KUNG FU II NF	89 F

"SOLDES 35 F"

ALIEN 8 NF
BOUTY BOB NF
BRUCE LEE NF
KNIGHT LORE NF
NIGHT SHADE NF
RAID NF

HIT PARADE

AMERICA'S CUP NF	89 F
ANTIRIAD NF	79 F
BACTRON NF	125 F
BAT MAN NF	85 F
BILLY LA BANLIEUE NF	125 F
3D GRAND PRIX NF	89 F
BIGGLES NF	95 F
BREAKTHRU NF	89 F
CAULDRON 2 NF	79 F
COMMANDO NF	85 F
CRAFTON ET XUNK NF	110 F
DESERT FOX NF	89 F
GALVAN NF	85 F
GHOST N GOBBELINS NF	85 F
GREEN BERET NF	85 F
GUNFRIGHT NF	89 F
HUMAN TORCH NF	95 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	89 F
INFILTRATOR NF	95 F
INTERNATL KARATE NF	95 F
JACK THE NIPPER NF	85 F
JEUX SANS FRONTIERES NF	89 F
KNIGHT GAMES NF	85 F
KNIGHT RIDER NF	85 F
MIAMI VICE NF	85 F
MONOPOLY FR	175 F
NEXUS NF	95 F
REVOLUTION NF	89 F
ROBBOT NF	119 F
SAPIENS NF	125 F
SCRABBLE FR NF	175 F
SILENT SERVICE NF	89 F
STREET HAWK NF	85 F
STRIKE FORCE HARRIER NF	95 F
TENSION NF	119 F
TRAILBLAZER NF	89 F
TOMAHAWK NF	95 F
WINTER GAMES NF	95 F
XEVIOUS NF	89 F

AFFAIRE SYDNEY NF	145 F
BACK TO THE FUTURE NF	95 F
BATAILLE d'Angleterre NF	110 F
BATAILLE pour Midway NF	110 F
BOMB JACK NF	89 F
BOUNDER NF	85 F
CAULDRON NF	79 F
COLOSSUS CHESS 4 NF	119 F
CONTAMINATION NF	110 F
DOSSIER BOERHAAVE NF	145 F
DRAGONS LAIR NF	89 F
EDEN BLUES NF	110 F
EVE SPY NF	35 F
FIGHTING WARRIOR NF	85 F
FORBIDDEN PLANET	79 F
FRANCK BRUNO BOXING NF	95 F
FRIDAY THE 13TH NF	89 F
GESTE D'ARTILLAC NF	245 F
HACKER NF	95 F
HOLD UP NF	105 F
HYPERSPORT NF	89 F
KUNG FU MASTER NF	89 F
L'HERITAGE NF	169 F
MACADAM BUMPER NF	120 F
MANDRAGORE NF	195 F
MASTER OF THE LAMPS NF	95 F
MISSION DELTA NF	105 F
MISSION ELEVATOR NF	89 F
MONTY ON THE RUN NF	89 F
MOVIE NF	89 F
OMEGA planète invisible NF	249 F
PACIFIC NF	110 F
PING PONG NF	79 F
RALLY II NF	95 F
RAMBO NF	79 F
RED HAWK NF	89 F
RESCUE ON FRACTALUS NF	95 F
ROCK'N WRESTLE NF	85 F
ROCKY HORROR SHOW NF	89 F
SABOTEUR NF	89 F
SKYFOX NF	95 F
SORCERY NF	89 F
SPINDIZZY NF	95 F
SPITFIRE 40 NF	90 F
SPY VS SPY NF	90 F
SPY TREK NF	35 F
TANK COMMANDER NF	95 F
TAU CETI NF	89 F
THEATRE EUROPE NF	110 F
THE DAMBUSTERS NF	99 F
THE WAY OF EXPL FIST NF	85 F
THE WAY OF THE TIGER NF	95 F
ZORRO NF	95 F
V! NF	89 F
WORLD CUP 86 NF	95 F

Les MICROMANES câblés savent TOUT !
grâce au premier service Minitel MICROMANIA

BRANCHEZ-VOUS MICRO 24 H/24 H

TAPEZ **FUNI**
PUIS **MIC**
PAR LE 3615



LES NEWS: soyez les premiers à connaître les dernières info micro, le hit parade, les sorties...

LES LOGICIELS : toutes les descriptions des jeux en direct organisées par nouveautés, hit parade, soldes...

LE COURRIER : utilisez votre boîte à lettre personnalisée pour lire votre courrier et poser vos questions.

LES JEUX : une surprise de Micromania ! Etes-vous assez bon pour gagner les centaines de logiciels offerts par le club!

First Word

First Word est un logiciel de traitement de texte conçu pour l'ordinateur *Atari 520 ST*. Selon votre choix, l'entrée du texte s'effectue en mode d'insertion ou suppression. L'avantage de ce programme est que le texte se présente à l'écran tel qu'il sera imprimé plus tard. Son originalité consiste en l'utilisation des fenêtres, icônes et menus déroulants de GEM. En outre, vous pouvez agir sur la nature même des caractères. Un choix assez large vous est proposé, comprenant entre autres les caractères gras, « light », ou italiques. Le passage de l'une à l'autre de ces options se fait soit en cliquant sur une icône, soit en appuyant directement sur une des touches de fonctions. De plus, les fonctions traditionnelles d'un traitement de texte sont présentes, y compris « find/replace ».
Un logiciel simple d'utilisation et efficace. Très abordable. D.G.



Bad Max, *le clip et le jeu sur* Sony M.S.X. II.

Bad Max sur une machine clean !

Le premier logiciel conçu spécialement pour le *M-S-X-2* de Sony que nous ayons eu entre les mains vient de France, et sa conception fut agitée. Qu'il soit spécialement réalisé pour cet ordinateur, signifie d'abord que ses trois disquettes double face/double intensité sont lues par le *M-S-X-2* de Sony et pas par le *M-S-X-2* de Philips. Cela veut dire aussi que le jeu fit l'objet d'une commande de Sony, mais la firme japonaise recula devant le caractère trop hexagonal du programme et renonça à sa diffusion.
L'originalité du jeu provient de ses écrans exclusivement constitués d'images digitalisées. La trame du scénario suit celle de la version sur *Amstrad*, mais les écrans proviennent du tournage d'un vidéo-clip sur ce sujet dans un paysage désertique avec une troupe de personnages patibulaires, sur une musique reprise d'Alan Parson Project. Une version plus dure que celle pour *Amstrad*, un parti-pris maintenu dans la parodie de *Mad Max* ; le héros promène sa triste figure, vêtu d'un slip douteux, et trimballe en permanence le coca-cola qui lui sert à tout : boisson mais aussi médicament en cas de blessure ou de baisse de moral. L'engin de transport ressemble fort à une épave de « deuche » ! Les dialogues en argot ajoutent au climat d'ensemble mais risquent de rendre la progression des joueurs plus difficile. (Disquettes Transoft-Impérasoft pour *M-S-X-2* Sony, prix C).

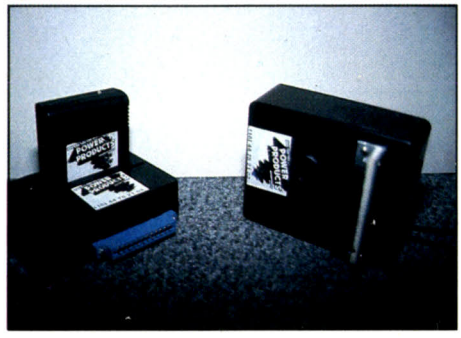
Superpic

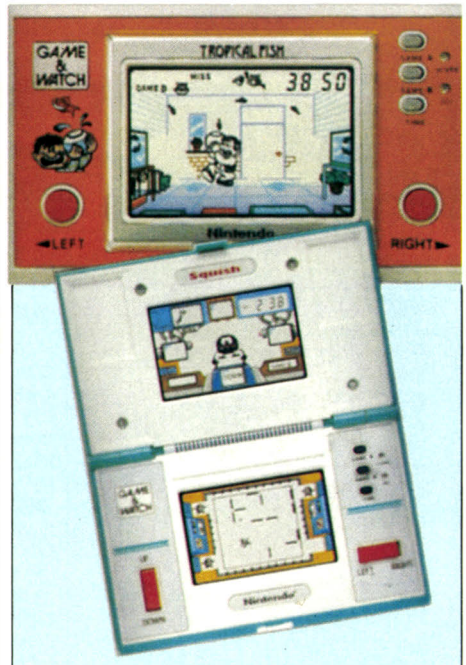
Superpic Color et *Superpic Universal* sont deux cartouches de « hard copy » pour *C 64/128*. Leur fonctionnement est possible avec n'importe quel programme du marché : l'accès des commandes s'effectue par les touches du clavier. Plusieurs tailles d'imprimés sont proposées : cinq pour la version couleur et trois ou quatre pour la version noir et blanc (en fonction de l'imprimante). N'utilisant pas un octet de mémoire vive, elles améliorent les contrastes par changement de niveau de couleurs ou de nuances. De plus, une routine recherche les « tops synchro » afin d'optimiser la recopie obtenue. Enfin, elles permettent la sauvegarde de pages écrans récupérables sous Basic, cela sur tous supports (cassettes, disquettes). *Superpic Color* s'utilise avec des imprimantes couleur Seikosha (une version spéciale est dédiée Okimate 20). L'autre cartouche *(Superpic Universal)* fonctionne avec toute imprimante noir et blanc ou couleur compatible Epson. La souplesse de ces cartouches est donc très grande, et elles constituent un palliatif original des logiciels ne comprenant pas de sous-programmes de « hard copy ». (*Superpic* de Power Product pour *C 64* : 525 F. Power Product, B.P. 3, 60153 Rethondes. Tél. : 44.75.21.83.)

Epilog 1

Epilog 1, de Power Products, est un système complet de programmation, effacement et lecture d'Eprom. Une Eprom est l'équivalent d'un Rom avec possibilité de lire et d'écrire (d'où le nom : Erasable and Programmable Read Only Memory). Trois modules sont livrés : programmation/lecture et cartouche dite « système ». L'effacement d'une cartouche se fait en une dizaine de minutes grâce à des rayons ultra-violets. Ceux-ci, produits par un boîtier support branché sur secteur, viennent frapper une petite fenêtre contenue par l'Eprom.
La liaison entre UV et Eprom étant directe, les rayonnements résiduels ne posent aucun problème car réduits au minimum. Le module de programmation/lecture se connecte sur le port d'extension du *C 64/128*. Recevant dans un premier temps la cartouche système, il gère des cartouches de 8 et 14 Ko. La sauvegarde se fait très rapidement avec des programmes Basic ou Assembleur. Une fois sauvegardé, le programme devient exécutable, mais non modifiable. Cependant, il est possible de le loger en mémoire vive en vue de modifications.

Epilog *sur* C 64 *pour programmer vos cartouches.*





Mini jeu-Maxi prix

Avec Noel, la vogue des mini-jeux refleurit. Ils n'ont pas évolués, toujours aussi difficiles et toujours aussi chers. Tropical Fish, simple écran coûte 295 francs et Squish, double écran, la somme exorbitante de 350 francs. Nintendo.

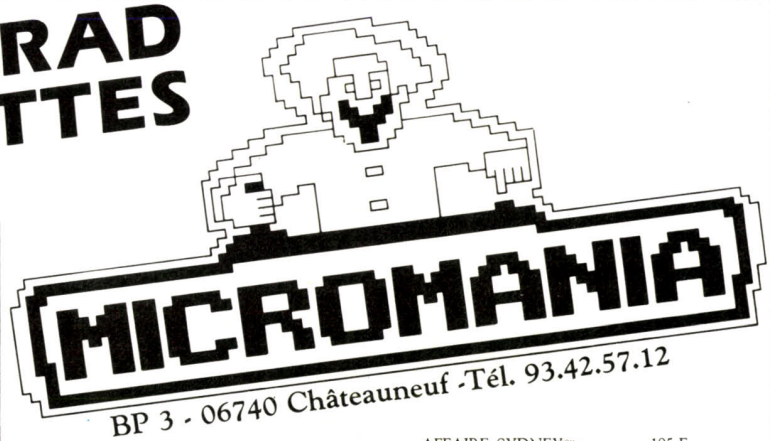
Option plus qu'intéressante : l'autostart. Un programme sauvegardé sur cartouche Eprom peut être défini pour un démarrage à la mise en route. Les horizons ouverts sont très grands : cela va d'une extension Bas c à un intégrateur graphique du genre Geos disponible sans restriction. Bref, une extension judicieuse ! (*Epilog* sur *C 64* : 2 495 F).

Cornerman

« Si votre bureau ressemble à un champ de bataille, c'est le moment de faire table rase », claironne la notice de cet utilitaire de bureau. Bien sûr, les mauvaises têtes prendront plaisir à faire ressembler l'écran du *ST* à un souk oriental, le nombre de fenêtres ouvertes simultanément permettant de beaux effets... Heureusement, la fonction « horloge » permet d'afficher un cadran de la taille des horloges murales, mais sans les facilités d'accrochage : regardez plutôt votre montre. Un jeu de taquin *Fifteen* en V.O. sur lequel je passe, un carnet de notes de sept lignes de trente-deux signes par page qui avec 32 767 pages pourra saturer le disque dur que vous rêvez d'adjoindre à votre *Atari*.
Foin d'ironie : « Cornerman » vaut par son calculateur qui utilise indifféremment les systèmes de numération en binaire, en octal, en décimal et en hexadécimal.
Il comprend de plus un composeur de numéros de téléphone (utilisable avec un modem), et une fenêtre DOS. Un utilitaire hybride qui se réduit à ses fonctions principales. Cher pour son intérêt. (Une disquette MichTron pour *Atari ST* ; prix : E ; disponible chez Electron). D.S.

+ DE 75000 JEUX EN STOCK

AMSTRAD DISQUETTES



BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

SUPER PROMOTION
3 DISQUETTES VIERGES 99 F

INCROYABLE!

DERNIERE MINUTE ENCORE PLUS INCROYABLE!

MELBOURNE NF
+ EXPLODING FIST
+ ROCK N WRESTLE **145 F**
+ STATION

KONAMIS GREATEST HITS NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG **145 F**
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO **145 F**
+ FIGHTER PILOT

AMSTRAD-GOLD HITS NF
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
+ RAID **145 F**
+ ALIEN 8

AMTICS ACCOLADE NF
+ STARQUAKE
+ SWEEVO'S WORLD
+ BOUNDER **145 F**
+ MONTY ON THE RUN

ALBUM FIL NF
+ THE WAY OF THE TIGER
+ V!... VISITEURS **195 F**
+ GUNFRIGHT

THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE **140 F**
+ MATCH DAY (Foot)

THEY SOLD A MILLION N°1 NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON **145 F**
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

1 AN DE GARANTIE TOTALE DES NOTICES EN FRANÇAIS POUR TOUS LES JEUX AMSTRAD

NOUVEAUTES !

ACROJET NF	139 F
ALIENS NF	145 F
ASPHALT NF	165 F
AVENGER NF	145 F
Aventures JACK BURTON NF	145 F
BACTRON NF	169 F
BILLY LA BANLIEUE NF	179 F
BOB WINNER NF	169 F
BOMBJACK 2 NF	139 F
CITY SLIKER NF	139 F
COBRA NF	139 F
COMMANDO 86 NF	139 F
CRYSTAL CASTLE NF	145 F
DEEP STRIKE NF	139 F
DESERT FOX	139 F
1942 NF	139 F
ELECTRAGLIDE NF	129 F
FER ET FLAMME NF	249 F
FIST 2 NF	145 F
FUTURE KNIGHT NF	145 F
GAUNTLET NF	145 F
GRAND PRIX NF	169 F
HARRY ET HARRY NF	169 F
HIGHLANDER NF	139 F
IKARI WARRIOR NF	139 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	145 F
KAYLETH NF	139 F
KONAMI'S GOLF NF	135 F
LEADER BOARD NF	139 F
LIGHT FORCE NF	139 F
MARACAIBO NF	169 F
MAG MAX NF	139 F
MANHATTAN 95 NF	149 F
MASQUE NF	179 F
MGT NF	169 F
PAPER BOY NF	135 F
REBEL PLANET NF	135 F
ROBBOT NF	169 F
RODEO NF	169 F
SAPIENS NF	169 F
SCOOBY DOO NF	139 F
SHORT CIRCUIT NF	145 F
SPACE HARRIER NF	139 F
SUPER CYCLE NF	139 F
TARZAN NF	145 F
TEMPLE OF TERROR NF	135 F
TEMPLIERS NF	199 F
THAI BOXING NF	129 F
THANATOS NF	139 F
THE DAMBUSTERS NF	145 F
THE GOONIES NF	145 F
THE GREAT ESCAPE NF	145 F
TERRA CRESTA NF	139 F
TOBROUCK NF	169 F
TOP GUN NF	139 F
TOP SECRET NF	220 F
VIETNAM NF	145 F
WORLD GAMES NF	145 F
YE AR KUNG FU II NF	139 F

HIT PARADE

AMERICA'S CUP NF	139 F
ANTIRIAD NF	129 F
3D GRAND PRIX	140 F
BAT MAN NF	130 F
BATAILLE d'Angleterre NF	195 F
BATAILLE pour Midway NF	195 F
BIGGLES NF	139 F
BOMB JACK NF	139 F
BOUNDER NF	125 F
BREAKTHRU NF	139 F
CAULDRON NF	125 F
CAULDRON 2 NF	130 F
COMMANDO NF	139 F
CRAFTON ET XUNK NF	190 F
EDEN BLUES NF	190 F
GALVAN NF	139 F
GHOST N GOBBELINS NF	139 F
GREEN BERET NF	135 F
HUMAN TORCH NF	139 F
INFILTRATOR NF	139 F
JACK THE NIPPER NF	119 F
JEUX SANS FRONTIERES NF	139 F
KNIGHT GAMES NF	135 F
KNIGHT RIDER NF	135 F
MIAMI VICE NF	139 F
MONOPOLY FR NF	245 F
MOVIE NF	139 F
NEXUS NF	145 F
PACIFIC NF	139 F
PING PONG NF	129 F
REVOLUTION NF	139 F
SCRABBLE FR NF	220 F
SCRAM NF	165 F
SILENT SERVICE NF	139 F
SORCERY NF	129 F
STREET HAWK NF	135 F
STIKE FORCE HARRIER NF	129 F
TENSION NF	169 F
THE WAY OF THE TIGER NF	120 F
THEATRE EUROPE NF	185 F
TRAILBLAZER NF	139 F
WINTER GAMES NF	145 F
XEVIOUS NF	139 F
YE AR KUNG FU NF	119 F
ZOMBI NF	165 F

AFFAIRE SYDNEY NF	195 F
AFFAIRE VERA CRUZ NF	195 F
AIRWOLF NF	125 F
BACK TO THE FUTURE NF	145 F
COLOSSUS CHESS 4 NF	169 F
CONTAMINATION NF	190 F
FIGHTER PILOT NF	129 F
GESTE D'ARTILLAC NF	295 F
HYPERSPORT NF	125 F
KUNG FU MASTER NF	135 F
L'HERITAGE NF	189 F
MAC GUIGUAN BOXING NF	145 F
MACADAM BUMPER NF	175 F
MINDSHADOW NF	125 F
MISSION DELTA NF	175 F
MISSION ELEVATOR NF	159 F
MONTY ON THE RUN NF	125 F
OMEGA planète invisible NF	249 F
RED ARROWS NF	135 F
RESCUE ON FRACTALUS NF	145 F
ROBBOT NF	169 F
SKYFOX NF	145 F
SPINDIZZY NF	145 F
TANK COMMANDER NF	135 F
TAU CETI	145 F
TOMAHAWK NF	145 F
V!! NF	139 F
WHO DARES WIN II	145 F
WORLD CUP 86 Foot NF	145 F
ZORRO NF	145 F

BOUTIQUES MICROMANIA

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, bd. Haussmann
"Espace loisir" (au sous-sol)
75008 PARIS
Métro Havre-Caumartin

HACHETTE ST MICHEL
24, bd St Michel
75006 PARIS
Métro St Michel

NOUVEAU A NICE :
HOLLYWOOD STARS
8, bd. Joseph Garnier
06000 NICE - Tél. 93.51.61.30

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

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

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

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

NOM .....

ADRESSE .....

..... TEL .....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration __/__ Signature _____

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

Entourez votre ordinateur de jeux : ATARI 600 ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 MO5 ORIC MSX C64 SPECTRUM



Frédéric, Mac et les robots

Ce qui surprend dans l'œuvre de Frédérique Voisin c'est le paradoxe entre l'outil et l'image. L'outil, un *Macintosh*, et un résultat rappelant l'art brut, le regard des cubistes sur l'art nègre ou les robots de Slanilov Lem.
Cette situation nous renvoie plutôt à la pensée de Léger sur les constrastes historiques de l'art qu'à une école revendiquant la représentation au sens le plus large comme reflet de son époque.
Pourtant en y regardant à deux reprises, on ne peut pas négliger l'aspect déterminant de l'œuvre par rapport à la conception du logiciel, ce qui nous renvoie alors à une lecture spécifique de ce média. Une des dernières œuvres de Frédérique Voisin est la réalisation d'une fresque murale de 50 cm sur 44 m, commande d'un night club de Lille, *Le Cap Bleu*, conçue par l'architecte Thierry Germe. Directement réalisée sur sortie d'imprimante, puis agrandie par électrographie, cette fresque a été ensuite mise en couleur et en lumière noire. Une exposition itinérante de 60 pièces sponsorisée par Mécanorma, qui a récemment sorti Mémographic sera présentée à Toronto, Tokyo, Amsterdam, Düsseldorf, Bruxelles,Paris.

Aux frontières du réel

Pour des raisons espérons-le techniques, les œuvres d'art holographiques sont plutôt rares. Le CESTIM, en collaboration avec le musée des Beaux Arts de Mulhouse et Electropolis, présente les artistes les plus confimés en ce domaine : Douglas Tyler (USA), Michael Sowden (Canada), Frithioff Johanson (Danemark), Dieter Jung (RFA), Urs Fries (Suisse).
Durant cette exposition, un volet sera consacré à l'histoire de l'holographie, sous la direction du professeur Smilgielski, inventeur du cinéma holographique.
« Aux frontières du Réel ». Musée des Beaux Arts. 4, place Guillaume-Tell. Mulhouse : du 15 novembre 1986 au 18 janvier 1987.
Il existe également un musée de l'holographie à Paris, Forum des Halles, 1, rue Pierre-Lescot, 75001

Du hobby au Lobby

A une heure de Paris, l'Atelier Créatique Centre X 2000 est un studio d'infographie et de vidéographie haut de gamme. Il propose des stages d'initiation ainsi que ses services aux entreprises. Mis en place par le Centre d'action culturelle de Saint-Quentin-en-Yvelines, l'équipe de l'Atelier Créatique a conçu avec Frédérique Nyst (responsable de l'informatique artistique), une politique culturelle à la carte. Possibilité de louer un studio, de commander la conception et la réalisation d'un logo ou de travailler sur un programme (S.C.R.I.B.E.) orienté vers l'architecture. Le Centre d'action culturelle organise des stages à des prix aussi intéressants que ses locations, ses conceptions ou la digitalisation par caméra.
Cette structure travaille également en collaboration étroite avec le C.R.A.V. (Centre de ressources audiovisuelles) ce qui lui permet de grouper son matériel avec la technologie vidéo (incrustation, animation, etc.).
La volonté de l'Atelier Créatique tient à la grand diversité de ses moyens et de ses interlocuteurs. Du Graph 9 au Fairleight, de l'artiste au PDG !
Location de postes graphiques de 500 à 1 500 F la journée.
Prix des stages : environ 500 F par jour.
Renseignements : Atelier Créatique X 2000. CAC de Saint-Quentin-en-Yvelines. Centre des 7 Mares, 78310 Elancourt. Tél. : 30.64.71.11.

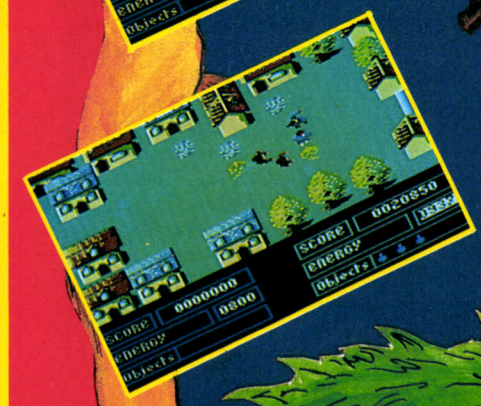
STRIFE

LA BATAILLE DE L'INFINI

AMSTRAD CPC 464-664-6128 DISK et K7







STRIFE vous permet de revivre une des batailles du Royaume de Féerie. Ce n'est certes pas la plus célèbre, mais une des plus mystérieuse. Celle où vont s'affronter les Gnomes (c'est-à-dire vous) et les forces du mal dirigées par le Grand Morvelinh, sans doute le plus méconnu des démons.

Les Gnomes, prisonniers du Grand Morvelinh, doivent tout d'abord s'échapper du château. Mais ils décident de ne pas en rester là et de se venger. Aussi devront-ils visiter tous les lieux occupés par l'armée du Grand Morvelinh pour exterminer le plus grand nombre d'entre eux.

Mais il faudra également qu'ils détruisent les « portes du mal » qui permettent aux monstres d'apparaître dans Féérie.

Enfin, dernière épreuve, que seuls les meilleurs d'entre vous passeront, consistera à combattre le Grand Morvelinh dans sa propre retraite : « la fosse noire ».

Heureusement, les espions Gnomes ont réussi à établir un plan de Féérie, mais les lieux les plus éloignés restent inconnus...

+ de 100 TABLEAUX

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à :
RAINBOW - 13, boulevard Voltaire - 75011 PARIS

NOM _____

ADRESSE _____

TÉL. _____

☐ DISK

☐ K7 120 F

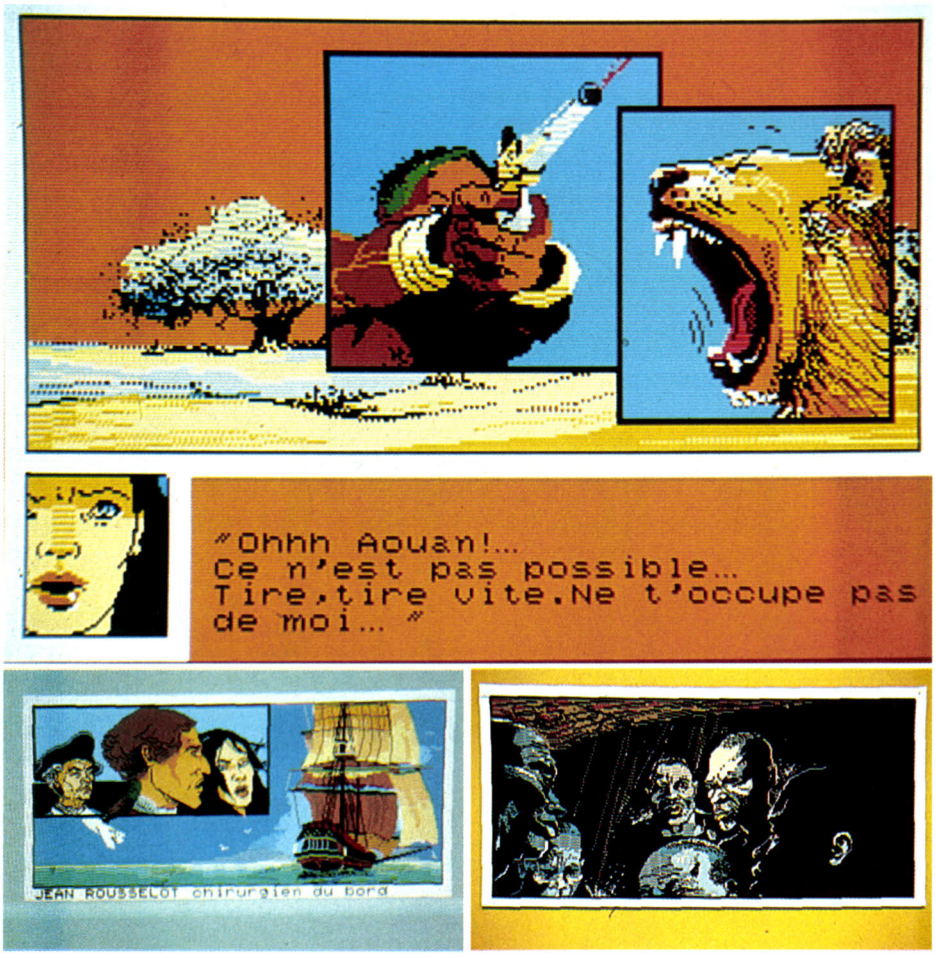
☐ Chèque bancaire

☐ CCP

PORT GRATUIT

RAINBOW PRODUCTION

DISTRIBUTEURS : CADRE - COCONUT - GUILLEMOT - INNELEC



Une super micro-production, un jeu d'aventure somptueux qui a su garder la poésie de la B.D.

Infogrames adapte « Les passagers du vent »

La célèbre bande dessinée de François Bourgeon « Les passagers du vent » adaptée sur micro ? Une gageure quant on connait le soin apporté à son travail – reconstitution minutieuse des vaisseaux de l'époque, des décors et costumes – et la difficulté de rendre l'atmosphère créée par la bande dessinée sur un micro-ordinateur. Et pourtant, Infogrames semble avoir réalisé une véritable performance. Traitement de l'image, structure du scénario, interactivité maximale, « Les passagers du vent » inaugurent une nouvelle génération de soft d'aventure. Dix projets, dix « super-productions » plutôt, seraient ainsi à l'étude dans les bureaux d'Infogrames. En attendant une critique complète dans un prochain numéro (à l'heure où nous bouclons, la version définitive n'est pas terminée) voici déjà quelques photos d'écran qui nous ont fait rêver...

A l'affiche pour Noël

Alien, Jack Burton et *Howard le canard*, les adaptations des films réalisés par Activision sur *Amstrad* et *C 64*. *Strife* de Rainbow Production, le hit d'arcade « Gauntlet » sur *Amstrad*. Ere informatique sort *Sram II* et *Scott Winder reporter* pour les apprentis-reporters sur *Amstrad*. *Le casse du siècle* d'Ariolasoft sur *C 64* pour les mauvais garçons. Chez Chip, une superbe aventure interstellaire, *Demain holocauste* sur *Amstrad*. *Plein gaz* de Froggy Software, une course de moto ultra précise sur *Apple II*. Infogrames sort la suite de l'*Héritage*, *Chimère* sur *Thomson* et *La formule*, une aventure chimique pour *Amstrad*. Loriciels lance une aventure parisienne, *Bob Winner*, sur *PC* et *Amstrad*. *Macadam Bumper*, un flipper rapide et paramétrable passe sur *ST* et *Marble madness* sur *C 64*.

Minitel

Depuis l'été dernier les communications de Minitel à Minitel sans passer par un centre serveur sont possibles.
Les communications coûtent un franc la minute et les réductions applicables au téléphone sont également opérantes sur le Minitel.
Pour accéder à ce nouveau service il vous suffit de composer le 36.18.
Un nouveau téléphone est né par la voie des caractères graphiques.

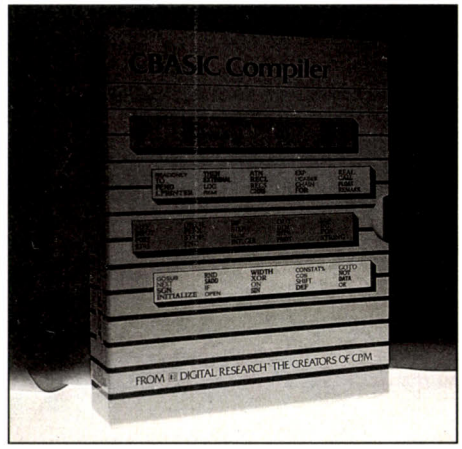
Messages bavards

Le CNET, après le Minitel à cristaux liquides, le Minitel couleur à images animées, a orienté ses techniciens sur un nouvelle étude, la messagerie à commande vocale.

Nouveaux langages

Digital Research propose deux langages pour les *Amstrad CPC* avec lecteur de disquettes et PCW : Cbasic Compiler et Pascal/MT+. Le premier, comme son nom l'indique, est un Basic compilé : le listing Basic est traduit en langage machine avant d'être exécutable. Cela permet l'alliance de la simplicité de développement à la rapidité d'exécution. Nécessitant un lecteur de disquettes, il apporte des instructions plaisantes de gestion des graphismes : tracé de cercles, paramétrage de la hauteur des caractères, gestion des fenêtres, etc. Cependant, le recours à GSX ne permet leur utilisation que sur les *CPC 6128* et *PCW* (en effet le module GSX, supporté par CPM plus, ne tourne pas sur les *CPC 464* et *664*). En dehors de la compilation, l'intérêt de ce langage pour les *CPC* est assez douteux : apport minime pour les *464* et *664* et nul pour les *6128*. En revanche, les *PCW* seront à la fête, l'horizon du graphisme leur est ouvert. Certes, la lourdeur de l'ensemble en fera reculer plus d'un : manipulations de disquettes, passages de l'éditeur au compilateur, correction d'erreurs et autres. Cependant, les manuels livrés sont réellement de qualité, et démontrent que la cible de Cbasic Compiler est le domaine professionnel. Du sur-mesure pour les *PCW* en somme...
Contrairement à ce que l'on pourrait penser, Pascal/MT+ se comporte différemment. Bien que la lourdeur de l'ensemble soit identique, il semble plus convaincant. Ne tournant que sur les *CPC 6128* et *PCW*, il permet la création de programmes en langage machine compatibles avec les *464* et *664*. Comme Cbasic il possède des manuels complets et la présentation, très sérieuse, fait « professionnel ». L'apport en fonctions graphiques est moindre, mais son principal avantage est d'être un Pascal.
Il favorise l'approche de la programmation structurée, obligeant ainsi le programmateur à prendre de « bonnes habitudes ». L'attrait didactique est évident, cependant la concurrence de Turbo Pascal est serrée. Il serait étonnant que Pascal/MT+ puisse s'imposer face à ce puissant challenger ! Mais, en dehors de leurs qualités et défauts respectifs, ces deux langages montrent les ambitions semi-professionnelles des *Amstrad CPC* et *PCW*. (Pascal/MT+ et C Basic Compiler : 649 F).

C Basic Compiler/ST, *un outil simple et rapide.*



FUNITEL ET MINIPUCE

vous proposent pour tous vos THOMSON (1)

HOMETEL

LE logiciel de communication pour M05, M06, T07 (+ 16K), T07-70, T08, T09...



HOMETEL :
c'est la possibilité d'échanger tous types de programmes, fichiers, backup de disquette entière, etc..., entre deux Thomson reliés par téléphone.

HOMETEL :
c'est sur FUNITEL (rubrique MICROS/THOMSON) un concours auquel vous pourrez participer en nous envoyant vos meilleurs programmes que nous mettrons sur Serveur et qui vous seront en outre rémunérés.

HOMETEL :
c'est l'accès à la rubrique MICROS/THOMSON du Serveur FUNITEL où vous pourrez dialoguer entre utilisateur de THOMSON, consulter les rubriques et TÉLÉCHARGER pour un coût modique (2) un ensemble de logiciels.

HOMETEL :
c'est, avec le logiciel, le plan du cable que vous pourrez réaliser vous même ou un cable complet pour 99 F TTC port compris.

HOMETEL :
c'est 1 000 francs de bons de réduction à valoir sur l'achat de logiciels, de l'interface communication, de l'interface Modem et qui seront joints au logiciel.

HOMETEL :
c'est un mode d'emploi complet joint au logiciel.

HOMETEL :
c'est un MINITEL chez vous, avec accès à tous les Serveurs (ex. : Funitel) et sauvegarde des pages écrans Vidéotex

HOMETEL :
C'est... le moment de le commander en renvoyant le bon ci-dessous

(1) THOMSON est une marque déposée par THOMSON.
(2) Tarif Télétel 3 0,77 centimes les 45 secondes.

MATERIEL :
Pour un fonctionnement normal, il faut disposer
soit interface communication + Minitel retournable
soit interface Modem

DPMF

Distribution exclusive :
155, rue de Paris 92100 BOULOGNE
Tél. : 48.25.79.15

Nom : ..... Prénom : .....

Modèle de Thomson : .....

Adresse complète : .....

..... Code Postal ..... Ville : .....

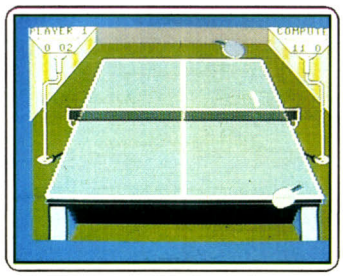
Je désire recevoir HOMETEL
☐ K7 à 30 F ☐ Disque 3 1/2 T09 à 55 F ☐ Disque 5 1/4 à 45 F
et ..... cables à 99 F, l'ensemble étant TTC et port compris.
Ci-joint ☐ un chèque bancaire ☐ un chèque postal
A retourner à MINIPUCE - 6, rue de Bellevue 92100 Boulogne



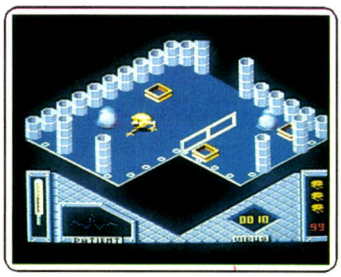
S.T. Karaté : propose des graphismes étonnants. D'une finesse extraordinaire, ils sont accompagnés par des teintes judicieusement choisies. En plus de ceci : une animation de grande qualité, des commandes très précises et une bande sonore plus que correcte. (Disquette Paradox pour *ST*. Prix : C. Intérêt : ★★★★).



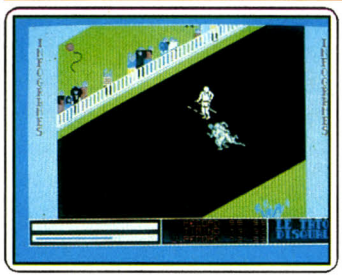
Tobrouk 1942 : aux prises avec les forces de l'Axe, les Britanniques foncent sur Tobrouk et minent le terrain. Ce wargame avec des options arcade peut mettre face à face deux micros, câble fourni. Un bon point pour les graphismes, plus gais qu'à l'ordinaire. (Disquette Ere Informatique pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



Super star ping pong : une table et deux raquettes, rien de tel pour passer de superbes moments de détente et de plaisir. Le jeu est souple et ses différentes options vous permettront d'aborder progressivement les divers niveaux de difficulté proposés. K7 US Gold pour *C 64*. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



Bactron : un anticorps parcourt un corps humain pour libérer les enzymes de guérison malgré de coriaces virus. Le décor utilise des barrières et des empilements d'obstacles géométriques en 3 D que Bactron ne peut pas sauter, mais pousser ou tirer. (Disquette ou K7 Loriciels pour *Amstrad CPC*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



Les dieux du stade 2 : 110 mètres haie, haltérophilie, lancer du javelot et du marteau : quatre épreuves pour montrer à tous que vous êtes le meilleur. Comme son prédécesseur, il propose un graphisme agréable. Commandes et animations sont de très bon niveau. (K7 Infogrames pour *TO 7*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).

Coup d'œil

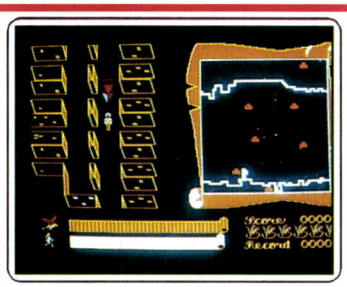
Les toutes dernières nouveautés du mois, en un bref panorama. Pour ceux qui veulent tout savoir et se doivent de tout essayer. Parmi ces logiciels tous ne sont pas promis au même avenir. Voici l'avis de nos spécialistes.



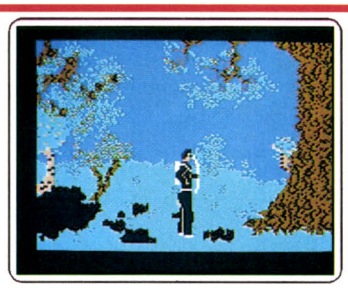
Leader board : quatorze clubs à votre disposition, quatre parcours différents plus un d'entraînement. Pour un à quatre joueurs. Une simulation en 3 D d'un réalisme saisissant, avec un bruitage parfait ; tout y est, même le bruit de la balle frappant les arbres ou le drapeau. (Disquette Acces pour *Atari 520 ST*. Prix : D. Intérêt : ★★★★★★).



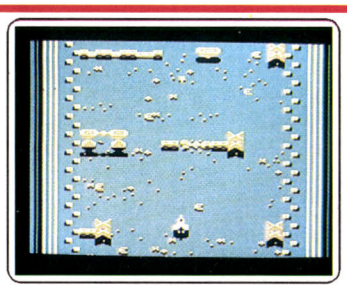
Pub games : bière brune et fumée. Des groupes jouent aux fléchettes (difficile de comprendre le score mais une bonne simulation) d'autres au billard, au baby-foot (lui aussi bien représenté), ou encore aux dominos, au poker et enfin au Black Jack. (K7 Alliga Software pour *Commodore 64*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



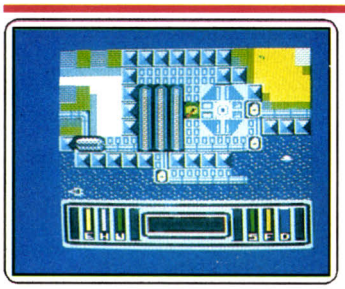
Atahualpa : la richesse attend Iriacynthe dans cet étrange univers. Tantôt marchant, tantôt volant, cette charmante demoiselle va collecter les lingots, dollars et diamants à la barbe des toupies et sphères mortelles... Un thème classique pour une animation correcte. (K7 Transoft pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : ★★★).



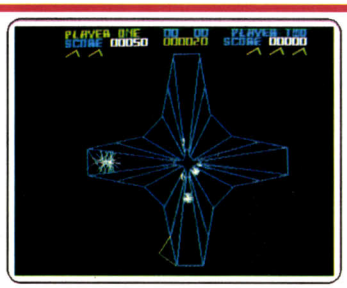
Beyond the forbidden forest : armé d'un arc et de quelques flèches, vous marchez dans la forêt calme et tranquille. Scorpions géants, vers maudits ou libellules venimeuses, vont tenter de mettre un terme à votre quête ! Un graphisme haut en couleur et en relief. (K7 Cosmi pour *C 64*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



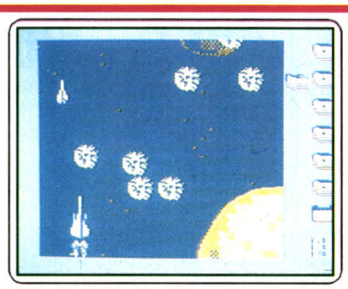
Alleykat : voici la suite des aventures guerrières d'Uridium. Nouveaux espaces, nouvel envahisseur. Dans un scrolling permanent, l'animation est soutenue par un graphisme classique mais de qualité. Un logiciel réservé, cependant, aux passionnés du genre. (K7 Hewson pour *C 64* et *128*. Prix : B. Intérêt : ★★★).



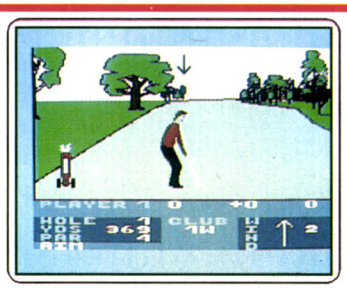
Xarq : cette mission vous amène aux abords de la base de Xarq. Pour la détruire il faudra pénétrer à l'intérieur du complexe et inonder les réacteurs... Un logiciel d'action rapide et difficile qui nécessite plus de réflexes que de réflexion. (Disquette Electric Dreams pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



Tempest : vous étonnera. Incarnant une sorte d'araignée, vous devez détruire des motifs géométriques avant qu'ils ne deviennent dangereux. Les graphismes, l'animation et la bande sonore sont fantastiques. Mais, l'idée de départ l'est encore plus. (K7 ou disquette Electric Dreams pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



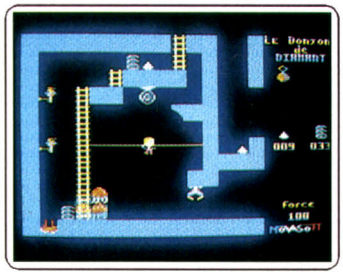
Trap : que faire de ce laser si ce n'est tirer de tous côtés et détruire ainsi une armée d'envahisseurs cruels ? *Trap* est très classique, divertissant peut-être, pour les éternels combattants du joystick, en tout cas difficile et long s'il s'agit d'atteindre les derniers tableaux de jeu... (K7 Alligata pour *C 64* et *128*. Prix : B. Intérêt : ★★★).



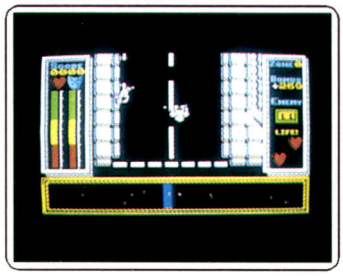
Hole in one : ce logiciel de golf est désormais disponible sur *Commodore*. Sur un parcours de dix-huit trous, l'animation de votre joueur reste très réaliste. Choix du club ou force de tir, *Hole in one* sera le compagnon idéal des golfeurs débutants. (K7 Mastertronic pour *C 64* et *128*. Prix : B. Intérêt : ★★★).



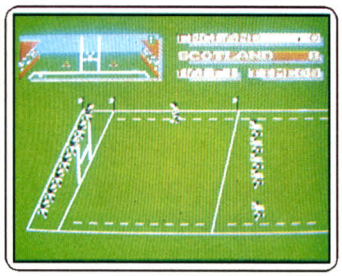
Winnie the pooh : qu'il est propret le bois, qu'il semble engageant le tigre. Et si vous rentrez dans la maison de Canga, essuyez vos pieds avant ! L'univers de Walt Disney rendu par un jeu très travaillé afin d'émerveiller sans rebuter les plus jeunes. (Disquette Sierra On Line pour *Amiga*. Prix : C. Intérêt : ★★★★★).



Crystann « Le donjon du diamant » : Crystann a décidé de rapporter la précieuse statuette de jade cachée dans le donjon du diamant. Objets magiques, cordes suspendues, trappes cachées, lacs emplis d'immondes médusoïdes. Un jeu classique mais bien mené. (Disquette ou K7 Softbook pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : ★★★).



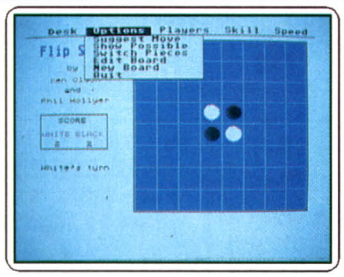
Stainless steel : notre héros va tenter d'arrêter l'infâme Dr Vardos avant qu'il ne parvienne à ses fins : conquérir la Terre. Tour à tour à pied, en voiture ou en avion, c'est au milieu de mille périls qu'il vous faudra tracer votre chemin. Un bon jeu d'action, bien réalisé. (K7 Mikro-Gen pour *Spectrum*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



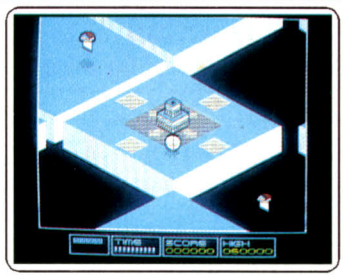
International rugby : déjà testé sur *Spectrum* dans notre numéro 30, est aujourd'hui disponible pour *Amstrad*. La représentation graphique est agréable, et si l'animation des changements de tableaux reste trop saccadée, la partie conserve néanmoins toute sa vitalité. (K7 Artic pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



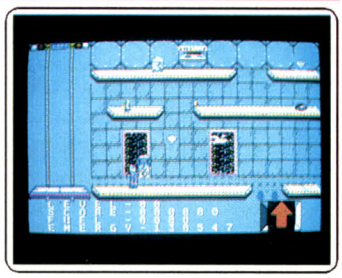
World karate championship : prenez trois jeunes Asiatiques, habillez-les de kimonos, placez-les dans un décor austère, animez-les et vous aurez la recette miracle d'un jeu de karaté. Avec seize possibilités d'actions différentes et une bonne dizaine de salles ce jeu est un bon classique. (Disquette Epyx pour *Atari*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



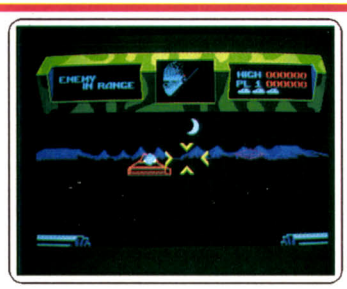
Flip side : suggestion des coups, visualisation de ceux possibles et changement de camp sont possibles. Le programme dispose de six niveaux. Mais même au niveau le plus élevé, le programme est vraiment trop faible et il nous est souvent arrivé de le battre 60 à 4 ! (Disquette Microdeal pour *Atari ST*. Prix : C. Intérêt : ★★★).



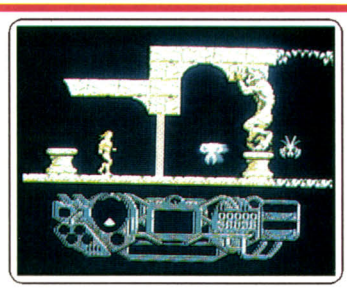
Revolution : non, il ne s'agit pas ici de 1789 mais tout simplement d'un ballon qui rebondit sur un étrange quadrillage de blocs superposés... Un thème original soutenu par une animation graphique convaincante, le tout pour vous prouver que l'arcade a encore son mot à dire !(K7 US Gold pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



Space station : la station Alpha-3 est aux mains des Aliens. Vous activez le mécanisme d'autodestruction de la base et récupérez des cristaux de lithium pour remplir vos réservoirs. Un jeu très classique, servi par une bonne bande sonore. (Disquette Eidersoft pour *Atari 520*. Prix : C. Intérêt : ★★★).



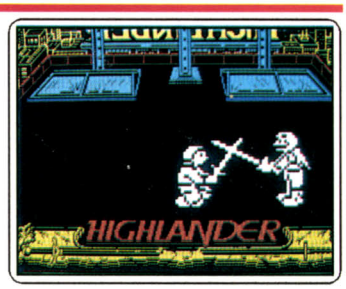
Battle zone : aux commandes d'un char d'assaut vous devez « éclater » différents ennemis. Vous disposez d'un canon longue portée et d'un radar qui vous donne la position de l'ennemi. Un graphisme réussi. Dommage qu'on ne puisse en dire autant du jeu lui-même. (Disquette pour *Atari 520 ST*. Prix : C. Intérêt : ★★).



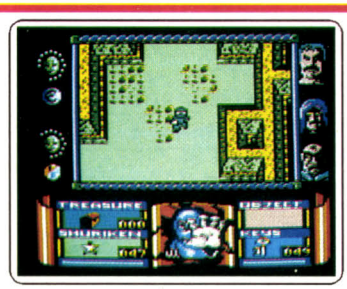
L'armure sacrée d'Antiriad : Tal, le Tarzan agile, parcourt volcans et montagnes à la recherche de la forteresse des envahisseurs. Mission : destruction. Il court, saute et lance avec brio dans un décor joli mais sans plus. Du grand classique. (K7 Palace Software pour *C 64, Spectrum* et *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



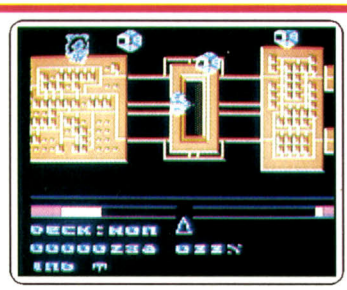
Starglider : est un jeu d'arcade qu'il ne faut manquer à aucun prix. La réalisation propose des graphismes étonnants de précision et une animation fantastique. De plus la bande sonore est excellente. Enfin, la variété des situations fait de ce soft un exemple à suivre (Disquette Nainbird pour *ST*. Prix : C. Intérêt : ★★★★★).



Highlander : retrouvez le combat des immortels ! Incarnant Macleod vous devez combattre Ramirez, afin d'assurer votre survie. Des graphismes stylisés, une animation de grande qualité, des commandes claviers réellement accessibles apportent un plus à ce jeu classique (K7 Ocean pour *Spectrum*. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



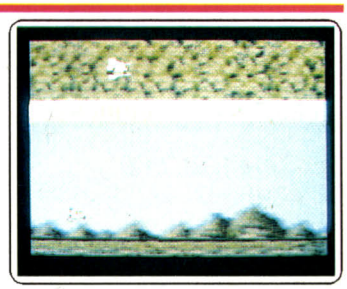
Ninja : ce logiciel est maintenant disponible pour *Amstrad*. La quête reste très active. Un scrolling constant dévoile peu à peu l'univers de Ninja. Quant aux graphismes et à l'animation, le logiciel utilise à plein les qualités de l'ordinateur. (Disquette Gremlins Graphics pour *Amstrad*, testé sur *XL* n° 36. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



War : le terrain défile à une allure folle, l'ennemi succombe sous une embardée de votre laser... L'action est au rendez-vous pour une lutte très classique. Quelques effets graphiques viennent heureusement pimenter le carnage, donnant à l'action une vitalité appréciable. (K7 Martech pour *C 64* et *128*. Prix : B. Intérêt : ★★★).



Sur les chemins du Graal : de la petite à la Grande-Bretagne, vous cheminez vers le trésor mythique. Vous aurez besoin de toute votre force pour venir à bout des pièges tendus sur votre route. Une histoire classique pour un soft qui ne tient pas ses promesses. (Disquette Free Game Blot pour *TO 8* et *TO 9*. Prix : B. Intérêt : ★★★).



Sanxion : votre engin parcourt un paysage superbe. Le relief est ici accentué grâce aux vitesses de défilement différentes pour chaque plan graphique. L'effet est superbe... Il suffit amplement à combler la simplicité et le classicisme du scénario ! (K7 Thalamus pour *C 64* et *128* Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



117 AVENUE DE VILLIERS PARIS 17e TEL: 47 66 11 77 METRO PEREIRE. BUS 83.

OUVERT 7 JOURS SUR 7: LUNDI DE 14H A 19H. DU MARDI AU SAMEDI 10H A 20H. DIMANCHE DE 14H A 18H

NOCTURNES AU MOIS DE DECEMBRE LES MERCREDI ET SAMEDI JUSQU'A 22H. LE 25/12 ET 1/1 DE 14H A 18H

GAMME COMMODORE 64

1	C64 Pal	1890
2	C64 Secam peritel	2190
3	Lecteur K7 1530	320
4	Lecteur Disq 1541	1890
5	Moniteur vert + son	990
6	Moniteur couleur	1990

GAMME COMMODORE 128

13	C128 Pal +JANE	2990
14	C128 Sesam peritel	3290
15	Lecteur Disq 1571	2990
16	Moniteur hteresolution	2990
17	C128D	5490
7	Adapt Pal Secam	490

ATARI 130XE + PERIPHERIQUES

130XE + LECT K7 + 10 LOG	1290F
130XE + LECT DISQ + 10 LOG	2390F
OPTION MONITEURMONOCHR.	990F
IMPRIMANTE 1029	1490F

C64 + Lect 1530 +Moniteur Coul +1 JOY + JEUX

3890 Frs

C64 Nouveau + 1541 +1 JOY + JEUX

3690 Frs

C128 + Lect K7 +Moniteur Coul +1 JOY + JEUX

4990 Frs

C128 + 1541 +Moniteur Coul +1 JOY + JEUX

6790 Frs

Drive ATARI 1050 + 10 LOGICIELS Educatifs + Jeux en Français

1590 Frs

Lecteur K7 ATARI + 10 LOGICIELS Educatifs + Jeux en Français

390 Frs

COMMODORE 64/128	C/D
INFILTRATOR	95F/139F
FIST II	95F/139F
PAPER BOY	95F/139F
SILENT SERVICE	95F/139F
LEADER BOARD	95F/139F
SOLD A MILLION III	95F/139F
UCHIMATA	95F/139F
WORLD GAMES	95F/139F
1942	95F/139F
DRAGON'S LAIR	95F/139F
HACKER II	95F/139F
GAME MAKER SPORT	95F/139F
GAME MAKER SC. FICTION	95F/139F
BOBBY BEARING	95F/139F
FLOOPY 64	/ 39F
ANTIRIAD	95F/139F
HIGHLANDER	95F/139F
ARCADE KING	95F/139F

DES CENTAINES DE TITRES DISPONIBLES SUR AMSTRAD C64 ET ATARI XL/XE TEL 47 66 11 77

TOUTE LA GAMME AMSTRAD DISPO A DES PRIX D'ENFER TEL 47 66 11 77

LOG A 29Frs PIECE

JOUER DU PIANO	K7
HICTORY DICTORY	K7
MATHEMATIC	K7
CUBES	K7
COMMENT COMPTER	K7
BOITE A MUSIQUE	K7
CULTURE PHISIQUE	DQ
CACHE CACHE MOTS	DQ
INITIATION BASIC 1	K7
INITIATION BASIC 2	K7
INITIATION BASIC 3	K7
MINISTRE ENERGIE	K7
CENTRAL NUCLEAIR	K7
CROCODIL FLIPFLOP	K7
GOLF/BARRE	K7
INSECTIVORES	K7
LES BONBONS	K7

LOG A 49Frs PIECE

JOUER DU PIANO	DQ
QUESTION/REPONSE	DQ
DRAPEAUX EUROPE	DQ
GEOGRAPHIE	DQ
BOITE A MUSIQUE	DQ
WORD GO	DQ
CONST ELECTRIQUE	DQ
GOLF BARRE	DQ
EXTRA TERRESTRES	DQ
LES BONBONS	DQ
CALCUL ALGEBRE	DQ
ENIGME TRIANGLE	DQ
CAMELEON	DQ
LE PROMOTEUR	DQ
CODE WRITER	DQ
ADVENTURE WRITER	DQ
KEYWORLD 1	DQ

AMIGA

ENCORE MOINS CHER

9990 Frs TTC

CHESS MASTER 2000	650 FRS
THE PAWN	229 FRS
DELUXE VIDEO	890 FRS
DELUXE PAINT	890 FRS
VIP	1790 FRS
DEEP SPACE	350 FRS
ARENA	300 FRS
LEADER BOARD	350 FRS
LATTICE C	990 FRS
ASSEMBLEUR	590 FRS
PASCAL	790 FRS

LOGICIELS AMSTRAD	C/D
SOLD A MILLION III	119/145
GALVAN	95/139
LEADER BOARD	95/139
PRODIGY	95/139
DRUID	95/139
LIGHT FORCE	95/139
STREET HAWK	95/139
TEMPEST	95/139
REVOLUTION	95/139
SILENT SERVICE	95/139
ZOMBIE	/159
TRIPACK FIL	139/199

ACHETEZ VOTRE ORDINATEUR A CREDIT: TEG 18,24% A PARTIR DE 1500F D'ACHAT

LIVRAISON PARIS GRATUITE POUR 2000FRS D'ACHAT

LES MEILLEURES K7 SUR ATARI XL/XE		LES MEILLEURES DISQ SUR ATARI XL/XE	
RAID OVER	99 F	LEADER BOARD	149 F
INTERN KARATE	89 F	WORLD KARATE	329 F
TRAIL BLAZER	99 F	RAID OVER MOSCOU+	
COMETE GAME	99 F	BEACH HEAD 1 ET 2	199 F
ROAD RACE	99 F	SILENT SERVICE	149 F
HARD BALL	99 F	HARD BALL	149 F
SMASH HIT 6	125 F	ULTIMA IV	179 F

AMSTRAD PC 1512 EN DEMONSTRATION

CLIENTS DE PROVINCE: LIVRAISON GRATUITE AU DELA DE 3000FRS D'ACHAT PAR **CHEQUE ET CARTE BLEUE**



LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

TOUTE L'EQUIPE D'ELECTRON VOUS SOUHAITE UN JOYEUX NOEL

NOS CADEAUX DE NOEL : CHAMPAGNE + 1 BTE DE DISQUETTES POUR PLUS DE 5000F D'ACHAT, 10% DE REMISE POUR 3 LOGICIELS ET PLUS.

CARTE BLEUE ACCEPTEE SUR PLACE ET PAR CORRESPONDANCE. CREDIT FACILE ET IMMEDIAT.

ATARI®

ATARI®

LA GAMME ST ET SES PERIPHERIQUES

1	**520 STF TOS ROM** (20 LOG+ souris)	**3990F**
2	**1040STF TOS ROM** (Pack bureautique)+moniteurSM125	**9990F**
3	Moniteur couleur **SM1224** Hte Résolution	**3990F**
4	Moniteur couleur **SM1424** Hte Résolution	**2990F**
5	Moniteur **Themson** couleur à partir de	**1990F**
6	Moniteur **ATARI HR SM125** monochrome Hte Résolution	**1990F**
7	Moniteur **Philips 80 col.**	**990F**
8	DISQUE DUR **20M° SH204**	**7000F**
9	DRIVE 3,5 **500K**	**2000F**
10	DRIVE 3,5 **1M°**	**2700F**
11	DRIVE 3,5 **1&2M° 5,25 1M° KUMANA**	**N C**
12	IMPRIMANTE PD80 FUJI + CABLE CENTRONICS	**2690F**
13	IMPRIMANTE SMM 804 AVEC CABLE	**2490F**
14	IMPRIMANTE STAR NL10 + INTERFACE + CABLE	**3990F**

520STF COULEUR

+ Moniteur coul Hte Résolution

6900 Frs

CREDIT POSSIBLE 300F PAR MOIS

10 DISQUETTES 3,5 SF	150F
10 DISQUETTES 3,5 DF	250F
100 DISQUETTES 3,5 MAXELL	1200F
CABLE IMPR CENTRONICS	200F

UTILITAIRESST	PRIX
TEXTOMAT	450F
DATAMAT	450F
CALCOMAT	450F
PLUS PAINT	450F
TEXT DESIGN	395F
CLOCK CARTRIDGE	495F
FAST BASIC	990F
SOUND DIGITIZER	1990F
VIDEO DIGITIZER	1990F
DEGAS	390F
C O L R	250F
1ST WORD	590F
ZOOMRACK	590F
RYTHM	150F
NVISION	400F
DB MASTER	590F
TRIMBASE	890F
PRINT MASTER	350F
HDBASE (DBASE2)	990F
EASY DRAW	1490F
ART GALLERY	290F
FORTRAN	1490F
VIP the professional	1490F
LATTICE C Metacom	1090F
PASCAL Metacom	790F
ASSEMBLEUR	590F
DB MAN (DBASE3)	1190F
CAT 3D	390F
ANIMATOR	300F
LISP	1590F

BORROWED TIME	255F
MINDSHADOW	255F
HACKER	255F
HACKER II	255F
MUSIC STUDIO	390F
LITTLE COMP PEOPLE	390F
TASS TIME	255F
BRATACCAS	350F
ARENA	300F
DEEP SPACE	350F
LEADER BOARD	350F
SCENES LEADER BOARD	190F
KING QUEST II	320F
BLACK CAULDRON	420F
ULTIMA 3	NC
SILENTSERVICE	300F
DESTROYER	390F
FLIGHT SIMULATOR II	570F
KARATE KID II	249F
MERCENARY	249F
SUNDOG	390F
FANTASY	450F
WINTER GAMES	350F



TRILOGY OF APSHAI	350F
ROGUE	350F
SUPER CYCLE	350F
WORLD GAMES	350F
TIME BANDIT	290F
CARDS	200F
MAJOR MOTION	200F
THE PAWN	229F
STARGLIDER	249F
JEWEL	199F
ST KARATE	275F
ST PROTECTOR	255F
SPACE STATION	275F
CHESS (PSION) 3D	295F
WAR ZONE	255F
FIRE BLASTER	255F
WINNIE THE POOH	169F
PERRY MASON	390F
AMAZON	390F
TREASURE ISLAND	390F
DIABLO	290F
BILLARDELECTRONIQUE	249F
SKYFOX	390F

BON DE COMMANDE A RETOURNER REMPLI A ELECTRON 117 AVENUE DE VILLIERS 75017 PARIS (SOUS 48H DANS LA LIMITE DES STOKS DISPONIBLES) CREDIT CREG IMMEDIAT

QTE	DESIGNATION	PRIX
	PORT MACHINE + 50F LOGICIEL +25F	

47 66 11 77



Nom

Adresse : .....

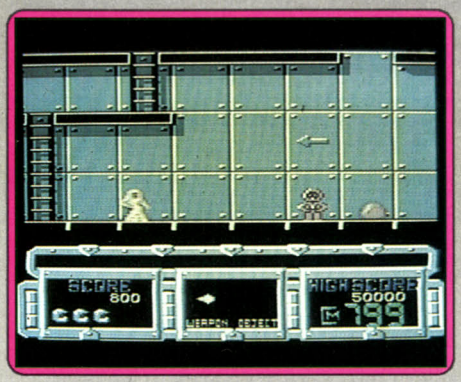
Ville : ..... CP : .....

CI JOINT CHEQUE ☐ MANDAT POSTE ☐

CONTRE REMBOURSEMENT ☐ + 30F

J 'ai un ordinateur : .....

Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois



FUTURE NIGHT

Nuit agitée

Tout juste débarqué sur cette curieuse planète, notre jeune héros se retrouve sain et sauf sur une des plates-formes de l'édifice. La nuit s'annonce longue et dangereuse... Y survivre demande autant de réflexes que de sagacité !

Future Night est un logiciel d'aventure/action de qualité. Scénario maintenant classique, vous courez et sautez de tous côtés, pulvérisant quelques feux-follets au passage, pour bientôt atteindre la première étape de votre mission. Ce générateur vous permet de choisir trois armes distinctes : rayons, boule de feu ou simple pistolet. La lutte s'engage : dans un graphisme superbe, votre personnage s'élance sur la plate-forme, évite de justesse un sinistre fantôme et franchit la porte magique. Le nombre de tableaux qui se succèdent est impressionnant. Difficile de conserver son calme et d'analyser la situation. Il existe pourtant une logique dans votre progression : certains ennemis sont indestructibles, d'autres vous cachent de nouvelles issues et les différentes parties de l'édifice ont toutes leurs particularités.

L'animation graphique de cette quête est surprenante de précision et de rapidité ; tandis que le quotient vital s'amenuise au contact de l'ennemi, on ne cesse de découvrir de nouveaux adversaires, de définir de nouveaux passages au travers des blocs et passerelles, pour finir bien souvent par y trouver la mort... Epuisant ! (Disquette Gremlins Graphic pour *C 64* et *128*). O.H.

Type	***aventure/action***
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***B***

THAÏ BOXING

Plaies et bosses

La boxe thaïlandaise est, sans aucun doute, l'un des sports de combat les plus violents. A mi-chemin entre le karaté et la boxe traditionnelle, vous affrontez six niveaux de difficulté croissante pour peut-être combattre ensuite l'un de vos amis.

La conception du programme respecte bien la pluralité de cette discipline puisque, s'il faut bien sûr mettre K.O. votre adversaire, vous devez utiliser pour ce faire le plus de coups de poing possible. Les trois coups de pied proposés sont, en effet, plus simples à manier et ne vous rapportent donc que peu de points. Combattre contre l'ordinateur n'est pas chose facile. Le graphisme et l'animation, bien que soignés, restent quelque peu confus lorsqu'il s'agit d'apprécier la distance de portée d'un coup ou de mettre au point un enchaînement complet. Il arrive bien souvent que la jambe ne chasse que l'air et qu'un poing lancé vers l'avant ne fasse rien d'autre qu'ouvrir votre garde. La simulation nécessite donc une grande concentration et, surtout, un sérieux entraînement face à un joueur immobile. Notons enfin que le programme s'accompagne de quelques animations supplémentaires telle la modification du visage des deux athlètes en haut d'écran (plaies et bosses qui témoignent de votre faiblesse...) ou encore le cri que poussera finalement le vainqueur ! (Cassette et disquette Anco pour *C 64* et *128*) O.H.

Type	***boxe thaï***
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	***B***

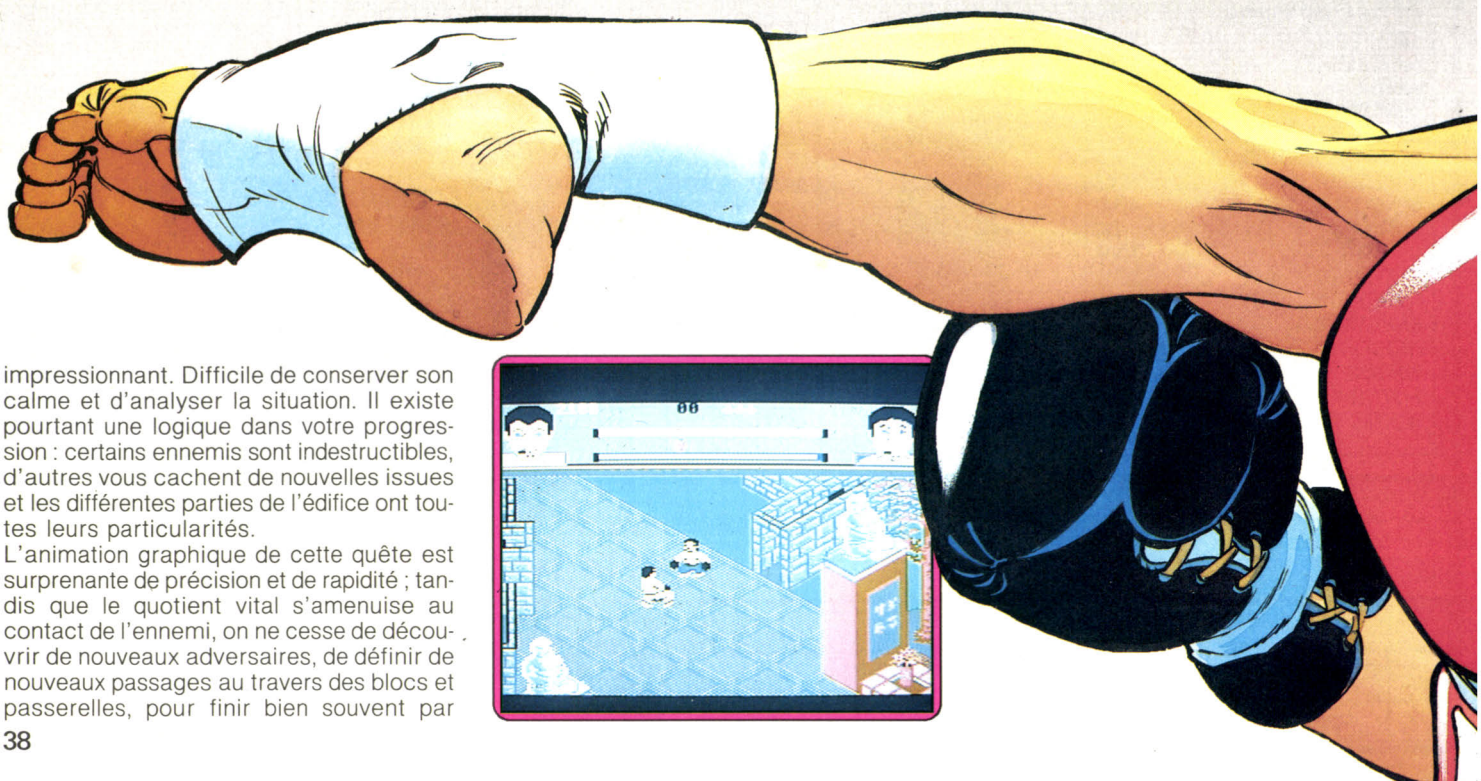
TIME BANDIT

Mission impossible

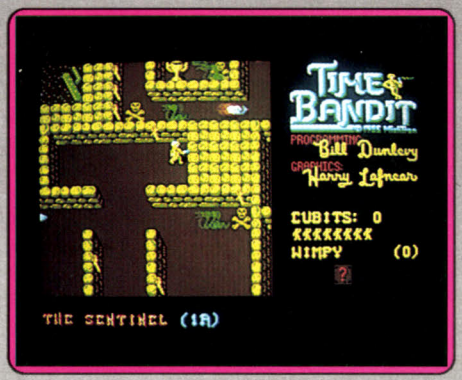
Un roi brave et loyal qui en même temps voit son fidèle serviteur enlevé par une sorcière et sa couronne volée par un magicien, une récompense fabuleuse : il n'en faut pas plus pour que vous partiez à l'aventure, armé de votre seul pistolet.

Un univers temporel complexe s'offre à vous, peuplé de seize mondes différents, ayant chacun sa particularité. Ces mondes recouvrent des périodes temporelles distinctes. Ils regorgent de trésors et d'indices qui vous permettront peut-être de remplir votre mission. Mais attention, un indice découvert sur un monde peut n'être utilisable que dans un autre.

Le jeu se pratique seul ou à deux. Sur l'écran principal votre aventurier se déplace à l'aide d'un joystick ou du clavier. Chaque fois que vous pénétrez dans une époque, vous vous trouvez dans un labyrinthe peu



plé de dangereux monstres, qui bien sûr évoluent avec le temps. Vous êtes amené à combattre des serpents, hommes lézards ou fantômes, mais aussi des robots, des



météorites ou des boules de feu. Au cours de vos déplacements, vous accumulez richesses et indices. Cependant, pour pouvoir sortir du monde où vous avez pénétré, il vous faut découvrir non seulement la seule issue possible, mais encore la clef qui ouvre ses portes. Ce jeu d'action où se mêlent un brin de logique et beaucoup d'aventure est servi par un graphisme superbe, mais l'animation se maintient juste au niveau de la moyenne, surtout en ce qui concerne les mouvements du personnage principal, saccadés et mal finis. (Disquette Microdeal pour *Atari 520 ST*). D.G.

Type	***action/aventure***
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	***D***

KUNG FOU

Coup de pied, coup de cœur

Spécialiste des arts martiaux, à vos joysticks. Le karaté le plus fou vient d'arriver sur vos machines. Dans ce jeu où on ne se prend pas au sérieux, rien n'a été fait dans l'esprit des autres programmes du genre. Alors que le scénario aurait pu être classique, c'est un clin d'œil moqueur aux autres jeux de karaté. Dans l'île de Morokrakos (!) vous, jeune disciple, partez secourir la princesse Simone. Disciple, ou plutôt jeune volatile car, fatalité du destin ou sort maléfique, votre personnage est affublé d'une tête de rapace qui n'est pas sans rappeler certain personnage de bandes dessinées. Pour arriver jusqu'à la princesse vous aurez à traverser dix tableaux protégés par des combattants de plus en plus forts. Chacun représente une partie de l'île et est agrémenté d'un graphisme plaisant parsemé de torches, de fontaines, de lampions, jusqu'aux étoiles qui brillent dans le ciel.



Animé par le joystick, votre champion connaît seize actions, du coup de pied au coup de poing en passant par la très célèbre roulade avant ou arrière, qui fait défaut à beaucoup d'autres jeux. Lors des combats, le programme gère aussi les perspectives. Vous passerez derrière le muret mais devant le sage. Si vous jouez seul, la ▸



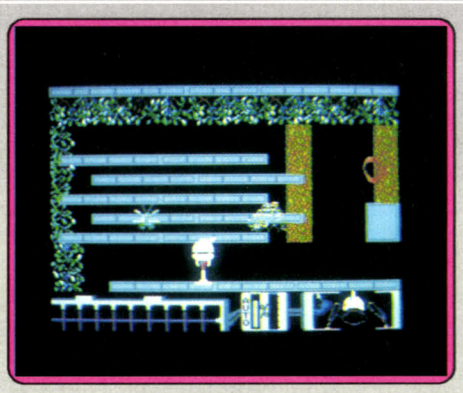
machine fait preuve « d'intelligence » en adaptant sa stratégie à vos faiblesses. Enfin, si après un certain temps vous arrivez au bout des dix tableaux, sachez qu'une surprise de taille vous attend. Le dernier clin d'œil du jeu...
(Disquette ou cassette Softbook pour *Thomson ou Amstrad.*) L.S.

Type	***arcade/action***
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	***B***

ARAC AND THE ARACHNIDROÏD

Robot mutant

Ce petit robot est vraiment étrange... Qu'il prenne la forme d'un pied suspendu ou d'une araignée, vous devrez le mener à travers galeries et couloirs de cette forteresse. Trois réacteurs y sont cachés, à vous de les découvrir et de les désamorcer. La mission serait insurmontable sans l'ingéniosité de votre robot et l'aide des nombreuses créatures qui hantent la galerie.
Vous voici dans la première salle. Il faut, dans un premier temps, découvrir et assembler les éléments qui permettront à votre



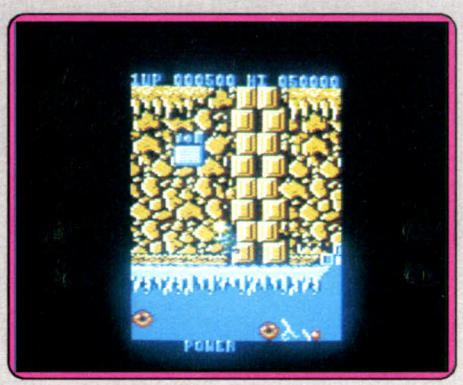
engin de prendre la forme et l'agilité d'une araignée... Mais, attention, certaines galeries sont de véritables gouffres et seul le concours d'un papillon ou d'une raie vous permet de poursuivre votre quête. D'un jet de filet magnétique, vous capturez certaines de ces créatures pour les stocker dans votre cage, en vue d'un usage ultérieur. Ce logiciel d'action/réflexion possède une animation graphique très originale. Les bonds d'Arac sont pleins de vitalité, ses lancers de filet doivent être extrêmement précis et le maniement de l'« arachnidroïd » est on ne peut plus réaliste. La stratégie se limite, quant à elle, à la reconnaissance des lieux visités et à l'emploi judicieux des créatures tombées sous votre charme... (Cassette Addictive pour *C 64* et *128*) O.H.

Type	***action/réflexe***
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	***B***

GALIVAN

Seul contre tous

Tout juste équipé d'une combinaison spéciale, l'univers de Galivan apparaît. Dans votre précipitation, vous n'avez emporté aucune arme, rien d'autre que votre légendaire courage. La quête sera rude et dangereuse, bien souvent mortelle... Ce logiciel d'aventure/action met en place un scénario relativement classique. Vous êtes assailli par toute une kyrielle d'engins futuristes, boules de feu ou particules radioactives. Une seule solution s'offre à vous : courir sans cesse, emprunter tous



les escaliers pour enfin découvrir votre première arme, un rayon laser... Votre patrimoine énergétique vient de se régénérer, une occasion inespérée de sillonner toutes les salles de ce cruel univers ! Plus que la virulence des combats, c'est sans doute la beauté du graphisme qui garantit l'intérêt de votre mission. Le scrolling dévoile une multitude de tableaux. Les murs rocailleux laissent place aux tuyaux d'une centrale ultra-moderne ou aux plantes sinueuses des grands fonds marins.

Tout se passe très vite et puisque l'écran de jeu est très petit (un tiers du moniteur), l'approche des différents adversaires est toujours soudaine. Bien difficile alors de sauter par dessus l'ennemi ou de frapper à mains nues les humains qui gardent certaines passerelles. C'est pourtant le seul moyen de rester en vie et de percer un jour le secret de Galivan... (Cassette Ocean pour *Amstrad*)

O.H.

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

DAN DARE

Mission catastrophe

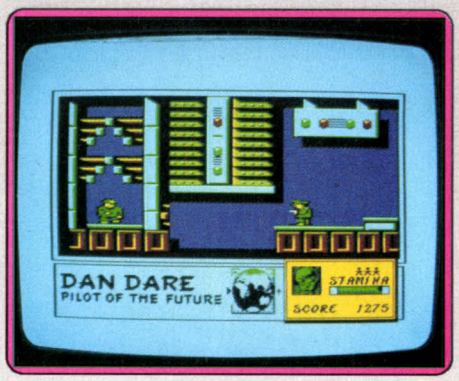
L'astéroïde atomique poursuit sa course inexorable vers la terre... Un seul homme peut enrayer sa chute, le colonel Dan Dare ! Mission catastrophe et tir à gogo, votre combat va se dérouler dans les couloirs sinistres d'une météorite géante. Accompagné du célèbre professeur Peabody et de ses compagnons d'armes, Dan Dare s'élance dans la météorite, un revolver à la main.

Il s'agit de désamorcer la bombe et de fuir au plus vite. Dans un contexte graphique agréable, l'action se résume en une course poursuite au travers d'un labyrinthe de galeries et de couloirs.

Chaque salle renferme bien sûr quelques lasers atomiques et les « Treens », les affreux envahisseurs responsables de l'offensive, surgissent de part et d'autre de notre valeureux héros...

Rapide comme l'éclair, ce dernier doit tout détruire sur son passage, sautant pardessus les gouffres pour éviter d'être capturé et envoyé en prison. Le bâtiment possède ainsi plusieurs étages. Les monte-charges assurent votre progression, pourvu que vous réussissiez à en découvrir le mécanisme. Il n'est certes pas question ici d'originalité... La victoire s'obtient comme toujours à la pointe du joystick. Avis aux amateurs... (Cassette Virgin pour *Amstrad CPC*)

O.H.

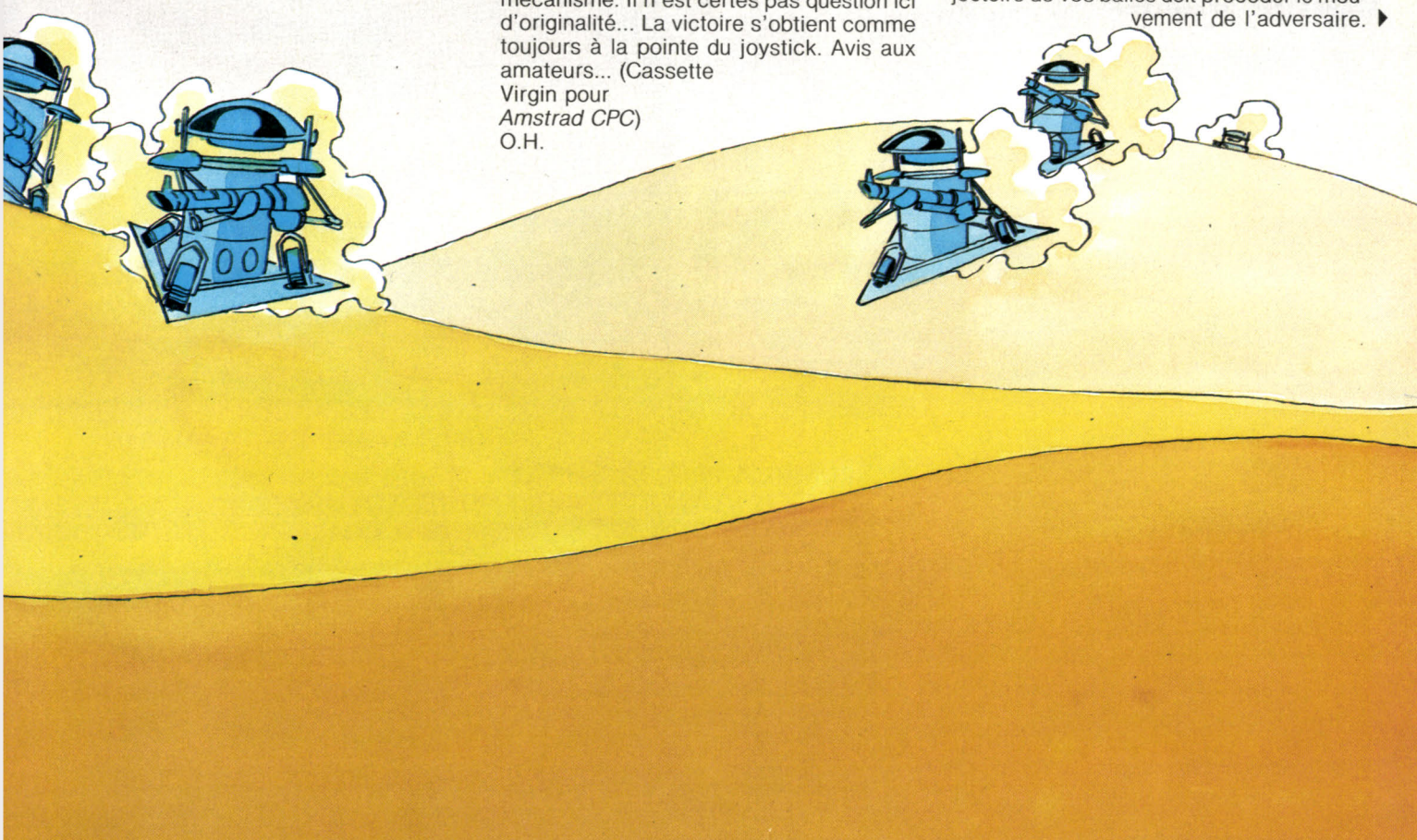


Type	***action***
Intérêt	★★★
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	***B***

NIGHT GUNNER

Vol de nuit

Bombardements, tirs mitrailleurs, les branchés du combat aérien vont s'en mettre plein les viseurs... Ce vol de nuit n'est certes pas de tout repos. Vous devez, d'une part, défendre votre appareil contre le tir des chasseurs ennemis, d'autre part, anéantir les barrages de ballons dirigeables qui surgissent devant vous. Dans une représentation graphique fort honorable, vous envoyez vos rafales de mitraillette sur tout ce qui vole. Il est bien entendu très difficile de centrer le viseur sur une cible et la trajectoire de vos balles doit précéder le mouvement de l'adversaire. ▸







L'animation des combats est relativement réaliste, notamment en ce qui concerne l'approche des chasseurs ennemis. Différentes options corsent peu à peu votre mission : bombardement d'avion en haute altitude ou bombardement au sol, il faut à tout moment vérifier, en bas d'écran, l'état de votre propre appareil et ne jamais tourner le dos à l'adversaire. Les professionnels économiseront leurs munitions, adopteront différentes techniques de combat sans découvrir une stratégie réelle... Il est avant tout question d'action et de réflexes ! (Disquette Digital Integration pour *Amstrad CPC*) O.H.

Type	***action, combat aérien***
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	***B***

THE CHESS GAME

Originalité et qualité

Prévu pour *M.S.X. II*, il est l'éclatante démonstration des qualités et des limites de la seconde version du standard. Les graphismes exploitent le mode haute résolution de 512 × 212 en 16 couleurs, et nous retrouvons la représentation tridimensionnelle. Le côté plaisant de ce système est, hélas, réduit à néant en cas d'échiquier encombré. Cela se paye par une identification des pièces tenant de l'exploit (la convivialité en prend un coup). La qualité du jeu est surprenante : loin des poncifs échiquéens, il connaît des ouvertures originales aux développements souvent inattendus. Il donnera bien du fil à retordre aux amateurs. En cas de situation particulièrement désastreuse, il est toujours possible de changer de couleur, d'annuler le dernier coup joué, de demander conseil. Bref, la panoplie classique que tout jeu d'échecs doit posséder. De plus, il propose la numérotation des cases, les horloges, etc. Toutes les options sont accessibles par une fenêtre apparaissant en cas de validation d'une case vierge. Le seul reproche que l'on puisse faire à ce logiciel est la gestion du curseur de déplacement. Hésitant et peu maniable sont les mots qui définissent une utilisation prolongée du joystick. Il reste la solution des touches de direction, mais l'amélioration est minime. (Disquette Aachosoft pour *M.S.X. 2*). M.B.

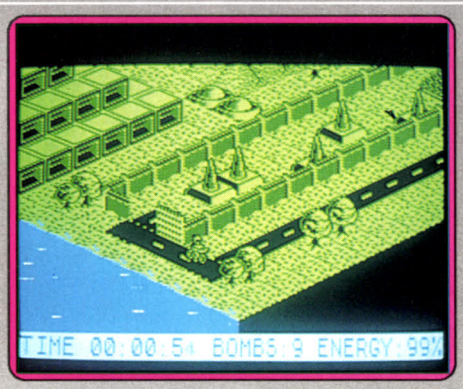
Type	***jeu d'échecs***
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Son	★★★
Prix	***B***

GLIDER RIDER

L'île maudite

L'île Eoos est un endroit très particulier où un organisme sans foi ni loi produit et vend des armes toujours plus redoutables pour qui est en mesure de les acheter. Le Concile Mondial a enfin décidé de mettre fin à cette activité. Mais l'endroit est singulièrement bien protégé. Aussi c'est au groupe des « Silencieux mais Mortels » qu'on a fait appel et vous êtes justement l'un d'eux. Vous disposez de neuf grenades, d'une mobylette et surtout d'une aile Delta qui vous permettra de survoler les zones interdites et d'y larguer vos grenades aux endroits critiques. Votre mission principale consiste à anéantir les dix réacteurs externes qui fournissent toute l'énergie de l'île. Profitez-en aussi pour détruire les autres installations sans oublier de mettre la main sur d'autres caisses de grenades. Les réacteurs sont







protégés par des canons laser très dangereux. Essayez de les désactiver si vous voulez survivre. La défense au sol n'est pas en reste avec de nombreux bunkers prêts à tirer sur tout ce qui bouge. Et n'espérez pas vous en sortir en nageant, car les eaux sont infestées de requins !

Bref, une bien difficile mission, d'autant que vous ne disposez que de trente minutes pour la réaliser. Après ce délai, le sous-marin chargé de vous récupérer s'en ira à jamais en vous laissant prisonnier de l'île hostile. Un excellent jeu, aux graphismes superbes, variés et à l'animation de qualité (K7 Quicksilva, pour *Spectrum*). J.H.

Type	***action***
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	***B***

SOLO FLIGHT

Plein ciel

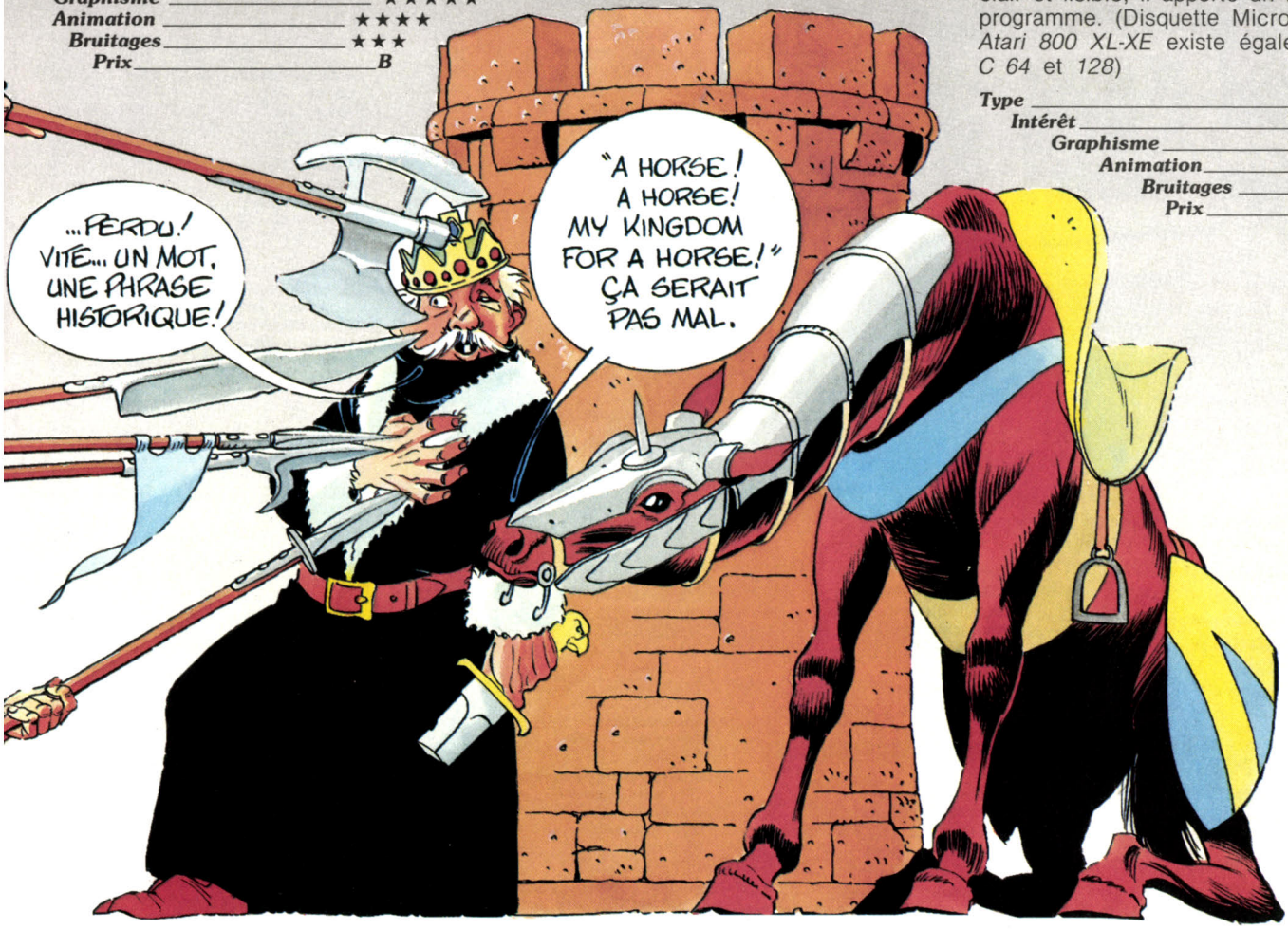
Roulez en début de piste, réglez vos volets de décollage, appliquez la puissance maximum, attendez d'avoir une vitesse de quatre-vingt-cinq nœuds et tirez le manche vers vous jusqu'à atteindre un angle de huit degrés. Ça y est, vous avez décollé. Rentrez les volets et ramenez l'appareil à l'horizontale. Atterrissage, décollage, conditions météorologiques, vent de travers, sans compter les impondérables, du genre défaillance mécanique, ne seront qu'une partie de vos ennuis. Dans ce vol de courrier postal, vous décidez le nombre d'étapes de votre expédition. L'ordinateur affiche la carte de la première région survolée.

Un rapide coup d'œil à la topographie, les stations VOR, les aéroports les plus proches, quelques points de repères en cas d'ennui... continuez. Combien de sacs postaux voulez-vous transporter ? Prenez garde, chaque sac augmente le poids de votre appareil donc les difficultés en vol. Ensuite vous définissez la quantité de carburant dont vous aurez besoin. Un fois tous ces choix réalisés vous prenez votre envol. Difficile de bien utiliser ces simulateurs avec leurs altimètres, compas magnétiques et autres indicateurs ? Eh bien non.

Les auteurs de cette deuxième version de *Solo Flight* ont pensé à vous adjoindre dans les premiers niveaux un pilote instructeur. Des messages vous sont donnés régulièrement sur l'altitude à avoir pour piloter parfaitement. On vous prévient quand il faut sortir vos volets, prendre de l'altitude, rentrer le train d'atterrissage...

Le pilote et les commandes de l'avion restent similaires à la première version du logiciel. Le graphisme quant à lui fait l'objet de modifications. Si l'écran du haut montre toujours votre avion dans son environnement, l'écran du bas qui représente le tableau de bord s'est considérablement amélioré. Tout en couleur, clair et lisible, il apporte un net plus au programme. (Disquette Microprose pour *Atari 800 XL-XE* existe également pour *C 64* et *128*) L.S.

Type	***simulation***
Intérêt	★★★
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	***B***



MICROSTORY 14, RUE DE POISSY 75005 PARIS — MÉTRO : MAUBERT-MUTUALITÉ
Tél. 43.25.51.52 - 43.26.07.98

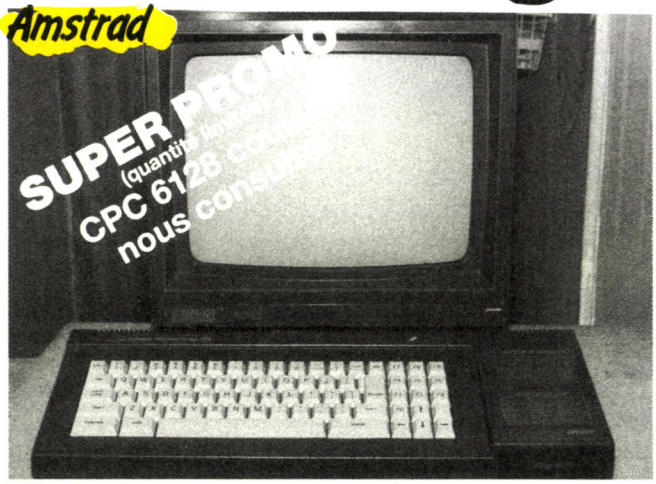
MICROSTORY



Club du logiciel Microstory
10 %
sur tous les logiciels
Venez chercher votre carte

1 manette de jeu gratuite pour l'achat de 5 logiciels

CREDIT
Achetez en décembre payez en mars



CADEAU
Pour l'achat d'un Amstrad CPC sauf Super Promo
5 jeux + 1 manette de jeu ou 1 crayon optique

Amstrad CPC 6128
Monochrome **N.C.**
Crédit: comptant 990 F
+ 12 mensualités de 285,13 F

Amstrad CPC 464
monochrome **N.C.**
Crédit: comptant 490 F
+ 12 mensualités de 208,69 F

Amstrad CPC 6128
couleur **N.C.**
Crédit: comptant 790 F
+ 12 mensualités de 426,69 F

Amstrad CPC 464
couleur **N.C.**
Crédit: comptant 590 F
+ 12 mensualités de 322,35 F

Imprimantes DMP 2000	2 290 F
Lect. disk + Contrôleur	1 990 F
Adaptateur péritel	390 F
Crayon optique	210 F
Adaptateur 2 joysticks	220 F
Synthétiseur vocal français	490 F
Câble imprimante parallèle	150 F
Disquette 3 pouces, les 10	350 F
Adaptateur peritel DMP2	490 F
Modem Digitelec à partir de	1 490 F
Souris AMX Amstrad + 4 logiciels	690 F
Multiface II	575 F
Lecteurs supplémentaires	
5 1/4p 1 méga	1 699 F
Loritel: interface minitel	360 F
Okimate 20 (imp. couleur)	2 290 F
Graphiscope II	990 F

LES DERNIERS HITS...

Asterix - C/D	N.C.
1942 - C/D	N.C.
Thanatos - C/D	N.C.
Fist II - C/D	99/145 F
Antiriad - C/D	N.C.
Bobby Bearing - C	99 F
Gladiator - C/D	85/135 F
Druid - C	85 F
Galian - C	89 F
Glider Rider - C/D	89/145 F
Grand Prix 500 - C/D	135/185 F
Knight Games - C/D	89/130 F
Lightforce - C/D	89/130 F
Miami Vice - C	89 F
Knight Riders - C	89 F
Now Games 3 - C	99 F
Nomad - C	85 F
Revolution - C/D	99/139 F
Robbot - C/D	105/145 F
Supercycle - C	109 F
Street Hawk - C	89 F
Sai Combat - C/D	89/125 F
Silent Service - C	89 F
Samantha Fox - C/D	95/135 F
Tomahawk - C/D	89/125 F
They sold a million II - C/D	95 F
They sold a million III - C	99 F
Ushi Mata - C	95 F
World Games - C	109 F
Infiltrator - C	N.C.
Dragon's Lair - C/D	N.C.
Fer et Flamme - D	N.C.
Trivial Poursuite - C/D	N.C.

MGT - C/D	120/160 F
Bactron - C/D	120/160 F
Le Pacte - D	195 F
Top Secret - D	215 F
Le Secret du Tombeau - C/D	145/175 F
Rescue on Fractalus - C/D	89/125 F
Hacker II - C/D	95/135 F
Prodigy - C/D	99/145 F
Hi-Jack - C/D	99/145 F
Xarq - C/D	99/145 F
Tempest - C/D	99/145 F
Aliens - C/D	99/145 F
Mermaid Madness - C/D	89/125 F
Affaire Sidney - C/D	135/175 F
4ème Protocole - C/D	175/175 F
Dandare - C/D	95/150 F
Deactivator - C/D	99/145 F
Elite français - C/D	175/225 F
Leader Board - C	99 F
Les mines du roi Aquantus - C/D	99/150 F
L'héritage II - C/D	145/175 F
Maracaïbo - C/D	135/175 F
Scrabble - C/D	235/250 F
Shogun - C/D	99/150 F
Skyfox - C/D	99/150 F
Biggles - C/D	95/135 F
Billie la banlieue - C/D	120/175 F
Boulder dash III - C	85 F
Bridge - C/D	225/235 F
Cauldron II - C/D	89/130 F
Commando - C/D	85/120 F
Fairlight - C/D	105/155 F
Gold hits - C/D	105/150 F
Green beret - C/D	89/150 F
Impossible Mission - C/D	89/165 F
Infernal runner - C/D	125/175 F
Jumpjet - C/D	75/115 F
Kung Fu Master - C/D	99/130 F
Mission Elevator - C/D	89/135 F
Nexus - C/D	89/130 F
Paper Boy - C	89 F
Ping-Pong - C/D	85/145 F
Room Ten - C/D	85/135 F
Tennis 3 D - C/D	125/175 F
The Way od the Tiger - C/D	89/125 F
V - C/D	89/130 F
Winter game - C/D	89/135 F
Camelot Warriors - C/D	N.C.

ET TOUTES LES DERNIERES NOUVEAUTES...
UTILITAIRES EN DISQUETTES CASSETTES

Bon de commande, voir page suivante



VERSION COULEUR DISPONIBLE

Compatible PC 256 K RAM:
1 lecteur de disquette
Carte graphique mono et couleur
1 sortie parallèle et série
Horloge et calendrier
Ecran monochrome 12" vert
5 472 F H.T.

Compatible PC 512 K RAM:
2 lecteurs de disquette 360 K
Carte graphique mono et couleur
1 sortie parallèle et série
Horloge et calendrier
Ecran monochrome 12" vert
6 315 F H.T.

Compatible AT TURBO 512 K RAM:
3 vitesses 6, 8, 10 Mhz
Carte contrôleur pour 2 disquettes et 2 disques durs de 20 Mo
1 lecteur de disquette 1, 2 Mo
1 disque dur 20 Mo
Ecran monochrome 12" vert
17 530 F H.T.

Compatible XT TURBO 640 K RAM:
2 vitesses
4,77 ou 8 Mhz
2 lecteurs de disquettes
1 disque dur de 20 Mo
1 sortie parallèle et série
1 horloge et calendrier
Ecran monochrome 12" vert
10 615,50 F H.T.



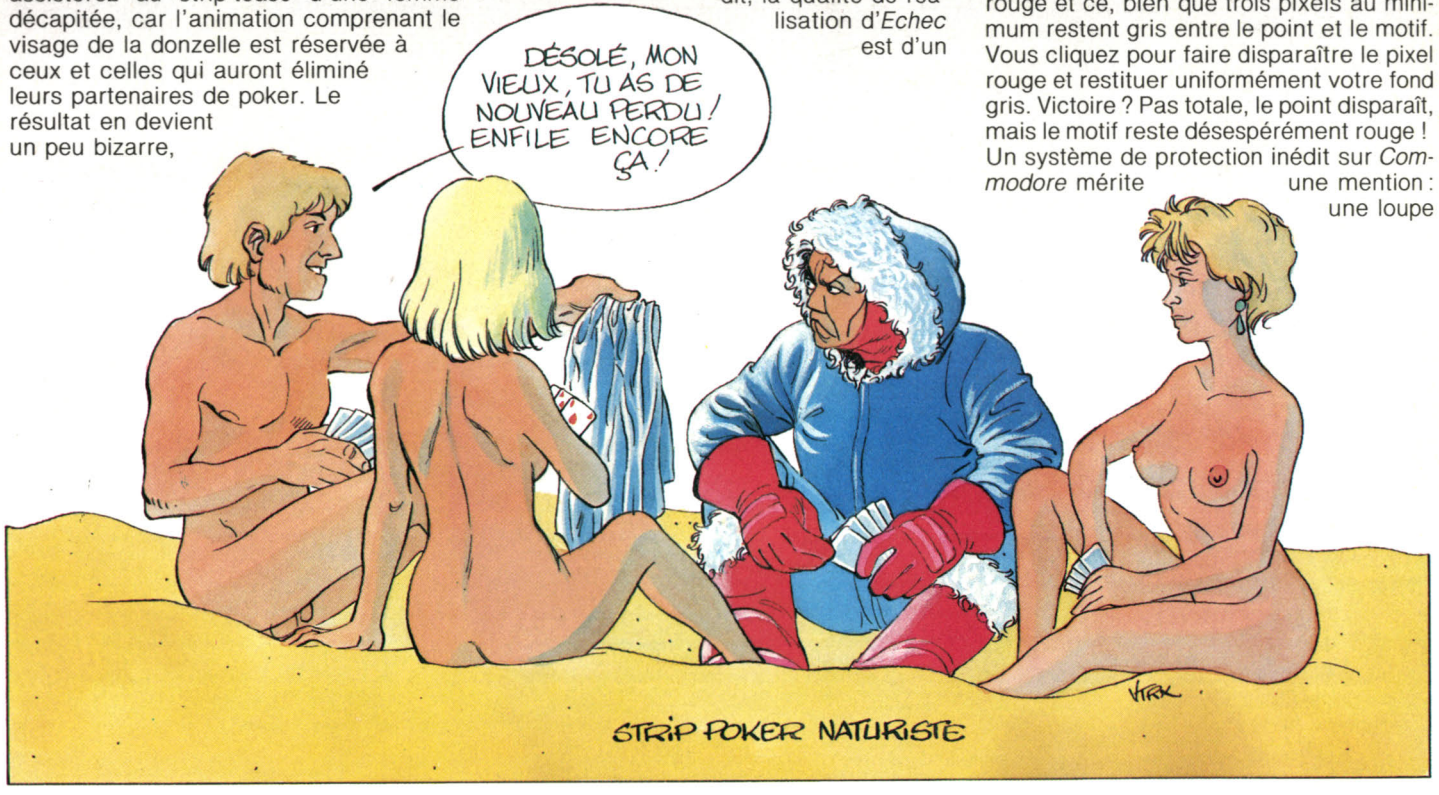
TENSIONS

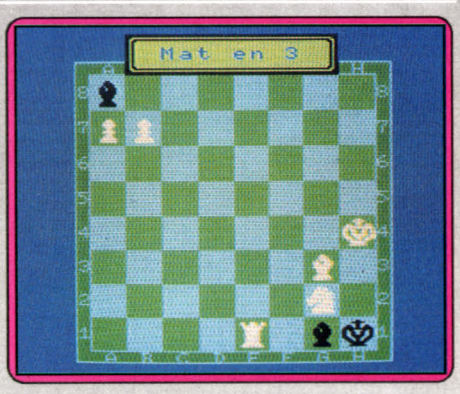
Strip-poker

Un de ces jours, nous aurons suffisamment de strip-poker au journal pour leur consacrer un dossier ! Une bonne simulation du jeu, avec le patibulaire Chico, Lady X et Paula qui joue sans lâcher son fume-cigarette. La notice est claire et en français, la musique provoque des réminiscences cinématographiques (celle qui ouvre le Ciné-Club à la TV).

Difficile de gagner, vos adversaires ayant souvent d'excellents jeux. Vous jouez contre quatre adversaires au maximum, l'ordinateur peut gérer les quatre joueurs si vous tenez à assister à une partie de poker ! Le bluff constitue une excellente tactique et ce d'autant plus que vous risquez seulement votre mise de départ. En effet, de trop mauvais scores vous éliminent sans appel. Personne n'exigera que vous participiez à un vrai strip-poker, et, chaudement vêtu, après beaucoup d'obstination vous assisterez au strip-tease d'une femme décapitée, car l'animation comprenant le visage de la donzelle est réservée à ceux et celles qui auront éliminé leurs partenaires de poker. Le résultat en devient un peu bizarre, et si le déshabillage, au lieu de faire partie des risques d'un jeu, devient un strip-tease-récompense, alors l'écran et le graphisme d'un *Amstrad* ne constituent pas un support de rêve... (Disquette Ere Informatique pour *Amstrad*.) D.S.

Type	***Strip-Poker***
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	***B***





ÉCHEC

Un classique du genre

Le point le plus important pour un logiciel d'échecs est la qualité du jeu. Malheureusement, il arrive que celle-ci ne tienne pas ses promesses. Que dire d'un programme qui ne joue que des coups ultra-classiques ? Si, de plus, il ne sait pas ce que veut dire audace et sacrifice, la situation devient préoccupante. A tout ceci ajoutons un comportement exclusivement tactique en milieu de partie : cela donne un programme où l'on ne s'amuse pas énormément. Il est possible de penser qu'*Echec* est destiné aux novices, ce qui justifierait sa faiblesse. Ce serait oublier qu'un logiciel d'échecs permet d'apprendre à jouer. Si la leçon n'est pas de bonne qualité, il en sera de même pour l'apprentissage. Dans ce cas de figure, le logiciel ne sert à rien. L'autre justification de ces logiciels réside dans le fait qu'ils rendent le jeu possible à n'importe quel instant du jour et de la nuit. Mais, ici encore, si l'adversaire n'est pas à la hauteur, il demeure inutile (et, dans ce cas, il vaut mieux jouer contre soi-même !). Cela dit, la qualité de réalisation d'*Echec* est d'un bon niveau. Toutes les options classiques sont présentes, la convivialité correcte et les couleurs standards. Il possède même une bibliothèque de parties, mais celle-ci n'améliore pas les choses. Le niveau de jeu est tout simplement exécrable ! (K7 Loriciels pour *M.S.X.*). M.B.

Type	***jeu d'échecs***
Intérêt	★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	
Prix	***B***

THE ART STUDIO

Géométrie variable

Seules les limites de la machine brident l'ambition du logiciel de création graphique. Un seul exemple : au grossissement 8 de la loupe, et en travaillant pixel par pixel, vous inventez la coloration par télépathie : la tentative de poser un pixel rouge sur un fond gris à proximité d'un motif vert transforme partiellement le motif vert en motif rouge et ce, bien que trois pixels au minimum restent gris entre le point et le motif. Vous cliquez pour faire disparaître le pixel rouge et restituer uniformément votre fond gris. Victoire ? Pas totale, le point disparaît, mais le motif reste désespérément rouge ! Un système de protection inédit sur *Commodore* mérite une mention : une loupe ▸

Tél. : 43.25.51.52 - 43.26.07.98
MICROSTORY 14, RUE DE POISSY 75005 PARIS METRO : MAUBERT MUTUALITÉ

MICROSTORY

C 64 nouveau modèle + Geos Graphic environnement system (icones et menus déroulant)
+ Lecteur cassette
+ Moniteur couleur
+ 1 manette de jeu
+ 6 jeux **3 890 F**
Crédit: comptant 290F
+ 12 mensualités de 340,95F

1 C 64 nouveau modèle + Geos
+ 1 lecteur cassette
+ 1 manette
+ 6 jeux **2 090 F**
Peritel **2 490 F**

1 C 64 nouveau modèle + Geos
+ 1 lecteur disk 1541
+ 1 cadeau **3 590 F**
Peritel **3 990 F**
Crédit: comptant 590F
+ 12 mensualités de 331,64F

1 manette de jeu gratuite pour l'achat de 5 logiciels



C 64 pal	1 790 F
Moniteur monochrome H.R. 40/80 colonnes pour C 128	1 150 F
Capot de protection C 64	120 F
Capot de protection C 128	150 F
Modem Digitelec agree PTT compatible Minitel	1 490 F
Modem Digitelec +	1 990 F
Modem Digitelec 2100 (intelligent)	2 990 F
Graphiscop II	990 F

LES HITS COMMODORE

Ace - C/D	109/150 F
Acrojet - D	150 F
Adventure Cst Set - D	175 F
Alley cat - C/D	99/135 F
Archon II - C/D	115/145 F
Astérix - C/D	99/150 F
Batalyx - C/D	95/135 F
Batman - C	95 F
Biggles - C/D	105/145 F
Bombjack - C/D	99/155 F
Borrowed Time - D	160 F
Boulder Dash III - C/D	109/160 F
Cauldron - C	89 F
Cauldron II - C/D	105/160 F
Colossus Chess IV - C/D	105/155 F
Commando - C/D	89/135 F
Crusade in Europe - C/D	160/205 F
Danse Macabre - D	165 F
Dragon's Lair - C/D	99/135 F
Eidolon - C/D	105/155 F
Elite (français) - C/D	135/185 F
Empire - C	105 F
Ghost'n Goblins - C/D	105/135 F
Golf Cst set - C/D	150/165 F
Goonies - C/D	105/135 F
Green Beret - C/D	89/140 F
Gyroscope - C/D	99/150 F
Hacker II - C/D	105/145 F
Hardball - C/D	00/155 F
International Karat - C	79 F
Karateka - C	105 F
Koronis Rift - C/D	89/145 F
Kung fu Master - C/D	105/145 F
Leader Board - C/D	115/160 F
Legende des Amazones - C	99 F
Little Computer People - C/D	89/145 F
Mandragore - C/D	235/250 F
Masquerade - D	145 F
Mermaid Madness - C/D	110/160 F
Miami Vice - C/D	99/135 F
Knight Riders - C/D	99/165 F
Paper Boy - C/D	95/145 F
Pinball Cst. set - D	170 F
Ping-pong - C/D	89/135 F
Pitstop II - C/D	109/155 F
Questron - D	150 F
Rambo - C/D	89/125 F
Raspoutin - C	95 F
Revs - C/D	140/170 F
Racing Dst. set - C/D	155/160 F
RMS Titanic - C/D	109/160 F
Road Race - C/D	105/145 F
Rocky Horror Show (128) - D	135 F
Saboteur - C	95 F
Shogun - C/D	105/145 F
Silent Service - C/D	115/155 F
Skyfox - C/D	110/145 F
Solo Flight II - C/D	105/150 F
Sorcery - C	95 F
SPY VS Spy II - C/D	110/155 F
Starship Andromeda - C/D	115/145 F
Summer games I - C/D	109/155 F
Summer gammes II - C/D	95/155 F
Supercycle - C/D	105/165 F
Thaï Boxing (64-128)	89/135 F
The Pawn - D	155 F
They sold a million II - C/D	105/165 F
Ultima III - D	150 F
Ultima IV - D	185 F
Uridium - C/D	99/150 F
V - C/D	105/135 F
Way of the Tiger - C/D	115/155 F
Winter Games - C/D	99/155 F
World Cup Carnival - C/D	109/165 F
Yie-ar Kung Fu - C/D	89/125 F
Zorro - C/D	89/145 F

DERNIERES NOUVEAUTES

Prix, nous consulter

Light Force	C/D
They sold a million III	C/D
Fist II	C/D
Paper Boy	C/D
1942	C/D
Druids	C/D
Infiltrator	C/D
Sanxion	C/D
Ace of Aces	C/D
Jail Break	C/D
Trivial Poursuite	C/D
Tarzan	C/D
Antiriad	C/D
Break Thru	C/D
World Games	C/D
Bonds Tail	C/D

Logiciels utilitaires disponibles.

Commodore

SUPER PROMO — SPECIAL NOEL

Lecteur disk 1541	1 850 F
Moniteur couleur	1 890 F
Citizen 40 colonnes	490 F
Imprimante Star NL 10 C	3 100 F
Imprimante Citizen 120 D	3 100 F
C 128	2 790 F
C 128 - D	5 990 F
1571	2 750 F
Moniteur couleur H.R. 40/80 colonnes (voir photo)	2 750 F

1 C 128 **4 950 F**
+ 1 moniteur couleur
+ 1 lecteur cassette
+ 1 manette de jeu + 6 jeux
Crédit: comptant 450 F
+ 12 mensualités de 426,69 F

1 C 128 azerty + jane
+ 1 lect. cassette + 1 manette jeu
+ 6 jeux **3 150 F**
Peritel **3 550 F**
Crédit: comptant 550 F
+ 12 mensualités de 285,13 F

1 C128 + 1 1571 **5 490 F**

1 C 128 D **8 590 F**
+ 1 moniteur couleur H.R.
Crédit: comptant 590 F
+ 12 mensualités de 760,35 F

Power cartridge (Back-up cassettes et disquettes)	475F
Freeze frame	490 F
Souris C 128	550 F
Souris C 64 avec programme	790 F

Amiga

SUPER PROMO

1 Amiga 512 K **9 260 F H.T.***
+ 1 moniteur couleur H.R + 1 souris + 1 lect. disk.

Extension 2 mega	7 500 F
Disk dur 20 mega	nous consulter
Digitaliseur de son stereo	2 250 F
Digitaliseur d'images	2 990 F
Lecteur disk 1010	2 250 F



LOGICIELS

Deluxe Paint	890 F
Deluxe Print	890 F
Aegis Image	790 F
Aegis Animator	1 290 F
Aegis Draw	1 590 F
Music Studio	390 F
VIP	1 990 F
Lattice C	1 150 F
Mcc Pascal	890 F
Brattacas	360 F
Sky Fox	290 F
King Quest II	NC
Seven Cities of Gold	350 F
Marbel Madness	290 F
Borrowed Time	255 F
Analyse tableur	N.C.
De Luxe video	N.C.
Instant Music	290 F
Aegis impact	N.C.
Assembleur	N.C.
True Basic	N.C.
Leader Board	N.C.
Chess Master	N.C.
The Pawn	275 F
Artic Fox	290 F
Hacker 2	275 F

Crédit IMMÉDIAT SUR TOUT LE MAGASIN à partir de 1.500 F
Taux en vigueur au 1/11/86: 18,24 %
Crédit total possible.

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

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

commande le matériel suivant .....
.....
pour la somme totale de : .....
Frais de port softs 20 F, matériel nous consulter
Règlement :
chèque ☐ mandat ☐ carte bleue ☐
Signature : ..... Date : .....

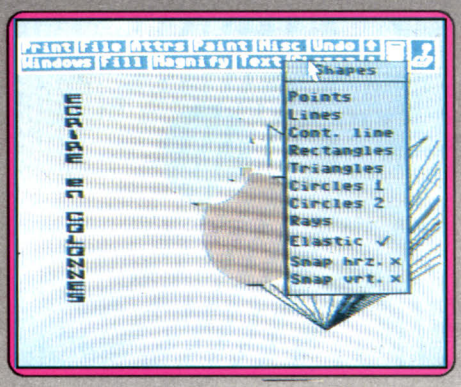
DEMANDE DE CRÉDIT

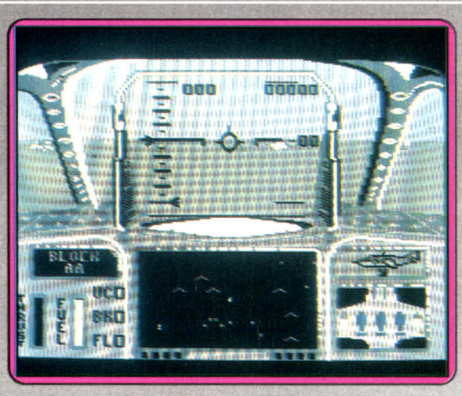
Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit
Matériel : .....
Montant de la commande .....
Nombre de mensualités (de 4 à 24) : .....
Je joins à ma demande le versement comptant
chèque ☐ ccp ☐ mandat-lettre ☐
Signature : ..... Date : .....

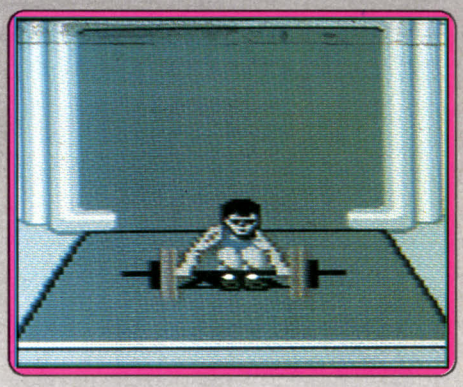
règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY
carte bleue CB
Date exp. Signature

Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

TILT 12/86







déformante vous permet de lire un code affiché à l'écran, code que vous devez immédiatement frapper sur le clavier, faute de quoi, après trois erreurs, le programme refuse de charger ! Les menus déroulants du programme offrent un vaste choix d'options, dont plusieurs permettent de déformer une fenêtre et son contenu ou d'en opérer des rotations à 90°. Quatre-vingt-onze caractères, de 8 × 8 pixels, peuvent être redéfinis, ainsi que toutes les trames, le générateur de formes dispose d'une fonction de déformation des figures créées. Les images peuvent sortir sur imprimante. Un bon programme, eu égard aux possibilités de la machine. (Cassette ou disquette Rainbird pour *C 64/128*) D.S.

Type _____ ***création graphique***
Intérêt _____ ★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ –
Bruitage _____ –
Prix _____ ***B***

STRIKE FORCE HARRIER

Sueurs froides

Le « Harrier » est un appareil de chasse à décollage vertical. Ses réacteurs orientables et sa très grande maniabilité vous permettent de mener à bien une mission des plus dangereuses. Enfermé dans la cabine pour un premier vol d'essai, vous poussez les gaz aux trois quarts et actionnez la rotation des réacteurs. La simulation est d'une grande précision. Le manche (joystick) réagit au moindre mouvement et de très nombreux messages vous indiquent au début, les défauts de votre pilotage.

Dès les premières minutes de vol, *Strike Force Harrier* séduit par la richesse de ses graphismes et le réalisme de ses combats. Survolant tout d'abord les blindés ennemis, une traction sur le manche vous fait traverser la couche nuageuse pour atteindre rapidement un ciel parfaitement dégagé. Cette richesse graphique vous permet donc de mener différentes phases d'attaque : bombardements et tirs de mitraillette sur les unités terrestres, tir de missiles en haute altitude. Puisque l'ennemi va bien sûr riposter dès qu'il vous aura repéré, il ne vous reste qu'à appliquer l'une de ses nombreuses techniques énoncées dans la notice. Des « ciseaux » au « double S », vous coupez les gaz, inversez les réacteurs pour plonger dans les nuages... Sensation de vertige et sueurs froides, le niveau « ace » n'est pas encore atteint... (Cassette Mirrorsoft pour *C 64* et *128*). O.H.

Type _____ ***simulateur de vol et combat aérien***
Intérêt _____ ★★★★
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ ***B***

WORLD GAMES

Pour les sportifs

Epyx, qui conçut *Summer Games I* et *II* puis *Winter Games*, continue à exploiter le filon des compétitions sportives. Oui, mais... Oui, les indéniables qualités des jeux précédents se retrouvent dans cette version pour *C 64* : réalisme de l'animation, utilisation intelligente du joystick pour simuler les principales exigences des sports représentés, et un son plus que correct. Le « mais » vient du fait qu'il est un petit peu plus difficile d'entrer dans la peau des concurrents que dans les sports olympiques, avec des disciplines qui sont plus rarement pratiquées dans nos contrées. L'idée directrice de la disquette est le dépaysement. Chaque épreuve se déroule dans un pays différent et concerne un sport particulièrement ou exclusivement pratiqué par ses habitants : l'épreuve d'haltérophilie à Moscou, paraît assez familière grâce à la TV ; le saut de barils en patins à glace qui se déroule en Allemagne, le plongeon depuis les hautes falaises d'Acapulco, le lancement d'un tronc de mélèze en Ecosse et l'épreuve canadienne d'équilibre sur les rondins de bois flottants ne provoquèrent chez moi aucune réminiscence. Le programme vous invite à tenir accroché aux turbulents taureaux américains, à devenir (pour peu de temps heureusement !) un énorme lutteur de sumo japonais, ou à pratiquer la descente de slalom à ski à Chamonix. L'humour ne gâte rien, sauf (un peu) le réalisme : le vigoureux bûcheron, éjecté du tronc d'arbre flottant canadien, voit un requin tourner autour de lui, et le lanceur maladroit d'énormes madriers écossais saute à cloche-patte en se tenant le pied de douleur plutôt que de partir sur une civière ! De 1 à 8 joueurs peuvent participer aux compétitions. (Disquette Epyx pour *Commodore 64-128*). D.S.

Type _____ ***simulation sportive***
Intérêt _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ ***E***

MICROSTORY 14, RUE DE POISSY 75005 PARIS — MÉTRO : MAUBERT-MUTUALITÉ

Tél. 43.25.51.52 - 43.26.07.98

MICROSTORY

LE SPÉCIALISTE ATARI®



OUVERT 7 JOURS/7
Dimanche/Lundi 14h30 - 19h
Mardi/Samedi
de 10h à 13h et de 14h30 à 19h

PROMO SPECIAL NOEL

1040 STF + Rom — **10 990 F**
écran monochrome SM 125 (nouveau modèle)
+ imprimante citizen 120 D
+ 10 disquettes + trait. texte
+ tableur + fichier

520 STF + Rom + 10 disquettes 3 1/2
+ 1 moniteur couleur — **5 850 F**
Unité centrale 512 K clavier azerty et lecteur 360 K intégré, équipé pour brancher sur votre télévision ou moniteur couleur.

520 STF + Rom + 6 jeux en cadeau — **3 990 F**

Extension de mémoire pour 520 STF — **nous consulter**

1040 STF livré avec rom — **9 990 F**
Unité centrale 1024 K, un lecteur disk 3 1/2 p. intégré 720 K double face avec moniteur monochrome haute résolution 640 x 400. Livré avec Logo-Basic, Néochrome et traitement de texte. Notice en français. + Traitement de texte + fichier + tableur

Avec moniteur couleur — **11 990 F**

Disks vierges 3 1/2 — **150 F les 10**

Moniteur monochrome H.R. SM 125	1 990 F
Moniteur couleur H.R.	3 990 F
Lecteur disk SF 354 - 360 K	2 000 F
Lecteur disk SF 314 double face 720 K	2 700 F
Boîte de rangement	145 F
Modem Emulcom, émulateur Minitel	850 F
Disk dur 20 mega	6 990 F
First word + DB master	990 F
Digitaliseur d'images professionnel	3 490 F
Capot de protection	125 F
Lecteur disk Kumana 1 et 2 Méga	N.C.
Digitaliseur d'images	2 490 F

JEUX

Arena	330 F
Black cauldron	390 F
Borrowed time	255 F
Brattacas	330 F
Deep space	375 F
Hacker II	255 F
Leader board	270 F
Little Computer People	290 F
Major Motion	199 F
The Pawn	239 F
Silent Service	239 F
ST Karaté	225 F
Sundog	330 F
Sword of kadash	390 F
Trilogy of Apshai	350 F
Time bandit	310 F
Winter games	345 F
Universe II	270 F
Chess (Psion)	225 F
Starglider	250 F
Ultima III	N.C.
Flight simulator	N.C.
Mercenary	N.C.
World Games	375 F

LOGICIELS UTILITAIRES

Animator	299 F
CAD 3D	390 F
Cambridge lisp	1 490 F
D base II	1 190 F
DB master one	590 F
Easy draw	850 F
Haba writer II	895 F
Haba view	750 F
Laser base	990 F
Lattice - C	990 F
Macro-assembleur	490 F
Pascal	790 F
Megamax - C	1 790 F
Music studio	295 F
Paint works	370 F
Printmaster	390 F
Art gallery	270 F
Profortran	1 290 F
VIP	1 890 F
Plus paint	395 F
Textomat	450 F
Datamat	450 F
Calcomat	450 F
Systeme expert	1 590 F
Fast basic (cartouche)	890 F
GFA Basic	N.C.
First Word Plus	N.C.
Devpack	490 F

Club logiciel Microstory
- 10 %
voir page suivante

LIBRAIRIE

Trucs et astuces	149 F
La bible du ST	249 F
Le livre du ST	249 F
Le livre du Gem sur ST	149 F
Le livre langage machine du ST	149 F
Graphisme et Son	149 F
Graphisme en 3D sur ST	179 F
Du Basic au C.	149 F
Bien débuter avec le ST	129 F
Livre du logo sur ST	149 F



Crédit IMMÉDIAT SUR TOUT LE MAGASIN à partir de 1.500 F
Taux en vigueur au 1/7/86 : 18.24%
Crédit total possible

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

Je, soussigné, M .....

Prénom .....

Adresse .....

..... Tél. : .....

marque du matériel .....

commande le matériel suivant .....

.....

pour la somme totale de : .....

Frais de port softs 20 F, matériel nous consulter

Règlement :

chèque ☐ mandat ☐ carte bleue ☐

Signature : ..... Date : .....

DEMANDE DE CRÉDIT
Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit

Matériel : .....

Montant de la commande .....

Nombre de mensualités (de 4 à 24) : .....

Je joins à ma demande le versement comptant

chèque ☐ ccp ☐ mandat-lettre ☐

Signature : ..... Date : .....

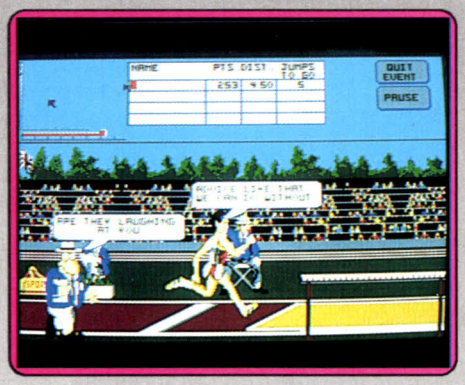
règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY

carte bleue CB

Date exp. Signature

Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

TILT 12/86



ARENA

Athlétique

Le lanceur de javelot sait, dès le lancer, si son tir sera bon ou non. Avec *Arena,* si la course d'accélération s'est faite au bon rythme et si le mouvement du bras, bien coordonné avec la fin de la course vous a permis de lancer fort le javelot sans dépasser la ligne de disqualification, alors vous le verrez monter dans le ciel bleu, au-dessus des tribunes chargées de spectateurs, puis redescendre vers le gazon, tandis qu'à l'arrière-plan tournent les coureurs de fond. Qu'il s'agisse du cent mètres, du lancer de poids, du saut en hauteur, en longueur ou à la perche, de votre technique et de votre entraînement dépendront vos scores. Avec douze secondes au cent mètres et moins de six mètres au saut en longueur, je n'échappe pas aux réflexions caustiques d'un petit bonhomme qui vient ricaner : *« Mon fils de quatre ans fait aussi bien ! »* Et si vous manquez de dextérité dans le maniement du clavier pour faire agir votre sportif, celui-ci s'en plaindra : *« Ooh ! Y a-t-il quelqu'un ici ? »*, *« Ça manque d'esprit de compétition* ! » etc. Bonne animation, un jeu fatigant pour les mains, alliant un grand réalisme du sport et des décors à l'irruption de personnages tout droit sortis de bandes dessinées du style Achille Talon. (Disquettes Psygnosis pour *Atari St*) D.S.

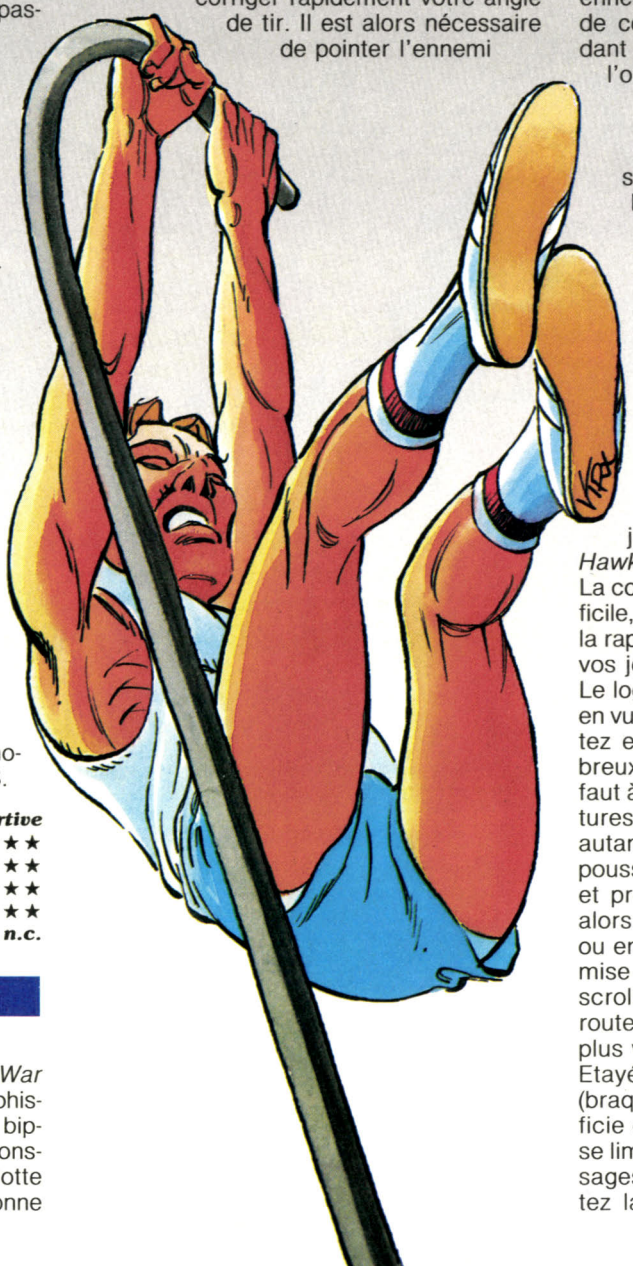
Type	***simulation sportive***
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	***n.c.***

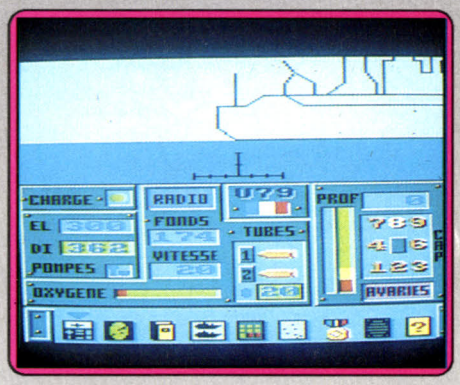
BLUE WAR

Combats sous-marins

Simulateur de combat sous-marin, *Blue War* met en place huit écrans de jeu aux graphismes soignés. Le radar y va de son « bip-bip », la carte marine vous permet de constater la dangereuse présence d'une flotte ennemie menaçante et le « kiosque » donne accès aux commandes de plongée, de cap ou de vitesse. C'est par le choix des icônes correspondants que vous passez d'un poste à l'autre.

Vous voici paré pour l'aventure : après avoir mis en route les moteurs électriques (les moteurs diesel ne sont utilisables qu'en surface...), vous amorcez une faible plongée pour approcher l'adversaire sans risque. Un message radio vient de vous communiquer le rapport de l'avion de patrouille. L'ennemi dispose de trois submersibles et de quatre destroyers. Dès ce moment, c'est l'écran « carte » qui vous donne le plus de facilité pour repérer et approcher l'ennemi. Ce dernier est visible en surface ou immergé (pour les submersibles !) et donc repéré sur le radar. Dans ce dernier cas, la manœuvre est assez ardue puisqu'il s'agit de lancer une torpille à la seule vue du radar et de la carte. Votre cap se décide selon huit directions. Il est donc impossible de viser avec précision, par exemple, à 30° ou de corriger rapidement votre angle de tir. Il est alors nécessaire de pointer l'ennemi





selon une trajectoire définie très précisément, ce qui ne facilite guère les manœuvres d'approche.

Comparé aux programmes de simulation sous-marine actuellement disponibles, *Blue War* se distingue par sa présentation soignée, ses graphismes réalistes (sauf en ce qui concerne le graphisme des navires ennemis) et le nombre important d'écrans de contrôle proposés. Dommage cependant qu'il n'y ait pas de périscope et que l'on ne ressente pas avec plus de réalisme la stratégie des ripostes ennemies. L'ensemble du programme reste malgré cela très intéressant. (Cassette et disquette Free Game Blot pour *Amstrad CPC*) O.H.

Type	***combat sous-marin***
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***B et C***

STREET HAWK

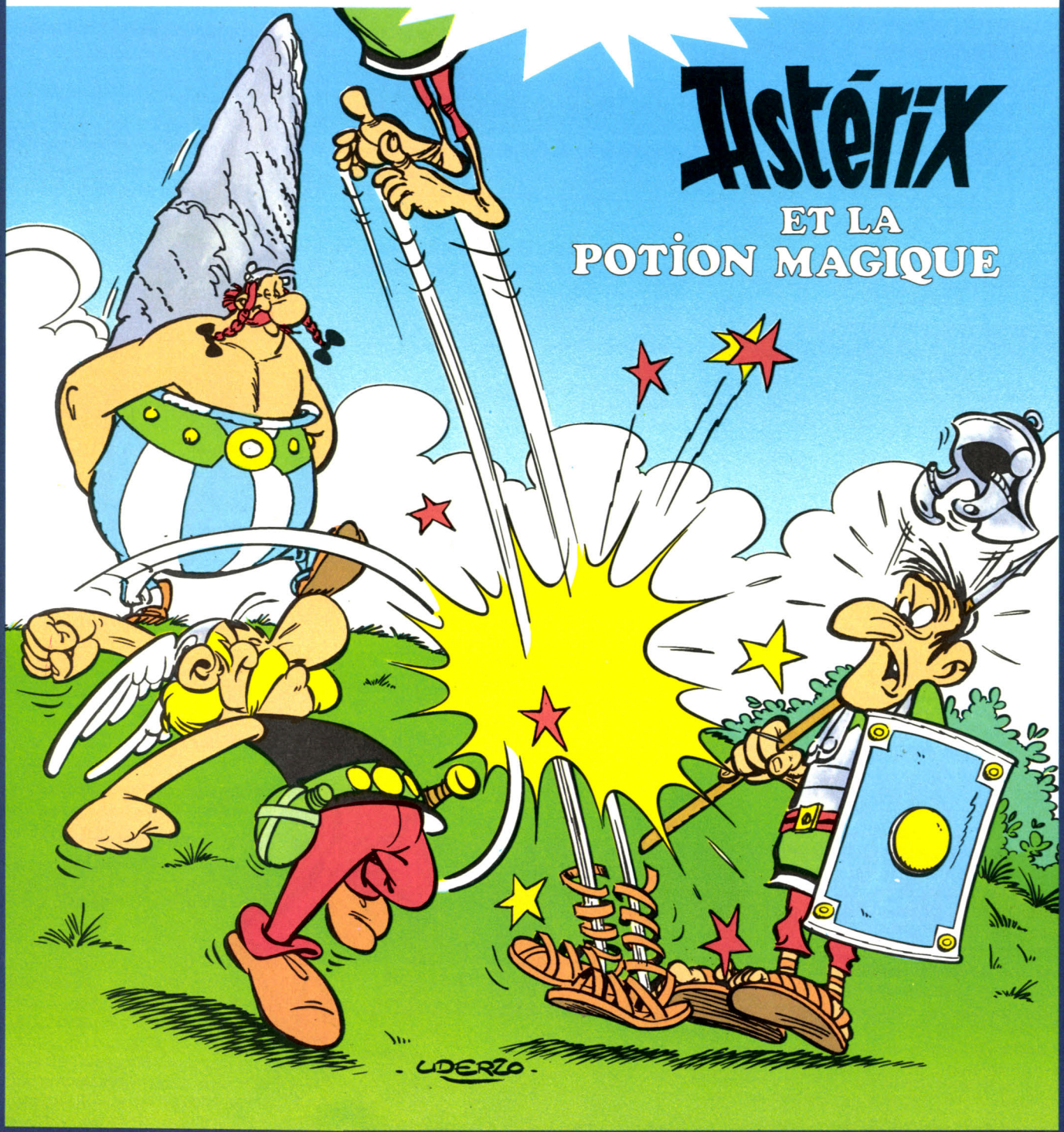
Moto poursuite

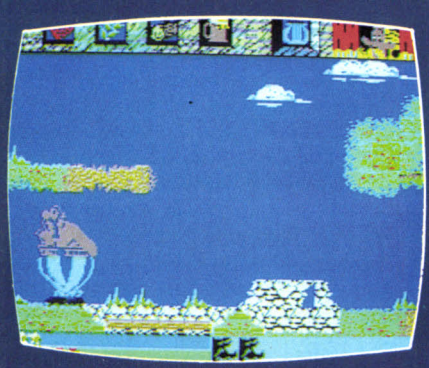
La moto infernale de cet aventurier des temps modernes est déjà bien connue à la télévision. *Street Hawk* s'empare maintenant de l'*Amstrad*. La course poursuite qui vous attend est difficile, périlleuse, bref uniquement basée sur la rapidité de vos réflexes et la précision de vos joysticks.

Le logiciel met en place un tableau de jeu en vue aérienne. La route que vous empruntez est rectiligne et encombrée de nombreux véhicules. Les ordres sont précis : il faut à tout prix rattraper et détruire les voitures d'un dangereux gang, sans pour autant mitrailler quelque innocent... Une poussée sur le joystick, la moto se cabre et prend de la vitesse. Votre engin peut alors tirer, sauter par-dessus les camions ou encore atteindre une allure folle par la mise en service des super-réacteurs. Le scrolling de l'écran ne dévoile que peu de route et vous devez donc reconnaître au plus vite les voitures de vos adversaires.

Etayée de quelques animations réalistes (braquages de banque, etc.), l'action bénéficie d'un graphisme correct. La stratégie se limite, quant à elle, à la lecture des messages de prévention en bas d'écran : « évitez la police, écrasez les « méchants »... ▸

VNE AVENTVRE D' Astérix LE GAVLOIS





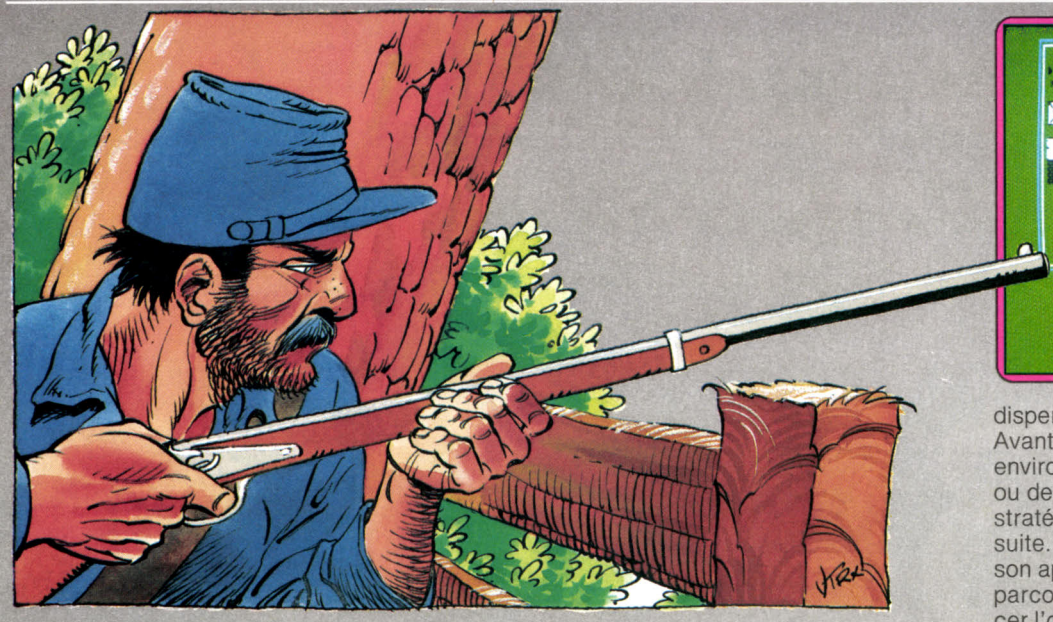
Les sangliers s'affolent...
les casques romains s'entassent,
et César s'arrache les cheveux !

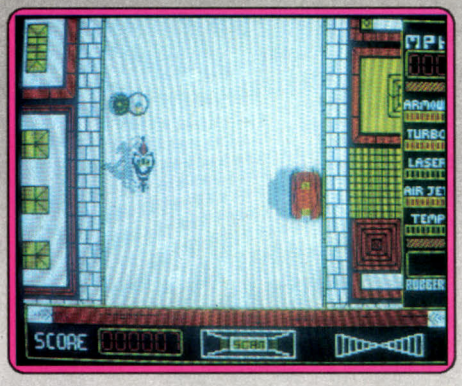
Un super logiciel d'aventure et d'action + un mini-PUZZLE Astérix.

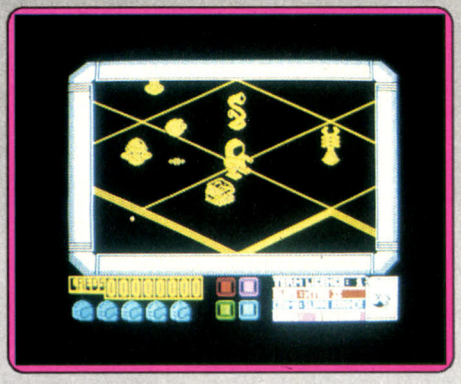
VIFI NATHAN

COKTEL VISION

En cassette et disquette pour M05. M06. T07. T08. T09.







Une mission de longue haleine qui ne séduira que les adeptes de l'acrobatie. (Cassette Ablex pour *Amstrad CPC*) O.H.

Type	***action, course moto***
Intérêt	★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	***n.c.***

MANTRONIX

Chasseur de primes

Vous venez de recevoir votre promotion faisant de vous un chasseur de primes. Vous embarquez à destination de la planète Zybord. Celle-ci est contrôlée par des humanoïdes qui protègent quatre dangereux criminels. Jusqu'à présent les autres chasseurs de primes n'ont réussi qu'à trouver la mort. Aussi, c'est un robot ultra-perfectionné, tout frais sorti des chaînes de montage, que vous envoyez à votre place. Il doit mettre la main sur ces criminels. Mais il lui faudra aussi trouver huit cubes d'énergie, indispensables à votre retour. Les pulsateurs sont une source d'énergie vitale pour les bandits, mais ils ne peuvent être détruits que lorsque vous êtes en possession de l'équipement nécessaire. Tant que vous y êtes, récupérez aussi les différentes richesses que vous découvrez sur le sol de la planète. Bien entendu, les humanoïdes vont tout faire pour gêner votre action. Evitez-les ou détruisez-les à l'aide de votre pistolet laser.

Le graphisme des différents antagonistes et leur animation sont bien rendus, mais, en revanche, le décor est beaucoup trop sommaire (il se limite à un quadrillage du sol). Un jeu correct, assez difficile, mais à l'inspiration peu renouvelée. (Cassette Probe Software pour *Spectrum*). J.H

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

JOHNNY REB II

Guerre de Sécession

En cette première année de guerre, vous voici à la tête des troupes nordistes. Votre but : défendre une position, contenir l'assaut des Sudistes et employer avec stratégie vos différentes unités. Loin des wargames obscurs et subjectifs, *Johnny Reb II* associe au réalisme de la bataille une présentation particulièrement claire et efficace.

Le champ de combat couvre environ deux écrans parcourus par scrolling. Dans cette verte campagne, vos troupes sont à l'affût,



dispersées de part et d'autre du fleuve. Avant toute chose, pensez à modifier cet environnement. Ajout de maisons, de murs ou de haies, tenez compte de votre future stratégie... L'ennemi n'apparaît pas tout de suite. Impossible de deviner l'évolution de son approche, on attend, on écoute et l'on parcourt la carte en tout sens, paré à lancer l'offensive. Lorsque se dessinent enfin, au détour d'un bois, la première unité sudiste, réorganisez rapidement vos positions, analysez la puissance de chacune de vos troupes et partez à l'assaut.

Si le programme permet de lutter contre un deuxième joueur, c'est à coup sûr le jeu contre l'ordinateur qui remporte la palme du réalisme. En effet, l'action est dans ce dernier cas ininterrompue. Pointée à l'aide du curseur, une première unité de cavalerie est lancée à l'assaut tandis que se rapprochent les canons et troupes d'infanterie. Et puisque la force de vos hommes diminue au cours du combat, il faut sans arrêt ordonner la retraite d'une unité pour aussitôt appliquer une nouvelle stratégie, ou lancer à l'assaut les troupes de réserve, soigner les blessés ou tendre une embuscade subtile. Peu de wargames peuvent se vanter d'un tel dynamisme. (Cassette Lothlorien pour *Amstrad*) O.H.

Type	***wargame***
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	***B***

DEEP SPACE

Héros de l'espace

Perdu dans une galaxie, vous vous retrouvez à bord de votre chasseur Strix sans une goutte de concentré énergétique. Evidemment, vous avez oublié la règle d'or des chasseurs de primes intergalactiques : l'Agence ne fournit cette substance qu'en échange des dépouilles de vos prises (cadavres, restes de vaisseaux, de mines, etc.). Bien sûr, votre chasseur est poussif et les canons à ions n'arriveraient même pas à toucher un ennemi à proximité. Mais franchement, ce n'est pas une raison pour se trouver planté là ! Attendant du secours, vous passez le temps en examinant le tableau de bord de votre vaisseau. Les multiples panneaux gênent la visibilité et ▸

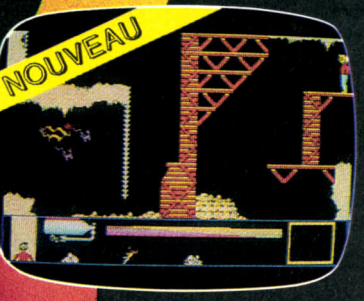
COKTEL VISION

A MALEDICTION DE THAAR



AVENTURE

JAMES DEBUG
LE GRAND SAUT:



AVENTURE ET ACTION

CAP SUR DAKAR



ACTION ET AVENTURE

3 AS







COKTEL VISION

25 rue Michelet 92100 Boulogne
Tél: (1) 46 04 70 85.

TROIS GRANDS JEUX
DE COKTEL VISION:

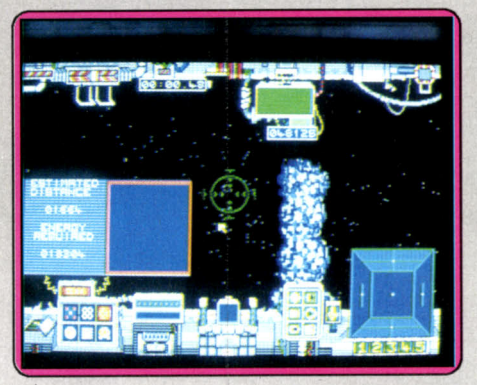
Je désire recevoir

— **3 AS** Thomson ☐ K 7 ..... 195 F
☐ Disc TO9 ..... 230 F
(Le grand saut, Malédiction de thaar, Cap sur Dakar)

— **3 AS** Amstrad ☐ K 7 ..... 145 F
☐ Disc ..... 195 F
(Gorbaf, Malédiction de thaar, Graphpack)

Le catalogue ☐ 2 timbres à 2 F 20

l'accès semble conçu pour distraire l'attention. Passant du joystick à la souris, on jongle avec les multiples commandes afin de suivre la cible. Pour les mines et météorites, cela ne pose pas de problèmes. En revanche, les chasseurs ennemis compliquent sérieusement les choses. Tout en se débattant avec les commandes, on doit viser l'objectif et, en même temps, éviter ses faisceaux d'énergie. Rude tâche qu'il est impossible de mener à bien sans une utilisation fréquente du bouclier magnétique. Appareil qui, on s'en doute, consomme beaucoup d'énergie.
Malheureusement, vous en manquez et ne pouvez enclencher le bouclier. Un vaisseau Strix est une cible idéale pour un chasseur Drak, triste fin pour un héros...



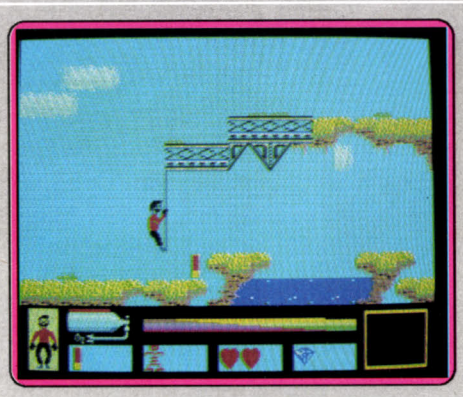
Intégrant des graphismes de grande qualité, ce logiciel fait un peu brouillon : commandes désagréables, son stressant et animation perfectible. Cependant, il devrait plaire à ceux qui aiment les programmes difficiles. (Disquette Psygnosis Ltd pour *Amiga* et *Atari ST*) M.B.

Type	***combat spatial 3D***
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	***E***

JAMES DEBUG

Le mystère de l'île perdue

La petite île Raiwawae, complètement anéantie sous le choc d'une explosion, est le cadre des nouvelles aventures de James Debug. Aventurier au grand cœur, vous êtes chargé de découvrir les six morceaux éparpillés d'un magnétophone qui, reconstitué, incriminerait à coup sûr la grande puissance responsable du forfait. La mèche au vent, vous parcourez les vestiges de l'île à travers les ruines, les souterrains et autres lieux mystérieux où vivent encore toutes sortes de monstres, serpents, singes, etc. La force et le temps constituent les deux facteurs essentiels à la réussite de votre mission. Ils sont symbolisés respectivement par un personnage qui s'enfonce et par



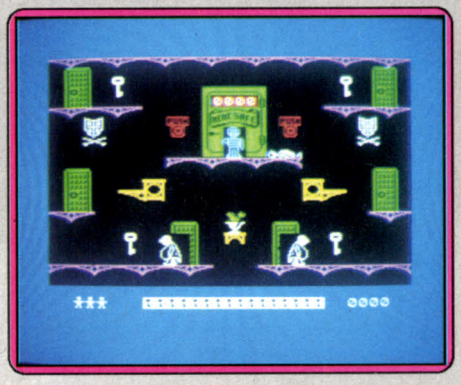
un indicateur qui se décrémente, tous deux situés dans un bandeau en bas de l'écran. A surveiller aussi : l'oxygène quand vous nagez sous l'eau ; les munitions, très utiles lors des combats ; l'argent, indispensable pour soudoyer quelques vils personnages ; la magie, très influente sur l'environnement. Un unique survivant, le mage Uapou, suit de très près toutes vos péripéties et peut se révéler fort utile. Un graphisme charmant, une animation réaliste et bien conçue, des décors enchanteurs rendent très attrayant un scénario somme toute classique. (Disquette Coktel Vision pour *Thomson.*) A.P.

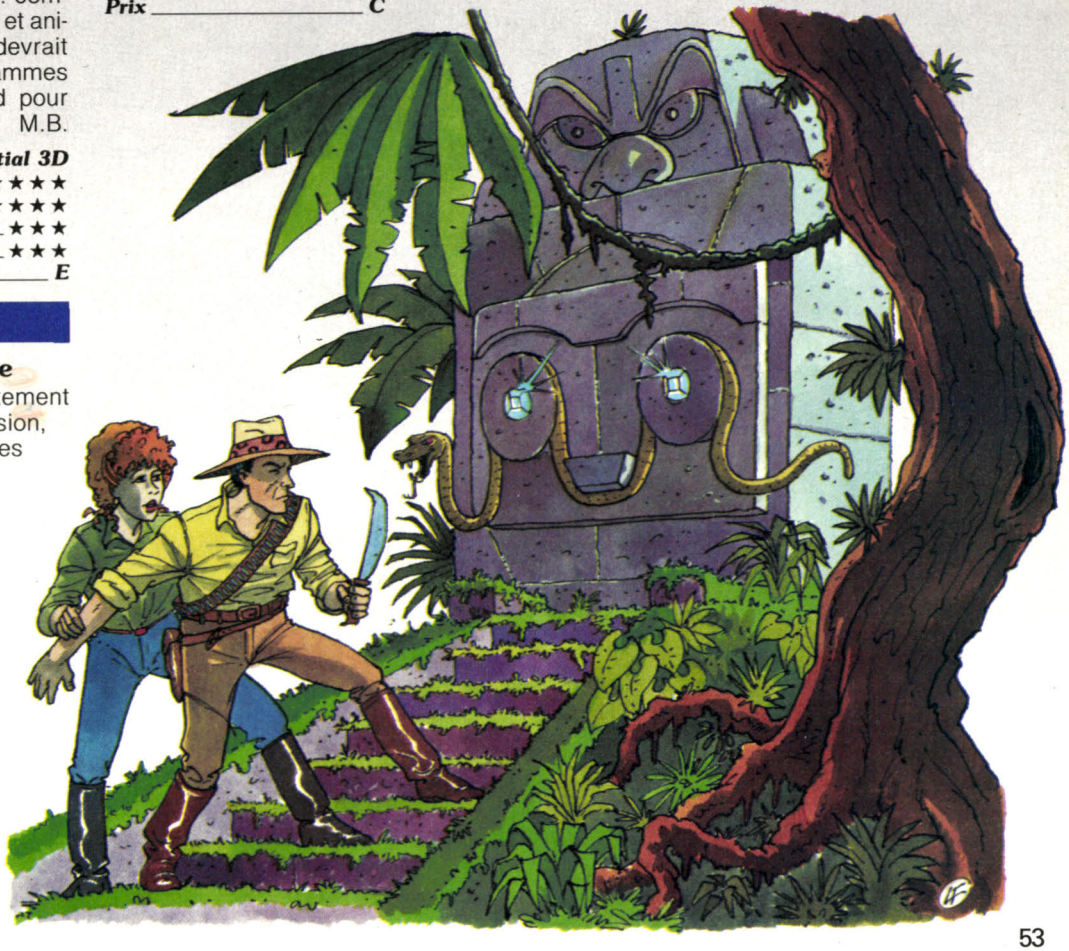
Type	***aventure/action***
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	***C***

MOONLIGHT MADNESS

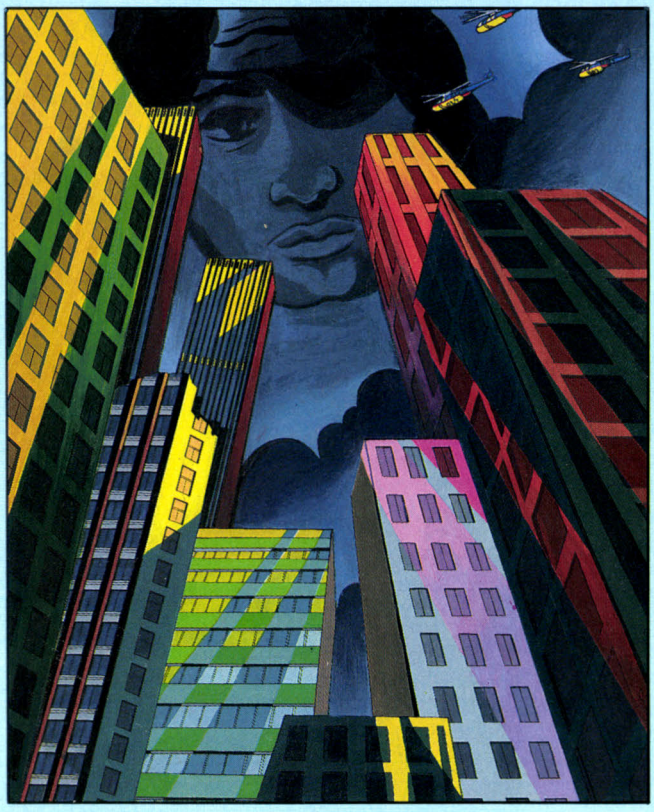
Danger de mort

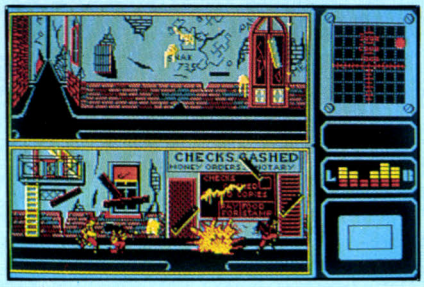
Cela fait déjà quelque temps que cette étrange demeure vous intrigue. Un jour, n'y tenant plus, vous décidez d'en savoir plus. Vous frappez à la porte. Au bout d'un moment, un vieil homme vous ouvre. Il se montre fort surpris que vous ayez réussi à passer les défenses du jardin sans dommage. C'est un scientifique un peu farfelu qui a truffé sa maison de pièges bizarres. Tout à coup, il s'écroule victime d'une crise cardiaque et vous réclame les pilules contenues dans le placard. Seule la seizième clef peut permettre de l'ouvrir.
La maison du professeur est vaste. Chaque ▸

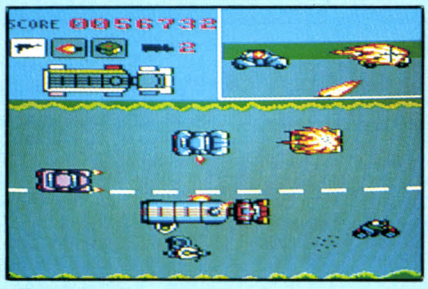




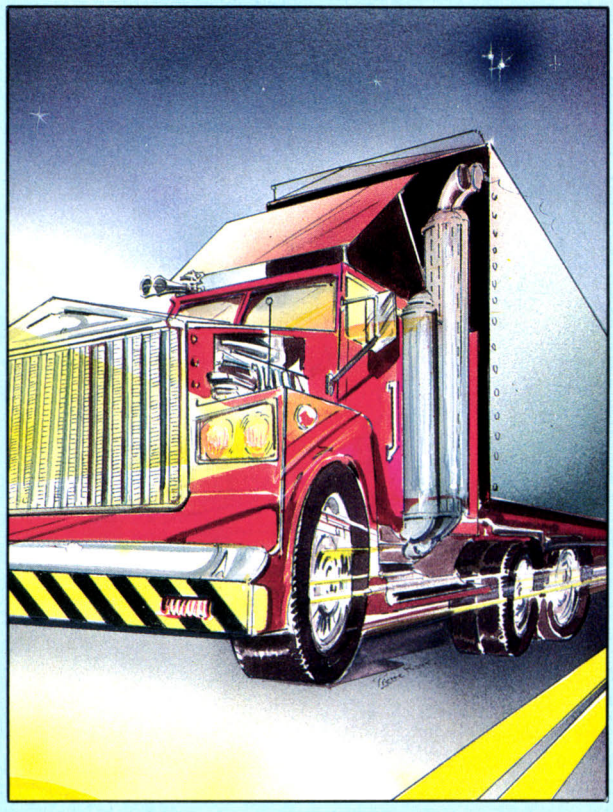
MANHATTAN 95







IL NE VOUS RESTE QU'UNE SEULE CHANCE...



ASPHALT

NOM : _____

ADRESSE : _____

_____

VILLE : _____ CODE POSTAL : _____

PORT GRATUIT

Règlement par chèque bancaire ou CCP.

☐ MANHATTAN 95 ☐ CASSETTE 140 FF

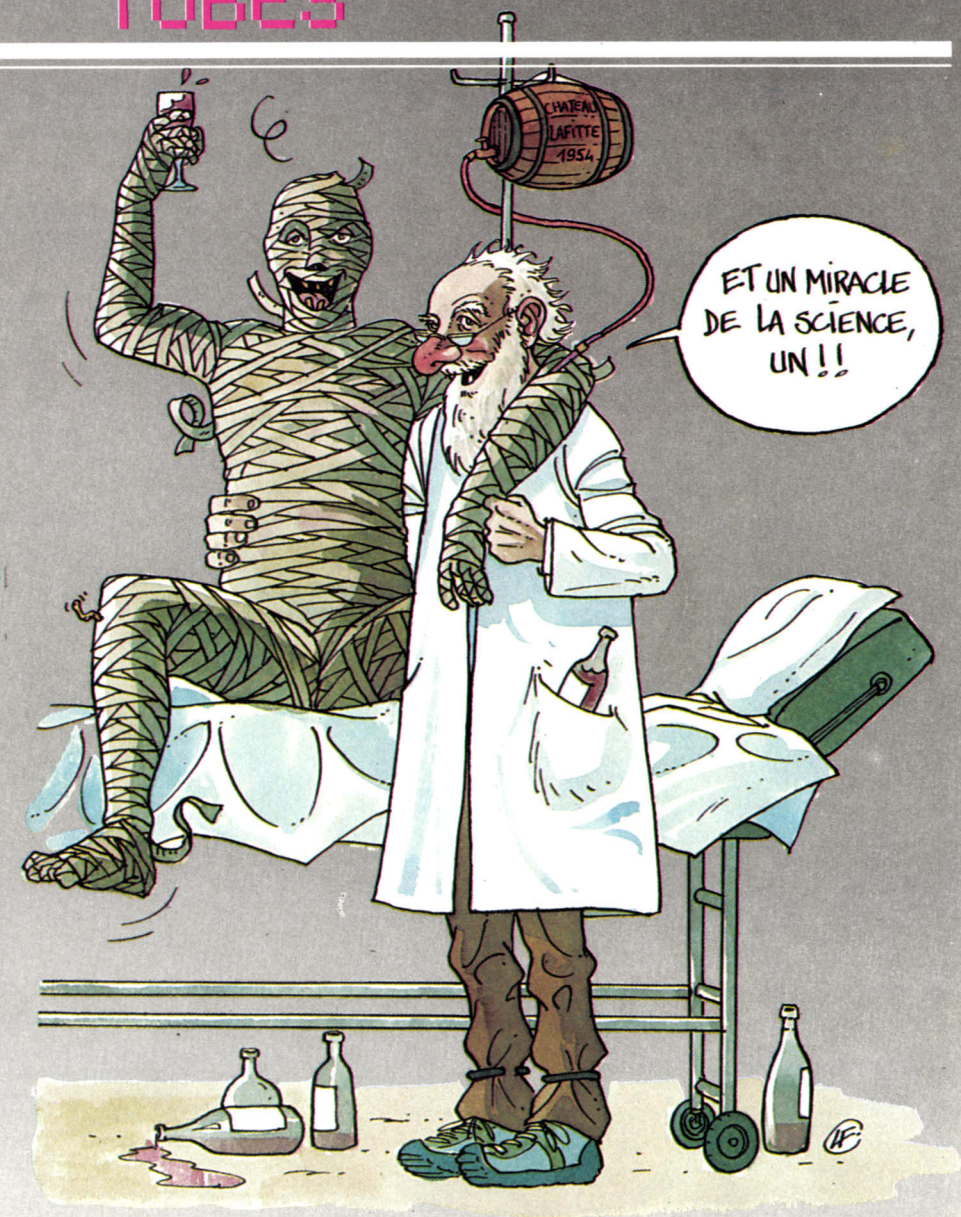
☐ ASPHALT ☐ DISQUETTE 180 FF

UBI Soft

1, Voie Félix Eboué
94000 Créteil
TEL. 43.39.23.21

salle révèle quantité de pièges de toutes sortes et vous devez faire preuve de sagacité et d'adresse pour en venir à bout. Sans compter qu'il n'est guère facile de se repérer dans ce gigantesque labyrinthe aux portes multiples. Pourtant il faut y parvenir, la vie de ce brave professeur en dépend. Les interrupteurs qui se trouvent sur les murs ont chacun un intérêt propre. Certains font apparaître une zone de plancher escamotable, comblant ainsi un trou que vous n'auriez pu franchir (en effet vos capacités de saut sont loin de valoir celles de Tarzan !) D'autres mettent en marche un ascenseur. Comme il ne s'arrête pas à chaque étage, c'est à vous de sauter dedans d'un bond bien calculé. De nombreux autres mystères vous attendent dans cette étrange demeure. Un bon jeu d'action style *Manic Miner*, fort bien réalisé. (Cassette Bubble Bus pour *Spectrum*). J.H.

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

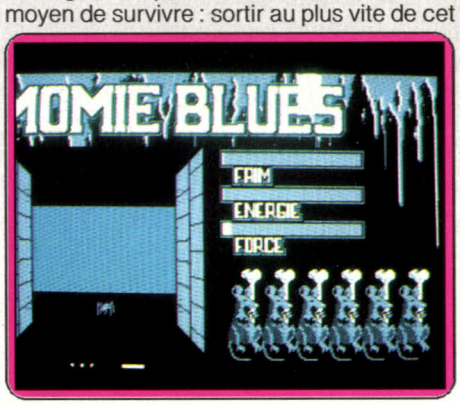


MOMIE BLUES

A bout de souffle

Décomposé, momifié, réduit à l'état de cadavre, vous voici promis aux rongeurs et vers gigantesques de ce sinistre labyrinthe souterrain ! A moins que... A moins que les quelques forces qui habitent ce qui vous reste de chair et d'os suffisent à vous sortir de là ! Six flacons d'élixir magique peuvent vous ramener à la vie. Mais encore faut-il les atteindre...

Dans un décor 3D réaliste, vous arpentez un premier couloir, récoltez une excellente pomme pour bientôt affronter le danger. Vers géants, pourriture maudite, un seul moyen de survivre : sortir au plus vite de cet



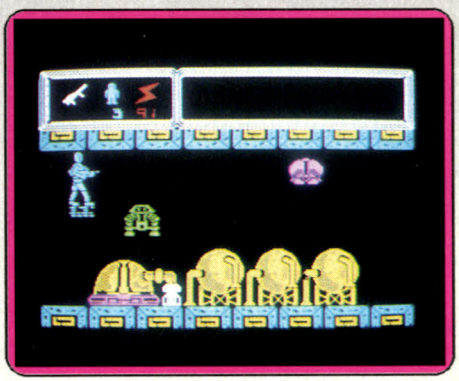
endroit maudit. Cheminement classique que celui-là, vous découvrez bien vite que les petits boutons vous donnent de l'énergie, que les interrupteurs actionnent les herses et que les gouffres éternels se trouvent très souvent dans les culs-de-sac... Il n'est vraiment pas facile d'utiliser le plan fourni avec la notice, encore moins de repérer l'emplacement des pommes ou des pièges. La simplicité des combats montre bien qu'il s'agit avant tout d'une épreuve de patience et de logique. Seule l'expérience de plusieurs parties infructueuses vous permettra de connaître l'emplacement des « murs écraseurs » ou autres agréments de *Momie Blues*. Les bruitages et graphismes de cette aventure sont oppressants et développent une ambiance tout à fait convenable. Classique, mais attachant. (Cassette Coktel Vision pour *Amstrad CPC*). O.H.

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

TUJAD

Manque de discernement

Nous sommes en l'an 2093. Le superordinateur Tujad qui contrôle le réacteur 14 C vient de commettre une faute de taille. Il a bien programmé ses défenses pour protéger le réacteur, mais devient du même coup incapable de discerner les robots amis des ennemis. Une gigantesque bataille



fait rage qui risque fort d'endommager le si précieux réacteur. Comme le niveau de radiation est déjà fort élevé, la mission est confiée à un droïde de la dernière génération. Son nom : GEN 19. Il doit pénétrer dans le réacteur en utilisant le transporteur situé dans la salle principale de l'ordinateur après avoir récupéré les cinquante parties du circuit destiné à remplacer celui qui est défaillant.

L'antre de ce super ordinateur est particu- ▸

UBI Soft

1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil **TEL. 43.39.23.21**

NOM : _____

ADRESSE : _____

VILLE : _____ **CODE POSTAL** : _____

PORT GRATUIT
Règlement par chèque bancaire ou CCP.

LIGHT FORCE ☐

SHOCKWAH RIDER ☐ **SPECTRUM CASS.** ☐ **100 F**
AMSTRAD CASS ☐ **110 F** **DISC** ☐ **150 F**
COMMODORE CASS ☐ **110 F** **DISC** ☐ **150 F**

lièrement bien gardé. La plupart des robots qu'il envoie sont sensibles à l'action de votre pisto-laser, mais il faut cependant plusieurs coups au but pour les voir se désintégrer. D'autres au contraire, beaucoup plus robustes, sont totalement insensibles au laser. C'est à coups de grenades au deutérium que vous aurez quelques chances de les faire sauter. Economisez-les car vous n'en avez qu'un stock limité, bien qu'il soit possible d'en refaire provision dans certaines salles. Votre bouclier défensif vous protège de l'attaque de certains robots, mais prenez garde, il est particulièrement gourmand en énergie. D'ailleurs, pour mener à bien votre mission, il faut recharger régulièrement vos batteries. Les transporteurs facilitent grandement le passage d'un étage à l'autre. Un bon jeu d'action, aux graphismes et à l'animation de qualité. (Cassette Ariolasoft pour *Spectrum*). J.H.

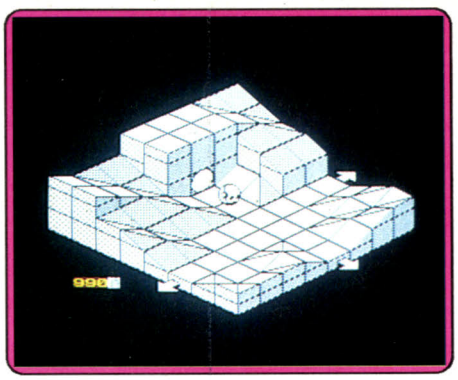
Type	***action***
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	***B***

BOBBY BEARING

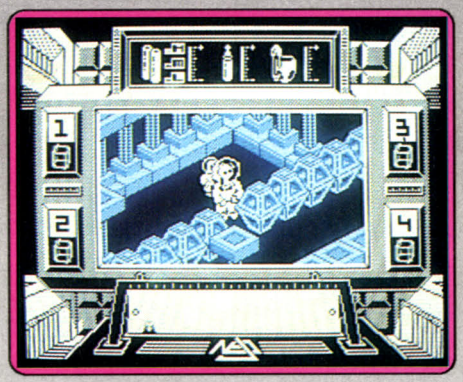
Lieu dangereux !

Malgré les recommandations expresses qui leur interdisaient de s'approcher de cet endroit fort dangereux, les frères de Bobby et son cousin se sont aventurés dans des plans fort périlleux. Bien mal leur en a pris car ils se sont fait capturer par les créatures néfastes qui les peuplent. Notre ami, curieuse petite boule jaune, doit y pénétrer à son tour pour tenter de ramener un à un ses quatre frères et son cousin. Le monde présenté est assez particulier. Il est en effet constitué de plans aux courbures diverses, de gouttières, de canaux plus ou moins encaissés et autres reliefs d'ailleurs très bien rendus graphiquement. Notre ami roule de-ci de-là en évitant les pièges multiples tendus tout au long de sa route. Ce peuvent être des aimants qui le retiennent prisonnier, des courants d'air ascendants qui le détournent de sa route, de redoutables presses qui n'attendent qu'une fausse manœuvre pour l'aplatir comme une crêpe et bien d'autres pièges, sans oublier les noires créatures qui peuplent ce monde et se font un plaisir de mettre des bâtons dans les roues aux intrus. Dans certains cas, notre ami risque de se retrouver totalement bloqué et il lui faut alors sacrifier une partie de son précieux temps pour se libérer. Sans compter que la route, déjà difficile en solitaire, risque de se révéler vraiment ardue lorsque Bobby doit pousser un des prisonniers libérés le long du chemin du retour.

Un amusant jeu d'action, au monde étrange et aux reliefs 3D très bien rendus (K7 The Edge, pour *Spectrum*). J.H.



Type	***action***
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	***B***



PRODIGY

Pas à pas

Nouveau-né dans la famille des logiciels d'aventure/action, *Prodigy* vous invite à escorter le tout jeune bébé du roi à travers un labyrinthe diabolique.

La mission est plus périlleuse que jamais. Cet univers est en effet composé de diverses parties qui ne se distinguent que par leurs couleurs respectives.

Glissant sur une couche de glace, combattant sans cesse de sinistres et glauques créatures, vous devez découvrir quatre cristaux magiques et les détruire. Mais quels que soient vos ennemis, le plus difficile consiste sans aucun doute à ne pas perdre votre enfant... Ce dernier ne marche pas bien vite et vous devez ralentir votre progression pour veiller sans cesse sur la sienne ! Si le thème de cette aventure est assez classique, la difficulté de vos péripéties et l'originalité des différents modes de maniement méritent très certainement de longues heures de recherches. Il n'est pas de remède miracle, seule la témérité peut un jour vous sortir de cet enfer. (Cassette Activision pour *C 64* et *128*) O.H.

Type	***aventure/action/labyrinthe***
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	***B***

IT'S A KNOCK OUT

Tarte à la crème

Loin des jeux olympiques traditionnels, *It's a Knock Out* vous invite à tester votre agilité et votre force de façon peu ordinaire... De « l'écrase monstre » au fameux « jeu de la tarte à la crème », tout est question d'ambiance... Humour et simplicité, le jeu rappelle le temps béni des consoles !

Première mission pour l'équipe française : rattraper les tartes à la crème lancées pardessus un mur. Le joueur porte un plateau,

1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil
TEL. 43.39.23.21



DRUID

FIREBIRD





STARSTRIKE II

FIREBIRD



Prochainement

court de tous côtés pour éviter la catastrophe. En un temps limité par l'ordinateur, vous devez ainsi récupérer le plus de tartes avant de passer à l'épreuve suivante. Course d'obstacles, lancers de balles à dos de dromadaire, les épreuves sont disputées par chacun des six pays représentés. L'animation graphique des différents personnages reste malheureusement très simple. L'auteur semble avoir plutôt misé sur le renouveau de l'arcade d'antan !

Le calcul a du bon : pour échapper un instant aux envahisseurs, guerres et vaisseaux de l'éternel combat micro-ludique, chacun pourra prendre plaisir à visiter cette petite fête foraine. Il n'en reste pas moins que l'animation et les graphismes de ce genre de logiciels ne sont jamais aussi performants que ceux des programmes d'action/combat. On manie mieux aujourd'hui le laser que la tarte à la crème... Dommage ! (Cassette Ocean pour *Amstrad*) O.H.

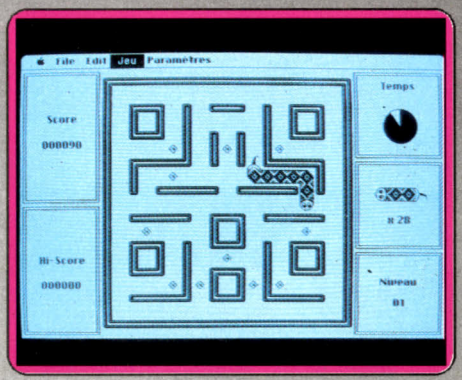


Type _____ ***arcade***
Intérêt _____ ★★★
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ ***B***

FLÈCHE BLEUE

Diabolique

Les jeux ne sont pas rares sur *Macintosh*, mais avec peu de nouveautés d'arcade. *Flèche Bleue* est diablement rapide et efficace. Le principe en est simple : il s'agit de piloter un serpent à travers quarante labyrinthes en éliminant les symboles et en récoltant des bonus pour obtenir des serpents supplémentaires. L'affaire est compliquée par la contrainte d'un temps limite pour chaque tableau, qu'il faut impérativement finir avant de passer au suivant. *Flèche Bleue*,le sympathique serpent, s'allonge au fur et à mesure de sa consommation de symboles et a la désagréable habitude de tourner dès qu'il rencontre simutanément un mur devant lui et un sur les côtés. S'il n'y a qu'un mur en face de lui, c'est-à-dire qu'il a la possibilité de tourner des deux côtés, Flèche Bleue s'arrête et attend votre entrée au clavier. Dès les premiers tableaux, les labyrinthes se compliquent avec des culs-de-sac, des escaliers ou encore des spirales, tandis que les symboles clignotants diminuent de taille. Lorsque Flèche Bleue se mord la queue, il perd une vie (trois au départ) et doit repartir dans le même niveau avec les symboles qu'il n'a pas raflés au passage précédent. Lorsque Flèche Bleue est coincé dans un cul-de-sac,



vous attendez la fin des trente secondes imparties, ou vous abandonnez avec la touche « Delete ».

Ce jeu simple, mais diaboliquement prenant, a de grandes chances de devenir un classique du jeu d'arcade sur *Mac* et *Mac Plus* (en attendant la version couleur sur l'*Amiga* qui est déjà en cours de mise au point). N.C.

Type _____ ***arcade***
Intérêt _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★
Bruitages _____ ★★
Prix _____ ***E***

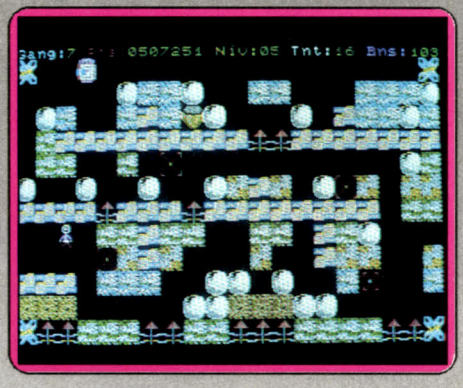
STONE ZONE

Pierre qui roule n'amasse pas mousse

Vous vous trouvez dans les mines du mont Karaz. Mines de diamants mais aussi sources de problèmes en tout genre...

Les boules qui tombent, les galeries qu'il faut creuser, les monstres qui poursuivent votre personnage au travers des méandres du labyrinthe sont votre lot.

Jusque là, le jeu rappelle un certain *Boulder Dash* (*Tilt* n° 33). Mais la similitude



s'arrête ici puisque la course n'est pas votre seule issue dans *Stone Zone*.

En bon mineur, vous avez pris soin de vous munir d'une certaine quantité de T.N.T. Grâce à cette arme puissante, vous pouvez faire sauter les rochers qui bloquent le chemin ou ces monstres qui s'avèrent trop familiers. Un seul inconvénient, gérer votre dynamite : choisir entre l'économie et l'efficacité. Mais, rassurez-vous, lors de votre périple, vous aurez l'occasion de mettre la main sur des munitions supplémentaires oubliées par d'autres mineurs.

Vous pouvez aussi pousser des boulets qui se révèlent des armes redoutables. Mais si vous les poussez en prenant de l'élan, ils traversent la salle, rebondissent sur le mur et vous reviennent dessus à vitesse grand V. Bien maîtrisée cette méthode vous permet de régler le compte de quelques monstres en deux temps trois mouvements.

Le jeu compte cinquante salles et propose d'autre part trois niveaux et la possibilité de faire les salles une à une ou en une seule mission. Ruses et astuces à gogo dans cette aventure. (Disquette ou cassette pour *Amstrad* et *Thomson*.) L.S.

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

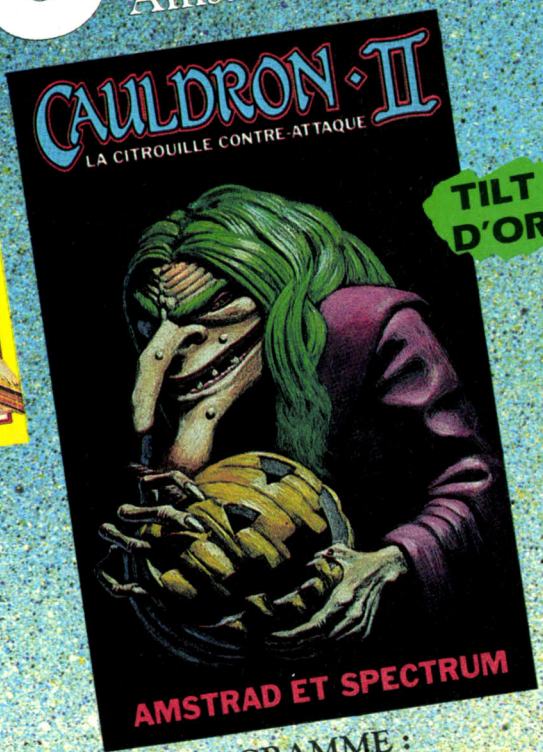


LES LAURÉATS

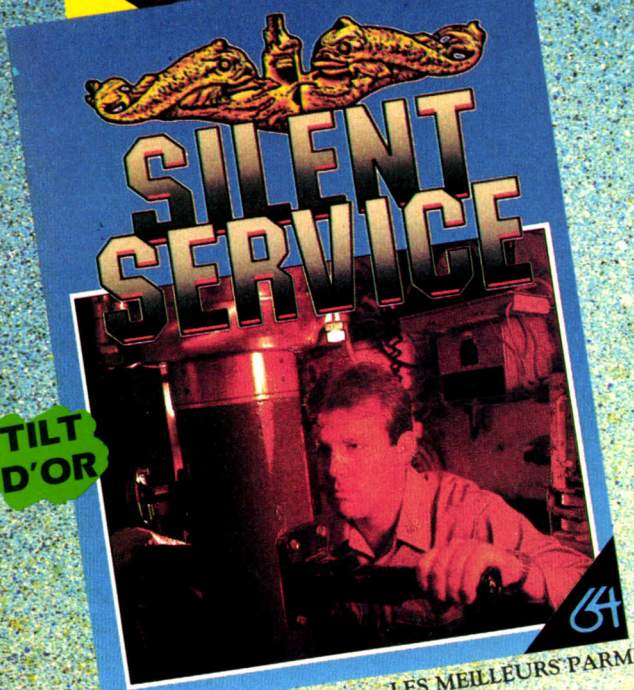
3 logiciels primés par le magazine TILT rassemblés dans un super PACK pour Amstrad, Commodore, Spectrum.



TOP TILT



TILT D'OR



TILT D'OR

AU PROGRAMME :

GREEN BERET : redoutable machine de combat super entraînée. Vous devez passer à travers tous les obstacles ennemis.

SILENT SERVICE : une simulation de sous marin pendant la deuxième guerre mondiale : le Pacifique.

CAULDRON 2 : un jeu d'aventure graphique tout simplement fantastique

Chez tous les bons revendeurs de logiciels

The SQUAD

LES MEILLEURS PARMI LES MEILLEURS

ZAC DE MOUSQUETTE - 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
TEL. 93.42.71.44

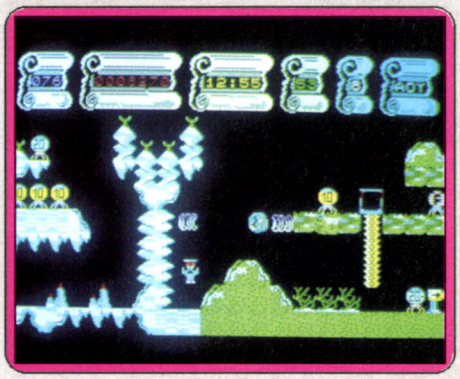
LES CAVERNES DE THÉNÈBÉ

Descente aux enfers

Arriverez-vous à temps à la caverne finale de Thénèbé, pour neutraliser le très dangereux virus qui menace l'existence de la planète ? Pas si facile avant quelques heures d'entraînement intense. Imaginez les difficultés. Plus de cinquante salles parsemées de monstres et de pièges en tout genre qu'il vous faudra traverser. Une interminable descente au centre de la planète. Des parties brûlées par des volcans souterrains, des salles verdoyantes, plus dangereuses encore parce qu'elles inspirent confiance, d'anciennes ruines de quelques civilisations que l'on peut croire disparues et des mers de glace grêlées de failles aux arêtes tranchantes. Non, vous n'y arriverez pas... Vous serez déchiqueté par des rapaces, empalé sur des pics, noyé dans les lacs, tué dans des glissements de terrain ou broyé sous des chutes de pierres, mais vous n'y arriverez pas. Surtout que le temps vous est compté. Vous n'avez guère que quinze minutes pour parcourir tout le jeu. Quinze minutes d'angoisse et de frayeurs qui vous feront craquer bien avant la fin. Bien sûr vous avez la possibilité de vous entraîner sur les salles qui vous posent des difficultés. Mais cela suffira-t-il ?

Non, il nous semble vraiment que cette fois-ci le monde est condamné.

(Disquette ou cassette Softbook pour *Amstrad et Thomson*). L.S.

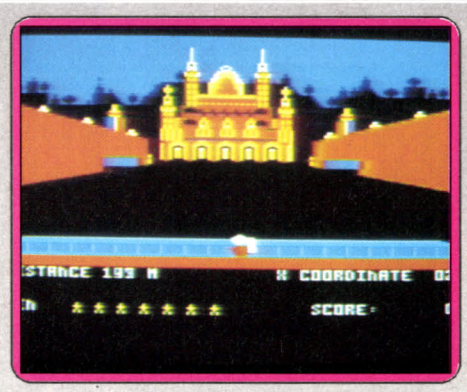


Type	***arcade/aventure***
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***B***

RAID OVER MOSCOW

Best-seller en Pologne

Un classique sur *Amstrad, Spectrum* et *Commodore 64*. Les Russes archi-fourbes lancent une attaque nucléaire générale contre l'Amérique. Vous disposez de quelques heures pour anéantir le centre nerveux de la défense soviétique, à Moscou. L'action de commando revient à bloquer les sécurités d'un réacteur atomique, provoquant ainsi son explosion, en un super-accident de Tchernobyl. *Raid over Moscow* figure au hit-parade du marché parallèle des jeux à Varsovie et Budapest à cause de son scénario sans nuances. Son intérêt réside dans la grande variété des tableaux : votre escadrille doit décoller d'un hangar fermé. Les avions à réaction tournent comme des toupies et se fracassent sur les parois, à moins de les freiner, de les orienter, puis de coordonner leur décollage avec l'instant d'ouverture des portes. Une fois en URSS, vous volez en rase-mottes, ce qui trompe les radars mais vous rend vulnérable à une vulgaire DCA. Arrivé à l'emplacement des silos de missiles, bombardez-les sous le feu de la chasse adverse. Puis vous pénétrez dans le centre de la défense, malgré les soldats qui le protègent. Et vous détruisez à la grenade les robots des sécurités du réacteur. Avec de la chance, vous redécollerez avant l'explosion. La qualité de l'animation, qui souligne les couleurs de l'*Atari*, permet au jeu de bien passer aussi sur l'écran monochrome des *Apple*. (Cassette Access Software pour *Atari 800 XL*, disquette pour *Apple* et pour *Atari 800*). D.S.

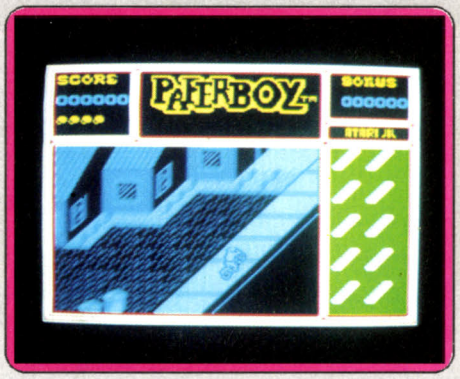


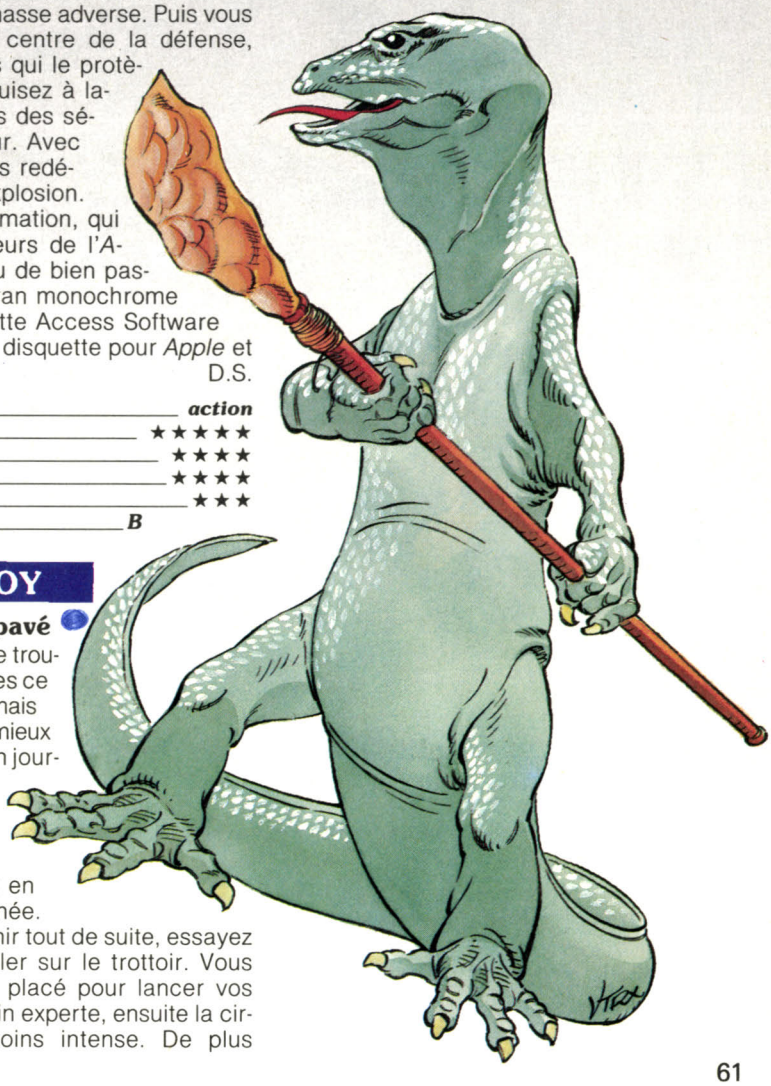
Type	***action***
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	***B***

PAPERBOY

Le haut du pavé

Vous venez enfin de trouver du travail. Certes ce n'est pas le Pérou, mais c'est quand même mieux que rien. Le *Sun*, un journal local, vous a engagé pour livrer ses abonnés. Vous enfourchez votre vélo et en route pour la tournée. Autant vous prévenir tout de suite, essayez si possible de rouler sur le trottoir. Vous serez ainsi mieux placé pour lancer vos journaux d'une main experte, ensuite la circulation y est moins intense. De plus comme le vélo-cross n'est pas votre fort, vous ne pouvez remonter sur le trottoir qu'en profitant d'un bateau de porte et vous risquez fort de vous faire écraser par une voiture en attendant. Pourtant n'allez pas imaginer que le trottoir est un endroit paisible. Vous y croisez ouvriers, ivrognes ou tondeuse à gazon, tous apparemment bien décidés à vous mettre des bâtons dans les roues. Evitez-les, quitte d'ailleurs à descendre du trottoir pour quelques instants. Faites aussi particulièrement attention en traversant, les passages cloutés ne vous assurant pas d'une protection complète. ▸





ocean

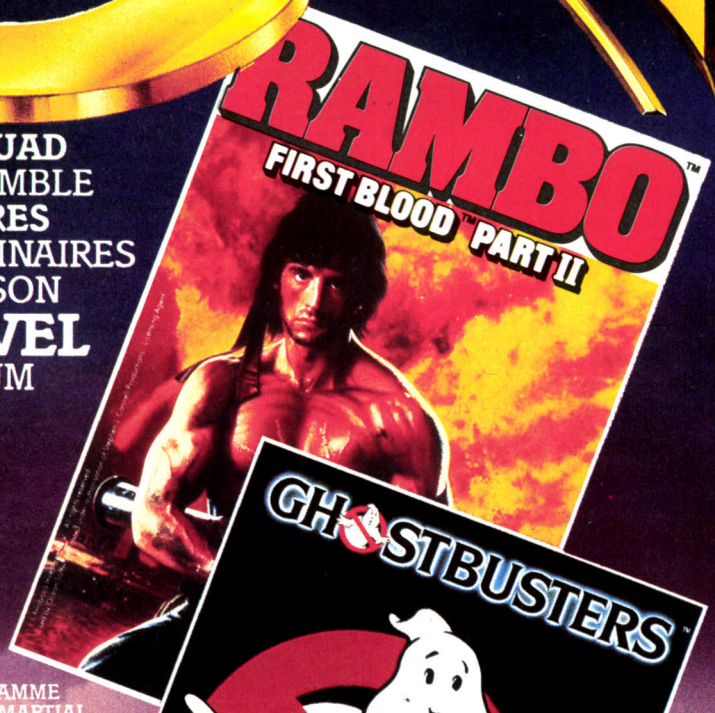
DIGITAL INTEGRATION

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE

They sold a MILLION 3



HITSQUAD
A RASSEMBLE
4 TITRES
EXTRAORDINAIRES
DANS SON
NOUVEL
ALBUM







AU PROGRAMME
UN JEU D'ART MARTIAL,
UN COMBAT DANS LA JUNGLE,
UN COMBAT AERIEN,
ET BIEN SUR
UNE CHASSE AUX
FANTOMES!!
DISPONIBLES DANS
UN FABULEUX
ALBUM POUR
AMSTRAD,
COMMODORE
ET
SPECTRUM.

CHEZ TOUS LES BONS
REVENDEURS DE LOGICIELS

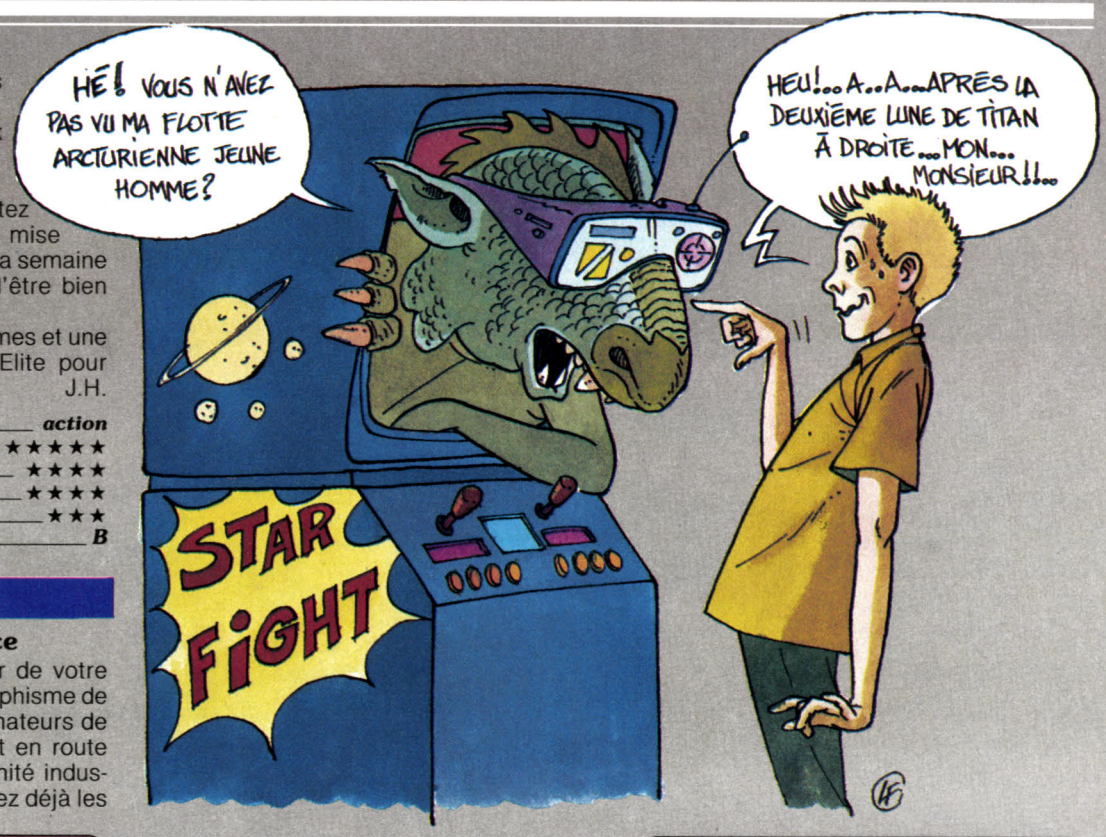
The Hit SQUAD

LES MEILLEURS
PARMI LES MEILLEURS

The Hit SQUAD

Vous gagnerez des points en livrant vos clients habituels mais vous pouvez aussi gagner des primes en cassant les carreaux de ceux qui ont eu le culot de ne pas s'abonner au *Sun* !
A la fin de chaque journée, testez donc vos capacités sur la piste mise à votre disposition. Je gage que la semaine que vous allez passer risque d'être bien mouvementée. Quelle tournée !
Un bon jeu qui offre des graphismes et une animation corrects. (Cassette Elite pour *Spectrum*.) J.H.

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



STARTRIKE II

L'ennemi de l'espace

Plus que le pouvoir destructeur de votre vaisseau, c'est sans doute le graphisme de cette mission qui séduira les amateurs de sensations ! Vous voici en effet en route pour la planète Alpha III, une unité industrielle peu armée. Vous apercevez déjà les



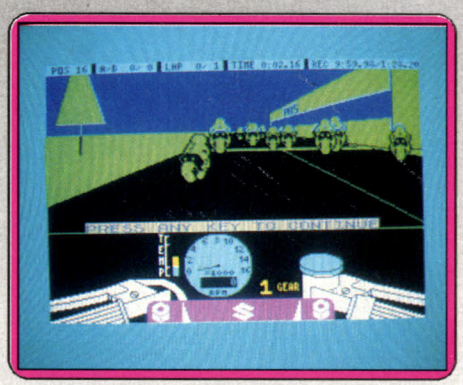
satellites de votre destination. Chacun d'eux détruit d'un tir laser, vous entrez enfin dans le vif du combat.
Vu du cockpit, l'ennemi apparaît sous la forme tridimensionnelle de vaisseaux particuliers. Ils planent devant vous, amorcent une pirouette pour braquer tout aussitôt leur rayon mortel contre votre bouclier protecteur. L'effet 3D est superbe, l'animation douce et précise. Bien sûr, vous devez de votre côté lutter contre l'inertie de votre bâtiment. Les réacteurs coupés, le vaisseau continuera à aller de l'avant ou à tourner sur lui-même...
Centrer l'ennemi dans votre viseur n'est guère facile. Vous serez aidé, toutefois, par deux témoins : l'un pour l'altitude de votre adversaire, l'autre pour sa position exacte. Le cumul de ces deux repères permet de faire face à l'ennemi et, peut-être, de le détruire. Mais attention, votre réserve énergétique s'amenuise déjà...
Pour lutter contre la panne sèche, vous devrez nécessairement collecter, dans l'espace, le réservoir de l'une de vos victimes, et ce avant qu'un autre adversaire s'en empare avant vous. Sur un scénario pourtant bien classique, il est ainsi quelques manœuvres d'une originalité peu commune qui bénéficient au mieux d'une animation très efficace.
(Cassette et disquette Firebird pour *Amstrad CPC*.) O.H.

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

TT RACER

Grand prix moto

Fin prêt pour cette course de motos ? Parfait. Dans un premier temps, vous choisissez la puissance de votre engin, depuis la modeste 80 cc jusqu'aux grosses cylindrées de 500 cc. Sélectionnez ensuite les compétitions de club pour vous familiariser un peu avec la conduite.
Vos adversaires ne se montrent pas trop terribles et surtout les fautes de pilotage auront une importance moindre, en particulier dans les virages.
Il en sera tout autrement lorsque vous choisirez l'option « Grand Prix » car ici, c'est avec finesse et habileté que vous devrez mener votre course et les autres participants ne s'en laisseront pas facilement conter. Ensuite, vous décidez du circuit que vous allez parcourir parmi les douze célèbres qui vous sont proposés.
La course commence. Dès que le feu passe au vert, accélérez et n'oubliez surtout pas



de changer de vitesse (vous avez le choix entre six) au bon moment si vous ne voulez pas faire exploser votre moteur. Prenez garde également à bien ralentir avant les virages car à trop grande vitesse, votre moto chasserait et vous vous retrouveriez dans le décor, certes intact et prêt à repartir de plus belle, mais en ayant perdu un temps précieux.
Vous verrez qu'il n'est guère facile de remonter un à un les quinze autres participants, d'autant que certains d'entre eux font preuve d'une mauvaise volonté évidente pour se laisser dépasser, ce qui accroît encore le risque de carambolage spectaculaire.
Une bonne simulation, très complète et fort bien réalisée. (Cassette Digital Intégration, pour *Spectrum*.) J.M.

Type	***course de motos***
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	***B***

L'ARMURE SACREE D'

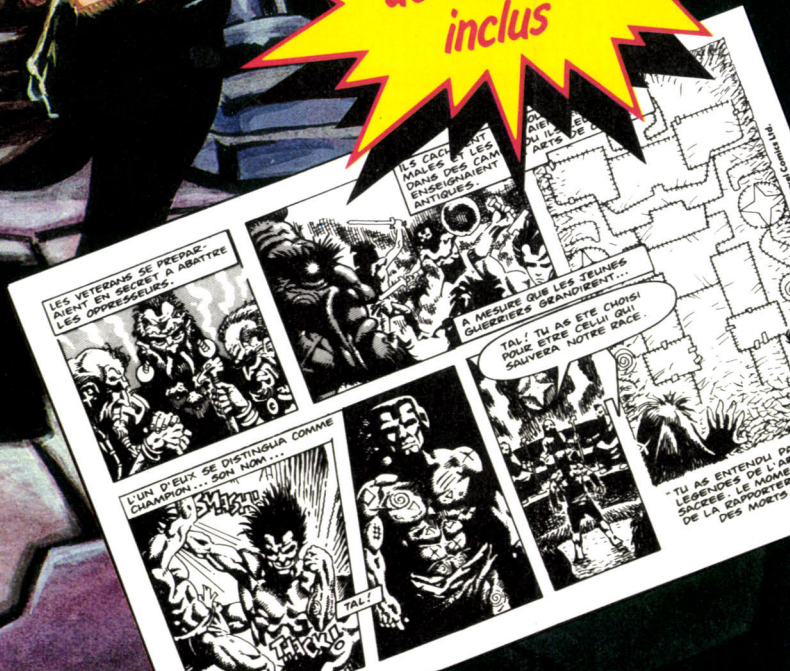
ANTIRIAD





Photos réelles de l'écran prises de la version Commodore

BANDE DESSINEE de 16 pages inclus



PALACE software

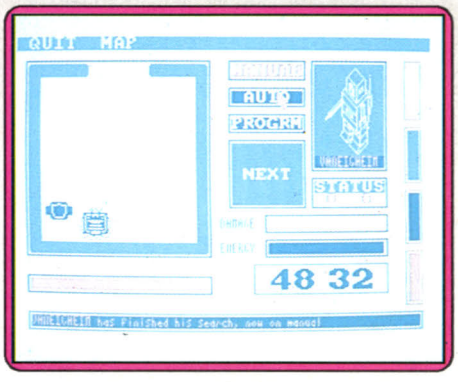
Zac de Mousquette
06740 Châteauneuf de Grasse
Tel: 93 42 7144

MISSION OMEGA

Contre la montre

Omega, vaisseau spatial armé contre votre planète, est en route pour la destruction d'un peuple sans défense. Vos robots vont tout tenter pour désamorcer la charge nucléaire et éviter la catastrophe... Quarante-cinq minutes, c'est exactement le temps qu'il vous reste pour mener à bien votre mission. La première manœuvre consiste donc à mettre rapidement au point votre premier robot. L'option « build » vous permet de choisir la structure de ce dernier, son armement, ses appareils de détection ainsi que sa source d'énergie. C'est un androïde armé d'un simple laser qui va effectuer la première mission de reconnaissance. Dans le labyrinthe de l'astéroïde, vous partez à la recherche des quatre réacteurs de la sinistre centrale... Ce logiciel de stratégie/action repose essentiellement sur la confection de vos robots.

Plus ou moins rapide selon le poids de matériel transporté, il faudra tenir compte des différents stades de la mission pour sélectionner l'armement et l'énergie



nécessaires à la machine. Le maniement de votre engin peut être soit manuel (commandé au joystick), soit piloté automatiquement par l'ordinateur pour de courtes phases d'exploration. C'est à vous d'apprécier le plus judicieusement possible la meilleure tactique.

Il est également possible de programmer un certain nombre de mouvements afin d'accélérer la manœuvre.

Si le contexte graphique de cette mission est assez dénudé, la composition des robots reste intéressante. La stratégie est alors votre seule chance de succès. (Cassette Mind Games pour *Amstrad*.) O.H.

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

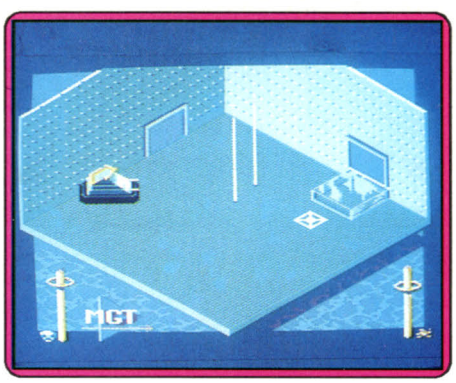


M.G.T.

Glaçant

Un monde de glace et de faisceaux laser, soixante salles aux portes codées... Mégabase est une cité futuriste régie par un cerveau diabolique, un cerveau qu'il vous faut découvrir et détruire pour sauvegarder l'univers. Bien entendu, un homme seul ne peut venir à bout d'une telle mission. Vous avez donc choisi de piloter le M.G.T., un tank hautement sophistiqué qui se déplace sur coussin d'air. Une poussée sur le joystick vous propulse vers l'avant. Pour vaincre l'inertie, il faut corriger sans cesse sa trajectoire et viser adroitement l'une des premières portes de cette salle... Une mission plus que périlleuse !

La qualité de ce programme repose essentiellement sur le pilotage du vaisseau. Inutile en effet de forcer l'allure ou de tirer sur tout ce qui bouge. Chaque salle possède une logique particulière : faisceaux élévateurs pour atteindre les plates-formes de glace ou codes d'ouverture des portes aux effets surprenants, seule l'ingéniosité du pilote donne quelques résultats. Dans un contexte graphique en trois dimensions particulièrement soigné, l'animation des différents mécanismes ne cesse de surprendre. On assiste alors à la naissance d'un logiciel d'arcade intelligent, ce qui est malheureusement bien rare ! (Disquette Loriciels pour *Amstrad CPC*.) O.H.



Type	***arcade/reflexe***
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***n.c.***

QUASAR

Space Invaders and Co

Loin des jeux d'aventure et autres logiciels qui demandent une part de réflexion, *Quasar* est un illustre représentant de la grande famille des *Space Invaders*. Le principe est on ne peut plus simple : détruire ou être détruit. Simplification extrême du scénario rendue possible par une réalisation d'une qualité certaine. L'utilisation du



mode basse résolution permet l'obtention de graphismes d'une grande finesse, des couleurs agréables et une animation ultra rapide. Contenant 16 tableaux, il possède un original système de bonus. Après chaque étape, une épreuve de réflexes nous met face à divers ennemis. En cas d'échec, le passage au niveau supérieur est automatique. Les commandes sont d'une grande précision mais le bruitage est lassant et les accès disquettes systématiques sont d'une lenteur exagérée. Cependant, *Quasar* est un jeu d'arcade tout simple, réellement plaisant.

(Disquette Loriciels pour *Atari ST*.) M.B.

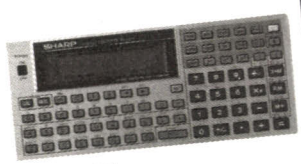
Type	***arcade***
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	***n.c.***

CALCULEZ ET GAGNEZ



EL 531
Calculatrice scientifique
- 38 fonctions scientifiques et statistiques.
- 15 niveaux de parenthèses.

99F Prix public conseillé



PC 1401
Ordinateur de poche scientifique
- 59 fonctions
- mémoire vive : 4,2 K.octets.
- programmable en basic

899F Prix public conseillé

EL 512
Calculatrice scientifique
- Programmable (128 pas)
- 71 fonctions
- 9 mémoires
- Conversion décimale, hexadécimale.

259F Prix public conseillé

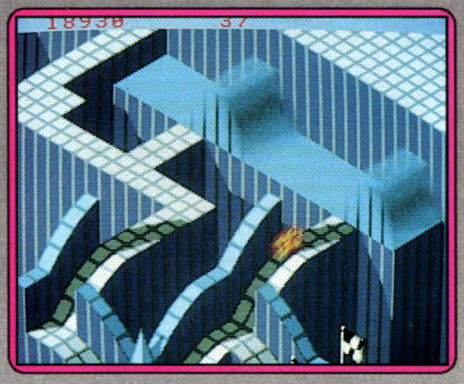
Liste des spécialistes Sharp en téléphonant au : (1) 48.34.93.44. - Poste 411.

SHARP

Fargeat, Saint-jean, Vince

LES MACHINES A GAGNER

TUBES



MARBLE MADNESS

Sur le fil du rasoir

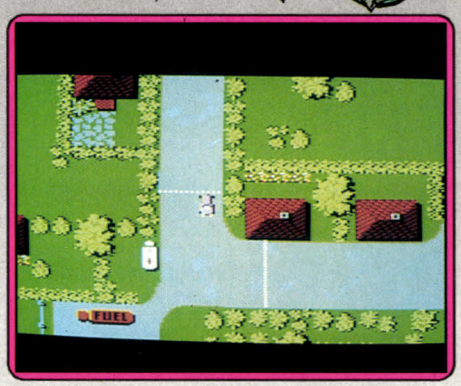
Les graphismes sont somptueux, l'harmonie des couleurs parfaite, les pièges délirants : *Marble Madness* est de loin la meilleure adaptation de jeu d'arcade jamais réalisée. La « marble » bille évolue en permanence sur le fil du rasoir, sous elle des perspectives vertigineuses, devant elle des ponts aériens, catapultes et enzymes gloutons et à l'horizon : le « goal » ou but qui clot le parcours. Le nombre de billes est illimité mais le temps durement rationné. Il faut donc aller très très vite afin d'obtenir le bonus maximum pour aborder le tableau suivant. D'autres bonus sont alloués lorsque vous empruntez un tuyau, dégommez une boule noire. Le premier tableau est une mise en condition sans grande difficulté. Au second, une boule noire vous envoie dans le décor, les vers gloutons vous engloutissent et une cuvette glacée barre l'accès au goal. Au troisième la balle rebondit sur les parois d'un labyrinthe et se faufile entre des vagues grandioses. Au quatrième vos nerfs craquent. Les passerelles sont de plus en plus étroites, les pièges infranchissables et même lorsque vous avez vaincu la catapulte, les pistons et la boule noire, des marteaux vous massacrent à quelques centimètres de l'arrivée. Je voudrais rencontrer l'Alien qui a atteint une fois dans sa vie le septième tableau du septième niveau. Il n'a jamais dû s'en remettre. (Disquette Electronics arts sur *Amiga »)*

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

STREET MACHINE

Le bolide et le pilote

Cette campagne ensoleillée sera le décor de votre première étape. *Street Machine* est d'une utilisation très simple. Manié au joystick, votre véhicule est montré en vue aérienne dans un scrolling régulier. Les paysages sont superbes... Mais l'animation ! Pour une course qui aurait pu séduire les « pros » du dérapage contrôlé, inutile d'espérer tenir la distance. L'image tressaute devant les yeux épuisés de notre pilote. Les autres concurrents, maniés quant à eux par l'ordinateur, ont déjà la chance de ne pas subir ce handicap. Pour oublier un instant l'animation, la course reste des plus périlleuses. Le véhicule, lancé à grande vitesse, effectue des dérapages superbes pour souvent percuter le bas côté de la piste. Que votre moteur se mette à tousser des petits nuages d'huile ou que le choc soit plus violent, l'affaire se termine chez le garagiste. Il s'agit alors d'effectuer les réparations au plus vite : les quatre-vingts cas de pannes (cumulés selon la gravité du choc) doivent être corrigés en moins d'une minute sous peine d'être disqualifié. Ajoutons à cela une épreuve de conduite de nuit, des conditions météo souvent médiocres. On comprend mal alors le manque de soin apporté à l'animation de l'ensemble. (Cassette Software Invasion pour *Amstrad CPC*) O.H.



Type _____ ***course automobile***
Intérêt _____ ★★★
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ ***B***

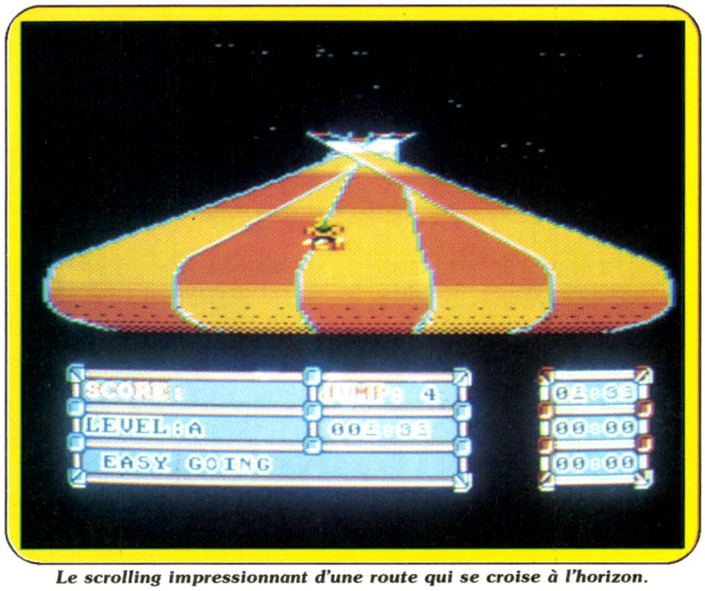
ROGUE

Trésors et donjons



Encore une quête ? Oui mais différente : dans la présentation tout d'abord qui utilise icônes, fenêtres et menus déroulants ; ensuite, dans le mode de déplacement du héros qui suit docilement les mouvements imprimés par la souris ; enfin, dans le mode même de création du personnage, la seule donnée à fournir pour générer le personnage étant son nom.
Après chargement, l'écran se subdivise en plusieurs parties. Dans la fenêtre centrale se dessinent, au fur et à mesure que vous déplacez votre personnage, les différentes pièces du donjon. Bien sûr, qui dit donjon dit trésors et monstres. Ni les uns, ni les autres ne manquent. Pour compléter le tout, des armes de plus en plus sophistiquées sont à votre disposition, de même que les fameux « artifacts » chers au cœur des aventuriers. Il faut vous méfier de certaines potions. Servi par un graphisme superbe (l'image de votre tombe est un chef-d'œuvre), ce jeu présente plus d'attrait qu'il n'en paraît au premier abord. En effet, si on peut regretter la rapidité de l'action et l'extrême simplicité du combat, il n'en est pas pour autant ramené au niveau du simple jeu d'arcade, car la richesse des situations fait plus que pallier ses petits inconvénients. Un excellent entraînement pour des jeux de rôle plus sophistiqués. (Disquette Epyx pour *Atari 520 ST*). D.G.

Type _____ ***jeu de rôle***
Intérêt _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ ***D***



Le scrolling impressionnant d'une route qui se croise à l'horizon.

AMSTRAD/COMMODORE

Trail Blazer

Une boule roule sur un tapis roulant piégé. Idiot, direz-vous. Non superbe. Gremlins Graphics a su tirer le meilleur de l'*Amstrad* et du *Commodore*.

Il est des bonheurs de programmation qui ne s'expliquent pas. Pourquoi *Pac Man* a-t-il déchaîné l'enthousiasme des foules ? Difficile d'en cerner les raisons. Pourtant on reconnaît ces jeux à leur durée de vie, à leurs fans de tous âges.

Simplistes mais drôle, facile et dur à la fois, spectaculaire et gratifiant, *Trail Blazer* fait partie de ces jeux qui vous accrochent et ne vous lâchent plus.

Sur l'écran : une boule sur un tapis. Un scrolling hallucinant. La boule défile sur un damier piégé et troué. Dalles de ralentissement, dalles d'accélération, dalles qui vous projettent dans les airs. Aucune réflexion nécessaire ici : attention et réflexe sont les maîtres mots. Pas besoin non plus d'avaler une notice de quinze pages, l'écran s'allume, vous empoignez votre joystick (nouveau de préférence pour éviter les frustrations) et foncez. Le jeu existe dans deux versions différentes : *Amstrad* et *Commodore*. Et, chose rare, chaque version a su tirer partie des qualités des machines.

Sur *Commodore* le graphisme et l'animation sont grandioses. Et surtout, cette version ouvre la partie à deux joueurs pour un match au sommet sur le tapis infernal. Chaque concurrent possède sa piste et lorsqu'il tombe sur l'autre, au même niveau du parcours, les deux boules apparaissent sur l'écran. Tous les coups sont alors permis. Les ballons rebondissent l'un sur l'autre ou se gênent mutuellement tant qu'un des joueurs n'a pas dépassé l'autre. Le téméraire pourra aussi affronter l'ordinateur, sans espoir de gagner. En revanche, son parcours est une mine de renseignements tactiques sur les trucs et les astuces du jeu. Au début, entraînez-vous sur les trois pistes d'essai : A (easy going ou relax Max), B (Wholly jumper ou le sauteur fou) et C (dite du test de Terry). Le timing de chaque parcours et le final s'affichent à l'écran. Dans l'option arcade, le temps est chronométré et un score sanctionne la performance. Ça va très très vite. Du grand art.

La version *Amstrad* est réservée aux francs-tireurs du joystick. Ici l'action pure se décline en solo. En revanche, on dispose de trois parcours, toujours plus vicieux et de plusieurs challengers. De même que dans la version *Commodore* vous choisissez une des pistes d'essai, les trois à la fois ou l'option « arcade » pour les champions. Les combattants du rouleau valent le coup d'œil : challenger n° 1 : le ballon de football ; challenger n° 2 : une boule bleue plus moelleuse dans ses rebonds ; challenger n° 3 : la chaise roulante turbo (il faut voir l'handicapé manœuvrer ses roues à grande vitesse).; challenger n° 4 : le cube qui roule ; challenger n° 5 : le pac man vert (un globo grimaçant) ; challenger n° 6 : une souris à oreillette tournante au volant d'une voiture de course ; challenger n° 7 : l'hélicoptère sphérique. Plus ou moins maniables, ils ne diffèrent dans l'ensemble que par leur physique. Le premier parcours est simple, mais déjà très énervant. Le second parcours est plus délirant. A l'infini, les routes se croisent pour empêcher toutes prévisions. Sur le dernier parcours un pont masque habilement la route. Chaque personnage évolue dans les trois parcours d'où une grande variété de partie. Voilà, *Trail Blazer* est un must. Si vous n'achetez qu'un jeu d'action cette année, ce ne peut être que lui.

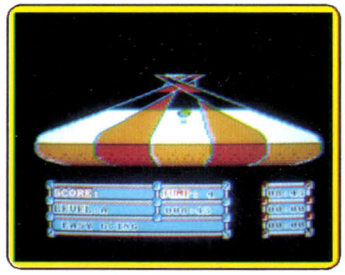
Cette petite merveille nous vient de Grande Bretagne où officient les vingt-quatre programmeurs de Gremlin's graphics. Une société vieille de deux ans à qui l'on doit entre autres, *Monty on the run, Jack the nipper, The way of the tiger* (un et deux). Ian Stewart, directeur de la société, possède une boutique qui sert de test dans l'élaboration des programmes. Facile de vérifier ainsi les réactions du public. Pour lui le mythe du programmeur rêveur et nocturne est dépassé. Pour réussir il faut être pro. « Je hais les programmeurs *free lance*, on ne peut pas compter sur eux. Ici, tout le monde travaille de neuf à six. Professionnels aussi dans leur métier, ils « trichent » avec les machines, prennent des raccourcis pour aller jusqu'au bout des capacités des huit bits ». L'équipe déjà prête à s'attaquer aux seize bits attend que le marché évacue les *Commodore* et *Spectrum*. A suivre. (Disquette Gremlin's graphics pour *Amstrad* et *Commodore*). N. M.

Type	*action pure*
Intérêt	★★★★★★
Accessibilité	★★★★★★
Animation	★★★★★★
Graphisme	★★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*B*

La piste trouée s'emballe, zzz !



Sur C 64, deux boules s'affrontent



AMIGA

Instant Music

La création musicale en instantané. Batterie funk, piano classique ou guitare synthétique se déclinent aux couleurs de l'arc-en-ciel.

Instant Music d'Electronique Arts est un logiciel principalement dédié à l'apprentissage. Au lieu des portées classiques, il présente les notes des différents instruments par un rectangle de couleur dont la longueur correspond à la durée de la note. Un petit problème surgit néammoins lors des partitions longues car *Instant Music* présente, par défaut, toute la partition à l'écran. En fait, la longueur d'un rectangle n'indique pas la longueur absolue de la note car elle est relative au nombre de mesures affichées : plus les mesures sont nombreuses, plus les notes apparaîtront courtes.

Le but d'*Instant Music* n'est pas d'apprendre les gammes. D'ailleurs, on ne peut pas lire une partition de manière classique (cette note est un do, celle-ci un la, etc.) même si on peut obtenir une correspondance avec la notation classique lorsqu'on écrit sa propre partition. Le but d'*Instant Music* est de vous conduire à la création



Choix des instruments au menu

musicale grâce à des moyens visuels. Les paramètres musicaux sont donc rendus à l'écran de manière compréhensible pour un non-musicien (rectangle de couleur sur du papier à musique, intensité des couleurs proportionnelle à la puissance des instruments réglables en cours de partition, etc.)

Mais le plus intéressant dans ce programme réside dans le mode « Mouse Jam » et dans la compatibilité IFF des instruments et des musiques.

Le mode « Mouse Jam » est très séduisant puisque, sous couvert de simplicité, il permet de découvrir les joies de l'accompagnement en temps réel et d'obtenir des variations sur un thème donné sans trop de préoccupations techniques. Ce mode consiste simplement à faire correspondre aux mouvements de la souris les notes d'un instrument, et ce alors que les trois autres instruments jouent sous la direction de l'*Amiga*.

Imaginez votre thème préféré assuré par des musiciens infatigables, et sur lequel vous pouvez broder en direct à la guitare électrique, à la basse, ou au piano jusqu'à trouver la mélodie idéale. Comme le mode « Mouse Jam » peut fonctionner avec ou sans contraintes de rythme, il vous sera facile de bien jouer sans y prendre garde, l'ordinateur exécutant la note conformément au rythme et pas strictement conformément à votre action sur la souris. *Instant Music* permet aussi de changer les caractéristiques des instruments en cours de jeu (si toutefois la partition n'est pas trop longue).

Il est également doté d'un « replay » automatique : la musique ne cessera que si vous l'arrêtez. Le manuel vous prend par la main pour vous faire découvrir les concepts de mélodies, de rythmes et de variations. Vous choisissez, à l'aide d'un menu, le style de musique que vous désirez étudier (classique, jazz, rock, jazz-rock, funky), puis une partition. Vous la faites jouer, puis vous intervenez en direct grâce au « Mouse Jam », enfin vous en modifiez les paramètres avant de créer vous-même vos partitions. La composition avec précision de sa propre partition est finalement beaucoup plus ardue qu'il n'y paraît, et il est rapidement évident qu'il convient d'utiliser au maximum les différents repères disponibles derrière les rouleaux de papier à musique (dont l'animation est surprenante). Ces partitions ainsi que les instruments que vous aurez modifiés pourront être réemployés dans d'autres produits aux normes IFF, mais cela signifie aussi que vous pouvez les utiliser à partir de vos programmes C et en améliorer ainsi la présentation et l'impact, ou encore que les fichiers de musique



Toute la partition au menu

digitalisée produits par les digitaliseurs IFF peuvent être repris par ce programme.

Instant Music est un produit bien fini, avec beaucoup de détails pour des possibilités quelque peu limitées.

Les menus sont corrects bien que trop nombreux, l'écran, un peu fouillis, affiche néammoins une ligne d'aide fort pratique qui décrit la fonction sélectionnée. Les partitions sont décidément trop courtes quand elles ne sont pas insignifiantes.

D'un point de vue sonorité, *Instant Music* n'est pas extraordinaire, sauf pour la guitare électrique très « hard » et le saxo bizarre. Les notes courtes (1/16 de note) donnent lieu à des trilles désagréables à la longue.

Instant Music ne présente pas la curiosité musicale fréquente sur les synthétiseurs et les logiciels musicaux, c'est-à-dire les instruments monophoniques qui deviennent polyphoniques : il n'est jamais possible de jouer des accords sur un même instrument. (Disquette Electronic Arts pour *Amiga*).

N. C.

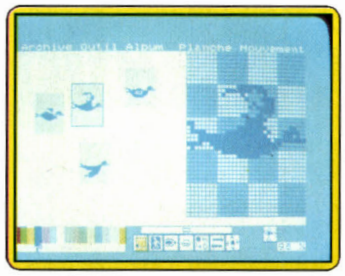
Type _____ *création musicale*
Intérêt _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ *F*

THOMSON

Studio

Quoi de plus fascinant que de créer ses propres animations ? *Studio* réussit à rendre simple et facile une animation de qualité. Une sorte de miracle.

Tout commence par « *Les aventures de Studio* » un album de BD en quadrichromie, sous-titré *Cartoons en stock*, illustré par un certain Hergé et rédigé en français. La parodie de *Coke en stock* du regretté Hergé s'arrête avec la couverture. Le message est passé : *Studio* réalise des dessins animés. L'album présente les



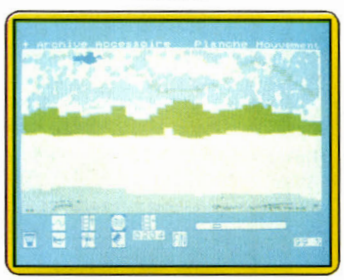
4 plans du coup d'aile...

grands principes du dessin animé classique, puis la structure du logigiel et enfin les règles générales d'utilisation. Nous sommes parés pour l'aventure.

Stylo optique d'une main, le cahier à spirale qui sert de manuel sur les genoux, la cartouche de programme dans le *Thomson*, une disquette ou cassette vierge dans un lecteur idoine, nous réalisons notre première animation. Assisté par des explications claires, le premier programme se réalise avec une facilité déconcertante : un simple oiseau qui vole. La réalisation d'un film complet se déroule dans quatre ateliers : l'atelier de sujets qui permet de dessiner des sujets, de concevoir des mouvements élémentaires et d'archiver des planches à dessin ; l'atelier de décor permet de dessiner des décors et de les archiver, l'atelier d'animation d'animer et d'archiver une scène, un plan ; enfin l'atelier de montage permet de monter les plans afin d'aboutir à un film complet.

Entrons, cliquons dans l'atelier sujet : on nomme une planche à dessin, puis on pose sur celle-ci un petit cadre que la loupe agrandira sur la moitié de l'écran. La loupe tramée d'une fine grille et d'un damier facilitant le repérage permet de dessiner pixel par pixel (dans une limite de 40 par 36) une première page du sujet. Puis l'on pose un deuxième cadre et l'on dessine la seconde page du sujet (un oiseau, mais qui a les ailes plus relevées qu'à la première image). Même démarche pour obtenir la troisième et quatrième image de l'oiseau (ailes horizontales et abaissées). Puis on crée le mouvement : j'ai cliqué sur l'image des ailes relevées, puis sur celle des ailes à mi-course, puis horizontales, puis baissées, puis à nouveau horizontales, et encore à mi-course. Le dessin de quatre étapes m'a permis d'animer mon oiseau en sept mouvements. L'oiseau, en utilisant la fonction projecteur bat des ailes de façon convaincante. On archive le sujet, puis on passe à l'atelier décor. A ce stade il faut avoir une idée précise de la suite, parce que les *Thomson* n'autorisent qu'une couleur en plus du fond par segment horizontal de huit points. Donc sur le trajet prévu d'un sujet, vous pouvez utiliser des fonds de couleur, mais le crayon devra n'avoir tracé que des dessins de la couleur du sujet, faute de quoi de spectaculaires « bavures »risquent de rendre imprévisible le résultat de vos travaux. A cette restriction près, libérez votre imagination, et sauvegardez le résultat. On entre ensuite dans l'atelier d'animation. Vous définissez la trajectoire suivie par le sujet. Vous enregistrez le plan dans son ensemble : l'oiseau traverse l'écran suivant la trajet défini en battant élégamment des ailes. Un curseur accélère ou ralentit l'exécution du mouvement.

...pour traverser le ciel



Vous pouvez créer autant de plans que vous voulez, les monter en utilisant la fonction visionneuse qui projette un mouvement sur l'écran à une vitesse variable, image par image, et autorise la rectification d'une image.
Pour peaufiner les résultats, l'accessoire « demi-tour » fera se retourner l'oiseau au moment où vous inversez son mouvement pour le faire disparaître par le bord de l'écran d'où il avait surgi : cela évite la pénible impression que donnerait le volatile planant à reculons ! Deux des éléments du décor peuvent s'animer, des sujets passeront derrière des objets pour réapparaître ensuite, le grossissement de la loupe par seize rend aisée la finition des décors, etc.
FIL nous offre avec *Studio* un instrument très performant, facile à utiliser et qui permet de réaliser des films aussi longs que l'on désire. On peut utiliser *Studio* par le Basic, et par les logiciels *Paragraphe*, *Caractor II* (traitements de texte) et *Colorpaint* dont nous avons déjà souligné les possibilités. (Cartouche France Image Logiciel pour *TO 7-70, TO 8, TO 9, TO 9+*) D. S.

Type _____ *création graphique*
Intérêt _____ ★★★★★★
Animation _____ ★★★★★★
Bruitage _____ –
Prix _____ *F (Studio + Colorpaint)*

AMIGA

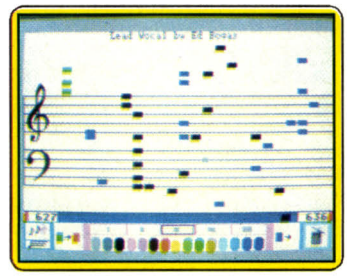
The Music Studio

La Rolls des créations musicales adaptée sur l'*Amiga* : du grand art. Seize instruments, quatre voies sur cinq octaves.



La partition classique sur portée. Huit mille notes à l'affiche

The Music Studio d'Activision est un logiciel qui existe déjà, entre autre, sur le *Commodore 64* et sur l'*Atari 520 ST*. Cette version n'est pas un simple portage d'une machine à l'autre, elle comporte des « plus » rendus possibles par la prise en compte des critiques des utilisateurs, et par le changement de machine. Les fidèles lecteurs de *Tilt* pourront se reporter au numéro de mars 1986 pour juger des différences entre les versions *C 64* et *Amiga*.
Il n'y a qu'une différence entre les versions *Atari* et *Amiga*, mais elle est de taille : la qualité du son. Le manuel de *Music Studio* permet de comprendre pourquoi, car il n'existe qu'une édition commune aux deux machines. La différence réside dans l'exploitation du coprocesseur PAULA de l'*Amiga* : celui-ci sort les sons sous le contrôle du 68000, qui est alors libre pour en créer d'autres ou pour exécuter diverses tâches. Le manuel de *Music Studio* ne vous donne pas cette explication ; il vous indique seulement que les enveloppes des sons sont formées sur l'*Atari* à l'aide des formules ADSR (attaque, déclin, soutien, relâche) qui définissent quatre périodes de variation de la fondamentale, alors que sur l'*Amiga* elles sont réalisées à l'aide de formules semblables sur seize périodes appliquées sur sept harmoniques parmi trente-deux. L'*Amiga* peut donc produire des sons plus élaborés puisqu'il y a deux processeurs qui s'en chargent sans se gêner mutuellement. Il est néanmoins très regrettable que le circuit audio proprement dit ne produise pas de fréquences supérieures à 8000 Hertz (harmonique 16) coupant ainsi tous les aigus. Même l'effet stéréo peut-être manipulé au niveau de l'enveloppe d'un instrument, celui-ci peut en effet se voir imposer la stéréo, ou un canal gauche/droit ou bien être différent. Les sons produits par l'*Amiga* ne peuvent tout de même pas être comparés à ceux produits par un synthétiseur. *Music Studio* rend ceci très perceptible puisqu'il peut servir aussi de séquenceur (contrôleur) pour un synthétiseur MIDI.
Par le menu « MIDI parameters », on affecte à chaque instrument un canal du synthétiseur. Un synthétiseur MIDI normal tel que le *Casio CZ 101* ou le *Yamaha CX 5M* dispose de quatre voies sur huit octaves (alors que l'*Amiga* sous *Music Studio* dispose de quatre voies sur cinq octaves), mais un synthétiseur plus puissant ou une combinaison de petits sythétiseurs permet de travailler sur huit ou seize voies. Si on n'utilise que l'*Amiga*, on ne joue que de quatre instruments différents simultanément (mais plusieurs notes pour chaque instrument polyphonique).
L'*Atari* ne dispose que de trois voies. Si on utilise un synthétiseur, on pourra placer autant d'instruments différents que de voies sur le synthé à condition qu'ils soient définis sur des voies différentes.
Un grand avantage de *Music Studio* sur *Instant Music* : les seize instruments de *Music Studio* sont disponibles dans une partition même si leur usage simultané est limité. En revanche, on ne peut pas modifier, en cours d'exécution, le volume ou la tonalité d'un instrument. On ne peut toujours pas commencer un morceau à l'endroit donné, on doit le faire jouer depuis le début. La présentation par défaut de *Music Studio* est devenue classique ; c'est une portée (différentes clés sont possibles) sur laquelle on va déposer les notes sélectionnées au moyen de la souris. Cela ne serait guère

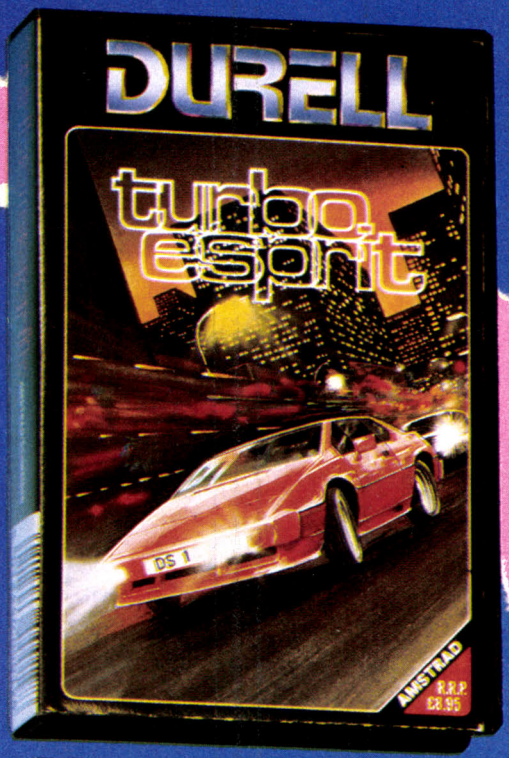


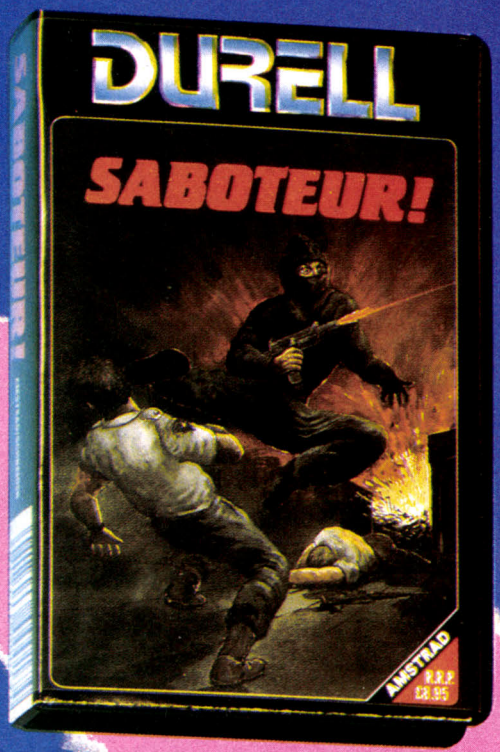
Mélodie sur papier musique

pratique sans l'émission de la note correspondant à la position du curseur ; néanmoins cette sonorisation, certes utile, aurait dû être optionnelle. Une partition peut contenir jusqu'à huit mille notes si on ne stocke pas les paroles correspondantes. Les partitions contenues sur la disquette, même si elles sont loin d'avoir cette longueur, sont correctes, mais moins instructives que celles d'*Instant Music*. *Music Studio* peut aussi présenter les partitions sous la forme du papier à musique d'*Instant Music* sur lequel les notes sont représentées par des rectangles de couleur. Cette méthode dite « Painting Music » est déconcertante à cause des menus différents et, en l'absence du mode « Mouse Jam », je préfère les portées traditionnelles. *Music Studio* vous permet de mettre chaque instrument sur des pistes différentes et séparer l'accompagnement des instruments solo et donc de clarifier vos partitions. L'écran est relativement dégagé, et il y a ici aussi une boîte à message (« message box ») qui vous indique la fonction de ce que vous avez sélectionné. On peut utiliser soit les menus déroulants avec la souris, soit les touches de fonctions, ce qui est fort heureux car certains menus sont lents et peu pratiques. Le programme permet d'imprimer les partitions de fort jolie manière si vous possédez une imprimante totalement compatible Epson, car l'utilisation d'une autre imprimante risque de gâcher du papier. Le son des instruments semble mieux défini que celui d'*Instant Music*, mais sans pour autant ravir les sens. Le choix des partitions est standard, mais l'interprétation du *Requiem* de Mozart est au-dessus du lot. La notice, en anglais, bien sûr, est claire (80 pages, quelques schémas et une carte de référence). (Disquette Activision pour *Amiga* et *Atari ST*). N. C.

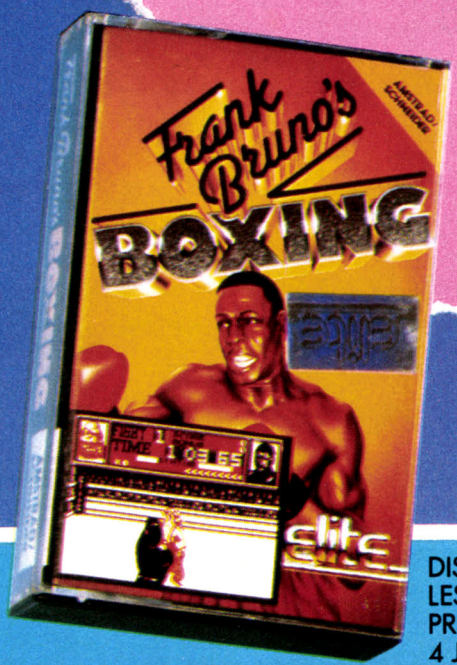
Type _____ *création musicale*
Intérêt _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ *F*

les meilleurs logiciels sont à Conforama









*La compilation des 4 jeux sur cassettes**

99 F

DISPONIBLES DANS TOUS LES CONFORAMA.
PRIX VALABLES JUSQU'AU 4 JANVIER 1987.

La compilation des 4 jeux existe en disquette : **149 F****

*Amstrad et Commodore **Amstrad 6128, Commodore C64

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

JEUX DE MAINS



JEUX DE MALINS



La vie est trop star pour s'amuser triste !

STARSOFT

S.A.R.L. au capital de 50 000 francs

PCW 8256

10 DISC 3"	350F
3D CLOCK CHESS	169F
COMPTA ALIENOR	897F
AMSTRADAMES	190F
ARSENE	NC
BATMAN	135F
BRIDGE PLAYER	171F
CYRIUS CHESS 2	141F
FAIRLIGHT	125F
HOBBIT	NC
LORDS OF THE RING	175F
SAS ATTACK	152F
SPACE INVADERS	NC
SPEEL BREAKER	NC
TOMAHAWKS	160F
BLACKSTZAR	131F
BLOCUS	NC
COLOSSUS CHESS 4	230F
DR GRAPH	599F
DR DRAW	599F
DISCMAT	170F
DR CBASIC COMPILER	599F
DR PASCAL MT +	599F
D VASE 2	746F
FACTURATIONSTOCK	1599F
GENECAR	150F
GESTION DE FICHIER	291F
QUICK MALING	720F
MULTIPLAN	446F
POCKET BASE	796F
POCKET CALC	495F
POCKET WORDSTAR	886F
TURBO PASCAL	696F
TURBO TOOLBOX	696F
TURBO TUTOR	396F
HOUSE STAND SIEGLE	178F
LIGHT PEN	420F

AMIGA

JEUX

ARTIC FOX	345F
ARENA	240F
ARCHON	345F
APSHAI TRILOGIE	394F
ADV.CONSTRUC. SET	383F
BORROWED TIME	255F
BRATACCAS	345F
COMPUTER BASEBALL	385F
DEEP SPACE	285F
HACKER	245F
HALLEY PROJECT	380F
LITTLE COMPUTER	330F
LEADER BOARD	410F
MINDSHADOW	350F
MUSIC STUDIO	880F
ONE ONE ONE	345F
SKYFOX	350F
SEVENCITIES OF GOLD	360F
THE PAWN	280F
WINTER GAMES	330F
INSTANT MUSIC	NC

UTILITAIRES

AEGIS IMAGE	770F
A COPIER	385F
ANALYZE	963F
ANALYTIC ART	674F
CAMBRIDGE LISP	1928F
C COMPILER	1446F
DIGI VIEW	1900F
DELUXE PAINT	925F
DELUXE VIDEO	966F
DELUXE PRINT	963F
DRAW	1928F
DOOST FORTH	385F
FUTURE SOUND	1687F
HIPPO EPROM BURNER	1928F
HIPPO PIXEL	578F
PRO PASCAL	963F
K SEKA	775F
LATTICE C	
EIDOLON	964F
LATTICE TEXTUTILITY	723F
LATTICE MAC LIBRARY	964F
MI AMIGA FILE	963F
PROGRAMM TOOL KIT	413F
VIP PROFESSIONNEL	
GEM	1900F
VORPAL UTILITY	316F
1 MEGA RAM BOARD	7029F
2 MEGA RAM BOARD	8668F

NEW ST SOFTWARE

JEUX

	D
ARENA	296F
BRATACCAS	300F
BORROWED TIME	245F
COLOUR SPACE	195F
DEAD SPACE	335F
DEVPAL	396F
HACKER	240F
KACKER 2	240F
HIPPO BACKGAMMON	345F
LEADER BOARD	290F
MINDSHADOW	235F
MUSIC STUDIO	330F
PLATINE	1800F
SILENT SERVICE	280F
ST KARATE	220F
ST PROTECTOR	226F
STAR GLIDER	NC
SUNDOG	355F
THE PAWN	215F
TIME BRANDIT	263F
TRANSYLVANIA	330F
ULTIMA 2	470F

UTILITAIRES

ASSEMBLEUR	480F
CALCUMAT	430F
DFT	270F
DISK HELP	340F
ATARIEAL TIME CLOCK	296F
ST TOOLKIT	251F
TRIMBASE	560F
FLIPE SIDE	110F
HABAWRITER	700F
HABAVIEW	700F
HABA HIPPOC	465F
HIPPO RAMDISK	330F
HIPPO DISK UTILITIES	481F
HABA DEX	495F
HABA MERGE	340F
HIPPO CONCEPT	416F
K SEKA	450F
KISSED	338F
LANDS	224F
LATTICE C	980F
LIPS	1928F
K SPREAD	397F
DEGAS	375F
MI TERM	338F
M COPY	205F
M DISK	125F
MUDPIES	185F
PRINT MASTER	385F
SOFTSPOOL	125F
SHELL	428F
TEXTOMAT	440F
TWIN PACK	240F
UTILITIES	385F
HIPPO PIXEL	320F
V I P	1900F

ATARI

	K7	D
HARD BALL		140F
AXIS ASSASSIN		160F
ARCADE CLASSIC	95F	
ARCHON 2	180F	
BRUCE LEE	135F	
BOULDERDASH 2	110F	170F
COLOSSUS CHESS	89F	
CRUSADE IN EUROPE		135F
CUTTHROATS	NC	NC
ELECTRA GLIDE	90F	130F
FIGHTER PILOT	89F	125F
FLIGHT SIMULATOR 2		670F
GOONIES	93F	140F
HACKER	90F	140F
KNOCK OUT BOXE	105F	140F
KENNEDY APPROACH	138F	140F
JUMP JET		123F
MR ROBOT	115F	145F
POLAR PERRE	99F	133F
RAID OVER MOSCOU	93F	136F
ROAD RACE	105F	
RACING DESTRUC. SET		185F
SUMMER GAMES		170F
SILENT SERVICE		136F
SMASH HIT 5	93F	125F
SIDEWINDER	105F	175F
SPY VS SPY 2	93F	143F
SUPER ZAXXON	130F	
SEVENCITIES OF GOLD		185F
THEATRE EUROPE	95F	
TALE OF BETALYRAE	125F	159F
ULTIMA 3		143F
ZORRO	93F	
POLE POSITION	90F	139F
VIETNAM	NC	NC

M.S.X.

	CART	K7
ROAD FIGHTER	149F	
SOCCER	149F	
HYPER RALLY	149F	
HYPER SPORT	149F	
YIE ARKUNG FU	149F	
YIE ARKUNG FU 2	149F	
KONAMI TENNIS	149F	
KONAMI BOXING	149F	
PING PONG	149F	
KNIGHT LORE		88F
WAY OF THE TIGER		99F
ALIEN 8		86F
GUNFRIGHT		85F

THOMSON

	K7	D
BLUE WAR	158F	177F
BEACH HEAD	159F	
SORCERY	123F	159F
VOL SOLO	149F	179F
L'EVADE DE TAPIOCA		113F
SUPER TENNIS		126F
LA NUIT DES TEMPLIERS		123F
KHRONOS		156F
JUDOKA		156F
DIEUX DU STADE		133F
RAID SUR TENERE		162F

-15%

Pack spécial Noël COMMODORE

1 MIAMI VICE / FIGHTER PILOTE / KNIGHT RIDER — K7 245 — D 330

2 PISTOP 2 / JACK THE NIPPER / GONNIES — K7 250 — D 335

3 SPINDIZZY / KNIGHT GAMES / HARD BALL — K7 250 — D 360

4 WORLDCUP CARNIVAL / RAMBO CONFUJED / ROOM 10 — K7 230 — D 305

COMMODORE

NOUVEAUTÉS

ANTIRIAD	96F	141F
ACROJET	96F	146F
ACE OF ACES	109F	136F
ALLEY KAT	95F	136F
ASTERIX	96F	136F
COMMANDO 86	91F	131F
CTBERIUM	NC	
BASKET BALL	125	
BATHAN	NC	
BOMBJACK 2	92F	132F
DANTES INFERN	100F	130F
DECTATIVATOR	98F	128F
BRUID	96F	130F
FIST 2	96F	128F
GALVAN	87F	127F
GLIDE RIDER	87F	
GREAT ESCAPE	87F	127F
HACKER 2	101F	
HERITAGE	NC	
HIGHLANDER	81F	
INFILTRATOR	96F	148F
IRIDIS ALPHA	95F	129F
1942	96F	146F
MAG MAX	89F	125F
MIKIE	89F	
THE PAWN		152F
PAPERBOY	96F	146F
STRIKE FORCE HARRIER	115F	141F
SUPER CYCLE	98F	142F
SANXION	96F	146F
TRAIL BLAZER	98F	139F
TAY BOXING	128F	118F
TAY BOXING	92F	111F
UCKIMATA	94F	140F
YX AR KUNG FU II	89F	132F
VIZASTAR	128 F	821F
SUPER PAINT	128F	239F

SELECTION

ACE	116F	134F
ARCHON 2		126F
BOMBJACK	89F	129F
BIGGLES	95F	126F
CAULDRON 2	95F	136F
COMMANDO	86F	136F
DESERT FOX	88F	139F
DRAGON'S LAIR	99F	131F
FIGHTSIMULATOR 2		548F
GAME MAKER	166F	191F
GAME KILLER (Cart)		139F
GHOST'N GOBLINS	95F	149F
GREEN BERGT	89F	129F
KUNG FU MASTER	90F	139F
LEADER BOARD	94	145F
MURDER ON THE MISSISSIPI		145F
MOGLE MAKER		169F
NEXUS	95F	136F
PARALLAX	89F	129F
PING PONG	89F	135F
REVS	95F	151F
SAMANTHA FOX	95F	133F
SKYFOX	98F	126F
SILENT SERVICE	96F	147F
SHOGUN	95F	138F
STARSHIP ANDROHEDA	95F	126F
SUMMER GAMES II	91F	136F
TAUCET!	99F	118F
TITANIC	110F	148F
THEATRE EUROPE	102F	138F
TOUCH DOWN FOOTBALL	90	134F
URIDIUM	96F	
ULTIMA 4		154F
WAY OF THE TIGER	109F	136F
YIE AR KUNG FU	90F	126F

AMSTRAD

NOUVEAUTÉS

1942	91F	141F
ANTIRIAD	94F	142F
ASPHALT		176F
BACTRON	125F	172F
BILLY LA BANLIEU	125F	172F
BOMB JACK	293F	141F
BOBBY BEARING	NC	NC
BLUE WAR		128F
BOB WINNER		144F
CYBERUN	96F	151F
COMMANDO 86	91F	140F
DEEP STRIKE	93F	141F
DEACTIVATOR	93F	189F
DIVISION BLINDEE	134F	163F
DRAGON'S LAIR	91F	143F
FER ET FLAMME		278F
FIST 2	102F	142F
FIRE LORD	93F	146F
GALVAN	96F	138F
GUERRILLON MEN F IN T	95F	143F
GRAND PRIX 500	124F	199F
GREAT ESCAPE	91F	146F
HIGLANDER	NC	NC
HIT PACK	95F	146F
IKARI WARRIOR	91F	143F
INFILTRATOR	96F	141F
JEUX SANS FRONTIERES	90F	141F
LES PASSAGERS DU VENT	NC	NC
LIGHT FORCE	98F	162F
JACK BURTON	NC	NC
MAG MAX	91F	142F
MANHATTAN		175F
MASQUE		199F
MERMAID MADNESS	90F	123F

Consultez-nous pour toutes les nouveautés !

36.15 + SLT

** Commandez par Minitel*

résumé des logiciels — petites annonces — hit — nouveautés — info prix

** MESSAGERIE — dialogue en direct*

** Code Accès : 3615 + SLT*

MATHS PACK	89F	116F
OLYMPIADE 86	99F	116F
LE PACTE		173F
MYSTERE		136F
DE L'ILE PERDUE	NC	NC
MONOPOLY	132F	139F
NUCLEAR DEFENSE	90F	
PRODIGY	98F	138F
POPEYE	88F	
PACK FIL	144F	
REVOLUTION	91F	141F
SAPIENS	129F	169F
SCOUBIDOU	91F	136F
SORTILEGE	94F	146F
SILENT SERVICE	91F	148F
SIGMA 7	91F	142F
SOLD AMILLION 3	110F	143F
SHOCKWAY RIDER	91F	142F
SPACE MARRIER	91F	136F
SPACE SHUTTLE	104F	148F
STARTRIKE 2	104F	
STREET MAWK	90F	139F
TONATOS	NC	NC
TEMPLE OF TERROR	NC	NC
TOBRUCK	102F	147F
TUJAD		108F
TRIVIAL POURSUITE	199F	261F
TENSION	118F	151F
TIME TRAX	88F	151F

SELECTION

3D GRAND PRIX	89F	163F
3D TENNIS	148F	169F
AMSTRAD GOLDHITS	105F	135F
AIGLE D'OR	169F	189F
BIGGLES	95F	141F
BOMBJACK	92F	129F
CAULDRON 2	81F	126F
CLAP CINE		166F
COMMANDO	88F	131F
CONTAMINATION	113F	191F
DESERT FOX	93F	143F
CRAFTON ET ZUNK	111F	191F
ELITE	141F	189F
GESTE D'ARTILLAC	201F	256F
GHOST'N GOBLINS	89F	141F
GREEN BERET	93F	144F
HERMITAGE	146F	173F
INTERNAT KARATE	91F	
KUNG FU MASTER	93F	141F
MACADAM BUMPER	123F	173F
MANDRAGORE	200F	216F
MOVIE	92F	142F
NEXUS	106F	150F
PING PONG	83F	136F
SAI COMBAT	89F	141F
SHOGUN	106F	136F
SKY FOX	96F	144F
SORCERY +	92F	135F
SPITFIRE 40	94F	131F
BRAM		NC
STRIKE FORCE HARRIER	99F	132F
TAUCET!	96F	146F
THEATRE EUROPE	113F	187F
TOMAHAWKS	98F	141F
VAMPIRE	93F	145F
WINTER GAMES	94F	143F
YIE AR KUNG FU	93F	125F
ZOMBI		170F

UTILITAIRES

AUTOFORM A L'ASSEMB	191	395F
CALCUMAT		438F
DATAMAT		399F
TEXTOMAT		399F
DAMS	291F	351F
SUPER PAINT		391F
WORLD STARPOCKET		886F
POCKET BASE 6128		796F
POCKET CALC 6128		496F
TURBO PASCAL 6128		600F
TURBO TUTOR 6128		396F
TURBO TOOLBOX 6128		600F
LA SOLUTION	900F	
ANALYSE FINANCIERE	NC	
Dk COMPILER	760F	
PASCAL MT +	640F	

PÉRIPHÉRIQUES

JOYSTICK AMSTRAD	150F
QUICKSHOT 1	80F
QUICKSHOT 2 +	
QUICKSHOT 2	128F
PYTHON 1	160F
COMPETITION PRO 5000	215F
SPEEDKING	NC
THE STICK	142F
HOUSSE 464	115F
HOUSSE 6128	115F
INTERFACE RS 232 C	550F
SYNTHETISEUR VOCAL	350F
SYNTHET. VOCAL D	385F
CHAMON OPTIQUE	247F
CRAYON OPTIQUE D	
ANDHUM	350F
MERCELET PCW1	1270F
MERCELET PCW2	2830F
MODEM UNIVERSEL	1792F

NEW AST SOFTWARE

COLR	235F
RAID ALERT	NC
MAP LEGEND	311
FRACTOL GENERATOR	197F
CAD 3D	396F
ELECTRONIC POOL	188F
FIRE BLASTER	225F
WAR ZONE	222F
PIN BALL JACTORY	225F
WORLD GAMES	NC
KARATE KID II	NC
SHUTTLE	NC

Pack spécial Noël AMSTRAD

1 INTERN. RUGBY / MARACAIBO / 3D BOXINE — K7 285 — D 360

2 BATHAN / EDEN BLUES / TURBO ESPRIT — K7 250 — D 405

3 SABOTEUR / JACK THE NIPPER V — K7 225 — D 366

4 DAN DARE / PACIFIC / SRAM (Disque) OU BOULDERDASN 3 (K7) — K7 268 — D 380

Commandez par téléphone avec votre Carte Bleue

BON DE COMMANDE

(Libeller en lettres majuscules)

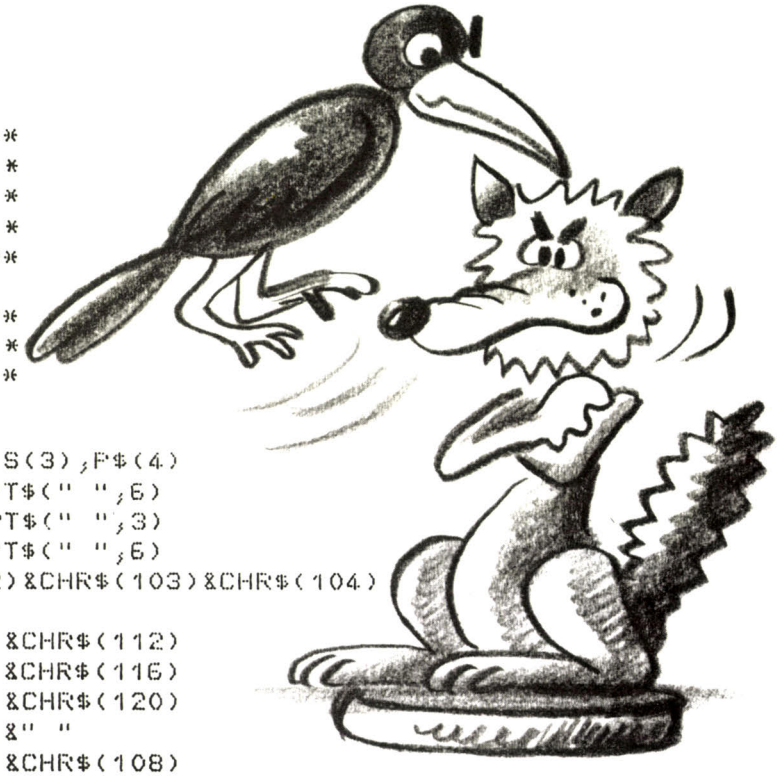
à retourner à :

MATERIEL	TITRES	K7	D	Qt.	PRIX

EXL 100

Le corbeau et le renard

Un renard extrêmement gourmand et quelque peu naïf s'aventure sur le terrain d'un corbeau malicieux. Celui-ci tient en son bec un fromage...
Quel bonheur, il le laisse tomber. Quel malheur, c'est un piège et, pire, une bombe ! Vous avez six vies de renard pour sortir du premier tableau et atteindre sain et sauf le deuxième où vous essaierez d'attraper le maximum de camemberts. Bon appétit !



```
1  !*************************************
2  !*       LE CORBEAU ET               *
3  !*       LE RENARD                   *
4  !*       -c- TILT/CHAGNY jean        *
5  !*************************************
6  !
7  !*************************************
8  !*       DECLARATIONS                *
9  !*************************************
10 GOSUB 350:GOSUB 203:GOSUB 280
11 GOSUB 243:CALL INIT
12 DIM C$(7),F$(7),J$(4),R$(5),V(3),S(3),P$(4)
13 V(1)=32:S(1)=-6:P$(1)=CHR$(84)&RPT$(" ",6)
14 V(2)=35:S(2)=-3:P$(2)=CHR$(84)&RPT$(" ",3)
15 V(3)=32:S(3)=-6:P$(3)=CHR$(83)&RPT$(" ",6)
16 SC=0:VIE=6:T1$=CHR$(101)&CHR$(102)&CHR$(103)&CHR$(104)
17 R$(0)="           ":B$=RPT$(" ",8)
18 T2$=CHR$(109)&CHR$(110)&CHR$(111)&CHR$(112)
19 T3$=CHR$(115)&CHR$(113)&CHR$(114)&CHR$(116)
20 T4$=CHR$(117)&CHR$(118)&CHR$(119)&CHR$(120)
21 R$(1)="        "&CHR$(41)&CHR$(69)&" "
22 T5$=CHR$(105)&CHR$(106)&CHR$(107)&CHR$(108)
23 R$(2)="     "&CHR$(37)&CHR$(38)&" "&CHR$(40)&CHR$(46)&CHR$(66)&" "
24 R$(3)=" "&CHR$(33)&CHR$(34)&CHR$(35)&CHR$(36)&CHR$(89)&CHR$(39)&CHR$(89)&" "
25 R$(3)=R$(3)&" "
26 R$(4)="    "&CHR$(43)&CHR$(42)&"   "&CHR$(44)&CHR$(45)&" "
27 R$(5)="     "&CHR$(44)&CHR$(45)&CHR$(43)&CHR$(42)&"   "
28 !*********************************
29 !*          JEU 1er TABLEAU      *
30 !*********************************
31 RL0=18:RL1=19:RL2=20:RL3=21:RL4=22:RC=3
32 !Pour un acces plus simple au tableau 2 modifier line 33 la valeur de SC
33 SC=SC+(100*HV):HV=INTRND(3):IF SC>5000 THEN 60
34 CALL COLOR("0WB"):LOCATE (5,5):PRINT "SCORE:"
35 CALL COLOR("0WB"):LOCATE (6,5):PRINT USING"#######";SC
36 CALL COLOR("0BB"):LOCATE (7,5):PRINT "       "
37 CALL COLOR("0WB"):LOCATE (8,5):PRINT "VIES: ";
38 LOCATE (9,5):CALL COLOR("0BB"):PRINT "       "
39 LOCATE (9,5):CALL COLOR("1RB"):PRINT RPT$(CHR$(126),VIE)
```

Sur micro Amstrad votre vie ne tient qu'à un fil.



3 super jeux pour 145 F*

GUNFRIGHT

La bourse ou la vie ! De dangereux hors-la-loi terrorisent Black Rock City, qui réclame un nouveau shérif. Le shérif c'est vous !

THE WAY OF THE TIGER

Le grand Naijishi vous impose 3 épreuves : combat corps à corps, lutte au bâton, duel à l'épée des samouraï, afin de faire de vous un Ninja !

FIL
FRANCE IMAGE LOGICIEL

V ! LES VISITEURS

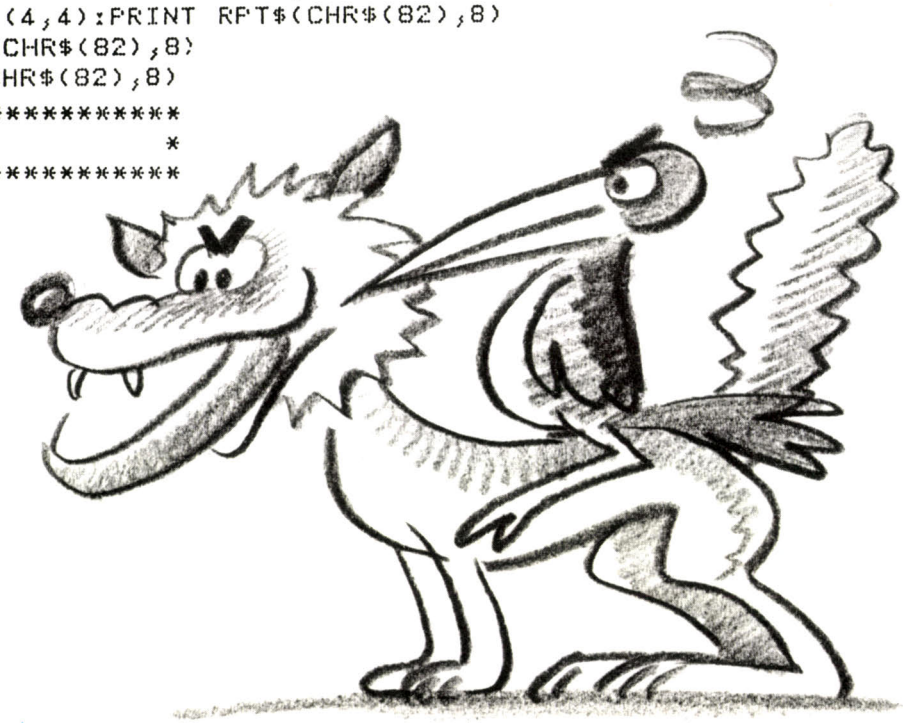
Alerte à tous les terriens ! Des reptiles à l'apparence humaine veulent envahir notre planète !! Vous êtes Donovan, chef de la résistance. L'avenir de l'humanité est entre vos mains !

Seuls les prix FIL sont imbattables.

*Prix public maximum conseillé en cassette. En disquette : 195 F. Disponible sur Amstrad CPC 464, 664, 6128.

Laurent, Bénichou & Associés

```
40 FOR I=V(HV)TO 3 STEP S(HV):CALL POKE(258,210,135)
41 RC=-RC+5
42 CALL COLOR("1RY"):LOCATE (RL0,RC):PRINT R$(0)
43 LOCATE (RL1,RC):PRINT R$(1)
44 LOCATE (RL2,RC):PRINT R$(2)
45 LOCATE (RL3,RC):PRINT R$(3)
46 LOCATE (RL4,RC):PRINT R$(5)
47 LOCATE (RL4,RC):PRINT R$(4)
48 RL0=18:RL1=19:RL2=20:RL3=21:RL4=22
49 CALL POKE(259,45)
50 LOCATE (22,RC+2):PRINT B$
51 IF N=2 THEN A,N=0:GOTO 53
52 CALL KEY1(A,B)
53 IF A=32 THEN RL0=RL0-1:RL1=RL1-1:RL2=RL2-1:RL3=RL3-1:RL4=RL4-1: ELSE 56
54 N=N+1:CALL POKE(258,60,132):PAUSE .1:CALL POKE(258,75,132)
55 CALL POKE(259,45)
56 CALL COLOR("1BY"):LOCATE (22,I):PRINT P$(HV)
57 IF RL1=19 AND I<RC+6 THEN GOSUB 256
58 NEXT I
59 GOTO 33
60 !*************************************
61 !*          PAYSAGE 1                *
62 !*************************************
63 FOR I=1 TO 12:CALL COLOR("OCC"):LOCATE (I,2):PRINT RPT$(" ",38):NEXT I
64 FOR I=13 TO 17:CALL COLOR("OGG"):LOCATE (I,2):PRINT RPT$(" ",38):NEXT I
65 FOR I=18 TO 22:CALL COLOR("OYY"):LOCATE (I,2):PRINT RPT$(" ",38):NEXT I
66 FOR I=11 TO 22:CALL COLOR("OBB"):LOCATE (I,34):PRINT RPT$(" ",6):NEXT I
67 FOR I=6 TO 11:CALL COLOR("OGG"):LOCATE (I,29):PRINT RPT$(" ",11):NEXT I
68 CALL COLOR("1GC"):LOCATE (1,34):PRINT CHR$(78):CALL COLOR("OGG")
69 LOCATE (1,35):PRINT RPT$(" ",5):LOCATE (2,33):PRINT CHR$(78)
70 CALL COLOR("1GG"):LOCATE (2,34):PRINT RPT$(CHR$(78),6)
71 CALL COLOR("1GC"):LOCATE (3,32):PRINT CHR$(78)
72 CALL COLOR("1GG"):LOCATE (3,33):PRINT RPT$(CHR$(78),7)
73 LOCATE (4,32):PRINT RPT$(CHR$(78),8)
74 LOCATE (5,31):PRINT RPT$(CHR$(78),9)
75 FOR I=4 TO 10:CALL COLOR("OBB"):LOCATE (I,3):PRINT RPT$(" ",10):NEXT I
76 CALL COLOR("1RB"):LOCATE (4,4):PRINT RPT$(CHR$(82),8)
77 LOCATE (10,4):PRINT RPT$(CHR$(82),8)
78 LOCATE (7,4):PRINT RPT$(CHR$(82),8)
79 !*************************************
80 !*              PAYSAGE 2            *
81 !*************************************
82 DATA 4,12,6,1,0,1
83 DATA 4,3,9,1,0,1
84 DATA 4,31,78,2,6,3
85 DATA 2,33,76,2,6,3
86 DATA 5,3,81,1,0,3
87 DATA 5,12,81,1,0,3
88 DATA 5,30,76,2,6,3
89 DATA 6,3,81,1,0,3
90 DATA 6,12,81,1,0,3
91 DATA 6,29,76,2,6,3
92 DATA 7,3,25,1,0,1
93 DATA 7,12,23,1,0,1
94 DATA 7,24,52,0,6,3
95 DATA 7,25,47,0,6,3
96 DATA 7,26,50,0,6,3
97 DATA 7,28,76,2,6,3
98 DATA 8,3,81,1,0,3
99 DATA 8,12,81,1,0,3
```



Sur micro Thomson votre vie ne tient qu'à un fil.



4 super jeux pour 245 F*

RUNWAY
Carambolages et sorties de route garantis pour vos adversaires.
Triomphez grâce à votre Formule 1.

MONOPOLY
Votre ordinateur transformé en redoutable banquier... Affrontez-le et devenez milliardaire.

SUPER TENNIS
La finale de tennis du tournoi "Open" ?

FIL
FRANCE IMAGE LOGICIEL

Un jeu d'attaquants :
rapidité et ingéniosité feront votre succès.

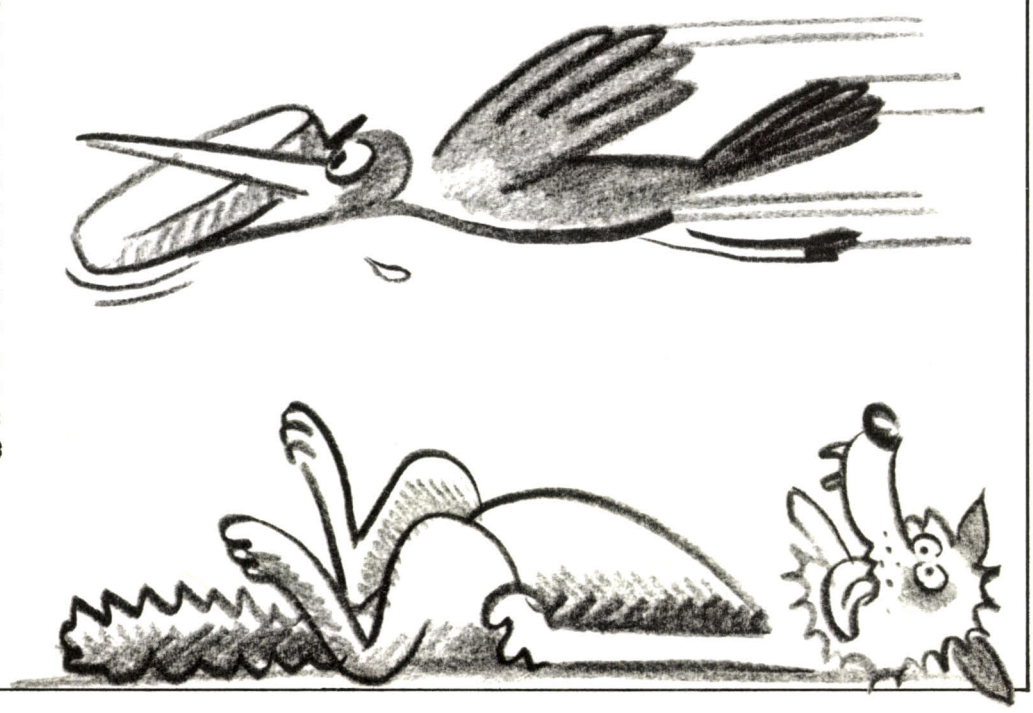
GREEN BERET
Paras de choc... Rambos en herbe...
Vous et votre commando avez pour mission de délivrer vos camarades prisonniers.
Attaques aériennes, embuscades, combats au couteau vous guettent...

Seuls les prix FIL sont imbattables.

*Prix public maximum conseillé. Disponible sur MO5, MO6, TO7/70, TO8, TO9, TO9+ en cassette.

Laurent Benichou & Associés

```
100 DATA 8,24,48,3,6,3
101 DATA 8,25,49,0,3,3
102 DATA 8,26,51,0,6,3
103 DATA 8,28,76,2,6,3
104 DATA 8,28,76,2,6,3
105 DATA 9,3,81,1,0,3
106 DATA 9,12,81,1,0,3
107 DATA 9,23,62,0,6,3
108 DATA 9,25,53,0,6,3
109 DATA 9,26,54,0,6,3
110 DATA 9,27,37,0,6,3
111 DATA 9,28,76,2,6,3
112 DATA 9,30,40,0,2,3
113 DATA 12,39,40,0,2,3
114 DATA 10,3,8,1,0,1
115 DATA 10,12,7,1,0,1
116 DATA 10,26,32,0,0,3
117 DATA 10,24,56,0,6,3
118 DATA 10,25,55,0,3,3
119 DATA 10,27,37,6,0,3
120 DATA 10,28,32,0,0,3
121 DATA 10,29,39,0,6,3
122 DATA 10,30,36,0,6,3
123 DATA 10,31,58,2,0,3
124 DATA 11,36,40,0,2,3
125 DATA 11,26,57,0,2,3
126 DATA 11,29,32,6,6,3
127 DATA 11,30,76,2,6,3
128 DATA 11,31,59,0,2,3
129 DATA 11,32,32,0,0,3
130 DATA 11,33,58,2,0,3
131 DATA 11,35,41,0,2,3
132 DATA 12,37,41,0,2,3
133 DATA 13,38,41,0,2,3
134 DATA 12,31,76,2,6,3
135 DATA 12,32,59,0,2,3
136 DATA 12,33,32,0,0,3
137 DATA 12,38,59,0,2,3
138 DATA 13,02,70,0,2,3
139 DATA 13,03,71,0,2,3
140 DATA 13,04,70,0,2,3
141 DATA 13,05,71,0,2,3
142 DATA 13,06,70,0,2,3
143 DATA 13,07,71,0,2,3
144 DATA 13,08,70,0,2,3
145 DATA 13,09,71,0,2,3
146 DATA 13,10,70,0,2,3
147 DATA 13,11,71,0,2,3
148 DATA 13,12,71,0,2,3
149 DATA 13,33,59,0,2,3
150 DATA 14,12,65,0,2,3
151 DATA 15,11,65,0,2,3
152 DATA 16,10,65,0,2,3
153 DATA 17,2,67,0,2,3
154 DATA 17,3,68,0,2,3
155 DATA 17,4,67,0,2,3
156 DATA 17,5,68,0,2,3
157 DATA 17,6,67,0,2,3
158 DATA 17,7,68,0,2,3
159 DATA 17,8,67,0,2,3
160 DATA 17,9,65,0,2,3
161 DATA 17,35,63,0,5,3
162 DATA 18,16,41,1,3,3
163 DATA 18,17,69,1,3,3
164 DATA 19,13,37,1,3,3
165 DATA 19,14,38,1,3,3
166 DATA 19,16,40,1,3,3
167 DATA 19,17,46,1,3,3
168 DATA 19,18,61,0,3,3
169 DATA 20,10,33,7,3,3
170 DATA 20,11,34,7,1,3
171 DATA 20,12,35,1,3,3
172 DATA 20,13,36,1,2,3
173 DATA 20,14,32,1,1,1
174 DATA 20,15,39,1,3,3
175 DATA 20,16,32,1,1,1
176 DATA 20,33,52,0,3,3
177 DATA 21,12,43,1,3,3
178 DATA 21,13,42,1,3,3
179 DATA 21,16,44,1,3,3
180 DATA 21,17,45,1,3,3
181 DATA 21,32,51,3,0,3
182 DATA 21,33,36,0,2,3
183 DATA 22,31,51,3,0,3
184 DATA 22,33,57,0,6,3
185 DATA 22,36,57,0,6,3
186 DATA 22,32,32,0,0,1
187 C$(0),F$(0)="B":J$(1)="0":J$(3)="1"
188 C$(1),F$(1)="R"
189 C$(2),F$(2)="G"
190 C$(3),F$(3)="Y"
191 C$(4),F$(4)="b"
192 C$(5),F$(5)="M"
193 C$(6),F$(6)="C"
194 C$(7),F$(7)="W"
```



AMSTRAD
ZX SPECTRUM
COMMODORE 64

Yie Ar KUNG FU II



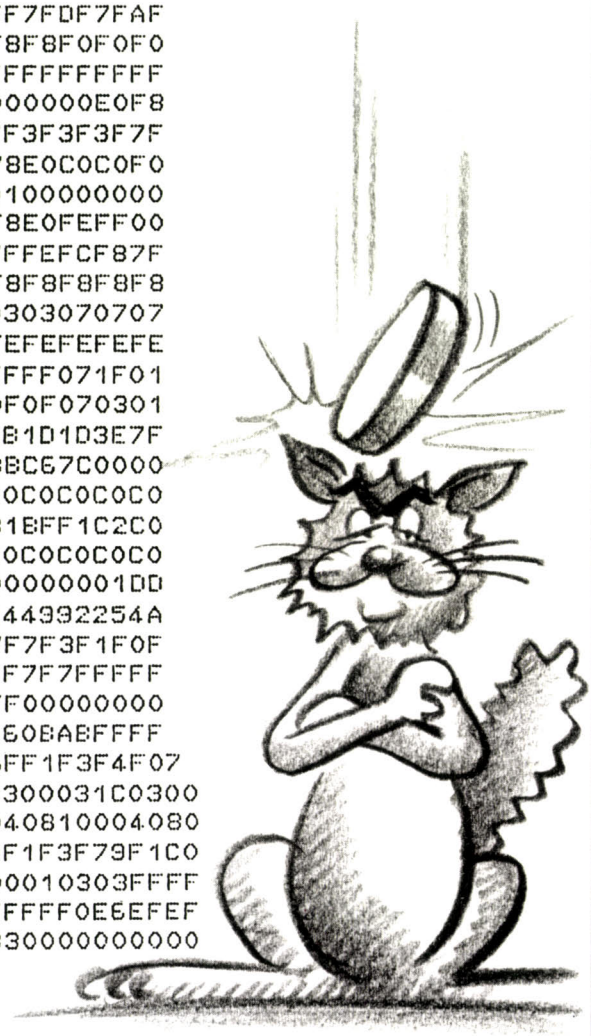
Imagine
the name of the game

The officially endorsed game by
Konami®

La qualite des graphismes et l'authenticite des mouvements creent une atmosphere extremement realiste.

```
195 !*********************************
196 !*   CARACTERES GRAPHIQUES       *
197 !*********************************
198 RESTORE 68
199 FOR I=1 TO 105
200 READ Y,X,CA,C,F,J
201 LOCATE (Y,X):CALL COLOR(J$(J)&C$(C)&F$(F)):PRINT CHR$(CA)
202 NEXT I:GOTO 287
203 RESTORE 209
204 FOR I=1 TO 64
205 READ A,A$
206 CALL CHAR(A,A$)
207 NEXT I
208 GOSUB 248
209 DATA 19,000000000000031F1E11,21,FFFFFFFFFFFF7FDF7FAF
210 DATA 33,01073FFF7F7F7F3F0F0F,34,F0F0F0F8F8F8F8F0F0F0
211 DATA 35,C0F8FFFFFFFFFFFF080,36,3F7F7FFFFFFFFFFFFF
212 DATA 37,00000000000000000F1F,38,0000000000000000E0F8
213 DATA 39,01FFFFFFFFFFFFFFFFF,40,C7CFEFFF7F7F3F3F3F7F
214 DATA 41,00000000327F7FEEC6C7,42,DFDFDEBCBC78E0C0C0F0
215 DATA 43,010107070F0F1C18303C,44,FF1F0F07030100000000
216 DATA 45,80C0C0E060B0DD6F0000,46,C07F7FFEFCF8E0FEFF00
217 DATA 47,1E7FFFFFFFFF1F581AF8,48,1F1F3F2F7D7FFEFCF87F
218 DATA 49,BF070F1F3F7FFFFFFF7F,50,00C0F0F0F8F8F8F8F8F8
219 DATA 51,F8F8F0F0F0E0E0C08000,52,0000000101030307070 7
220 DATA 53,70FFFFFFFFFFFFFFFFFF,54,E0F8FCFCFEFEFEFEFEFE
221 DATA 55,9C9C9C9C4CDAFEFFFFFF,56,F87F03013FFFFF071F01
222 DATA 57,FFFFFFFFFFFFF7676624,58,0F7F3F1F1F0F0F070301
223 DATA 59,FF7F3F3F3F3F1F070303,60,E0F8FC76773B1D1D3E7F
224 DATA 61,00C0C0007F557F7F0000,62,1E7B7DFDBDBBC67C0000
225 DATA 63,FFE7D9A6A2BA566DB9C7,65,010A1C8E98E0C0C0C0C0
226 DATA 66,00C0C000000000000000,67,000000808281BFF1C2C0
227 DATA 68,000000004080FF402000,69,0000008080C0C0C0C0C0
228 DATA 70,00000000000000000AD,71,0000000000000000001DD
229 DATA 72,92244890204080000000,73,4992244992244992254A
230 DATA 75,00000001020409122449,76,0F1F3F7F7F7F7F3F1F0F
231 DATA 77,003C7EFFFFFFFFFFFFFF,78,00000F3F7F7F7F7FFFFF
232 DATA 81,18181818181818181818,82,00000000FFFF00000000
233 DATA 83,02080B0408107CFEFE7C,84,C060B0182C060BABFFFF
234 DATA 89,FFFFFFFFFFFFFFFFFFFF,126,0A0A0A1E36FF1F3F4F07
235 DATA 101,80402300201088442200,102,033CC03C0300031C0300
236 DATA 103,C03C033CC000C038C000,104,0102C400040810004080
237 DATA 105,000000000080C0C0FFFF,106,030303070F1F3F79F1C0
238 DATA 107,4FDFDFFFF0F8FCDE8F03,108,FCF8F0E000010303FFFF
239 DATA 109,0C1E3F77C10000000000,110,071F3FFFFFFFF0E6EFEF
240 DATA 111,E0F8FCFFFFFF87337BFB,112,3078FCEE830000000000
241 RETURN
242 REM
243 CLS "CBB"
244 FOR I=1 TO 12:CALL COLOR("0CC"):LOCATE (I,2):PRINT RPT$(" ",38):NEXT I
245 FOR I=13 TO 16:CALL COLOR("0GG"):LOCATE (I,2):PRINT RPT$(" ",38):NEXT I
246 FOR I=17 TO 22:CALL COLOR("0YY"):LOCATE (I,2):PRINT RPT$(" ",38):NEXT I
247 RETURN
248 CALL CHAR(113,"77783F3F1F0F07020101"):CALL CHAR(114,"F68EFCFCF8F0E0408080")
249 CALL CHAR(115,"00000040C0C0E0703031"):CALL CHAR(116,"0000000203030706E0C0C")
250 CALL CHAR(117,"381F0F0F070000000000"):CALL CHAR(118,"FCFFFFFFFF7F3F1F0F07")
251 CALL CHAR(119,"3FFFFFFFFFFEFCF8F1E7"):CALL CHAR(120,"1CF8F0F0E0011E7EFCFC")
252 RETURN
```





3690F*. UNE PLACE DE 1ERE DANS LE TRAIN DE L'AVENIR.



Vous voulez que votre enfant prépare efficacement son avenir. Déjà, la programmation l'attire et il se passionne pour la micro.
Noël approche : c'est le moment de faire un cadeau intelligent à votre enfant.
Puissant, performant, facile à utiliser, le micro-ordinateur Thomson TO8 est aussi évolutif : l'extension de ses capacités vous étonnera longtemps.
Pour la fin de l'année le Thomson TO8 se présente en coffret cadeau avec :

- *Un micro-ordinateur 256 Ko extensible à 512 Ko.*
- *Un crayon optique.*
- *Un lecteur de disquette 2,8".*
- *Un logiciel Thomson d'initiation au Basic.*
- *Un logiciel Fil Micro Prose, "Vol Solo" : un jeu de simulation de vol, très réaliste.*
- *Un logiciel Infogrames, "Vampire" : une aventure au pays des vampires, avec frissons garantis.*

Pour 3 690 F, offrez à votre enfant une place de première dans le train de l'avenir.*

**Prix public maximum conseillé.*



THOMSON

MICRO-INFORMATIQUE

POLARIS

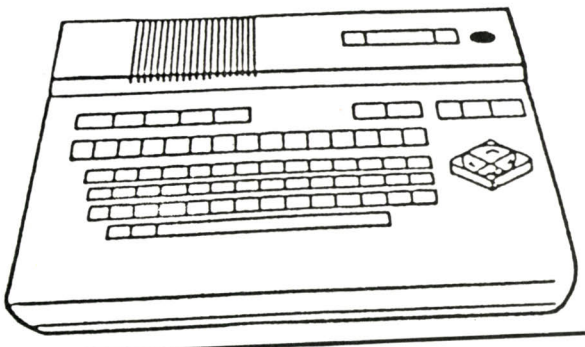
DONNEZ A VOTRE ENFANT UNE CHANCE SUPPLÉMENTAIRE DE RÉUSSIR.

```
253 !***********************************
254 !*       Ss ROUTINE PERDU           *
255 !***********************************
256 SC=SC-150:VIE=VIE-1
257 CALL COLOR("0WB"):LOCATE (6,5):PRINT USING"#######";SC
258 LOCATE (9,5):CALL COLOR("0BB"):PRINT "       "
259 LOCATE (9,5):CALL COLOR("1RB"):PRINT RPT$(CHR$(126),VIE)
260 IF ASC(SEG$(P$(HV),1,1))=84 THEN 269 ELSE 261
261 CALL SPEECH("L,"&SXB$):PAUSE .2
262 CALL COLOR("0BY")
263 LOCATE (19,RC):PRINT "    * *  *"
264 LOCATE (20,RC):PRINT "**  *  * *"
265 LOCATE (21,RC):PRINT "  **  **"
266 LOCATE (22,RC):PRINT "* *   *  *"
267 PAUSE .5
268 GOTO 279
269 CALL COLOR("0YY"):FOR I=18 TO 22:LOCATE (I,2):PRINT RPT$(" ",27):NEXT I
270 CALL COLOR("1BYF"):LOCATE (18,RC+3):PRINT T1$
271 CALL COLOR("1RY"):LOCATE (19,RC+3):PRINT T2$
272 LOCATE (20,RC+3):PRINT T3$;:CALL COLOR("1BY"):PRINT CHR$(84)
273 CALL COLOR("1RY"):LOCATE (21,RC+3):PRINT T4$
274 LOCATE (22,RC+3):PRINT T5$
275 DATA 159,.5,159,.5,159,.1,159,.5,133,.25,141,.1,141,.5,159,.4
276 DATA 159,.1,159,.75
277 RESTORE 275:FOR MU=1 TO 10:READ AZ,AQ:CALL POKE(258,AZ,135):PAUSE AQ
278 CALL POKE(259,45):NEXT MU:CALL COLOR("1YY"):LOCATE (18,RC+3):PRINT "
279 IF VIE=0 THEN CLS:GOTO 341
280 !***********************************
281 !*        SONS EXPLOSION            *
282 !***********************************
283 SXB1$="0BA02163031B18008D1E139840073A108100F0901E81080480478F084420020570"
284 SXB2$="CEBD02110840704E118840043CE0010F78C00316B080052C20010948800214A000"
285 SXB3$="05284081FF":SXB$=SXB1$&SXB2$&SXB3$
286 RETURN
287 !***********************************
288 !*       JEU 2eme TABLEAU           *
289 !***********************************
290 P$(1)=CHR$(83)
291 P$(2)=CHR$(62)
292 P$(3)=CHR$(62)
293 P$(4)=CHR$(84)
294 CALL COLOR("0BY"):LOCATE (5,5):PRINT "SCORE:"
295 CALL COLOR("0WB"):LOCATE (6,5):PRINT USING"#######";SC
296 CALL COLOR("0BG"):LOCATE (8,5):PRINT " VIE: "
297 CALL COLOR("1RB"):LOCATE (9,5):PRINT RPT$(CHR$(126),VIE)
298 RL0=18:RL1=19:RL2=20:RL3=21:RL4=22
299 CALL COLOR("0WB"):LOCATE (22,2):PRINT "PRET ?  [ENVOI]":PAUSE:RC=10
300 CALL COLOR("0YY"):LOCATE (22,2):PRINT "                  "
301 CALL COLOR("1RY")
302 LOCATE (RL0,RC):PRINT B$
303 IF D=0 THEN HV=INTRND(4):BC=INTRND(5):BC=BC+15:GOTO 304 ELSE 305
304 LOCATE (9,23):CALL COLOR("1BC"):PRINT CHR$(62):CALL POKE(258,140,130)
305 GOSUB 320:CALL COLOR("1RY")
306 CALL KEY1(A,B)
307 CALL POKE(259,45):CALL POKE(258,180,135)
308 IF B<>0 THEN LOCATE (RL4,RC):PRINT R$(5)
309 RC=RC+1*(A=131 AND RC>3):RC=RC-1*(A=129 AND RC<7)
310 LOCATE (RL4,RC):PRINT R$(5)
311 LOCATE (RL1,RC):PRINT R$(1)
312 LOCATE (RL2,RC):PRINT R$(2)
```

MSX,
LA MICRO LA MOINS CHÈRE

MSX 64 K, FC 200
GOLDSTAR

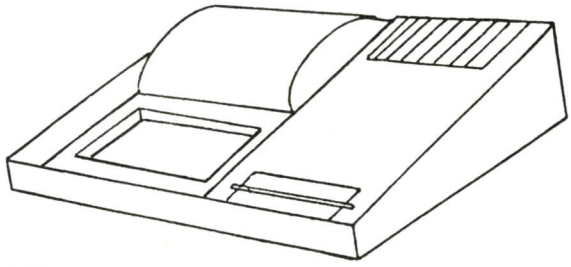
~~1490 F~~.....**990 F**

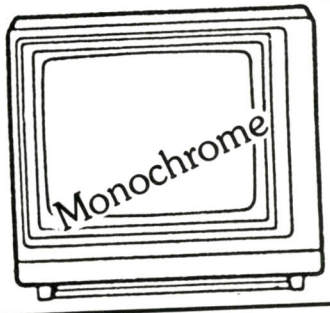


Microprocesseur : Z 80 A. Fréquence : 3,8 MHZ. Mémoire : ROM 32 K bytes/RAM vidéo 16 K bytes/Mémoire morte par cartouches enfichables. Modes texte : 40 x 24 caractères/32 x 24 caractères. Mode graphique : 32 x 24 caract./256 x 192 pixels, 16 couleurs/32 types de sprites. Signal vidéo : TV, RVB Péritel/Moniteur vidéo composite son incorporé. Signal audio : 8 octaves, 3 canaux. Interface cassette : 1 200/2 400 bauds/Début bit 1/Data Bit 8. Interface imprimante : Parallèle Centronic. Systèmes d'extension : Connecteur de ROM/Connecteur d'extension bus. Entrées/Sorties : 2 prises/Clavier bas profil avec touches mécaniques, 73 touches, 5 touches fonction (10 fonctions), 4 touches de contrôle de direction du curseur. Alimentations : + 5 V, 2,5 A/+ 12 V, 400 MA/12 V, 400 MA. Consommation électrique 20 ± 3 Watts. Poids : 2,6 kg. Dimensions : 400 mm L x 260 mm l x 63 mm h. Périphériques : Unité disquettes/Manettes jeu/Tablette graphique/Sortie vocale...

Imprimante MC P 40 :
Sortie parallèle. 4 couleurs

650 F.....~~990 F~~





Moniteur monochrome 31 cm

~~1 190 F~~.....**890 F**

Moniteur Couleur 36 cm

2 100 F.....~~2 890 F~~

Affichage couleur sur écran de 14". Entrées R.G.B. et signal de couleurs complet. Sélecteur pour utilisation sur écran vert. Alimentation autorégulée par sélecteur. Extrêmement robuste et fiable. Entrée audio : sortie 1 watt. Commandes distinctes pour R.G.B. et signal de couleurs complet.



ENSEMBLE MSX 64 K, FC200
+ Moniteur couleur

~~3 090 F~~.....**2 890 F**

ENSEMBLE MSX 64 K, FC 200
+ Moniteur monochrome

~~1 880 F~~.....**1 750 F**

A.S.N. DIFFUSION
Z.I. DE LA HAIE GRISELLE B.P. 48
94472 BOISSY-SAINT-LÉGER
CEDEX
SERV. COM. : (1) 45.99.27.28

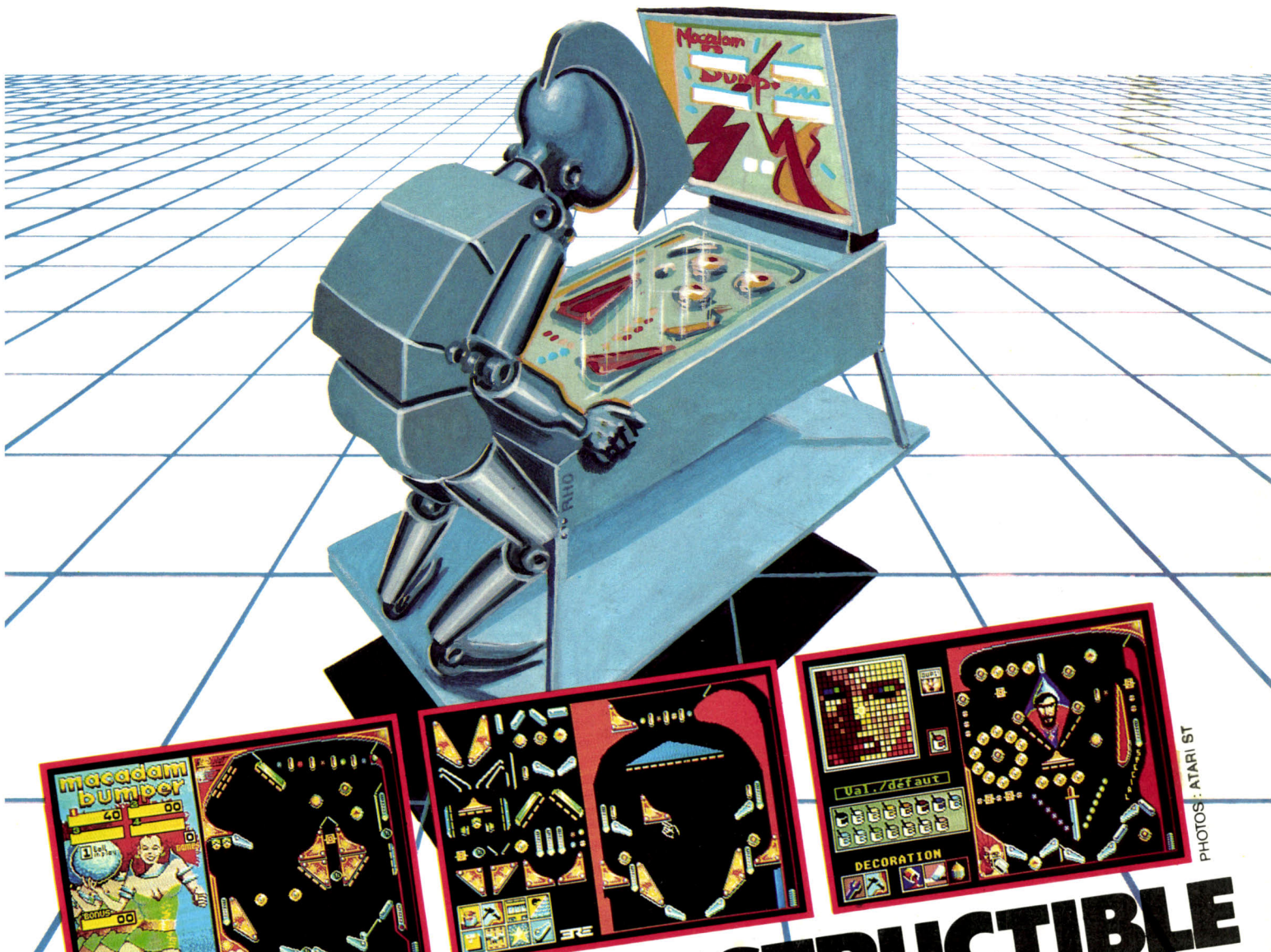
◁ **du lundi au samedi de**
9 h 30 à 12 h 30
14 h 30 à 18 h
Dimanche de
10 h à 17 h

A.S.N. DIFFUSION
20, RUE VITALIS
13005 MARSEILLE
SERV. COM. : 91.94.15.92

```
313 LOCATE (RL3,RC):PRINT R$(3)
314 LOCATE (RL4,RC):PRINT R$(4)
315 CALL POKE(259,45):GOTO 303
316 GOTO 303
317 !*********************************
318 !*     CADEAUX DU CORBEAU        *
319 !*********************************
320 LOCATE (9,23):CALL COLOR("1CC"):PRINT " ":D=D+1
321 IF D=1 THEN LOCATE (10,BC):CALL COLOR("1BC"):PRINT CHR$(62):GOTO 330
322 IF D=2 THEN LOCATE (10,BC):CALL COLOR("1CC"):PRINT " "
323 IF D=2 THEN LOCATE (13,BC-2):CALL COLOR("1BG"):PRINT CHR$(62):GOTO 330
324 IF D=3 THEN LOCATE (13,BC-2):CALL COLOR("1GG"):PRINT " "
325 IF D=3 THEN LOCATE (18,BC-4):CALL COLOR("1BY"):PRINT P$(HV):GOTO 330
326 IF D=4 THEN LOCATE (18,BC-4):CALL COLOR("1YY"):PRINT " "
327 IF D=4 AND RC=BC-13 AND ASC(SEG$(P$(HV),1,1))>82 THEN GOSUB 256
328 IF D=4 AND RC=BC-13 AND ASC(SEG$(P$(HV),1,1))<80 THEN GOSUB 334
329 IF D=4 THEN D=0
330 RETURN
331 !*********************************
332 !*     SCORE AFFICHAGE           *
333 !*********************************
334 SC=SC+500
335 CALL POKE(258,121,128):PAUSE .5:CALL POKE(259,45)
336 CALL COLOR("0WB"):LOCATE (6,5):PRINT USING"#######";SC
337 !CALL COLOR("1RB"):LOCATE (9,5):PRINT "      "
338 !CALL COLOR("1RB"):LOCATE (9,5):PRINT RPT$(CHR$(126),VIE)
339 LOCATE (20,RC+9):CALL COLOR("1BY"):PRINT CHR$(61):PAUSE 2
340 RETURN
341 !*********************************
342 !*           FIN DE PARTIE       *
343 !*********************************
344 CLS "RBY":CALL COLOR("1RBHL"):LOCATE (12,12):PRINT "SSCCOORREE  ::"
345 LOCATE (13,12):PRINT "SSCCOORREE  ::"
346 CALL COLOR("1RBH"):LOCATE (12,28):PRINT SC
347 LOCATE (13,28):PRINT SC
348 CALL COLOR("1WbL"):LOCATE (22,5)
349 PRINT "PPRREESSSSEEZZ    [[EENNVVOOIIJJ]":PAUSE:RUN 11
350 !*********************************
351 !*          DEBUT DE PARTIE      *
352 !*********************************
353 CLS "WbY":CALL COLOR("0WbHL"):LOCATE (7,10):PRINT "LLEE  CCOORRBBEEAAUU"
354 LOCATE (8,10):PRINT "LLEE  CCOORRBBEEAAUU"
355 LOCATE (10,18):PRINT "EETT"
356 LOCATE (11,18):PRINT "EETT"
357 LOCATE (13,11):PRINT "LLEE  RREENNAARRDD"
358 LOCATE (14,11):PRINT "LLEE  RREENNAARRDD"
359 CALL COLOR("0Mb"):LOCATE (16,4):PRINT "1er  TABLEAU  sauter avec espace"
360 LOCATE (17,4):PRINT "2eme TABLEAU  deplacer avec fleches"
361 LOCATE (18,4):PRINT "6 vies pour les 2 tableaux"
362 LOCATE (19,4):PRINT "Acces au 2em tableau avec 5000 pts."
363 LOCATE (20,4):PRINT "Acces plus simple modifier line 33"
364 CALL COLOR("0WbL"):LOCATE (22,5)
365 PRINT "PPRREESSSSEEZZ    [[EENNVVOOIIJJ]":PAUSE:RETURN
366 SUB INIT
367 CALL POKE(50850,162,5,45,162,136,45,10):CALL EXEC(50850)
368 CALL POKE(50688,165,8,6,10):CALL POKE(49156,198,0):SUBEND
```

Commentaires : pour que l'accès au deuxième tableau soit plus simple, il suffit de modifier la ligne 33.
Changer : IF SC > 5000
par :IF SC > 500.

MACADAM BUMPER



PHOTOS : ATARI ST

LE FLIPPER CONSTRUCTIBLE

ATARI 520 et 1040 ST

- AMSTRAD / ATMOS
- COMMODORE 64
- MSX 1 / SPECTRUM

MACADAM BUMPER incorpore non seulement un flipper paramétrable (inclinaison, vitesse, élasticité, etc...) mais aussi un éditeur grâce auquel vous construirez vous-même vos propres flippers ! Disposez champignons, cibles, flips à votre convenance ou dessinez de nouveaux obstacles ! Une option sauvegarde vous permettra de créer votre "Flippothèque" ! Un jeu aux possibilités infinies.
Créateur : Rémi HERBULOT. En vente partout.

ERE INFORMATIQUE

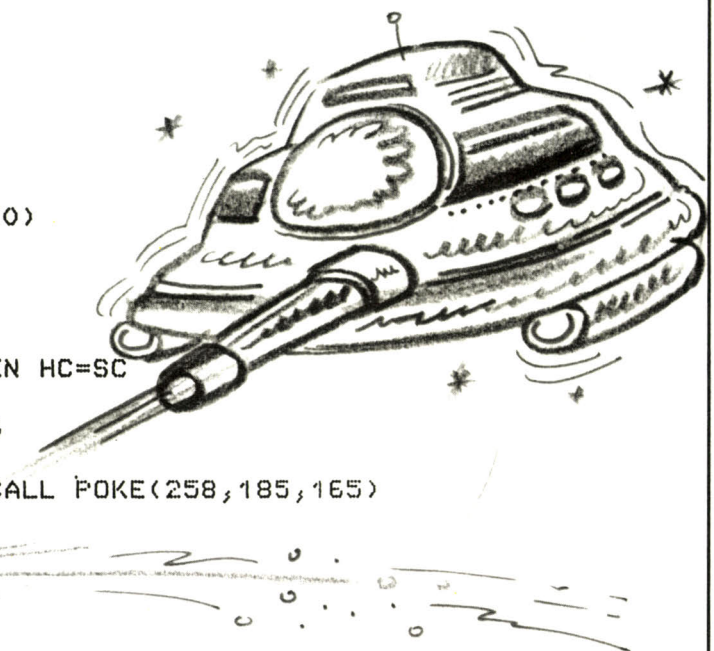
Distribution FRANCE. 48.97.44.44. Télex : 232372F

1, bd Hippolyte Marquès 94200 Ivry s/Seine. tél. 45 21 01 49
Télex EREINFO 261041F

EXL 100

Le char en folie

A bord d'un vaisseau spatial assez spécial, votre but est d'éliminer le maximum d'étoiles sans vous frotter aux mortels météores.
Vous disposez de six vies mais, attention,
votre machine volante semble prise de folie dès que vous ne la contrôlez plus.



```
1  !**********************************
2  !*         LE CHAR EN FOLIE       *
3  !*           POUR EXL 100         *
4  !*         -C- TILT/CHAGNY JEAN   *
5  !**********************************
6  CALL CONF:GOSUB 51:RANDOMIZE 21
7  CALL REGL
8  CLS "WBB":GOSUB 80:GOSUB 106:DIM C$(920)
9  !**********************************
10 !*         DEBUT DE JEU           *
11 !**********************************
12 CALL COLOR("OBG")
13 TAC,I,J,C,L=0:VIE=6:IN=0:IF SC>HC THEN HC=SC
14 GOSUB 106:SC=0
15 CALL COLOR("1BG"):IF VIE>5 THEN VIE=6
16 GOSUB 80:CALL COLOR("1BG")
17 TAC=0:LOCATE (21,20):PRINT CHR$(91):CALL POKE(258,185,165)
18 CALL COLOR("OBG"):
19 FOR J=1 TO 21 STEP 2
20 FOR I=2 TO 38 STEP 2
21 CALL POKE(258,180+I+J,135)
22 TA=INTRND(5)
23 IF TA=5 THEN LOCATE (J,I):PRINT "*":C$((J*38)+I)=STR$(TA):IN=IN+50:GOTO 26
24 IF TA=2 THEN LOCATE (J,I):PRINT "#":C$((J*38)+I)=STR$(TA):GOTO 26: ELSE 25
25 C$((J*38)+I)="1"
26 NEXT I
27 NEXT J
28 CALL POKE(259,45):C=20:L=21
29 GOTO 61
30 !**********************************
31 !*         DATA CARACTERES        *
32 !**********************************
33 DATA 095,894A08E2094884224988
34 DATA 093,00F8707C7F7C70F80000,094,001F0E3EFE3E0E1F0000
35 DATA 091,0008081C5D7F7F7F4100,092,00417F7F7F5D1C080800
36 DATA 090,003E32240812263E,065,00186C467E464646,066,00382C2C3C26263E
37 DATA 067,001E32303030323E,068,003824262626263E,069,003E26203820263E
38 DATA 070,003E262038303038,071,001E32303636323C,072,002622263E262626
39 DATA 073,001E0C0808080C1E,074,001E060434342438,075,00242C382C242626
40 DATA 076,002020202030383E,077,00446C544444646C,078,002436362E262622
41 DATA 079,001C2622222226 1C,080,003C2E262C382020,081,001C2E26222A241A
42 DATA 082,003C2E263C282426,083,001E26201C22323C,084,003E1C0808080808
43 DATA 085,002222323233A3A1C,086,003A323232141418,087,0032322A2A3E3222
44 DATA 088,003A32140814323A,089,002626140808080C,048,003C76624242466E3C
45 DATA 049,000C3C34040404061E,050,001C3602060C18323E,051,001C3602040232361C
46 DATA 052,000C1C3C64747E0604,053,003E32203C0602361C,054,001E36203C3622361C
47 DATA 055,003E2602040C08080C,056,001C26321C3622361C,057,001C26321E02022610
```

FIL
A SON FILON CREATION.

Léa c'est notre tête chercheuse. Son rôle dans l'équipe FIL : dénicher pour vous les logiciels les plus créatifs. Son terrain de chasse : la France et souvent l'Europe. Partout elle traque les nouveautés et se bat pour les intégrer à la collection FIL. C'est une négociatrice redoutable. Résultat : une mine de programmes et de jeux pour surprendre votre micro.

Numéro 10 . Spécial Mexique 86. Joueur, supporter ? Choisissez votre terrain et votre équipe. Avec Platini vivez le mundial comme si vous y étiez. Thomson 145 F*.

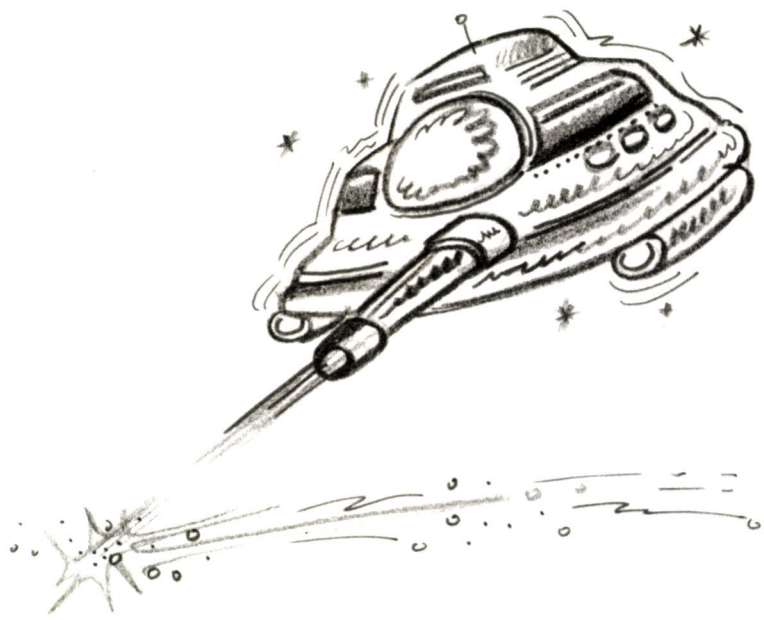
Échecs 3D . Un jeu fou ! 16 000 ouvertures, 16 niveaux de difficulté. Un tournoi de maîtres en 3 dimensions et en couleur ! IBM PC, XT et compatibles, 345 F*.

Monopoly . Côté argent, votre micro est un requin. Achats, ventes, spéculation. Soyez plus mordant que lui ! Thomson, Commodore, Amstrad, 175 à 225 F*.

FRANCE IMAGE LOGICIEL

* Prix publics conseillés

```
48 !*************************************
49 !*    CONFIGURATION GRAPHIQUE        *
50 !*************************************
51 FOR I=1 TO 41
52 READ A,A$
53 CALL CHAR(A,A$)
54 NEXT I
55 DIM M$(4)
56 M$(1)=CHR$(94):M$(2)=CHR$(92):M$(3)=CHR$(93):M$(4)=CHR$(91):E$=CHR$(95)
57 RETURN
58 !*************************************
59 !*    PROGRAMME PRINCIPAL            *
60 !*************************************
61 CALL COLOR("1BG"):CALL POKE(258,217,135)
62 IF VIE<1 THEN 13
63 IF C$((L*38)+C)="5"THEN GOSUB 110:IF SC=IN THEN VIE=VIE+1:GOTO 15
64 IF C$((L*38)+C)="2"THEN VIE=VIE-1:GOSUB 113:GOSUB 117
65 CALL KEY1(A,B):IF B=0 THEN A=INTRND(4)+127 ELSE LOCATE (L,C):PRINT " "
66 CALL POKE(259,45)
67 IF B=0 THEN A=INTRND(4)+127:LOCATE (L,C):PRINT " "
68 IF B<>0 THEN LOCATE (L,C):PRINT " "
69 !*************************************
70 !*    ORIENTATION DU CHAR FOU        *
71 !*************************************
72 IF A=131 THEN Z=Z:IF C<3 THEN C=3 ELSE C=C-1:LOCATE (L,C):PRINT M$(132-A)
73 IF A=129 THEN Z=Z:IF C>38 THEN C=38 ELSE C=C+1:LOCATE (L,C):PRINT M$(132-A)
74 IF A=130 THEN Z=Z:IF L>20 THEN L=20 ELSE L=L+1:LOCATE (L,C):PRINT M$(132-A)
75 IF A=128 THEN Z=Z:IF L<2 THEN L=2 ELSE L=L-1:LOCATE (L,C):PRINT M$(132-A)
76 GOTO 61
77 !*************************************
78 !*        EFFACEMENT D'ECRAN         *
79 !*************************************
80 CALL COLOR("OBG")
81 LOCATE (1,2):PRINT RPT$(" ",38)
82 LOCATE (2,2):PRINT RPT$(" ",38)
83 LOCATE (3,2):PRINT RPT$(" ",38)
84 LOCATE (4,2):PRINT RPT$(" ",38)
85 LOCATE (5,2):PRINT RPT$(" ",38)
86 LOCATE (6,2):PRINT RPT$(" ",38)
87 LOCATE (7,2):PRINT RPT$(" ",38)
88 LOCATE (8,2):PRINT RPT$(" ",38)
89 LOCATE (9,2):PRINT RPT$(" ",38)
90 LOCATE (10,2):PRINT RPT$(" ",38)
91 LOCATE (11,2):PRINT RPT$(" ",38)
92 LOCATE (12,2):PRINT RPT$(" ",38)
93 LOCATE (13,2):PRINT RPT$(" ",38)
94 LOCATE (14,2):PRINT RPT$(" ",38)
95 LOCATE (15,2):PRINT RPT$(" ",38)
96 LOCATE (16,2):PRINT RPT$(" ",38)
97 LOCATE (17,2):PRINT RPT$(" ",38)
98 LOCATE (18,2):PRINT RPT$(" ",38)
99 LOCATE (19,2):PRINT RPT$(" ",38)
100 LOCATE (20,2):PRINT RPT$(" ",38)
101 LOCATE (21,2):PRINT RPT$(" ",38)
102 RETURN
103 !*************************************
104 !*    AFFICHAGES DES SCORES          *
105 !*************************************
106 CALL COLOR("1YB"):LOCATE (22,2):PRINT "SCORE:000000 "&RPT$(CHR$(91),6)
107 LOCATE (22,22):PRINT "HIGHT SCORE:000000"
```



GREMLIN

Jack the Nipper

Il est méchant. Il est rusé. Un vrai enfant terrible. Rien ne l'empêche. Jack the Nipper est une terreur qui sème la panique partout! Il fait les blagues que tout le monde aimerait faire! Alors, pourquoi pas prendre son rôle? Servez-vous de votre imagination pour faire tout ce que vous avez toujours voulu faire sans jamais oser (HYPOCRITE!!!). Sautez sur des objets, ramassez les pour les laisser tomber, improvisez avec votre lance-boulettes pour des effets spéciaux, et n'oubliez surtout pas de klaxonner pour faire peur au chat.

Avenger
(Way of the Tiger II)

Pour commencer c'était "The Way of the Tiger", un jeu classique des arts martiaux dans lequel vous avez du prouver votre force physique pour devenir un "Ninja". Maintenant, il faut faire la preuve de votre agilité intellectuelle dans cette seconde partie de la saga, "Avenger", le jeu d'arcade suprême. Yaemon, le Grand-Maître de la Flamme a assassiné votre père nourricier. Vous avez juré au Dieu Kwon de prendre vengeance de ce meurtre terrible et de retrouver les rouleau de parchemin sacrés. Le succès dépend entièrement de la rapidité de vos réactions, de votre courage et de vos forces intellectuelles – surtout dans le grand combat final. Ce n'est certainement pas un jeu pour les timorés – alors bonne chance!

Future Knight

Levez-vous, Sire Randolphe, et relevez le défi de la mort qui est arrivé à la belle Amélie. Elle a été saisie de SPEBOLT le Terrible. Vous venez de recevoir un signal de détresse interdimensional du vaisseau galactique S.S. Rustbucket – mettez alors votre complet d'attaque Omnibott Marque IV et allez à la poursuite de ceux qui l'ont fait prisonnière. Vous devez combattre l'ennemi sur les 20 niveaux terrifiants de la planète et pénétrer dans la forteresse de SPEBOLT. C'est là où se décidera le sort de votre Amélie – êtes vous assez agile et courageux pour vous battre en duel avec le terrible Henchodroid?

Trailblazer

Avez-vous le courage de vous propulser à vitesse éclair dans l'inconnu? Ce voyage vous poussera à la limite de vos réflexes, et c'est surtout pas un voyage de plaisir. Décalez-vous à gauche et à droite pour éviter les failles qui vous menacent partout, autour des carrés mystérieux, des carrés qui vous feront accélérer ou ralentir ou sauter – quelquefois avec des conséquences fatales. Faites bien attention au temps qui vous est imparti – plus vite que vous achevez votre tâche, plus vous gagnez.



Jack the Nipper
CBM 64/128, Amstrad, MSX, Spectrum, CBM 64/128 & Amstrad (disc)

Future Knight
CBM 64/128, Amstrad, MSX, Spectrum, C16 plus 4, CBM64/128 & Amstrad (disc)





Avenger
Spectrum, C16 plus 4, CBM 64/128, Amstrad, MSX, CBM 64/128 & Amstrad (disc)

Trailblazer
CBM 64/128, Amstrad, MSX, Spectrum, C16 plus 4, CBM 64/128 & Amstrad (disc)





Zzap Sizzlers CBM 64/128
'Z'; Monty on the Run; Bounder; Starquake.



Crash Smashes
Monty on the Run; Sweevo's World; Bounder; Starquake.



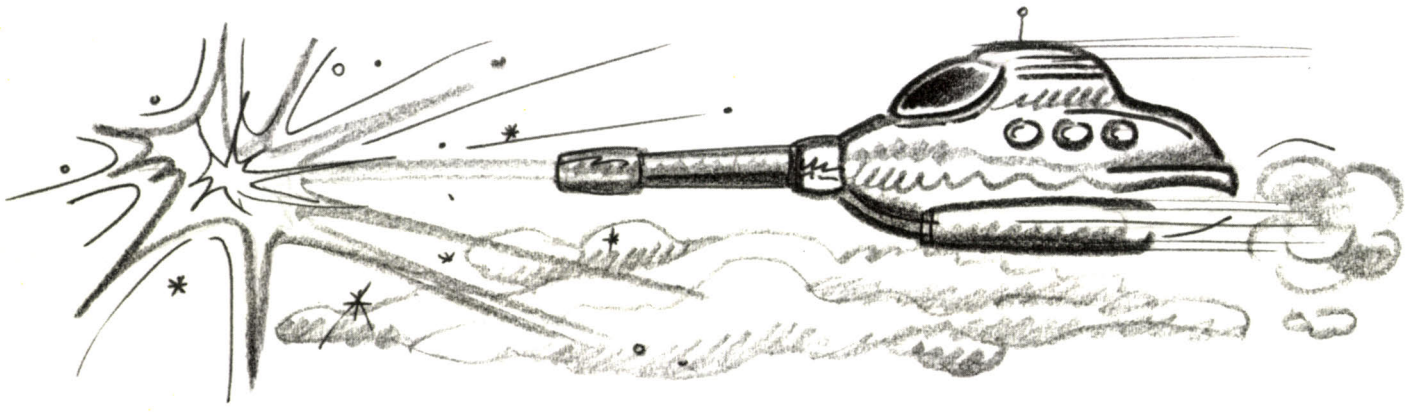
Amtix Accolades Amstrad
Monty on the Run; Sweevo's World; Bounder; Starquake.



MSX Classics MSX
Grog's Revenge; Gunfight; Valkyr; Bounder.

Gremlin Graphics Software Ltd.,
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel: (0742) 753423

```
108 IF HC>0 THEN LOCATE (22,34):PRINT USING"#######",HC
109 RETURN
110 !
111 SC=SC+50:LOCATE (L,C):PRINT CHR$(95):CALL SPEECH("L,"&"0D7CFFFFBAB602FC")
112 CALL COLOR("1YB"):LOCATE (22,8):PRINT USING"#######",SC
113 CALL COLOR("1YB"):LOCATE (22,15):PRINT "      "
114 LOCATE (L,C):PRINT CHR$(95)
115 CALL SPEECH("L,"&"0D7C0909BAB602FC")
116 LOCATE (22,15):PRINT RPT$(CHR$(91),VIE)
117 C$((L*38)+C)="1"
118 CALL COLOR("1BG"):RETURN
119 !************************************
120 !*     CONFIGURATION MEMOIRE        *
121 !************************************
122 SUB CONF
123 CALL POKE(50850,162,5,45,162,136,45,10):CALL EXEC(50850)
124 CALL POKE(50688,165,8,6,10):CALL POKE(49156,198,0):SUBEND
125 !************************************
126 !*         REGLE DU JEU             *
127 !************************************
128 SUB REGL
129 CLS "WBB":CALL COLOR("1MB")
130 LOCATE (1,1):PRINT "          BONJOUR LES PILOTES"
131 LOCATE (3,1):PRINT "     PRENEZ LES COMMANDES DE VOTRE"
132 LOCATE (4,1):PRINT "   CHAR EN FOLIE.... VOUS POSSEDEZ"
133 LOCATE (5,1):PRINT "   6 VIES A L'ORIGINE. VOUS PERDEZ"
134 LOCATE (6,1):PRINT "   UNE VIE LORSQUE VOUS PASSEZ SUR"
135 LOCATE (7,1):PRINT "   UNE MINE ENNEMIE  (#) ET GAGNEZ"
136 LOCATE (8,1):PRINT "   UNE VIE LORSQUE VOUS CHANGEZ DE"
137 LOCATE (9,1):PRINT "   CHAMP DE MANOEUVRE. VOTRE SCORE"
138 LOCATE (10,1):PRINT "   AUGMENTERA DE 50 PTS POUR TOUTE"
139 LOCATE (11,1):PRINT "   MINE ALLIEE DESAMORCEE  (*)...."
140 LOCATE (13,1):PRINT "     VOUS VOUS DIRIGEZ A L'AIDE DU"
141 LOCATE (14,1):PRINT "   JOYSTIK OU DES FLECHES DE VOTRE"
142 LOCATE (15,1):PRINT "   CLAVIER. NE RELACHER JAMAIS LES"
143 LOCATE (16,1):PRINT "   COMMANDES DE VOTRE CHAR, CAR CE"
144 LOCATE (17,1):PRINT "   DERNIER S'EMBALLE ET SE DEPLACE"
145 LOCATE (18,1):PRINT "   N'IMPORTE COMMENT. SOYEZ RAPIDE"
146 LOCATE (19,1):PRINT "   ET SOYEZ-EN MAITRE.... SINON!!!"
147 LOCATE (20,1):PRINT "   VOS SCORES ET VOTRE CAPITAL VIE"
148 LOCATE (21,1):PRINT "   SONT AFFICHES EN BAS DE L'ECRAN"
149 LOCATE (22,1):PRINT "   POUR COMMENCER TAPEZ <<ENVOI>>.":PAUSE
150 SUBEND
151 !************************************
152 !*         FIN DE LISTING           *
153 !************************************
```



AMSTRAD
ZX SPECTRUM
COMMODORE 64



Imagine

...the name of the game

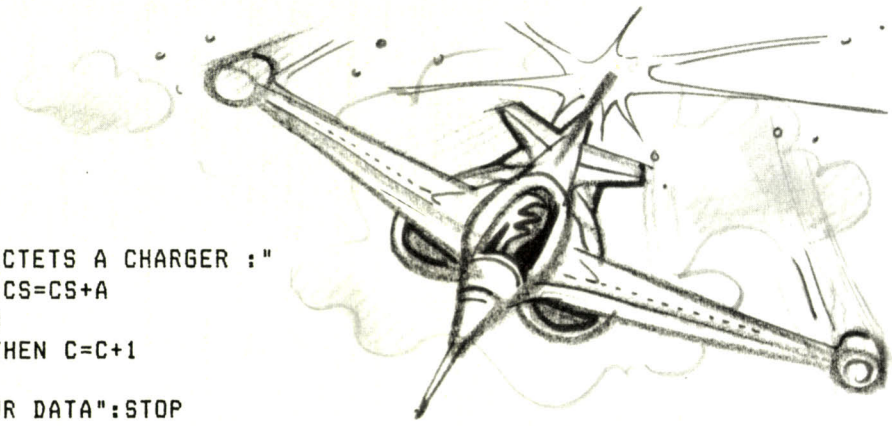
Pilotez votre chasseur au-dessus des planetes ennemies et faites disparaitre toute forme de vie de leurs surfaces.
Augmentez votre puissance de tir en eliminant et suprimant les missiles lances des silos terrestres et sous-marins.

ZAC DE MOUSQUETTE 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE TEL : 93 42 7145

COMMODORE 64

Starcom

L'armée ennemie vous attaque à une vitesse vertigineuse. Des vaisseaux agressifs en diable foncent sur vous. Vous ne pouvez qu'avancer, vous défendre au mieux en priant le ciel que les munitions ne vous manquent. Un jeu extraordinairement éprouvant pour les nerfs.



```
1 REM STARCOM
2 REM PAR MANFREDI D.
3 REM (C) 1986
4 POKE 53280,6:POKE53281,6
5 PRINT CHR$(5);CHR$(147)
6 B=2789:CS=0:C=27
7 POKE 214,11:PRINT:PRINT TAB(9)"OCTETS A CHARGER :"
8 FORI=49152TO51941:READA:POKEI,A:CS=CS+A
9 POKE 214,11:PRINT:PRINT TAB(C) B
10 B=B-1:IF B=999 OR B=99 OR B=9 THEN C=C+1
11 NEXT I
20 IF CS<>312784 THEN PRINT "ERREUR DATA":STOP
30 SYS 49152
49152 DATA 32,68,229,162,0,169,1,157
49160 DATA 144,217,157,48,218,202,208,247
49168 DATA 32,137,199,32,27,196,32,228
49176 DATA 196,162,18,189,229,200,157,153
49184 DATA 5,189,65,201,157,17,6,202
49192 DATA 208,241,162,0,189,198,202,157
49200 DATA 144,6,232,224,6,208,245,162
49208 DATA 0,189,141,202,157,1,212,232
49216 DATA 224,15,208,245,162,5,32,119
49224 DATA 197,160,0,185,161,202,153,198
49232 DATA 7,165,2,153,198,219,200,192
49240 DATA 28,208,240,230,2,165,2,201
49248 DATA 16,208,4,169,1,133,2,173
49256 DATA 0,220,41,16,240,29,142,1
49264 DATA 212,232,224,100,208,208,142,1
49272 DATA 212,32,119,197,173,0,220,41
49280 DATA 16,240,8,202,224,6,208,238
49288 DATA 76,68,192,169,16,141,4,212
49296 DATA 169,32,141,11,212,120,32,21
49304 DATA 253,32,163,253,32,68,229,162
49312 DATA 0,169,14,157,0,216,157,240
49320 DATA 216,157,224,217,202,208,244,32
49328 DATA 137,199,169,0,141,32,208,162
49336 DATA 14,189,231,200,157,3,7,202
49344 DATA 208,247,162,35,189,247,200,157
49352 DATA 112,7,202,208,247,162,160,169
49360 DATA 7,157,248,218,202,208,248,169
49368 DATA 24,141,0,7,141,21,7,169
49376 DATA 13,141,0,219,141,21,219,162
49384 DATA 0,169,25,157,208,6,169,26
49392 DATA 157,152,7,169,10,157,208,218
49400 DATA 157,152,219,232,224,40,208,233
49408 DATA 162,0,138,157,0,10,157,0
49416 DATA 11,157,0,12,202,208,244,162
49424 DATA 0,189,116,201,157,22,10,189
49432 DATA 156,201,157,86,10,189,196,201
49440 DATA 157,150,10,189,236,201,157,214
49448 DATA 10,189,20,202,157,22,11,232
49456 DATA 224,40,208,221,162,0,189,60
49464 DATA 202,157,82,11,189,80,202,157
49472 DATA 155,11,189,100,202,157,219,11
49480 DATA 232,224,20,208,233,162,0,189
49488 DATA 120,202,157,248,7,232,224,7
49496 DATA 208,245,162,0,189,127,202,157
49504 DATA 37,208,232,224,9,208,245,169
49512 DATA 255,141,28,208,169,0,141,212
49520 DATA 200,141,216,200,32,155,197,160
49528 DATA 80,32,121,197,169,0,133,2
49536 DATA 169,6,141,212,200,169,14,141
49544 DATA 216,200,169,23,141,228,200,169
49552 DATA 48,141,220,200,173,220,200,201
49560 DATA 185,240,11,238,220,200,160,15
49568 DATA 32,121,197,76,148,193,169,4
49576 DATA 133,167,169,1,133,2,32,27
49584 DATA 196,169,1,141,21,208,133,170
49592 DATA 169,90,141,0,208,169,160,141
49600 DATA 1,208,169,39,141,4,212,169
49608 DATA 64,141,6,212,169,16,141,15
49616 DATA 212,32,43,196,32,43,196,169
49624 DATA 64,44,21,208,208,27,173,0
49632 DATA 220,41,16,208,20,173,0,208
49640 DATA 141,12,208,173,1,208,141,13
49648 DATA 208,173,21,208,9,64,141,21
49656 DATA 208,173,13,208,201,30,176,8
49664 DATA 173,21,208,41,191,141,21,208
49672 DATA 165,168,240,5,198,168,76,24
49680 DATA 194,169,1,133,168,32,85,196
49688 DATA 164,167,32,121,197,169,2,133
```



AVEZ-VOUS CE QU'IL FAUT POUR DEVENIR

TOP GUN

Dans top gun vous vous trouvez au poste de pilotage d'un chasseur F.14

Les graphismes sophistiques et l'ecran scinde permet a deux joueurs de s'affronter ou de se battre contre l'ordinateur. Vous disposez de missiles a tete chercheuse et d'une batterie de canons de 20m/m dans ce combat aerien quie exige des nerfs d'acier

Etes vous pret pour les sensations fortes? Alors allez-y! penetrez dans la zone de combat.

ocean

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

```
49696 DATA 165,165,165,44,21,208,208,14
49704 DATA 32,142,196,6,165,165,165,201
49712 DATA 64,144,238,76,84,194,32,175
49720 DATA 196,189,3,208,201,160,144,11
49728 DATA 173,21,208,37,166,141,21,208
49736 DATA 76,43,194,222,2,208,254,3
49744 DATA 208,76,43,194,173,30,208,133
49752 DATA 171,201,0,208,3,76,209,193
49760 DATA 160,0,165,171,41,63,217,156
49768 DATA 202,208,3,76,198,194,200,192
49776 DATA 5,208,239,165,171,201,66,240
49784 DATA 19,201,68,240,26,201,72,240
49792 DATA 33,201,80,240,40,201,96,240
49800 DATA 47,76,209,193,173,21,208,41
49808 DATA 189,141,21,208,76,192,194,173
49816 DATA 21,208,41,187,141,21,208,76
49824 DATA 192,194,173,21,208,41,183,141
49832 DATA 21,208,76,192,194,173,21,208
49840 DATA 41,175,141,21,208,76,192,194
49848 DATA 173,21,208,41,159,141,21,208
49856 DATA 32,222,195,76,209,193,169,0
49864 DATA 133,2,32,27,196,169,13,141
49872 DATA 12,212,169,8,141,8,212,169
49880 DATA 128,141,11,212,169,129,141,11
49888 DATA 212,162,0,169,144,141,255,207
49896 DATA 206,255,207,208,251,206,216,200
49904 DATA 202,208,240,169,14,141,216,200
49912 DATA 162,0,169,0,157,2,208,232
49920 DATA 224,14,208,246,169,14,141,21
49928 DATA 208,206,132,7,173,132,7,201
49936 DATA 48,240,8,160,176,32,121,197
49944 DATA 76,166,193,169,23,141,228,200
49952 DATA 173,220,200,201,48,240,11,206
49960 DATA 220,200,160,15,32,121,197,76
49968 DATA 32,195,32,27,196,162,0,189
49976 DATA 24,217,157,0,144,189,24,5
49984 DATA 157,0,145,232,224,40,208,239
49992 DATA 162,0,169,1,157,24,217,169
50000 DATA 32,157,24,5,232,224,40,208
50008 DATA 241,169,1,141,0,146,169,80
50016 DATA 141,1,146,169,9,141,19,212
50024 DATA 160,0,162,25,202,185,220,202
50032 DATA 157,39,5,152,72,32,130,197
50040 DATA 104,168,169,32,157,40,5,236
50048 DATA 0,146,208,232,238,0,146,200
50056 DATA 192,9,208,222,173,0,220,41
50064 DATA 16,208,249,162,0,189,0,144
50072 DATA 157,24,217,189,0,145,157,24
50080 DATA 5,232,224,40,208,239,160,1
50088 DATA 185,118,7,217,142,7,240,5
50096 DATA 176,11,76,200,195,192,4,240
50104 DATA 4,200,76,168,195,160,4,185
50112 DATA 118,7,153,142,7,136,208,247
50120 DATA 160,4,169,48,153,118,7,136
50128 DATA 208,248,169,8,133,2,169,53
50136 DATA 141,132,7,76,119,193,169,0
50144 DATA 141,13,212,169,11,141,12,212
50152 DATA 169,10,141,8,212,169,128,141
50160 DATA 11,212,169,129,141,11,212,138
50168 DATA 72,162,4,189,118,7,201,57
50176 DATA 240,6,254,118,7,104,170,96
50184 DATA 202,240,8,169,48,157,119,7
50192 DATA 76,251,195,169,48,141,119,7
50200 DATA 76,247,195,162,25,169,0,157
50208 DATA 0,212,202,208,248,169,15,141
50216 DATA 24,212,96,238,12,208,206,13
50224 DATA 208,173,0,220,41,15,201,7
50232 DATA 240,5,201,11,240,12,96,173
50240 DATA 0,208,201,133,176,14,238,0
50248 DATA 208,96,173,0,208,201,35,144
50256 DATA 3,206,0,208,96,173,0,220
50264 DATA 41,15,201,7,240,5,201,11
50272 DATA 240,12,96,173,0,208,201,118
50280 DATA 176,14,238,10,208,96,173,0
50288 DATA 208,201,52,144,3,206,10,208
50296 DATA 96,173,4,220,133,254,165,254
50304 DATA 201,10,144,5,201,170,144,241
50312 DATA 96,169,174,133,254,96,198,253
50320 DATA 208,28,169,32,133,253,173,21
50328 DATA 208,5,165,141,21,208,32,121
50336 DATA 196,32,175,196,165,254,157,2
50344 DATA 208,169,33,157,3,208,96,165
50352 DATA 165,201,2,240,19,201,4,240
50360 DATA 22,201,8,240,25,201,16,240
50368 DATA 28,162,8,169,223,133,166,96
50376 DATA 162,0,169,253,133,166,96,162
50384 DATA 2,169,251,133,166,96,162,4
50392 DATA 169,247,133,166,96,162,6,169
50400 DATA 239,133,166,96,120,169,12,141
50408 DATA 20,3,169,197,141,21,3,169
50416 DATA 127,141,13,220,173,17,208,41
50424 DATA 127,141,17,208,169,1,133,251
50432 DATA 141,26,208,141,18,208,169,12
50440 DATA 133,156,88,96,173,25,208,41
50448 DATA 1,240,31,141,25,208,198,156
50456 DATA 16,4,169,12,133,156,166,156
50464 DATA 189,27,201,141,32,208,141,33
50472 DATA 208,189,40,201,141,18,208,138
50480 DATA 240,3,76,129,234,32,59,197
50488 DATA 76,49,234,162,2,254,40,201
50496 DATA 232,224,11,208,248,198,251,208
50504 DATA 45,169,16,133,251,162,0,189
50512 DATA 53,201,157,40,201,232,224,12
50520 DATA 208,245,160,2,173,28,201,133
50528 DATA 252,162,0,189,29,201,157,28
50536 DATA 201,232,224,9,208,245,165,252
50544 DATA 141,37,201,136,208,230,96,160
50552 DATA 32,206,255,207,208,251,136,208
50560 DATA 248,96,173,1,146,141,15,212
50568 DATA 169,128,141,18,212,169,129,141
50576 DATA 18,212,160,4,32,121,197,206
50584 DATA 1,146,96,120,169,127,141,13
50592 DATA 220,169,1,141,26,208,169,3
50600 DATA 133,252,133,163,169,47,141,18
50608 DATA 208,169,23,141,17,208,169,208
50616 DATA 141,20,3,169,197,141,21,3
50624 DATA 169,0,133,3,133,251,169,8
50632 DATA 133,2,169,255,133,169,88,96
50640 DATA 173,25,208,41,1,240,52,141
50648 DATA 25,208,198,163,16,4,169,3
```

DIF-LOG

16, rue des Champs
78570 CHANTELOUP-LES-VIGNES

Tél. (1) 39 74 32 89

JOYEUX NOËL

EN FÊTE

Les dernières nouveautés à des prix

COMMODORE

KS 1942	105
KS ANTIRIAD	105
KS BEYOND FORBIDDEN PLANET	105
KS BIGGLES	105
KS BOBBY BEARING	105
KS BOULDER DASH III	80
KS COMPUTER HITS 10 VOL III	85
KS DEACTIVATORS	105
KS FA CUP FOOTBALL	82
KS HOT WHEELS	105
KS INFILTRATOR	95
DC MUGSY'S REVENGE	150
KS MUGSY'S REVENGE	95
KS NOW GAMES III	105
KS PING PONG	85
KS PRODIGY	105
DC SAMANTHA FOX	150
KS SAMANTHA FOX	95
KS SANXION	105
KS SERENADE	115
KS SOLDIER ONE	105
DC SUMMERGAMES 2	130
KS SUMMERGAMES 2	85
KS SUPER CYCLE	90
DC SUPER CYCLE	140
KS THEY SOLD A MILLION III	110
KS TRAP DOOR	105
DC WINTER GAMES	130
KS WINTER GAMES	85
KS ASTERIX	102
DC ASTERIX	145
DC DRAGON'S LAIR	135
KS DRAGON'S LAIR	102

AMSTRAD

KS AMTIX ACCOLADES	105
KS BATMAN	77
KS BEACH HEAD II	105
DT BIGGLES	130
KS BIGGLES	89
KS CAMELOT WARRIORS	105
DT COLOSSUS CHESS 4.0	145
KS COLOSSUS CHESS 4.0	109
DT COMMANDO	129
KS COMMANDO	80
KS DR. WHO	105
KS GALVAN	85
KS GLIDER RIDER	105
KS HIGHLANDER	85
KS HYPERSPORT	105
KS IMPOSSIBLE MISSION	85
KS INFILTRATOR	95
KS INHERITANCE	105
KS IT'S A KNOCKOUT	105
DT JUNGLE JANE	128
DT L'HERITAGE	169
KS L'HERITAGE	159
KS LIGHT FORCE	105
KS LORD OF THE RINGS	159
KS PING PONG	75
KS REDHAWK	80
KS REVOLUTION	105
KS ROOM TEN	95
DT ROOM TEN	149
KS SAMANTHA FOX	85
KS SPEEDY WONDER CPC 464	148
DT SPEEDY WONDER DISQUETTE	189
KS STRIKE FORCE HARRIER	89
DT STRIKE FORCE HARRIER	125
KS TEMPEST	105
KS THEY SOLD A MILLION III	110
KS YIE AR KUNG FU	89

EXELVISION

KS 1000 BORNES	126
KS AFFAIRE EN OR	135
KS ATI 42	133
KS BUGS BUSTER	109
KS CAR CRASH	95
KS CITE D'OR	132
KS COMPTE BANCAIRE	76
CA EXELTEXTE	378
KS EXTENSION DE L'EXELBASIC	116
CA IMAGIX	271
KS KUNG FU	82
KS L'ANNEAU DE L'UNION	95
KS LE CHATEAU DU ROI URUS	98
KS LE TRESOR DE TOUT ANKH AMON	143
KS MEURTRE A GRANDE VITESSE	144
DT MEURTRE A GRANDE VITESSE	181
KS MIDWAY 1942	69
KS MILLE PATTES	77
KS MONOPOLIC	146
KS NEURONE	133
CA PINDO	230
KS REMI	84
KS ROBIX	103
KS ROMULUS ROME ET MOI	123
DT S O S SPACE	181
KS SPHYNX	95
KS TANKATTACK	99
CA TENNIS	327
KS TOUR D'EUROPE	95
KS VEGA X4	110
KS WORLD WAR 3	92
CA GUPPY	195
CA IMAGIX	195
CA VIRUS	195
CA WIZORD	195
MI EXELMEMOIRE 16K RAM	612
MI MAGNETOPHONE + CORDONS	398
MI EXELDRUMS CARTE+LOGICIEL	495

THOMSON

DT 5me AXE TO9	211
DT AIR ATTACK TO9	211
KS ANDROIDES	150
DT CAP SUR DAKAR TO9	226
DT COLISEUM TO9	211
DT EMPIRE TO9	211
KS F B I	180
KS FACIL	98
KS IL ETAIT UNE FOIS	126
DT L'AIGLE D'OR TO9	211
KS LA GESTE D'ARTILLAC MO5	220
DT LA GESTE D'ARTILLAC TO9	270
KS LA GESTE D'ARTILLAC TO7-70	220
KS LA MINE AUX DIAMANTS	140
KS LAS VEGAS MO5	190
KS LAS VEGAS TO7 70	190
DT LAS VEGAS TO9	240
DT LE TEMPLE TO9	195
KS LES DIEUX DU STADE II MO5	150
KS LES DIEUX DU STADE II TO7	150
DT LES DIEUX DU STADE II TO9	190
DT MALEDICTION DE TAAR TO9	226
KS MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE MO5	190
KS POLITIK POKER	85
KS POP POP MO5-TO7	133
KS POSEIDON MO5 TO7/70	198
DT RODEO TO9	210
KS SAPHIR	140
DT SIRIUS TO9	189
DC SIRIUS TO7/70	189
KS SIRIUS TO7/70	148
DT SOLEIL NOIR TO9	195
KS SORCERY	140
DT SORCERY TO9	190
KS SORTILEGES MO5	161
KS SORTILEGES TO7	161
DT SOS SPACE TO9	174
DC SPEEDY WONDER DQ MO5/TO7	189
KS SPEEDY WONDER K7 MO5/TO7	148
DT SPEEDY WONDER TO9	189
DT THESAURUS TO9	166
QD VAMPIRE	220
KS VAMPIRE	160
DT VAMPIRE TO9	220
KS CHALLENGE MO5-TO7	99
KS FULGUR	99
KS LUTIN MO5-TO7	99
KS PLANETE MORTE MO5-TO7	99
KS SOS SPACE MO5-TO7	99
KS SUPER JIMMIE MO5-TO7	99
KS THESAURUS	99

MSX

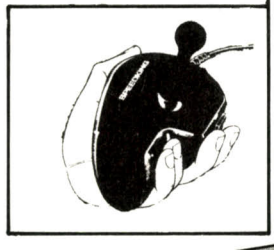
CA ANTARTIC ADVENTURE	195
CA ATHLETIC LAND	195
CA BOXING	195
CA CIRCUS CHARLIE	195
CA COMIC BAKERY	195
CA DRAGON ATTACK	195
CA DUNK SHOT	195
CA EGERLAND MYSTERY	195
CA GOONIES	195
CA HOLE IN ONE PRO	195
CA HYPER OLYMPICS 1	195
CA HYPER OLYMPICS 2	195
CA HYPER RALLY	195
CA HYPER SPORTS 1	195
CA HYPER SPORTS 2	195
CA HYPERSPORTS 3	195
CA KING'S VALLEY	195
CA KNIGHT MARE	195
CA MOPIRANGER	195
CA MR CHIN	195
CA NEMESIS	195
CA PING PONG	195
CA PIPPOLS	195
CA ROAD FIGHTER	195
CA ROLLERBALL	195
CA SKY JAGUAR	195
CA SOCCER	195
CA SPACE ATTACK	195
CA SPACE TROUBLE	195
CA STEP UP	195
CA SUPER COBRA	195
CA SUPER SNAKE	195
CA TENNIS	195
CA TIME PILOT	195
CA YIE ARE KUNG FU	195
CA YIE ARE KUNG FU 2	195

DERNIERE MINUTE - DERNIERE MINUTE - DERNIERE MINUTE

3 Disquettes Vierges
AMSTRAD 90
Manette de Jeu
KONIX
Prise Atari 135

Pack 6 Jeux
AMSTRAD 120





PCW 8256

DT 3D CLOCK CHESS	159
DT BATMAN	125
DT FAIRLIGHT PCW 8256	138
DT LORD OF THE RINGS	229
DT NOSTRADABUR	372
DT THE HOBBIT	229

AUTRES TITRES : TARIFS SUR SIMPLE DEMANDE

BON DE COMMANDE EXPRESS A RETOURNER A :
DIF-LOG, 16, rue des Champs, 78570 Chanteloup-les-Vignes

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
.....

MICRO UTILISE :
Exelvision ☐ Thomson ☐
Amstrad ☐ Commodore ☐
PCW 8256 ☐ MSX ☐

Ci-joint mon règlement :
Chèque ☐ C.C.P. ☐ Mandat ☐

TITRES (*)	PRIX
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
Participation aux frais	15
TOTAL A PAYER	.....

(*) Avec le titre merci d'indiquer le support choisi. Ca : Cartouche - Ks : Cassette - Dc : 5"1/4 - Dt : 3" et 3"1/2 - QD : QDD.

```
50656 DATA 133,163,166,163,189,206,200,141
50664 DATA 33,208,189,210,200,141,34,208
50672 DATA 189,214,200,141,35,208,189,226
50680 DATA 200,141,17,208,189,222,200,141
50688 DATA 22,208,189,218,200,141,18,208
50696 DATA 138,240,3,76,129,234,32,219
50704 DATA 198,165,252,240,5,198,252,76
50712 DATA 116,198,169,4,133,252,162,0
50720 DATA 165,251,240,18,189,120,202,157
50728 DATA 248,7,232,224,5,208,245,169
50736 DATA 0,133,251,76,116,198,189,136
50744 DATA 202,157,248,7,232,224,5,208
50752 DATA 245,169,1,133,251,165,169,240
50760 DATA 5,198,169,76,116,198,169,255
50768 DATA 133,169,165,2,201,1,240,7
50776 DATA 201,2,240,14,76,49,234,169
50784 DATA 2,133,2,133,167,133,170,76
50792 DATA 116,198,169,1,133,2,133,170
50800 DATA 169,4,133,167,165,2,201,1
50808 DATA 240,15,201,2,240,52,169,13
50816 DATA 141,0,219,141,21,219,76,49
50824 DATA 234,169,13,141,21,219,173,0
50832 DATA 219,201,8,240,21,206,0,219
50840 DATA 165,170,141,1,212,230,170,201
50848 DATA 16,208,4,169,1,133,170,76
50856 DATA 49,234,169,15,141,0,219,76
50864 DATA 137,198,169,13,141,0,219,173
50872 DATA 21,219,201,8,240,21,206,21
50880 DATA 219,165,170,141,1,212,230,170
50888 DATA 201,12,208,4,169,1,133,170
50896 DATA 76,49,234,169,15,141,21,219
50904 DATA 76,178,198,173,224,200,56,229
50912 DATA 2,141,224,200,173,228,200,24
50920 DATA 101,2,141,228,200,201,24,176
50928 DATA 1,96,169,16,141,228,200,169
50936 DATA 215,141,224,200,162,0,189,89
50944 DATA 6,157,128,6,189,50,6,157
50952 DATA 89,6,189,11,6,157,50,6
50960 DATA 189,228,5,157,11,6,189,189
50968 DATA 5,157,228,5,189,150,5,157
50976 DATA 189,5,189,111,5,157,150,5
50984 DATA 189,72,5,157,111,5,189,33
50992 DATA 5,157,72,5,189,250,4,157
51000 DATA 33,5,189,211,4,157,250,4
51008 DATA 189,172,4,157,211,4,189,133
51016 DATA 4,157,172,4,189,94,4,157
51024 DATA 133,4,189,55,4,157,94,4
51032 DATA 189,16,4,157,55,4,232,224
51040 DATA 16,208,155,166,3,240,16,160
51048 DATA 0,132,3,185,100,201,153,16
51056 DATA 4,200,192,16,208,245,96,169
51064 DATA 1,133,3,160,0,185,84,201
51072 DATA 153,16,4,200,192,16,208,245
51080 DATA 96,173,14,220,41,254,141,14
51088 DATA 220,165,1,41,251,133,1,169
51096 DATA 0,133,251,169,216,133,252,162
51104 DATA 4,160,0,169,0,145,251,136
51112 DATA 208,251,230,252,202,208,242,169
51120 DATA 0,133,251,133,253,169,208,133
51128 DATA 252,169,48,133,254,162,4,160
51136 DATA 0,177,251,145,253,136,208,249
51144 DATA 230,252,230,254,202,208,240,162
51152 DATA 0,189,14,200,157,192,48,232
51160 DATA 224,192,208,245,162,0,189,190
51168 DATA 202,157,0,48,189,204,202,157
51176 DATA 184,48,189,212,202,157,88,48
51184 DATA 232,224,8,208,233,165,1,9
51192 DATA 4,133,1,173,14,220,9,1
51200 DATA 141,14,220,173,24,208,41,240
51208 DATA 9,12,141,24,208,96,170,170
51216 DATA 190,190,190,190,170,170,85,0
51224 DATA 255,255,0,0,0,0,0,0
51232 DATA 0,0,255,255,0,85,1,1
51240 DATA 5,5,21,21,0,170,85,85
51248 DATA 85,85,85,85,0,170,89,89
51256 DATA 101,101,149,149,0,170,0,1
51264 DATA 3,1,0,0,63,127,254,194
51272 DATA 128,240,56,120,248,240,0,0
51280 DATA 0,0,0,0,0,0,31,17
51288 DATA 1,3,3,7,7,15,252,196
51296 DATA 192,128,128,0,0,0,7,14
51304 DATA 14,31,28,56,56,120,254,6
51312 DATA 6,252,12,24,24,56,254,6
51320 DATA 6,252,48,24,12,12,7,14
51328 DATA 14,28,28,60,63,31,254,2
51336 DATA 0,0,0,0,248,248,7,15
51344 DATA 14,28,28,56,56,120,7,159
51352 DATA 246,102,12,12,24,24,254,6
51360 DATA 6,12,12,24,248,248,88,88
51368 DATA 96,96,128,128,0,0,1,1
51376 DATA 5,5,21,21,85,85,85,85
51384 DATA 85,85,85,85,85,85,85,85
51392 DATA 85,85,85,85,86,86,89,89
51400 DATA 101,101,149,149,85,85,0,0
51408 DATA 0,0,10,0,6,6,11,0
51416 DATA 14,14,255,191,48,32,215,215
51424 DATA 208,215,23,23,23,23,32,32
51432 DATA 30,31,33,34,35,36,35,37
51440 DATA 38,39,38,42,40,41,32,32
51448 DATA 19,3,15,18,5,58,48,48
51456 DATA 48,48,48,32,32,32,22,9
51464 DATA 5,19,58,53,32,32,32,18
51472 DATA 5,3,15,18,4,58,48,48
51480 DATA 48,48,48,0,2,3,4,5
51488 DATA 6,7,8,9,10,11,0,0
51496 DATA 255,192,191,183,175,167,159,151
51504 DATA 143,135,127,111,0,255,192,176
51512 DATA 168,160,152,144,136,128,120,112
51520 DATA 111,0,13,1,14,6,18,5
51528 DATA 4,9,32,32,4,15,13,9
51536 DATA 14,9,3,15,32,27,28,29
51544 DATA 28,28,29,28,28,29,28,28
51552 DATA 29,28,43,32,27,45,46,47
51560 DATA 45,46,47,45,46,47,45,46
51568 DATA 47,45,28,43,20,0,0,150
51576 DATA 0,2,170,128,2,170,128,10
51584 DATA 90,160,58,90,172,250,170,175
51592 DATA 63,170,252,15,255,240,10,255
51600 DATA 160,2,90,128,2,90,128,0
51608 DATA 170,0,0,40,40,0,0,170
```

MINIPUCE

ET

ÉVIDEMMENT



SMART COOKIE
Beau, intelligent, facile à jouer aimant la compagnie recherche joueurs sympa aimant super graphisme et jeux constructifs.
Atari 520st et 1040st

HELP MANAGER
Fini les bureaux encombrés, vive Help Manager
Atari 520st et 1040st

UTILMASTER
Facilitez-vous la vie sur Atari
Atari 520st et 1040st

DISKEDOS
Attention, il y a un espion dans le secteur de vos disquettes
Atari 520st et 1040st

DES SOFTS D'ENFER

DPMF DIFFUSION

Distribution exclusive
155, rue de Paris 92100 BOULOGNE
Tél. : 48.25.79.15

MINIPUCE - 6, rue de Bellevue 92100 BOULOGNE
veuillez me faire parvenir
☐ **SMART COOKIE** à 350 F. ☐ **HELP MANAGER** à 250 F
☐ **DISKEDOS** à 250 F. ☐ **UTILMASTER** à 195 F
Frais de port 15 F, joindre un chèque

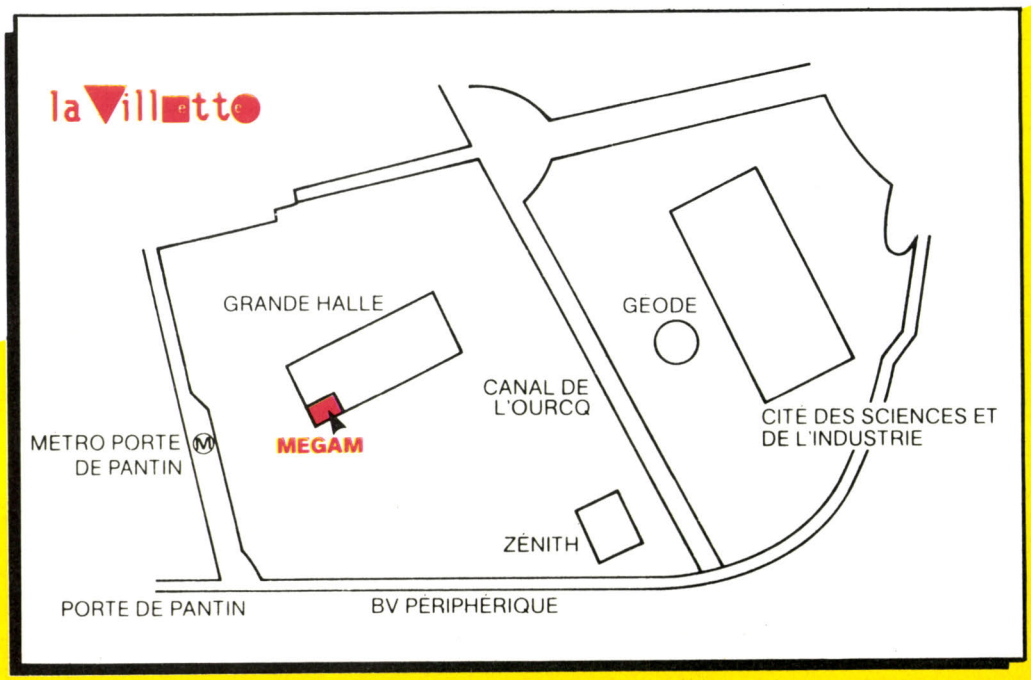
megaM

EN DÉCEMBRE VENEZ TESTER LES 20 TILTS D'OR CANAL+86 A MEGAM

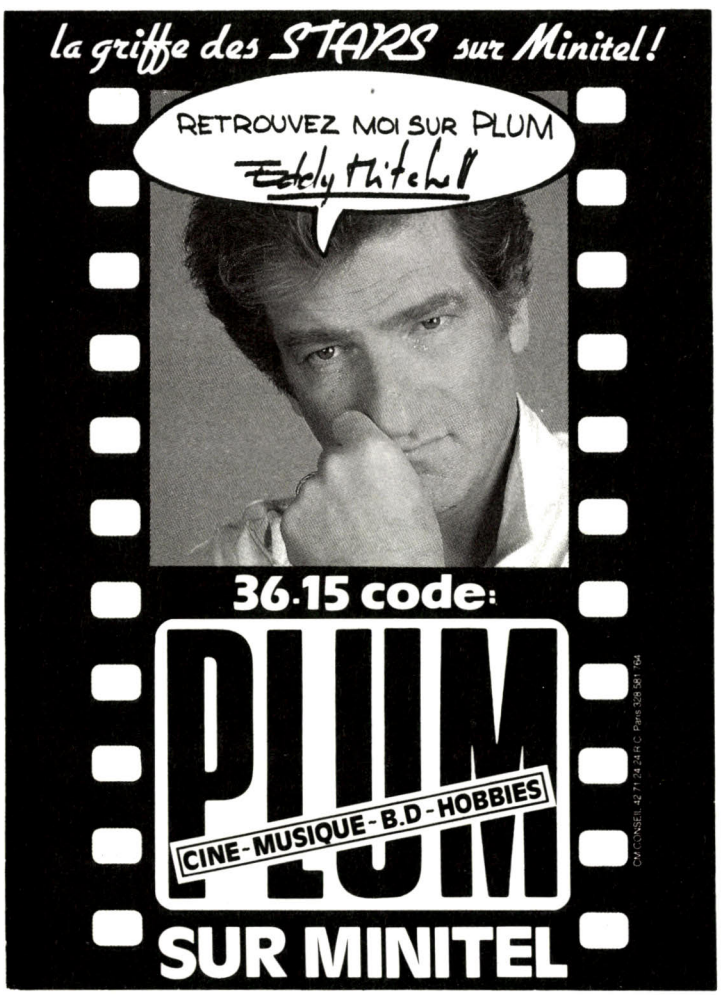




TOUS LES JOURS (SAUF LE LUNDI)
STUDIO 2 GRANDE HALLE LA VILLETTE
DE 12 H 30 A 18 H 30
TÉL : 48.03.33.90
PRIX D'ENTRÉE : 25 F
ACCÈS BD PÉRIPHÉRIQUE : PORTE DE PANTIN
ACCÈS MÉTRO : PORTE DE PANTIN
ACCÈS BUS : PORTE DE PANTIN 75, 151, PC



```
51616 DATA 0,2,90,128,2,90,128,10
51624 DATA 170,160,58,170,172,250,90,175
51632 DATA 63,90,252,15,255,240,10,255
51640 DATA 160,2,170,128,2,170,128,0
51648 DATA 150,0,0,20,40,0,0,170
51656 DATA 0,0,245,0,0,245,0,0
51664 DATA 52,0,168,52,42,10,170,160
51672 DATA 10,170,160,168,28,42,0,28
51680 DATA 0,0,95,0,0,95,0,0
51688 DATA 170,0,0,40,40,0,0,170
51696 DATA 0,0,95,0,0,95,0,0
51704 DATA 28,0,0,28,0,170,170,170
51712 DATA 170,170,170,0,52,0,0,52
51720 DATA 0,0,245,0,0,245,0,0
51728 DATA 170,0,0,40,10,128,0,10
51736 DATA 192,0,42,192,5,106,212,1
51744 DATA 171,80,0,171,64,0,172,0
51752 DATA 2,172,0,2,176,0,2,176
51760 DATA 0,10,192,0,10,192,0,11
51768 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
51776 DATA 10,0,0,10,0,0,40,0
51784 DATA 0,40,0,0,0,0,0,0
51792 DATA 2,130,128,2,130,128,0,0
51800 DATA 0,0,16,0,0,0,0,10
51808 DATA 10,0,10,10,0,40,0,0
51816 DATA 40,0,10,0,0,10,18,128
51824 DATA 0,2,128,0,160,0,0,160
51832 DATA 40,42,43,46,47,44,45,8
51840 DATA 7,0,12,2,5,3,10,1
51848 DATA 41,43,42,47,46,5,0,0
51856 DATA 23,0,255,8,5,0,0,33
51864 DATA 0,255,0,10,3,5,9,17
51872 DATA 33,1,16,16,21,11,5,23
51880 DATA 32,19,21,18,32,12,5,32
51888 DATA 2,15,21,20,15,14,32,4
51896 DATA 5,32,20,9,18,32,60,66
51904 DATA 153,161,161,153,66,60,0,32
51912 DATA 49,57,56,54,126,6,12,24
51920 DATA 48,96,126,0,102,102,102,60
51928 DATA 24,24,24,0,7,1,13,5
51936 DATA 32,15,22,5,18,255
READY.
```





JBG ELECTRONICS

163, av. du Maine 75014 PARIS
Tél. 45_41_41_63 ou 45_41_44_54
ouvert de 10 h à 19 h 30 du lundi au samedi

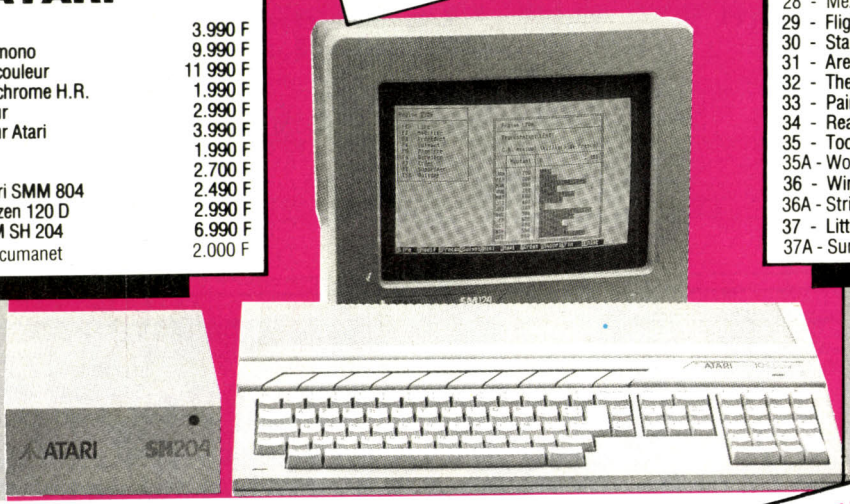
Revendeur Agréé ATARI

ATARI 520 STF et 1040 STF

MATERIEL ATARI

1 -	Atari 520 STF	3.990 F
2 -	Atari 1040 STF mono	9.990 F
3 -	Atari 1040 STF couleur	11 990 F
4 -	Moniteur monochrome H.R.	1.990 F
5 -	Moniteur couleur	2.990 F
6 -	Moniteur couleur Atari	3.990 F
7 -	Lecteur 360 K	1.990 F
8 -	Lecteur 720 K	2.700 F
9 -	Imprimante Atari SMM 804	2.490 F
10 -	Imprimante Citizen 120 D	2.990 F
11 -	Disque dur 20 M SH 204	6.990 F
11A -	Lecteur 720 K cumanet	2.000 F

520 STF 3 990 F



LOGICIELS

12 -	Emulcom	890 F
13 -	Calcomat	450 F
14 -	Pack bureautique (DB Master + 1 St Word)	990 F
15 -	Textomat	450 F
16 -	Système expert	1.590 F
17 -	Megamax C	N.C.
18 -	Music Studio	290 F
19 -	Brataccas	370 F
20 -	Hacker II	290 F
21 -	Leader Board	290 F
22 -	St Karaté	275 F
23 -	Space Station	275 F
24 -	Silent Service	275 F
25 -	Rogue	290 F
26 -	Black Cauldron	N.C.
27 -	Fewels of darkness	220 F
28 -	Mexenery	290 F
29 -	Flight Sim II	N.C.
30 -	Star Glider	N.C.
31 -	Arena	320 F
32 -	The Pawn	240 F
33 -	Paint Works	280 F
34 -	Real Time Clock	450 F
35 -	Tool Kit	320 F
35A -	World Games	390 F
36 -	Winter Games	350 F
36A -	Strip Poker	210 F
37 -	Little people computer	390 F
37A -	Sundog	390 F

Photos noncontractuelles

AMSTRAD CHAINE COMPACT

Revendeur Agréé



CD 1000 4 490 F

CD-1000
CARACTERISTIQUES

Technique numérique et technologie laser.
Lecteur de compact disc avec son de qualité supérieur.
Afficheur de plages à deux chiffres.
Tiroir porte-disc automatique.
Retour à une même plage.
Saut des plages.
Touche d'avance/retour rapide.
Platine tourne-disque avec cellule magnétique et transmission par courroie.
Ampli apportant une puissance totale musicale de 40 Watts.
Egaliseur graphique à 5 bandes.
Tuner à 3 bandes comprenant le FM stéréo.
Platine cassette à deux lecteurs avec reproduction en continu.
Compatible avec les bandes métal ou chrome.
Enceintes puissantes de taille égale à la chaîne Midi.

CARACTERISTIQUES SUPPLEMENTAIRES POUR LA CHAINE COMPACTE CD 2000 SEULEMENT

* Enceintes puissantes de haute taille.
* Chaîne encastrée dans meuble avec porte vitrée et capot anti-poussière.
* Roulettes pour faciliter le déplacement.

38 -	CD 1000	4.490 F
39 -	CD 2000	4.990 F

CREDIT POSSIBLE
Exemple :

	Apport	TEG	Mensualité
CD 1000	890 F	18,24	189,74 × 24

Autres titres nous consulter, nouveautés toutes les semaines Renseignements et commandes par téléphone

Carte crédit JBG

Crédit CREG immédiat

JBG ELECTRONICS

163, av. du Maine 75014 PARIS
Tél. 45_41_41_63 ou 45_41_44_54
ouvert de 10 h à 19 h 30 du lundi au samedi

OUVERTURE EXCEPTIONNELLE LES DIMANCHES 7-14-21-28 DECEMBRE



AMSTRAD

40	- CPC 6128 couleur	5.290 F
41	- Monochrome	3.990 F
42	- Amstrad CPC 464 monochrome	2.690 F
43	- Amstrad CPC 464 couleur	3.990 F
44	- PCW 8256 (Traitement de texte avec imprimante)	5.927 F

LOGICIELS

45	- Knight Games	130 F (K7) 180 F (D)
46	- Sapiens	160 F (K7) 210 F (D)
47	- Commando	130 F (K7) 180 F (D)
48	- Samanta Fox strip poker	130 F (K7)
49	- Yie or Kung Fu	130 F (K7) 180 F (D)
50	- Street hawk	130 F (K7) 180 F (D)
51	- L'héritage	180 F (K7) 250 F (D)
52	- Zaxx	130 F (K7)
53	- Gold Hits	130 F (K7) 180 F (D)
54	- Mission elevator	130 F (K7) 180 F (D)
55	- International Karaté	130 F (K7) 180 F (D)
56	- Ping-pong	130 F (K7) 180 F (D)
57	- Impossible Mission	130 F (K7) 180 F (D)
58	- Mandragore	239 F (K7)
59	- Swords and sorcerry	130 F (K7) 180 F (D)
60	- Winter games	130 F (K7) 180 F (D)
61	- Crafton	130 F (K7)
62	- Knight rider	130 F (K7) 180 F (D)
63	- Cauldron	130 F (K7)
64	- Geste d'Artillac	239 F (K7)
65	- Billy la banlieue	160 F (K7) 210 F (D)
66	- Spitfire 40	130 F (K7) 180 F (D)
67	- Green beret	130 F (K7) 180 F (D)
68	- Biggles	130 F (K7) 180 F (D)
69	- Transmat	185 F (D)
70	- Scrabble	280 F (K7) 340 F (D)
71	- Oddjob	200 F (D)
72	- Barry McGuigan Boxing	180 F (D)
73	- Boulder Dash II	130 F (K7) 180 F (D)
74	- Gosts'n Goblins	130 F (K7) 180 F (D)
75	- Vera Cruz	180 F (K7) 250 F (D)
76	- Theatre Europe	130 F (K7) 180 F (D)

DIVERS

77	- Joystick Konix	160 F
78	- Joystick quickshot II	80 F
79	- Joystick quickshot II plus	130 F
80	- Joystick quickshot II turbo	190 F
81	- Joystick pro compétition	190 F
82	- Disquette 5p 1/4 × 10	149 F
83	- Disquette 3,5 p × 10	150 F
84	- Disquette 3 p × 10	350 F

COMMODORE

85	- Commodore 64 N	2.090 F
86	- Lecteur Disk 1541	1.890 F
87	- Lecteur K7 1530	320 F
88	- Moniteur mono 40/80 C avec son	1.090 F
89	- Moniteur couleur	2.200 F

LOGICIELS

90	- Mission AD	130 F (K7) 180 F (D)
91	- Dragon's Lair	130 F (K7) 180 F (D)
92	- Silente service	130 F (K7) 180 F (D)
93	- Marble madness	190 F (D)
94	- World Games	130 (K7) 180 (D)
94A	- Marble Madness	130 (K7) 180 (D)
95	- Titanic	130 F (K7) 180 F (D)
96	- International Karaté	130 F (K7)
97	- Impossible mission	130 F (K7) 180 F (D)
98	- War	130 F (K7) 180 F (D)
99	- Mission élévator	130 F (K7) 180 F (D)
100	- Summer Games II	130 F (K7) 180 F (D)
101	- Winter Games	130 F (K7) 180 F (D)
102	- Ultima III	190 F (D)
103	- Game maker	130 F (K7) 180 F (D)
104	- Asterix	130 F (K7) 180 F (D)
105	- Alley Cat	130 F (K7) 810 F (D)
106	- Basket ball	130 F (K7) 180 F (D)
107	- Taï Boxing	130 F (K7) 180 F (D)
108	- They sold a Million 3	110 (K7) 180 D()
108A	- Infiltrator	130 (K7) 180 (D)
109	- Power Cartridge	495 F
110	- Knight Rider	130 F (K7) 180 F (D)
111	- Miami vice	130 F (K7) 180 F (D)
112	- Ultima IV	190 F (D)
113	- Leader Board	130 F (K7) 180 F (D)
114	- Parallax	130 F (K7) 180 F (D)
115	- Solo Flight II	130 F (K7) 180 F (D)
116	- First II	130 (K7) 180 (D)
116A	- 1942	130 (K7) 180 (D)
117	- Vorpal Kit Utility	180 F (D)
117A	- Thaï Boxing	130 (K7) 180 (D)
118	- Hacker II	130 F (K7) 180 F (D)
119	- Super cycle	130 F (K7) 180 F (D)
120	- The Pawn	180 F (D)
121	- Game Killer	180 F (D)
122	- Paper Boy	N.C.
122 A	- Uchimata (Judo)	130 (K7) 180 (D)

MSX

LOGICIELS

123	- Eggerland mystery	240 F (K)
124	- Hyper sports 3	240 F (K)
125	- Knight mare	240 F (K)
126	- Yie ar Kung Fu II	240 F (K)
127	- Vera Cruz	180 F (K7)
128	- Sorcery	110 F (K7)
129	- Mandragore	239 F (K7)
130	- Le Geste d'Artillac	250 F (K7)
131	- The way of the tiger	130 F (K7)
132	- International Karaté	130 F (K7)
133	- Boulder Dash	130 F (K7)
134	- Samantha Fox Strip poker	130 F (K7)
135	- Football	240 F (K)
136	- Nemesis	240 F (K)
137	- Hole in one Professional	240 F (K)

ATARI 130 XE et 800 XL

LOGICIELS

138	- Goonies	130 F (K7) 180 F (D)
139	- Hacker	130 F (K7) 180 F (D)
140	- Alternater reality	180 F (D)
141	- Boulder Dash II	140 F (K7)
142	- Flyght similator II	550 F (D)
143	- 7 cities of gold	180 F (D)
144	- Spy VS Spy II	130 F (K7) 180 F (D)
145	- Ultima IV	190 F (D)
146	- Solo Flight II	180 F (D)
147	- Crusade in Europe	130 F (K7) 180 F (D)
148	- Ghostbuster	130 F (K7) 180 F (D)
149	- Hard Ball	130 F (K7) 180 F (D)
150	- Raid over Moscou	130 F (K7) 180 F (D)

AMIGA
SUPER PRIX NOUS CONSULTER

TIRE-LIGNE Tél. 42 46 52 53

Indiquez le n° de votre choix ainsi que les prix correspondants :

N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F

Frais de port logiciels 20 F ..... F
Frais de port matériel 70 F ..... F
Contre-remboursement + 30 F ..... F

Total ..... F

Crédit CREG immédiat

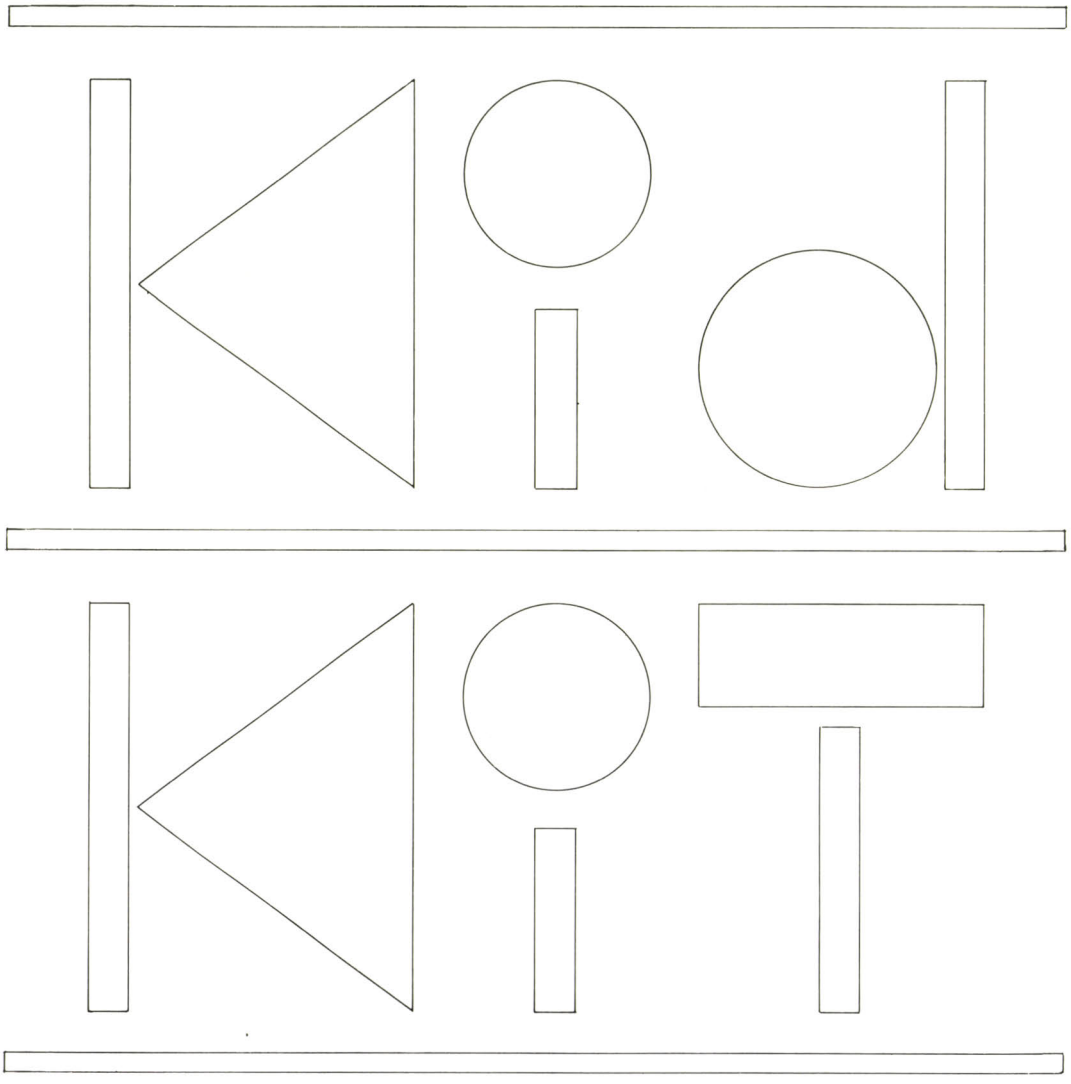
BON DE COMMANDE
à retourner après avoir rempli à :

JBG ELECTRONICS
- 163, avenue du Maine - 75014 PARIS

NOM.....
PRÉNOM.....
ADRESSE.....
.....
.....TÉL.....
CODE POSTAL.....
VILLE.....
TYPE DE CONSOLE.....

TI 12 86

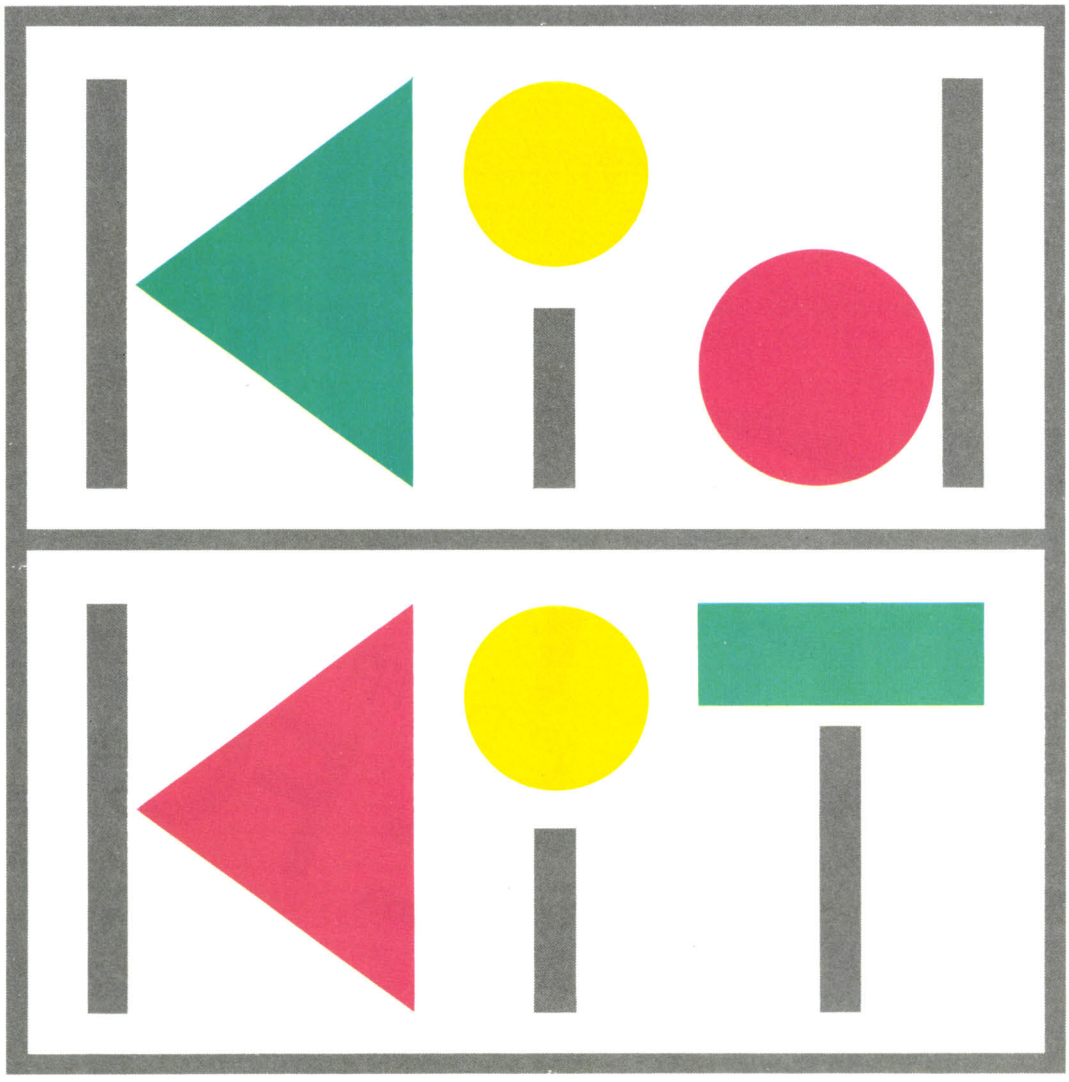
ERROR



**Il y a plusieurs manières de vivre l'informatique.
S'isoler dans l'obscurité, face à l'ordinateur rebelle, les yeux rougis, rivés sur l'écran, avec pour seul compagnon une pile de "listings" et une documentation disparate, ou alors...**

RUN

...découvrir KIDKIT.
Avec KIDKIT vous saurez tout ce qu'il faut savoir sur l'informatique ; ce qu'en pensent les "cracs" et les "plus rigolos". Vous habillerez vos disquettes. Vous les retrouverez facilement. Vous gagnerez en efficacité et en temps. Vous jouerez avec les meilleurs programmes du moment. La carte, le badge, et le journal KIDKIT deviendront vos passeports pour une nouvelle façon de vivre l'informatique.



KIDKIT, LA BOITE QUI FAIT CRAQUER LES ORDINATEURS

LA BOITE KIDKIT CONTIENT : ■ un classeur ■ 50 fiches interactives ■ des autocollants personnalisés ■ un répertoire ■ un badge ■ une cassette radio KIDKIT ■ un stylo signature ■ 4 logiciels exceptionnels : aventure, action, création graphique, éducation ■ + 2 logiciels pour comprendre la programmation ■ un abonnement au journal trimestriel KIDKIT ■ une carte KIDKIT d'accès à des centaines de programmes.

UNE PRODUCTION INFOGRAMES 79, rue Hippolyte-Kahn 69100 VILLEURBANNE - Tél. : 78.03.18.46

SPECIALISTE

ATARI® ST



ATARI 520 STF 3990 F

512 K lecteur 500 K souris
Clavier AZERTY, LOGO, TOS, BASIC
Néo chrome, traitement de textes français
(Version couleur, logiciels en stock)

MONITEUR MONOCHROME	1990 F
LECTEUR 1 MEGA	2700 F
MONITEUR COULEUR à partir de	1990 F
ATARI 130 XE 128 K	990 F
LECTEUR DISQUETTE 1050	1290 F

CONSOLE ATARI 2600 S

Prix Massacre

K7 MS PACKMAN	110 F
POLE POSITION	110 F

ATARI 1040 STF

+ MONITEUR MONOCHROME HAUTE RÉSOLUTION
+ IMPRIMANTE CITIZEN 120 D

10990 F

Le Compatible Amstrad PC 1512 est là.
Prix surprise à consulter dans nos magasins



PROMOTION
ATARI 520 STF 1 MEGA
4990 F

PROMOTION
ATARI 520 ST
2990 F

FLASH

DISQUETTES (lots de 10)

DISQUETTES 5" 1/4 SFDD	65 F
DISQUETTES 3" 1/2 SFDD	150 F

DIGIT CENTER

LE 1ER DISTRIBUTEUR D'INFORMATIQUE

COURS DE FORMATION (Initiation informatique)

POUR L'ACHAT D'UN ATARI ST

*** OPERATION DECEMBRE**
Et nous consulter pour date d'inscription au stage

OUVERTURE

NICE
TILT PLUS S.A.R.L.
Centre Commercial TNL - 15, Bld Delfino
06300 - Tél. 93.55.88.65
JOHNNY vous attend

MARSEILLE
S.E.T.E. S.A. DIGIT CENTER
90, rue de Rome
13006 - Tél. 91.55.57.25
PHILIPPE vous attend

PARIS
DIGIT CENTER
23, boulevard Poissonnière
75002 - Tél. 42.21.49.66
BERNARD vous attend

NICE
DIGIT CENTER
Centre Commercial Nice Etoile
24, avenue Jean Médecin
06000 - Tél. 93.85.56.85
MARCO vous attend

SEVRAN
DIGIT CENTER
Centre Commercial Beaudottes
93270 - Tél. 43.83.20.46
SOM vous attend

LYON
DIGIT CENTER
B.P. 325 B.
69431 Lyon cédex 3
Tél. 78.60.99.71
ERIC vous attend

VILLENEUVE D'ASCQ
DIGIT CENTER
Boutique 221 bis.
Centre Commercial
59650 - Tél. 20.47.44.23
DIDIER vous attend

Bibliothèque de 5000 logiciels dans tous les points Digit Center

Ils sont fous ces Belges.

DIGIT CENTER
Département franchise
91.63.50.50
Mr DAHAN ou Juliette

ER VOUS OFFRE
UE DE FRANCE
TION GRATUIT*
(valeur 790F)

- Maitrise des logiciels de base)
N ORDINATEUR

COMMODORE

COMMODORE 128	2990 F
COMMODORE 128 D	5990 F
LECTEUR DISQUETTE 1541	1990 F
LECTEUR DISQUETTE 1571	3450 F
MONITEUR COULEUR 1901	3950 F
C 64N	Nous consulter

AMSTRAD

464 MONOCHROME
464 COULEUR
6128 MONOCHROME
6128 COULEUR
DMP 2000
1er LECTEUR DD1
2e LECTEUR FD1
ADAPTATEUR-PÉRITEL
SOURIS
INTERFACE RS 232
CRAYON OPTIQUE

PRIX FOUS !!! A CONSULTER DANS NOS MAGASINS

SPECTRUM +2 +6 LOGICIELS +1 JOYSTICK — 1990 F

THOMSON

THOMSON TO 6	2690 F
THOMSON TO 8	2990 F
THOMSON TO 8 + LECTEUR DISQUETTE 640 K + MONITEUR HAUTE RÉSOLUTION	5990 F
THOMSON TO 9 + MONITEUR HAUTE RÉSOLUTION	4990 F
THOMSON TO 9 +	Nous consulter

AMIGA

512 K, LECTEUR 880 K, ECRAN COULEUR, SOURIS
PRIX FOLIE !!!

MONITEURS

PHILIPS 12"	990 F
PHILIPS 12" HR	1290 F
PHILIPS 14" couleur	2540 F

UN CERTIFICAT DE FORMATION vous sera délivré par DIGIT CENTER

CREDIT IMMÉDIAT SUR TOUT LE MAGASIN à partir de 1.500 F
Taux en vigueur au 1/07/86 : 18,24 %

COMMANDEZ VOS TITRES PAR CORRESPONDANCE

Pour commander, cochez les articles choisis, faire le total, remplir le bon-ci-dessous et expédier cette page accompagnée du règlement à l'adresse du DIGIT CENTER le plus proche de votre domicile.

Nom ..... Prénom ..... Adresse .....

Code Postal ..... Localité ..... Tél. .....

Montant des commandes ..... Frais de port 20 F Montant total .....

VELIZY
DIGIT CENTER
Centre Commercial Velizy II
78000 - Tél. 39.46.03.47
LAURENT vous attend

GENEVE (Suisse)
DIGIT CENTER Cce n° 104
Ctre Cial Confédération
8, rue de la Confédération
CH-1204 - Tél. 41.22.29.96.95
MICHEL vous attend

MULHOUSE
DIGIT CENTER
7, rue du Raisin
68100 - Tél. 89.56.61.65
JEAN-PIERRE vous attend

PARIS LA DEFENSE
TEMPS "X" DIGIT CENTER
Centre Commercial les 4 temps
Niveau 0
92092 - Tél. 47.78.82.56
NORBERT vous attend

AUBAGNE
TEMPS "X" DIGIT CENTER
Centre Commercial Auchan
13400 - Tél. 42.70.43.55
JEAN-MARC vous attend



Mendès-France, M. C.

SPECTRUM 128 K+2 : UNE NOUVELLE PUISSANCE A NE PAS METTRE ENTRE TOUTES LES MAINS.



Le nouveau ZX Spectrum + 2,
c'est bien plus qu'une mémoire monstre.
C'est le dernier-né surdoué de la prestigieuse famille Sinclair.
Il possède un véritable clavier machine, un lecteur de cassettes intégré, deux prises de joysticks, de superbes capacités graphiques et une fabuleuse bibliothèque de plus de 1000 jeux et programmes disponibles partout.
Nouveau ZX Spectrum + 2 : un monstre de puissance à un prix qui est loin d'être monstrueux :





1990 F TTC

Prix généralement constaté.
Avec un joystick et 6 cassettes de jeux

PLAISIR MONSTRE

sinclair

Merci de m'envoyer une documentation complète sur le Spectrum 128 K + 2.

Nom : _____

Adresse _____

_____

Code postal |_|_|_|_|_| Ville _____

Renvoyer ce coupon à :
Sinclair France, BP 12 |92312 Sèvres cedex

1.37

SPECIAL COMPATIBLES PC

MICRO STAR

Faut-il acheter un compatible PC ?

Prix en tête, l'*Amstrad PC* fait irruption sur le marché de la micro familiale. Les compatibles *PC* seront-ils les « home computers » absolus, qui concilient applications professionnelles imbattables et jeux fabuleux ? Sauront-ils séduire à la fois les cadres et les teenagers ? Imposeront-ils leur loi aux 16/32 bits, si séduisants ? *Tilt* répond...



A l'heure où de nombreux constructeurs d'ordinateurs se rallient au principe de la compatibilité avec les *IBM PC*, un bilan s'avère plus que jamais indispensable. Où en sont les compatibles ? Et surtout, est-il maintenant possible de jouer avec eux ? A cette dernière question, une réponse en forme de slogan : sous les pavés numériques, la plage !

1981 : La Fontaine se retourne dans sa tombe. Le boeuf IBM, connu pour ses moyens et gros ordinateurs, tente de se faire passer pour une grenouille en s'attaquant au marché encore embryonnaire de la micro-informatique professionnelle. C'est la naissance de l'*IBM PC*, machine évolutive de conception modulaire bâtie autour du microprocesseur 8/16 bits Intel 8088. Cet ordinateur « à la carte » est prêt à accueillir toutes sortes d'extensions et de périphériques afin de s'adapter aux besoins de l'utilisateur. De fait, on ne dénombre plus les configurations obtenues à partir d'une même base. C'est, avec la notoriété de la marque, une des clefs du succès commercial d'une machine qui a très rapidement réussi à imposer son *leadership* sur le marché de la micro-informatique professionnelle. La production d'*IBM PC* est passée d'environ cinq cent mille machines en 1982 à près de deux millions en 1984.

La présentation austère de l'*IBM PC* ne laisse planer aucun doute quant à sa vocation. Drapé dans sa dignité d'ordinateur de bureau, il ne paraissait pas vouloir consentir à desserrer le nœud de sa cravate. En outre, son prix seul suffisait à interdire toute confusion des genres. Les micros IBM semblaient alors condamnés à la gestion à perpétuité. En 1983, la multinationale tente de mettre un pied dans le monde de la micro-informatique familiale. C'est la sortie du *PC Junior*, un bébé moyennement doué qui faisait payer très cher ses potentialités ludiques.

Dans sa version de base, il acceptait des cartouches de jeu et un magnétophone à cassettes, disposait de deux prises pour manettes de jeu et d'un clavier communiquant avec l'unité centrale par liaison infrarouge. Après l'échec retentissant de cette machine, IBM a retrouvé son sérieux. La firme lorgne aujourd'hui en direction des trente-deux bits et de la technologie R.I.S.C. (Reduced Instruction Set Computer, voir Tilt n° 35, page 18), témoignant ainsi de son avance et de sa vitalité, tout en surveillant d'un œil le marché périlleux de l'informatique de loisirs.

Face à un tel succès, aussi fulgurant qu'inattendu, les autres compagnies pouvaient d'autant moins rester de marbre qu'IBM éprouvait quelques difficultés à satisfaire une demande sans cesse croissante. IBM a ouvert une brèche en imposant un standard : il suffisait de s'y engouffrer et d'inonder le marché avec des copies de *PC* proposées à des prix nettement inférieurs en raison de coûts de commercialisation sans rapport avec ceux de « Big Blue ».

Précisons tout de même que les droits d'exclusivité d'IBM sur ses mémoires mortes contenant le B.I.O.S. (Basic Input Output System) interdisent aux constructeurs de compatibles de réaliser des clones absolument parfaits : il subsiste toujours un certain degré d'incompatibilité entre les copies et leur modèle, peu gênante au demeurant puisque n'affectant en rien le fonctionnement de la quasi-totalité des programmes.

Ames sœurs ou Amstrad ?

La compatibilité n'exclut pas quelques incompatibilités d'humeur. Ainsi Basica, le Basic étendu de Microsoft tournant sur les *IBM* refuse obstinément de charger sur les compatibles. Ceux-ci utilisent le GW Basic également développé par Microsoft.

Cet inconvénient tout à fait marginal n'a pas fait obstacle au succès des compatibles. Résultat des courses : le compatible *PC* est aujourd'hui un produit complètement banalisé qui est même distribué dans certains supermarchés ! Il est maintenant courant d'en trouver dans une configuration com-

Un PC traditionnel : les temps où la compatibilité technique se doublait d'une uniformité esthétique sont-ils révolus ?



prenant une unité centrale équipée de 256 Ko de mémoire vive, un clavier « azerty », un lecteur de disquettes, une carte graphique avec sortie imprimante et un moniteur monochrome pour moins de 6 000 F. Ce prix est à comparer aux 22 000 F qu'il vous faudrait débourser pour acquérir un *IBM* « pur sang » !

Pour environ 5 400 F, le compatible PC *« Winner »* est même doté d'une carte-mère « turbo » (8 MHz de fréquence d'horloge contre 4,77 MHz pour un *IBM PC*). Il est d'ailleurs fréquent que les copies d'*IBM* affichent des performances supérieures à l'original. Tandy, constructeur américain offrant toute garantie de sérieux, semble lui aussi bien placé avec son modèle *1000 EX* proposé aux alentours de 6 500 F dans une configuration similaire avec, en prime, la fourniture de *Deskmate II*, un logiciel intégrant traitement de texte, tableur, gestionnaire de fichiers...

Les compatibles à 5 000 F existent mais ne courent pas encore les rues : il faut surveiller de près les opérations promotionnelles menées par certains revendeurs tout en gardant à l'esprit des critères de comparaison prenant en compte la configuration de l'ordinateur, l'étendue de la garantie et l'efficacité du service après-vente et les fournitures diverses (le DOS, GW Basic et leurs manuels respectifs ne sont pas toujours fournis avec la machine !). N'oublions pas qu'à un tel niveau de prix, les vendeurs de compatibles sont souvent loin d'offrir les mêmes prestations qu'IBM...

Mais c'est incontestablement à Amstrad que l'on doit l'événement de l'année en matière de compatibles avec la sortie d'une gamme complète de PC d'un genre nouveau. A force d'en attendre l'avènement, on finissait par craindre que la montagne accouche d'une souris. Cet ordinateur, effectivement doté d'une souris, ne nous a pourtant pas déçu. Il rompt avec la tradition des compatibles qui misent sur leur ressemblance avec l'*IBM PC* pour s'assurer un succès commercial. L'austérité de présentation, peu incitative aux détournements ludiques, a été abandonnée au profit d'un habillage plus séduisant. Une véritable personnalité émane de l'*Amstrad PC 1512* ! Si la présence d'une prise joystick trahit ses arrières pensées (on sent immédiatement que la machine ne se fera pas prier pour jouer), les performances ne sont pas négligées pour autant ; avec 512 Ko de mémoire RAM, un microprocesseur Intel 8086 cadencé à 8 MHz, une carte graphique permettant l'affichage de seize couleurs pour une résolution de 640 × 200, le *PC 1512* a de quoi rendre jaloux bien des concurrents. Ce cocktail réussi à base de micro-informatique familiale et professionnelle peut être consommé sans modération. L'*Amstrad* a su éviter les écueils qui ont été fatals à l'*IBM PC junior* en offrant des performances supérieures à celles d'un classique *PC XT*, tout en mettant au service de l'utilisateur les facilités de gestion des commandes par fenêtres, menus déroulants et souris... Son prix enfin risque d'aiguiser la concurrence acharnée à laquelle se livrent les multiples marques de compatibles.

N'oublions pas que pour moins de 6 000 F dans sa version de base, le *PC 1512* est livré avec une souris, les systèmes d'exploitation DOS 3.2 et DOS Plus, un Basic structuré, le logiciel intégrateur GEM et dispose de multiples entrées et sorties (port parallèle, RS 232, prise pour joystick). Indiquons pour mémoire qu'un compatible taïwanais dans une configuration équivalente franchirait la barre des 10 000 F.

Les atouts

N'en doutons pas, les prix des compatibles vont encore diminuer. Alan Sugar, directeur d'Amstrad, ne fait d'ailleurs pas mystère de ses intentions : si IBM a fixé le standard du marché de la micro, Amstrad quant à lui compte bien fixer un standard de prix. A quand les PC à 4 000 F ?

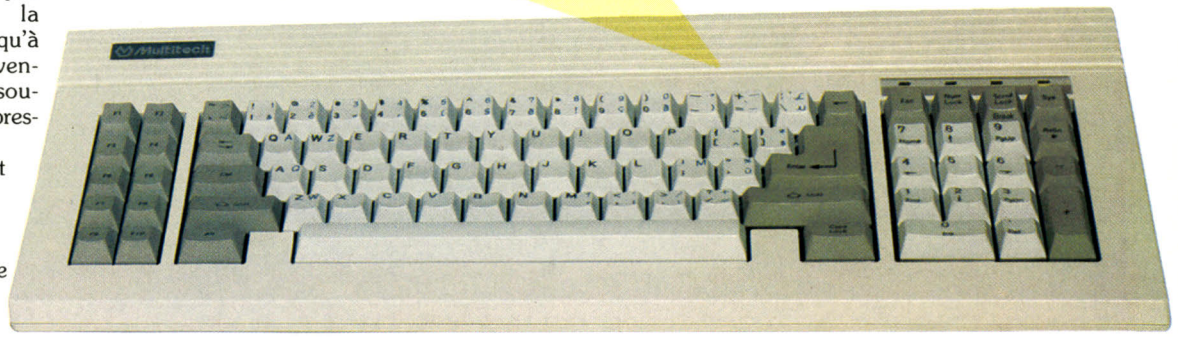
L'Amstrad *PC 1512* ne peut néanmoins se targuer d'échapper à toute critique. L'intégration des principales fonctions sur la carte mère, facteur d'abaissement des coûts de production et de vente, en interdit la déconnection. Il est possible d'adjoindre à l'*Amstrad* des adaptateurs graphiques extérieurs à condition que ceux-ci utilisent des adresses mémoires différentes de celle de l'adaptateur intégré. Un simple switch aurait pourtant suffit pour régler le problème ! De même, l'intégration de l'alimentation dans le moniteur semble relever d'une frileuse volonté de protection commerciale.

La compatibilité du matériel n'est cependant pas totalement sacrifiée, puisque la carte mère dispose de trois connecteurs libres qui ne font pas toujours preuve de sentiments xénophobes à l'égard des cartes d'extension et des périphériques de toute origine. Reste à connaître les limites de la compatibilité du *PC Amstrad*.

Il serait étonnant qu'Amstrad reste longtemps seul à occuper le créneau des compatibles à vocation mixte. Déjà se profile l'ombre du *Spectravidéo X'Press 16* construit autour d'un microprocesseur Intel 8088 à 4,77 MHz.

De par sa conception, cette machine s'apparente beaucoup plus à un ordinateur familial qu'à un compatible traditionnel. Ses possibilités sonores le distinguent de ses frères, bien démunis il faut l'avouer avec leur unique générateur et leur misérable petit haut-parleur, indigne du pire des récepteurs de radio : le *X'Press 16* peut être fier de ses trois canaux et de son générateur d'enveloppe programmable. Il sera d'ailleurs livré avec une version de GW Basic incluant des fonctions sonores et graphiques étendues.

Les capacités graphiques annoncées sont elles aussi attrayantes : 256 couleurs pour une résolution de 256 × 212 pixels ou seize couleurs en mode 512 × 212... Livré ▸

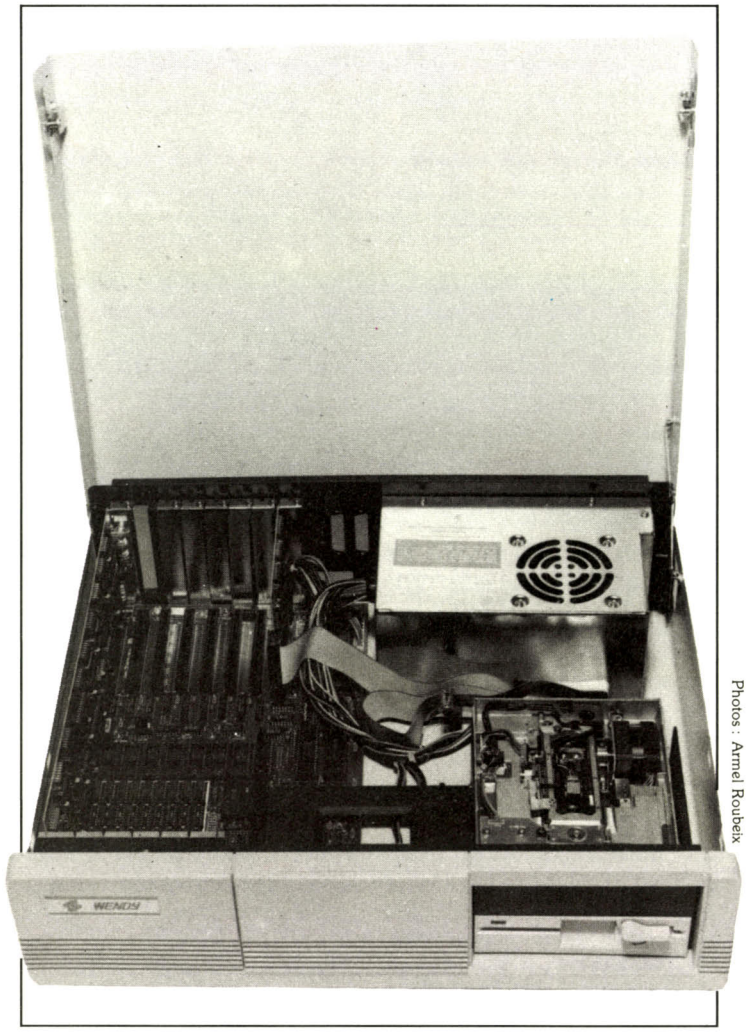


avec un joystick perfectionné, il peut aussi recevoir une extension optionnelle le rendant compatible avec la plupart des cartouches de jeu pour *M.S.X.* On ne peut afficher plus clairement ses ambitions... Ses performances globales sont néanmoins inférieures à celles de l'*Amstrad*. De plus, le manque de puissance de l'alimentation (30 W sans ventilateur contre 90 W pour l'*Amstrad* et 150 W pour la plupart des compatibles d'origine asiatique) interdit l'ajout d'un disque dur. Son prix enfin devrait se situer dans la fourchette des 7 000 à 8 000 F. Attendons de l'avoir testé avant de nous prononcer !

Devant une telle prolifération de compatibles de moins en moins chers (on peut raisonnablement penser que la démocratisation du *PC* ne va pas s'arrêter en si bon chemin), IBM se voit acculé à une attitude défensive et consent d'importantes remises à ses clients. Les prix de vente des authentiques *PC* ont baissé de 30 à 40 % en un an. Cela n'est pourtant pas suffisant pour enrayer le processus d'érosion des positions d'IBM. Pour la première fois, les ventes de compatibles ont dépassé aux U.S.A. celles des originaux ! Cette situation semble sérieusement préoccuper le leader mondial de l'informatique qui pourrait être tenté d'abandonner le marché des micro-ordinateurs « bas de gamme » aux constructeurs de compatibles. Une autre solution, beaucoup plus offensive, consisterait à commercialiser un nouveau micro... incompatible avec les compatibles !

Soft qui peut !!!

Les softs pour *PC* existent, je les ai rencontrés ! Il est vrai que la bibliothèque de logiciels pour *PC* est grosse de plus de 10 000 programmes . C'est là l'énorme avantage qu'offre un standard aussi massivement répandu. Il va sans dire qu'aux U.S.A., les jeux pour *PC* se taillent une part importante du marché. Hélas, la situation est tout à fait différente en France. Le prix de ces machines et leur conception même les destinaient jusqu'à maintenant à une utilisation exclusivement professionnelle. En l'absence d'une demande soutenue, les distributeurs rechignaient à importer des jeux dont la revente paraissait incertaine. Une rapide tournée effectuée en septembre dans les boutiques parisiennes nous a révélé la tragique



Photos : Armel Roubeix

Une exemplaire clarté d'implantation des différents éléments, au service d'une accessibilité maximale. Au fond à droite, l'alimentation surdimensionnée, ventilée et dûment blindée.

réalité : réunir plus de vingt logiciels de jeu relevait du pari impossible ! Depuis, fort heureusement, la situation s'est notablement améliorée bien que les prix pratiqués varient de façon surprenante d'un magasin à l'autre. Il n'est pas rare d'en trouver aux environs de 800 F. De tels prix s'expliquent en partie par le désintérêt des importateurs pour un produit dont la diffusion était jusqu'à maintenant quasi confidentielle. L'importation directe de logiciels en petites quantités par les revendeurs se faisait dans des conditions assez peu avantageuses. De plus, l'acheteur potentiel de ce genre de programmes avait généralement plus le profil d'un cadre supérieur que le look d'un « kid » passionné de jeux sur micro.

La pauvreté de la gamme de logiciels de jeux, leur prix élevé et l'absence de percée des *IBM PC* et compatibles dans le domaine de l'informatique de loisir s'entretenaient mutuellement en une spirale infernale ! Cette situation peu réjouissante est en grande partie responsable de la vague de piratage qu'ont connu les logiciels de jeu pour *PC*. Fort heureusement, la petite révolution qui s'accomplit sous nos yeux est en train de bouleverser bien des choses. La vente de compatibles *PC* au prix de classiques ordinateurs familiaux a créé une situation nouvelle : les *PC* touchent un nouveau public très attiré par les jeux, et il est évident que le succès de ces nouvelles machines dépendra essentiellement de la capacité des éditeurs et des distributeurs à proposer des logiciels de qualité à des prix en rapport avec celui du matériel. Une grande partie du travail est fait puisque les logiciels existent déjà ! Dans le domaine des softs pour compatibles, on peut s'attendre à une explosion prochaine qui ne sera pas sans évoquer le feu d'artifice du 14 juillet.

Déjà, nos murs résonnent du grondement sourd de l'inévitable question qui s'apprête à jaillir : faut-il, oui ou non, acheter un compatible *PC* ?

Le bon choix ?

Il est vrai que l'arrivée d'une nouvelle machine a souvent pour effet de rendre le choix plus difficile. L'ordinateur qui remportera une adhésion massive et unanime n'est pas encore venu frapper à notre porte. Tout au plus existe-t-il entre les micros des différences d'architecture interne et de génération de composants utilisés, traduisant une orientation ou une spécialisation particulière choisie par le fabricant. Mais la puissance théorique de la machine ne suffit pas à rendre compte de son efficacité pratique. Son environnement matériel et logiciel constitue un critère de choix autrement plus important, bien qu'il soit souvent difficile d'en prévoir l'évolution.

Si les compatibles *PC* se contentent généralement de microprocesseurs 8/16 bits (l'*Amstrad* utilise quant à lui un véritable 16 bits) alors que les *Atari ST* ou l'*Amiga* fonctionnent avec des 16/32 bits, ils bénéficient en revanche d'une gamme étendue de périphériques et de logiciels « professionnels ». On peut tout brancher, ou presque, sur un compatible qui présente une aptitude remarquable à se transformer en une créature tentaculaire. Disques durs, extensions mémoires, cartes graphiques, tables à digitaliser, cartes modems, coprocesseurs mathématiques, convertisseurs analogiques/digitaux et digitaux/analogiques... N'en jetez plus ! L'avenir nous dira si le choix en matière de logiciels de jeu pour *PC* sera à la hauteur de cette diversité. L'*Amiga* ou l'*Atari ST*, dont la réputation n'est plus à faire, séduisent les dessinateurs ? L'*Amstrad* n'a pas non plus à rougir de ses possibilités graphiques. Les compatibles peuvent, en outre, constituer une base de départ solide pour des applications de C.A.O./D.A.O. (conception et dessin assisté par ordinateur) grâce à leurs facultés d'adaptation : la carte « EGA Artist 1 » affichant seize couleurs sur une palette de quatre mille quatre-vingt seize pour une résolution de 1 024 × 1 024 pixels en fera rêver plus d'un ! Disons seulement, pour être plus réaliste, qu'il faut maintenant compter avec les compatibles *PC* lors de l'instant fatidique du choix...

Jean-Philippe Delalandre

LE TO8, LE LECTEUR DE DISQUETTES, LE MONITEUR COULEUR POUR 5.990 F,



C'EST UN INVESTISSEMENT INTELLIGENT POUR L'ÉCOLE ET LA MAISON.





POLARIS

Vous rêvez d'un outil efficace pour vos études ou votre travail. **THOMSON TO8.**
La programmation vous passionne. Les jeux vous font craquer. **THOMSON TO8.**
Avec l'ensemble **THOMSON TO8,** vous disposez d'un système complet et performant, facile à utiliser. Un système évolutif qui peut encore monter en puissance, si le cœur vous en dit.
Pour **5.990 F** offrez-vous

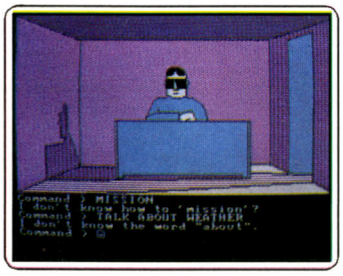
- Le **TO8,** un micro de **256 Ko** de mémoire vive extensible à 512 Ko, avec son basic 512 Microsoft R hautes performances, ses 8 modes d'affichage 40-80 colonnes et sa palette de 4.096 couleurs.
- Le lecteur de disquettes 3,5" double face / double intensité d'une capacité de 640 Ko formatés.
- Le moniteur couleur 36 cm haute définition, de 2.000 caractères.

Dès maintenant, le **TO8** dispose de toute une gamme d'extensions et de périphériques, sans oublier la plus importante bibliothèque de logiciels en français.
Logique, c'est un THOMSON.

THOMSON
MICRO-INFORMATIQUE

DONNEZ-VOUS UNE CHANCE SUPPLÉMENTAIRE DE RÉUSSIR.

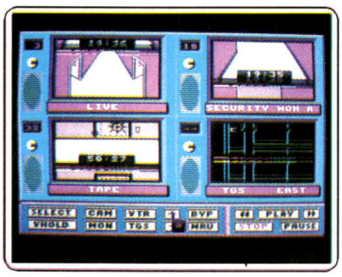
MICRO STAR



The tracer sanction

Ce jeu d'aventure aux graphismes soignés vous mettra aux prises avec un criminel interplanétaire. Un mystérieux oiseau légendaire vous aidera dans cette entreprise délicate. Le dialogue avec l'ordinateur, en anglais, est facilité par l'usage des touches de fonction. Pas vraiment nouveau mais éminemment intéressant. (Disquette Activision).

Type : aventure
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★★★
Graphisme : ★★★★★
Dialogue : ★★★★
Prix : D



Hacker II

Hacker II reprend le thème de l'espionnage informatique. Vous êtes cette fois-ci mandaté par la C.I.A. pour vous introduire grâce à une liaison par satellite, dans le système de surveillance d'un complexe militaire en Sibérie. Vous devrez guider des robots espions en surveillant des écrans de contrôle afin de vous emparer de documents vitaux. (Disquette Activision).

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



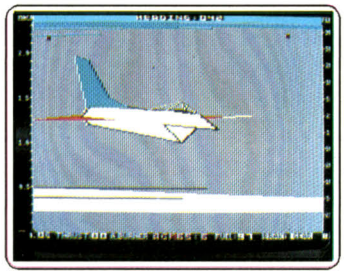
Mean 18

Aucun doute, ce logiciel de golf « fait le trou » dans tous les sens du terme. Néanmoins, le plaisir que vous éprouverez dépendra des performances graphiques de votre *PC*. Beauté des graphismes, animation 3 D donnent à ce jeu un excellent réalisme. Le bruitage en revanche est passé aux oubliettes. A conseiller aux poètes. (Disquette Accolade).

Type : simulation de golf
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : –
Bruitage : ★
Prix : E

Jet

Ce programme qui vous place aux commandes d'un avion de chasse basé sur un porte-avions ou sur la terre ferme met en scène des situations variées. Vol libre, combat contre des Mig ou bombardement de navires ennemis sont exécutables selon neuf



niveaux de difficulté. Les commandes, complètes, privilégient le combat au détriment du pilotage. (Disquette Sublogic).

Type : simulation de combat aérien
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : –
Prix : F

The music studio

C'est un fait, les *IBM PC* et *compatibles* ne sont généralement pas très doués pour la musique. Ce logiciel exclusivement destiné à l'*IBM PC Junior* et au *Tandy 1000* exploite leurs possibilités sonores particulières. De plus, ce programme peut piloter un

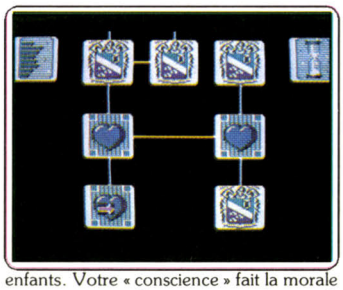


synthétiseur relié au *Tandy 1000* par une interface MIDI additionnelle. (Disquette Activision).

Type : composition/création sonore
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★★
Potentialité : ★★★
Prix : B

Alter Ego, male version

Vous serez un Américain, de la naissance à la mort, dans les petites et les grandes circonstances de la vie. Forger « votre » personnalité, dans le danger ou à l'école, dans votre métier, dans vos relations avec les parents, petites copines puis femme et



enfants. Votre « conscience » fait la morale en permanence. Roman interactif, textuel, en anglais. (Trois disquettes Activision).

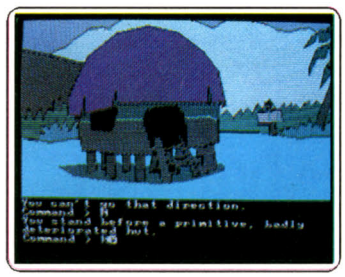
Type : simulation de vie
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★
Animation : –
Bruitage : –
Prix : D



Echecs 3 D

Logiciel de qualité, cependant pas exempt de défauts. Des graphismes soignés, mais la 3 D n'est accessible qu'avec carte couleur, et l'utilisation d'une carte EGA est fortement recommandée. Commandes simples et options intéressantes au menu, mais elles ne doivent pas occulter la qualité de jeu — qui a de quoi faire pâlir plus d'un ordinateur dédié aux échecs. (Disquette Fil).

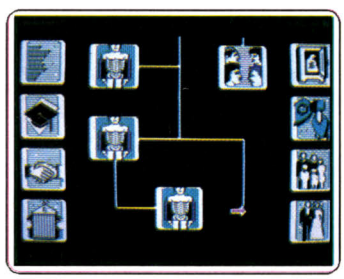
Type : jeu de réflexion
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★
Prix : C



Mindshadow

Rassembler les éléments épars de votre passé, les traces effacées de votre existence... Voilà l'essentiel de vos préoccupations d'amnésique abandonné sur une île déserte. Le Condor, oiseau mythique bienveillant, s'est échappé de « *The tracer sanction* » pour vous venir en aide. Un thème original pour un jeu d'aventure plutôt classique. (Disquette Activision).

Type : aventure
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : –
Dialogue : ★★★
Prix : D



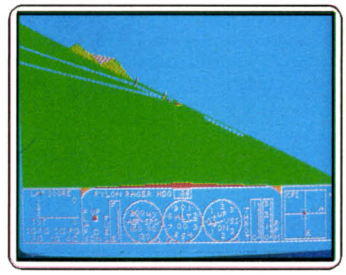
Alter Ego, female version

Même trame que l'autre version. Une fille attend toujours que le garçon lui propose un rendez-vous. Elle peut gagner 500 000 $ en trouvant une recette de cocktail à grignoter devant la TV ! Son courage, assistant à un « casse », consistera à téléphoner à la police ; le garçon aurait désarmé le malfaiteur. Manque parfois du sens de l'humour. (Trois disquettes Activision).

Type : simulation de vie
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★
Bruitage : –
Animation : –
Prix : D

Pylone racer

Ce simulateur de vol présente quelques attraits. Vous êtes en compétition dans une épreuve de course sur un parcours triangulaire balisé par des pylônes. Vous pouvez stocker sur disquette votre propre parcours pour ensuite vous confronter à vous-même.

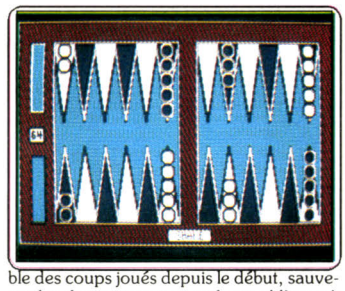


Si vous disposez d'un modem, vous pourrez jouer avec un partenaire par téléphone. (Disquette Mind System).

Type : simulation de vol
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : –
Prix : F

Backgammon

Présentation plus luxueuse et prix en conséquence pour cette autre version : une brochure très complète, mais non traduite, retrace l'historique et les règles du jeu. Celui-ci se déroule selon neuf niveaux de difficulté. Vous pouvez visualiser l'ensem-

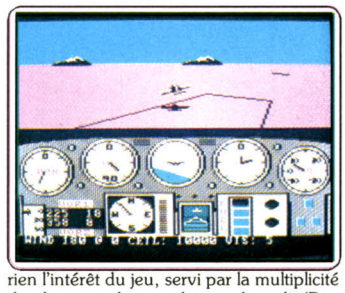


ble des coups joués depuis le début, sauvegarder des parties, poser des problèmes à votre ordinateur... (Disquette Micro Odesta).

Type : réflexion
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Animation : –
Bruitage : ★★
Prix : F

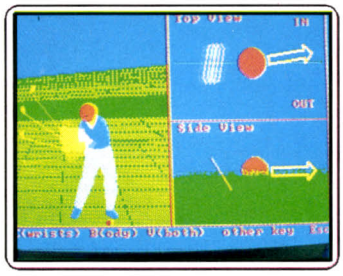
Solo flight

Vous êtes ici aux commandes d'un vieux « coucou » des années vingt semblable à celui de Lindberg. La représentation du vol est plutôt inhabituelle, puisque vous voyez votre avion évoluer à distance. Cette petite entorse au réalisme n'affecte d'ailleurs en



rien l'intérêt du jeu, servi par la multiplicité des lieux et des conditions de vol. (Disquette Microprose).

Type : simulation de vol
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Animation : ★★★★
Bruitage : ★
Prix : D



Championship golf

Ici ce sont les aspects techniques qui dominent : le profil du club choisi se dessine, la position des pieds ainsi que l'angle d'attaque doivent être définis... Si le « swing » du joueur s'exécute en un mouvement irréprochable grâce à une animation réussie, la trajectoire de la balle n'évoque en revanche que le déplacement du curseur sur l'écran. (Disquette Gamestar).

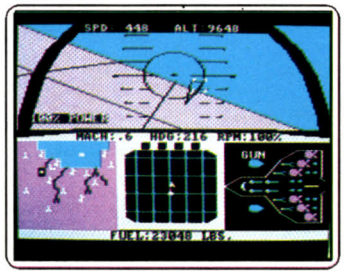
Type : simulation de golf
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Animation : —
Bruitage : ★
Prix : C



Silent service

Manœuvres complexes et complètes, réalisme des situations inspirées des combats de la Seconde Guerre mondiale font de cette simulation de combats sous-marins un modèle du genre. Cinq écrans correspondant aux cinq postes de combat vous donnent tous les éléments nécessaires à la détermination de l'action. (Disquette Microprose).

Type : simulation de combats sous-marins
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Animation : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : C



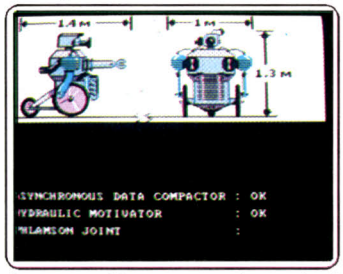
F-15 strike eagle

Les sept missions qui vous sont confiées vous amènent à bombarder successivement la Libye, l'Egypte, le Vietnam (Haïphong et Hanoï), la Syrie, l'Irak et l'Iran sous la menace de Mig-21 et selon quatre niveaux de difficulté... L'ennemi est clairement désigné. Malgré la présence d'un viseur au milieu du cockpit, la destruction de vos cibles n'est pas chose facile. (Disquette Microprose).

Type : simulation de combat aérien
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Animation : ★★★★
Bruitage : ★★
Prix : E

Hacker

« *Longo, please* » : c'est le message traditionnel par lequel les gros ordinateurs vous accueillent. Vous vous êtes accidentellement connecté à un système informatique. Une fois le mot de passe trouvé, vous vous embarquez dans une histoire d'espionnage



dont vous découvrez peu à peu le fil conducteur. Passionnant. (Disquette Activision).

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

L'illustrateur

Si ce logiciel de création graphique pour *PC* ne brille pas par le nombre de ses fonctions, la sélection de celles-ci est facilitée grâce à une représentation par icônes. Le tracé de formes complexes à partir du clavier n'est pas chose facile. Ce logiciel limité qui ne

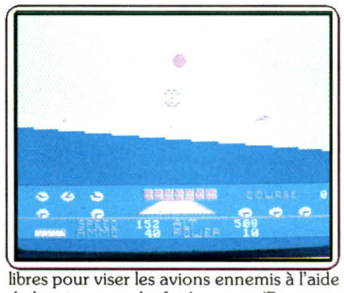


permet pas l'emploi de couleurs est accompagnée d'une notice en français. (Disquette Didacticiel FM).

Type : création graphique
Intérêt : ★★★
Accessibilité : ★★★★★
Potentialités : ★★★
Bruitage : —
Prix : F

Hellcat ace

La Seconde Guerre mondiale fait rage. Aux commandes d'un avion de combat, vous survolez le « Pacifique » et traquez l'ennemi. L'accent est mis sur le combat plus que sur la simulation de pilotage : les commandes, peu nombreuses, vous laissent les mains



libres pour viser les avions ennemis à l'aide de la mire centrale. Intéressant. (Disquette Microprose).

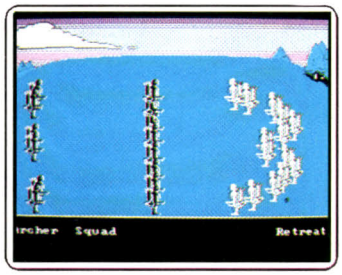
Type : simulation de combat aérien
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★
Animation : ★★★
Bruitage : ★★
Prix : B



Chess

Montre que le *PC* peut être joueur, et quel joueur : entrées classiques, dévoloppements passionnants. Réserve et audace sont justement dosées, les « grands » stratégies trouveront ici un adversaire coriace. Hélas, il semble qu'en fin de partie l'ordinateur fasse comme s'il avait gagné, ce qui n'est pas toujours le cas...
(Disquette Psion).

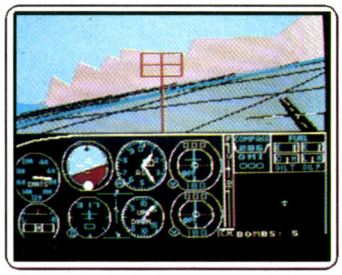
Type : jeu de réflexion
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★
Prix : n.c.



The ancient art of war

Ce jeu de stratégie qui s'inspire de l'*Art de la guerre* (400 avant J.C., par Sun Tzu) vous donne l'occasion de prouver vos capacités de commandement. Ruses et coups fourrés vous seront plus profitables qu'un affrontement direct avec l'ennemi. Aux onze campagnes proposées s'ajoutent celles que vous pourrez créer vous-même. (Disquette Broderbund).

Type : stratégie
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★
Bruitage : ★★
Prix : n.c.



Flight simulator II

Assurément, nous sommes ici en présence d'un simulateur de haut vol. Ne vous méprenez pas : il est tout aussi intéressant et difficile de piloter ce monomoteur à ailes hautes qu'un jet de combat surpuissant. Le tableau de bord très complet témoigne du réalisme des commandes. Les trajets eux-mêmes ne doivent rien à l'imagination des concepteurs. (Disquette Microsoft).

Type : simulation de vol
Intérêt : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : F

The hobbit

L'intrigue de ce jeu d'aventure suit fidèlement la trame du livre de Tolkien. Dans la peau de Bilbo, vous êtes entraîné par le magicien Gandalf dans la quête d'un trésor volé. Un dragon vous menace, mais l'aide de Gandalf et de Thorin pourra vous tirer

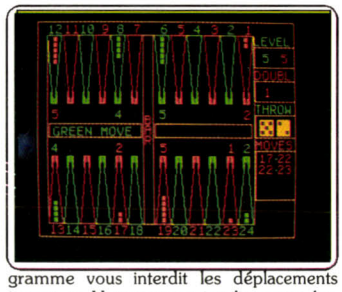


d'affaire. Le dialogue avec l'ordinateur est dans la langue de Shakespeare. (Disquette Melbourne House).

Type : aventure
Intérêt : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : —
Difficulté : ★★★★
Prix : D

Backgammon

La version pour *PC* bénéficie d'une amélioration par rapport à son homologue pour *Dragon*. Vous retrouvez les neuf niveaux de difficulté et vous pouvez choisir d'affronter un adversaire humain, la machine ou de contempler la démonstration... Le pro-



gramme vous interdit les déplacements incorrects. Vous pouvez visualiser votre dernier coup. (Disquette Microdeal).

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

Chess

Programme relativement ancien, un an, il a du mal à résister aux concurrents : graphismes moyens et manque d'imagination. Cependant, l'aspect stratégique n'est pas négligé. Il peut être donc une bonne approche pour un joueur moyen. L'accessibilité

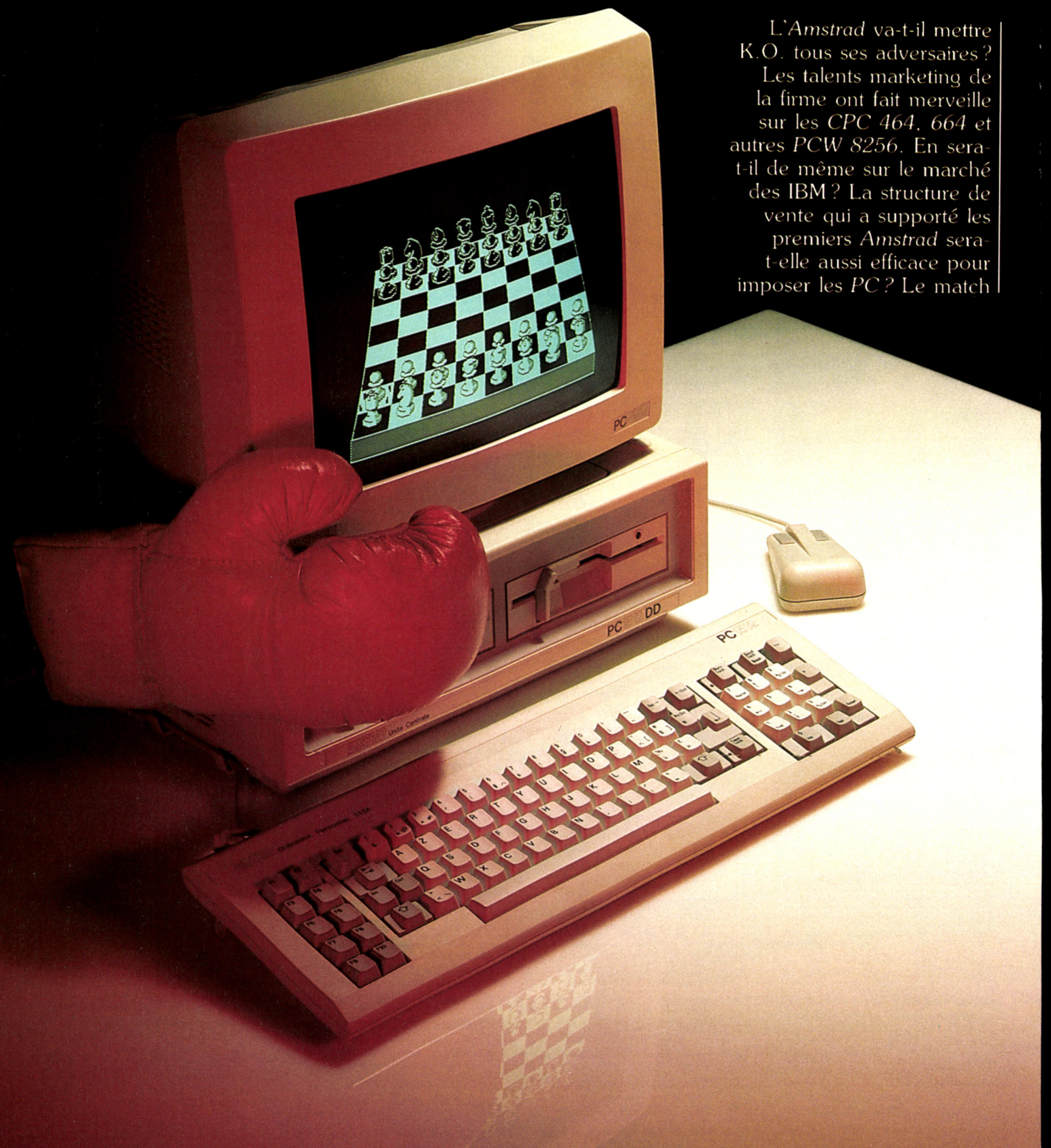


des commandes le rend très convivial, et certaines options apportent des petits plus. (Disquette Microdeal).

Type : jeu de réflexion
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★★
Animation : ★★★
Bruitage : —
Prix : B

PC Amstrad v

L'*Amstrad* va-t-il mettre K.O. tous ses adversaires ? Les talents marketing de la firme ont fait merveille sur les *CPC 464, 664* et autres *PCW 8256*. En sera-t-il de même sur le marché des IBM ? La structure de vente qui a supporté les premiers *Amstrad* sera-t-elle aussi efficace pour imposer les *PC* ? Le match



D'ESSAI

s Tandy 1000

PC 1512 contre *Tandy 1000 EX* est, à cet égard, révélateur : le premier table sur son prix et son aura ; l'autre joue à fond la notion de « service ». Quelle que soit l'issue du combat, voici tout ce qu'il faut savoir sur les machines qui défraient aujourd'hui la chronique…



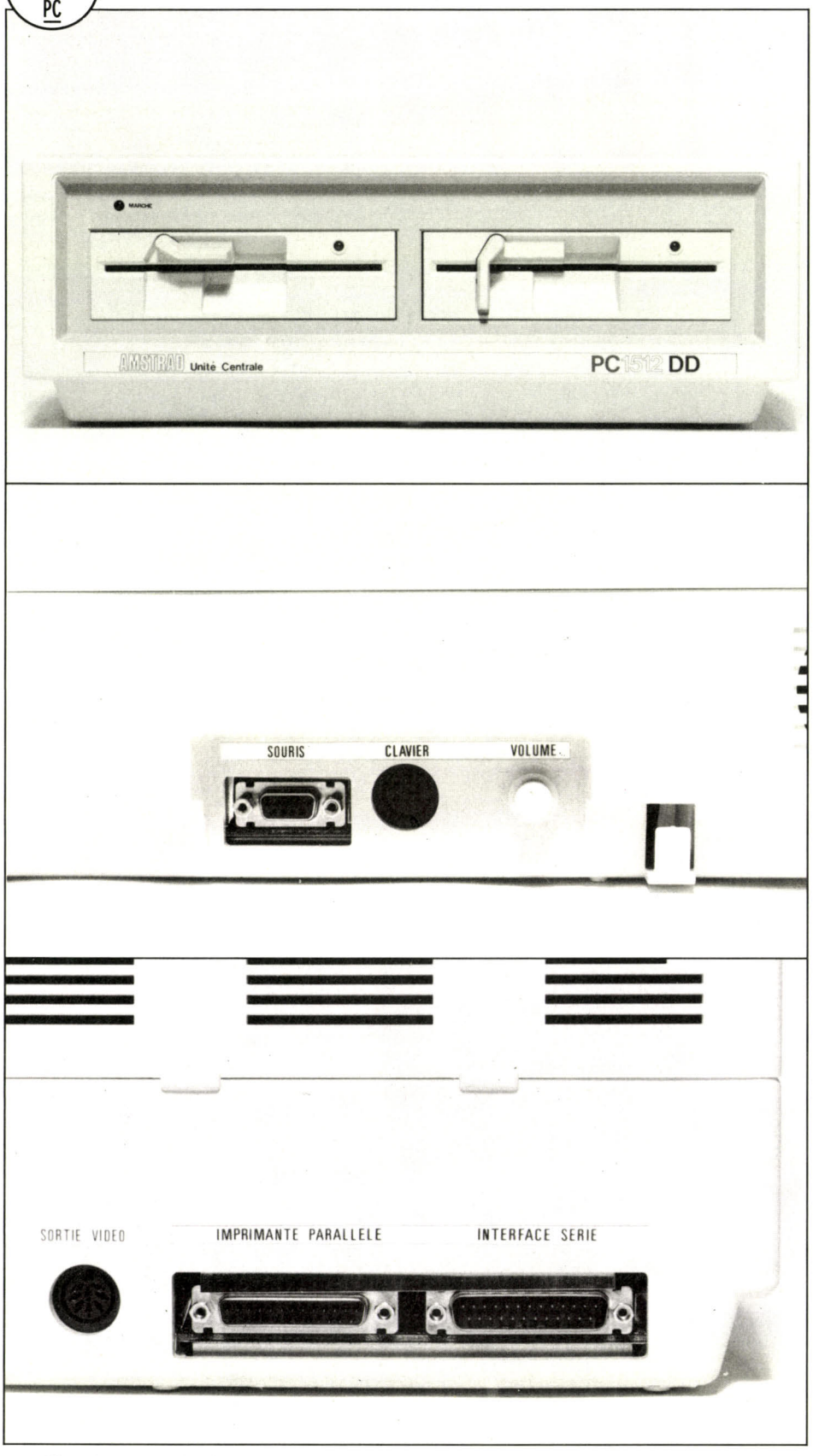
Amstrad PC 1512

Les étiquettes ont la vie dure : comment Amstrad, dont personne n'oserait nier la capacité à concevoir des ordinateurs de jeu à succès (la gamme des *CPC* l'atteste) pourrait-il créer un compatible *PC* digne de concurrencer des noms aussi respectés qu'IBM, Olivetti ou Hewlett-Packard ? Le pari de la firme britannique semble plutôt périlleux. Les professionnels risquent de bouder un produit commercialisé par une marque dont le destin était jusqu'alors associé dans les esprits à celui de l'informatique familiale. Amstrad devra apporter la preuve de sa capacité à organiser un service après-vente à toute épreuve pour acquérir ses lettres de noblesse auprès des entreprises.
L'autre aspect du problème reste l'accueil que les amateurs réserveront à une machine dont la connotation « pro » n'échappe à personne. D'autant plus que le *PC Amstrad* devra subir sur le marché de l'informatique de loisir la concurrence directe d'ordinateurs théoriquement plus performants, tels que l'*Atari 520 ST*.
L'équation du succès de cet ordinateur comporte encore de nombreuses inconnues. La marque pourra-t-elle impunément transgresser son image, aussi bien auprès des amateurs que des professionnels ?

Un clavier azerty en vaut deux

Esthétiquement, la machine est plutôt réussie. L'originalité du *PC Amstrad* se devait d'être perceptible dès le premier coup d'œil. Compatibilité n'est en rien synonyme d'uniformité, et les formes ingrates des *IBM* et autres compatibles ont été délaissées au profit de lignes beaucoup plus plaisantes. Un souci d'ergonomie a présidé à la conception de cet ordinateur, comme en témoigne l'excellent système d'orientation du moniteur.
Le boîtier de l'unité centrale est réalisé en plastique moulé. L'évidement de sa surface supérieure, dans lequel vient s'inscrire le piétement du moniteur, abrite quatre piles de 1,5 V alimentant l'horloge permanente ainsi que

RADIOSCOPIE
Origine : Grande-Bretagne (fabrication en Corée).
Microprocesseur : Intel 8086 (16 bits).
Fréquence d'horloge : 8 MHz.
Mémoire vive : 512 Ko extensible à 640 Ko sur carte mère.
Mémoire morte : 16 Ko.
Haute résolution : 640 × 200 en 16 couleurs ou 16 niveaux de gris.
Affichage texte : 25 lignes, 80 colonnes.
Son : une voie, réglage du volume.
Interface : série (RS 232), parallèle, souris, prise joystick aux normes Atari, connecteurs pour extensions compatibles *IBM PC* (deux pour les versions équipées d'un disque dur contre trois pour les autres versions).
Mémoire de masse : un ou deux lecteurs de disquettes 5 1/4 double face, double densité de 360 Ko, ou un lecteur de disquettes et un disque dur de 10 ou 20 Mo (selon versions). Logiciels fournis : systèmes d'exploitation Ms-Dos 3.2 (Microsoft) et Dos-Plus (Digital Research), intégrateur GEM et GEM Desktop, logiciel de création graphique GEM Paint (Digital Research), Basic 2 (Locomotive Software).
Manuel d'utilisation : 800 pages (commandes de Ms-Dos 3.2, de Dos-Plus, de Gem, etc.). Manuel d'utilisation de Basic 2 en option.



L'unité centrale de l'Amstrad : lecteurs de disquettes et connecteurs. Certains aspects de la configuration du système peuvent être redéfinis grâce à l'utilitaire de gestion de la mémoire vive permanente. Les principales caractéristiques de la sortie série, telles que la vitesse de communication et le format des données, sont modifiables grâce à ce programme, tout comme l'espace mémoire alloué au disque virtuel et les codes de certaines touches du clavier.

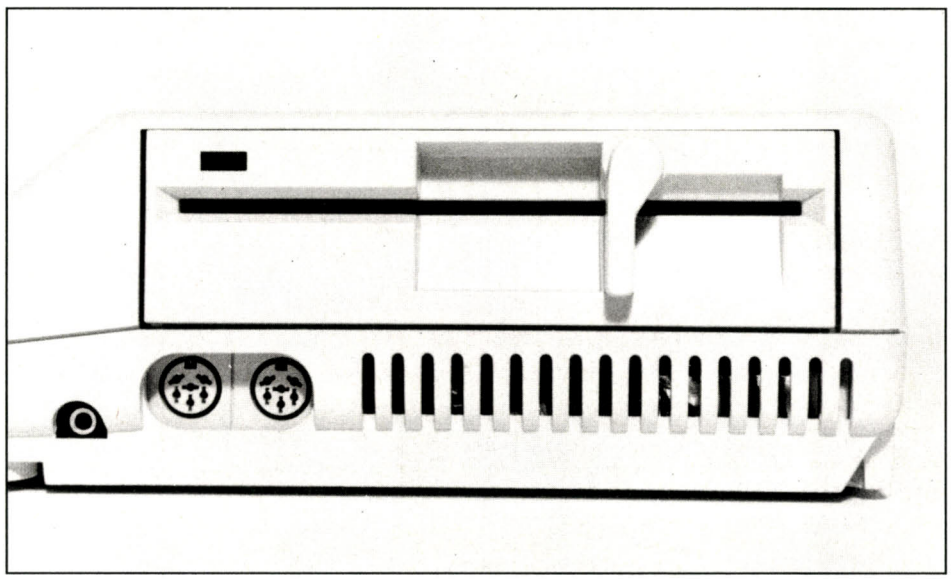
Prix :
Amstrad PC 1512 SD (un lecteur de disquettes) :
— avec moniteur monochrome : 5 930 F
— avec moniteur couleur : 8 170 F
Amstrad PC 1512 DD (deux lecteurs de disquettes) :
— avec moniteur monochrome : 7 460 F
— avec moniteur couleur : 9 710 F
Amstrad PC 1512 HD 10 (un lecteur de disquettes et un disque dur de 10 Mo) :
— avec moniteur monochrome : 10 425 F
— avec moniteur couleur : 12 650 F
Amstrad PC 1512 HD 20 (un lecteur de disquettes et un disque dur de 20 Mo) :
— avec moniteur monochrome : 11 850 F
— avec moniteur couleur : 14 100 F.

la mémoire vive non volatile (précisons tout de même que seules les informations concernant la configuration du système sont sauvegardées).
Sur le flanc gauche du coffret, un bouton de réglage du volume sonore côtoie les prises de branchement de la souris et du clavier, mais il n'y a pas d'illusions à se faire quant aux possibilités sonores d'une machine qui respecte scrupuleusement sur ce point la tradition d'IBM (ce n'est pas le ridicule petit haut-parleur qui affirmera le contraire !).
Au cœur de la machine, un microprocesseur Intel 8086 — un vrai 16 bits — assure un traitement rapide des informations. La vitesse de l'horloge (8 MHz contre 4,77 MHz pour un *PC* ordinaire) n'est pas commutable. Les tests que nous avons effectués sous Ms-Dos 3.1 avec GW Basic mettent en évidence une rapidité d'exécution de différents programmes plus de deux fois supérieure à celle d'un *PC* d'origine.
Autre avantage, le fait de disposer de 512 Ko de mémoire vive permet la copie d'une disquette entière en une simple opération sur les modèles munis d'un seul lecteur.
Si l'ensemble des circuits électroniques, réunis sur une seule carte, est correctement blindé, il n'en va pas de même pour le compartiment destiné à accueillir les éventuelles cartes d'extension. Trois connecteurs sont libres sur les versions à disquettes, deux seulement sur les versions utilisant un disque dur (la troisième étant occupée par le contrôleur du disque).
Nous n'avons pas rencontré de problèmes lors de l'essai d'une carte graphique couleur CGA mais l'implantation d'une carte d'adaptation d'origine IBM pour joystick a donné des résultats curieux sur *Flight Simulator II*, se traduisant par des déplacements erratiques du curseur. Dans le domaine des cartes d'extension pour compatibles, la règle d'or devra être d'essayer avant d'acheter !
Le fonctionnement des lecteurs de disquettes, particulièrement silencieux, n'a posé aucun problème. Amstrad reste fidèle à l'alimentation par le moniteur en vigueur dans l'ensemble de la gamme, avec comme conséquence une réduction de l'encombrement mais aussi l'impossibilité d'utiliser un moniteur d'une autre origine ! Par ailleurs, cette alimentation non ventilée de 90 W nous paraît quelque peu sous-dimensionnée : pourra-t-elle supporter sans broncher disque dur et cartes d'extension dans des conditions d'utilisation intensive ?
Le clavier, quant à lui, ressemble à quelques détails près au clavier IBM, bien que sa fiche de raccordement particulière interdise tout échange. La prise joystick dont il est doté n'est pas compatible avec les manettes de jeu IBM.
Le joystick est ici reconnu comme faisant partie intégrante du clavier. D'après le court essai effectué, il semblerait que les codes générés par les mouvements du joystick ne correspondent pas à ceux des touches fléchées de déplacement du curseur. Seule l'utilisation d'une carte d'adaptation et d'un joystick spécial permettront de vraiment tirer parti des jeux conçus pour IBM.

Une compatibilité à sens unique ?

L'attitude « protectionniste » d'Amstrad, limitant sérieusement les possibilités de panachage du matériel, se retrouve aussi en matière de logiciels. La plupart des softs développés pour les compatibles *IBM PC* se sentent parfaitement à l'aise sur le *PC 1512*. Parmi la vingtaine de logiciels que nous avons essayés, seuls *Ghostbusters, Music Studio, The Hobbit* et deux versions de *PC Tap* refusaient obstinément de fonctionner. Il n'y a là rien d'alarmant — les possesseurs de compatibles sont rompus à ce genre de facéties — et leur meilleure garantie tient à l'intérêt qu'ont les éditeurs de logiciels à assurer à leurs produits une diffusion maximale. En revanche, la réciproque ne sera pas toujours vraie. L'*Amstrad* disposera d'adaptations spécifiques de softs professionnels, vendues à des prix défiant toute concurrence : grâce à cette compatibilité unilatérale, les éditeurs pourront étendre leurs ventes sans pour autant saper leur marché traditionnel. Si l'*Amstrad* est bien un compatible *IBM PC*, ce dernier en revanche ne sera pas toujours compatible avec l'*Amstrad*.
Le *PC 1512*, pour un prix raisonnable, apporte à ceux qui veulent se familiariser avec la souplesse et la puissance de systèmes d'exploitation Ms-Dos et Dos Plus, tout en profitant d'une immense logithèque, les services d'une machine performante et l'agrément de GEM.

Jean-Philippe Delalandre

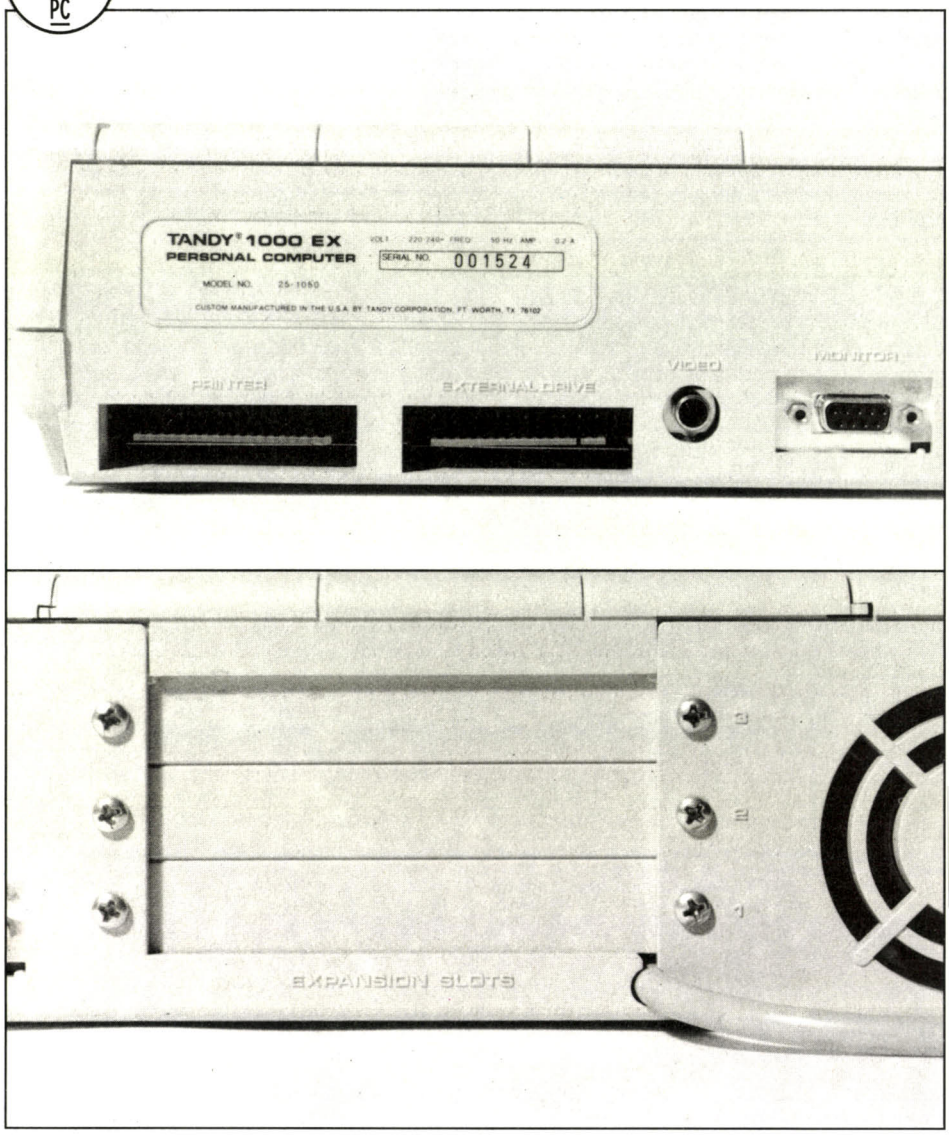


Le flanc droit du* Tandy 1000 EX : *la molette de réglage du volume sonore, la sortie casque, les prises joystick au standard Tandy, le lecteur de disquettes.

Tandy 1000 EX

Lorsque l'on pense « pionnier de la micro » deux noms viennent immédiatement à l'esprit : Apple et Commodore. S'il existe une injustice, c'est bien celle-ci : Tandy est oublié. Pourtant les ordinateurs de cette illustre société américaine eurent leur heure de gloire. En 1978, le *TRS 80* modèle 1 est un ordinateur très connu et apprécié. Révolutionnaire, il est architecturé autour d'un Z 80 et possède, en version de base, 16 Ko de Ram. Puis le modèle 2 connaît un succès identique à celui de son prédécesseur. Ensuite c'est le trou noir : dépassé par les concurrents, Tandy ne peut résister aux Anglais, Sinclair en tête, ni aux Américains avec Apple et Commodore. Longue traversée du désert pour le pionnier oublié : incapable de réagir, la gamme sombre. Les nouveaux modèles 3 puis 4 se trouvent complètement dépassés (les *PC* et compatibles, innovant avec leur processeur 8/16 bits, se révèlent plus compétitifs que les *TRS 80* modèles 3 et 4 dotés du Z 80).
Des essais malheureux tel le codéveloppement avec Matra/Hachette du *MC 10*, identique au premier *Alice*, ou la création d'ordinateurs comme le *Tandy Color Computer* sont tentés mais Tandy vend de moins en moins... et perd de sa crédibilité. La puissance du groupe permet néanmoins un redressement de la barre, une gamme de compatibles *PC* professionnels se développe à partir de 1983. Cependant la diffusion relativement marginale de ces ordinateurs et le désir de revenir sur le marché du familial, amenèrent Tandy à réviser sa politique. Son nouveau leitomotiv :
« *PC* pour tous ».
Parallèlement à une réorganisation interne, les nouveaux Tandy *1000 EX* et *SX* sont présentés à l'occasion du dernier Sicob. Version poussée du *EX*, *SX* est un compatible proposant 384 Ko de Ram et deux drives, un logiciel de traitement de texte *(Textor)* et un intégré *(Deskmate II)* pour 11 300 F TTC. La version *EX* que nous avons testée ici semble plus sympathique et plus familiale. Structuré autour du très classique 8088, le *1000 EX* propose deux vitesses de fonctionnement : 4,77 et 7,16 Mégahertz.

BANC D'ESSAI



Photos Patrick Verpeaux

Des connecteurs d'extensions aux normes* PC *sont présents : sortie parallèle pour imprimante, connecteur pour lecteur de disquettes externe. En revanche, les prises joystick et le slot interne possèdent un format exotique obligeant à se procurer des périphériques Tandy.

Il possède 256 Ko de Ram en version standard, extensibles grâce à des cartes additionnelles. Le graphisme permet une résolution maximale de 640 points par 200 en deux couleurs parmi seize (performances identiques à celles de la carte Color Graphic Adaptator. La sortie vidéo est possible en composite ou en RVBI.

RADIOSCOPIE
Origine : USA.
Microprocesseur : 8088 cadencé à 4,77/7,16.
Ram : 256 Ko, extensibles à 640.
Rom : 16 Ko.
Graphisme : 640 par 200 en 2 couleurs parmi 16.
Son : 3 voix sur 8 octaves.
Interfaces : parallèle imprimante, slot d'extension interne, connecteur pour lecteur de disquettes supplémentaire, deux ports joystick, sortie son par jack 3,5, vidéo composite et RVBI.
Mémoire de masse : lecteur de disquettes 5 1/4, 360 Ko formaté. Second lecteur en option (5 1/4 et 3 1/2).
Logiciels fournis : MS Dos 2.11, GW Basic et Deskmate 2.
Prix : environ 5 300 F.

Le côté joueur est marqué : deux ports joystick, trois voix de son sur huit octaves. Le lecteur de disquettes, compris en version de base, est un 5 pouces un quart 360 Ko formatés.
Les interfaces proposées sont : un connecteur de lecteur de disquettes externe, une sortie parallèle imprimante et un seul et unique slot d'extension qui n'est malheureusement pas standard. L'utilisation de cartes d'extension Tandy (au prix modéré) est obligatoire. Cela illustre une des particularités du *1000 EX* : ce n'est pas un compatible hard mais les logiciels pour *PC* tournent dans l'ensemble de façon correcte. Certes, certains programmes professionnels (notamment Dbase 3) refusent de fonctionner, mais nous n'avons eu aucun problème avec les jeux du genre *Fligth Simulator, Silent Service* ou *Ghostbuster*.
Le *1000 EX*, compatible *PC* doué d'une certaine personnalité se révèle, comme l'*Amstrad*, réellement attachant. Le drive est situé à droite du boîtier qui inclut le clavier mécanique, la disposition des touches est exemplaire : gestion du curseur et pavé numérique ne sont pas confondus.
Les ports joystick non standards, obligent à l'utilisation de manettes Tandy.
Gadget intéressant : la sortie son est possible sur un jack 3,5. Voilà pour le côté familial, mais l'intégré livré en version de base (Deskmate 2) montre que les applications sérieuses sont aussi à sa portée. Cependant un point semble perfectible : les manuels. Les brochages des connecteurs ne sont pas décrits, aucune cartographie n'est présente, etc.
Incomplets et brumeux sont les seuls qualificatifs qui puissent les définir.
De plus, le manuel du Basic brille par son absence. Une nette amélioration s'impose...
Ainsi, exception faite des manuels, le *Tandy 1000* possède de nombreuses qualités qui en font un des compatibles les plus attrayants pour une utilisation familiale.
Cependant, son prix, élevé comparé à celui du *PC Amstrad*, comprend la notion de service, très développée chez Tandy. Enfin, deux promotions existent en cette période de fêtes : un *1000 SX* avec une imprimante et un moniteur monochrome pour 8 300 F TTC et, pour un moniteur couleur, comptez 1 000 F de plus.

Mathieu Brisou

Le café du commerce

– Tandy 1 000 EX : *Alors, cher* PC Amstrad, *il paraît que vous refusez obstinément de charger* Ghostbuster ?
– Amstrad PC : Je vous signale, cher collègue, que *Ghosbuster* refuse aussi de tourner sur des compatibles dont personne n'oserait contester le sérieux ! Et je me permets de vous rappeller que vous avez vous-même essuyé un échec cuisant avec D Base III !
– T. : *Mais, nous ne sommes pas collègues, que je sache ! Nos destinées divergent : je suis convivial et familial.*
– A. : Comment pouvez-vous vous attribuer sans vergogne le monopole de la convivialité alors que je suis livré avec GEM et une souris, qui permettent à un non informaticien de tirer parti de mes possibilités multiples ? Il est vrai que nous n'appartenons pas tout à fait au même monde : si je suis aussi d'une certaine manière un ordinateur familial doué pour les jeux, ma polyvalence fera sans doute de moi une machine appréciée dans les PME.
Je présente d'ailleurs l'avantage d'être vraiment compatible avec la majorité des extensions au standard IBM.
– T. : *L'accès au monde merveilleux de GEM ne m'est pas interdit, mes cent soixante-dix concessionnaires pourront vous le confirmer. Mon connecteur d'extensions permet le branchement de trois cartes au format « Plus ». Malgré cette spécificité, leur coût reste raisonnable. Enfin, sachez que je suis un bon investissement pour les PME : l'achat d'un* Tandy, *c'est l'achat d'un service !*
– A. : Certes, vous...
– T. : *Votre temps de parole est écoulé, laissez-moi conclure. Inutile de nous livrer à une guerre fratricide. Nous sommes complémentaires, et devons affronter la rude concurrence des 16/32 bits aux dents si longues...*

AU BOUT DE LA SOURIS...



... LA TECHNOLOGIE 16/32 BITS

CONFIGURATION DE BASE
- 512 Ko de Ram,
- Lecteur de disquette 3,5",
- Souris,
- Câble péritélévision,
- Langage BASIC et LOGO,
- Environnement graphique, GEM (fenêtres, icônes...),
- Syst. exploitation TOS en ROM.

COULEURS
- Sortie couleurs RVB/PÉRITEL,
- Palette de 512 couleurs,
- 8 niveaux de rouge, vert et bleu réglables par menu,
- 640/200 pixels en 4 couleurs,
- 320/200 pixels en 16 couleurs.

ARCHITECTURE INTERNE
- Microprocesseur ultrarapide, 16/32 bits MC 68000 à 8 MHz,
- 6 coprocesseurs.

CLAVIER
- Clavier AZERTY, 94 touches, dont 10 touches de fonction (4 programmations par touche),
- Pavé numérique de 18 touches,
- Pavé de commande du curseur.

INTERFACES INTÉGRÉS
- Interface vidéo monochrome, haute résolution (640/400),
- Interface pour second lecteur,
- Interface série RS 232 C,
- Interface parallèle centronics,
- Interface manette de commande,
- Port catouche,
- Interface disque dur haute vitesse, 10 mégabits/sec.

SON ET MUSIQUE
- Coprocesseur musical,
- 3 voies indépendantes,
- Fréquence de 30 à 125 kHz,
- Générateur de bruit,
- Contrôle dynamique de l'enveloppe,
- Interface MIDI.

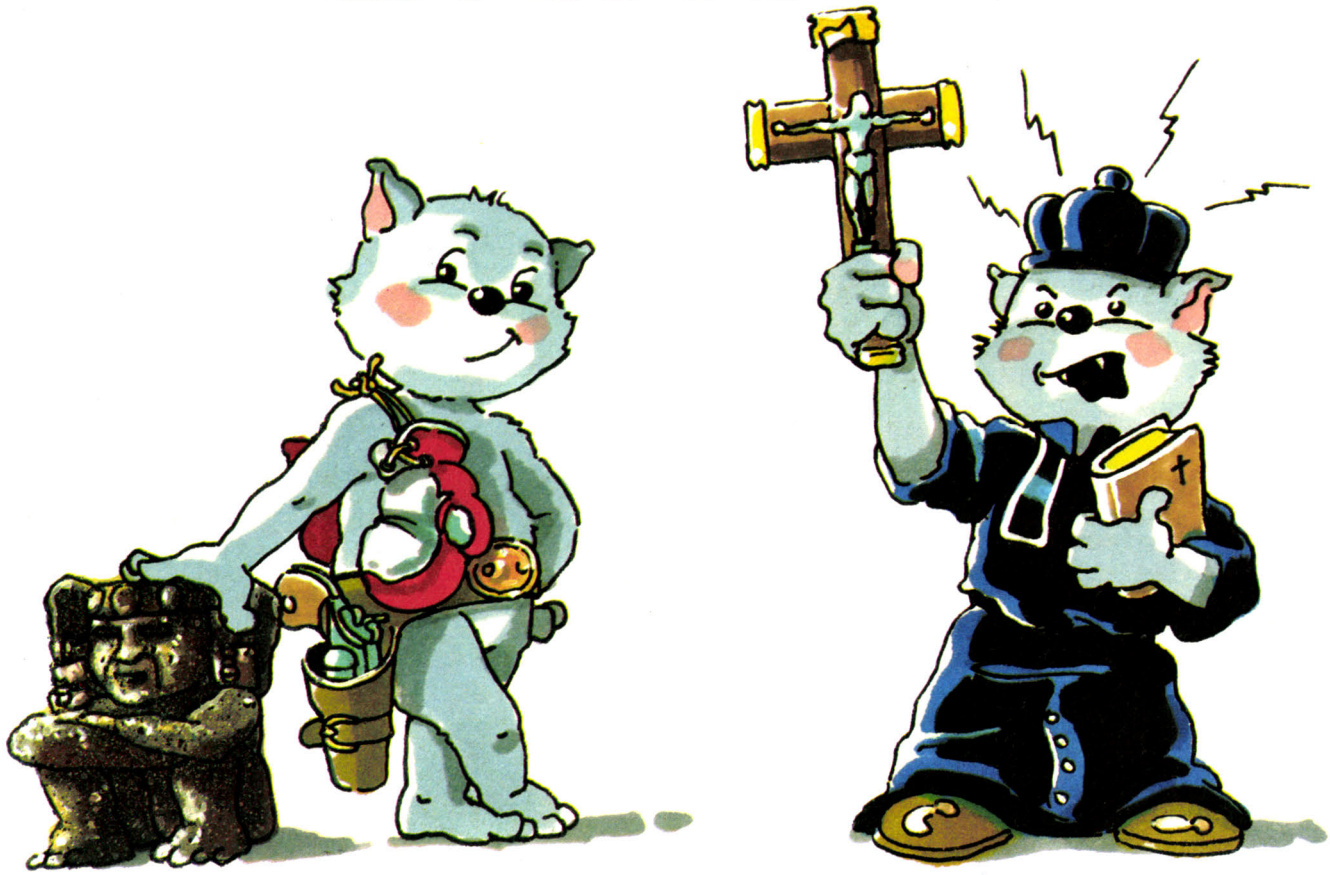
Plusieurs centaines de logiciels disponibles utilisant la technologie et les performances graphiques du 520 STF, musique, langages, jeux, bureautique, digitalisation...

ATARI 520 STF : 3990 F.

Pour toute information complémentaire, téléphonez au : 45.06.31.31

EQUATEUR

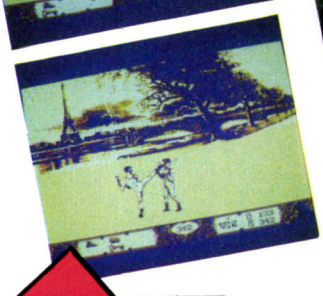
Loriciels fait



AMSTRAD
Bientôt compatible PC







Dément... Nouvelle génération de graphismes !

BOB WINNER

Globe-trotter à la recherche d'une civilisation disparue, tu parcours le monde malgré les nombreux obstacles qui se dressent sur ton chemin. De grandes puissances t'enverront leurs combattants pour te stopper dans ta quête. La force seule ne suffira pas et tu devras faire preuve d'intelligence et d'astuce pour découvrir enfin ce que tu as tant cherché.



AMSTRAD



LE PACTE

En l'an 1580 de notre ère, la Grande Alliance des forces du bien permit un Pacte sans précédent avec la nuit, le mal et les démons.

Depuis 3 siècles déjà, les puissances diaboliques reposent en un coffret, sépulture inviolée les retenant prisonnières à jamais. TOI MORTEL, tu ne dois jamais l'ouvrir sous peine d'avoir à les combattre.

revivre vos micros...

Une nouvelle génération de softs à tout fracasser !!!





MGT : le mégasoft à avoir absolument !

AMSTRAD

TOP SECRET

Un coup d'état dans ton pays !!! Il n'y a pas une minute à perdre pour sauver le président. Vite prends ton arme et lance-toi dans une folle course-poursuite à travers la ville où règnent l'angoisse et la violence.





AMSTRAD et THOMSON

loriciels®
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 - Télex : 631 748 F

Distribution : LORIDIF
Tél. : 47 52 18 18 - Télex : 631 748 F

1er SOFT ANTIBIOTIQUE

BACTRON

Bactron, ennemi des virus se balade dans ton corps depuis ta naissance Mais aujourd'hui ceux-ci risquent d'avoir le dessus et tu dois aider Bactron à les vaincre. Guide-le dans le dédale de tes organes et libérez ensemble les enzymes de guérison enfermés dans les cubes jaunes disséminés à travers ton corps.



AMSTRAD et THOMSON

MGT

Un superbe jeu d'arcade et d'aventure qui t'entraînera dans l'antre d'un énorme complexe spatial. Là, tu rencontreras l'inconnu, et à bord de ton Magnetik Tank, tu devras combattre pour survivre et tenter d'en ressortir vivant.

GRATUIT LORICIELS NEWS

Je désire recevoir LORICIELS NEWS, le journal d'information sur vos produits.

Nom .....

Prénom ..... Age .....

Adresse .....

Ville ..... C.P. .....

Votre matériel .....

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'expédition

Avez-vous un Minitel ? * OUI NON

* Cochez la case correspondante.

TT_12_86


SONY
SONY
F700F
HIT BIT
SONY

HBF 700F L'INTELLIGENCE EVOLUTIVE.

Avec le système HIT BIT, premier système véritablement né de la compatibilité, SONY vous a ouvert les portes d'un nouveau monde de la micro-informatique, d'une nouvelle forme d'intelligence : l'intelligence évolutive.
Aujourd'hui, c'est nouveau, c'est SONY, c'est le HBF 700F, c'est l'intelligence en puissance. Une mémoire utile de 256 Kilo-Octets RAM auxquels viennent s'ajouter 128 Kilo-Octets RAM de mémoire d'affichage. 384 Kilo-Octets en tout. L'exceptionnelle capacité de mémoire du micro-ordinateur SONY HBF 700F n'a d'égale que la multiplicité de ses applications, qu'elles soient professionnelles, utilitaires ou ludiques.

HBF 700F SONY. UNE PROGRAMMATION SIMPLE.

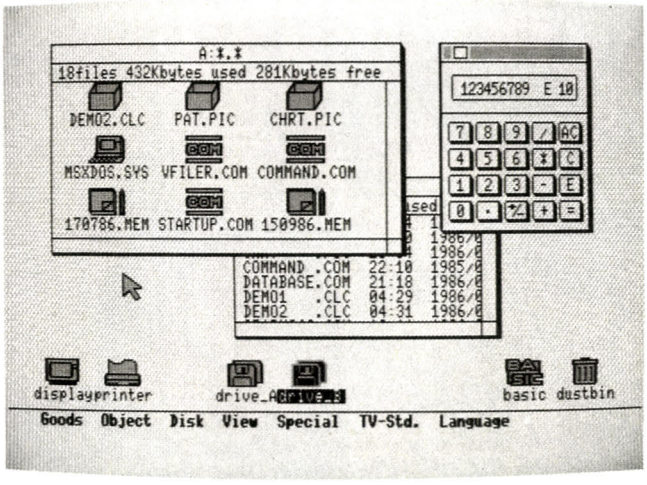
Le HBF 700F SONY possède une mémoire morte de 64 Kilo-Octets pour le langage BASIC qui, étendu à la version 2 du MSX, met ses performances à la portée de tous.

HBF 700F SONY. LA PUISSANCE CREATIVE.

Avec sa mémoire d'affichage de 128 Kilo-Octets Vidéo RAM, le HBF 700F vous autorise 9 modes d'affichage parmi lesquels 1 mode de 256/212 points affichés où vous pourrez utiliser simultanément 256 couleurs, grâce à son écran géré en "BIT MAP."
Pour la création musicale aussi, le HBF 700F vous offre des performances exceptionnelles. Il possède un circuit générateur de sons à 3 voies simultanées sur 8 octaves avec un générateur de bruit et un réglage de niveau sonore.

HBF 700F SONY. LA PUISSANCE PROFESSIONNELLE.

Le HBF 700F SONY possède un clavier francisé AZERTY détachable professionnel. Le HBF 700F est doté d'une multitude de fonctions pratiques, conservées en mémoire, même en cas d'extinction de l'appareil, grâce à une batterie incorporée : horloge digitale, calendrier, préréglage du mode d'affichage écran, centrage de l'écran, mot de passe confidentiel, Bip sonore.



HI-BRID

Le lecteur de disquette, incorporé dans l'appareil, au standard international SONY 3 pouces 1/2, vous permet de stocker 720 Kilo-Octets, une fois la disquette formatée. Ces disquettes sont double-face, double densité. Le HBF 700F vous est livré avec 5 logiciels sur disquettes.

HBF 700F SONY. DES LOGICIELS PROFESSIONNELS.

LOGICIELS "BUREAU" (HI-BRID) : C'est le logiciel pratique. Vous disposez d'une calculatrice, d'un agenda, d'un calendrier, d'une horloge et des fonctions du DOS. La gestion de ce logiciel se fait par icônes et fenêtres.
LOGICIELS "TRAITEMENT DE TEXTE" (HI-TEXT) : Déplacement et effacement des mots, marge et tabulation, numérotation automatique des pages, paramétrage de l'impression...
LOGICIELS "TRAITEMENT DE FICHIER" (HI-BASE) : Recherche rapide, choix du critère de sélection, impression de fiches...
LOGICIEL "TABLEUR" (HI-CALC) : Modification des paramètres et calcul instantané, fonctions arithmétiques et scientifiques.
LOGICIEL "GRAPHIQUE" (HI-GRAPH) : Création graphique d'histogrammes et de courbes en deux et trois dimensions. Vous pouvez enfin mélanger textes, fichiers, tableaux et graphiques dans un même document (mailing).

HBF 700F SONY – LA SOURIS

L'utilisation de tous ces logiciels est facilitée par la souris, livrée avec le HBF 700F, qui vous permet de travailler directement sur l'écran.

HBF 700F SONY. DES PERIPHERIQUES PERFORMANTS.

Vous pouvez bien sûr connecter sur votre HBF 700F les périphériques performants de la gamme SONY : imprimantes, 2e lecteur de disquettes, manettes de jeux, créateurs graphiques, cartouches au standard MSX, magnétocassettes, moniteurs informatiques.

SONY®

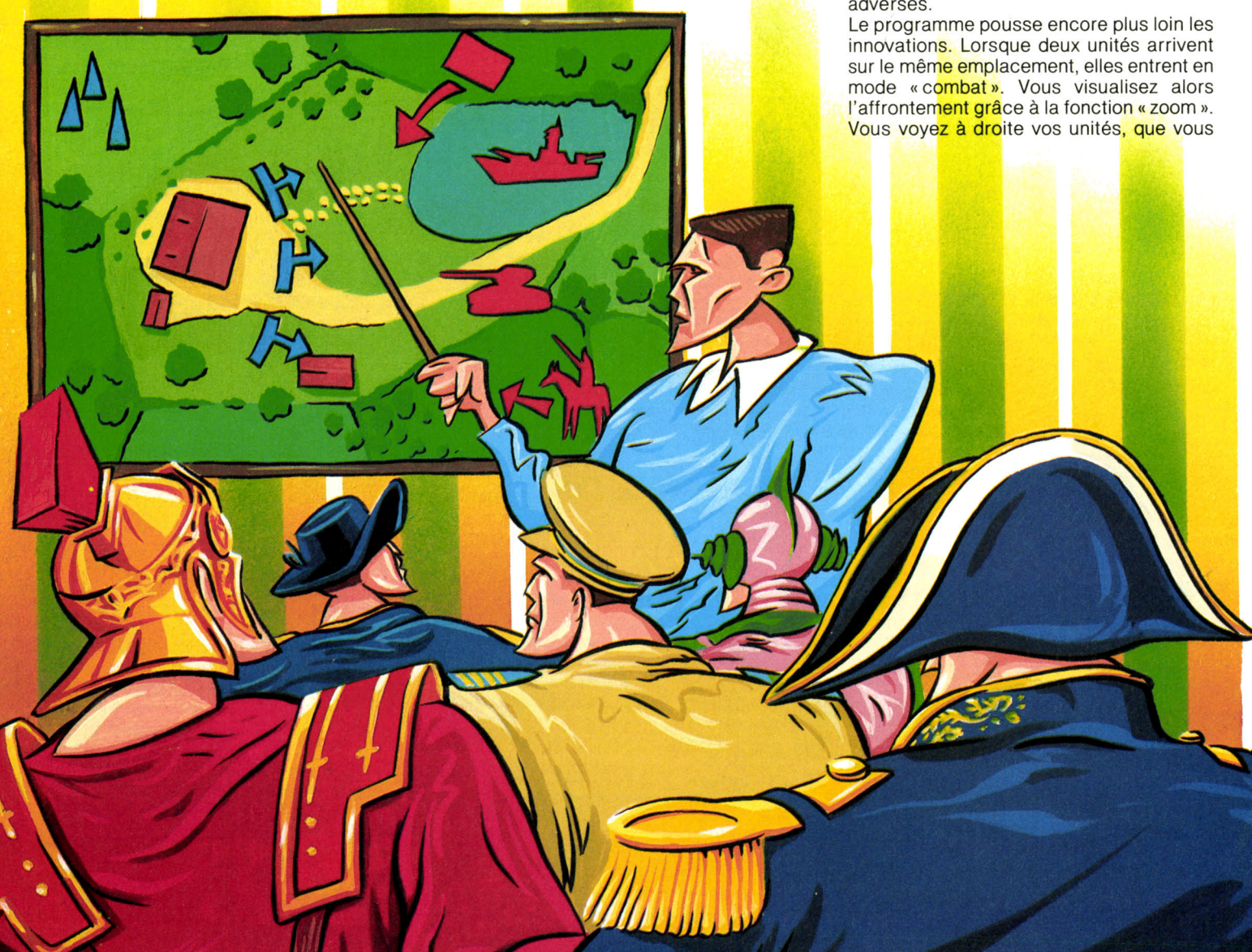
LEUTHE ET ASSOCIES

Les fous de guerre

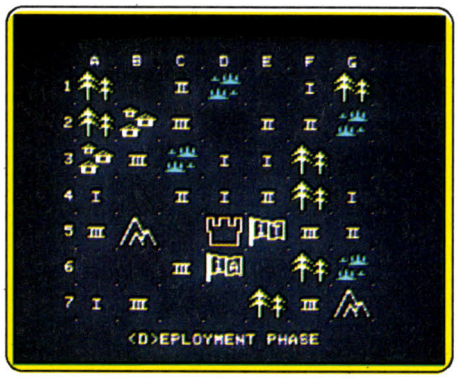
La brume se lève sur le champ de bataille.
Pas de généraux en costume ni d'état-major au grand complet.
La guerre a changé de visage. Les microprocesseurs remplacent les généraux, les puces sont devenues soldats.
Les combats informatiques font rage !

The ancient art of war : c'est, à l'heure actuelle, le seul jeu vraiment conçu pour l'ordinateur sans lequel la réalisation s'avérerait impossible. En effet la plupart des jeux sont une adaptation des principes du « wargame carton » aux bienfaits de l'ordinateur. Mais avec ce jeu, le wargame informatique prend d'un coup sa vraie mesure. Tout d'abord il n'y a plus de tour de jeu. Le joueur humain et la machine jouent en même temps. Arrêtez-vous cinq minutes pour souffler et vous verrez l'ordinateur poursuivre son impitoyable stratégie. Pour déplacer vos troupes, mettez le curseur sur votre unité puis, après avoir appuyé sur la touche entrée, déplacez le curseur jusqu'au point d'arrivée. La machine s'occupe du reste. Elle déplace seule vos unités dans les minutes qui suivent. Bien entendu le programme tient compte du terrain, ralentissant vos troupes dans les espaces boisés tout en modifiant leur taux de fatigue en conséquence. Un scrolling écran vertical vous permet de visualiser facilement le terrain et de voir, si vous avez pensé à envoyer des guetteurs, les troupes adverses.

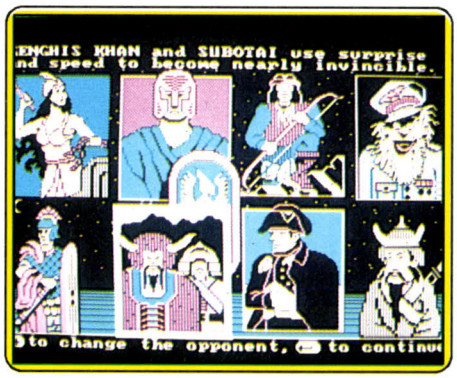
Le programme pousse encore plus loin les innovations. Lorsque deux unités arrivent sur le même emplacement, elles entrent en mode « combat ». Vous visualisez alors l'affrontement grâce à la fonction « zoom ». Vous voyez à droite vos unités, que vous



pouvez disposez à votre goût avant le combat, et en face d'elles, l'adversaire qu'elles doivent affronter. Tout se passe comme dans un dessin animé, à la différence près que vous êtes à la fois spectateur et acteur. Un ordre bref et vos archers décochent leurs flèches. Rien à faire : l'ennemi continue sa progression. A votre tour, vous faites avancer vos fantassins. La mêlée s'engage. Un à un, les hommes des deux camps tombent à terre. Sous le tir incessant de vos archers, la mêlée avance puis recule. Avant qu'il ne soit trop tard, vous décidez de rompre le combat et de battre en retraite. Vos troupes font demi-tour et quittent l'écran, talonnées de près par l'ennemi. Cette partie du jeu est étonnamment prenante et vous aurez sans nul doute un petit pincement au cœur en voyant mourir vos meilleurs éléments. Le jeu, malgré cette animation, ne ressemble en rien à un soft d'arcade. Trop de paramètres gouvernent les combats pour que seule votre rapidité de décision en détermine l'issue. Ainsi, si vos archers sont fatigués par de longues marches ou de précédents affrontements, leur tir sera moins précis, mais en revanche leur efficacité s'avère bien meilleure à l'arrière-plan, alors qu'ils harcèlent les troupes adverses pendant que vos fantassins les affrontent au corps à corps.
Le jeu présente douze thèmes. Dans chacun des scénarios, vous êtes opposé à de célèbres généraux aux stratégies parfois bien différentes. Des dieux romains aux Indiens d'Amérique en passant par Napoléon Bonaparte et Jules César, vous aurez tout le loisir d'exercer vos talents de guerrier.
The ancient art of war est un excellent wargame, très simple d'accès et passionnant de bout en bout.
(Disquette Broderbund Software pour *IBM* et *Macintosh*, bientôt pour *Apple II*)



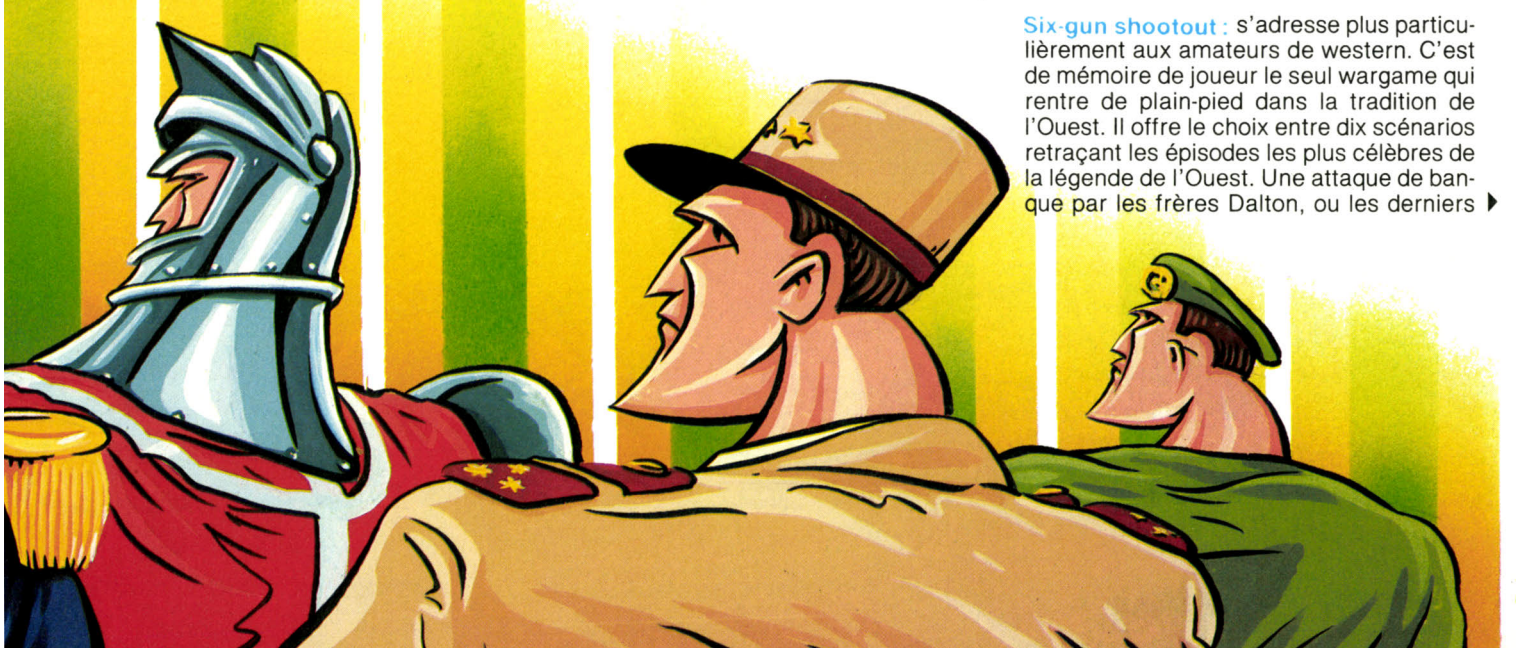
Lordlings of yore, Apple II



The ancient art of war, PC

Lordlings of yore : certains lecteurs s'étonneront peut-être de voir figurer ce jeu dans notre liste de wargames. En effet *Lordlings of yore* n'est pas véritablement un wargame au sens habituel du terme. Cependant, à bien des égards, il s'y apparente et fait appel à la stratégie.
Vous êtes un des quatre lords vivant sur une parcelle du royaume de Grande-Bretagne. Bien sûr, dans votre nation, tout ne va pas pour le mieux : c'est la guerre. Le jeu se joue de un à quatre joueurs, les joueurs non humains étant contrôlés par la machine. Au départ chaque lord est maître de son territoire et ignore ce qui se passe chez le voisin. Vous dirigez vos vassaux depuis votre château. A chaque tour de jeu la population sous votre joug paie ses impôts. Les sommes ainsi recueillies vous permettent de lever des armées, de recourir à la magie, de pratiquer l'espionnage, d'essayer la diplomatie, et si vous êtes vraiment bon, vous pouvez redistribuer l'excédent à vos sujets.
Au début de votre tour, en fonction de ce que vous avez payé au tour précédent, le sorcier du coin se met à votre disposition. Il a à son actif une dizaine de sorts allant du légendaire dragon au sinistre brouillard. Puis suit une phase diplomatique particulièrement intéressante. Vous envoyez des messages chez vos voisins pour obtenir leur soutien dans un conflit localisé, quitte à leur verser quelques pots-de-vin pour arranger l'affaire.
A moins que vous ne préfériez pratiquer, comme la machine, la guerre psychologique. Il n'est pas rare que l'ordinateur vous fasse remarquer que vous êtes mal parti et qu'à votre place il abandonnerait.
Bien sûr, le but du jeu est d'anéantir les lords voisins en occupant le maximum de leurs grandes villes tout en défendant au mieux les vôtres. Plus vous occupez de villes, plus votre revenu s'accroît, entraînant une augmentation de vos possibilités de jeu. Les combats se font avec vos chevaliers (qui coûtent mille pièces d'or chacun) et vos hommes d'armes (cent pièces d'or), le tout rassemblé par vous dans de plus ou moins grandes armées. Le jeu tient aussi compte des différents événements indésirables qui peuvent se produire (révolte de la population, épidémie, le trésorier qui se sauve avec les économies du royaume, etc.).
Très simple, ce jeu est particulièrement conseillé aux profanes.
Attrayant, nécessitant pas mal de stratégie, ce *Lordlings of yore* laisse quelque peu à désirer en fin de partie.
(Disquette Softlore Corporation pour *Apple II*.)

Six-gun shootout : s'adresse plus particulièrement aux amateurs de western. C'est de mémoire de joueur le seul wargame qui rentre de plain-pied dans la tradition de l'Ouest. Il offre le choix entre dix scénarios retraçant les épisodes les plus célèbres de la légende de l'Ouest. Une attaque de banque par les frères Dalton, ou les derniers ▸

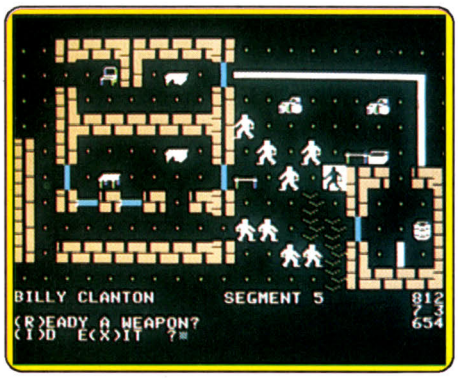


Un wargame spaghetti pour vous mettre en appétit.

moments de Billy le Kid sont autant de scènes que vous pourrez vivre à votre tour. Après avoir choisi le scénario qui convient le mieux à votre tempérament, vous devez définir qui de vous ou de la machine sera le bon et le méchant. Ceci fait, vous prenez des personnages déjà prévus par la machine pour ce scénario en vous transformant en docteur Frankenstein et en créant votre propre cow-boy. Parmi les caractéristiques de vos créations, vous trouvez la vitesse à la course, la rapidité à dégainer, l'habileté au tir, à la lutte, etc. Voilà qui rapproche singulièrement ce jeu d'un jeu de rôle et l'analogie ne s'arrête pas là. La partie commence : l'un après l'autre vous jouez les personnages qui composent votre équipe. La liste des actions possibles est longue et ne laisse pas le joueur sans ressources. Ce qui rend le jeu très intéressant à ce niveau, c'est la gestion de la machine des cow-boys. Par exemple, un tireur qui épaule son fusil à genoux a le double avantage d'être plus précis dans son tir et d'offrir une moins grande cible à une riposte adverse. La machine va encore plus loin en tenant compte de l'environnement. Un tireur derrière une barrière ne peut être touché qu'à la tête ou au pied. Le programme tient aussi compte des personnages qui peuvent être vus ou non. Enfin, après un échange de plomb fourni, vous verrez les capacités de vos hommes diminuer. Billy le gaucher ne peut plus utiliser que son bras droit, et le demi-Indien que vous avez créé se traîne lamentablement. *Six-gun shootout* influencé par les jeux de rôle n'a rien d'un jeu classique. Un logiciel intéressant que tout le monde n'aimera pas. (Disquette S.S.I.. pour *Apple, Atari, Commodore*.)

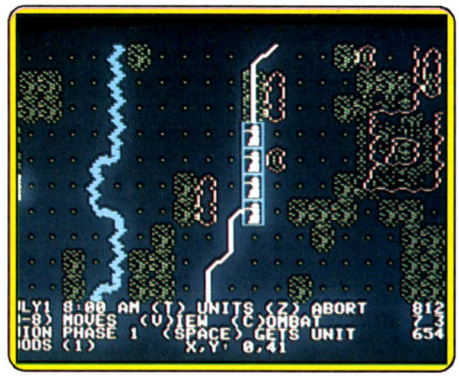
Gettysburg : est un wargame sur la plus grande et la plus connue des batailles de la guerre de Sécession. Ce grand affrontement qui avait déjà inspiré la société S.S.I. (*The road to Gettysburg, Tilt* n° 10), dura trois interminables journées de juillet et décida du destin des confédérés. Vous pouvez tenir au choix le rôle des confédérés ou de l'Union, contre la machine ou un autre joueur. Si vous décidez de commander aux troupes de l'Union, vous aurez à endiguer la marée humaine des troupes confédérées. Il vous faudra dans un premier temps protéger les deux points stratégiques visés par les troupes ennemis : le cimetière





Six-gun Shootout, Apple II

et la colline voisine. Cette mission accomplie, vous devrez, dans la soirée du premier jour et la matinée du second, organiser vos troupes en groupes compacts et lors d'un assaut décisif, disperser la ligne de front confédérée en la repoussant le plus au nord possible. Il importe de remporter cette victoire en trois jours, sans quoi le surnombre des troupes confédérées vous ferait rapidement perdre cette bataille.
Si vous arrivez à prendre le cimetière et la colline, vous serez en bonne position pour harceler l'ennemi dans les prochains jours. Le jeu se déroule par séquences de quatorze phases. La quatorzième phase détermine le nombre de points obtenus par chaque joueur ainsi que le nombre de points nécessaires pour arriver à la victoire. Le jeu est classique mais bien fait, avec une attention particulière portée aux conditions historiques.
Malgré ses trois niveaux de difficultés, ce programme séduira plus facilement les initiés que les débutants.
(Disquette S.S.I. pour *Apple, Atari, Commodore, IBM.*)



Gettysburg, Apple II

Eagles : est un des rares wargames à offrir un scénario uniquement consacré aux combats aériens. Ce jeu simule les affrontements entre avions de chasse qui se déroulèrent au-dessus du sol français au milieu de la Première Guerre mondiale. Tout seul ou à plusieurs, vous pouvez prendre le ciel avec vos vieux coucous et combattre, avec ou contre l'ordinateur, dans l'espoir de renvoyer l'adversaire au plancher des vaches. Si vous avez assez de sang-froid et de dextérité vous survivrez et deviendrez peut-être l'as des as.
Le jeu propose trois scénarios. Le premier s'adresse à un ou deux joueurs. Vous êtes Werner Voss le célèbre pilote allemand déjà victorieux de quarante-deux avions ennemis.
Aux commandes de votre Fokker Triplane, vous poursuivez un avion français déjà sévèrement touché. Soudain, vous discernez au loin une escadrille de sept avions alliés, commandés par le non moins célèbre as de l'aviation anglaise James Mc Cudden. Votre sang ne fait qu'un tour. Vous êtes trop lent pour fuir.
D'un coup d'aile, vous faites demi-tour et partez affronter l'adversaire.
Pas de doute, les scénarios sont on ne peut plus originaux. Les deux autres scénarios de la même trempe vous offrent des simulations pour un ou deux joueurs. Pour plus de réalisme, vous pouvez aussi choisir une série de mini-jeux plus détaillés ou une campagne complète avec une augmentation du niveau à chaque avion abattu.



Eagles, Apple II

Les actions dérouteront dans un premier temps les joueurs de wargames. A-t-on jamais vu une armée exécuter un looping ? Un grand nombre des commandes accessibles aux pilotes sont disponibles. Du piqué au tonneau, tous les coups sont bons pour gagner. Du bout des doigts vous pouvez contrôler jusqu'à dix avions contre une escadrille d'avions ennemis composée elle aussi de une à dix machines.
Les caractéristiques des avions qui s'oppo- ▸



On se bat dans le désert, ou à Bécon-les-Bruyères.

sent sont bien respectées et interviennent intelligemment dans les combats. Vitesse, nombre et type d'armement, vitesse ascensionnelle sont autant de paramètres gérés par la machine. Le programme tient aussi compte des conditions météorologiques que vous pouvez redéfinir.
Eagles est un jeu amusant qui change des wargames classiques. Un peu déroutant au début, il finit quand même par envoûter le joueur.
(Disquette S.S.I. pour *Apple, Atari, Commodore.*)

North Atlantic'86 : encore un wargame traitant d'un hypothétique conflit entre l'O.T.A.N.et l'U.R.S.S.
Vous contrôlez les unités d'une des deux parties lors d'affrontements aériens, navals (navires et sous-marins), et terrestres dans le nord de l'Atlantique. Vous devez organiser votre flotte pour exécuter un certain nombre de missions. Surveillance et contrôle de routes maritimes, bombardements, transports et ravitaillement de troupes, prises de points stratégiques et évacuation rapide des emplacements trop menacés. Le programme propose plus spécifiquement quatre scénarios.
Deux campagnes couvrant la fin des années 80 et deux scénarios plus courts simulant l'invasion de l'Islande en novembre 1986, ainsi que les opérations d'un convoi dans le nord de l'Atlantique toujours en 1986. Chaque tour de jeu représente une période de douze heures et, chose peu commune, les campagnes comptent entre 122 et 250 tours pour les plus longues et entre 12 et 20 tours pour les plus courtes.
A chaque tour, quatre phases distinctes : une de construction pendant laquelle vous pourrez diviser ou regrouper vos unités, prendre des troupes à bord de vos navires, réparer vos bateaux, etc. ; ensuite, la deuxième phase qui vous permettra de déplacer vos unités, puis deux phases stratégiques servant à définir les types de combats ainsi que leur virulence. Enfin durant la dernière partie, le programme résoudra les différentes phases de jeu.
L'action se déroule sur un terrain dont chaque hexagone représente 100 km² divisés aussi bien en parties terrestres qu'en zones maritimes.
La stratégie générale employée dans ce jeu par les Soviétiques consistera à prendre le contrôle et garder des terrains d'aviation en Islande ainsi qu'à essayer d'isoler l'Angleterre de ses alliés.
La stratégie de l'O.T.A.N. consistera surtout à maintenir le ravitaillement de l'Angleterre, ainsi qu'à tenter de garder la suprématie aérienne.
North Atlantic'86 est un wargame classique tant par le sujet que par la réalisation. D'un niveau très acceptable, il satisfera tous les joueurs.
(Disquette S.S.I. pour *Apple.*)

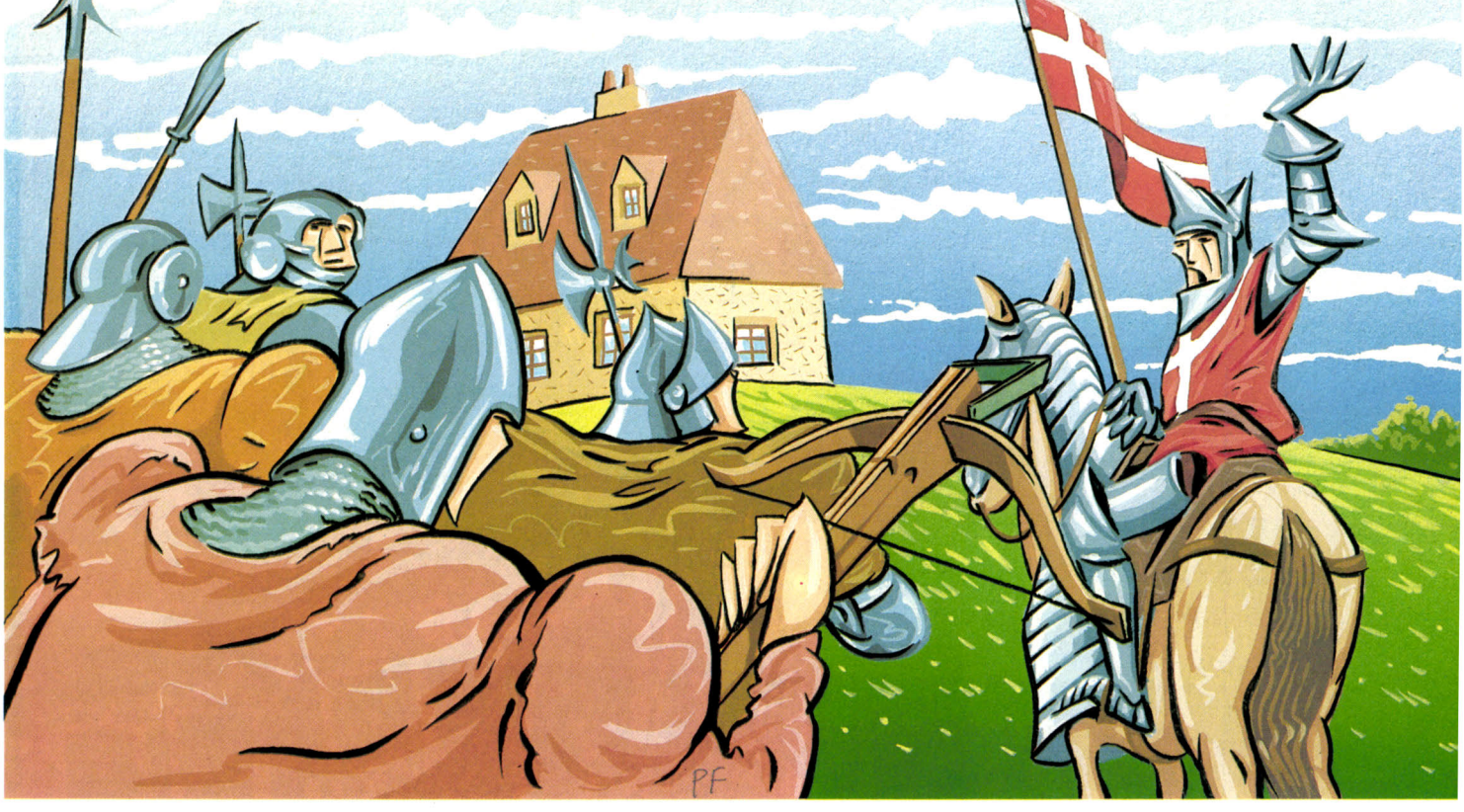


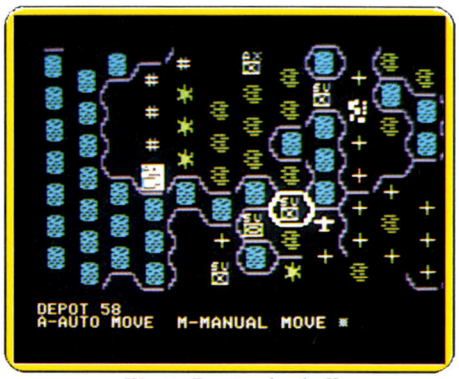
North Atlantic'86, Apple II



Objective Kursk, Apple II

Objective Kursk : cette bataille constitua le plus grand affrontement de blindés de tous les temps. Plus de quatre mille engins y participèrent. L'armée allemande avait engagé ses meilleures formations dans l'espoir d'encercler et de détruire les puissantes forces





War in Russia, Apple II



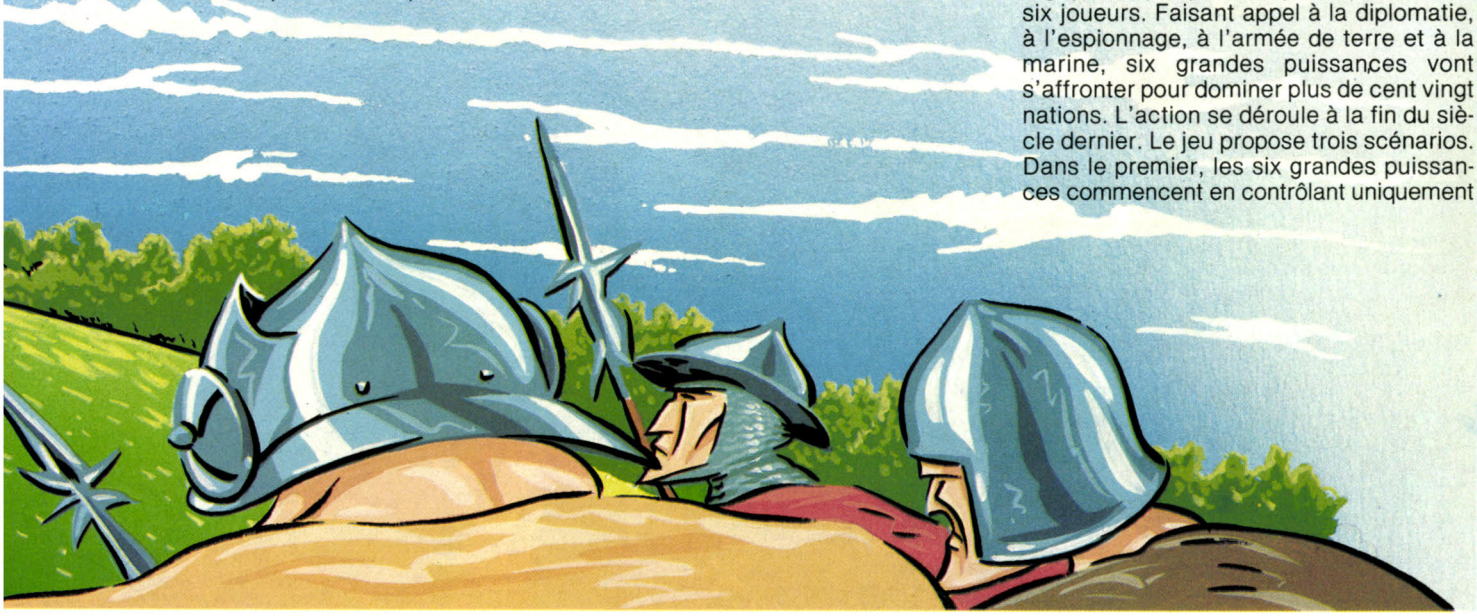
Decision in the desert, Apple II

soviétiques concentrées dans la ville de Kursk. L'offensive allemande fait appel à la neuvième armée pour attaquer par le nord et à la quatrième armée de panzers pour percer par le sud. Le succès de l'opération tient aussi compte de sa durée : onze jours au plus.
Pour soutenir le choc, l'armée soviétique compte sur ses deux mille chars KV-1 et T 34. De rudes combats en perspective. Chaque tour de jeu représente une période de douze heures et prend en compte aussi bien les attaques terrestres que les opérations aériennes. Pendant les parties en solitaire, l'ordinateur gère le commandement des armées soviétiques. Il est possible d'avoir accès à quatre niveaux de jeu, le niveau trois étant celui le plus proche de la réalité. Les trois autres font intervenir une modification sur l'efficacité des champs de mines et la vitesse à laquelle arrivent les renforts soviétiques (deux tours de plus ou de moins par niveau).
Le jeu est assez précis et tient compte des détails les plus importants (pluie qui gonfle le lit des rivières, etc.). Le déroulement classique de la partie ne différencie pas vraiment ce jeu de la grande majorité des productions S.S.I. Un jeu cependant honnête, qui ne manque pas d'intérêt.
(Disquette S.S.I. pour *Apple* ou *Atari 800/1200*.)

War in Russia : ce wargame a pour sujet les combats opposant les forces de l'Axe aux armées soviétiques durant les années 1941 à 1944.
Le jeu propose trois scénarios historiques se situant en pleine Seconde Guerre mondiale : Barbarosa en 1941, Case Blue en 1942 et Zitadelle en 1943.
Chaque tour qui représente une durée réelle d'une semaine, se divise en quatre phases : préparation des unités, déplacement, combat tactique et résolution des combats et des déplacements.
Le programme est assez complet, tenant compte de la fatigue, de l'expérience, des zones de contrôle, etc. Pour un seul joueur, le programme tient la place du camp russe et vous propose trois niveaux de difficultés. *War in Russia* est un wargame classique dans la lignée des S.S.I. Malgré une impression de déjà vu dans le déroulement du jeu, il ne manque pas d'intérêt.
(Disquette S.S.I. pour *Apple* et *Atari 800/1200*.)

Decision in the desert : de la société Microprose est le second wargame de la série *Command* après *Crusade in Europe*. Il diffère du premier surtout par son scénario. Dans *Decision in the desert* vous devez combattre en Afrique du Nord avec de petites armées. Vous serez amené à alterner de rapides mais violents combats avec de longues périodes de repos et de préparation. Dû au contexte géographique dans lequel se dérouleront les affrontements (le désert !) ainsi qu'à un type d'adversaire aux interventions rapides et multiples (rendus possibles grâce à la division de leurs formations en petits groupes), il vous faudra élaborer une stratégie toute particulière. Les différents types de régiments ne dépassant que rarement les cent hommes, vous serez obligé de consacrer une grande partie de vos efforts à la coordination.
Le jeu simule cinq des plus importantes batailles de la campagne nord-africaine. Le premier scénario, *Sidi Barrani*, recrée les premières victoires de la Grande-Bretagne sur les armées italiennes. Le deuxième scénario, *Opération Crusader*, simule les combats de l'hiver 1941 qui rompirent le siège de Tobrouk et menèrent les armées allemandes et italiennes aux portes de la Libye. Le troisième scénario met en scène le fameux Africa Korps du général Erwin Rommel qui infligea de douloureuses défaites aux troupes anglaises. Enfin, les deux derniers scénarios retracent les deux tentatives de Rommel pour repousser les troupes anglaises par-delà la vallée du Nil. Deux tentatives qui se soldèrent par des échecs tant à cause du général Bernard L. Montgomery, que par la supériorité du matériel allié.
Le jeu peut se jouer seul contre la machine ou à deux sur un terrain dont chaque case représente trois miles.
Ce wargame est agréable, assez réaliste, bien documenté, et cependant assez simple pour s'adresser à un peu tous les joueurs.
(Disquette Microprose pour *Apple, Atari, Commodore, IBM*.)

Colonial conquest : basé sur des faits historiques, *Colonial conquest* est un jeu stratégique auquel peuvent participer de un à six joueurs. Faisant appel à la diplomatie, à l'espionnage, à l'armée de terre et à la marine, six grandes puissances vont s'affronter pour dominer plus de cent vingt nations. L'action se déroule à la fin du siècle dernier. Le jeu propose trois scénarios. Dans le premier, les six grandes puissances commencent en contrôlant uniquement



Revivez la guerre de 14 sans prendre un coup de vieux !

leur territoire national. Le deuxième scénario vous propose de jouer dans les conditions historiques de l'époque. Enfin le troisième scénario, plus récent, restitue la situation historique de 1914 (Allemagne en guerre contre la Russie, la France et l'Angleterre). Chacune des six grandes nations du jeu (Angleterre, Allemagne, France, U.S.A., Japon, Russie), contrôlée par un joueur ou par la machine, joue à tour de rôle pour la conquête du monde. Chaque tour de jeu se compose de deux grandes parties : une phase de construction politique et une phase de mouvement militaire. La première phase commence par la subvention d'espions et la sélection de leurs destinations. Ils vous renseignent sur la puissance approximative des autres armées, sur l'état des pays colonisés par d'autres joueurs ainsi que sur le potentiel économique des pays colonisables. Ayant pris connaissance de votre environnement, vous allouez une certaine somme qui sert à déstabiliser une nation, à verser des pots-de-vin, ou à fomenter un coup d'Etat. Vous pouvez aussi verser ouvertement des sommes plus importantes pour aider économiquement un pays en espérant sa reconnaissance ultérieure. Enfin, et ce n'est pas négligeable, vous pouvez enrôler de nouvelles armes, faire construire des bateaux ou fortifier des unités déjà existantes.

Pendant la deuxième phase, vous déplacez vos unités terrestres sur les continents, ou vos flottes navales, avec ou sans troupes à leur bord. Enfin, dernière option du jeu, vous pouvez entamer des conflits qui se solderont par des combats armés. Chaque combat compte neuf « rounds » pouvant opposer deux armées ou plus, flotte contre flotte, ou soldats contre soldats.

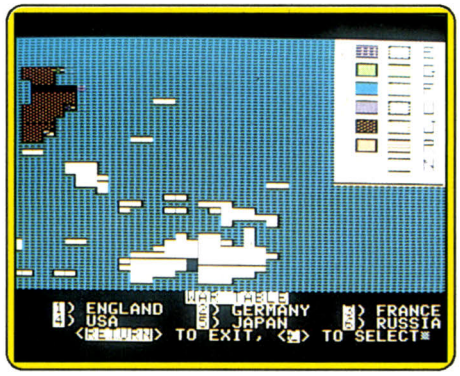
A la fin de chaque tour, la machine fait le compte des points perdus et gagnés. Elle tient compte pour cela des combats et de la mise en place ou du retrait de vos représentants dans les colonies. Cette phase permet de décider si ce tout a donné un gagnant. Le nombre de points déterminant la victoire d'un joueur varie selon le scénario utilisé.

Colonial Conquest est un bon jeu, facile d'accès, qui peut être conseillé à tous. Mi-wargame, mi-simulation, il offre un juste compromis.

(Disquette S.S.I. pour *Apple, Atari, Commodore.*)

Carrier force : retrace les affrontements entre Américains et Japonais en 1942.

Le jeu propose plusieurs scénarios. Parmi eux la bataille de la mer de Corail pendant laquelle les transports de troupes japonais doivent se rendre à Port Moresby pour débarquer. Une escorte navale japonaise les accompagnera tout au long du trajet et

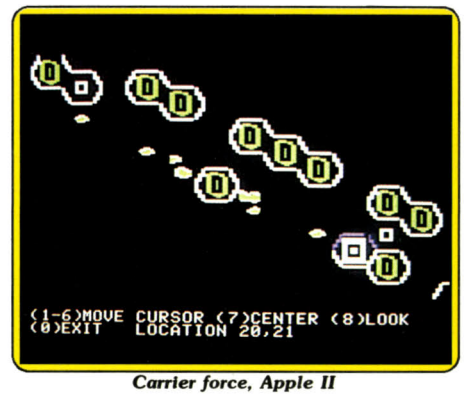


Colonial conquest, Apple II

repoussera tous les navires américains s'approchant de trop près. L'aviation nipponne doit se consacrer au bombardement de Port Moresby pour modérer la présence aérienne américaine aux alentours du site d'invasion. Dans ce scénario, la stratégie américaine consiste à bombarder très tôt les forces nipponnes stationnées à Tulagi en utilisant le porte-avions *Yorktown*, puis à se regrouper à la fin du premier jour pour faire route vers l'ouest. Les deuxième et troisième jours d'engagement doivent donner lieu à un combat naval de très grande envergure.

Trois autres scénarios sont proposés : la bataille de Midway, les affrontements à l'est des îles Salomon et la bataille de Santa Cruz. Ces scénarios ressemblent au premier, faisant intervenir des avions, des porte-avions, des sous-marins, des bateaux de guerre en tous genres et, bien entendu, l'aviation.

Chaque tour représente une durée réelle d'une heure. Avec tous les moyens dont vous disposez, il est normal que le jeu offre de nombreux choix stratégiques. Plus simple à utiliser et un peu moins fouillé sur le



Carrier force, Apple II

plan des réalités historiques que *Carriers at war 1941-1945* (testé ici même et dont le scénario est semblable), il s'adresse plus facilement à des joueurs moins passionnés de wargame qu'une trop grande complexité risque de rebuter.

Un bon logiciel qui en vaut bien d'autres.

(Disquette S.S.I. pour *Apple, Atari, Commodore.*)

Breakthrough in the Ardennes : le 16 décembre 1944, les troupes allemandes lançaient leur dernière offensive à l'ouest. Hitler envisageait de traverser la Meuse et de gagner Antwerp à travers la forêt des Ardennes. Cette opération aurait ainsi permis d'isoler un bon nombre de divisions alliées mettant un terme aux propositions de paix de l'Axe. Cette offensive est connue sous le nom de « bataille des Ardennes ». *Breakthrough in the Ardennes* est une simulation au niveau du régiment, des derniers efforts allemands sur le front Ouest.

Le jeu commence le 16 décembre 1944 et prend fin le 27 après douze tours de jeu. Les unités vont de la taille d'un bataillon à celui d'une division et peuvent se regrouper ou se diviser à volonté. La carte sur laquelle se déroulent les affrontements couvre une partie de la France, de la Belgique, du Luxembourg et de l'Allemagne.



Chaque tour se divise en douze séquences assez classiques comprenant une phase aérienne, une phase de ravitaillement, une phase de renforcement et un certain nombre d'étapes successives de préparation et de combats. Ce wargame est classique avec intervention du temps (donné jour après jour dans la notice) sur le comportement des troupes, possibilité de construire des ponts, d'organiser des ravitaillements, etc. Un logiciel, dans la lignée des S.S.I., qui n'a rien de surprenant. Soigneusement réalisé, *Breakthrough in the Ardennes* se laisse jouer facilement.
(Disquette S.S.I. pour *Apple, Atari, Commodore.*)



Breakthrough in the Ardennes, Apple II

Kampfgruppe : est un wargame tactique ayant pour support les combats du front Est durant les années 1941 à 1945.
Quatre scénarios historiques de vingt ou trente tours sont proposés : l'attaque de Berlin par les troupes soviétiques, l'attaque de Kiev, les affrontements germano-russes à l'est de Bryansk et la percée des troupes allemandes aux abords de Stalingrad. De plus, le programme offre la possibilité de créer son propre scénario en redéfinissant complètement le terrain.
A la différence près des scénarios, *Kampfgruppe* est le même jeu que *Mech brigade* testé dans ce même dossier. Excepté l'armement, qui ici a pris un coup de vieux, c'est le même programme. Qui pourrait croire que l'armée française lors de la Première Guerre mondiale ait jamais réussi à faire des dégâts avec des poilus kamikazes ? (Disquette S.S.I. pour *Apple II, Atari, Commodore.*)



Kampfgruppe, Apple II

Warship : est un wargame exclusivement naval, prenant en compte les affrontements entre Japonais et navires alliés pendant les années 1941 à 1945.
Le jeu propose quatre scénarios historiques modulables ainsi que la possibilité de fabriquer ses propres réalisations.
Si vous décidez de créer un scénario, vous devez définir avec précision l'année, le mois, le jour, l'heure, et la minute auxquels vous voulez engager la partie. Ces informations permettent de tenir compte avec précision des types de bateaux utilisables, de la qualité de leurs équipements (les radars ont beaucoup évolué durant la guerre) et des conditions météorologiques ainsi que de la visibilité en fonction de l'heure (nuit, jour, crépuscule, etc.).
Le jeu est très complet en matière navale. Quasiment toutes les actions offertes par la réalité sont possibles : de l'utilisation de la simple vue de vigile au radar, possibilité de faire des écrans de fumée, différentes formes de tir. Trente-quatre types de canons ▸



Warship, Apple II



Si l'ennemi est trop gros, débranchez votre micro.

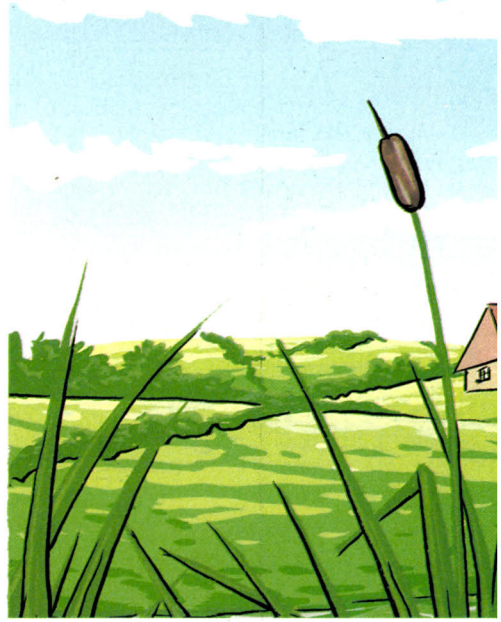
sont pris en considération tant par leur taille que par leur portée, et les dégâts qu'ils infligent peuvent provoquer des dommages divers selon le lieu d'impact et l'épaisseur du blindage. Les différents types d'avaries vous obligeront à changer de stratégie en cours de partie.
Le jeu prend en compte soixante dix-neuf navires japonais et alliés, avec beaucoup de leurs caractéristiques réelles (vitesse, flottabilité, radar, épaisseur du blindage, armement, etc.).
Warship est un jeu très complet de haut niveau, avec juste une petite faiblesse au niveau de l'aéronavale. Un excellent wargame.
(Disquette S.S.I. pour *Apple, Atari, Commodore.*).

Field of fire : vous commandez une compagnie de la première division d'infanterie. Votre mission : surmonter les épreuves pour arriver à la victoire finale. En face de vous, l'ennemi est un des meilleurs - ou des pires. Il s'agit des terribles troupes allemandes de la Wehrmacht. Les huit missions différentes qui vous sont confiées, comportent chacune trois niveaux de difficulté. Chaque mission vous oblige à adopter une stratégie propre à son aboutissement. Vous pouvez l'exécuter au hasard, ou faire toute la campagne dans l'ordre où elle vous est imposée. Un éditeur de jeu et un autre de caractères vous permettent de refaire un scénario et de modifier les soldats en vue de créer de nouvelles compagnies.
Au départ du jeu trente-deux caractères préexistants sont disponibles sur la disquette. Chacun de ces caractères a une personnalité bien campée dont vous pouvez trouver une définition dans la notice. Le dossier militaire en somme. Les huit scénarios représentent l'avance de la première division d'infanterie à travers l'Afrique, la Sicile et l'Est de la France. Ces scénarios arrivent dans l'ordre chronologique et, à la fin de chaque mission, vos soldats sont sauvés pour entrer dans le scénario suivant.
Le jeu se divise en cinq phases : observation, ordre (faire feu), mouvement, opération (observation des opérations) et assaut. Dans chacune de ces phases, le minimum de touches nécessaires à été prévu (trois + le déplacement) pour une grande simplicité de jeu.
Field of fire est un bon jeu pour s'initier à l'art du wargame. Un fonctionnement facile accompagné de menus bien clairs laisse au joueur tout loisir de se concentrer uniquement sur la stratégie.
(Disquette S.S.I. pour *Apple*, *Atari*, *Commodore 64*)

Carriers at war 1941-1945 : durant les affrontements de la guerre du Pacifique, cinq combats furent décisifs. Trois d'entre eux furent gagnés par les Etats-Unis (bataille de Midway, de Salomon, et des îles Philippines), par les Japonais (bataille de Santa Cruz) et un autre ne déboucha sur aucune véritable victoire (bataille de la mer de Corail). Ils changèrent à tout jamais la nature des combats navals.
Dans ce jeu, vous commandez les troupes navales et terrestres participant aux cinq scénarios. Vous représentez au choix l'un des nombreux belligérants et le programme accepte même, dans certains scénarios, jusqu'à douze joueurs. Pour vous familiariser au jeu un scénario supplémentaire a été ajouté : le raid de Pearl Harbour. Le jeu utilise avec précision la plupart des caractériques réelles des unités engagées dans ces affrontements. La chose est d'autant plus impressionnante qu'elle prend en compte aussi bien l'aviation que la marine ou les unités terrestres. De plus, la société S.S.G. à qui nous devons déjà trois jeux ainsi que deux autres à paraître prochainement, publie un magazine complétant la notice déjà volumineuse et donnant en même temps les éléments susceptibles de créer de nouveaux scénarios.
Ce wargame longtemps numéro un au hit-parade américain compte parmi les meilleures réalisations, et serait plus particulièrement conseillé à des joueurs déjà initiés. Un excellent classique.
(Disquette S.S.G.pour *Apple II*)



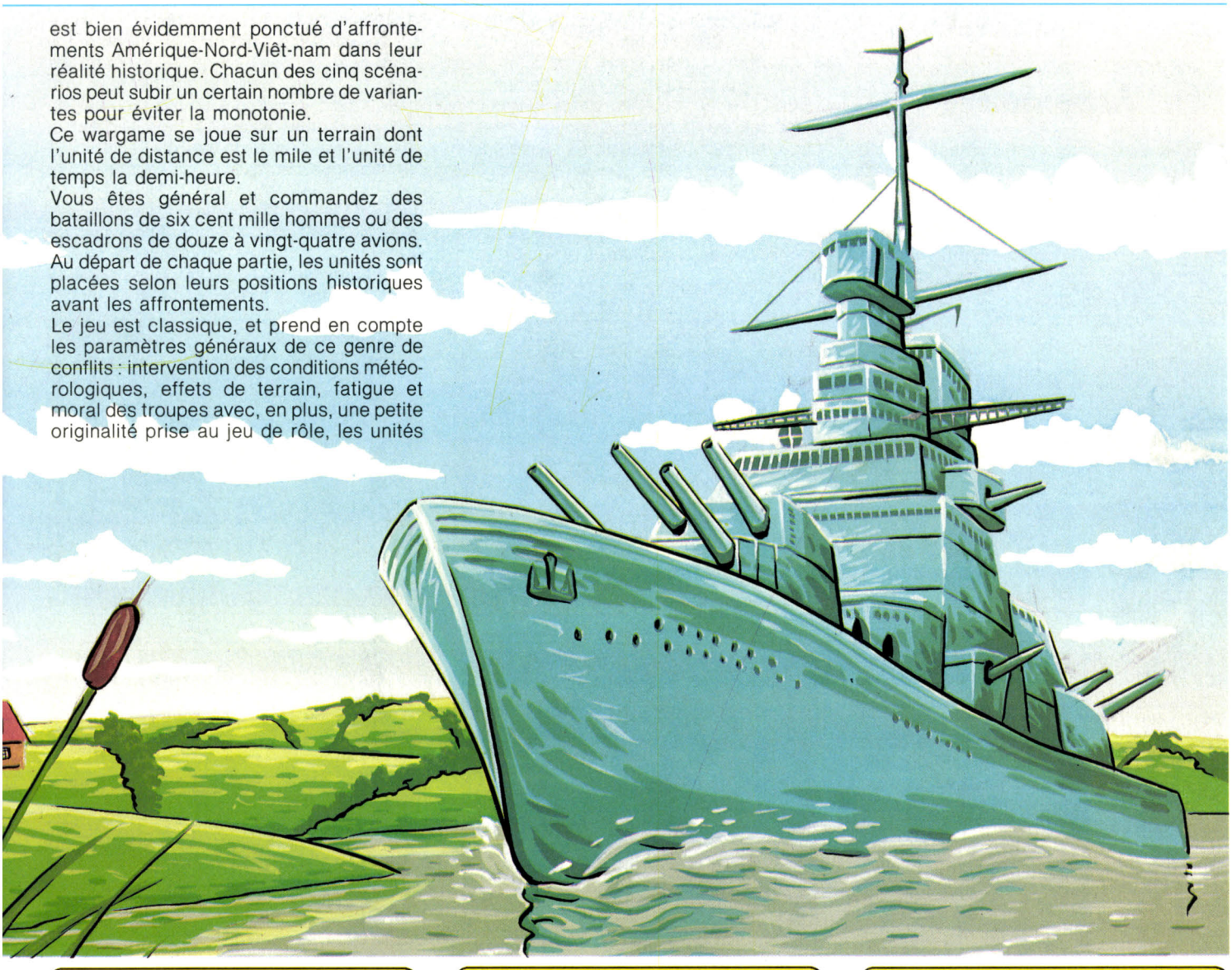
Conflict in Vietnam : ce qui surprend le plus dans ce jeu, c'est la notice qui l'accompagne. Un manuel de cent dix pages, tout en bon anglais, voilà qui s'appelle documenter un jeu.
Il propose cinq scénarios historiques allant de Diên Biên Phu en 1954, avec les forces françaises assiégées pendant cinquante-six jours et dont la défaite marque la fin d'un siècle de colonisation, à Quang Tri en 1972, offensive nord-vietnamienne contre la zone démilitarisée et prélude à la chute de la capitale de la province de Quang Tri. Le tout

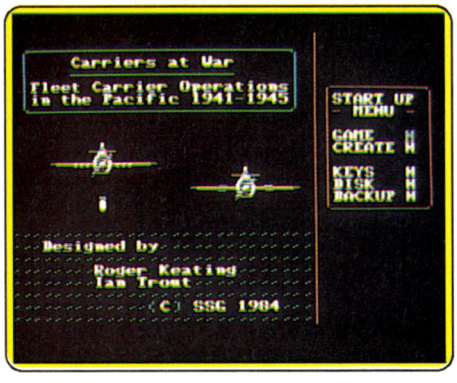




Field of fire, Apple II

est bien évidemment ponctué d'affrontements Amérique-Nord-Viêt-nam dans leur réalité historique. Chacun des cinq scénarios peut subir un certain nombre de variantes pour éviter la monotonie.
Ce wargame se joue sur un terrain dont l'unité de distance est le mile et l'unité de temps la demi-heure.
Vous êtes général et commandez des bataillons de six cent mille hommes ou des escadrons de douze à vingt-quatre avions. Au départ de chaque partie, les unités sont placées selon leurs positions historiques avant les affrontements.
Le jeu est classique, et prend en compte les paramètres généraux de ce genre de conflits : intervention des conditions météorologiques, effets de terrain, fatigue et moral des troupes avec, en plus, une petite originalité prise au jeu de rôle, les unités

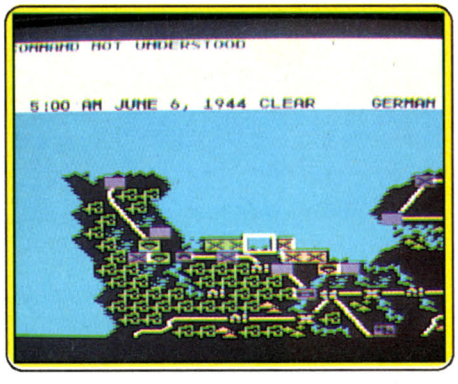




Carriers at war, Apple II



Conflict in Vietnam, Apple II



Crusade in Europe, Apple II

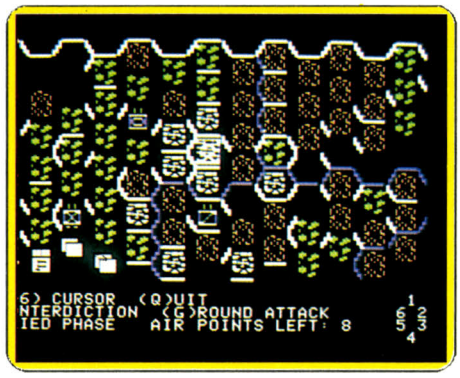
pouvant obtenir des points d'expérience au combat.
Enfin, pour ceux que ce genre de conflit passionne, le manuel donne à la fin la référence d'une bonne cinquantaine de livres qu'il faut avoir lus pour être dans le coup.
En définitive, ce jeu est un wargame honnête qui ne décevra pas.
(Disquette Microprose pour *Apple, Atari, Commodore, IBM.*)

Crusade in Europe : ce wargame simule les combats de la fin de la Seconde Guerre mondiale, de l'été à l'hiver 1944. Les scénarios proposés sont la bataille de Normandie (du jour J du débarquement à la libération de Paris), la course contre la montre des Alliés pour atteindre la frontière allemande, l'opération « Market-garden » (le plus grand parachutage de troupes jamais vu), et la contre-offensive allemande désespérée, connue sous le nom de bataille des Ardennes. La plupart de ces scénarios proposent des variantes permettant d'adapter le jeu à votre niveau et au temps que vous pouvez lui consacrer. A deux ou contre l'ordinateur, vous contrôlez, au choix, les forces alliées ou allemandes.
La partie se joue sur un terrain représentant le lieu le plus significatif de l'affrontement concerné. Quatre commandes d'ac-

Chef, un pirate ! Fusillez-le sans jugement !

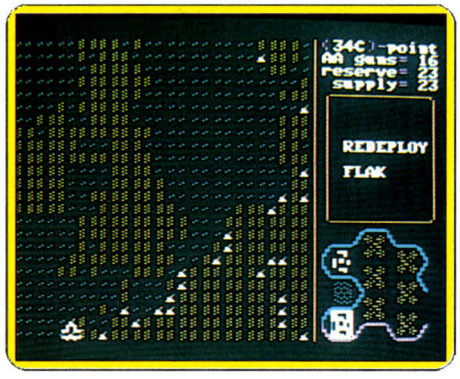
tions et une commande d'objectif s'obtenant en plaçant son curseur sur la cible désirée et en tapant « H », permettent de jouer toute la partie. Bien sûr, le jeu ne se limite pas à ces cinq actions. Des touches annexes permettent d'avoir un plan stratégique, de connaître l'état d'une unité, ses caractéristiques, etc.
Durant tous les tours de jeu, des messages sont affichés pour vous tenir au courant des événements.
Au cours du jeu vous serez amené à manœuvrer des divisions d'infanterie, des unités blindées qui complètent votre infanterie et sont surtout utilisables en terrain dégagé où les mouvements et la visibilité sont plus faciles, des troupes aéroportées, soigneusement sélectionnées et spécialement entraînées pour s'infiltrer en zone ennemie. Enfin l'aviation, particulièrement utilisée pour le bombardement des lignes adverses, chaque avion pouvant aller jusqu'à quatre-vingts miles de son lieu de décollage.
En fonction du scénario choisi et de la variante adoptée, le programme change les conditions de victoire et vous donne, à la fin de la partie, le rang correspondant à votre niveau de stratégie.
Crusade in Europe est un bon wargame. Les scénarios bien différents finiront toujours par accrocher le joueur.
(Disquette Microprose pour *Apple, Atari, Commodore, IBM.*)

Opération market garden : cet excellent jeu vous met à la tête de la plus grande opération aéroportée de jour qui ait jamais existé. Le 17 septembre 1944, trois mille parachutistes étaient lâchés au-dessus du sol hollandais. But de l'opération : prendre et garder les ponts passant au-dessus des canaux et rivières de Hollande. Pourquoi cette opération ?
Les routes traversant ces ponts conduisent directement à la vallée de la Ruhr, principal centre industriel de l'Allemagne. Vous comprenez l'importance de votre mission.
Ce jeu vous oblige à adopter une stratégie combinée entre vos éléments aéroportés et vos unités blindées face au Feldmarechal Model. Bataille et course contre la montre, vous avez tout au plus onze jours pour mener à bien cette opération. Onze jours pour neutraliser les ponts d'Eindhoven, de Nijmegen et d'Arnhem, intacts, pour les protéger avec vos parachutistes britanniques, américains et polonais contre la riposte allemande. Onze jours pour faire parcourir à vos unités blindées parties du sud d'Eindhoven les cent kilomètres qui les séparent des objectifs tout en organisant leur ravitaillement. Onze jours pour percer les lignes allemandes et ouvrir la route de la Ruhr. Un tour de jeu correspond à une journée en temps réel. Vous attribuez à chaque tour des points à vos différents bataillons pour les déplacer ou pour qu'ils combattent, ou les deux à la fois. Vous devez vous occuper du ravitaillement, du renfort aérien, des barrages d'artillerie ainsi que de la construction de fortifications. Au début, votre armée se compose de soixante-quinze bataillons, contre quatre-vingt-un pour les Allemands. Autant dire que la partie n'est pas gagnée d'avance. Surtout qu'une bonne partie de vos forces est assignée à protéger votre progression.
En plus des différents facteurs classiques du wargame, la météo joue un rôle prépondérant. Un mauvais temps et vos avions restent cloués au sol. En solitaire contre les troupes germaniques ou à deux avec la machine comme arbitre, *Opération market garden* est un excellent wargame s'adressant plus aux joueurs confirmés qu'aux débutants. (Disquette S.S.I. pour *Apple, Atari, Commodore, IBM.*)

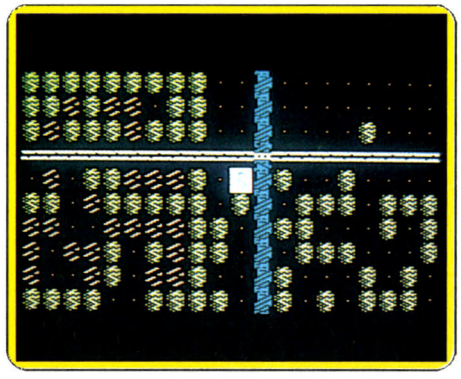


Operation market garden, Apple II

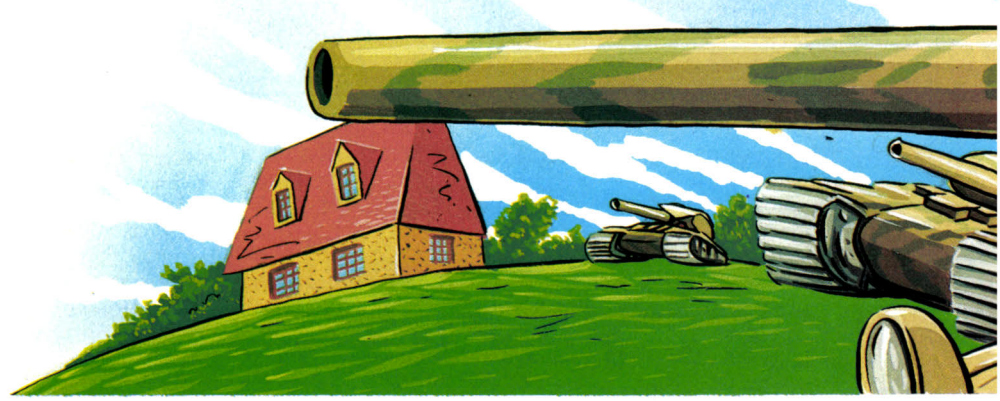

Under fire, Apple II



Europe ablaze, Apple II


Battlegroup, Apple II

Europe ablaze : a pour thème la suprématie aérienne qui pendant plus de cinq ans déchira le ciel de l'Europe. Trois scénarios de la Seconde Guerre mondiale sont proposés avec possibilité de les modifier ou d'en créer de nouveaux : la bataille d'Angleterre (au moment de la tentative allemande de débarquement sur les côtes anglaises), les bombardements des villes côtières pour faciliter le débarquement des troupes alliées et les bombardements des villes de la Ruhr pour ruiner l'industrie de guerre nazie. Trois scénarios historiques qui tiennent compte des moindres détails. En effet *Europe ablaze* est le wargame d'aviation le plus complet qu'il nous ait été donné de tester. Un terrain quadrillé de quarante-deux cases sur trente-six, vingt-quatre types d'avions avec leurs caractéristiques respectives (puissance, autonomie, armement, etc.), deux cent cinquante cinq escadrons différents disséminés sur cent vingt-sept terrains d'aviation, soixante-trois villes avec



leurs populations, industries, potentiels de communication et facilités portuaires. Le jeu situe avec précision la position des radars allemands qui ont été fidèlement reproduits, ainsi que plus d'une soixantaine de voies de navigation, et quasiment autant de batteries de D.C.A.
De plus, chose particulièrement importante pour le réalisme des différents scénarios, les conditions météorologiques historiques ont été fidèlement relevées et intégrées au jeu. Votre tâche consiste à organiser les missions aériennes. Si vous voulez voir revenir vos avions, il faut soigner votre stratégie. Envoyez par exemple des avions de reconnaissance, pour repérer les batteries ennemies, puis organisez une série de raids localisés pour affaiblir les défenses antiaériennes, et, après avoir préparé le terrain, envoyez vos bombardiers finir le travail.
Ce jeu est un excellent wargame de haut niveau qui justifie, s'il le fallait, la nécessité des trois auteurs et quatorze testeurs qui ont contribué à son élaboration.
(Disquette S.S.G. pour *Apple II*)

Under fire : est un jeu tactique de combat terrestre qui se déroule pendant la Seconde Guerre mondiale. Neuf scénarios disponibles dont aucun ne reprend de réelles conditions historiques. Cependant, vous trouverez pour chaque mission des événements inspirés de situations auxquelles ont été réellement confrontées les troupes d'infanterie. Pour chaque partie jouée, la victoire dépend de l'ordre principal donné par le quartier général aux troupes. Trois situations de combat différentes sont proposées à chaque fois. Mais, et cela paraît surprenant, la machine ne déclare jamais qui a gagné une partie, c'est au joueur de décider à l'issue du jeu. Cinq grandes attitudes interviennent sur le déroulement de la partie : l'attaque d'une cible (il faut occuper l'objectif pour gagner) ; la défense d'un objectif convoité par l'ennemi ; la recherche et la destruction des troupes adverses, sans regarder aux pertes ; la percée (action qui consiste à sortir du terrain en un point géographique déterminé) et, enfin, l'objectif inverse qui consiste à empêcher l'ennemi de franchir un certain lieu. Un fois l'objectif du jeu choisi, l'ennemi prend automatiquement la mission inverse. Si aucun de ces scénarios ne vous convient, vous pouvez en créer un nouveau. Cette création passe par quatre étapes : la sélection de la nationalité des troupes ; la distribution des points qui définissent vos performances ; la définition du terrain de jeu et des objectifs menant à la victoire et la pose des différentes unités à leur emplacement de départ.
Le jeu est classique et une attention particulière est apportée au réalisme. Ce wargame tient compte d'un très grand nombre de facteurs différents. Douze types de terrains interviennent lors des combats, pendant le déplacement et dans la détermination de la perspective. Comble de réalisme, le jeu tient compte des bombardements intensifs qui risquent d'endommager, à différents degrés, les routes et les ponts. En conclusion : un très bon wargame qui, cependant, souffre peut-être de quelques faiblesses au niveau scénario. Un jeu à conseiller plutôt aux joueurs initiés.
(Disquette Avalon Hill pour *Apple*, *Atari* et *IBM*).

Battlegroup : retrace les affrontements du front Ouest entre 1943 et 1945.
Le jeu propose quatre scénarios historiques avec possibilité de créer son propre scénario. Lors de la création, la machine va assez loin dans la précision. Vous pouvez définir la densité de la végétation, le nombre de rivières et les dénivelées des terrains. Des détails qui révèlent l'attention portée à la conception du jeu. Et en définitive on n'est pas déçu. Le jeu est vraiment réaliste. Par exemple, la machine n'affiche pas les armées que vous ne discernez pas ou encore elle tient compte de la panique des troupes trop exposées. Le nombre de commandes possibles est à la hauteur des premières caractéristiques de ce wargame. Pas moins de vingt-neuf touches servent dans ce jeu. Gare à ceux qui ne connaissent toujours pas leur clavier. Le jeu compte plus d'une quarantaine de chars dont les caractéristiques ne sont malheureusement pas toujours disponibles (secret militaire ?) et une quinzaine de types de terrains différents.
Eh oui, car dans ce jeu tout est calculé. A la fin du manuel, en appendice, on trouve même la routine en Basic qui permet de calculer la probabilité d'un tir direct contre un véhicule blindé. Surprise, la chose n'est pas aléatoire. Bien au contraire le calcul fait intervenir plus d'une dizaine de paramètres dont, par exemple, la taille de l'engin visé en fonction de la distance, ainsi que le nombre de canons tirant, etc. Non, vraiment, rien n'est laissé au hasard. Et avec tout ça, nous n'avons pas encore parlé des scénarios proposés. Il sont au nombre de quatre, retraçant certains épisodes historiques. Tout d'abord Kasserine le 22 février 1943, alors qu'Erwin Rommel à la tête du Deutsche Afrika Korps traversait ▸



Pour le parachute de secours, frapper la touche Escape.

les lignes américaines défendant la passe de Kasserine et piquait en direction de Tebessa. L'affrontement de Salerno le 13 septembre 1943 (30 tours de jeu) qui fut une contre-offensive allemande infructueuse. Caen, le 18 juillet 1944, un assaut allié d'une durée de 25 tours pendant lequel 2 000 avions bombardent la ville et ses alentours, laissant derrière eux une région difficilement praticable pour les blindés.
Enfin, dernier scénario, la bataille des Ardennes (un jeu de 30 tours) qui fit perdre aux Allemands tout espoir d'atteindre la Meuse.
Battlegroup est un bon wargame, peut-être trop compliqué pour constituer une initiation, mais qui ne manquera pas d'intéresser les autres joueurs.
(Disquette S.S.I. pour *Apple* et *Commodore*.)

Mech brigade : est un wargame tactique basé sur d'hypothétiques futurs combats opposant les forces de l'O.T.A.N. à l'Union Soviétique. Ces combats étant - faut-il le rappeler - tout à fait imaginaires, au début de chaque partie le terrain est créé aléatoirement selon les paramètres fournis par le joueur (densité des forêts, nombre de rivières, et.) donc pas d'accoutumance possible. Vous devez ensuite choisir parmi quatre scénarios celui auquel vous voulez jouer. Si aucun ne vous convient, vous en créez un de toutes pièces. Chacun des scénarios pré-définis détermine le nombre de tours que prendra le jeu ainsi que celle des deux armées qui aura l'avantage stratégique. Cette phase accomplie, vous vous décidez entre cinq types d'affrontements représentant en fait un niveau de jeu différent. Le joueur commandant l'O.T.A.N. doit ensuite décider de quelles nationalités se composeront ses forces : U.S.A., Allemagne de l'Ouest, Grande-Bretagne, France, puis les armer en conséquence. La machine détermine aléatoirement à qui revient la suprématie aérienne. Laissons de côté la volumineuse liste de commandes que reconnaît la machine, ainsi que toutes les règles annexes concernant les différents types de terrains et leur influence sur le jeu et concentrons-nous sur le fonctionnement général de la partie.
Chaque tour de jeu se compose de deux phases. Dans la première, les joueurs donnent leurs ordres aux unités qu'ils contrôlent . Dans la deuxième, les actions sont exécutées une par une, avec alternance des joueurs en fonction de la chronologie des ordres donnés et du potentiel des unités concernées. L'ordinateur puis la machine jouent presque simultanément. La victoire est obtenue à la fin de tous les tours de jeu en faisant le rapport de la somme des points acquis par les deux belligérants. Le résultat définit s'il y a victoire et au profit de qui. A noter que le jeu peut être abrégé avant le nombre de tours décidés ou prolongé jusqu'à anéantissement total d'un des opposants. *Mech Brigade* est un wargame de haut niveau s'adressant plus particulièrement aux joueurs déjà initiés. Il combine agréablement les plaisirs de la stratégie avec la complicité des armements contemporains et de leurs exploitations. (Disquette S.S.I. pour *Apple, Atari, Commodore*.)

Nam : la guerre du Viêt-nam est une plaie encore mal cicatrisée pour les Etats-Unis. Cela explique peut-être qu'il ait fallu attendre si longtemps pour voir apparaître des scénarios concernant ce conflit. Avec *Nam*, nous avons un wargame stratégique à petite échelle, qui propose d'office six scénarios très divers, aux noms très exotiques, ainsi que la possibilité de les modifier. Dans l'un d'eux (*Suoi Cat*) vous devez échapper à une embûche tendue dans la jungle par les Vietcongs, à environ cinquante miles à l'est de Saigon. Dans un autre (*Hué*) il vous faudra reprendre une ville tombée à l'ennemi. Du combat tout terrain en somme. La durée de chaque partie est variable. Beaucoup mieux équipé que l'adversaire, vous disposez d'hélicoptères, de chars, de transports de troupes et bien évidemment de soldats parfaitement préparés. Vos adversaires sont de simples combattants, ▸



Mech Brigade, Apple II



Nam, Apple II



ESPACE MICRO

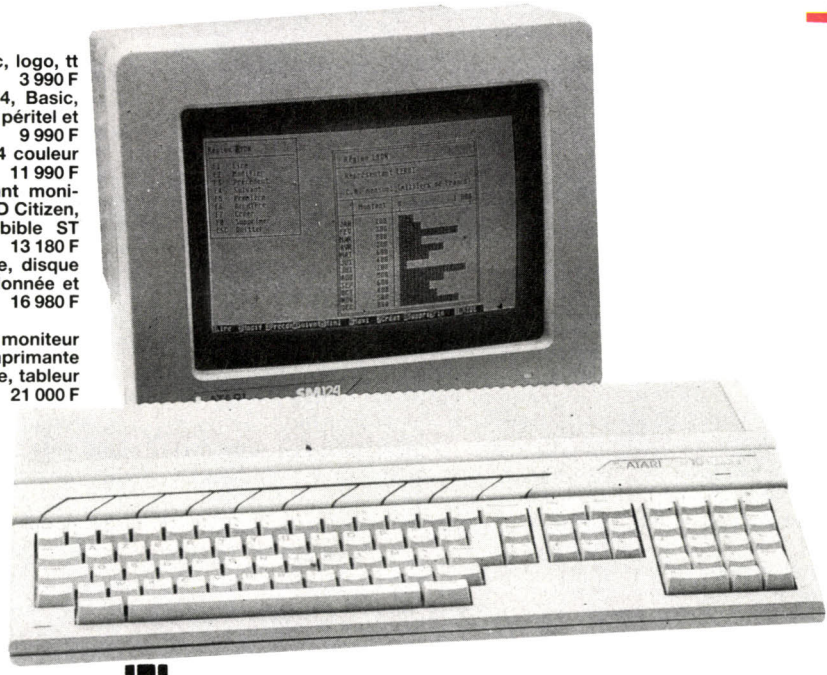
32 rue de Maubeuge 75009 Paris

Tél. 42.85.25.20

MACHINES

520 STF avec roms intégrés, Basic, logo, tt de texte ou de dessin au choix ..... 3 990 F
1040 STFM avec moniteur SM 124, Basic, logo, tt de texte et de dessin, câble péritel et manuels ..... 9 990 F
1040 SFTC avec moniteur SC 1224 couleur ..... 11 990 F
1040, PROGRAMMEUR comprenant moniteur monochrome, imprimante 120 D Citizen, Pascal ou C au choix et une bible ST ..... 13 180 F
1040 PRO : moniteur monochrome, disque dur SH 204, tt de texte, base de donnée et tableur ..... 16 980 F

1040, BUREAUTIQUE comprenant moniteur monochrome, disque dur SH 204, imprimante Citizen 120 D avec câble, tt de texte, tableur et base de donnée ..... 21 000 F



LANGAGES

GST-C : 690 F
MEGAMAX C : 1 350 F
MCC C : 990 F
LISP : 890 F
ALP : 1 900 F
PASCAL MCC : 790 F
PASCAL PRO : 1 250 F
FORTRAN 77 : 1 500 F
FASTBASIC (cartouche) : 990 F
COMPILATEUR BASIC : 1 490 F
FORTH : 450 F
MACROASSEMBLEUR MCC : 570 F
ASSEMBLEUR GST : 570 F
MODULA II : 1 450 F

L'ESPACE ATARI

JEUX

THE PAWN : 210 F
WINTER GAMES : 350 F
SILENT SERVICE : 350 F
STARFLEET : 350 F
DEEP SPACE : 350 F
ARENA : 350 F
ST KARATE : 350 F
X-CHESS : 450 F
BRATACAS : 290 F
PHANTAISY : 490 F
UNIVERSE II : 650 F
HEX : 300 F
FLIP SIDE : 290 F
MUDPIES : 290 F
TIME BANDIT : 310 F
KING QUEST II : 590 F
SUNDOG : 590 F
BLACK CAULDRON : 590 F
OPERATION HK : 390 F
TRANSYLVANIA : 390 F
CRIMSOM COURT : 390 F
WINNY THE POH : 590 F
LITTLE COMPUTER
PEOPLE : 370 F
HACKER : 260 F
HACKER II : 260 F
BASKET BALL : 260 F
MOM AND ME : 385 F
RED ALERT : 390 F
MURRAY AND ME : 385 F
BRIDGE : 340 F
PERRY MASSON : 470 F
NINE PRINCESS : 470 F
FARENHEIT : 470 F
ESSEX NOVEL : 590 F
LEADER BOARD : 390 F
MEAN 18 : 450 F
MINDSHADOW : 260 F
SWORD OF KADASH : 390 F
ROGUE : 390 F
TEMPLE OF APSHAI : 390 F
BORROWED TIME : 260 F
QUASAR : 220 F
SHANGAI : 240 F
RODEO : 240 F
GRAND PRIX : 240 F
MAJOR MOTION : 390 F
COLOR SPACE : 250 F
ULTIMA II : 550 F

UTILITAIRES

REAL TIME CLOCK : 590 F
MAKE MCC : 590 F
MENU + : 150 F
ST TOOLKIT : 350 F
ST KEY : 290 F
BACKPACK (cartouche) : 590 F
MACROMANAGER : 460 F
DOSSHELL : 550 F
DFT : 375 F
BBS : 550 F
EMULATEUR CPM : 200 F
MUSIC STUDIO : 260 F
PLUS PAINT : 395 F
PAINTWORK : 370 F
EASY DRAW : 1 250 F
HYPPOART : 1 350 F
PRINT MASTER : 450 F
ART GALERY : 350 F
CAD-3D : 490 F
CARTOGRAPHER : 490 F
EMULCOM : 890 F

BUREAUTIQUE

FIRST WORD : 590 F
HABAWRITER I : 390 F
HABAWRITER II : 895 F
TEXTOMAT : 450 F
WORDSTAR : 1 200 F
DBASE II : 1 200 F
DATAMAT : 450 F
LASERBASE : 890 F
DBMAN : 1 500 F
HABADESK : 740 F
HABASOLUTION : 490 F
HD BASE : 1 100 F
HYPPOCONCEPT : 990 F
CALCOMAT : 450 F
VIP : 1 800 F
TYPESETTER : 410 F
ST PLATINE : 1 950 F
TEXTDESIGN : 395 F
FIRST MAIL :
HYPPOPIXEL : 450 F
COLOR EDITOR : 395
L EXPERT :
HYPPOALMANACH : 390 F

IMPRIMANTES

ATARI SMM 804 : 2 500 F
CITIZEN 120 D (avec câble) : 2 990 F
OK 120 COULEUR (avec programme et câble) : 3 450 F

LIVRES

LIVRE DU GEM : 149 F
LIVRE DU LANGAGE MACHINE : 149 F
LA BIBLE DU ST : 249 F
PEEK ET POKE : 129 F
LIVRE DU BASIC : 149 F
DU BASIC AU C : 149 F
BIEN DEBUTER : 149 F
TRUCS ET ASTUCES : 149 F
GRAPHISME ET SON : 149 F
LIVRE DU LOGO : 149 F
GRAPHISME EN 3 D : 179 F
LIVRE DU LECTEUR DE DISQUE : 149 F

ACCESSOIRES

DISQUE DUR SH 204 : 6 990 F
ROMS ATARI : 220 F
MONITEUR SM 124 : 1 980 F
MONITEUR SC 1224 : 3 980 F
LECTEUR 314 : 2 000 F
LECTEUR 354 : 2 700 F
DIGITALISEUR PRO : 3 450 F
EPROM BURNER : 1 990 F
MUSIC EXPANDER : 1990 F

Revendeurs logiciels : contactez-nous

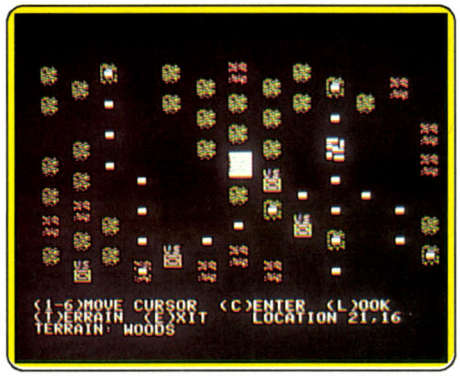
LIGNE MINITEL (24 H SUR 24) : Tél. 42.80.26.10

BON DE COMMANDE

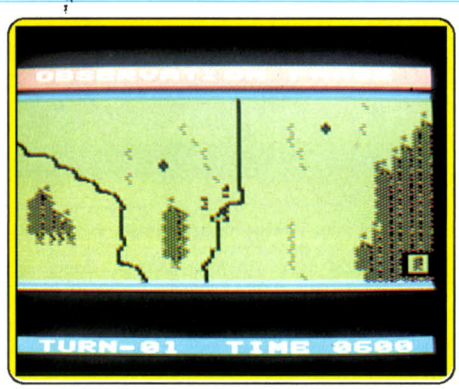
Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Code postal .....
Date et signature .....
CB ☐ - MANDAT ☐ Port gratuit pour achat supérieur à 6 000 F. Acompte ou règlement total à la commande.

ARTICLE	QTÉ	PRIX	TOTAL
		Total	

La guerre de 1988, sur disquette seulement j'espère.



Reforger'88, Apple II



Battalion commander, Apple

mais connaissent parfaitement le terrain. Ne pensez pas qu'avec votre équipement vous gagnerez facilement. A la fin de chaque partie, la machine calcule vos points et ceux de l'adversaire. Un hélicoptère vaut dix points et un Vietcong un point. Prenez donc garde à ne pas sacrifier trop d'hélicoptères. Chaque tour de jeu est divisé en un certain nombre de phases successives : une d'observation, une de choix des cibles pour l'artillerie, vient ensuite un tir de l'ennemi, suivi par le déplacement de ses troupes, ainsi de suite.

N'allez pas croire que tout cela soit difficile à jouer. Il est prévu pour certaines machines une possibilité de jouer toute la partie au joystick. Finies les tables de références aux multiples touches de fonctions.

Le jeu offre évidemment toutes les options particulières à ce genre de combat. S'enterrer, poser des mines (pour les Vietcongs uniquement), se camoufler, etc.

Un bon wargame, assez fouillé pour être intéressant, assez simple pour s'adresser à tous.

(Disquette S.S.I. pour *Apple, Atari, Commodore.*)

Reforger'88 : après un conflit qui divisa le monde en 1988 et dont les tenants et les aboutissants nous échappent complètement, les forces du pacte de Varsovie prennent l'initiative de se lancer à la conquête de l'Europe de l'Ouest et pénètrent en force en Allemagne avec la ferme intention de prendre Francfort et de détruire la base aérienne des forces de l'O.T.A.N. placée le long du Rhin.

Réussirez-vous avec vos cinq pauvres divisions à arrêter et refouler les douze divisions des armées de l'Est ?

Le jeu couvre les premières semaines de ce conflit non nucléaire (heureusement car la partie serait sinon très courte) avec deux types de scénarios. L'un propose une attaque surprise de l'Allemagne, l'autre laisse aux forces de l'O.T.A.N. tout loisir de préparer leurs défenses. Entre Kassel au nord et Wurzburg au sud, sur un terrain de trente et un hexagones sur trente-deux, les deux armées vont s'affronter pour le contrôle de l'Allemagne.

Tous les groupes que vous commandez peuvent contenir entre un et cinq régiments, brigades ou bataillons.

A tout moment vous pouvez les diviser pour une action diversifiée ou pour renforcer une position. Les tours de jeu couvrent une période de douze heures pendant laquelle un nombre impressionnant d'actions est permis.

A chaque tour vous pourrez réorganiser vos groupes, créer de nouvelles bases de ravitaillement (des dépôts le long de vos lignes), vous déplacer, organiser une mission aérienne de bombardement ou de reconnaissance, faire un barrage d'artillerie, détruire des ponts pour retarder l'ennemi, en construire pour faciliter vos déplacements, sans oublier les affrontements entre vos unités et celles de l'adversaire.

Le jeu est très précis et prend même en compte votre comportement vis-à-vis de la population affolée qui fuit l'occupation, gênant du même coup votre circulation sur le réseau routier.

Reforger'88 est un bon wargame dont le réalisme prenant s'accompagne d'une certaine complexité. Il s'adresse plus particulièrement aux joueurs déjà initiés.

(Disquette S.S.I. pour *Apple* et *Atari 800* et *1200.*)

Battalion commander : dans ce wargame vous êtes lieutenant-colonel et vous dirigez un bataillon lors d'affrontements contemporains se déroulant sur un terrain d'environ six kilomètres. Le jeu consiste en des combats portant sur de petites unités, dans la plus pure stratégie de la guerre moderne. Chacune des trois nations qui s'affrontent dans ce jeu (les Etats-Unis, l'Union soviétique et la Chine) a sa propre technique de combat, établie en grande partie sur son expérience dans des conflits passés.

Si chaque belligérant a sa propre appréciation de la guerre moderne, on peut quand même remarquer une ligne de conduite commune à tous. La règle essentielle de ce genre de conflit est la nécessité d'une action offensive pour remporter la victoire, la défense étant considérée comme une forme de combat permettant de gagner du temps dans le but d'organiser une attaque. Une des armes les plus efficaces pour garder l'initiative reste la surprise. Un bon chef ne doit rater aucune occasion de frapper l'ennemi au bon moment, là où il s'y attend le moins. Le but de la plupart des manœuvres entamées est de rompre la ligne de défense ennemie pour prendre un objectif décisif ou pour s'enfoncer profondément dans les positions adverses.

Le principe général du jeu consiste à faire ▸



ARIOLASOFT

LE SOFT DES HEROS.



NOW GAMES 3

Deviendrez-vous un golfeur, un magicien, un astronaute, un cerveau de gang, un "James Bond" à qui tout sourit ? La réussite est au bout de vos doigts avec la compilation de ces cinq surprenants jeux :

- Nick Faldo plays the Open,
- Everyone's a Wally,
- Codename Matt II,
- Sorcery,
- A view to a kill.

MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS



DISPONIBLE EN CASSETTE POUR AMSTRAD, COMMODORE C 64/128 ET SPECTRUM.

PROMOPRESS

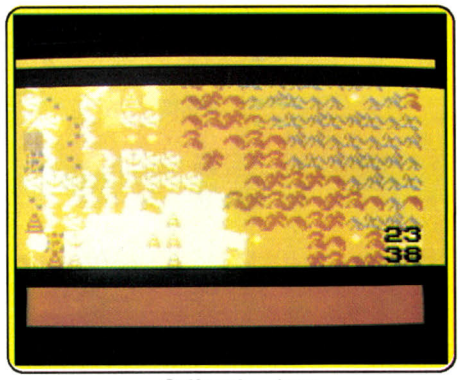
ariolasoft

44-46, rue de la Bienfaisance 75008 Paris - Tél. 42.89.00.21.

Guerre des étoiles : l'empire contre-attaque.

parvenir vos ordres aux sections par la voie hiérarchique. Chaque bataillon, qui comprend trois ou quatre compagnies, est commandé par un lieutenant-colonel (vous !). Les compagnies qui se composent de quelques sections sont dirigées par un capitaine. Les sections contiennent entre vingt et quarante hommes avec à leur tête un lieutenant.

Bien évidemment, la machine tient compte pendant tout le jeu de la fatigue et du moral des troupes. Autant de facteurs que vous ne devez pas négliger si vous voulez que vos ordres soient toujours bien respectés. Ce genre de wargame en combats rapprochés offre tout une palette d'actions particulières à une stratégie basée sur un petit groupe d'individus. Les fumigènes, ou la possibilité qu'ont les troupes de s'enterrer sont autant de combinaisons qui ne peuvent pas être utilisées dans un jeu à grande échelle où les combats sont uniquement stratégiques.



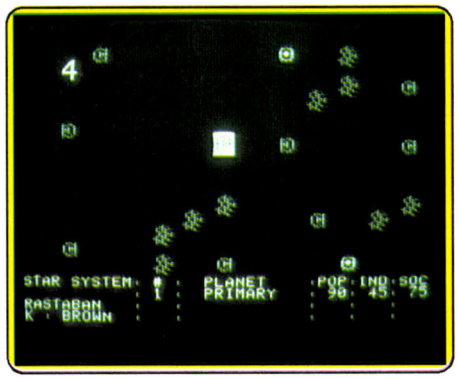
Gulf strike, Atari

Battalion commander est un logiciel qui procure du plaisir. Il s'adresse à tous les joueurs et conviendra parfaitement aux débutants. (Disquette S.S.I. pour *Apple, Atari, Commodore*.)

Gulf strike : la stratégie générale des U.S.A. se situe à deux niveaux : l'Europe dont l'O.T.A.N. est plus particulièrement responsable et le golfe Persique, dont la chute du Shah d'Iran a complètement bouleversé les influences. Avec l'arrivée au pouvoir de l'ayatollah Khomeyni, les Etats-Unis durent affronter de grandes difficultés dans l'établissement et le maintien de bases stratégiques dans le golfe Persique. Les progrès de l'hégémonie de l'Union soviétique illustrés par l'invasion de l'Afghanistan, ont encouragé les U.S.A. à développer des forces d'intervention rapide dans ce point chaud du globe. *Gulf strike* dépeint les dangers qu'il peut y avoir à cette présence en face de forces militaires hostiles et d'une mosaïque d'animosités politiques.

Au début de la partie, le joueur commande au choix les forces iraniennes, soviétiques ou américaines.

Si vous décidez de vous installer au commandement des armées américaines, vous devrez durant les vingt-cinq tours de jeu, empêcher les troupes soviétiques de prendre neuf des vingt et un emplacements stratégiques donnant la victoire. Chaque tour de jeu représente deux jours réels, et les affrontements se situent à l'est de l'Iran et au nord du golfe Persique sur un terrain de 784 km². Les combats font intervenir aussi bien vos troupes au sol que vos unités navales et aériennes. Chaque unité au sol a une taille variant du bataillon à la division. Vos escadrons aériens se composent de dix à vingt-quatre appareils. Enfin, chaque unité navale représente un ou plusieurs bateaux.



Reach for the stars, Apple

Les combats stratégiques sont classiques et font intervenir tout un échantillonnage d'armements contemporains. En raison du mode de représentation du terrain, le joueur n'a pas le contrôle du combat à un niveau tactique.

Gulf strike est un bon wargame qui, s'il n'est pas encore d'actualité, pourrait malheureusement le devenir un jour. (Disquette Avalon Hill pour *Atari*, bientôt pour *Apple*.)

Reach for the stars : est un jeu de simulation stratégique ayant pour sujet la colonisation, l'expansion et les différents conflits pouvant survenir dans une galaxie. Dans ce jeu, on vous a confié la responsabilité de la survie de votre race. Vous devez explorer de nouveaux mondes et coloniser ceux qui paraissent les plus propices au développement de l'espèce. Leurs ressources vous permettront d'élaborer un plus grand nombre de vaisseaux galactiques, en vue de permettre une plus grande émigration, de développer les capacités industrielles et commerciales ainsi que d'organiser, on ne sait jamais, un système de défense militaire efficace. Votre capacité à maintenir une balance économique stable avec la nécessité de poursuivre une politique offensive, tout en prévoyant une stratégie défensive, détermineront vos performances.

ARIOLASOFT
LE SOFT DES HEROS.

DAN DARE, PILOTE DU FUTUR

Déjouerez-vous, aux côtés du colonel Dan Dare, le plan de ce diable vert de Mékon : exterminer la planète Terre ? La réussite est entre vos mains avec ce sidérant jeu d'arcade.

VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE AMSTRAD



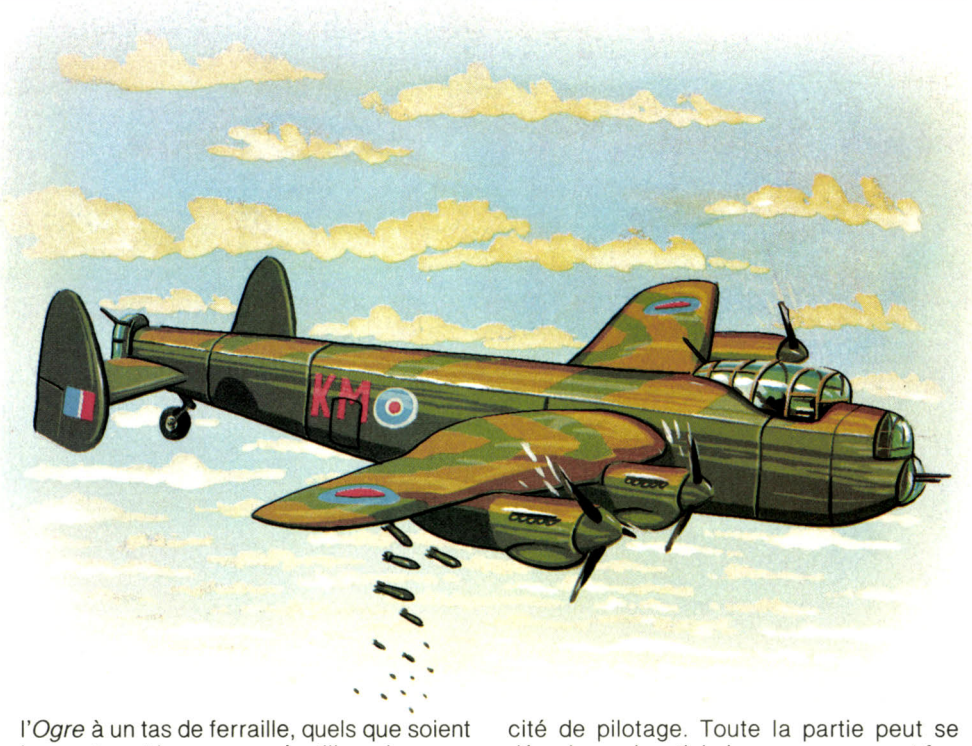
DISPONIBLE EN CASSETTE ET DISQUETTE AMSTRAD CPC. EN CASSETTE POUR C64 ET SPECTRUM (MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS).

ariolasoft

44-46, rue de la Bienfaisance 75008 Paris - Tél. : 42.89.00.21.

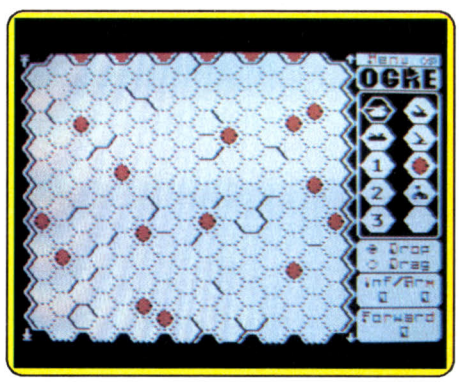
PROMOPRESS

L'Ogre n'a qu'une idée dans ses circuits : détruire !



Sous la pression de trois autres empires qui se développent en même temps que vous, un conflit semble inévitable. Il y a cinquante-quatre systèmes solaires divisés en cinq classes dans toute la galaxie. Elles définissent le degré possible de colonisation allant de « accueillante » à « hostile ». Par planète, trois caractéristiques prédominent : la population, la capacité industrielle et l'environnement. Ce qui surprend le plus dans ce jeu, c'est la complexité du scénario. Bien sûr, il y a la classique phase de colonisation, celle de production et, enfin, les déplacements et les combats. Mais dans chacune de ces phases, des petits détails ajoutent au réalisme. Ainsi, dans la phase de production, non seulement la densité de la population et le potentiel industriel de la planète entrent en jeu, mais aussi le niveau social et les denrées de consommation courante laissées à la population (une population satisfaite travaille mieux). De même, le jeu prévoit la possibilité de catastrophes naturelles, la création aléatoire de nova, les trajectoires des débris solaires qui voyagent dans l'espace et les risques de contamination microbienne.
Reach for the stars prend sans difficulté sa place parmi les meilleurs wargames de science-fiction.
(Disquette S.S.G. pour *Apple*.)

Ogre : est un wargame futuriste situé dans le XXIe siècle. Un char cybernétique conçu pour le combat, l'*Ogre*, a été envoyé pour détruire le poste de commandement allié (vous). Pour vous défendre de ce terrible adversaire, vous disposez de cinq types d'unités : des blindés classiques aux tirs puissants mais de faible portée, des chars lance-missiles dont le tir porte loin mais à l'efficacité parfois douteuse, de puissants obusiers à longue portée dont le principal défaut est d'être rivés au sol, des véhicules terrestres de transport, peu puissants mais rapides à se déplacer, et l'infanterie, utilisable uniquement en combats rapprochés avec les avantages qu'on lui connaît.
De son côté, l'*Ogre*, cette espèce de blindé tout terrain armé jusqu'aux enjoliveurs, n'a qu'une idée dans ses circuits : détruire votre quartier général et , accessoirement, vous causer le plus de pertes possibles. Chez vous un seul mot d'ordre : réduire l'*Ogre* à un tas de ferraille, quels que soient les pertes et les moyens à utiliser. Le combat se déroule sur un terrain que vous pouvez faire défiler verticalement par un scrolling écran. Dans ce jeu, pas d'armée cachée, pas de ravitaillement, pas de conditions météorologiques. Comme aux échecs,



Ogre, Apple II

au départ de la partie, tout se sait, tout peut être vu, et seule la réflexion doit permettre de triompher. Vous commencez le jeu avec, en bas de l'écran, l'*Ogre* ; dispersées partout sur le terrain, vos unités et à l'autre bout du terrain, tout en haut, votre Q.G. La machine adverse, beaucoup plus rapide, va remonter tout le terrain jusqu'à votre base. A vous d'utiliser vos multiples unités pour l'intercepter et la détruire. La partie se déroule par alternance du déplacement et du tir, pour vous puis pour la machine. Le plus surprenant dans ce jeu est sa simplicité de pilotage. Toute la partie peut se dérouler au joystick. Le programme est fortement inspiré des menus du *Macintosh*. Selon ce que vous voulez jouer, vous cliquez dans l'icône qui correspond à votre choix. Un clic à droite, un clic à gauche, il ne faut pas cinq minutes pour avoir saisi tout le fonctionnement du jeu et pouvoir vraiment vous consacrer à la partie réflexion. Tout aussi facilement, vous pouvez disposer d'un éditeur de jeu susceptible de redéfinir le terrain (faille, cratères), et de redisposer les armées (nombre et emplacement).
Ogre est un wargame étrange qui n'est pas sans rappeler certains jeux de pions. Distrayant, facile et ne laissant aucune place au hasard, il intéressera sûrement ceux qui aiment à se triturer les méninges, sans s'encombrer de règles fastidieuses. La partie peut se jouer à deux ou contre la machine. (Disquette Origin System Inc. pour *Apple*, à paraître prochainement pour *Macintosh, Commodore 64, IBM, Atari 400/800 et 1200* et *Amiga*.)



Géopolitique : est une simulation de la diplomatie internationale et des conflits qui peuvent en découler. Le jeu oppose les Etats-Unis, représentés par vous, à l'U.R.S.S. En tant que Président des Etats-Unis vous devez prendre les meilleures décisions dans un monde secoué par des problèmes économiques, troublé par les tensions internationales, et menacé par la Troisième Guerre mondiale.
Dans la première partie du jeu vous êtes plutôt amené à prendre des décisions économiques, militaires et diplomatiques concernant les seize grand blocs qui divisent le monde (U.R.S.S. et U.S.A. exclus). En face de vous, pour contrer vos projets, le Politburo soviétique, composé de person-

ARIOLASOFT
LE SOFT DES HEROS.



LE CA$$E DU $IÈCLE
(They stole a million).

Deviendrez-vous un grand "cerveau" reconnu et admiré ? Saurez-vous planifier puis réaliser, avec votre redoutable gang, le coup le plus prodigieux du siècle ? La réussite est au bout de vos doigts avec ce jeu d'aventure à ne pas mettre entre toutes les mains.

EN VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE

PROMOPRESS

DISPONIBLE EN CASSETTE ET DISQUETTE POUR COMMODORE C 64/128 ET AMSTRAD CPC

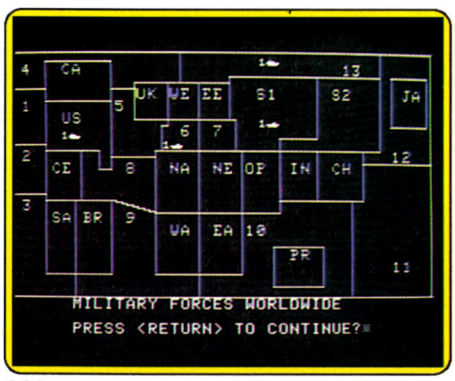
ariolasoft

44-46, rue de la Bienfaisance 75008 Paris - Tél. : 42.89.00.21.

L'univers est grand, la concurrence plus que sévère.

nalités plus ou moins conciliantes (il peut y avoir des renversements au *Politburo* pendant le jeu donc des changements de stratégie.) Cette première partie consiste à vous faire le plus possible d'alliés et à développer au mieux votre nation en prévision d'une guerre toujours possible.
Dans la deuxième phase, le jeu se transforme en wargame, la Troisième Guerre mondiale opposant l'U.R.S.S. aux U.S.A. éclate. Les pays qui vous sont favorables dans la première partie du jeu se rallieront à vous, alors que d'autres rejoignent l'Union Soviétique ou restent en dehors du conflit.
Pour vous allier un maximum de pays, vous devez prendre en considération les caractéristiques qui les définissent et qui influencent leur avenir : ressources naturelles, développement industriel, puissance militaire, orientation politique (dix niveaux allant de pro-soviétique à pro-USA), et stabilité du gouvernement. Nanti de ces informations, vous décidez de l'attitude à prendre. Vous pouvez ne rien faire si vous sentez votre interlocuteur désespérément pro-soviétique, proposer une aide financière, offrir une assistance militaire, ou essayer de passer des accords militaires, politiques et commerciaux qui renforceront vos liens avec ce pays. Bien sûr, si vous avez une politique « dure », vous avez la possibilité de les impressionner par une démonstration de force. Mais n'allez pas trop loin car à tout moment l'Union Soviétique (comme vous d'ailleurs) peut déclencher la guerre.
Dès lors, les affrontements commencent dans le contexte politique mondial que vous avez créé. Les combats sont simples. Ils se déroulent sur terre et mer, et le programme tient compte des capacités économiques des nations dans leurs possibilités de croissance militaire.
Le jeu propose sept scénarios plus ou moins authentiques avec quatre niveaux de jeu allant de « novice » à « diplomate ».
Malgré un graphisme très sommaire, ce jeu mi-simulation, mi-combat, est intéressant pour ceux que la difficulté ne rebute pas.
(Disquette S.S.I. *Apple* et *Commodore*)

Géopolitique, Apple II



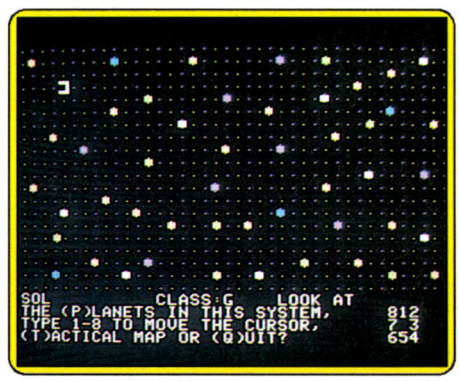
Imperium galactum : est une simulation sortie d'un scénario de science-fiction classique, dans lequel vous êtes une sorte de Jules César du futur, bien décidé à conquérir la galaxie. Ce jeu va vous confronter aux problèmes de l'exploitation et de la conquête d'un système solaire avec toutes les oppositions que l'on peut imaginer.
Ce jeu est en fait un peu plus qu'un wargame classique où vous aurez à gérer votre conquête économiquement, à surveiller la construction de votre flotte intergalactique, à négocier avec d'autres races, humaines ou non, belliqueuses ou amicales, et surtout garder un œil sur les mondes qui forment peu à peu votre empire, car à tout



moment la guérilla qui persiste peut se transformer en véritable révolte.
Chaque tour de jeu représente une durée de cinq ans et peut être divisé en quatre phases. La première est consacrée au commerce ou au pillage selon votre humeur. Le principal intérêt du commerce est de pouvoir acheminer des vivres à vos troupes. Cette nourriture est fabriquée par des mondes colonisés ou indépendants, qui gardent cependant une partie des récoltes pour leur propre usage. La deuxième phase est consacrée à la production. Pendant cette phase, vous recevez le rendement de vos mines ainsi que leurs dépréciations par rapport au tour précédent. Informé de votre potentiel économique, vous pouvez décider la construction de vaisseaux spatiaux, de bases galactiques, d'armées, ou développer des planètes et dépenser les quelques économies qui vous restent dans la recherche. Les vaisseaux de l'espace qui n'ont pas fait l'objet de réparations, perdent une partie de leur efficience avec le temps. La troisième phase est employée à la négociation. Pendant cette période vous pouvez trouver avec un peu de diplomatie des accords avec d'autres joueurs ou des planètes indépendantes. Ainsi, un empire peut obtenir l'appui ou la neutralité d'un tiers dans un conflit localisé. Puis, à la fin de cette phase, vous apprenez quels accords ont été passés ou rompus entre les joueurs pendant vos pourparlers. Enfin, si vous n'avez pas réussi à résoudre vos problèmes, il vous reste une dernière phase pendant laquelle vous engagez les hostilités contre un conquérant trop gênant, déplacez vos vaisseaux de guerre dans une autre région de l'espace ou prenez position sur une planète pour la coloniser. Le jeu se poursuit ainsi aussi longtemps que vous le souhaitez.
Imperium galactum est prenant pour peu que l'on ne s'attache pas trop à la réalité historique et que l'on ne soit pas allergique à la science-fiction. (Disquette S.S.I. pour *Apple, Atari, Commodore.*)

Star fleet I : est un wargame stratégique opposant deux forces galactiques. L'invasion des flottes hostiles venues des empires de Krellan et de Zaldron menace notre société, aussi vous confie-t-on la mission de les stopper. Vous rencontrez des vaisseaux spatiaux ennemis, des espions qui s'introduisent dans votre fusée galactique pour tenter de la saboter et bien pire encore. Vos promotions sont régulièrement tenues à jour. Mais, pour commencer, vous êtes au rang le plus bas et dirigez le commandement du vaisseau d'entraînement *République*. Lorsque vous prenez du galon, vous choisissez parmi les trente-six vaisseaux qui composent la flotte celui qui vous convient, mais pour les premières parties il serait dommage de les détériorer. Deux peuples s'opposent à vous. Les Krellans, humanoïdes à sang chaud, représentent une race très hostile et agressive. Leur force physique est supérieure à la plupart des habitants de la galaxie et leur société est basée sur la conquête et le pouvoir. Et les Zaldrons : ce sont des reptiles à sang froid particulièrement intelligents et peu agressifs. Leur société uniquement souterraine est dominée par une caste de femelles. Leur mode de combat est étudié et exécuté avec une stratégie minutieuse.
La stratégie de combat des Krellans est en général primaire. Ils sont souvent en groupe et plutôt assignés à des points fixes. Quant aux Zaldrons, ils opèrent individuellement et leurs vaisseaux, d'une technologie par- ▸

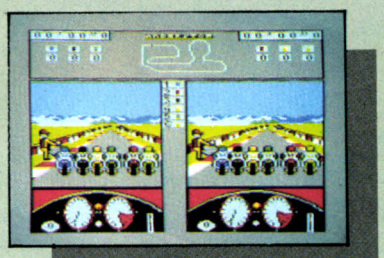
Imperium galactum, Apple II

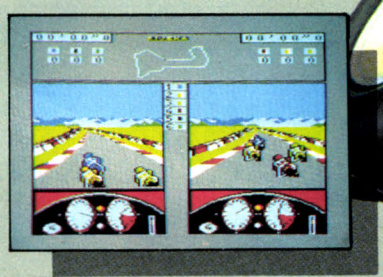


MICROÏDS

500cc GRAND PRIX

Jarama, Hockenheim, Silverstone, Spa... Affrontez les meilleurs pilotes de 500 sur les 12 circuits du championnat du monde de vitesse. Six motos au départ dont quatre ou cinq sont pilotées de main de maître par l'ordinateur selon que vous jouiez seul ou à deux. Deux écrans de contrôle permettent à chaque pilote de visualiser sa moto. Ce premier double simulateur de course de moto vous mènera-t-il jusqu'au titre de champion du monde ?... 1 ou 2 joueurs. Clavier ou joystick. Mode entraînement ou compétition.







THOMSON
AMSTRAD
ATARI 520
C. 64
compatible IBM

Si vous avez écrit des programmes et que vous désirez être édité... écrivez-nous !!

Trois mois que nous explorons les immenses fonds sous-marins des Açores à la recherche de la Cité Perdue.
Tout ça pour échouer si près du but...
Adieu... espérons seulement que la prochaine mission aura plus de chance!
Etes-vous prêt à prendre le commandement de cette prochaine mission à bord de l'Alvin III ?
Oui !! Bravo !! Votre audace sera cent fois récompensée si vous retrouvez la Cité Perdue d'Atlantys et ses fabuleux trésors !
Une infinité de fonds marins, des dizaines de grottes sous-marines, de pyramides englouties et de forêts de corail vous attendent... le tout en trois dimensions !!!
Attention, les risques sont considérables mais la fortune et la gloire sont peut-être au bout de l'aventure... alors ?!



Les pyramides d'Atlantys

AMSTRAD

Retournez le bon ci-dessous à :

MICROÏDS
81, rue de la Procession - 92500 Rueil Malmaison
Tél. : 47 52 00 18 - Télex : 631 748 F

DEMANDE DE DOCUMENTATION

NOM .....

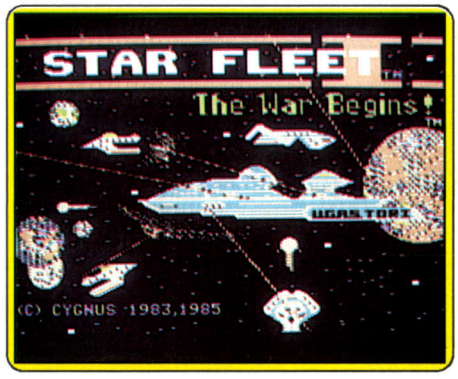
ADRESSE .....

.....

VILLE ..... C.P. .....

N'oubliez pas qu'il est toujours temps de trahir son camp.

ticulièrement avancée, peuvent devenir invisibles. Au fur et à mesure des missions, le niveau de difficulté s'accroît (1 à 10) et les victoires deviennent plus difficiles.
Vous aurez, durant la partie, à programmer des lasers, à régler des champs de force dans un double souci d'économie d'énergie et de sécurité ; vous aurez à choisir l'armement offensif et défensif et vous serez ébloui par le saut dans l'hyper-espace. Au rythme de ses réacteurs stellaires et malgré certaines faiblesses du graphisme, le jeu vous emportera rapidement dans un monde de rêve. Adapté des « gros ordinateurs » où il existait depuis déjà longtemps, *Star fleet* est un bon jeu stratégique avec un rien de nostalgie à la *Star trek*. (Disquette Cygnus pour *Apple II* et *IBM*).



Star fleet I, Apple II

Nous voici arrivés à la fin de ce dossier et l'on peut, au vu de cette quantité de logiciels, tracer les grandes lignes de l'évolution du wargame. Tout d'abord celui-ci a su parfaitement profiter de l'informatique pour gérer un grand nombre de paramètres, au profit d'un réalisme toujours croissant. La grande majorité des nouveaux jeux proposent un éditeur permettant de créer son propre scénario ou de modifier le scénario proposé. Cette espèce de boîte à malices dans chaque programme est une heureuse initiative qui favorise la multiplicité des parties jouables sur un même thème. Enfin, un effort très récent semble porter sur l'accessibilité au jeu. Le clavier aux multiples touches cède bien souvent la place au joystick et l'on peut se demander si bientôt, il n'y aura pas un soldat instructeur dans chaque programme.
Mais n'anticipons pas sur l'avenir car, de fait, certains jeux vont déjà bien plus loin que ce que l'on pouvait imaginer voici un an. Restons bien tranquillement assis derrière nos écrans et laissons les auteurs cogiter à de nouveaux jeux à notre place. A propos de nouveaux wargames, des bruits courent déjà sur les simulations canadiennes qui doivent arriver prochainement en France. Mais chut, pas d'indiscrétion. Toutes les informations suivront dans le prochain numéro.
Dossier réalisé par Laurent Schwartz avec la collaboration des vendeurs du magasin Sivea.

32 logiciels de wargame au tiltoscope

LOGICIELS	MARQUE	ORDINATEUR	SUPPORT	GRAPHISME	RÉALISME	DIFFICULTÉ	INTÉRÊT	PRIX
ANCIENT ART OF WAR (THE)	Broderbund	IBM, Macintosch	Disquette	★★★★★★	★★★★★★	★★★★	★★★★★	F
BATTALION COMMANDER	S.S.I.	Apple, Atari, Commodore	Disquette	★★★	★★★★	★★	★★★	F
BATTLE GROUP	S.S.I.	Apple, Commodore	Disquette	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	F
BREAKTHROUGH IN THE ARDENNES	S.S.I.	Apple, Atari, Commodore	Disquette	★★★	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	F
CARRIER FORCE	S.S.I.	Apple, Atari, Commodore	Disquette	★★	★★★★	★★★★★	★★★★	F
CARRIERS AT WAR	S.S.G.	Apple II	Disquette	★★★	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	F
COLONIAL CONQUEST	S.S.I.	Apple, Atari, Commodore	Disquette	★★	★★★	★★	★★★★	F
CONFLICT IN VIETNAM	Microprose	Apple, Atari, Commodore, IBM	Disquette	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	F
CRUSADE IN EUROPE	Microprose	Apple, Atari, Commodore, IBM	Disquette	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	F
DECISION IN DESERT	Microprose	Apple, Atari, Commodore, IBM	Disquette	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	F
EAGLES	S.S.I.	Apple, Atari, Commodore	Disquette	★	★★★★	★★★	★★★★	F
EUROPE ABLAZE	S.S.G.	Apple II	Disquette	★★★★	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	F
FIELD OF FIRE	S.S.I.	Apple II, Atari, C 64	Disquette	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	F
GEOPOLITIQUE 1990	S.S.I.	Apple, C 64	Disquette	★	★★★★	★★★	★★★★	F
GETTYSBURG	S.S.I.	Apple, Atari, Commodore, IBM	Disquette	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	F
GULF STRICK	Avallon Hill	Atari	Disquette	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	F
IMPERIUM GALACTUM	S.S.I.	Apple, Atari, Commodore	Disquette	★	★★★★	★★★★	★★★★	F
KAMPFGRUPPE	S.S.I.	Apple II, Atari, Commodore	Disquette	★★★	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	F
LORDSINGL OF YORE	Softlore Corporation	Apple II	Disquette	★★	★★★	★★	★★★	F
MECH BRIGADE	S.S.I.	Apple, Atari, Commodore	Disquette	★★★	★★★★★	★★★★★★	★★★★	F
NAM	S.S.I.	Apple, Atari, Commodore	Disquette	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★	F
NORTH ATLANTIC 86	S.S.I.	Apple	Disquette	★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	F
OBJECTIVE KURSK	S.S.I.	Apple, Atari	Disquette	★★★	★★★★	★★★★★★	★★★★	F
OGRE	Origin Systems	Apple	Disquette	★★★★	★★★	★★★	★★★	F
OPERATION MARKET GARDEN	S.S.I.	Apple, Atari, Commodore, IBM	Disquette	★★★	★★★★	★★★★★★	★★★★★	F
REACH FOR THE STARS	S.S.G.	Apple	Disquette	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	F
REFORGER 88	S.S.I.	Apple, Atari	Disquette	★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	F
SIX GUN SHOOTOUT	S.S.I.	Apple, Atari, Commodore	Disquette	★★★	★★★	★★	★★★	F
STAR FLEET I	Cygnus	Apple II, IBM	Disquette	★	★★★★	★★★	★★★★	F
UNDER FIRE	Avalon Hill	Apple, IBM, Atari	Disquette	★★★	★★★★★	★★★★★★	★★★★	F
WAR IN RUSSIA	S.S.I.	Apple, Atari	Disquette	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	F
WARSHIP	S.S.I.	Apple, Atari, Commodore	Disquette	★	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	F

LE JEU LE PLUS POPULAIRE DU MONDE AVEC MAINTENANT DES QUESTIONS MUSICALES ET SONORES...

PLUS DE 3.000 QUESTIONS...



DOMARK

DISTRIBUTEURS, NOUS CONTACTER...

VERSION FRANÇAISE

UBI Soft

1, Voie Félix Eboué - 94000 Créteil **TEL. 43.39.23.21**

NOM : _____

ADRESSE : _____

_____

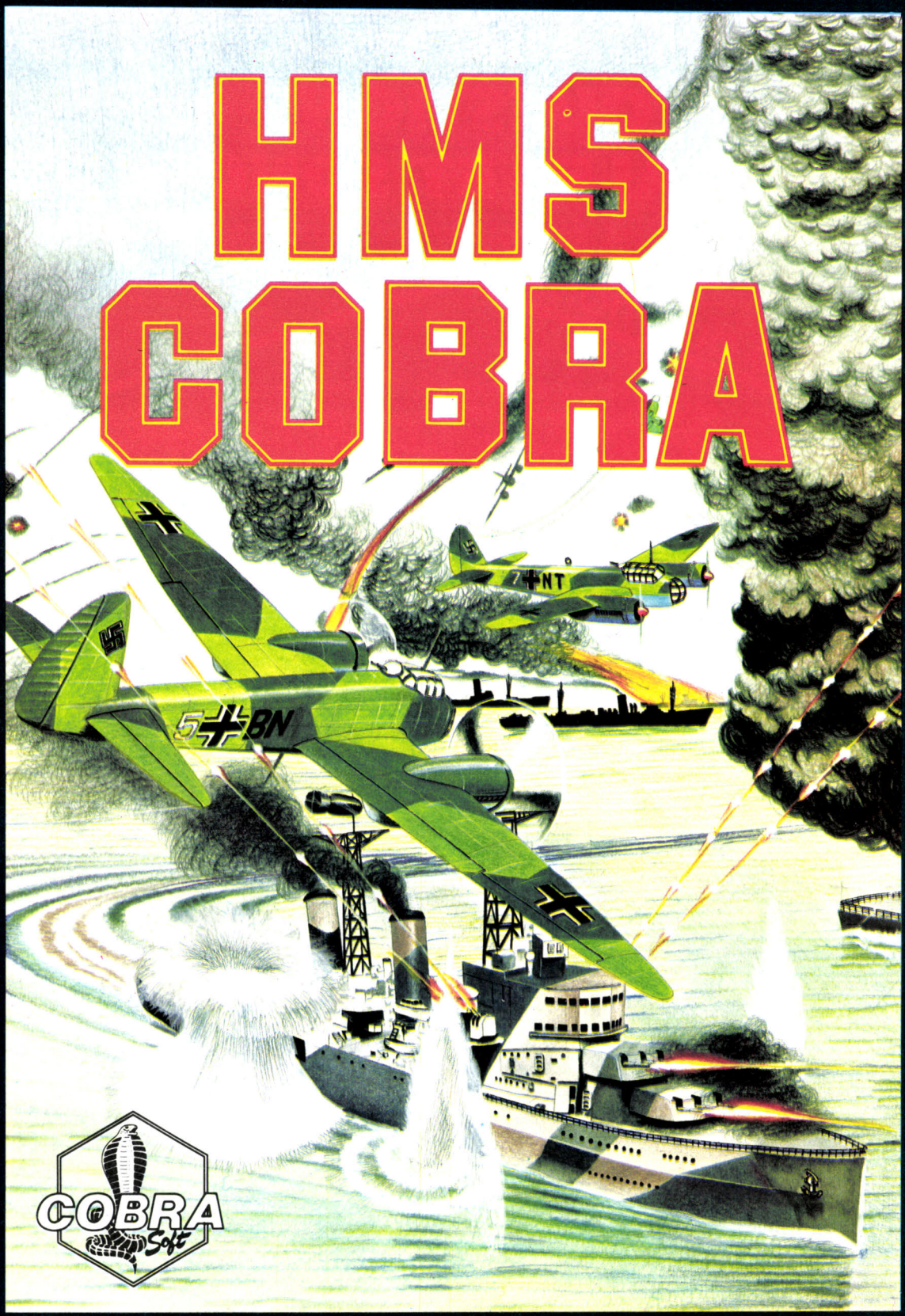
VILLE : _____ **CODE POSTAL :** _____

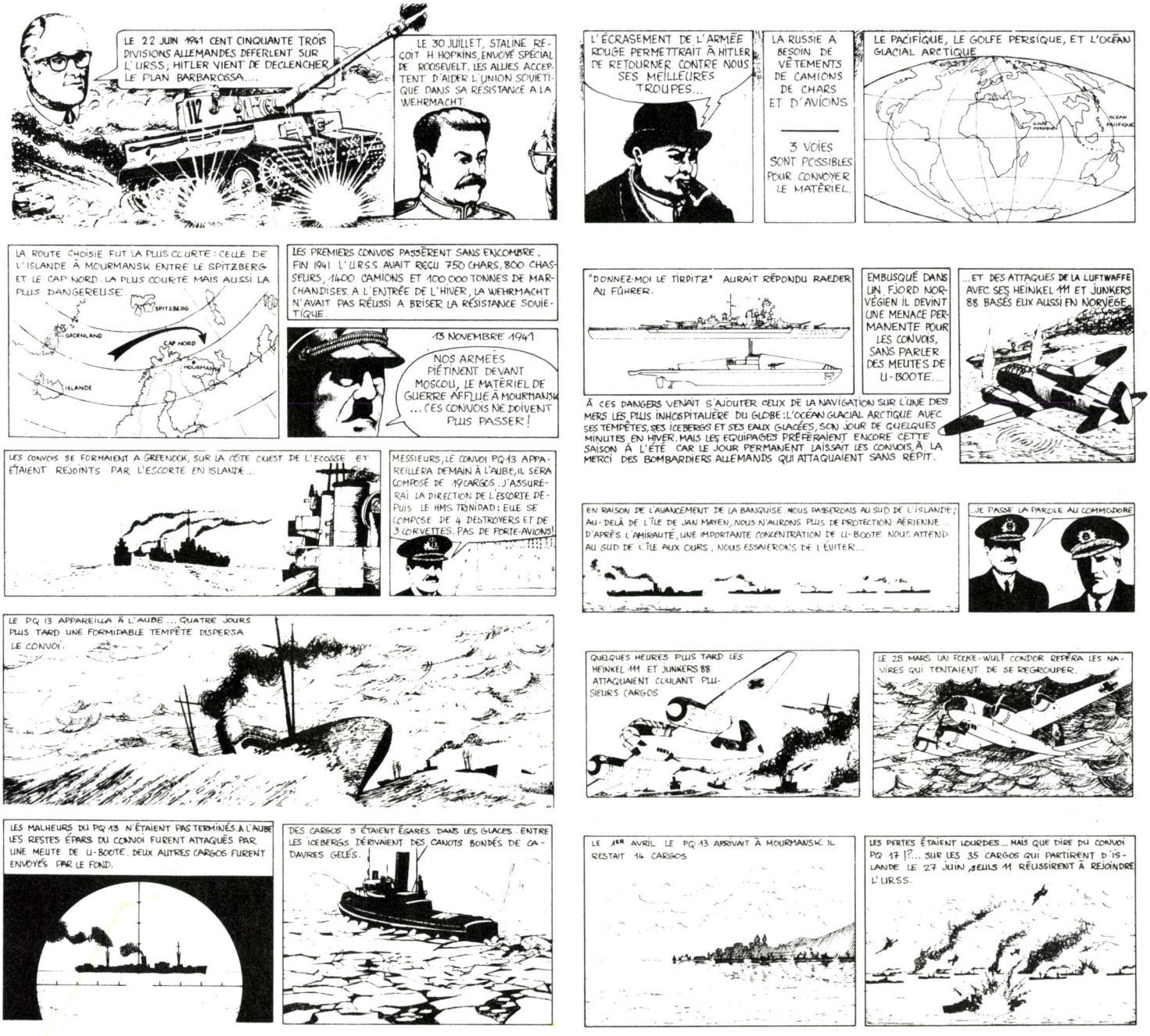
PORT GRATUIT
Règlement par chèque bancaire ou CCP.

TRIVIAL PURSUIT

- ☐ AMS-CASS 199 FF
- ☐ CBM-CASS 199 FF
- ☐ SPEC-CASS 199 FF
- ☐ AMS-DISC 259 FF
- ☐ CBM-DISC 259 FF

A-T


HMS
COBRA
COBRA
Soft



H.M.S. COBRA

Trois ans de travail ont été nécessaires à Bertrand BROCARD et Roland MORCA pour vous présenter ce logiciel exceptionnel.

Il retrace l'odyssée des convois de MOURMANSK pendant la seconde guerre mondiale.

- **Amiral vous élaborez la stratégie,**
- **Commandant, vous dirigez le croiseur et les escorteurs,**
- **Commodore, vous contrôlez le convoi marchand,**
- **Directeur de tir, vous défendez vos bâtiments.**

A votre disposition, radars, sonars, salle d'opération, armements pour le plus fantastique des combats navals.

UN JEU EN 5 DIMENSIONS

Vous devez affronter les périls navals, aériens et sous-marin mais vous serez également confrontés au temps qui passe et au temps qu'il fait (l'océan glacial est l'un des plus redoutables...).

UNE PRESENTATION EXCEPTIONNELLE

Présenté dans un magnifique coffret, "HMS COBRA" contient bien sûr le logiciel (cassette ou disquette) mais également une table d'opération (Plotter desk) de 30 X 40 cm, une carte stratégique, un rapporteur, une règle spéciale pour tracer les routes, un annuaire des flottes anglaises et allemandes pour les caractéristiques des navires, une notice explicative (Manuel de l'Amiral) et le livre de Jean-Jacques ANTIER : "Bataille pour Mourmansk" (270 pages illustrées).

A envoyer à
COBRA SOFT
B.P. 155
Chalon-sur-Saône
Cedex 71104

BON DE COMMANDE version Amstrad

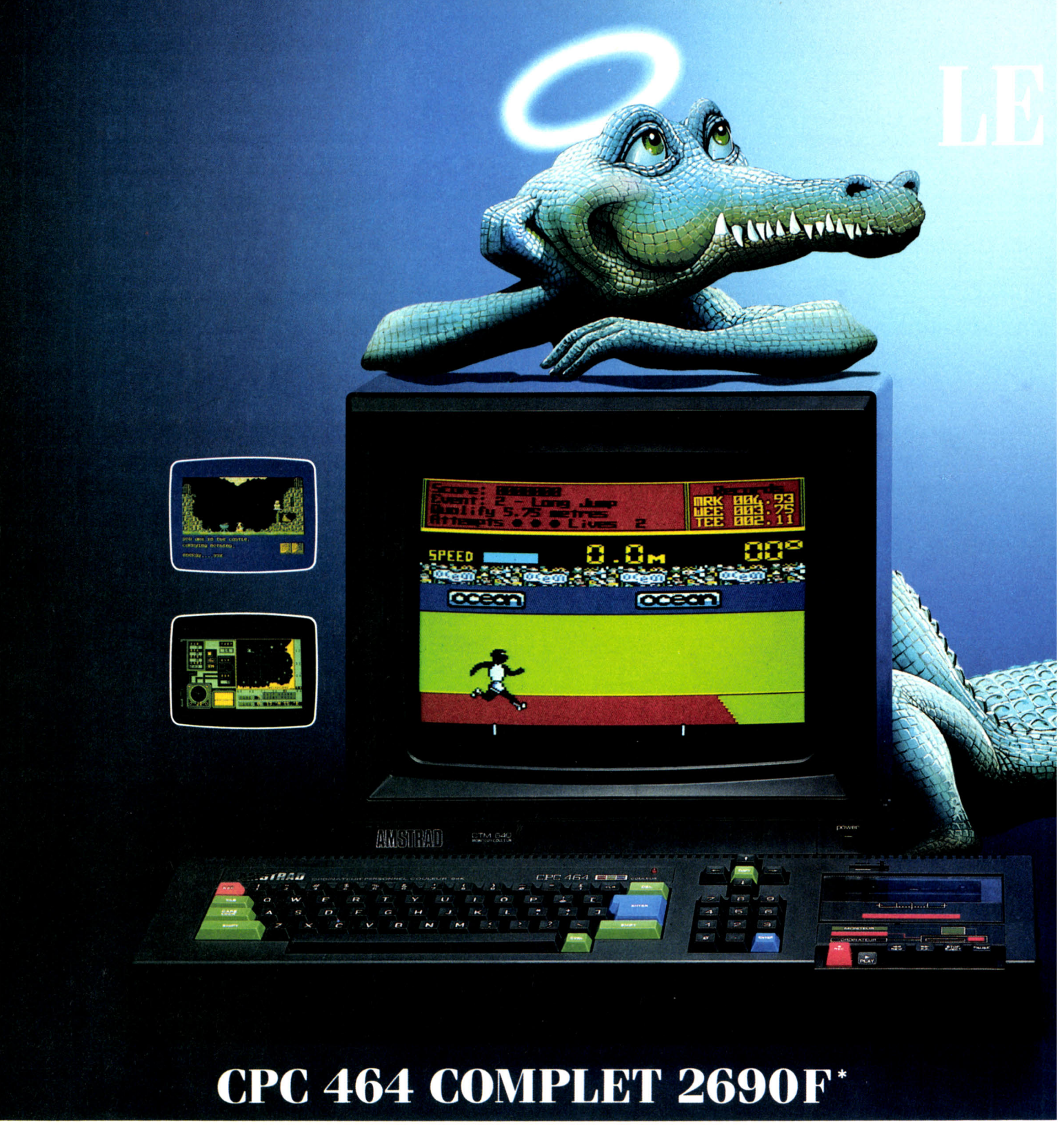
☐ **Cassette 290 Frs**
☐ **Disquette 350 Frs**

Mr .....

.....

Code Postal ..... **Ville** .....

Ci-joint mon règlement par chèque
(rajouter 30 Frs pour le port), soit .....



CPC 464 COMPLET 2690F*

Au paradis rien ne manque.
AMSTRAD a tout donné à ses deux ordinateurs vedettes :
une unité centrale puissante et compacte, un clavier professionnel, un lecteur rapide intégré, un écran graphique et un prix... AMSTRAD
Vous branchez, ça marche.
Des centaines de programmes sont à votre disposition.

Pour jouer, pour étudier, pour travailler ou pour programmer.
Plus de 500000 AMSTRAD ont été vendus dans le monde en tout juste un an.
C'est le plus grand succès dans toute l'histoire de la micro.
Vous aussi, entrez librement dans le paradis informatique AMSTRAD, et laissez la télé familiale aux fans de Dallas.

PARADIS DES MORDUS



CPC 6128 COMPLET 3990F **

AMSTRAD

LE MORDANT INFORMATIQUE

★ CPC 464 (64 Ko, lecteur cassette)
- avec moniteur monochrome : 2690 F ttc
- avec moniteur couleur : 3990 F ttc

★★ CPC 6128 (128 Ko, lecteur disquette, CP/M +)
- avec moniteur monochrome : 3990 F ttc
- avec moniteur couleur : 5290 F ttc

Merci de m'envoyer une documentation complète sur le CPC 464 et le CPC 6128

nom : _____

adresse : _____

_____ code postal |_|_|_|_|_|

ville _____ tél. : _____

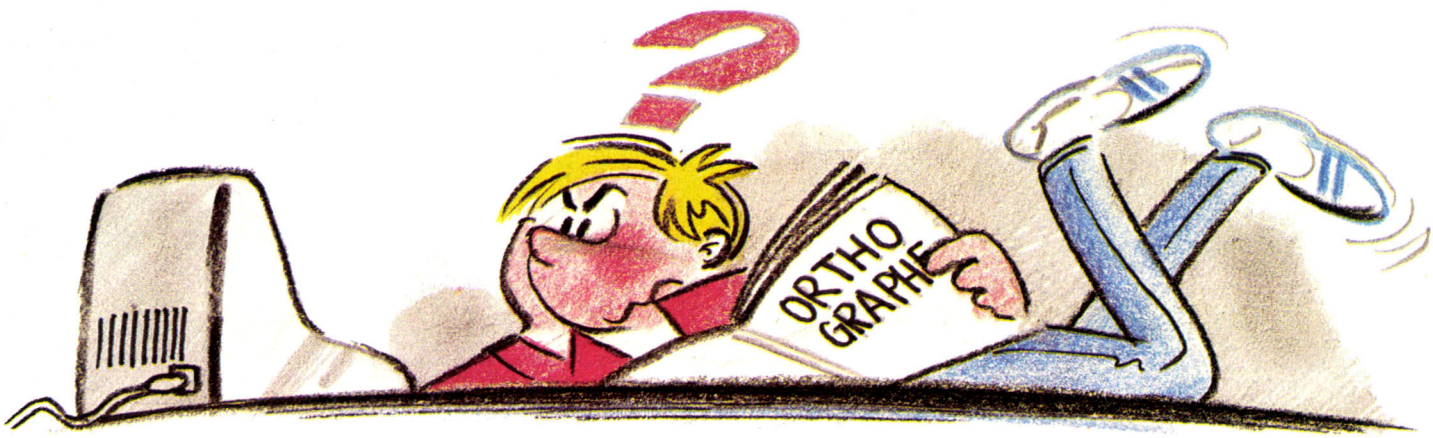
Renvoyez ce coupon à :
Amstrad France, BP 12 92312 Sèvres cedex - Ligne consommateurs : 46.26.08.83

TI-37

■ENDES-FRANCE ■.c.

Joailleu Nauhelle

A l'heure où Bernard Pivot fait plancher
laborieusement la France entière
sur une dictée diabolique truffée d'accords
ténébreux et de mots abscons,
il se trouve encore des enfants à l'esprit vif
que tant de masochisme étonne...



ECRIRE SANS FAUTE

Terminée l'informatique artisanale, finies les créations d'autodidactes. Quel que soit leur talent, les amateurs ne trouvent plus guère à s'embaucher... Chez Nathan comme chez beaucoup d'autres, on abandonne le coup par coup au profit de séries de logiciels plus lourdes, plus cohérentes. Les grands perdants sont à coup sûr les possesseurs de *TO 7* et autres *MO 5* : un logiciel comme *Ecrire sans faute* tournera sur *Nanoréseau* ou *TO 9*, peut être sur *TO 8*, certainement pas sur des machines plus modestes.

Formé de trois volumes abordant vingt-quatre thèmes et cent vingt-deux exercices, *Ecrire sans faute* propose un entraînement à l'orthographe lexicale et grammaticale.

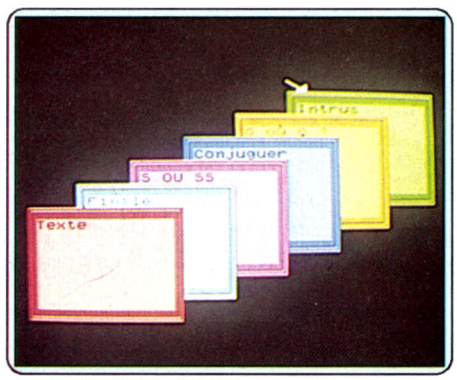
Il comporte en outre une gestion des résultats autorisant le suivi d'une classe ; l'évaluation détaillée par thème permet de mieux cerner les difficultés.

Dans la partie « leçon », l'élève doit compléter un texte dont les blancs correspondent aux problèmes orthographiques traités. La règle correspondante s'affiche après chaque question. La partie « application », l'essentiel du logiciel, fonctionne selon deux modes :

En mode « apprentissage », l'élève peut à tout moment consulter les règles utiles, demander une aide, connaître son taux de réussite ou changer d'exercice.

Le mode « contrôle » est évidemment plus contraignant : plus d'aide ni échappatoire mais une note chiffrée.

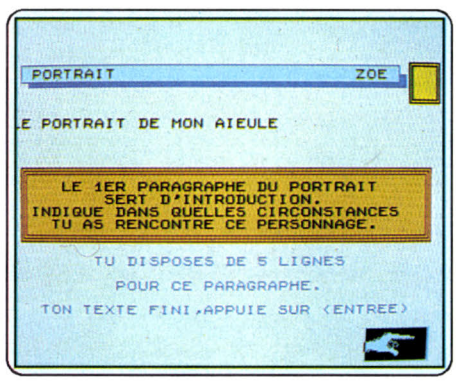
Destiné à s'intégrer à un enseignement, ce logiciel ne prétend pas inventer une nouvelle pédagogie. Mais le nombre et la diversité des exercices en font un excellent outil d'imprégnation de la langue permettant à l'enfant d'appliquer ses connaissances à des situations variées.



RÉDACTION

La nouvelle orientation des logiciels de français produits par Infogrames se confirme avec *Rédaction*. Pourquoi chercher à refaire un logiciel de grammaire de plus quand le terrain de la création littéraire demeure quasiment inexploré ?

Après une création de contes (voir *Tilt* n° 36), c'est à la technique de la rédaction que nous convie Infogrames. L'objectif est ici plus ambitieux : il ne s'agit plus seulement de stimuler l'imagination mais aussi de former aux différentes techniques d'écriture.



Pour chaque option du menu principal (portrait, description, lieu, récit), l'élève choisit une forme bien précise. On est loin de la simple trilogie « introduction, développement, conclusion ». Dans l'option « description » par exemple, on choisit entre : ordre topologique, en alternance, en expansion ou en réduction. Chacun de ces termes , barbares à première vue, fait l'objet d'une courte explication ; gageons que l'élève moyen aura quelques difficultés à les comprendre tous si personne ne lui vient en aide.

PÉRIPHÉRIQUES AMSTRAD

LE PARADIS DES MORDUS

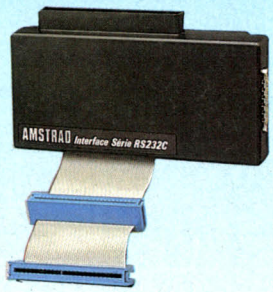
Lecteur de disquette

(3 pouces, 170 Ko par face):
– DDI-1 avec interface pour CPC 464 ou CPC 664: **1990 F ttc**
– FD-1 second lecteur pour CPC 464, 664 et 6128: **1590 F ttc**



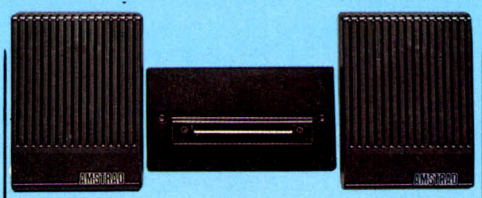
Interface RS 232 C

L'accès au monde des télécommunications (Minitel, serveur, etc.).
Pour CPC 464, CPC 664 et CPC 6128: **590 F ttc**



Imprimante DMP 2000

Imprimante qualité courrier pour CPC 464, 664 et 6128. 90 polices, 20 à 100 caractères/seconde, alimentation feuille à feuille ou en continu: **2290 F ttc**



Synthétiseur vocal

Faites parler votre CPC 464 ou 664: **390 F ttc**



Crayon optique

Le dessin direct pour tous les modèles avec moniteur couleur: **290 F ttc** avec logiciel graphique



Joystick

Pour piloter tous vos jeux: **149 F ttc**

Souris AMSTRAD

Le dessin souris et la gestion rapide du curseur pour CPC 464, 664 et 6128: **690 F ttc**



Adaptateur Péritel

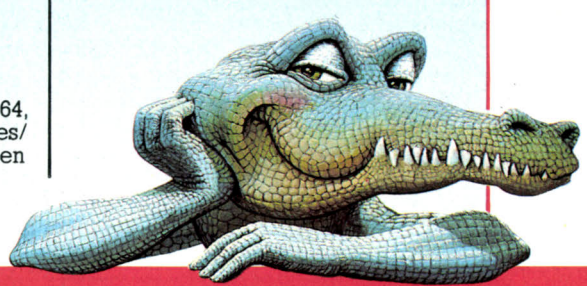
Pour profiter des couleurs de votre téléviseur avec les versions monochromes.
MP 1 pour CPC 464: **390 F ttc**
MP 2 pour CPC 664 et 6128: **490 F ttc**



NOUVEAU

Multiplan, le tableur bien connu de Microsoft, disponible pour le PCW 8256 et le CPC 6128 à un prix Amstrad 498 F TTC

D Base II, le système de base de données relationnelle très performant qui vous permettra de construire tous vos fichiers pour 790 F TTC.





AMSTRAD

LE MORDANT INFORMATIQUE.

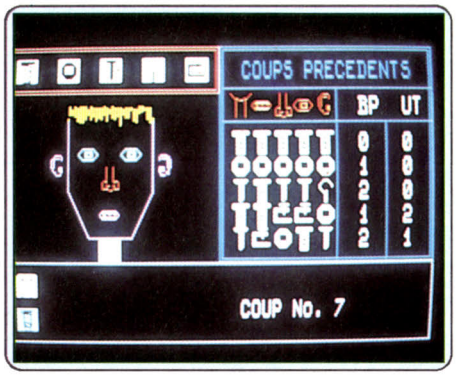
Mendès-France. M.C TI – 37

KID'S SCHOOL

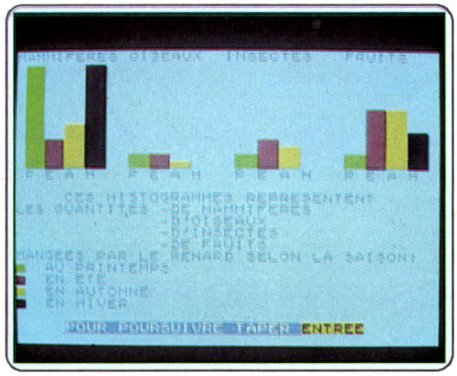
Ce logiciel n'est d'ailleurs pas conçu pour une utilisation « en solitaire » mais comme une aide pédagogique en milieu scolaire. On ne peut envisager de corrections des textes produits par l'ordinateur pour des exercices aussi ouverts : celui-ci se contente de définir les cadres du travail, la sortie sur imprimante permettant au maître d'évaluer lui-même les progrès de l'enfant.
La démarche suivie n'appelle guère de critiques et ce logiciel, destiné en principe au primaire, rendra encore de nombreux services au collège. Seule lui manque une seconde partie prolongeant à la maison ce qui a été commencé en classe...

MONSTER MINE

Monster Mine, Master Mind... La phonétique ne laisse aucun doute sur la filiation du logiciel. Il s'agit donc d'une transposition du fameux jeu de logique.
Le principe en est changé : il faut retrouver par essais successifs l'ordre de cinq pièces disposées de façon alétoire.
Dans cette version, les cinq pièces constituent le éléments marquant d'un visage de monstre. A vous de deviner si l'œil est formé d'un écrou ou d'une vis, si les oreilles ont été figurées par un pontet ou une pointe... On profite ainsi d'une présentation plus imagée, sans que l'intérêt de la réflexion en soit diminué.



Chaque coup est joué sur l'écran et conservé en mémoire : on peut ainsi consulter les différentes configurations au cours de la partie. Selon vos capacités, vous pourrez opter pour une composition de deux à cinq pièces ; dans tous les cas, il faut la découvrir en moins de vingt coups. Si cette limite suffit amplement pour les premiers niveaux, elle exige un certain entraînement avec cinq pièces.
Loin de toute préoccupation véritablement scolaire, *Monster Mine* est avant tout un jeu de réflexion ; classique dans son principe, d'une présentation simple mais plutôt agréable, il présente l'avantage de pouvoir intéresser toutes les classes d'âge.
Au plus bas niveau, des enfants de huit à dix ans peuvent déjà y exercer leur logique avec de bonnes chances de réussite. Mais, croyez-en notre expérience, le niveau cinq, lui, n'a rien d'un jeu d'enfant et le secours d'un papier et d'un crayon se révèle indispensable pour triompher en moins de vingt coups.

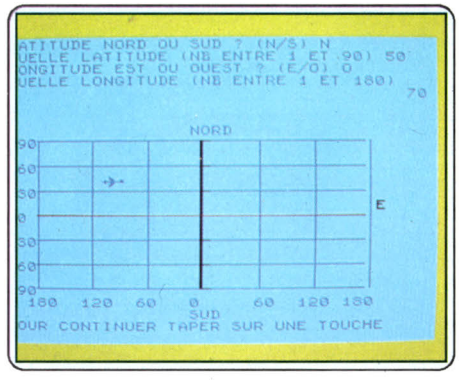


ZORRO

Sélectionné par l'Education nationale pour la dotation des établissements scolaires, *Zorro* fait partie de la génération des logiciels fabriqués pour le plan I.P.T.
Pas de justicier masqué ici, *Zorro* n'est que le nom espagnol du renard ; c'est sur les menus de Maître Goupil que se penche ce logiciel.
Son déroulement est des plus simples :
Cinq histogrammes indiquent d'abord le type d'aliments consommés selon les saisons ; sachez ainsi que, faute de grives, il se fait volontiers frugivore. L'élève doit ensuite s'exercer à lire les histogrammes pour répondre à une série de questions à choix multiples : « Que mange le renard en hiver ? », « En quelle saison mange-t-il le plus de fruits ? »... Les questions sont répétées jusqu'à obtention de la réponse exacte et l'évaluation se fait par une note.
Malgré des objectifs dignes d'intérêt, bien reliés au programme de biologie de la classe de sixième, la réalisation du logiciel nous laisse sceptiques quant à son efficacité : un programme plus étoffé aurait permis des corrections mettant l'élève sur la voie, expliquant ses erreurs au lieu de le laisser compter sur la chance pour trouver la bonne réponse ; des questions plus variées auraient fait plus qu'effleurer le sujet. Car, si l'objectif principal était bien d'étudier les relations entre saison et régime alimentaire, il fallait s'interroger sur le pourquoi des variations de régime.
Et puisque le second objectif était bien d'apprendre à lire un histogramme, il fallait aussi montrer comment on le construisait, partir des données rassemblées par le biologiste pour donner vie à l'abstraction du diagramme. Ah, si *Zorro* avait un peu travaillé son Basic et sa pédagogie...

SITUER

Logiciel de géographie destiné à l'acquisition des notions de latitude et de longitude, *Situer* s'articule de manière très classique.
Une partie « cours », très succincte, donne le sens des mots méridien, parallèle, équateur... Quelques exemples illustrent ces notions sur un planisphère ultra-simplifié, réduit à une grille graduée tous les trente degrés où sont repérés l'équateur et le méridien de Greenwich. Un avion apparaît dans l'une des cases en même temps que s'affichent ses coordonnées. A défaut d'évoquer vraiment un planisphère, le système a le mérite d'une grande facilité de lecture.
Les deux types d'exercices proposés ensuite reprennent le même scénario :
Première série : l'élève choisit les coordonnées et demande à l'ordinateur de placer l'avion.
Deuxième série : l'ordinateur affiche les coordonnées et l'élève situe l'avion sur la grille.
La correction se limite à « oui » ou « non » et l'évaluation globale se contente de « C'est bien » ou « Ce n'est pas parfait ». La modestie des moyens mis en œuvre et l'ambition mesurée du logiciel le destinent surtout à un usage en classe (primaire ou sixième) : il ne constitue pas un véritable outil d'apprentissage ou de révision. Son temps d'utilisation (une heure de travail tout au plus) et ses performances ne justifient pas son achat pour travailler à la maison.



Dominique Leclerc

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN	ORDINATEUR	MATIÈRE NIVEAU	GRAPHISME	CONTENU PÉDAGOGIQUE	INTÉRÊT	PRIX
ECRIRE SANS FAUTES	Cedic Nathan	Disquette (3 volumes)	Nanoréseau TO9	Français 6e-5e et 4e-3e	–	★★★★	★★★★	E (3 disq.)
MONSTER MINE	Fil	K7	MO5/TO7/70	Logique 9 à 99 ans	–	★★	★★★★	A
RÉDACTION	Infogrames	K7	MO5/TO7/70	Français CM/Collège	–	★★★★	★★★★	B
SITUER	K7/Disq. Nano	K7	MO5/TO7/70 Nanoréseau	Géographie Primaire 6e	–	★★★	★★	A
ZORRO	Fil	K7/Disq. Nano	MO5/TO7/70	Biologie CM2/6e	–	★★	★★	A

COCO NUT

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

DU NOUVEAU DANS L'OUEST DE PARIS

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ✆ 45.01.67.28
Métro Argentine

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ✆ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPARNASSE
29, rue Raymond-Losserand
75014 PARIS ✆ 43.22.70.85
Métro Pernety

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

NOUS AVONS SÉLECTIONNÉ LE MEILLEUR - À VOUS DE CHOISIR

AMIGA

Processeur principal : **68 000 MOTOROLA 16/32 bits** (7,16 MHZ)

3 circuits spécialisés : **DAPHNE,** gestion d'écran
AGNÈS, animation graphique
PORTIA, contrôle périphériques

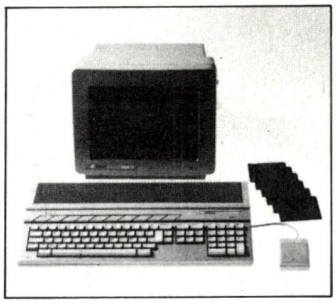


AMIGA 512 K ..... **11 490 F**
+ 1 disk 880 K
+ Ecran couleur stéréo
+ Souris
+ Cadeau Marble Madness
Extension 2 Méga .. **7 500 F**
Lecteur 3 Pouces ..... **2 500 F**
Sidecar
émulateur PC ..... **7 990 F**
Cable imprimante ..... **400 F**

— Mémoire centrale 512 K extensible 8 Méga en externe
— Sortie : série, parallèle, vidéo RVB, analogique et digital
— Entrée Vidéo, sortie son stéréo
— Résolution écran 640 × 400 Pixels
— **4 096** couleurs disponibles
— Multitâche
— Logiciel fournis : Sed Multitâche, Tripos Métacampo, BASIC

ATARI STF

520 STF ..... **3 990 F**
512 K RAM
Rom intégrée
Lecteur Disk 500 K intégré
Cable péritel
Souris
Azerty



ATARI 1040 + Ecran Monochrome

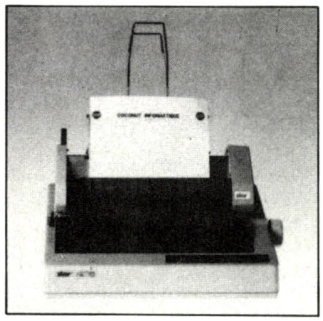
520 STF ..... **5 990 F**
+ Moniteur couleur
512 K RAM
Lecteur Disk 500 K intégré
Cable péritel
Souris
Azerty

ATARI 1040 STF ..... **9 990 F**
+ Moniteur Monochrome
1024 K RAM
ROM intégré
Lecteur disk double face 800 K
Moniteur monochrome : haute résolution 640 × 400
Souris
Azerty

ATARI 1040 STF ..... **10 990 F**
+ Moniteur couleur
Même configuration que ci-dessus.

— Disk dur 20 MEGA ..... **6 990 F**
— Lecteur disk 500 K ..... **2 000 F**
— Lecteur disk double face ..... **2 990 F**
— Moniteur couleur ..... **2 590 F**
— Cable péritel ..... **290 F**
— Cable imprimante ..... **350 F**
— Cable Midi IN/OUT ..... **250 F**
— Disk 3'' par 10 ..... **280 F**

IMPRIMANTE STAR NL 10



— **2** vitesses d'impression
— Listing qualité courrier
— Papier continu ou feuille à feuille
— Choix du type d'impression par touches situées à l'avant de l'imprimante
— Compatibilité **ATARI ST/AMIGA/ COMMODORE/IBM/APPLE**
— Qualité graphique HAUTE RÉSOLUTION
— Matricielle aiguille (9)
— **120** caractères secondes
— Bidirectionnelle
— Buffer 5 Ko

UN SACRÉ PHÉNOMÈNE

NL 10 interface ATARI ST ..... **2 990 F**
NL 10 interface COMMODORE ..... **3 250 F**
NL 10 interface AMIGA ..... **3 990 F**
INTRODUCTEUR feuille à feuille .... **885 F**

CREDIT CREG
CARTE BLEUE
Conditions aux comités d'entreprises
Expédition sur toute la France par SERNAM ajoutez **150 F** de port pour les machines
ATTENTION AMIGA n'est pas représenté à Montparnasse

Conception DAC (1) 43.36.37.39

VENTE PAR CORRESPONDANCE à adresser exclusivement à :
COCONUT - 13, boulevard Voltaire, 75011 PARIS

NOUVEAUTÉS CHAQUE JOUR PROVENANCE :
USA
ANGLETERRE
FRANCE
ALLEMAGNE
CANADA

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à :
COCONUT - 13, boulevard Voltaire, 75011 Paris
NOM _____
ADRESSE _____
_____
_____
TÉL. _____

TITRES	PRIX
Participation au frais de port et d'emballage	+ **20 F**
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer	

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

TOUS NOS PRIX SONT T.T.C.

MSX VIDEO

CENT

89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS
Tél. : 43.42.18.54 +



ORDINATEURS

MSX1

PHILIPS VG 8010 :	490 F
PHILIPS VG 8020 :	850 F
CANON V 20 :	850 F
SPECTRAVIDEO SVI 728 :	750 F
SONY HB 75-F :	990 F
SONY HB 501-F :	1 990 F

« LE MSX1 CONSTITUE DÉSORMAIS LA GAMME DE MACHINES D'INITIATION AU MEILLEUR RAPPORT QUALITÉ-PRIX » SVM AOUT 86

MSX2

« LE MSX2 CONSTITUE LE MEILLEUR CHOIX ACTUEL EN MICRO-INFORMATIQUE FAMILIALE » MICRO-SYSTEMES SEPT 86

SONY HBF 700F : 4 990 F

(256 K RAM + 128 K VIDEO RAM)
Lecteur de disquettes intégré double face I MEGA OCTET, 9 modes d'affichage, 512 couleurs disponibles dont 256 simultanément, horloge interne, mot de passe etc, livré avec souris + 5 logiciels professionnels commutables entre eux : HI TEXT, HI BASE, HI CALC, HI GRAPH et l'extraordinaire



PHILIPS VG 8235 : 3 990 F

256 K de RAM, lecteur de disquette 360 K intégré, clavier orientable, moniteur haute résolution couleur ou monochrome, fourni avec traitement de texte, gestion de fichiers, logiciel de graphisme et utilitaire DOS.



MSX2 PHILIPS VG 8235 M (avec moniteur monochrome) 4 690 F

MSX2 PHILIPS VG 8235 C (avec moniteur couleur) 5 990 F

PHILIPS

MUSIC MODULE NMS 1205 : 1 490 F
SOURIS SBC 3810 : 490 F
TABLE GRAPHIQUE NMS 1150 : 990 F
IMPRIMANTE VW0030 QUALITÉ COURRIER (complète) : 2 990 F
MONITEUR MONOCHROME BM7552 : 990 F

PROMOS PHILIPS

ORDINATEUR VG 8020 + MONITEUR COULEUR CM 8521 + MAGNETO VY 0030 = 2 990 F
ORDINATEUR VG 8020 + MONITEUR MONOCHROME BM 7552 + MAGNETO VY 0030 = 1 990 F
MONITEUR COULEUR CM 8521 = 2 290 F
MONITEUR COULEUR CM 8535 = 2 690 F
IMPRIMANTE VW 0010 : 890 F/IMPRIMANTE VW 0020 = 1 490 F

SONY

MONITEUR KX 14 : 6 450 F
IMPRIMANTE MATRICIELLE QUALITE COURRIER, 75 CPS, SONY PRN MO9 COMPLETE AVEC CABLE : 2 990 F
LECTEUR DE DISQUETTES SONY HBD 30-W (720 K DOUBLE FACE, COMPLET AVEC CONTROLEUR) : 3 390 F

PROMOS SONY

ORDINATEUR MSX2 (192 K) HBF 500 F = 3 750 F !
IMPRIMANTE-TABLE TRAÇANTE PRNC-41 = 990 F !

PROMO DISQUETTES 3" 1/2 (PAR 10)

SF/DD = 190 F/DF/DD = 250 F

CASSETTES A 49 F

MOLECULE MAN, KNIGHTIME, SPEED KING, CHILLER, HOPPER, FORMULA 1 SIMULATOR, SPACE BUSTERS, MAZES UNLIMITED SMACK WACKER, ROBOT WARS, SNAKE IT, MOON RIDER, PANEL PANIC, VESTRON, FOOT-VOLLEY, OLÉ, CHIKEN CHASE, OCTAGON SQUAD, SALVAGE, CONGO, JUMPIN'JACK, INVADERS, KICK IT, ICE, TURMOIL, SCENTIPEDE, JOURNEY TO THE CENTER OF THE EARTH, BOOM, HOPPER, OH NO, HUSTLER, BOARDELLO

CASSETTES A 95 F

ICE KING, INTERNATIONAL KARATE, WAY OF THE TIGER, FRONT LINE, CASTLE BLACK STAR, GROG'S REVENGE, BOUNDER, JACK THE NIPPER, VALKYR, ATTACK OF KILLER TOMATOES, EGGY, CYBERUN, WINTER GAMES, TRAILBLAZER,

JEWELS OF DARKNESS : 149 F ; RUNNER : 140 F ; MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE : 255 F ; L'HERITAGE : 165 F ; OCTOPUS : 145 F
NOUVEAUTÉS ACTIVISION : SPACE SHUTTLE, HACKER, KORONIS RIFT, THE EIDELON : 120 F pièce.

PROMOS JEUX CASSETTES

MINICALC : 199 F ; JE COMPTE : 125 F ; PYROMAN, CONGO BONGO, OIL'S WELL, TIME CURB, THE HEIST, GAMES DESIGNER : 95 F pièce.

DISQUETTES MSX 1 ET 2

L'HERITAGE : 315 F ; MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE : 315 F ; REGATES : 310 F ; LA GESTE D'ARTILLAC : 290 F ; OMEGA PLANETE INVISIBLE : 290 F ; ILLUSIONS : 190 F ; PYRO-MAN : 190 F ; REVERSI : 160 F ; WORLD CUP SOCCER : 199 F ; LODE RUNNER : 350 F

DISQUETTES MSX 2

L'AFFAIRE : 290 F ; KINNETIC CONNECTION : 290 F ; BAD MAX (720 K) : 290 F ; WORLD GOLF : 345 F ; CHESS GAME 3 D : 199 F ; RED LIGHTS OF AMSTERDAM (STRIP POKER PARLANT) : 199 F ; AYDOCK (720 K) : 345 F ; HYDLIDE : 345 F ; LES PASSAGERS DU VENT (avec la BD) : 320 F

UTILITAIRES (D = disquette, C = cartouche)

TELKIT (D) : 270 F (MSX2) ; EXPERT (D) : 950 F (MSX2) ; HOME OFFICE (C) : 690 F ; TURBO PASCAL (D) : 745 F ; TURBO TUTOR (D) : 415 F ; TURBO DATABASE (D) : 745 F ; SOFT STOCK (D) : 520 F ; DEVPAC 80 (D) : 450 F ; MT BASE (C) : 490 F ; MXTELX (D ou K7) : 590 F ; MSX-DOS : 390 F ; LOGO (C) : 890 F.
+ LANGAGES EVOLUÉS DISPONIBLES...

SYNTHÉ-VOCAL (EN FRANÇAIS)
K7 : 290 F - DISQUETTE : 350 F

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

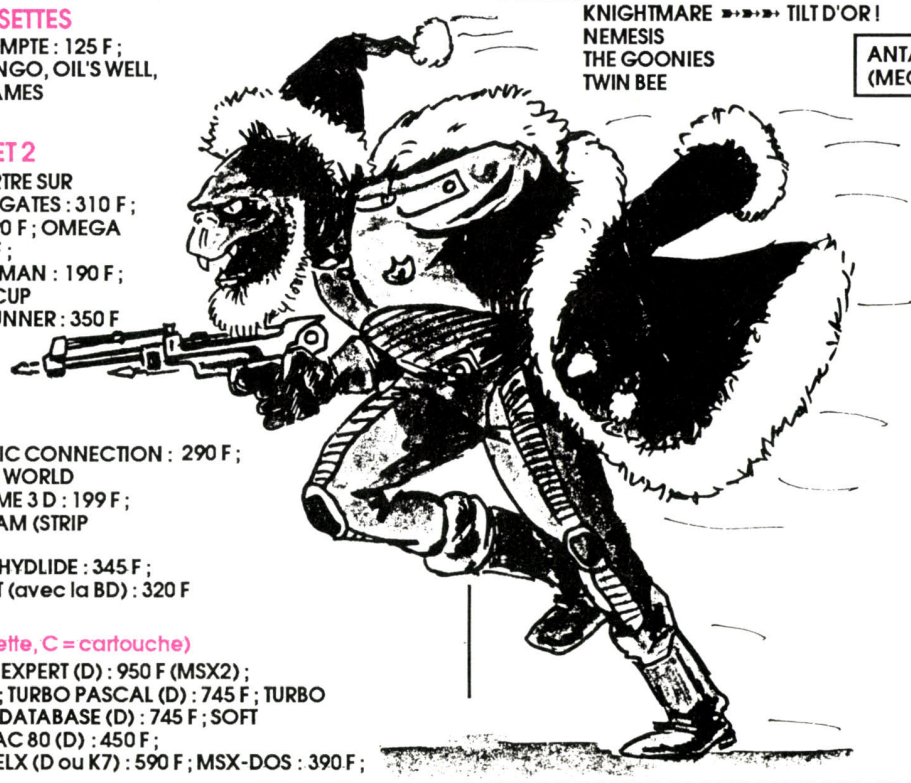
CARTOUCHES A 230 F

SONY
MAGICAL KID WIZ
MIDNIGHT BROTHERS
COASTER RACE
TRAFFIC

KONAMI
KNIGHTMARE →→→ TILT D'OR !
NEMESIS
THE GOONIES
TWIN BEE

Dernière minute
GREEN BERET, Cartouche : 230 F !

ANTARTIC ADVENTURE N° 2 (MEGA ROM !) : 230 F



MANETTES MSX

ARCADE TURBO : 240 F ; SUPERJOY 28 : 75 F
QUICKSHOT 2 TURBO (NON MSX) : 199 F
QUICKSHOT 2 : 125 F

PROMO : CARTOUCHES A 99 F

SPACE TROUBLE, MR CHING, PICTURE PUZZLE, BUTAMARU PANTS, DRAGON ATTACK, STEP UP, SPACE MAZE ATTACK, FRUIT SEARCH, SUPER SNAKE

NOUVEAUTÉS : CARTOUCHES EN DIRECT DU JAPON !

RAMBO : 290 F

CARTOUCHE KONAMI MEGA ROM MSX2, VAMPIRE KILLER : 290 F

LES 7 GRANDS CLASSIQUES DES JEUX D'ARCADES NAMCO ENFIN DISPONIBLES !

PAC-MAN ; GALAXIAN ; DIG-DUG ; MAPPY ; TANK BATTALION ; BOSCONIAN ; GALAGA : 230 F chaque cartouche.

MSX NEWS est sorti...

Le nouveau journal des hyper-branchés MSX est vendu exclusivement par abonnement au prix démentiel de 65 F pour 11 numéros !*

En plus du journal vous recevrez un catalogue complet et détaillé de tout ce qui est disponible en MSX (ordinateurs, moniteurs, accessoires, logiciels) avec des promos insensées et les toutes dernières nouveautés que vous pourrez commander avant tout le monde !

Cadeau : un abonnement gratuit de trois mois pour toute commande atteignant 650 F !

* Prix de lancement. Offre limitée dans le temps. Dépêchez-vous !

CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

BON DE COMMANDE : à retourner à MSX VIDEO CENTER - 89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
Ville _____ Code postal _____

Mode de règlement :
□ Chèque □ Mandat-lettre joint

□ Je craque, abonnez-moi immédiatement à MSX NEWS 65 F
□ Je vous commande le matériel suivant : _____
_____
Pour un prix de _____
□ Frais de port jeux et accessoires 20 F
□ Frais de port matériel 90 F
TOTAL _____
□ Ma commande atteint 650 F, je suis abonné à MSX NEWS pour trois mois

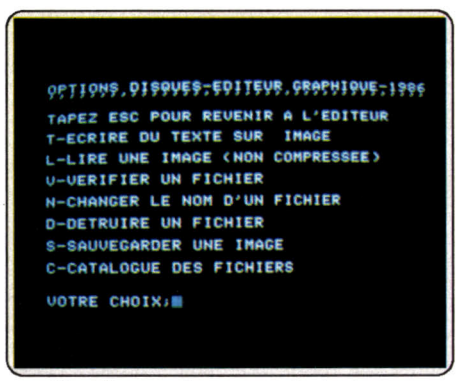
Vivre et laisser mourir

Au volant de votre voiture blindée, hérissée de mitrailleuses, vous vous fraierez un chemin entre les dangereux bandits de la route. Vous partirez à la conquête de l'Ouest pour une nouvelle ruée vers l'or. Vous errerez à la recherche du bonheur perdu dans un monde déchiré par le Mal. Frissons garantis...

Thétis

Si les scénarios des jeux d'aventure vous semblent par trop classiques, un logiciel original qui vous permet de créer textes et graphismes.

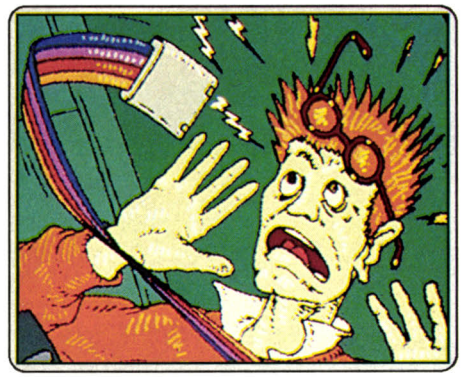
Ce logiciel français (cocorico) a pour vocation d'automatiser la création d'un jeu d'aventure comportant à la fois textes et graphismes. Après chargement de la présentation, le programme vous demande quelle est votre configuration (*Apple II, II+, IIe, IIc*, carte 80 colonnes, un ou deux drives) et la sauvegardera



N'oubliez pas de sauvegarder les images avant de regagner le menu général !

ensuite sous forme d'un fichier. Cela lui permet d'utiliser au mieux les possibilités de votre configuration. Avant de commencer la création proprement dite, il est indispensable d'initialiser une disquette. Le programme s'occupe alors du formatage et du transfert des fichiers indispensables. Signalons à ce propos qu'il existe un « bug » à ce niveau dans la configuration *II+* car le programme tente désespérément d'établir un catalogue, même si la disquette n'a jamais été formatée. Deux solutions différentes existent pour se sortir de ce problème : formater au préalable la disquette de création ou changer la configuration en *IIe* où cette fois il n'y a aucun problème, quitte à revenir plus tard à la configuration réelle.

Dans un premier temps, vous créez les images de votre jeu. Pour cela, utilisez l'éditeur graphique fourni avec le programme qui est un peu rudimentaire. Ainsi, on ne dispose que d'une taille de pinceau, de ligne, de cercle et de la fonction « remplissage ». Ici pas de loupe, de miroir, de reproduction de forme ou autres facilités que l'on trouve couramment dans les autres programmes d'aide à la



création graphique. En revanche, il est possible d'inclure du texte dans votre dessin, à n'importe quel endroit, et de disposer pour écrire d'un choix de cinq polices de caractères. Avant de quitter cette partie, surtout n'oubliez pas de sauvegarder votre dessin, car l'appel du menu général entraînerait sa perte irrémédiable. Fort heureusement, il est tout à fait possible d'utiliser un autre programme de dessin, voire des images déjà créées ailleurs, pour peu qu'elles

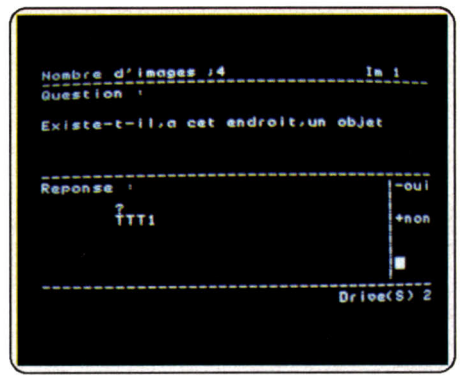


On peut aussi faire intervenir des images créées par ailleurs...

soient sauvegardées sous forme non compactée et résidant en HGR 1 ou HGR 2.

Passons maintenant au texte qui apparaît sous votre image (et non celui contenu dans celle-ci, comme c'était le cas auparavant). Vous rappelez une à une les différentes images qui composent votre aventure et tapez un texte de deux lignes maximum. Ce texte doit comprendre un espace blanc à la fin de chaque ligne et surtout être exempt de toute virgule qui « plaisanterait » le programme. Le logiciel vous demande ensuite le nom de sauvegarde. Celui-ci, bien que ce ne soit nullement indiqué dans la notice, doit comprendre un maximum de quatre lettres si l'on veut qu'il puisse être utilisable par la suite. Cette sauvegarde porte à la fois sur le texte et sur l'image correspondante et le tout est compacté et n'occupe plus qu'une vingtaine de secteurs au lieu des trente-quatre habituels. On regrettera l'absence de rappel de l'image avant de taper le texte, ce qui oblige à une gestion rigoureuse de ses écrans, mais en contrepartie, il est possible de modifier facilement le texte d'une image compactée.

Voyons maintenant la création des objets, indispensables pour tous les jeux d'aventure. Cette création est tout à fait particulière. Ainsi, vous allez dessiner le décor préalable, le sauvegarder, puis rajouter graphiquement l'objet et resauvegarder le tout. Lors de la création des objets, le programme vous demande de lui indiquer l'image sans l'objet, puis avec, et se livre à un travail de comparaison (qui dure deux minutes) qui lui s'avère incapable de créer des objets trop volumineux. Avant d'aller plus loin, vous devez mettre complètement au point votre scénario et



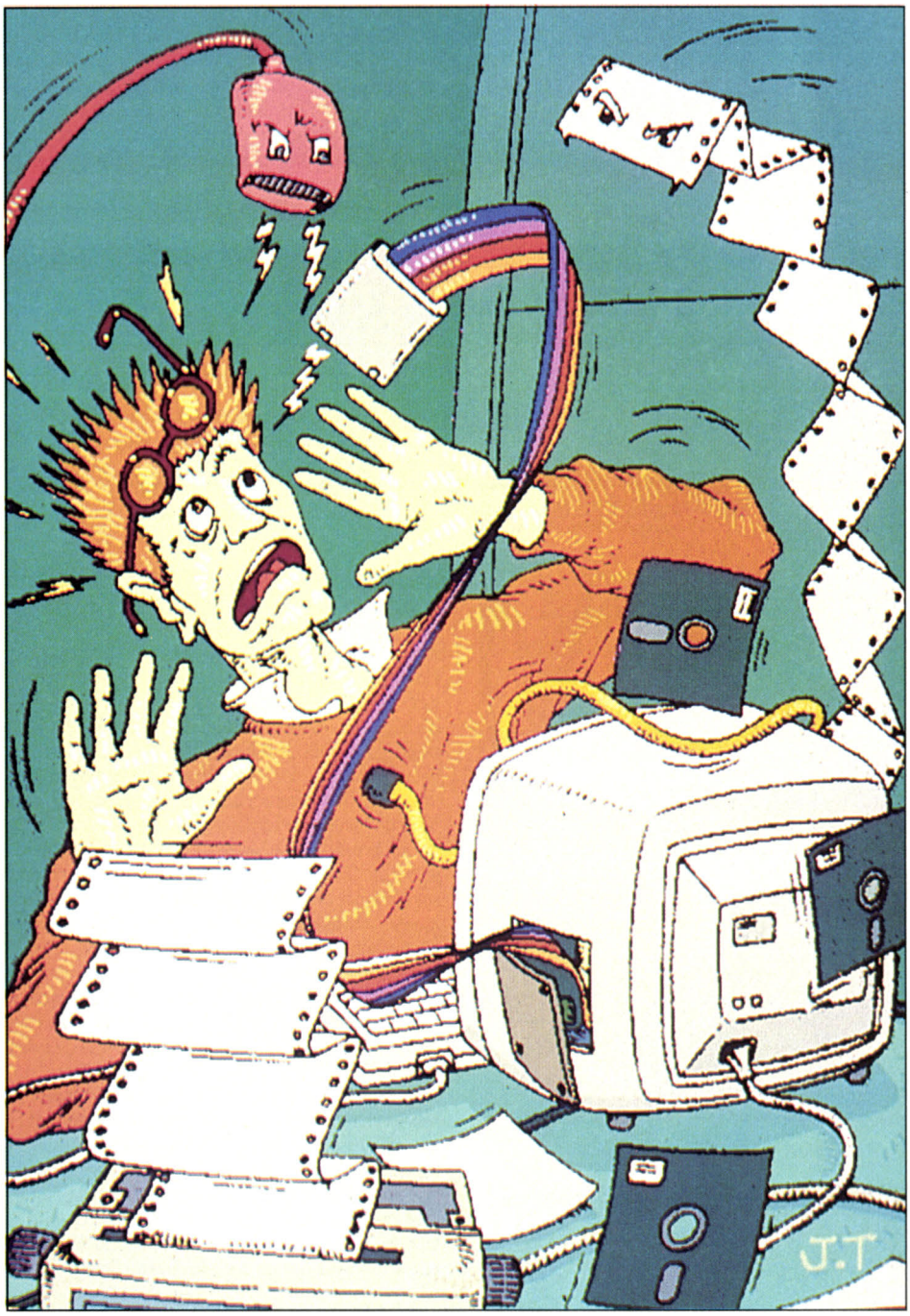
Il est possible de compléter vos dessins en y ajoutant du texte.

le plan des lieux. Ensuite vous générez votre récit. Le programme vous demande le nombre d'illustrations qui composent votre aventure et pour chacune d'entre elles, il vous pose différentes questions où vous répondez par oui ou non. C'est ainsi que vous définissez les différentes sorties possibles, les actions pouvant être entreprises, leur condition et leur traduction graphique. Cependant ce système simple ne permet pas la création de conditions un tant soit peu complexes, ce qui est vraiment dommage.

Pour terminer, il ne vous reste plus qu'à définir l'image de présentation. Le jeu ainsi créé s'utilise de manière très classique. L'image est présentée avec deux lignes de texte explicatif au-dessous. L'appui sur la touche « esc » permet de revenir en mode texte, où vous voyez alors apparaître les différentes issues possibles et les objets que recèlent cette pièce.

Le jeu peut s'étaler sur plusieurs faces de disquettes, mais chacune doit comporter ses propres images, ses propres objets et son propre scénario.

Une initiative intéressante mais dont la réalisation



Illustrations Jérôme Tesseyre

laisse quelque peu à désirer. (Disquette Réseau Planétaire, pour *Apple II*, Prix : B).

Jacques Harbonn

Shard of Spring

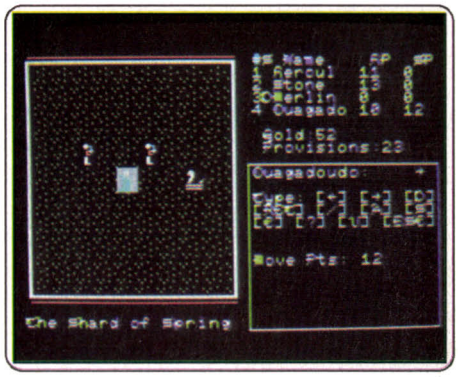
« Le mal est personnifié par un dragon mais il naît dans le cœur des hommes. » A méditer pour réussir sa mission.

Tueurs de dragons, chasseurs de monstres et autres aventuriers en tous genres, préparez-vous car votre quête recommence. Vous aviez cru pouvoir triompher du Mal, mais celui-ci est partout et personne, jamais personne, ne doit croire qu'il en a fini avec le jeu de rôle.

Un scénario classique. Un monde bien tranquille, des siècles de paix et de bonheur passés dans la joie d'un printemps que l'on aurait pu croire éternel. Alors que tout autour, le monde est déchiré par le Mal, brûlé par un soleil de plomb ou gelé par un vent de glace, sur l'île de Ymros protégée par « the shard of spring » (un morceau de la pierre de vie créée par le sorcier Rouge) le temps s'écoule paisiblement. Tout se passe bien jusqu'au jour où le destin s'en mêle. Siriade, la mauvaise Siriade on s'en doute, a pris possession du tesson de printemps et demande que le pays lui paye tribut pour ne pas le détruire. A partir de là, tout va se dégrader dans le royaume. Les taxes versées appauvrissent le pays le rendant toujours plus faible, les sacrifices atteignent le moral de la population. En un mot, c'est la crise. Heureusement, c'est à ce moment que vous entrez en scène. Avec une équipe d'aventuriers, vous décidez de partir reprendre le joyau. Si vous réussissez dans votre quête, vous ramènerez la joie dans le pays, quelques pièces d'or dans votre bourse, et votre légende nourrira pour toujours les veillées au coin du feu.

Le jeu commence par la création d'une équipe. Plusieurs races sont proposées, mais il y a une certaine pauvreté dans les métiers.

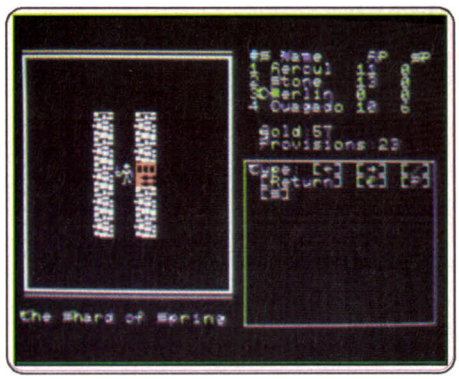
Vous serez magicien ou guerrier. Pas de représentant du clergé ou de voleur dans cette bande. Qu'à cela ne tienne, rien ne doit vous arrêter. Trois



Aidé d'une équipe d'aventuriers, vous partez reprendre le joyau printanier.

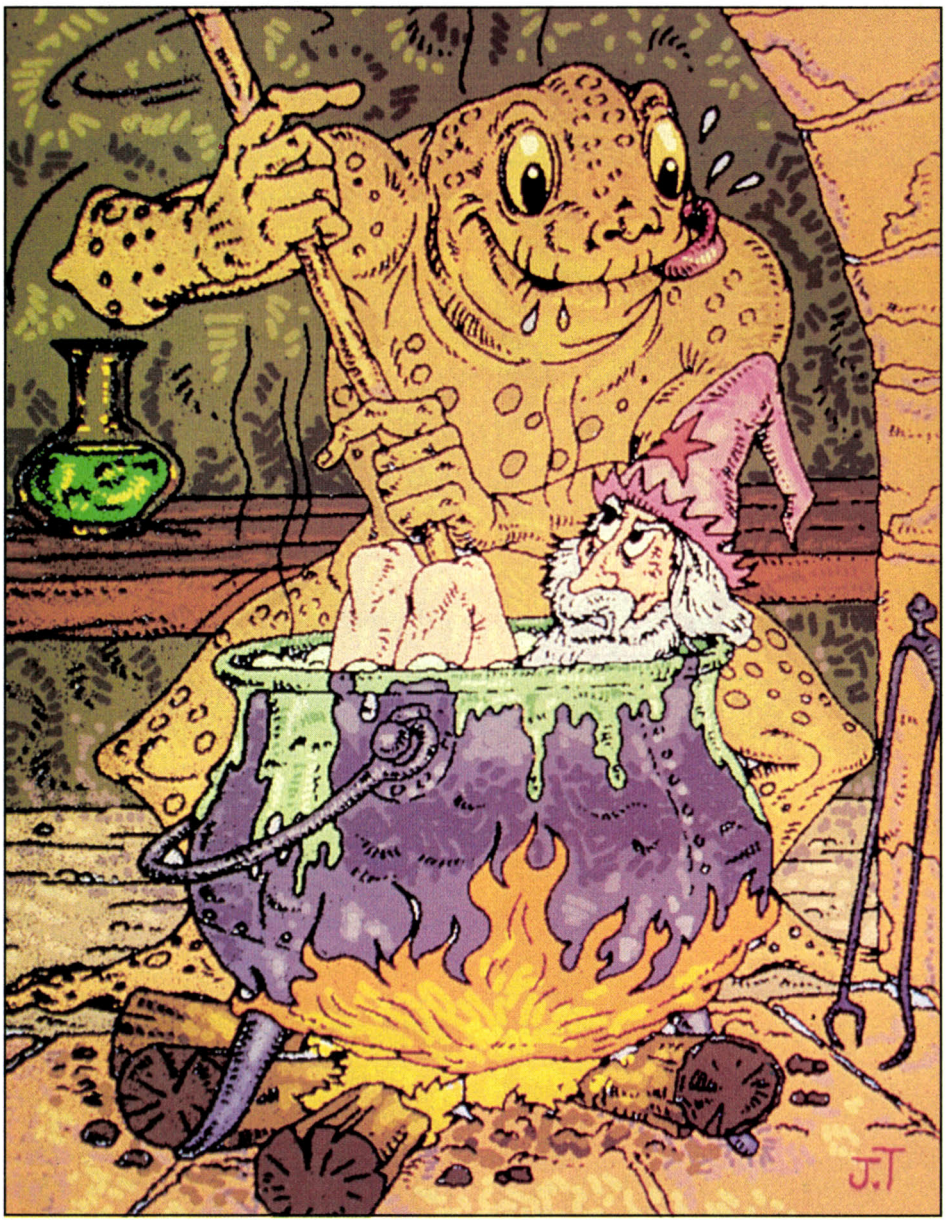
guerriers, deux magiciens et vous pouvez vous lancer à la conquête du monde.

Quelques combats sans trop vous éloigner de la ville pour commencer le jeu. La plus grande difficulté à ce niveau va être de ne pas partir trop tôt à l'aventure. Comme dit le vieil adage des tueurs de dragons, « patience et longueur d'années font plus que



Vous errez sans fin, mais sachez qu'il existe des passages secrets.

force ni que rage ». Avant de partir, il vous faudra augmenter vos caractéristiques (surtout les points de vie). Un petit combat à droite, un autre à gauche et tout de suite retourner à la ville. Une fois que vous vous sentez sûr de vos personnages, vous pouvez commencer à parcourir le pays. Evitez dans un premier temps l'Est où les monstres sont très musclés. Vous commencez à bien connaître le pays, alors attaquez-vous à un donjon. Un peu au sud-est de votre ville de départ, il y en a un qui devrait faire parfaitement l'affaire. Vous vous enfoncez, découvrant des kilomètres de corridors poussiéreux. Il vous manque un élément pour continuer plus profondément dans ce donjon. Ne désespérez pas, vous le trouverez plus au nord. Et si malgré cela, vous n'y arrivez pas, sachez qu'il existe des passages secrets,



mais c'est à vous de les découvrir. La guilde des guerriers peut aussi se révéler utile. Des objets magiques se trouvent à Terynors, une ville cachée dans les montagnes loin au nord-est.

Durant votre quête, vous aurez à résoudre un certain nombre d'énigmes. Il vous faudra passer par le gardien des portes. Quatre portes dont une seule mène au bon chemin. Entre la forêt et le plan d'eau, après une découverte primordiale, rendez donc visite au roi des marais dont la tête vous sera réclamée par les ombres chuchoteuses en échange de renseignements. Pour triompher vous aurez besoin de connaître la chason d'Edrin. Peut-être est-ce cette chanson que vous entendrez derrière une porte « *Blue is the sky, blue is the sea. Red is for blood and green is for trees* » ou peut-être est-ce là un nouveau maléfice. Sait-on jamais ?

Il vous faudra aussi apprendre le nom des membres de la famille Moonglow qui, voilà plusieurs siècles, terrorisa les campagnes avant qu'Edrin ne mette fin à ses méfaits.

Sur les tombes des membres de cette famille, vous lirez leurs noms gravés. Muni de ce précieux ren-



Rendre donc visite au roi des marais dont la tête vous sera réclamée...

seignement, il ne vous restera plus qu'à trouver l'esprit d'Eldron et les lui révéler pour prouver votre valeur. Enfin, pour en terminer avec les forces du Mal, vous aurez besoin de connaître l'incantation magique. Le premier mot en est Daza et le deuxième... c'est un ancien sage qui m'en a fait part... commence par un R. Arrivé à ce stade du périple, l'essentiel est fait, il ne vous reste plus qu'à compléter les parties du jeu qui vous manquent, à résoudre de nombreuses énigmes et, avec un peu de persévérance, vous terminerez vainqueur... Sous forme de dicton, la dernière phrase du jeu que vous pourrez toujours méditer (peut-être est-ce la solution ?) : « *Le mal est personnifié par un dragon, mais il naît dans le cœur des hommes.* » (Disquette S.S.I. pour *Apple* et *Commodore 64*).

Laurent Schwartz

Histoire d'or

Où l'on pense beaucoup à l'or, souvent à ses chevaux et où l'on reçoit des mauvais coups sans jamais parvenir à les compter.

Une *Histoire d'or* sur le *PCW* d'*Amstrad*, dans laquelle il est beaucoup question de corde, de la solide corde en chanvre que l'on vous laisse autour du cou, après que vous l'ayez amplement méritée. Curieuse idée en apparence de concevoir une aventure graphique pour l'écran vert d'une machine dédiée au traitement de texte. Ce choix offre deux avantages : celui de la haute définition pour des images occupant de larges fenêtres dont le format évoque celui des écrans pour cinémascope ; ensuite, celui de faciliter la sortie sur imprimante de tout ce qui est représenté à l'écran. D'ailleurs, au début du jeu, il est fortement recommandé de coucher ainsi sur le papier la liste des commandes et des mots utilisables. Vous pourrez ensuite éditer tel état du jeu contenant des informations cruciales.

Vous arrivez en ville, à New Hole City (littéralement Nouveau Trou Cité). Vous êtes crevé, sale, assoiffé. Votre cheval tire la patte, vous avez un dollar en poche. Vous venez à cause du télégramme de votre vieil ami Ricky. Première tâche : trouver du fric. Le cheval refait une santé à ses sabots chez le maréchal-ferrant. Une visite à toutes les maisons pour glaner un peu d'informations et d'argent s'impose. Suzy, l'entraîneuse du saloon, parle peu mais vous propose de jouer. Elle perd de bonne grâce quelques dizaines de dollars. Rien ne sert de se montrer insistant : Suzy ne poursuivra pas la conversation avant que vous ayez fait un peu de toilette. Hélas, revenant délesté de deux dollars par le barbier pour un rasage et un bain, Suzy, devenue très sensible à la couleur de vos yeux n'apportera pas pour autant d'information capitale. Il est vrai que l'eau de la baignoire date de deux jours ! Un petit whisky, au revoir Suzy !

Sergio June, le journaliste, vend l'édition du soir du journal local. Enfin des nouvelles fraîches : un grave accident de chemin de fer vient de se produire. L'armurier reste en taule. Le shérif publie un avis officiel. Les anciens chercheurs d'or tiennent un banquet. La joviale Linda, hôtelière de son état, n'a que de bons souvenirs de votre vieux pote Ricky. Malgré votre conduite en tout point exemplaire, le shérif, qui n'aime pas les étrangers, souhaite seulement vous voir quitter les lieux et il sait vous le dire sans détours.

Les visages de vos interlocuteurs et interlocutrices se détachent en vignette en bas et à droite de l'écran, ▸

INTELLIVISION

100	CONSOLE DE JEU	590 F

LES SPORTS

101	BASE BALL	149 F
102	SOCCER (FOOT)	149 F
103	BOWLING	149 F
104	GOLF	149 F
105	TENNIS	149 F
106	HOCKEY	149 F
107	BOXING	149 F
108	BASKET	149 F
109	WORLD CUP SOCCER *	249 F
110	CHAMPION SHIP TENNIS* (* 1 ou 2 joueurs)	249 F
111	SKIING	199 F

REFLEXION ET HAZARD

121	ECHECS	149 F
122	DAMES	149 F
123	REVERSI	149 F
124	BACKGAMMON	149 F
125	ROULETTE	149 F
126	POKER & BLACK JACK	149 F
127	HORSE RACING	149 F
128	UTOPIA	149 F

AVENTURES

130	TRESOR OF TARMIN	199 F
131	THUNDER CASTLE	249 F
132	MAITRES DE L'UNIVERS	199 F
133	SAFE CRACKER	199 F
134	WHITE WATER	199 F
135	DRACULA	199 F
136	MICROSURGEON	199 F
137	ICE TRECK	199 F
138	MAZE A TRON	149 F
139	VENTURE	149 F

REFLEXES & ADRESSE

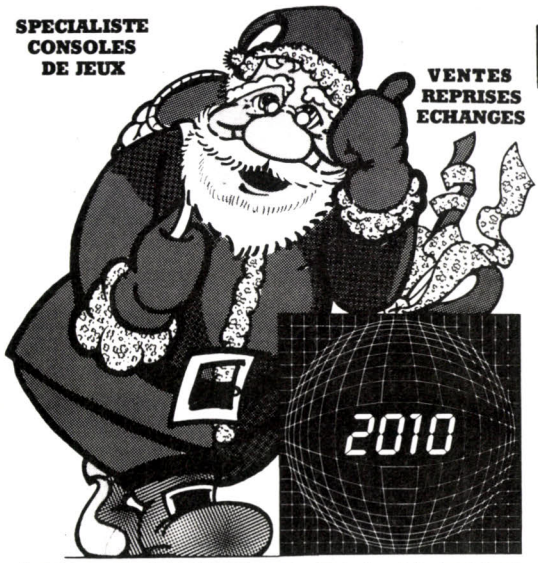
150	SHARP SHOT	149 F
151	TRON DEADLY DISC	149 F
152	CARNIVAL	149 F
153	BURGER TIME	149 F
154	PAC MAN	199 F
155	FROG BOG	149 F
156	DONKEY KONG	149 F
157	DONKEY KONG JR.	149 F
158	BEAUTY & THE BEAST	149 F
159	SNAFU	149 F
160	LADY BUG	149 F
161	MOUSE TRAP	149 F
162	STAMPEDE	149 F
163	POPEYE	149 F
164	FROGGER	149 F
165	CENTIPEDE	199 F
166	PIN BALL	199 F
167	BUMP N' JUMP	199 F
168	AUTO RACING	199 F
169	MOTO CROSS	199 F
170	Q.BERT	149 F

WARE GAMES

180	SPACE ARMADA	149 F
181	SPACE HAWK	149 F
182	STAR STRIKE	149 F
183	ASTROSMASH	149 F
184	VECTRON	149 F
185	SPACE BATTLE	149 F
186	MISSION X	199 F
187	DEFENDER	199 F
189	NOVA BLAST	199 F
190	ARMOR BATTLE	149 F
191	SUB HUNT	149 F
192	SEA BATTLE	149 F

SPECIALISTE CONSOLES DE JEUX

VENTES REPRISES ECHANGES



ELECTRONICS

ATARI VCS 2600

300	CONSOLE VCS 2600	690 F
301	ROCK N' ROPE	149 F
302	FRONT LINE	149 F
303	SOLAR FOX	149 F
304	WIZARD OF WAR	149 F
305	GORF	149 F
306	SCHTROUMPFS	149 F
307	CARNIVAL	149 F
308	MOUSE TRAP	149 F
309	VENTURE	149 F
310	Q* BERT	149 F
311	POPEYE	149 F
312	FROGGER	149 F
313	ROBOT TANK	149 F
314	CENTIPEDE	149 F
315	BATTLE ZONE	149 F
316	DIG DUG	149 F
317	MOON PATROL	149 F
318	MARIO BROS	149 F
319	JUNGLE HUNT	149 F
320	SORCERER'S	149 F
321	WARLORDS	149 F
322	JOUST	149 F
323	BASKET	149 F

SUPER PROMOTION

UNE CONSOLE GRATUITE POUR L'ACHAT DE 10 K7 AU CHOIX

MATTEL ou CBS COLECO

CBS COLECOVISION

A	CONSOLE DE JEU	690 F
B	MODULE DE PILOTAGE + TURBO	690 F
C	ROLLER CONTROLLER	399 F
D	ADAPTATEUR MULTI K7	250 F
E	POIGNEES DE JEU (2)	290 F
201	LADY BUG	149 F
202	CARNIVAL	149 F
203	VENTURE	149 F
204	GORF	149 F
205	MR. DO	149 F
206	BLACK JACK POKER	149 F
207	LOOPING	149 F
208	SPACE PANIC	149 F
209	SPACE FURY	149 F
210	PEPPER II	149 F
211	MOUSE TRAP	149 F
212	POPEYE	149 F
213	Q-BERT	149 F
214	POPEYE	149 F
215	OMEGA RACE	149 F
216	VICTORY (roller)	149 F
217	ROLLOVERTURE	99 F
218	TRESHOLD	99 F
219	SMURF	149 F
220	DONKEY JUNIOR	199 F
221	COSMIC AVENGER	199 F
222	ROCKY	199 F
223	FOOTBALL US(sup.cont)	199 F
224	GUST BUSTER	199 F
225	SAMMY LIGHT FOOT	199 F
226	OILL'WELL	199 F
227	DESTRUCTOR (turbo)	199 F
230	JUMPMAN JR.	249 F
231	BURGER TIME	249 F
232	FRONT LINE(sup.cont.)	249 F
233	GATEWAY TO APSHAI	249 F
236	CABBAGE PATCH KIDS	249 F
238	WARGAMES	249 F
239	DUKES OF HAZARD(turbo)	249 F
240	TARZAN	249 F
241	2010	249 F
242	JAMES BOND	249 F
250	SPY HUNTER	349 F
251	TAPPER	349 F
252	MONTEZUMA'S REVENGE	349 F

NOUVEAUTES

253	GROG'S REVENGE	349 F
254	DAM BUSTER	349 F
255	ILLUSIONS	349 F

CBS COLECOVISION

SUPER PROMO
RETOURS D'EXPO
400 Fcs.
MODULES TURBO
(révisés - garantis)

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à :

2010 ELECTRONICS • 71, RUE DU CHERCHE-MIDI • 75006 PARIS

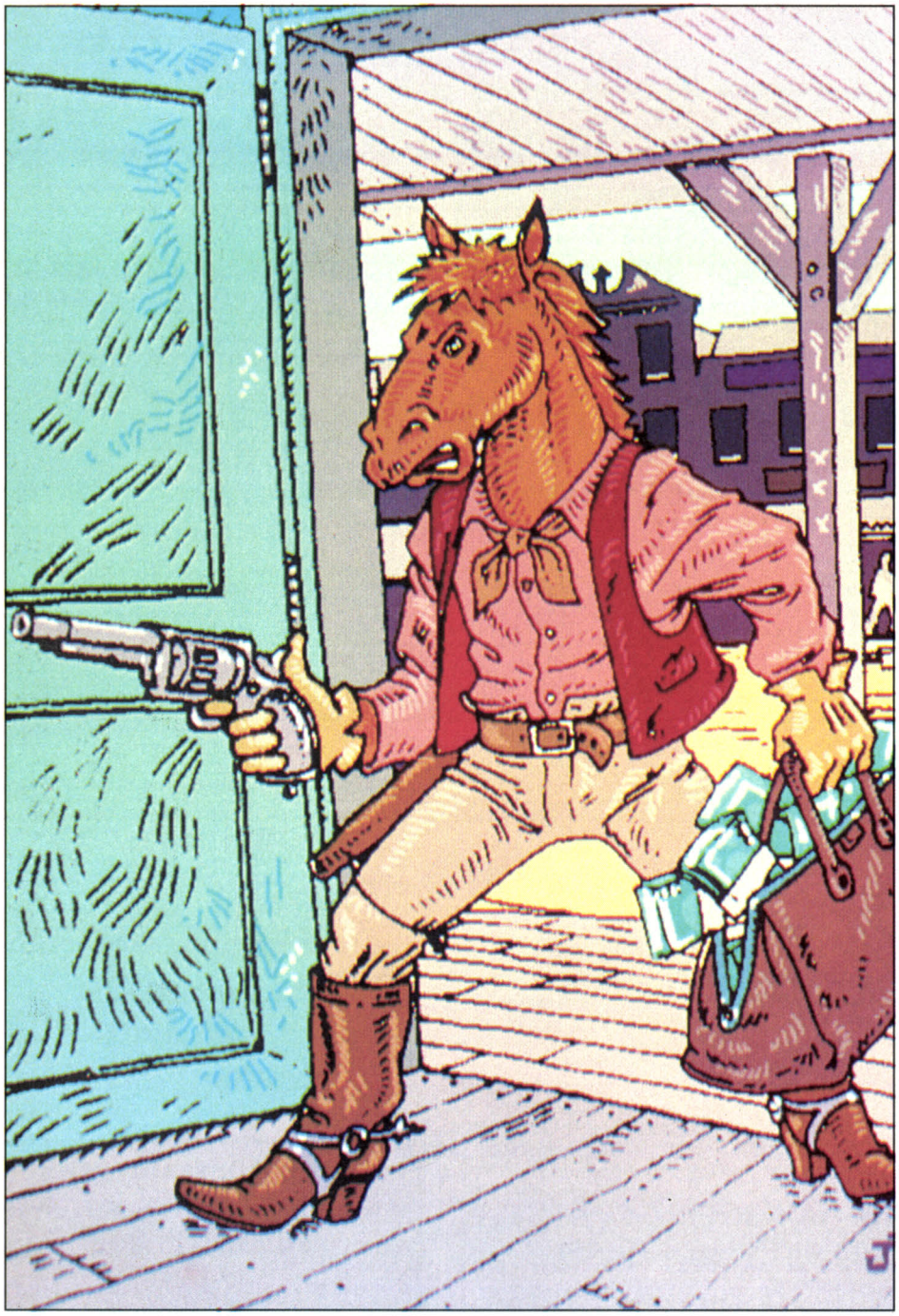
Crédit CREG

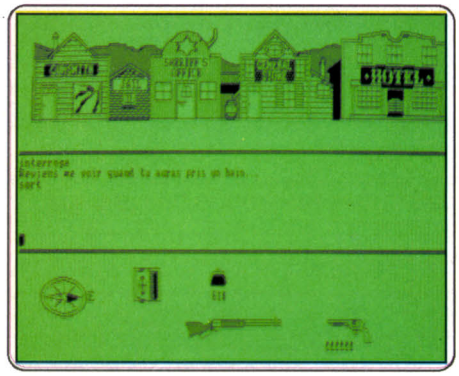
Indiquez le n° de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants :

N° ..... F N° ..... F
N° ..... F N° ..... F
N° ..... F N° ..... F
N° ..... F Frais de port ..... 20 F
N° ..... F machine + 50 F
N° ..... F TOTAL ..... F

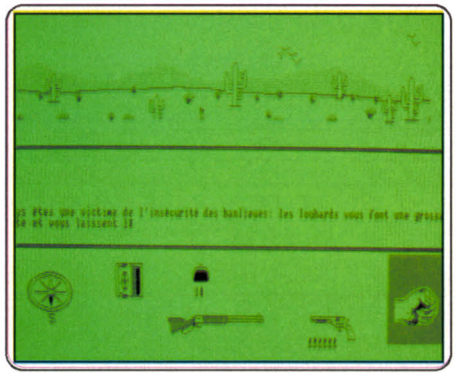
NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
CODE POSTAL .....
VILLE .....
TYPE DE CONSOLE .....

Ci-joint mon règlement par chèque ☐ ou mandat ☐ à l'ordre de 2010 ELECTRONICS.





Manger, boire, dormir, se laver et penser à son cheval.



Mieux vaut se faire délester que de mourir de soif !

voisinant avec tout votre attirail (colt et winchester, munitions, etc.). L'aventure se déroule en ville, mais aussi dans le désert, dans les montagnes Rocheuses, et de nombreux personnages y participent. Trouverez-vous le trésor du vieux Ben ? Sortir de la ville n'est pas sans risque : vous faire détrousser, mourir mordu par un serpent, ou périr de soif et d'épuisement. Vous reviendrez une dernière fois en ville, précieux chargement d'un fourgon mortuaire. Les séquences d'action vous laisseront souvent sur le carreau.

Le texte est en français, les commandes s'écrivent dès que l'on a frappé leur deux premières lettres, mais on peut regretter le faible nombre des messages d'erreurs : une commande erronée ou incomplète ne suscitera aucune réaction. Rien qui puisse guider les joueurs. L'analyseur se révèle parfois rigide à un point déroutant : quand vous venez de louer la plus belle chambre de l'hôtel, vous regrettez de ne pouvoir ni monter, ni visiter la chambre, ni la voir et surtout que votre demande ne suscite aucune réaction de Linda.

Histoire d'or inaugure bien la série que l'on espère longue, des logiciels graphiques pour le *PCW*. Ce jeu est vendu dans une boîte qui mérite la palme de l'originalité : pour une fois que la différence de taille entre les boîtes et les disquettes, cartouches, cassettes qu'elles sont censées protéger n'est pas remplie par une terne mousse grise et synthétique ! (Disquette Cobra Soft pour *Amstrad PCW*, bientôt pour *CPC 6128*. Prix : C pour *PCW* et B pour *CPC*).

Denis Scherer

Autoduel

Un étrange jeu de rôle qui délaisse les donjons pour un univers futuriste où de féroces bandits chercheront noise à votre voiture blindée

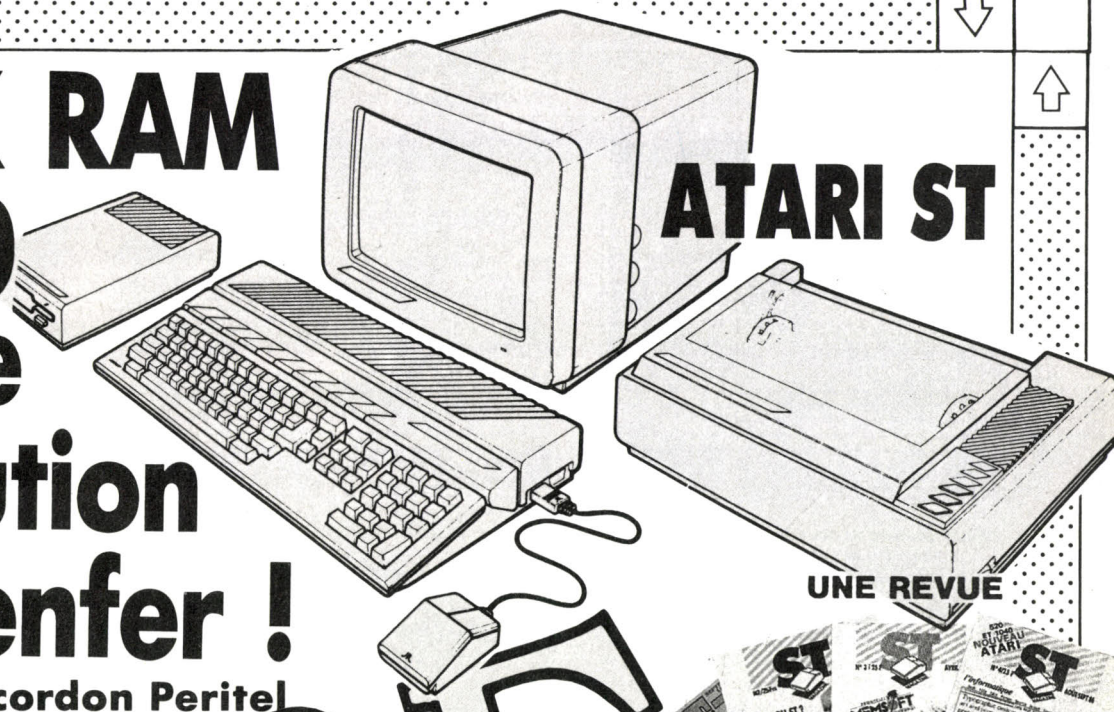
Dans le silence de la nuit, vous commencez à discerner les vrombissements sourds d'un moteur. Puis, tout à coup, surgissant de derrière un arbre, des phares vous aveuglent. Vous avez tout juste le temps de faire démarrer votre bolide avant qu'une grêlée de plomb ne frappe l'emplacement que vous occupiez deux secondes auparavant. Non, vous ne rêvez pas, vous venez tout simplement de pénétrer de plain pied dans *Autoduel*.

Aussi surprenant que cela puisse paraître, *Autoduel* est un jeu de rôle. Un étrange jeu de rôle en vérité, délaissant les magiciens, les voleurs, les monstres et les donjons pour l'asphalte lisse de la route et le goudron noir à perte de vue. Vous êtes dans un monde futuriste, aux commandes d'une voiture bricolée, blindée, hérissée de mitrailleuses, bourrée de mines, à l'abri de laquelle vous partez pour de longs et dangereux parcours où les fusils les plus puissants font la loi. Y a-t-il en vous un semblant de Mad Max ? Vous allez le savoir.

Au début du jeu, vous créez votre conducteur. Trois caractéristiques interviennent : le niveau de conduite, l'habileté au tir, votre connaissance en mécanique. A vous de faire un savant dosage pour avoir un personnage polyvalent. Vous commencez le jeu avec 2 000 $, une pleine forme physique et une renommée qui n'est pas encore entachée de quel- ▸

512 K RAM 68000 et une résolution d'enfer !

ATARI ST



Livré avec un cordon Peritel
Un lecteur 360 K
Garanti 2 ans
(*)

3990F

UNE REVUE



CHEZ LES REVENDEURS ET MEME EN KIOSQUE

Toutes les nouveautés en import

DEEP SPACE/ARENA/TRIFIDE/ QUASAR/ST KARATE/ ST PROTECTOR/ SPACE STATION/JOUST/CRISTAL CASTLE/ CHEES 3D/FLIGHT SIMULATOR II/STARGLIDER/ WINTER GAMES/ HACKER II/RODEO/GRAND PRIX 500cc/ SUPER HUEY/STAR FLEET 1/CHESSMASTER 2000/SKYFOX/ MORT VILLE MANOR/VROOM/JEWELLS OF DARK-NESS/ DONGEON MASTER/SIDEWINDER/ GUNSHIP/MERCENARY/ ELECTRONIC POOL/GOLD RUNNER /CHAMPIONSHIP GOLF/ BATTLEZONE/STAR RAIDERS/ FIRE BLASTER/WANDERER/ SHANG HI/TASS TIMES/SPACE PILOT II/RED ALERT/ WAR ZONE/PHANTASIE/ MILLIPEDE/STAR TREK/

Chez les spécialistes du ST

Vous pouvez vous aussi figurer dans cette rubrique, si vous êtes revendeur de la ligue ST et que vous désirez le faire savoir Contactez le (1) 42.49.56.29

06200 NICE
SYGMAS INFORMATIQUE
98, boulevard René Cassin
Tél. : 43.83.04.65

10000 TROYES
MICROPOLIS
29, rue Paillot-de-Montabert
Tél. : 25.73.28.49

13006 MARSEILLE
L'ORDINATEUR
3, rue Lafon
Tél. : 91.54.33.36

20000 AJACCIO
CIM
9, rue Colonel Olonna d'Ornano
Tél. : 95.22.54.55

24480 LE BUISSON
SOLEIL VIDEO
Boite postale 9
Tél. : 53.22.91.97

33000 BORDEAUX
CRAZY EDDIE
22, rue Ravez
Tél. : 56.44.40.12

38500 VOIRON
MICRO AVENIR
2, avenue Georges Frier
Tél. : 76.65.72.55

67640 FERGERSHEIM
CONFORAMA
Zone industrielle
Tél. : 88.64.02.44.

75010 PARIS
MICRO VIDEO
8, rue de Valenciennes
Tél. : (1) 42.01.24.30

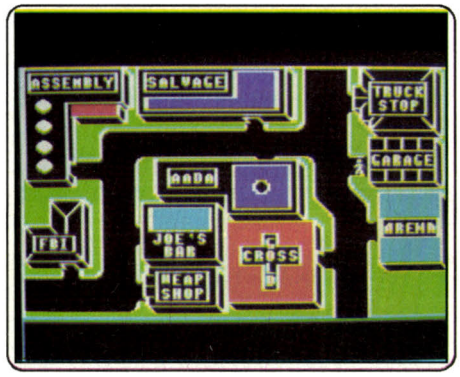
76100 ROUEN
SERVICE COMPUTER
89, rue La Fayette
Tél. : 35.62.34.63

91190 GIF/YVETTE
KANAL PLUS/
MICRO VIDEO
1, place du Marché CHEVRY II
Tél. : 60.12.33.57

(*)Uniquement chez MICROVIDEO



Vous pouvez devenir vigile et veiller à la sécurité des réseaux routiers...



Les renseignements s'obtiennent en général dans les bars ou autres lieux mal famés



Il vous manque de l'argent, filez à Las Vegas pour essayer de vous remplumer...

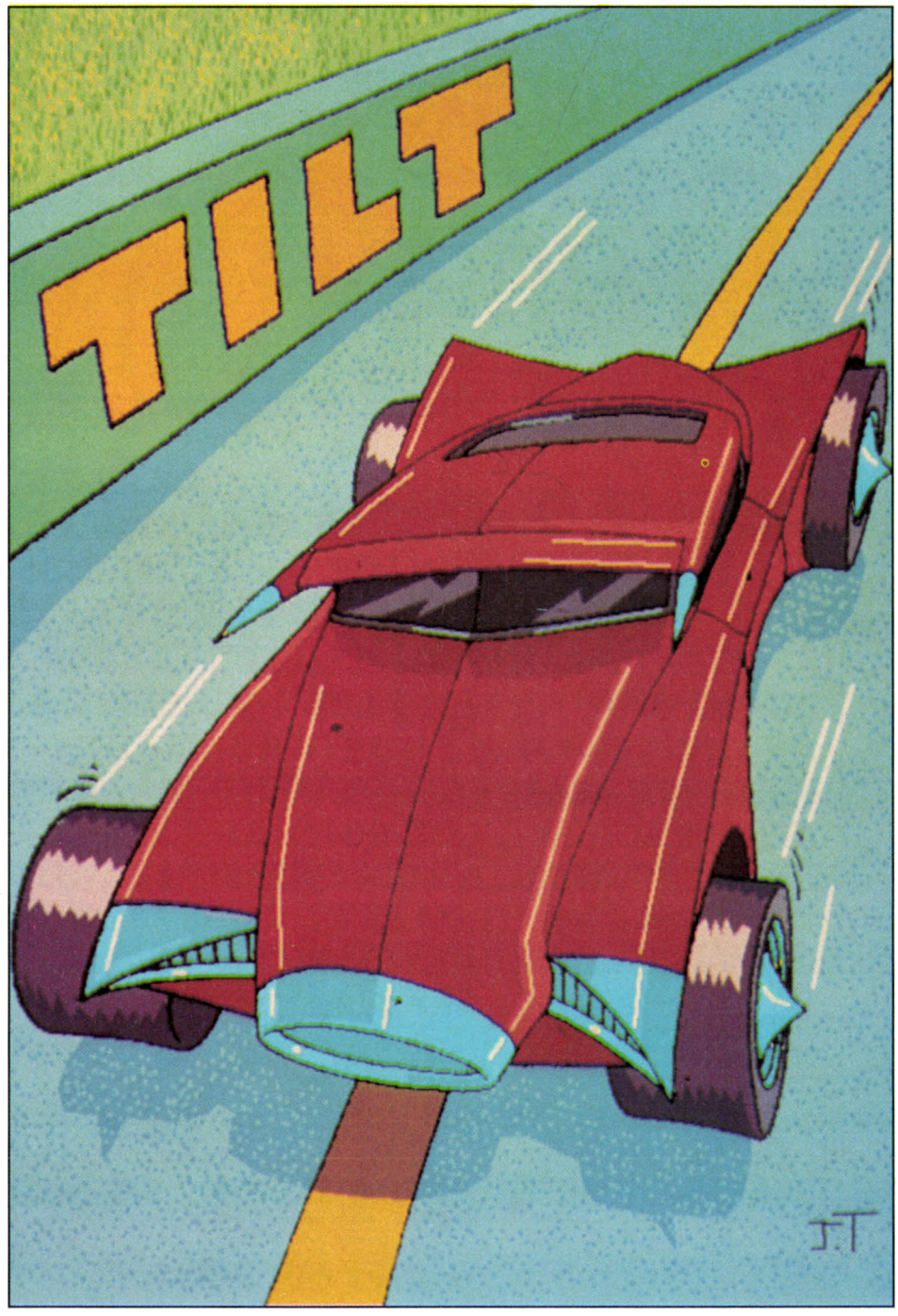
que méfait. Vous avez trois moyens d'augmenter votre prestige et au passage vos finances. Vous pouvez devenir une sorte de gladiateur qui combat en voiture dans des arènes contre d'autres voitures ou des motos ; vous pouvez vous spécialiser dans le transport de colis, de ville en ville, à travers des routes dangereuses infestées de pillards, ou bien vous pouvez devenir vigile et veiller à la sécurité des réseaux routiers. De fait, pour gagner à ce jeu, vous aurez à passer par ces trois étapes. Mais, pour commencer, allez donc faire un tour dans l'arène pour redorer un peu votre blason. Si vous en sortez vivant du premier coup, vous avez une sacrée chance, sinon recommencez en gardant le sourire. Quand vous arriverez à bien maîtriser votre engin dans la lice (après au moins une victoire), achetez votre propre voiture. Aucun conseil particulier sur la manière de l'équiper, faites au mieux selon votre stratégie. Il vous manque de l'argent, filez à Las Vegas où vous pourrez peut-être gagner un petit pactole. Ne faites quand même pas sauter la banque, le jeu refuse de payer quand vous dépassez une certaine somme. Après avoir renforcé votre voiture grâce à l'argent gagné, il est temps de penser à votre réputation. Un certain nombre de missions vous y aideront. Commencez par des tâches simples et attendez d'avoir des informations. Vous pourrez, en général, obtenir des renseignements dans les bars et vous serez sûrement obligé de passer par le *Weapon shop* à Scarnton ou au *Truck stop* de Washington ; sachez aussi que les « watertown boys » délivrent des informations confidentielles contre le mot de passe.

Après quelques missions classiques, vous aurez à mener à bien des transports plus difficiles : le *Feds* a besoin d'un conducteur , rendez-vous au *Truck stop* de Providence ; le sénateur Phogbound réclame un nouveau cœur, allez au *Aada* à Buffalo pour plus de renseignements....

Pour compléter votre prestige de conducteur, vous devrez encore combattre dans les arènes et en particulier dans celle de Harrisburg.

Enfin, il vous faudra participer à l'arrestation du chef des bandits de la route : M. Big. Il faudra vous rendre dans un vieil immeuble à Albany où vous trouverez des agents du F.B.I. On vous confiera une mission ainsi que le mot de passe qui vous permettra d'entrer dans le Q.G. adverse de Waterdown.

Voici les éléments essentiels pour avancer dans *Autoduel*, et si malgré cela vous ne parvenez pas à devenir un as, vous pourrez toujours continuer à pratiquer des petits jobs en espérant une meilleure destinée. (Disquette Origin System Inc. pour *Apple*, annoncée pour *Macintosh, IBM, Commodore, Atari 800, 1200, ST* et *Amiga*). Laurent Schwartz



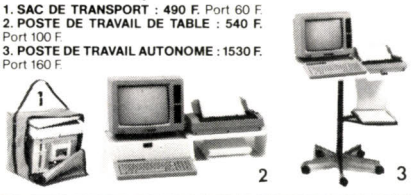
QUE DE DECOUVERTES DANS LES TIROIRS RUN !!!

① AMSTRAD

		COMPTANT	CRÉDIT CÉTÉLEM			
A	464 MONITEUR mono	2690 F	282,60 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 390 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 243,40 F
B	464 MONITEUR couleur	3990 F	340,80 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 390 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 482,40 F
C	6128 MONITEUR mono	3990 F	340,80 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 390 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 482,40 F
D	6128 MONITEUR couleur	5290 F	444,30 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 590 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 631,60 F

des accessoires pour votre PCW

1. SAC DE TRANSPORT : 490 F. Port 60 F.
2. POSTE DE TRAVAIL DE TABLE : 540 F. Port 100 F.
3. POSTE DE TRAVAIL AUTONOME : 1530 F. Port 160 F.



② COMMODORE 64

Le 64 fait peau neuve. Le 64 nouveau est arrivé chez RUN ! Venez le déguster. **Prix : consultez-nous.**

PROMOTIONS : PRIX CANON/NOUS CONSULTER.

1. 64 classique + lecteur K7
2. 64 classique + lecteur 1541

spécial 128 ● logiciels

GESTION BANCAIRE
SUR 128 ..... **280 F**
128 OXFORD PASCAL ..... **495 F**
128 PET SPEED (le compilateur qui fonctionne) ..... **495 F**
HACK PACK utilitaire (disque virtuel - compresseur - et parmi ses fonctions : FIND, CHANGE, MERGE, DUMP, INFO, TYPE, SIZE ..... **395 F**
● DE BORLAND :
TURBO PASCAL ..... **820 F**
TURBO TUTOR ..... **345 F**
TURBO DATA BASE TOOLBOX ..... **700 F**

③ RUN PRO

pour les utilisateurs PRO !

AMIGA **Prix : consultez-nous**

PC 10 PC 20 COMMODORE : **nous consulter.**

ATARI. **Logiciel de Gestion MEMSOFT : nous consulter.**

PC 1512 AMSTRAD



PC 1512 SD monochrome 5925 F
PC 1512 SD couleurs 8171 F
PC 1512 DD monochrome 7459 F
PC 1512 DD couleurs 9710 F
PC 1512 HD 10 Mega Octets monochrome 10425 F
PC 1512 HD 10 Mega Octets couleurs 12678 F
PC 1512 HD 20 Mega Octets monochrome 11845 F
PC 1512 HD 20 Mega Octets couleurs 14100 F
IMPRIMANTE DMP 3000 2290 F

logiciels PC 1512 (prix H.T.)

WORDSTAR 1512 ..... **750 F**
SUPERCALC 3 ..... **750 F**
REFLEX ..... **835 F**
SIDEKICK ..... **330 F**
COMPTABILITÉ SAARI ..... **1980 F**
EVOLUTION SUNSET ..... **990 F**
FACTURATION ..... **1980 F**
STOCK FASSI ..... **1980 F**
PAIE GIPSI ..... **1980 F**
FRAMEWORK PREMIER ..... **990 F**
dBASE II PC ..... **990 F**
COMPTA LPC ..... **950 F**
GESTION LPC ..... **4200 F**

PCW 8256 et 8512

		COMPTANT	CRÉDIT CÉTÉLEM			
E	PCW 8256	5926 F TTC	511,30 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 526 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 735,60 F
F	PCW 8512	7690 F TTC	652,50 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 790 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 930,00 F

④ ATARI

Périphériques : nous consulter

520 STF : 3990 F
Ordinateur personnel + cable PERITEL + lecteur de disquette 3" 1/2 intégré 500 Ko.

1040 STFM : 9990 F.
Ordinateur professionnel + lecteur de disquette 1 Mo intégré + moniteur monochrome SM 124.

1040 STFC : 11990 F.
Ordinateur professionnel + lecteur de disquette 1 Mo intégré + moniteur couleur SC 1224.

		COMPTANT	CRÉDIT CÉTÉLEM			
G	520 STF	3990 F TTC	340,20 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 390 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 482,40 F
H	1040 STFM monochrome	9990 F TTC	814,30 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 1390 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 1171,60 F
I	1040 STFC couleurs	11990 F TTC	948,10 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 1990 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 1377,20 F

RUN INFORMATIQUE

l'authentique spécialiste

62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45.81.51.44 - Télex : RUNINFO 270841 F
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h
Métro : PLACE D'ITALIE
et
7, rue de l'Église
92200 NEUILLY-SUR-SEINE
Tél. : (1) 46.40.73.26
Ouvert du lundi au samedi de 10 h à 19 h
Métro et bus : PONT DE NEUILLY - Sortie rue de l'Église

⑤ *DIGITALISATION*

VOUS AUSSI VOUS POUVEZ CRÉER DES IMAGES AVEC VOTRE MICRO

64/128 (CICI) ..... **1490 F**
AMIGA (CICI-DIGIVIEW) **2965 F**
ATARI ST (CICI) ..... **2490 F**
ATARI ST PRO (CICI) .. **3490 F**
PC compatibles ..... **2640 F**

CAMERA BST CC-400A (sans objectif) ..... **3328 F**
OBJECTIF COSMICAR 8,5 mm 1:1,5 ..... **1183 F**
ZOOM COSMICAR 12,5-75 mm 1:1,8 ..... **4450 F**
BAGUE ALLONGE ..... **434 F**

⑥ AMIGA

Prix : 12590 F

MULTITACHE
GRAPHISME
SON. RAPIDITÉ
(la parole en plus)



512 Ko RAM
1 lecteur de disquette 3,5"
1 moniteur couleur HR
DYNAMIC CAD. Une révélation : le logiciel de CAD tant attendu sur AMIGA ..... **4750 F**

SIDECAR !! enfin disponible

⑦ *Club AMIGA / RUN*

Vous avez un AMIGA.
Vous désirez en posséder un et voulez l'utiliser à son **TOP NIVEAU.**
Le **Club AMIGA/RUN** vous propose :
- des informations ;
- des revues et des livres ;
- des logiciels... à prix réduits ;
- les nouveaux logiciels en priorité ;
- un point de rencontre.

Pour bénéficier de tout cela rejoignez le **Club AMIGA/RUN.**

nouveau

⑧ *Protégez votre micro...*

RUN vous propose une housse pour chaque appareil !!

AMSTRAD
464 couleur (2 housses) .. **140 F**
464 mono. (2 housses) .. **140 F**
6128 couleur (2 housses) **140 F**
6128 mono. (2 housses) .. **140 F**
DISQUE DD1 (1 housse) .. **45 F**
IMPRIMANTE DMP1 ou DMP2000 (1 housse) ..... **80 F**
PCW (3 housses) ..... **195 F**

AMIGA
Moniteur + UC (1 housse) **195 F**

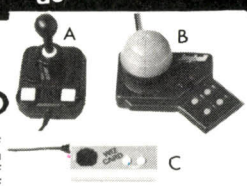
COMMODORE 64/128
CLAVIER 64 (1 housse) .... **40 F**
DATASETTE C2N (1 housse) **35 F**
1541 (1 housse) ..... **70 F**
IMP. RITEMAN C+ (1 housse) ..... **70 F**
1571 (1 housse) ..... **70 F**
1901 (1 housse) ..... **105 F**

Housse ATARI
Moniteur mono ..... **140 F**
Moniteur couleur ..... **145 F**

flash **RUN est ouvert le dimanche 21 décembre de 10 à 19 heures !!!**

⑨ *LES JOYSTICKS*

nouveau



A. SUPER COMPETITION PRO 185 F
B. JOYBALL. Le "must du grand joueur ..... **375 F**
C. JOYCARD ..... **95 F**

⑩ *LES LOGICIELS*

● ATARI

HABAWRITER 1 ..... **425 F**
HABAWRITER 2 ..... **780 F**
HABAWIEW ..... **595 F**
HABASPELL ..... **490 F**
HABADEX ..... **390 F**
HABAMERGE ..... **430 F**
K SWITCH (multitache) ..... **260 F**
LEATHER GODDESS ..... **305 F**
ARENA ..... **280 F**
DEEP SPACE ..... **320 F**
ST KARATE ..... **255 F**
SUPER HUEY ..... **350 F**
SILENT SERVICE ..... **380 F**
FLIGHT SIMULATOR II ..... **430 F**
JEWELS OF DARKNESS ..... **195 F**
STARGLIDER ..... **240 F**
SHANGAI ..... **440 F**
RED ALERT ..... **220 F**
MERCENARY ..... **350 F**
WINTER GAMES ..... **350 F**
C.O.L.R. Object Editor ..... **260 F**
CARTOGRAPHER ..... **310 F**
BRIDGE 4.0 ..... **260 F**
CHESS KEMPELEN ..... **350 F**
8 BALLS Simul ..... **410 F**
WRITE 90 DEGREES Util .. **290 F**
DATA MANAGER Util ..... **790 F**
MAKE (MCC) ..... **599 F**
ST TOOLKIT ..... **275 F**
LDW BASIC ..... **595 F**
ST REALTIME CLOCK ..... **455 F**
EZ-CALC (Tableur) ..... **740 F**
SOUNDWAWE SW8 ..... **1540 F**

● AMIGA

LEATHER GODDESS ..... **305 F**
K SEKA (assembleur) ..... **696 F**
MI AMIGAFILE ..... **1150 F**
DEEP SPACE ..... **320 F**
ARENA ..... **280 F**
MARBLE MADNESS ..... **390 F**
HACKER II ..... **440 F**
SUPER HUEY ..... **350 F**
SHANGAI ..... **395 F**
JEWELS OF DARKNESS ..... **195 F**
STRIP POKER ..... **350 F**
HALLEY PROJECT ..... **450 F**
ABSOFT A/C FORTRAN ..... **1995 F**
ABSOFT A/C BASIC ..... **1550 F**
ART GALLERY ..... **265 F**
DB MAN ..... **1230 F**
LISP (MCC) ..... **1710 F**
PRINT MASTER ..... **440 F**
TASS TIME IN TONE ..... **390 F**
TOOLKIT AMIGA ..... **455 F**
TRUE STAT ..... **700 F**
VIP ..... **1950 F**

● C 64

HOT WHEEL ..... C **99 F**
LEATHER GODDESS ..... D **250 F**
THE PAWN ..... D **200 F**
1942 ..... C **105 F** - D **145 F**
BASKET BALL II ..... D **150 F**
ASTERIX ..... C **99 F**
SOLO FLIGHT II ..... C **105 F**
LEADER BOARD ..... C **105 F**
NEXUS ..... C **105 F**
PARALAX ..... C **95 F**
MIAMI VICE ..... C **99 F**
DRAGON'S LAIR ..... C **105 F**
SUPER CYCLE ..... C **105 F**
HACKER II ..... C **105 F** - D **150 F**

● AMSTRAD

NOW GAMES III ..... C **95 F**
LEATHER GODDESS ..... D **305 F**
TEMPEST ..... C **100 F** - D **135 F**
1942 ..... C **95 F** - D **145 F**

● du sérieux pour PCW

ALIENOR (comptabilité générale ..... D **1055 F**
COMPTES BANCAIRES . D **730 F**
ADRESSES ..... D **395 F**
BUDGET FAMILIAL ..... D **730 F**
FICHIER ..... D **395 F**
MULTIPLAN ..... **498 F**
dBASE II ..... **790 F**

nouveau

⑪ AMSTRAD 64/128 POWER CARTRIDGE .. **460 F**

MULTIFACE 2 (presque un Power Cartridge pour AMSTRAD 464/6128) .. **570 F**

nouveau

⑫ DEMANDEZ NOTRE LISTE DE LOGICIELS ET JEUX 64.

nouveau

⑬ NOUS AVONS DES LOGICIELS SPÉCIFIQUES 128. Demandez la liste.

BON DE COMMANDE à renvoyer à RUN dep' VPC : 62, rue Gérard - 75013 PARIS

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Tél. ..... Matériel .....

Envoyez-moi votre **documentation** concernant les numéros de tiroirs marqués d'une croix :

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬

T.12

logiciel .....
.....
.....
matériel .....

Frais de port (France métropolitaine) : Logiciels **15 F.** Matériel par **SERNAM EXPRESS 160 F.** Sup. pour contre-remboursement **30 F.** + ...
Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ☐ ou CCP ☐

SIGNATURE : *Total* .....
Signature des parents pour les moins de 18 ans.

Je préfère régler par carte de crédit bancaire n° de carte

Expire à fin .../...
Date de commande :
Signature obligatoire :

***Pièces à fournir :**
Votre carte d'identité.
Votre relevé d'identité bancaire (RIB).
Un de vos chèques annulé par vos soins.
Votre dernière fiche de paye.
Un justificatif de votre domicile (PTT, EDF, quittance de loyer).

CRÉDIT CETELEM.*
Je choisis la proposition ☐ Inscrire la lettre correspondant à l'option choisie.
Veuillez me faire parvenir une **offre préalable** de **CRÉDIT CETELEM.** Je joins les pièces demandées pour son établissement et mon versement comptant sera de _____ par ☐ chèque ☐ CCP ☐ Mandat-lettre.

SOS AVENTURE

Kentilla

Le sort du monde est entre vos mains. Une aventure haletante qui nécessite une grande vitalité et peut-être un peu de chance.

aventure : type
★★★★ : *intérêt*
★★★ : *graphismes*
– : *animation*
★★★★ : *dialogue*
★★★★ : *difficulté*
B : prix

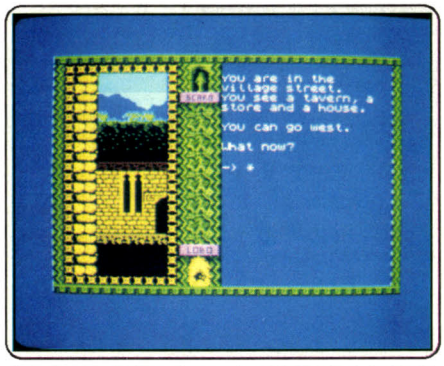


« Vous aurez à revisiter plusieurs fois les mêmes endroits afin de progresser. Bien des éléments cachés ne se révèlent pas au premier examen... » la présentation fait craindre une aventure d'accès difficile. A tort. Un dessin un peu simplet est racheté par un texte qui accepte un anglais correct. Hélas, il ne montre pas les personnages que vous rencontrez ou combattez : j'ai occis une famille de Cavezat ainsi qu'un Quarg rampant, tous aussi inconnus au « Harrap's » qu'invisibles sur l'écran. Mais quelle vitalité ! La mienne d'abord, qui combat encore après cinq ou six blessures et celle des populations de cet étrange univers qui se ruent vers vous sans crier gare. Heureusement qu'Ogeron vous a donné l'épée du grand guerrier Ashka, en précisant que « le sort du monde est entre tes mains ». L'action se déroule à l'air libre, au pied de chaînes de montagnes, au bord de falaises, dans des déserts desséchés, comme dans l'air froid des grottes et dans les salles oubliées de donjons. Dès les premiers pas, vous serez plongé dans une aventure haletante, où vos premiers succès vous soutiendront le moral. Le but du jeu reste assez mystérieux sans toutefois décourager l'aventurier... (K7 Mastertronic pour *C 64*.) **D. S.**

Terror of Trantoss

Un village en proie à la terreur. Le démon Trantoss est-il de retour ? Deux hommes courageux tentent de déjouer ses plans. Vous les aidez.

aventure : type
★★★★★ : *intérêt*
★★★★ : *graphismes*
– : *animation*
★★★★ : *dialogue*
★★★★ : *difficulté*
B : prix

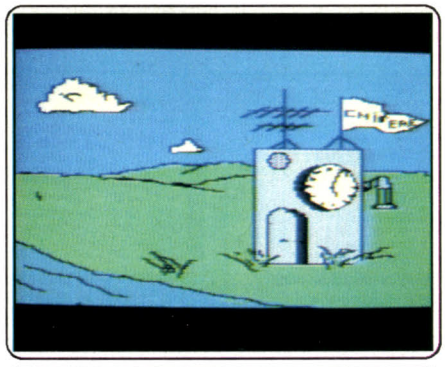


La terreur a envahi un petit village. Bien que les villageois se réfugient dans leur demeure une fois la nuit venue, on a constaté des disparitions régulières. S'agirait-il d'une résurgence du démon Trantoss ? Mais alors cela sous-entend que la masse d'or, source de son pouvoir, est sur le point d'être reconstituée. Deux hommes, Lobo le bûcheron et son frère Scarn, tentent de la détruire avant qu'il ne soit trop tard. Vous guidez les courageux personnages tout au long de cette quête compliquée et périlleuse. Vous pouvez les déplacer indépendamment ou au contraire les grouper pour accroître leur puissance. Avant de partir, explorez un peu votre maison, vous y trouverez de l'argent et d'autres objets utiles. Le marchand se fera un plaisir de mettre à votre disposition tout ce qu'il possède. A l'auberge, vous trouverez un homme peu sympathique, qui pourtant, contre un peu d'argent, vous conduira directement en plein cœur de l'action. Les graphismes sont de bonne facture mais un peu petits. Le vocabulaire est assez étendu et l'analyseur de syntaxe suffisamment puissant pour rendre le dialogue agréable. Un bon jeu d'aventure, assez difficile. (K7 Ariolasoft, pour *Spectrum*.) **J.H.**

Chimère

Coincé au Moyen Age par suite d'une panne de votre machine à voyager dans le temps, que d'épreuves à surmonter avant de vous sauver !

aventure : type
★★★★ : *intérêt*
★★★ : *graphismes*
– : *animation*
★★★ : *dialogue*
★★★★ : *difficulté*
B : prix

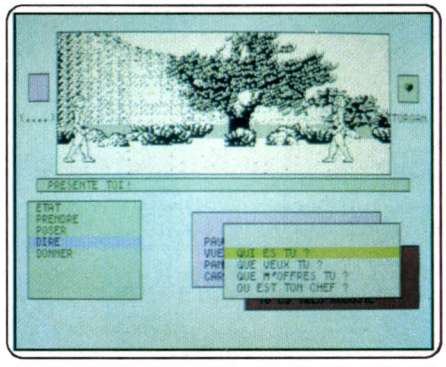


Un jeu d'aventure essentiellement textuel, dont les illustrations n'apportent pas grand chose au déroulement. Un scénario un peu bizarre, comme l'attirail de départ de l'aventurier : coincé au Moyen Âge par la faute de votre machine à voyager dans le temps, vous devez vous procurer de l'argent, de l'uranium, de l'or, du cuivre, du bronze et du silicium pour repartir vers de nouvelles époques. Vous disposez de papier, d'un crayon, d'un briquet, d'un appareil photographique... La sorcière coopérera (à moins qu'elle ne vous transforme en crapaud, si votre tête ne lui revient pas). Les loups de la plaine sont aussi peu farouches qu'invisibles (on ne les voit pas quand ils vous attaquent, ce qui est déroutant). En revanche, le premier pas dans les marécages provoquera votre noyade immédiate. L'analyseur de syntaxe (qui accepte seulement les verbes à l'infinitif) et le vocabulaire (si réduit qu'il ne comprend pas qu'on lui ordonne « entrer » devant une porte) mériteraient plus de développements. Mais l'introduction est clairement rédigée, le scénario a été travaillé pour que les joueurs avancent logiquement, pas trop vite pour autant. (Disquette Pressimage pour *Atari XL/130 XE* + lecteur de disquettes 810/1050). **D.S.**

Sapiens

La vie primitive est loin d'être facile. Bêtes sauvages, tribus ennemies, sorciers sanguinaires. Seul et courageux, tenez bon !

aventure/action : type
★★★★ : *intérêt*
★★★★ : *graphismes*
★★★ : *animation*
★★★★★ : *dialogue*
★★★★ : *difficulté*
B : prix

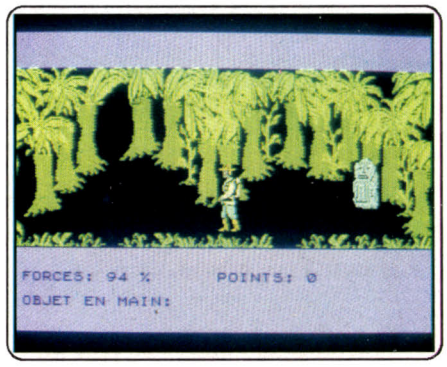


Membre de la tribu des Pieds Agiles, vous partez à la chasse. Bêtes sauvages, tribus adverses sont autant d'ennemis à affronter. L'environnement oblige à être constamment sur ses gardes, épreuve épuisante. Mais il faut tenir, tenir pour la tribu, tenir pour son honneur, démontrant ainsi ses qualités de chasseur, apprendre à s'orienter par rapport au soleil, tailler ses armes. Le plus important est de savoir où et quand trouver le gibier : vous devez explorer les plaines et prairies, éviter les hordes de loups pour qui vous représentez une proie facile. Il faut aussi prendre contact avec les autres tribus, leurs renseignements se révèlent parfois précieux. Encore faut-il distinguer ses amis de ses ennemis, les chefs accueillants des sorciers avides de sang. Mais quels que soient les événements, ne jamais oublier que l'on est seul... Malgré une bonne idée de départ, ce logiciel ne tient pas vraiment ses promesses. La réalisation est perfectible au niveau son et clavier. Par contre, la représentation fractale, bien que d'une lenteur excessive, est de qualité. Un très bon point pour la présentation irréprochable. Un bilan global correct mais nous n'avons pas été enthousiasmés. (Disquette Loriciels pour *TO 9*, et *CPC*). **M.B.**

Le temple de Quauhtli

L'*Aigle d'or* vous avait passionné. Découvrez la suite dans un décor de forêt tropicale aux multiples pièges. Restez sur vos gardes !

aventure/action : type
★★★★ : *intérêt*
★★★★ : *graphisme*
★★★★ : *animation*
– : *dialogue*
★★★★ : *difficulté*
B : prix



L'Aigle d'or est désormais vôtre. Mais ce n'est que le début d'une nouvelle aventure : une statue identique se trouve en Amazonie. Evidemment, de nombreuses épreuves jalonnent votre chemin mais, diable, vous n'en êtes pas à votre premier essai ! Cependant faites attention, les pièges de la forêt tropicale sont aussi dangereux que ceux du château de l'Aigle d'or. Tout d'abord, ce climat pesant, cette moiteur étouffante... La jungle, belle et hostile, habitée par de nombreuses bêtes sauvages doit être bien connue. S'y perdre est beaucoup plus simple qu'on le pense. De plus, de nombreuses tribus sauvages voire cannibales guettent vos moindres gestes. A la première défaillance vous serez invité au repas du soir, ceci dans un plat en compagnie d'autres mets délicats. Pour éviter cela : restez sur vos gardes. Il vous sera, peut-être, possible d'approcher du temple de Quauhtli. Suite du très célèbre *Aigle d'or*, ce logiciel propose des graphismes, une animation et des commandes de qualité. Reprenant les éléments qui ont fait le succès de son prédécesseur (souplesse, nombreuses situations et réalisme des actions), il ne s'en démarque que du point de vue du scénario. (Disquette Loriciels pour *TO 9*) **M.B.**

Message in a bottle

Fabien

Qui pourrait m'aider dans **Chuckie Egg 2** *pour* Commodore 64 *: comment faire pour échapper au chien ? Et dans* Cauldron *quelle est la solution pour entrer dans la grotte ?*
Dans Ghostbusters *comment aller au temple Zull et dans* Bruce Lee *comment atteindre le quatrième tableau ?*

Christophe

Dans **Green Beret**, *sur le* C 64, *une fois arrivé au troisième niveau (fusées), je ne peux plus avancer. Un camion arrive avec plein de soldats. J'ai beau les tuer, il en sort toujours davantage. Alors que faire ? Vite, je vais craquer !*

Sylvain

Bomb Jack : *dès le début du jeu, faire un « RESET » puis « POKE 4056.44 » et « SYS 2064 ». Résultat : le nombre de vies ne diminue pas.*
Ghosts'n Gobelins : *idem, « RESET » puis « POKE 2358.44 » et « SYS 2128 ».*
Résultat : idem.
Pour les logiciels suivants, il faut une Power Cartridge sinon cela ne marchera pas, soit le jeu revient sur lui-même en faisant « RESET », soit il bloque complètement sans la cartouche.
Commando : *dès le début du jeu, faire « RESET » et « POKE 2454.44 » empêche le nombre de vies de diminuer.*
« POKE 14632.44 » empêche le nombre de grenades de diminuer.
« POKE 14561.240 » tir automatique des grenades « SYS 2128 » pour relancer le jeu.
Who Dares Wins II : *idem*
« POKE 18105.44 » empêche le nombre de vies de diminuer.
« POKE 7504.00 » empêche le nombre de grenades de diminuer.
« SYS 16384 » relance le jeu.

REPONSE A SEBASTIEN (N. 35)

LE VAMPIRE FOU: SOLUTIONS
1- H2O
6- MARY SHELLEY
8-SERRURE

QUI PEUT M'AIDER POUR MYSTERY HOUSE
MICHELLE

LE VAMPIRE FOU LABYRINTHE

1 H2O
2 1769
3 ETROP
4 VENDEMIAIRE
5 8882
6 MARY SHELLEY
7 IOTA
8 SERRURE
9 SOL

MICHELLE

Jean-Pascal

Dans **Waydor** *pour* C 64, *j'ai trouvé six trésors sur huit : la bague, la croix, la broche, la perle, les assiettes et les rubis. Où sont les deux derniers et comment les prendre ? Vite avant que je casse tout !*
Dans **Wanda**, *toujours pour* C 64, *quelles sont les règles du « fameux » jeu de cartes* higher or lower, *que je puisse enfin gagner mes mille crédits ?*
Dans **Lode Runner**, *comment fait-on pour passer en mode création de tableaux, et comment les crée-t-on ?*
Dans **Protector**, *comment dépose-t-on les hommes pour sauver la base et qu'est-ce que la base ?*
Un peu d'aide pour les acharnés de **Fort Apocalypse**, *sur* C 64. *Pour avoir quatre-vingt-dix-huit vies : « POKE 36339.153 » et « RUN ».*

Olivier

Dans **Sorcellerie II**, *6e niveau, quelle est la réponse à l'énigme : « pensez enfin à l'anagramme, fouillez ici si vous l'osez, d'un des multiples épigrammes ». Et dans* **Sorcellerie III**, *deuxième niveau, la réponse de « quel est le mot de passe mon chou ? ». Merci.*

Anonyme

Peut-on, dans **La Geste d'Artillac** *prendre la*



LA BOUTIQUE A.M.I.E

Prix d'A.M.I.E.

AMSTRAD CPC

AMSTRAD

U.C.

CCPC 464 MONO	2380
CPC 464 COULEUR	3580
CPC 6128 MONO	3580
CPC 6128 COULEUR	4750

LECTEURS

K7	300
DISKS DD1	1990
DISKS FD1	1590
DISKS FD2 (8256)	1990
DISKS 3"1/2	1990
DISKS 5"1/4 1 M6	1790
CABLE LIAISON 5"1/4	165

IMPRIMANTES

DMP 2000	1990
OLIVETTI	1800
EPSON LX 80	2990
SMITH CORONA	1800
MCP 40	950
OKIMATE 20	2590

PERIPHERIQUES

CRAYON OPTIQUE LP1	290
CRAYON OPT. DK TRON	290
CRAYON MARK PEN II	395
SOURIS AMX	690
TABLETTE GRAPHIQUE GRAPH	990
SYNTHETISEUR TECHNI MUSIC	495
DIGITALISEUR D'IMAGES	
MODEM DTL	1490
MODEM DTL +	1990
MERCITEL (8256)	3980
PROGRAMMATEUR D'EPROM	
EXT 64ko DK TRONICS	1190
DISC SILICON 256ko	1190

MANETTES

QUICKSHOT I	60
QUICKSHOT II	70
PRO 5000	170
TURBO	145

INTERFACES

RS 232	590
ADAPTATEUR MP1	395
ADAPTATEUR MP2	495
EMULATEUR MINITEL	390

ACCESSOIRES

BTE RANGEMENTS 10 D	25
BTE RANGEMENTS 50 D	139
HOUSSE 464 CLAVIER	70
HOUSSE 6128 CLAVIER	70
HOUSSE 8256 CLAVIER	70
HOUSSE Moniteur Mono	70
HOUSSE Moniteur Couleur	80
HOUSSE Moniteur 8256	80
HOUSSE Imprimante 8256	80
HOUSSE DD1	55
CAPOT 464	100
CAPOT 6128	120
DOUBLEUR JOYSTICKS	100
Cables Rallong. MO+CLA	185

TOUS CORDONS A LA DEMANDE

CABLE CENTRONICS	150
CORDON MAGNETO	70

CONSOMMABLES

K7 VIERGES (C20) par 10	60
DISKS 3"	35
DISKS 3" CF2 DD	50
PAPIER LISTING	
RUBANS ENCREURS	

CHAINE HI-FI

CHAINE COMP. CD1000	4490
CHAINE COMP. CD2000	4990

PEDAGOS

ALGEBRE K7/D	177/248
EQUATIONS K7/D	177/248
LUDODESSIN K7/D	110/145
PALETTE MAGI. K7/D	120/298
CARTE EURO. K7/D	177/248
PAYS DE BIG BEN D	237
GEOMETRIE K7/D	177/248
OUTRE RHIN D	237

UTILITAIRES

SPIRIT K7	94
SPACEMOVING (6128) K7/D	295/395
LORIGRAPH K7/D	210/340
TURBOPASCAL D	741
AMSWORD K7	245
PASCAL MT+D	650
DB COMPILATEUR D	790
DATAMAT D	450
TRANSMAT (6128)D	170
SUPERPAINT	395
CALCUMAT	450
DAMS (ASS.) K7/D	295/395
TEXTOMAT	450
AMS COMPTA D	750
AMSFILE K7	245
ODJOB D	216
AUTOFORM. ASSEMB	195/295

JEUX

	K7/D
PAPERBOY	70/130
UCHIMATA	70/130
SPACE HARRIER	70/130
FIST II	70/130
COMMANDO 86	70/130
DRAGON'S LAIR	70/130

PROMOTION NOEL
CPC 6128 COUL+IMPRIMANTE
6290 F.

AMSTRAD PCW

U.C.

PCW 8256	5920
PCW 8512	7680

LOGICIELS PCW 8256

MULTIPLAN	498
WORDSTAR POCKET	890
ALIENOR	1055
D BASE II	780
DAMOCLES	1700
ALIENOR	1055
POCKETBASE	719
C BASIC D	650
DR DRAW D	650
DR GRAPH D	650
QUICKMAILING D	790

LES SOFTS PC AMSTRAD

WORDSTAR 1512	750
SUPERCALC 3	750
REFLEX	835
SIDEKICK	330
COMPTA SAARI	1980
FACT. STOCK SAARI	1980
PAIE GIPSI	1980
FRAMEWORK PREMIER	990
D BASE II PC	990
COMPTA LPC	950
GESTION LPC	4200
EVOLUTION SUNSET	990

EXCLUSIVITÉ
TUNER TELE
1290 F.



AMSTRAD PC

PC1512 SD MONITEUR MONO	4997
PC1512 SD MONITEUR COULEUR	6890
PC1512 DD MONITEUR MONO	6290
PC1512 DD MONITEUR COULEUR	8190
PC1512 HD10 MO MONIT. MONO	8790
PC1512 HD10 MO MONIT. COUL.	10690
PC1512 HD20 MO MONIT. MONO	9990
PC1512 HD20 MO MONIT. COUL.	11890
IMPRIMANTE DMP 3000	1930,86



GARANTIE 2 ANS

LIVRAISON ET INSTALLATION A DOMICILE PARIS 100 F
BANLIEUE 150 F

OUVERT TOUS LES DIMANCHES MATIN

LA BOUTIQUE A.M.I.E

Prix d'A.M.I.E.

UNITÉ CENTRALE

1040 STF	7980
520 STF	3990
130 XE	990
2600	—

LECTEURS

LECTEUR 360K DISK	2000
LECTEUR 720K DISK	2700
LECTEUR K7	450
DISQUE DUR SH204 20 Mo.	6990

IMPRIMANTES

CITIZEN 120D	2990
EPSON LX80	2990
ATARI SMM804	2490
OKIMATR 20	2590
TATUNG TP100	2200

MONITEURS

MONOCHROME BR	1100
MONOCHROME HR	1990
COULEUR THOMSON	3500
COULEUR ATARI SC1424	3990
COULEUR AMIC	2500

PÉRIPHÉRIQUE

Digitalisateur d'image CICI	2490
MODEM (P18)	—
Carte extension R.A.M. (P22)	—
TUNER (T.V.) (nous consulter)	—

ACCESSOIRES

Bte rangement 10 Disks 5"1/4	25
Bte rangement 100 Disks 5"1/4	139
Bte rangement 10 Disks 3"1/2	25
Bte rangement 40 Disks 3"1/2	150
HOUSSE 520 ST	70
HOUSSE 1040 ST	70
HOUSSE 130 XE	70
HOUSSE Moniteur couleur	80
HOUSSE Moniteur mono	80

CONSOMMABLES

K7 VIERGES C20 par 10	60
DISK 3"1/2 SFDD	25
DISK 3"1/2 DFDD	35
DISKS 5"1/4 SFDD par 10	70
Papier listing 11" (2000 feuilles)	200
RUBAN ENCREUR	

MANETTES

Quick shot I	70
Quick shot II	90
Quick shot IX	180
Pro 5000	220

LOGICIELS ATARI

130 XE	K7	D
ACTION BIKER	29,90	
ARCADE CLASSIC	107,00	

TOUS CORDONS À LA DEMANDE

	K7	D
ARCHON 2		119
BEACH HEAD		125
BLUE MAX 2001	102,00	154
BOULDERDASH 2	102,00	154
BRUCE LEE	140,00	127
COLOSSUS CHESS 3.0	159,00	114
EIDOLON		164
ELECTRA GLIDE		135
FIGHTER PILOT		110
FLIGHT SIMULATOR 2		554
FLIP'N FLOP		147
GOONIES		154
HACKER		147
JUMP JET		135
KENNEDY APPROACH		174
LAST V8	49,90	
MIG ALLEY ACE		154
MOVIE MAKER		172
ONE MAN DROID	29,90	
PRINT SHOP		436
RACING DEST. SET		165
REALM OF IMPOSSIBLE		139
RESCUE ON FRACTALUS		89
SMASH HITS 1		107
SMASH HITS 2		107
SMASH HITS 3		107
SMASH HITS VOL. 4		107
SOLO FLIGHT	140,00	
SPY VS SPY		147
SPY VS SPY 2		157
SUMMER GAMES		165
ULTIMA 3		189
VEGAS JACKPOT	29,90	
ZORRO	107,00	125
ZAXXON	140,00	

UTILITAIRES ST — D

ANIMATOR	279
CALENDAR	219
DATAMAT	450
DEGAS	439
DFT	335
HIPPO RAMDISK	274
K SEKA	435
K SPREAD	435
LATTICE C	1139
M. COPY	192
M. DISK	149
MACRO ASSEMBLEUR	543
MCC PASCAL	979
MI TERM	335
MODULA 2	1450
MUSIC STUDIO	329
PLUS PAINT	395
SHELL	335
TEXTOMAT	450
UTILITIES	449

JEUX ST

BORROWED TIME	266
BRATACCAS	324
FAHRENHEIT	484
LANDS OF HAVOC	224
PAWN	245
SUNDOG	333
TIME BANDITS	316
TRANSYLVANIA	349
TREASURE ISLAND	349

ULTIMA II	266
LEADER BOARD	277

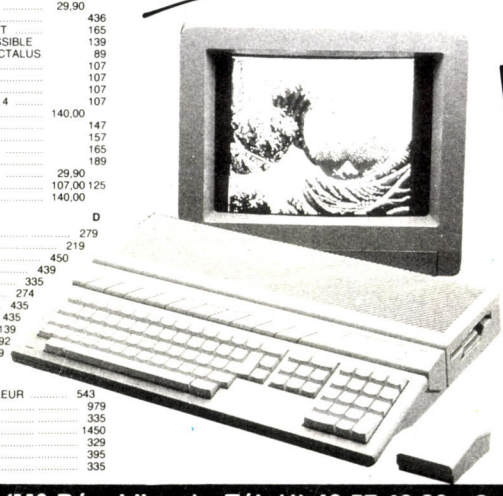
LIBRAIRIE

Le ST	129
La Bible du ST	249
Trucs et Astuces	149
Le livre du GEM	249
Le BASIC du ST	149
Du BASIC au C	149
Le langage machine	149
Peeks et pokes	129
Bien débuter	129
Graphic et son	149

REMISES AUX COLLECTIVITÉS

SERVICE APRES-VENTE
FINI LES INTERMEDIAIRES
A.M.I.E. DÉPANNE VOS MICRO
Prix fixes. Forfait ou sur devis
Delais reduits. Maxi 8 jours
Qualité assurée
Chaque reparation est garantie 1 mois

ATARI



PROMOTION NOEL
ATARI 520 STF
+ IMPRIMANTE
5990 F.

BON DE COMMANDE EXPRESS à renvoyer à : A.M.I.E.

NOM — TÉL — PRIX
ADRESSE
RÉFÉRENCES

CATALOGUE SOFT : ☐ + 20 F
Participation aux frais d'envoi F ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre
Reglement : je joins

Matériel garanti 2 ans

11, bd Voltaire 75011 Paris (M° République) - Tél. (1) 43.57.48.20.- Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

Message in a bottle

graine de Sok-Sok sans mourir, car je suis bloqué à ce moment-là ?
Dans **Knight Lore**, je ne sais pas où aller. Si du même coup vous pouviez m'indiquer comment redevenir normal, je vous remercierais toute ma vie.

Steph
Dans **Lucifer's Realm** sur CBM 64, comment lire l'inscription dans le feu ?
Comment voir dans le noir sous le rocher ?
Comment s'infiltrer dans l'armée de Hitler ?

Bertrand
Je suis un pauvre abonné solitaire
Qui a remué ciel et terre
Pour trouver une réponse à **F.R.E.E.**
Qui m'a donné tant de rire et d'ennuis
Que faire après avoir fait sauter le mur à la grenade ?
Comment du passage secret faire une promenade ?
Car cela fait quatre mois que je n'ai pu trouver de réponse.
Chance à qui me dira : « fait ceci et fonce ! »

Brice
Puisque j'ai atteint la limite de ma résistance nerveuse, j'invoque le puissant oracle de Tilt.
Dans **The Fourth Protocol**, je me demande pourquoi fichtre le numéro de téléphone correspondant à « Medical Security » ne répond pas. Comment peut-on sauver Cyril Warburton ? Que puis-je faire pour aider Thorn et ainsi calmer Bracton ?
Y a-t-il un moyen de contenter tout le monde lorsqu'on est allé au « Sécurity Building » et éviter les grèves, vols et autres passages à savon ?

Anne-Sophie
Dans **Sorcery +** sur Amstrad, après avoir délivré les huit magiciens, j'arrive au deuxième chapitre. Et là, tout se complique.
1) Comment prendre le cœur situé au sous-sol ? A quoi sert-il ?
2) J'arrive à passer la salle aux quatre portes superposées, puis à ouvrir la paroi derrière ces portes. Mais ensuite je me trouve devant une porte close. Comment l'ouvrir ?

Fabienne
Je craque, j'en ai marre !
Depuis deux mois, je joue à **Bruce Lee** (cassette du Million II sur Amstrad CPC 464). Je désespère d'arriver un jour à passer « les traits », dans le troisième tunnel. Ce sont des traits qui s'avancent vers toi et que tu dois sauter, il y a quatre lignes, je n'y arrive pas. Aidez-moi ! Je suis désespérée !

Stéphane
Dans **Baratin Blues**, j'ai trouvé la bouteille, l'éprouvette et trois notes mais je ne sais plus quoi faire.
Dans l'**Enlèvement**, où acheter le ticket de métro ? Je n'arrive pas à trouver le corps du reporter qui devrait être dans le buisson.
Dans **Transylvania**, le mot qui permet de prendre le clef au nain est « Khany ».

Christophe
Dans **Bad Max**, j'aimerais savoir comment démarrer la V 8 Interceptor, j'ai essayé « démarrer la V 8 » et « piloter la V 8 » sans aucun résultat.
Dans **Sorcery** sur Amstrad, j'ai réussi à délivrer deux sorciers grâce à un livre de sorts et à un parchemin, mais comment peut-on délivrer les autres ?

Guillaume
Dans **Entombed** sur C 64 je suis bloqué dans la salle au sarcophage où la momie qui en sort n'arrête pas de me renvoyer à l'entrée.
Que doit-on faire avec **Little Computer People ?**

Jérôme et Hervé
Sur Apple :
Dans **King's Quest I,** nous n'arrivons pas à sortir du puits après avoir tué le dragon avec la dague et pris le miroir magique. D'autre part, comment éviter de se faire prendre la noix d'or par le nain lorsque l'on monte au pays du géant ? Quel est le nom du gnome ? Comment prendre le violon (Fiddle) dans la cabane du bûcheron ? Comment amadouer le condor pour se faire transporter ?
Dans **Kaves of Karkan,** quel est le code pour ouvrir les portes ?

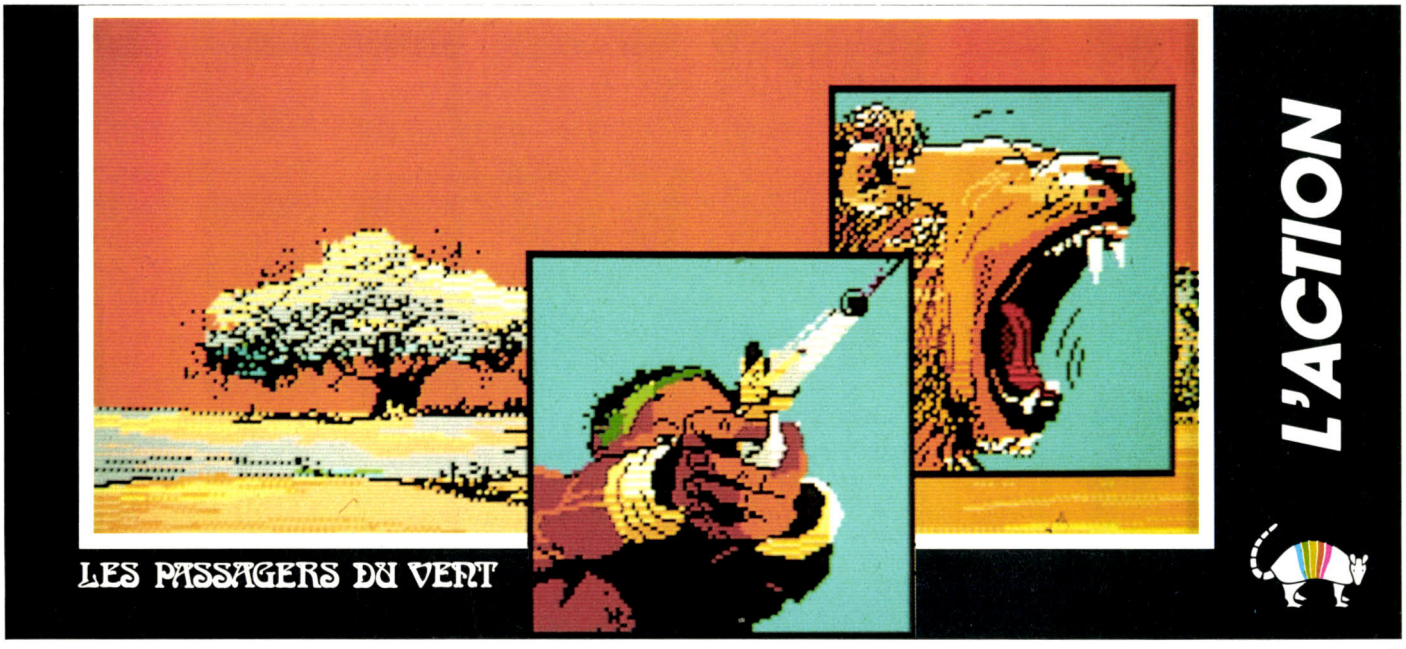
Xur
Réponse à Amir (n° 34), dans **Time Tunnel** en Grèce, pour trouver la page, tu dois aller où se trouvent les deux petites colonnes. Mets un chandelier sur chacune d'entre elles, puis tire dessus pour les allumer. Alors la page viendra !

Stéphane
Dans **Jewels of Babylon** (version Amstrad) je n'arrive pas une fois à débarquer sur l'île. Que faire ?

Nicolas et Christophe
Depuis plusieurs mois nous sommes entre la vie et la mort dans **Zombi** pour Amstrad : j'arrive à utiliser l'ordinateur (en faisant « liste ») mais comment faire démarrer le camion ? A quoi sert le livre ? Comment utiliser le talkie-walkie ? Longue vie à celui qui m'aidera !

Marc
Dans **Gremlins** comment couper la boîte aux lettres ? J'ai allumé le flash mais je n'arrive pas à faire fuir ces bestioles. Dans le n° 34, Stéphane disait qu'il fallait le mettre dans la boîte aux lettres : impossible. Help ! Aidez-moi ! Sinon je vais encore être : « Aargh ! I'am dead ! »

Zorro
A David (n° 35) pour **Ghosts'n Goblins.**
Pour avoir le monstre orange, tout dépend du scrolling. Après avoir passé la bûche sur l'eau :
— Si c'est ta première vie et qu'en arrivant sur la berge tu vois aussitôt un chevalier volant, tu pourras tuer le monstre facilement. Il s'envolera dès que tu auras mis un pied sur la rive. Alors il faudra lui tirer dessus à chaque fois qu'il redescendra.
— Si c'est toujours ta première vie et que tu dois « aller voir » le chevalier, il faudra t'approcher juste avant le scrolling. Une fois passé, tu dois tirer sans cesse.
— Si tu as perdu une vie avant ou pendant les chevaliers, ton départ ne sera pas le même. Une fois passé le scrolling du monstre, il s'envolera, mais une fois seulement. Tu auras une seule chance de le tuer, lorsqu'il redescendra.
P.S. : Quand tu tires sur les chevaliers, il n'y en a qu'un qui vient. Sinon, il y en a trois.



HITLAND

MICRO INFORMATIQUE LUDIQUE

19 RUE VICTOR HUGO 35000 RENNES
TEL. 99.38.91.94



SPÉCIAL NOËL



AMIGA 512 Ko+ moniteur couleur + joystick + the pawn + marble madness ____ **11990F**

ATARI 520 STF + moniteur couleur + cable minitel + joystick + 4 logiciels ____ **5890F**

AMSTRAD 6128 couleur + 4 logiciels + joystick ____ **5150F**

AMSTRAD 464 couleur + 4 logiciels + joystick ____ **3790F**

ATARI

520 STF + joystick + 4 log. + cable minitel ____ **3990F**
Imprimante Epson LX 86 ____ **3550F**
Moniteur couleur Thomson ____ **1990F**
Moniteur monochrome/Couleur Philips ____ **2590F**
Lecteur Disk Cumana 1 Mo ____ **2000F**
Duo Disk Cumana 2 Mo ____ **3700F**
Disque dur ____ **6990F**

JEUX

WANDERER (avec lunettes 3 D)	269
SMART COOKIES	369
HACKER	299
HACKER II	290
FIRE BLASTER	269
WAR ZONE	269
ST KARATE	269
ST PROTECTOR	269
SPACE STATION	269
RED ALERT	219
ELECTRONIC POOL	209
TRILOGY OF APSHAI	380
LITTLE COMPUTER	390
DEEP SPACE	380
STRIP POKER	189
SUPER HUEY	229
STAR GLIDER	259
TIME BANDITS	299
WINTER GAMES	329
WORLD GAMES	339
CARDS	199
PIN BALL FACTORY	249
QUASAR	229
CHESS	239
GRAND PRIX 500 cc	NC
RODEO	NC
TASS TIME IN TONE TOWN	NC
ARENA	290
SILENT SERVICE	330
LEADER BOARD	320
LEADER BOARD II	149
FLIGHT II	NC
MAJOR	
LES PASSAGERS DU VENT	NC
MERCENARY	NC
JET	NC
ULTIMA III	NC
THE PAWN	249
JEWELS OF DARKNESS	249

UTILITAIRES

TEXTOMAT	450
CALCOMAT	450
DATAMAT	450
PAINTWORKS	440
BASIC GFA	495
MUSIC STUDIO	350
TIME CLOCK	495
FAST BASIC	890
DEGAS	390
FIRST WORD	490
DB MASTER	490
PRINT MASTER	350
PASCAL	790
LATTICE C	1090
CAD 3 D	490

Commodore

64 New Look + lecteur Disk 1541 + moniteur couleur + joystick + 4 logiciels ____ **6790F**

	D
VIETNAM	169
ACE OF ACES	169
MARBLE MADNESS	159
FIST 2	179
INTERNATIONAL KARATE	149
THAI BOXING (128)	159
SANXION	139
MERCENARY 2	159
DRUID	159
PRODIGY	149
BASKET BALL	169
1942	159
SUPERSTAR PING PONG	159
ANTIRIAD	149
PHALSBERG	189
GAME MAKER	229
WERNER	179
SHAOLIN	179
BOBBY BEARING	179

AMIGA

Epson LX 86 ____ **3550F**
Lecteur externe 3 1/2 ____ **2380F**

TASS TIMES IN TONE TOWN	250
GOLDENOLDIES	390
ARCHON 2	320
WINTER GAMES	330
SKY FOX	320
MARBLE MADNESS	310
CHESS MASTER	530
ROGUE	330
ARENA	320
DEEP SPACE	405
THE PAWN	320
MUSIC STUDIO	
ARTIC FOX	329

UTILITAIRES

VIP	1990
DELUXE PAINT	950
DELUXE PRINT	950
DELUXE VIDEO	950
ANALYSE (fichiers)	1060
MI AMIGA (tableau)	1060
TEXTCRAFT	890

AMSTRAD

464 mono + 4 logiciels + joystick ____ **2550F**
6128 mono + 4 logiciels + joystick ____ **3850F**
Kid-Kit ____ **290F**

Les passagers du vent (D-C) ____ **290F**

	C	D
MIAMI VICE	99	159
HIKARI WARRIORS	109	169
LIGHT FORCE	109	169
DRUID	109	159
TOBROUK	139	199
GALVAN	119	
TENSION	159	209
HIGHLANDER	109	
FER ET FLAMME	NC	NC
REVOLUTION	129	179
SOLD A MILLION 3	109	169
MGT		179
ONE		270
SAI COMBAT	109	159
ROBBOT	129	169
ZOMBI		169

THOMSON

To9 + moniteur couleur + lecteur 3 1/2 + 2 logiciels et Kid-Kit ____ **4990F**
Kid-Kit (Mo6 - To8 - To9) ____ **290F**
Les passagers du vent (Mo6-To8-To9) ____ **290F**
Mo6 + crayon optique + joystick + 2 logiciels + moniteur couleur ____ **4880F**
Mo6 + crayon optique + joystick + 2 logiciels ____ **2890F**

ACCESSOIRES

COMPETION PRO	169
THE BOSS WICO	195
SPEEDKING	159
QUICKSHOT 2 TURBO	159
STICK	179
QUICKSHOT 9	199
MOONRAKER	99
QUICKSHOT 2 +	139
GAME KILLER	189
FREEZE GAME	499
DISK 3 1/2 SFDD	170
DISK 3 1/2 DFDD	320
DISK 5 1/4 SFDD	90
PIXSTICK C64 K7	149
RALLONGE JOYSTICK	89

Nom . . . . . Titre Marque Prix
Adresse . . . . . - - -
. . . . . - - -
Code postal . . . . . - - -
Tél. . . . . Port + 15 F, contre remboursement + 30 F
Règlement en : C.B. C.C.P. Matériel + 50 F Total . . . . .

Règlement carte bleue C.B.

date d'expiration - / Signature obligatoire

Tout crédit possible ! Téléphonez.

Message in a bottle

A tous les lecteurs et lectrices de Tilt, *aidez-moi, je ne sais pas comment comptabiliser les points, ni quel est le but du jeu dans* **Jet-set-Willy.**

Carlos

Réponse à Patrick (n° 34), dans **Eden Blues** *: une fois dans la salle du carrelage, tu dois passer entre les cases noires. Tu arriveras ensuite dans un couloir et tu prendras la porte du fond, à droite (valeur 225), ce sera le dernier piège (plafond qui descend).*

Michel

En réponse à Cyrille (n° 35) pour tuer l'aventurier dans **The Pawn**.
Lorsqu'on rencontre Kronos, dire « hello » (il propose la note), taper « ask Kronos about Wristband » (il propose un coffret « chest » mortel), taper « take chest and note ».
Puis, lorsqu'on rencontre l'aventurier, après avoir donné la note, lui remettre le coffret.
De plus, il trouvera une pièce (« chit ») dans la fontaine. La clef qui est dans la poche du jean permet d'ouvrir l'entrepôt à outils « shed ».
En échange, j'aimerais savoir où se trouve ce que veut le gourou.
Je voudrais aussi savoir quels sont les mots de passe pour **Hacker** *sur* ST.

Pascal

Pour tous les amateurs du pion **The Pawn**, *voici comment gagner cinquante points :*
Au palais : « show note to guards ».
Dans le jardin royal : « move mat. Get key. Open door with metal key. SW. Get Rake and Moe. Look Workbench. Get Trowel. Look under Workbench. Get pot ».
Devant l'arbre creux : « Up. Open door with wooden key. East. Shut the door. Move floorboards, Down. Down. W. SW. W. ».
Avant la hutte du gourou : « Drop shirt. Get it. Cover wristband with shirt ». Vous pouvez alors voir le gourou sans qu'il éclate de rire. Il vous donnera un bol. Attention de ne pas le casser, il vous servira à transporter l'eau.
Face à l'aventurier : « Give chest to adventurer ».
A moi maintenant : que faire avec la princesse ? Comment bouger les rochers ronds ?
A tous les aventuriers Ataristes, bon courage et à bientôt.

Michel

Quels sont les codes dans **Bounty Bob stricks back** *? Quel est le code de James Bond (***A view to a kill***), à quoi sert-il ? Et que faut-il faire exactement dans les trois jeux (sur* Amstrad*).*
Voici un conseil : dans **Pitfall 2** *pour* Atari *et* Commodore, *pour aller dans l'autre grotte il faut prendre le ballon et s'envoler jusqu'au plafond à gauche, là vous verrez Rhomba. Attrapez-la. Descendez l'échelle et juste après la grenouille tournez à gauche et faites un grand saut. Vous tomberez sur un bout de terre, avancez, prenez le diamant. Puis laissez-vous tomber à pic, enfin allez à gauche, remontez toute la grotte, attrappez le lia (?) et vous vous retrouverez automatiquement dans l'autre grotte, les trésors n'ont pas d'importance.*
Bonne chance !

Yvon

A Pierre (n° 34), voilà comment débuter **Heroes of Karn** *: w, t tinderbox, e, e, e, e, light gas, t frog, kiss frog, w, s e, t bible, w, w, w, w, s, attack barrownight with bible, t bag, n, e, s, s, give bag to guard, t copper key, e, t honey, t meat, e, e, n, t cage, s, w, w, up, t spear, w, say to Beren « t sword », e, n, n, n, e, e, e, e, give honey to bear, e, e, s, t flute, w, s, say to Beren « t bird ». Voilà de quoi t'aider.*
A Pierre (n° 34) pour le même jeu, il faut simplement faire : say to Beren « open clam ». Tu trouveras une perle.
A Vincent (n° 34), toujours pour ce jeu, il faut avoir la dague et faire : say Khadim « attack pirat with dagger ». Tu trouveras un plan que tu donnes à lire à Istar.
A Vincent (n° 35) dans **Zorro**, *une fois que tu as délivré tous les prisonniers, ils forment un escalier, prends-le, tu arrives dans une autre partie de la prison, va en bas à gauche, tu arrives à l'endroit où se trouve ta fiancée, monte jusqu'à elle, ton bonus augmente, puis elle te repousse ; il te manque la rose. Retourne donc à l'hôtel, là où tu trouves tous les objets, prends la rose et retourne vers ta fiancée, c'est gagné !*
A François (n° 35), dans **Orphée**, *pour tuer la sirène, il faut avoir la grosse branche et faire « tuer sirène ».*
A Sébastien (n° 35) dans **Brocéliande**, *les souris et la balle sont dans le chariot, (plus exactement dans le cercueil), ne prendre les objets qu'en l'absence du loup-garou. Pour faire passer le temps, fais des allers et retours. Pour ouvrir la grille il faut avoir la clef, puis, devant la grille, taper : « déverrouiller grille, aller grille ». Je suis bloqué peu après.*
A Jean-Pierre(n° 35) dans **Waydor**, *il faut avoir les huit objets entourés par des ★, allez dans la baraque et tapez « score » après les avoir déposés.*
Maintenant, aidez-moi : dans **Time Tunnel** *que faire du verre, des lampes, du balai, de la bouteille d'oxygène, des pierres, du bois, comment tuer la méduse, le scorpion. Vite !*
Cherche également la solution de **Entombed**, *de Black Whiche. Il en va de la vie de Sir Arthur « Yvon » Pendragon.*
Merci et longue vie à Tilt *!*

Smith

Pour **Masquerade** *:*
— Réponse à Alexandre (n° 35) : dans le tunnel de métal, il faut entrer dans l'ascenseur, puis appuyer sur le bouton de la boîte. On se retrouve dans le souterrain de l'hôtel.
Réponse à Nicolas (n° 35) : devant le bureau de Topp, il faut revêtir tout ce qu'on peut (la montre aussi) et entrer en mettant la carte dans la fente.
*Pour l'***Enlèvement** *:*
Réponse à Nicolas (n° 35) : je ne vois pas ce qu'une cassette vient faire ici, mais de toute façon, c'est inutile pour la réussite (à la limite, c'est dans **Le crime du parking** *qu'on trouve une cassette dans un magnéto !)*
Réponse à Marion (n° 35) : le Bouddha ne se prend pas ; on le trouve dans le grenier, sur les étagères, il faut faire « tourner Bouddha » et là on a gagné.



SRAM: la réponse du Sphinx

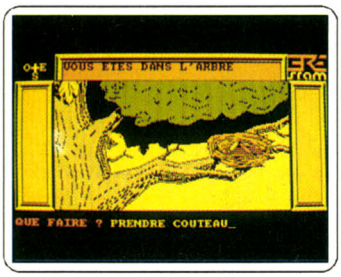
Attrayant, trop facile pour certains : voici les caractéristiques de ce jeu d'aventure sur *Amstrad*.

Etonnante ambiance faite de légendes celtiques et de secrets jalousement gardés. Monde étrange où déserts et forêts de chênes centenaires se cotoient, où marécages et précipices se jouxtent. Oui, monde étonnant dans lequel vous vous trouvez pour une raison inconnue. Le menhir, clef de cette enigme, vous apprend que votre ami Egres est prisonnier d'un prêtre. Lui rendre la liberté devient donc votre seul but. Pour cela vous devez traverser la rivière dont le gardien est un lutin. Il ne montre le passage qu'en échange d'une potion magique. Celle-ci, fabriquée par l'ermite, contient des ingrédients que vous devez trouver et remettre au vieil homme.

Poils de sangliers, oreille de loup garou, sabot de centaure sont autant d'éléments entrant dans la composition de cette mixture. Se les procurer n'est pas toujours évident, il faut posséder certains outils : le couteau volé par une pie, la pelle de l'ancien prospecteur, la gourde qu'il faut remplir dans la cascade traversée depuis peu, le bâton tueur de rampants et la flûte charmeuse de centaures. Possession du vieil homme, elle n'est remise qu'en réponse à l'énigme du Sphinx. Devenir son maître est simple, ce n'est pas le cas pour le loup garou. Heureusement, ses yeux le font mourir. Une fois l'oreille en poche, il est possible de choisir deux chemins : le désert ou la voie de l'Est. Malgré le danger, le désert est réellement attrayant : la légende dit que le vaisseau contient de l'or. Mais attention aux mirages, ils sont si trompeurs !

Après cette traversée, cap à l'Est ; vers l'île aux tortues. C'est maintenant que la pelle trouve toute son utilité : il est plus simple de creuser. Les œufs en poche, continuez vers l'Est. Un petit numéro à la Tarzan est nécessaire pour atteindre l'île du marais, la flèche est alors dans votre besace. Un peu plus loin, vous prenez un nénuphar grâce à un bateau improvisé. Ensuite, direction la forêt de chênes, rencontre avec un sanglier affamé qui apprécie votre bonté. Les portes de l'Occident vous sont désormais ouvertes, surtout n'oubliez pas le bâton. Les paysages montagneux du Nord-Est sont à vous, un conseil : prenez l'outil de Guillaume. Fatigué, vous sentez le découragement vous gagner, un peu de repos n'a jamais fait de mal. Cela est vrai, mais n'oubliez pas qu'Egres est prisonnier ! La rencontre du pigeon porteur de message vous rend courage. En route vers la chaleur et l'île aux mystères. « Le bâton contre le rampant » disait l'ancien prospecteur, vous découvrez enfin la signification de ces paroles. Seul élément manquant : le sabot du centaure. Créature mi-homme mi-cheval, celui-ci aime la fraîcheur des forêts de l'Ouest. Vous remerciant d'un précieux présent, il vous donne les derniers ingrédients nécessaires à la potion de l'ermite. La voie de la liberté passe par la maison du Nord, les ingrédients contre la potion. Vous pouvez enfin passer la rivière au lutin. Pour cela allez vers le nid et le soleil Levant. La traversée de la rivière ne pose pas de problème, mais l'autre rive vous réserve une surprise : vous vous retrouvez nez à nez avec Edualc. Plus fée que sorcière elle vous aide à remplir votre tâche en vous remettant force et vies. Face à la porte du château vous ne savez plus que faire : les gardes bloquent l'entrée du temple et nulle autre issue n'est possible. La solution, si simple, ressemble à une recette de concierge ! Ouf, vous voici face à Egres qui, enfin libre, vous fera chevalier.

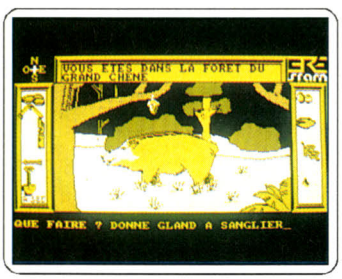
Prenez le couteau et



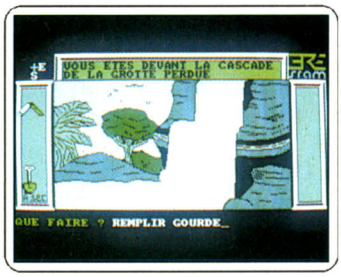
et connaît le secret du loup.



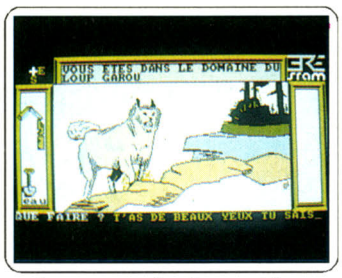
ni les poils de sanglier.



traversez la cascade. Puis,



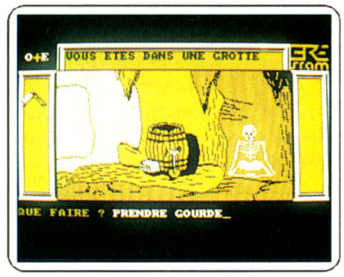
Enlevez-lui une oreille.



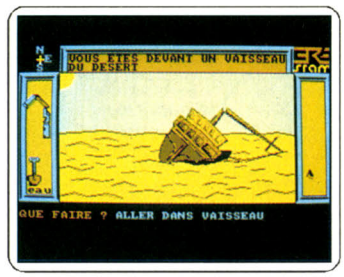
Le message du pigeon et le



prenez la pelle et la gourde.



La fortune est là !



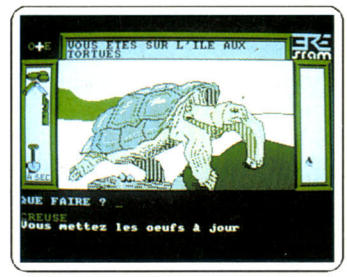
centaure vous encouragent.



L'ermite, possède la flûte,



Mais, n'oubliez ni les œufs



Vous voici enfin chevalier.



Félicitation à tous les aventuriers pour les autres solutions complètes :

Thierry et Philippe Mur, Semeac ; Florian Innocente, Bourg-de-Péage ; Imad Jureidini, Meudon ; Emmanuel Triau, Ouzouer-le-Marché ; Didier Joulia, Les Molières ; Nicolas Botti, Quimper ; Marc Perrier, Paris ; Sébastien ? ; Jean-Michel Joubert, Dampierre-sur-Mer ; Eric Sublet, Paris ; Emmanuel Exner, Ostwald ; Jacques Romeuf, Romagnat ; Xavier Milan, Saint-Vallier ; Olivier Uzan, Sucy-en-Brie ; Stéphane Liétard, ? ; Gaëtan Chretiennot, Hagenau ; Laurent Aureyre, Sassenage ; Stéphane Racloz, Scionzier.

LES PASSAGERS DU VENT

Il y a des sagas qui ne se racontent pas. Elles se vivent.



INFOGRAMES

INFOGRAMES. 79, rue Hippolyte Kahn 69100 Villeurbanne

Tél. 78.03.18.46

Glénat

Disponible sur cassette MO6, disquettes TO8, TO9, TO9+, Amstrad et MSX2.

NOUVEAU

SPÉCIAL FÊTES

• Pour fêter Noël, TILT vous propose une nouvelle formule, *l'abonnement cadeau*

• Offrez ou faites-vous offrir un abonnement d'un an à TILT



- Vous recevrez 11 numéros de TILT plus le hors-série « guide des jeux et micros » pour 198 F seulement au lieu de 249 F

- Et pour vous remercier TILT *vous offre un tout nouveau cadeau :* un magnifique poster format 48 × 64 hors commerce, tiré à 2 000 exemplaires.

Offrir ou recevoir en cadeau un abonnement à Tilt, c'est être sûr d'avoir chaque mois chez soi toute l'actualité de la micro informatique de loisirs : Infos, bancs d'essai des logiciels et des matériels, chaque mois Tilt vous en dit plus sur tous les jeux de rôle, d'aventure, de sport...



EN CADEAU



En cadeau, un magnifique poster format 48 × 64 hors-commerce, tiré à 2 000 exemplaires. C'est le dessin qui illustre la couverture d'un numéro de TILT.

BON D'ABONNEMENT SPÉCIAL CADEAU

Bon de commande à remplir et à retourner
accompagné de votre règlement à : TILT BP 73, 77987 SAINT-FARGEAU PTHIERRY CEDEX

Veuillez abonner de ma part au magazine TILT pour une durée d'un an la personne dont j'inscris le nom ci-dessous qui recevra également en cadeau un poster exclusif de TILT.
J'ai bien noté que je bénéficie pour cet abonnement cadeau du tarif de 198 F au lieu de 249 F prix normal de vente.
Je ferai ainsi une économie de 51 F.

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

_____

CODE POSTAL |_|_|_|_|_| VILLE _____

✪

Je recevrai par retour une carte de vœux
qui me permettra d'avertir personnellement mes amis de leur abonnement cadeau.

Veuillez l'envoyer à mon nom et adresse que j'indique ci-dessous :

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

_____

CODE POSTAL |_|_|_|_|_| VILLE _____

Ci-joint mon règlement à l'ordre de TILT.

TAM-TAM SOFT

MICRO EN VPC

Les 520 STF, 1040 et 1040 STFC à 3490, 9490 et 11490 F ? C'est chez Windsoft qui vend également, par correspondance, les lecteurs de disquettes 500 Ko et 1 Mo, le Hard Disk 20 Mo, les moniteurs et des imprimantes, le tout garanti un an. Des solutions adaptées aux PME et des animations vidéo destinées aux villes et commerces sont également proposées. L'affaire du mois: l'imprimante professionnelle Manesman MT80 Pc à 3390 F. Windsoft, Dept catalogue, 1 rue Gutenberg 92800 Puteaux. Tél: (1) 47 78 75 29.

ST SE MONTRE EN PUBLIC

Les Public Domain arrivent pour le ST. Est Acoustique Data propose des programmes par boîtes de dix disquettes avec documentation en français pour 410 F. Au menu, des langages (Forth, Assembleur, Prolog), des utilitaires, mais aussi des jeux (échecs, puzzle, etc). Est acoustique Data ST, C.D.63, 67116 Reichstett.

AMSTRAD PC FAIT DU FORCING

Trente huit mille PC 1512 seront livrés en France de novembre à février 1987. Et devant la demande actuelle, Amstrad augmente sa production pour 1987. Dès février quatorze mille machines seront disponibles chaque mois, un chiffre qui met Amstrad au premier rang des fabricants de micros en France. Dixit Amstrad...

C'EST PAS ENCORE DEMAIN

Machine dédiée traitement de texte, le Videowriter de Philips intègre un lecteur de disquettes 3 pouces et demi d'une capacité de 720 Ko. Bien que géré par microprocesseur, il n'est pas programmable (du moins pour le moment). Ses points forts: dictionnaire et imprimante intégrés. Deux versions sont prévues: professionnelle et personnelle à 6000 et 4000 F, disponibilité fin 87. Développé avec Matra, le M 20 est un Minitel qui devrait être capable de remplir certaines tâches simples (mémorisation de pages écran, etc). Aucune date de disponibilité n'est annoncée pour l'instant. Nouveau MSX, le NMS 8250 possède un clavier mécanique détachable avec pavé numérique. Il possède 256 Ko de Ram dont 128 Ko dédiés à la vidéo et de nombreuses interfaces: port cartouches, prises magnéto et joystick, sortie imprimante, etc. Livré avec Home Office II, il coûtera 1000 à 1500 F de plus que le VG 8235. Le NMS 8280 sera proche du 8250 et disposera d'un digitaliseur en version de base. Sa disponibilité, prévue pour la mi-87, coïncidera certainement avec la présentation du CDI. Mais le périphérique majeur risque d'être Web Work. Ce réseau local permet à des MSX d'utiliser des données en provenance d'un PC ou compatible. Destiné à l'enseignement et aux entreprises, il se place en concurrent du célèbre Nano réseau.

LA MULTIPLICATION DES POMMES

De 1986 à 1987, Apple a augmenté son bénéfice de 61,2 millions à 154 millions de dollars. Le dernier trimestre fiscal s'est soldé par une augmentation des ventes de 25 % par rapport à la même période en 1985. Apple explique cette croissance récente par le succès du Mac sur le marché professionnel et des Apple II dans l'éducation, aux Etats-Unis naturellement. Un bon démenti à tous les détracteurs d'Apple qui prévoyaient sa fin il y a encore peu de temps.

EXELVISION

Dérivé de l'EXL 100, l'Exeltel est enfin commercialisé aux alentours de 3500 F TTC avec un moniteur monochrome (comptez 1000 F de plus pour la couleur). Il possède 82 Ko de Ram et 128 Ko de Rom, un modem intégré, une carte 80 colonnes et un nouveau clavier.

CLUB DES AVENTURIERS

Pour 100 F, adhérez au club Ultima. L'intérêt? Les solutions complètes de nombreuses aventures sur ST et Commodore 64 telles que Treasure Island, Ultima 4 ou The Pawn. Mais aussi 10% sur les prix boutique et accès à une ludothèque d'occasion. Ultima offre également de reprendre votre ancien huit bits, jusqu'à 50% de sa valeur, pour tout achat d'un seize bits. Ultima, 5 bd Voltaire 75011 PARIS. Tél (1) 43 38 96 31.

DIMENSION

1, Rue Jean Fiolle 13006 MARSEILLE
Métro Castellane Tél 91.53.07.13

ACCESSOIRES

Modem ..... 1.990 F
Câble Minitel ..... 490 F
avec Interface et Logiciels
Voice Master ..... 950 F
(synthèse de la parole pour converser avec votre ordinateur)
Power Cartridge ..... 450 F
Game Killer ..... 180 F
Power Pic Universal ..... 395 F
Freeze Frame III ..... N.C.
Bras Robot ..... 680 F
Imprimante PPH 80 ..... 1095 F
(prête à brancher)
Imprimante OKI 20
+ Superpic + câbles ..... 2990 F
EPSON LX 90 ..... N.C.
Joysticks 8 modèles ..... 90 à 790 F
WERSIBOARD ..... 1190 F
(clavier musical)
Advanced Music System
Sound Sampler ..... 950 F
Sound Sampler ..... 950 F
Sound Expander ..... 1300 F
Interface PAL/SECAM ..... 470 F
Moniteur monochrome
40/80 colonnes avec son ..... 1290 F
Moniteur couleur ..... 2340 F
Graphiscope II ..... 990 F
Tous Cordons Centronic. Peritel. Etc...
Librairie
Utilitaires. Etc...

AMIGA

1290 F TTC
+ 50 logiciels disponibles (tel)

MATERIEL

C64N + 1541 SF ..... 3990 F
C64N + Lecteur K7 + Moniteur
Couleur + 3 jeux + Joystick .. 4490 F
C128 D + Moniteur Monochrome
+ Jane + Cadeau ..... 6950 F
Disquettes vierges
5.1/4 par 10 ..... 80 F
3.1/2 par 10 ..... 250 F

ATARI 520 ST

Tous les Jeux et Utilitaires

AMSTRAD

+ de 200 Jeux et Utilitaires

— Tous les Logiciels, Jeux et Utilitaires pour COMMODORE, AMSTRAD, ATARI, SPECTRUM, ORIC, AMIGA, MSX

— Catalogues couleurs avec tarifs contre 30 F à déduire de votre première commande

— **Le Spécialiste COMMODORE de la Région.**

BON DE CMMANDE

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Date et Signature
ARTICLE
PRIX
Port 150 F Logiciels
100 F Matériels

Règlement ci-joint :
CB ☐ Mandat Lettre ☐
Contre remboursement : 20 F



FUN

NETWORK FM N°1

LA RADIO TENDREMENT FUN.

LILLE 97.3 - BORDEAUX 103.2 - TOULOUSE 97.4 - NICE 91.9 - GRENOBLE 98.8
SAINT ETIENNE 93.4 - NANCY 102.8 - CLERMONT FERRAND 96.2 - MONTPELLIER 91.9
AGEN 101.3 - ALBI 94.0 - ANGOULEME 90.2 - ANNECY 102.0 - ARCACHON 102.9 - AVIGNON 98.2
BERGERAC/VAL DE DORDOGNE 88.8 - BOURG/MACON/VILLEFRANCHE S/SAONE 95.1 - BRIVE 95.5
CARCASSONNE 94.1 - CHAMBERY 95.3 - COTE BASQUE 102.7 - FONTAINEBLEAU 102.2
FONT-ROMEU 95.8 - LANGON 91.8 - LIBOURNE 92.0 - LIMOGES 95.6 - NORD ISERE 95.3
PAU 103.5 - PERIGUEUX 96.2 - REIMS 90.5 - RODEZ 92.9 - SAINT QUENTIN 92.3
SARREGUEMINES 97.1 - SENS 91.2 - TARN/CASTRES 97.5



TAM-TAM SOFT

MUSIQUE

Une batterie programmable pour CPC est proposée aux alentours de 550 F. Nommée Amsdrum, elle permet de programmer tous les rythmes possibles et imaginables. Autre extension musicale pour CPC, Maestro est une interface stéréo. Fabriquée par Vanguard Leasure, elle est proposée aux environs de 500 F. Pour toute information supplémentaire, contactez Guillemot International au 99/08/83/54.

A LA BAISSE

Parallèlement à la sortie de son compatible AT, Commodore France annonce une baisse des prix sur l'ensemble de sa gamme. Désormais commercialisé à 12 600 F, l'Amiga se positionne en concurrent sérieux de l'Apple II GS. De plus, les C 64, C 128 et C 128D se vendent 2150, 3200 et 5750 F TTC. Côté périphérique: le drive 1571 est à 2950 F. Enfin, l'annonce de deux nouveaux Amiga pour le premier semestre 87 est officielle.

BRAVO BIS

Commodore Expo s'est tenu du 24 au 26 octobre Porte de Versailles. Peu de nouveautés, mais des applications spectaculaires sur Amiga: digitaliseurs sur les stands Computer Concept et Capricorne, démonstration des logiciels Cinemaware (graphismes et animation d'enfer, bruitage canon, bref: génial). Pour les C 64/128: sur le stand JPG présentation des logiciels Players (produits similaires aux programmes Mastertronics), extension de 512 Ko de Ram pour C 128, et tous les périphériques habituels. Bilan: 4200 visiteurs seulement.

EXTENSION RAM POUR LE ST

Gonflez votre STF à un mega pour 750 F. Pour l'ancien ST, qui ne prévoyait pas l'emplacement de Ram supplémentaires, un kit est proposé à 998 F. Si vous hésitez à faire vous-même les treize soudures, Eden Computer qui commercialise ces extensions vous mâchera le travail pour 1150 F. Friand de l'Amiga Eden, propose les jeux suivants pour Noël: Discovery, Hacker II, Super Huey, Radar Raider et Flight Simulator II. Eden Computer, 102 av. du gal Maurice Bizot 75012 Paris. Tél (1) 43 42 22 50.

CARNET ROSE

Saluons la naissance de deux nouvelles boutiques ce mois-ci. Service Vidéo Maintenance et Computer, 5 rue Charlot 93700 à Drancy dédié à Amstrad, Commodore 64 et Thomson. Infomanie, 3 rue Perrault à Paris (Tél (1)40 20 01 20), s'attaque lui aux ST, Amiga, Amstrad CPC et PC, et Thomson dans les domaines du soft, du hard et des périphériques. Cette boutique new look propose en sus des stages verticaux aux professions libérales sur ST et Amiga et la démonstration des logiciels sur bandes vidéo.

MICRO ET VIDEO

Dans deux cents points de vente en France, vous pourrez visionner à loisir les derniers jeux de Noël sur vidéo. Parmi les vingt-neuf titres proposés citons Gauntlet de US Gold, Antiriad de Palace Sofwtare, Trail Blazer de Gremlin-Graphics, l'Héritage d'Infogrames ou encore They Sold a Million 3.

VOS DESSINS NOUS INTERESSENT TOUJOURS

Devant le succès remporté par le concours graphique et la qualité des dessins qui sont arrivés à la rédaction, nous avons décidé de publier chaque mois l'oeuvre la plus originale réalisée sur micro. Envoyez-nous des photos accompagnées d'une sauvegarde sur disquette ou cassette, sa référence et le nom du logiciel utilisé. Devenez ainsi le graphiste du mois: un métier d'avenir. "Graphisme du mois", TILT Rédaction, 2 rue des Italiens 75009 Paris.

MULTIPERITELEVISEZ !

La Multiperi CGV démultiplie la prise péritélévision du téléviseur. Pour brancher jusqu'à trois appareils (ordinateur, décodeur C+, magnétoscope, vidéodisque etc) à la fois et passer de l'un à l'autre grâce aux touches de sélection. De plus cette multiprise péritélévision peut être branchée en série pour multiplier les connexions. CGV, 8/10 rue Alexandre Dumas. 67200 Strasbourg. Tél: 88 28 16 01.

ARRIBA!

Exeltel hispanisé-stop-développé avec Corte Inglés et la téléfonica-5000 commandes fermes-stop-prévision espagnole: 100 000 pièces pour 1987-stop-Bravo.

A L'OUEST DU NOUVEAU

Micronaute

9, rue Urvoy de St Bedan
44000 NANTES
Tél. 40.69.03.58
(près musée DOBREE)

STATION TECHNIQUE
(dépannage rapide sur place)
• Amstrad • Atari • Commodore • Thomson

SERVICE FORMATION
• Locoscript • D Base II • Multiplan
ex. : Locoscript : 3 j/1690 F TTC

LIBRAIRIE
Micro application PSI
SYBEY - EYROLLES etc...

SPECIALISTE ATARI ST

520 STF Tos en ROM	3990
1040 STFM Tos en ROM	9990
1040 STFC Tos en ROM	11900
Moniteurs couleur/mono	n.c.
IMPRIMANTE SMM 804	2490
DISQUE DUR SH 204	6990
DISQUE 500 K 534	2000
DISQUE 1 MEGA 514	2700
DIGITALISEUR/ST.	2490
CAMERAS	n.c.

Extension 520/1MEGA Pose/48h. n.c.
Mise en ROM sous 48 h. (selon dispo.)

SOFTS des nouveautés toutes les semaines.

SPECIALISTE AMSTRAD
Toute la gamme familiale et PCW
(UC + périphériques)
aux prix AMSTRAD avec
LE SERVICE MICRONAUTE

SPECIALISTE PC 1512
PC 1512 en démo permanente (en + gros)
DMP 3000 disponibles
Nombreux softs pour PC

SELECTION MICRONAUTE
Softs, jeux et utilitaires
toutes les nouveautés
chaque semaine
Extension mémoire, housses,
cordons, rubans imprimantes,
tablettes graphiques...
Softs mastertronics 29,90

CATALOGUES 10 F timbres
(préciser le micro)

CREDIT
Dossier CREG immédiat

VPC envoi rapide
COMMANDES : Tél. 40.69.03.58
Micronaute VPC
9, rue Urvoy de St Bedan 44000 Nantes

Port : 20 F Softs - 70 F machine
+30 F contre-remboursement

COLLECTIONNEZ VOS ANCIENS TILT

Cette reliure vous permet
de conserver intacte votre collection
d'anciens numéros et de les consulter facilement.
Elle est conçue pour recevoir
12 numéros (1 an) de TILT.



BON DE COMMANDE A DECOUPER OU COPIER ET A RETOURNER A :

TILT. 36, rue Cino del Duca - 94700 MAISONS ALFORT

JE DÉSIRE RECEVOIR.....RELIURE(S) TILT AU PRIX DE 70 F. L'UNITÉ (frais de port inclus)
et vous adresse ci-joint mon règlement de .....Francs par ☐ chèque ☐ mandat à l'ordre de TILT

NOM.....PRÉNOM .....

ADRESSE .....

.....

CODE POSTAL |_|_|_|_|_| VILLE.....

TI.37

TAM-TAM SOFT

HIT PARADE DES BOUTIQUES

1	- MICROSAPIENS	ERE INFORMATIQUE
2	- SOLD A MILLION II	THE HIT SQUAD
3	-WINTER GAMES	EPYX
4	-GRAND PRIX 500	MICROIDS
5	-SORCERY +	VIRGIN
6	-INFILTRATOR	US GOLD
7	-VAMPIRE	INFOGRAMES
8	-COMMANDO	ELITE
9	-START GLYDER	RAINBIRD
10	-DRAGON'S LAIR	SOFTWARE PROJECT

HIT PARADE DES LECTEURS

1	-WINTER GAMES	EPYX
2	-COMMANDO	ELITE
3	-GREEN BERET	IMAGINE
4	-CAULDRON II	PALACE SOFTWARE
5	-GHOST'N GOBLINS	ELITE
6	-WAY OF THE TIGER	US GOLD
7	-BOMB JACK	ELITE
8	-LEADER BOARD	ACCESS SOFTWARE
9	-SILENT SERVICE	MICROPROSE
10	-EXPLODINF FIST	MELBOURNE HOUSE

Nous remercions les magasins suivants qui ont participé à ce hit-parade :

MICRO VIDEO CENTER, rue F.Roosevelt ANGERS. GAMA ELECTRONIQUE, 6 rue St Benoit SAINT BRIEUC. FNAC TOULOUSE, 1 bis promenade des Capitouls TOULOUSE. FNAC MULHOUSE, 1 place Franklin MULHOUSE. ERE BINAIRE, rue du Char LISIEUX. MIL, 27 rue Ambroise LAVAL. HABERT MICRO,12 place de la Révolution CHERBOURG. HITLAND, 19 rue V. Hugo RENNES.PIXISOFT 1 rue de Metz TOULOUSE La 4ème DIMENSION, 1 rue J. Fiolle MARSEILLE. TEMPS X, centre cial de la Part Dieu LYON. JEAN LOUIS DAVAGNIER, 3 place J. Marcellier GAP. FNAC LILLE, 9 place du gal de Gaulle LILLE. MAJUSCULE INFORMATIQUE, 129 rue J. Jaurès BREST. EDEN COMPUTER, 102 av du gal Bizot PARIS. LOVIC STORE, 92 rue du Chemin Vert PARIS. COCONUT, 13 bd Voltaire PARIS. COCONUT, 29 rue R. Losserand PARIS. SHOP INFO, 26 rue Vercingétorix PARIS. MICROSTORY, 14 rue de Poissy PARIS. MADISON INFORMATIQUE, 127 rue St Charles PARIS.

PARTICIPEZ AU HIT PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence les 4 meilleurs logiciels du mois.

1_____ 2_____

3_____ 4_____

Marque de votre ordinateur: _____

Facultatif: Nom_____ Tél_____

Adresse_____

Envoyez-nous le bon à découper ci-dessus à TILT, 2 rue des Italiens 75009 PARIS.

IL EST DINGUE COMMENT Y FAIT!

ATARI PROMOTION

520STF+ MONITEUR COULEUR THOMSON

5990.FRS

FERME LE DIMANCHE ET LUNDI

ED'EN COMPUTER

102 Av du Gal M.BIZOT

75012-PARIS-

Commodore C64+1541+ moniteur couleur 4750.Frs

TEL:43.42.22.50

OUVERT:10HA12H,14HA19H

VOUS DESIREZ UN CREDIT? Accord immediat sur place à partir de : 1500.FRS

Toute notre Gamme:PC- AMSTRAD _ ATARI _ COMMODORE _ A des prix ED'EN

Votre ordinateur est en panne?2à3 Jours de delais maximum au prix le plus juste

Nos Services plus OCCASION. DEPOT-VENTE. REPRISE de vos anciens ordinateurs

Nos promotions pour Noël : Ventes par correspondance-Possibilité paiement C.Bleue

AMIGA : 12500 Frs et pleins de SOFTS

OCCASIONS DU MOIS Apple

IIc+disk ext+mon+stand: 6000.F

IIe+carte eve+mon+disk: 7000.F

DISQUETTES BOITE DE 10

5.1/4 DD 49FR -FUJI 3.1/2 169FR

TRANSFORMATIONS

520STF Gonflé à 1024K:750F

520ST Gonflé à 1024K:1150F

Montage en 48 Heures MAXI

COMMODORE	AMSTRAD	ATARI	AMIGA
LOGITHEQUE AU 6/11/86 :NOUVEL ARRIVAGE ;TELEPHONEZ :43.42.22.50			
MARBBLE MAD.	HARDBALL	CHESSMASTER	CHESSMASTER
PANDORA	REVOLUTION	K.SWITCH(utilit.)	KARATE
MIKIE - JET	EMPIRE-GALVAN	STRIKE FORCE AR.	HACKER II
HIGHLANDER	NUCLEAR.DEF	TIE.BOXING	PHANTAISIE
PAPER-BOY	STREET.HAWK	STRIP POKER	ARENA
BOMBJACK 2	BOBBY BEARING	STAR GLIDER	DEEP SPACE
UCHIMATA	DEACTIVATOR	ARENA	ARCHON II
GALVAN	AFFAIRE SYDNEY	HACKER II	INSTANT MUSIC
WORLD-GAMES	HIJACK	DEEP SPACE	WINTER GAMES
BARD'STALE	UCHIMATA	KARATE KIT	DEJA VU

P.A

VENTES

AMSTRAD

Vends divers jeux sur K7 et sur disquettes pour Amstrad, prix intéressant, ou échange jeux sur disquette. **Thierry MAISONOBE, 7, rue Jean-Giroudoux, 63000 Clermont-Ferrand.**

Vends Amstrad CPC 464 coul., t.b.é. + nombreux logiciels + livres + magazines + joystick. Prix : 2 990 F. **Vincent BONNET, 15 bis, rue St-Léger, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : 34.51.78.57.**

Vends Amstrad 6128 coul. + Meurtre sur l'Atlant., Skyfox, Sai Combat, Cyruss Chess 2, Rally 2, Tennis 3 D, Sold of Million 2, Winter Games. Prix : 4 000 F. **Patrick GUILLIN, 21 place de Gascogne, 78310 Maurepas. Tél. : 30.51.49.20.**

Vends Amstrad 464 mono + jeux + synth. DK + DMPI + souris. Le tout : 4 000 F ou séparément. Console CBS + Donkey + Volant Turbo : 900 F. **Jean-Dominique BOISSE, 14, rue Prosper-Mérimée, 77340 Pontault-Combault. Tél. : 60.28.24.71.**

Vends Amstrad 464 mono + lecteur de disquettes + adaptateur couleur + 100 jeux sur K7 et 50 jeux sur disquettes. Le tout : 5 400 F. **Roger MELLUL, 221, rue Championnet, 75018 Paris. Tél. : 42.63.91.34.**

Vends Amstrad CPC 464 + moniteur monochrome + joystick + jeux (Sorcery, Mindshadow, Skyfox...) + listings, le tout t.b.é. pour : 2 200 F (complet). **Pierre-François LAURENT, 9, avenue Galois, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : 46.63.10.16.**

Vends CPC 464 monochrome, lecteur de disquette + logiciels (Beach Head II, Systeme Expert, Turbo Pascal) + nombreuses revues. Le tout : 3 800 F. **Pascal GUENOT, 7, rue Lorget, 92300 St-Denis. Tél. : 42.43.97.40.**

APPLE

Vends Apple IIc (8-85) + mon. 2c + souris + joystick 2c + nombreux programmes (Epistole orig.) + manuels. Prix neuf : 12 000 F, vendu : : 8 000 F. **Dominique BÉNAUD, 3, rue des Charmettes, 92140 Clamart. Tél. : 46.30.41.88.**

Vends Apple IIc + souris + doc. + jeux + manette. Prix : 8 000 F, cadeau Oric-Atmos + jeux. **Gaël THEVENIN, Résidence « Les Charmes », bât. J, 69730 Genay. Tél. : 78.91.52.36.**

Vends ordinateur Apple IIc juillet 85, t.b.é. 128 Ko, moniteur + joystick + 60 prgs utilitaires + jeux + livre de programmation + sac de transport, peu servi : 8 000 F. **Paul LOYER, 392 avenue Salvarelli, Villa Michel, 83600 St-Ayguif (Var). Tél. : 94.81.32.99.**

Vends Apple IIc 128 K + drive + joystick + livres + Chat mauve (80 cols 64 K) + nbx prgs + doc. : Epistole, Bard's Tale, Ultimate 3 et 4... Prix : 7 000 F. **David DORN, 8, rue Jules-Verne, 89100 Sens. Tél. : 86.95.11.12.**

ATARI

A Vendre Atari 520 ST + 2 lecteurs de disquettes SF 354, état neuf. Prix : 4 000 F. **Vincent YVONNOU. Tél. : 30.62.41.10 (poste : 549, entre 18 h et 21 h).**

Vends Atari 800 XL + lecteur K7 + lecteur de disquettes + 55 jeux (K7, disquettes, cartouches) + livres + joystick. Le tout : 3 990 F. **Jean-Marc DUFLOS, 39, bis rue Laugier, 75017 Paris. Tél. : 46.22.01.24.**

Vends Atari 800 XL, magn. 1010, 60 jeux K7, livres : 1 200 F, drive 1050, 60 disquettes de logiciels : 2 300 F. Vends jeux en K7 et disq. Cherche jeux 520 ST. **Jacky BIDOUX, 18, rue Bertrand-Bonn, 93130 Noisy-le-Grand. Tél. : 48.47.95.29.**

Vends Atari 800 XL + lecteur de K7 + lecteur de disq. + imprimante + manettes ou échange le tout contre un Commodore 64 + lecteur K7 + lect. Disq. Prix : 2 200 F. **Gaston de LOPEZ, H.L.M. « les Moulins », 15, rue des Mahonias, 06200 Nice. Tél. : 93.83.35.65.**

Vends Atari 800 XL + lecteur K7 + jeux (One on One, Solo Flight, Archon, etc.) + adaptateur Péritel, moins d'1 an, t.b.é. : 1 000 F, adaptateur seul : 200 F. **Christian GOUTTEBROZE, 127, avenue de la Tranchardière, 42170 Saint-Just/Saint-Rambert. Tél. : 77.36.44.46.**

Vends Atari 800 XL + 1050 + 1010 + 2 joysticks + livres Atari + nombreux jeux sur disq., K7, cart., état neuf. Prix : 3 000 F. **François WEIGEL, 18, rue des Saules, 68470 Fellering. Tél. : 89.89.66.42 (seulement week-end).**

Vends ou échange jeux pour Atari 800 XL. Achète joysticks ou manettes Atari en bon état. **Nicolas CALLAIS, 5, Hameau du Valvetret, 95670 Marly-la-Ville. Tél. : 34.72.83.01.**

Vends console Atari 2600 + 1 manette + 1 cartouche (Centipède). Le tout : 300 F. **Laurent HAYE, 20, route de Léognan, 33140 Cadaujac. Tél. : 56.30.73.44.**

Vends Atari 800 XL + cordon Péritel + notice. Prix : 500 F. Vends K7 CBS The Dukes of Hazzard. Prix : 150 F. **Jean-Michel DECHENAUD, 4, rue des Hortensias, 95430 Auvers/Oise. Tél. : 30.36.76.77.**

Vends pour Atari 600/800 XE, jeux sur K7. Prix intéressant à débattre. **Jérôme SERAIS, 16, rue Saint-Martin, 50410 Percy.**

Vends joysticks Atari (Proline) très bon état. Les deux : 120 F, réponse assurée. **Eric BENEDETTO, au Besson Rochetaillée, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.21.66.18.**

Vends 800 XL + drive 1050 + nombreux jeux dont beaucoup de nouveautés. Le tout : 1 900 F en supplément des livres et des adresses utiles. **Hervé LEJEUNE, Pavillon de la Patinoire, 88000 Epinal. Tél. : 29.34.15.50.**

Vends pour Atari 5 K7 de programmation Basic : 200 F. Imprimante 3M thermique : 1 000 F + modem Telsat (Transpac) : 1 500 F. **David NAHMANI, 151, bd Edouard-Vaillant, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 43.30.41.33.**

Vends Atari VCS + 14 K7 (Décathlon, Hero, Tennis...) le tout : 1 000 F. ZX 81 + clav. ABS + 8 K7. Le tout : 400 F. **Loïk MENARD, 12, rue Jean-Pierre-Timbaud, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.76.01.43 (après 18 h).**

Vends cartouches pour Atari 2600 très bas prix et vends cartouche Pitfall 2 pour Atari 800 XL très bas prix aussi. **Thomas BLONDEL, 120, route d'Elbeuf, 76410 Freneuse. Tél. : 37.77.57.80.**

Vends 800 XL + magnéto 1010 + drive 1050 + DOS 2 et 3 + tablettes Tact. + Quick Shot + 5 jeux K7 + 5 jeux disq. + prog. sur K7 et disq. + livres + Péritel : 3 800 F. **Sébastien DE RANITZ, 158, rue du Général-Leclerc, 77780 Bourron-Marlotte. Tél. : 64.45.71.24.**

Vends Atari 800 XL + magnéto 1010 + 30 logiciels K7 + cours Basic 1, 2 et 3 + livres + joysticks : 1 200 F ou échange contre VC CBM 64 ou Atari 130 XE. **Frédéric JOUSSET, 5, rue des Hautes-Ouïes, 77230 Othis-Beaupré. Tél. : 60.03.20.92.**

Vends Atari 800 XL + 1050 + 1020 + 1010 + 20 disq. jeux et utilitaires + livres. Le tout pour : 2 000 F, port en sus, emballage d'origine. **Bertrand LESOT, 18, rue Henri-Barbusse, 62400 Fouquières-les-Béthune. Tél. : 21.68.47.84.**

Vends ou échange 16 jeux pour Atari 800 XL (Bruce Lee, Fort Apocalypse, Star War, Donkey-Kong Jr, BCSQ Fortin, Hero...). Cherche drive 1050. **Arnaud MALLET, 18, rue Charles-le-Maout, 22000 Saint-Brieuc. Tél. : 96.33.09.45.**

Atari, vends lecteur disq. 1050 + lecteur magnéto 1010 + 60 prgs. Prix intéressant lot ou détail, réponse par courrier assurée. **Jean-François TEIGNY, 4, place de la Sapinière, 94470 Boissy-Saint-Léger.**

Vends Atari 800 XL + 1050 + 1010 + 2 joysticks + très nombreux jeux sur disq. et K7 t.b.é. : 4 000 F. **François WEIGEL, 18, rue des Saules, 68470 Felering. Tél. : 89.82.66.42 (week-end seulement).**

Vends Atari 800 XL + nombreux jeux + 1050 + 1010 + imprimante (4 coul.) + boîtier disq. Prix : 3 400 F. En cadeau, disq. vierges + livres. **Yannick DUPOND, 16, rue Henri-Charlet, 62840 Fleurbaix. Tél. : 21.65.67.29.**

Vends jeux K7 sur C 64, 60 F pièce. Atari 2600 + Hero, Space Inv., Super Cobra : 400 F sans joystick. Possibilité échange. **Johan PROFICHET, « la Savine » bât. J1, 13015 Marseille. Tél. : 91.65.35.23.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + tab. graphique + 40 jeux + adapt. Péritel + 3 DOS + gén. caractère + init. Basic + 7 livres + joysticks + câbles, t.b.é. : 3 000 F. **Olivier FRIGARA, villa « A Suspirata », 20129 Bastelicaccia (Ajaccio). Tél. : 95.20.01.91.**

Vends Atari 800 XL + 15 K7 + lect. K7 + 1 joystick + livres + moniteur monochrome, le tout : 1 500 F (tout est sous garantie). **Damien LE NEUTHIEC, 10, rue Lazare-Carnot, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 46.44.29.93.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + manette + nombreux logiciels : Super Last, V 8, Zorro, Sargon 3, Silent Service, Boulder 2, etc. : 3 000 F. **Gérard, 93400 Saint-Cloud. Tél. : 42.51.85.32 (après 15 h).**

COMMODORE

Vends C 64 + moniteur vert + lecteur K7 + livres + listings + manette + très nombreux logiciels tous domaines, vendu 2 750 F. **Jean-Charles ALVAREZ, 37, av. Miss Cavell, 94100 Saint-Maur.**

Vends pour C 64, K7 Leader Board, Ghosts'n Goblins, Spindizzy, Inter. Karaté, Elektraglide, Nexus, V + d'autres. **Jean-Marc DAUMONT, Montifort esc. 20 nº 194, 34700 Lodeve.**

Urgent ! Vends C 64 + 1541 + 1530 + Joystick + interface Pal. Péritel + nombreux programmes + livres, le tout 4 100 F. **Vincent LAGARDE, 8, rue de la Croix des Mortiers, 78350 Les Loges-en-Josas. Tél. : 39.56.50.41.**

Vends C 128, 1571, 1530, housses, adaptateur Péritel, boîte 50 disq., manuels + 2 livres Micro-Application, revues, nbx log. dont Basic 128. **Philippe VISSIERE, 6, rue des Eglantiers, bâtiment Q, 94320 Thiais. Tél. : 45.60.41.58.**

CBM 128 + Datassette + moniteur vert bp supérieur à 20 Mhz avec son + câble + Joystick, Quickshot ou CBM 128 seul. **Jean-Noël LIENHART, 14, rue de Haute Montée, 67190 Mutzig. Tél. : 88.38.61.53.**

Vends C 64 + livres + lecteur K7 + nombreux jeux + 2 manettes + cordon Péritel, prix de 2 000 F environ. **Tél. : 46.68.55.51 ou 46.66.85.75. (entre 10 h et 20 h).**

Vends C 64 + Leat K7 + 41 jeux + Joystick + 4 livres + TV couleur + garantie, vendu 3 500 F, moniteur Zenith 600 F (monochrome). **Salah HAMDANI, 241, rue du Président Salvador-Allende, 92700 Colombes. Tél. : 47.80.68.17..**

Vends K7 pour C 64 en t.b.é., Shadowfire, Space Shuttle, Sky Fox et Mr Wimpy, K7 originales, px. 65 F chacune ou 200 F les 4. **Dominique GABORIAU, 29, avenue de la Choletière, 49300 Cholet. Tél. : 41.46.13.04.**

Vends C 64, jeux à bas prix sur disq. et K7, Dragon's Lair, Super Cycle, War, 1942, Dandare, Vietnam, Hacker 2, Nomad, Green Beret, Room io, etc. **Laurent BOUMEDDANE, 9, avenue de la Redoute, 92600 Asnières. Tél. : 47.98.86.39.**

Vends CBM 64 + K7 + Joy. + Péritel + Manuel + initiation au Basic, prix 3 000 F, vends Atari 2600 + 12 cart. 500 F. **Pascal LEGER, 99, route d'Avignon, 30000 Nîmes. Tél. 66.28.19.01.**

Vends CBM 64 + lec. disq. 1541 + 1530 + 1531 + boîte rang. disq. + nombreux jeux et utilitaires (Multiplan, Calc Résult) + livres et doc., le tout 5 000 F. **Thierry ROUSSEAU, 4, Petite Allée, 94400 Vitry-Sur-Seine. Tél. : 46.87.94.19.**

Vends Commodore 64 + lecteurs de disquettes et cassettes + nombreux jeux + cartouches Freeze Frame : 4 300 F. **Joachim VANOVERBERGHE, Zone Industrielle de la Rouge Porte, 59250 Halluin. Tél. : 20.94.26.00.**

Vends C 64 + lecteur disquettes + nombreuses disq. + magnéto + cartouche Fast Load + doc. + Originaux cassettes + manette, prix 3 900 F (Nord Uniquement). **Daniel DÉTÉ, 45, rue Guynemer Armentières, 59280 Nord. Tél. : 20.35.12.05.**

Vends pour C 64 Zenith vert + câble 550 F, bouquins C 64 moitié prix, revues diverses, magnéto Atmos 200 F, Atmos et docs. + prog. 1 000 F. **Patrick HUGUET, 232, Cours Balguerie, 33300 Bordeaux. Tél. : 56.50.24.78.**

Vends C 64 + drive 1541 + 1530 + 2 manettes de jeux + 17 jeux (Commando, Rambo, etc.), acheté 6 700 F vendu 4 690 F, urgent ! **Cyriel NAISSANT, 3, rue de Londres, 75009 Paris. Tél. : 42.85.17.88.**

Vends CBM VIC 20 + lecteur K7 1530 + nbx. jeux (Star Battle, Blizz...) + 18 Tilt + 4 CBM Mag. + K7 d'autoformation pour 1 300 F, prix à débattre. **Thomas LEVY, 313, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : 45.58.10.44.**

Vends K7 CBM 64, prix 60 F, Commando, Sorcery, They sold a million, 1 album Virgin 2, Sky Fox, The Way of exp. Fist, World cup Carnival. **Lionel MEYER, HLM Beauregard, bât. A. Tél. : 92.51.51.38.**

Vends pour C 64, moniteur Taxan monochrome + jeux cassettes Grand Master, 1 200 F. **Philippe RANCHET, 17, rue du Rousillon, 69330 Meyzieu.**

Vends CBM 128 + lecteur 1541 + nombreuses disq. + cartouches Power, Cartridge + Epyx. Fast. Load + câble 80 col. + convertisseur rub. (Péritel) + livres, garantie, 5 500 F. **Sylvain LAMBLOT, 1, allée des Guinguettes, 92310 Sèvres. Tél. : 45.34.18.40.**

Vends CBM 64 + drive 1541 + lec. K7 + nbs. progr. K7 + disquettes + TV. Multi standards + manettes, prix : 10 000 F. **Avi DRAY, C-H Wallon rue des Martyrs, 74000 Annecy. Tél. : 50.66.09.60.**

Vends pour CBM 64 jeux sur K7 Road Race, Décathlon, On Court Tennis 40 F pièce. **Sylvain ZANDONA, 6, cité de la Méditerranée, 31450 Montgiscard. Tél. : 61.81.10.03.**

Vends jeux K7 et disq. pour C 64, cherche Int. Soccer. échange jeux K7 et disq., cherche jeux d'aventure en français. **Lionel VANNELLI, 19, square Michelet, 13009 Marseille. Tél. : 91.71.10.45.**

Vends pour CBM 64 disq. Hacker et Koronis Rift version originale avec notice et boîte 150 F les 2 ou 75 F l'un. **Philippe SALZMANN, 141, rue de Saint-Avold, 57890 Porcelette. Tél. : 87.93.08.37.**

Vends 70 jeux pour C 64 en K7, Skyfox, Tau Ceti, Fairlight, F 15, Série Noire, Wild West, Silent, Service, Hardball, Pierre Magique, Scarabeus, etc. **Juan SCHRANTZ, 13, rue Maréchal Foch, 67120 Molsheim.**

Vends C 64 très bon état lecteur K7 + 2 Joysticks + cordon Péritel + nombreux jeux Prix intéressant. **Julien SIMON, 33, rue Fontarabie, 75020 Paris. Tél. : 43.73.68.90.**

Vends C 64 Pal-Sécam + 1541 + 37 jeux sur disq. et K7, Spy, Ultima, Hacker, etc. Prix : 6 000 F. **Rémi BUANNIC, 28, rue du Beau Site, 95110 Sannois. Tél. : 34.10.08.25.**

Vends C 64 RVB + 1541 + moniteurs couleur + manettes + jeux + cartouche Machs + livres, le tout 4 300 F. **Sébastien CLAIRET, 88, rue de Paris, 93100 Montreuil. Tél. : 42.87.64.61.**

Vends C 128 + 1530 + Joystick + moniteur couleur 40/80 C. + livres + jeux (peu servi,s.g.), prix : 4 900 F. **Yvon DELHOMMEAU, 93, rue Jean Moulin, 78300 Poissy. Tél. : 39.11.90.95.**

Vends C 64 1541 mon. C. Taxan Tablet. Koala Port Cart Fast Load Tool..), interface impr. 92000/G nombreuses disq., docs., + boîte pour transport le tout 6 800 F, 20 livres PSI. **Bruno LE LEURCH. Tél. : 64.41.60.40.**

Vends pour C 64, Spelunker, Wolfenste in 2, Dallas Quest, Astec Challenge, One on one, Antyup, Snokie, Time Runner, etc., éch. possible. **Stéphen SANTIAGO, 17, bd Lénine, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.82.59.65.**

Vends pour C 64, sur Région chambérienne K7, Bombjack, Airwolf, Dagon Skull, Zypar, Hyperbiker, Superhuey, originaux et échange jeux sur disq. **Philippe GARZONE, 7, rue du Printemps, 73000 Barberaz. Tél. : 79.33.35.99.**

Vends C 64 avec lecteur de K7 + 2 Joystick + de nombreux jeux et TV noir et blanc, le tout, très bon état, 1 800 F. **Pascal VIEILLE, 4, allée des Rouges Gorges, 78260 Achères. Tél. : 39.11.70.82.**

Vends moniteur monochrome vert + câble Commodore, prix 590 F. **Pierre ALBERT, 9, avenue de Rigny, 91130 Ris-Orangis. Tél. : 69.43.44.23.**

Vends C 64 + lecteur K7 + drive 1541 + nombreux livres et jeux, peu servi et en bon état, prix 4 000 F. **Richard POLLIN, 254, av. de Grammont, 37000 Tours. Tél. : 47.20.05.11.**

Vends C 128 + lecteur de disquettes 1541 + nombreux logiciels, ss. gar. 5 600 F, à débattre. **Philippe MEURISSE, 111, rue Faidherbe, 59420 Mouvaux. Tél. : 20.24.70.16.**

Vends CBM 64 + drive 1541 + K7 + Power CA + Freeze + très nombreux logiciels + 1 cadeau Atari 800 XL, 4 000 F. **SENSE, 9, rue Labrouste, 75015 Paris. Tél. : 45.89.18.89.**

Vends CBM 64 + drive 1541 + Speedos + nombreuses disquettes, prix à saisir. **Marc DULYS, 106, rue Damremont, 75018 Paris. Tél. : 42.55.59.12.**

Vends pour C 64, K7 (originaux) : Dambuster, Beach-Head, Raid Moscow, Spitfire Ace, Spy vs Spy, Mega Hits, les 6 K7 250 F, Fastload Epyx 150 F. **Fabrice KUIJER, 4, rue du Dr Turck, 57530 Courcelles-Chassy. Tél. : 87.64.27.22.**

Vends C 128 + 1571 + moniteur 1901 + manette + livres et nombreux jeux et programmes, 8 500 F. **Thierry LALLEMANT, 8, rue de Perpignan, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.68.25.55.**

Vends C 64 + magneto + nombreux jeux turbo, 1 300 F, à débattre, vends moniteur monoc. sans son (câbles C 69), 400 F. **Jean-Louis CALISTI, 19, rue Pierre Apbrand, 13002 Marseille. Tél. : 91.91.15.01.**

Vends C 128 drive 1570 moniteur coul. Oscar NC 14, Joysticks, jeux et utilitaires, doc. 6 500 F. **Dominique SCARSETTO, 1, passage Saint Clair, 95000 Cergy-Pontoise. Tél. : 30.73.24.31. (après 19 h).**

Vends pour C 64 imprimante MPS 803 + programme multiplan et superbase. Prix : 1 500 F le tout (ou séparément) + frais de port. **Laurent GAUDIN, 166, rue de la Combe, 73300 Saint-Jean-de-la-Maurienne. Tél. : 79.64.05.37.**

Vends K7 pour C 64 : G. Goblins, T. Tunnel, B. Head I, Commando, K. F. Master, F. Night, W. Op. Exploding, S. Games I et II , I. Mission, W. Games. Prix : 70 F l'une. **Sandrine MAIRE, 7, hameau de la Rue, 59283 Moncheaux par Raimbeaucourt. Tél. : 27.80.05.85.**

Vends pour CBM 64 imprimante MT 80 + cordon. Prix : 2 000 F. Accélérateur hard (200 b/15 s). Prix : 600 F. Accélérateur soft inédit 200 blocs en 4 s. Prix : 300 F. **Richard JOSSE, 19, rue Berthier, 83100 Toulon.**

Vends CBM 64 + lecteur disquettes + imprimante MPS 801 + lecteur K7 CBM + manettes jeux + périf. + disq. jeux fichier trait. texte + diverses revues. Super affaire. Prix : 4 500 F. **Claude CLÉMENT, 7/188, avenue d'Orgemont, 92700 Colombes. Tél. : 47.60.05.57.**

Vends CBM 128 (garantie 1 an) + 1531 + Péritel + 70 jeux. Prix : 2 800 F. **Xavier LAROCHE, 92140 Clamart. Tél. : 46.45.31.58.**

Vends jeux récents pour C 64 sur disquette comme Borrewed Time, Ghost'n Goblins, Winter Games ; pas chers. **Stéphane MIRAMBEAU, 6, rue Georges Clémenceau, 78400 Chatou.**

Vends C 64 Péritel + magnéto. + livres divers + nombreux jeux et programmes. Prix : 3 500 F. **Gilles ORTHEAU, 47, bd Paul-Doumer, 51100 Reims. Tél. : 26.40.25.95.**

Vends C 64 + lecteur de K7 + jeux + livres et revues : le tout 1 500 F. Imprimante GP 100 : 1 000 F à débattre. **Nicola GIRAUD, 35, rue Ampère, 94400 Vitry. Tél. : 46.81.19.16.**

Vends CBM 64 PAL/Péritel + lecteur 1541 + nombreux jeux + Power Cartridge. 3 500 F à débattre. **Evelyne RATTI, 242, rue de la Croix-Millet, 50380 Saintpair-sur-Mer. Tél. : 33.51.05.09 (heures repas).**

Vends pour C 64, K7 : Amazone Women, PSI 5 T, Company, Dragon's Lair, Green Beret, Tau Ceti, Knight Games, Sfox, etc. Prix très bas. **Jean-Marc DAUMONT, Montifort, esc. 20 nº 194, 34700 Lodève.**

Vends C 64 + capot + drive 1541 + moniteur Taxan. Prix : 4 800 F, état neuf. **Michel BAUGÉ, 33, avenue du Général-de-Gaulle, 91100 Corbeil (Essonnes). Tél. : 60.89.29.79 ou 45.81.61.85 (bureau).**

A saisir : CBM 64 + magnéto + K7 + joystick + cordon TV. Le tout pour 1 500 F. **Frédéric MIGNON. Tél. : 48.30.94.82.**

Vends C 64 + lecteur de K7 : 2 000 F. **Vincent LAUDENBACH, 23 bis, rue Denfert-Rochereau, 92100 Boulogne. Tél. : 46.05.81.78.**

C 128 + mon. 1901 + lect. 1571 + lect. K7 + impr. MPS 803 + doc. + jeux : 8 000 F. **Jean-Claude LEMAIRE, 1, avenue des Bords-de-Marne, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 48.89.49.12.**

Vends Commodore 128. Ecran + jeux + lecteur de K7 : 4 900 F. **DECHOMMEAU, 93, rue Jean-Moulin, 78. Poissy. Tél. : 42.44.24.40.**

Vends C 128 + télé couleur et adapt. Péritel ainsi que 80 jeux + lecteur K7 et joystick. Le tout pour : 6 500 F au lieu de 11 000 F. **Anthony VALENTINY, 25, rue Jean-Jaurès, 78530 Buc. Tél. : 39.56.08.36.**

Vends C 64 Secam UHF ant. Péritel + 1541 + nombreux jeux + utilitaire (10 K7 environ + disq.) + 1531 bon état, ensemble ou pièce : 3 000 F environ. **Thierry FRAYSSINET, 42, rue d'Oradour-sur-Glane, 75015 Paris. Tél. : 45.54.58.64.**

Super affaire ! Vends jeux pour Commodore 64/128 : Revs, Last V8, Road Race, Winter Games etc. 15 F l'un seulement sur disquettes. **Sylvain ZANDONA, 6, cité de la Méditerranée Aigues Vives, 31450 Montgiscard. Tél. : 61.81.10.03.**

Vends C 128 D, moniteur 1901, 2 joysticks, Fastload, Basic 128, 3 livres en plus, 50 prgs (Elite, Broadside, Multiplan pour 128, Jet, etc.) : 9 000 F. **Gilles ARDIVILLIERS, 60, rue du Rempart-des-Voiliers, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.41.64.06.**

Vends C 64 PAL + lecteur disq. (Noël 85) + nombreux jeux (Leader Board, Green Beret, Ghosts'n Goblins...) : 3 000 F (pas de vente séparée). **Vincent MAILLARD, 20, rue Docteur Lallemand, 57070 Metz. Tél. : 87.50.38.16.**

Vends pour C 64 nombreuses nouveautés en K7 : Ghosts'n Goblins, Green Beret etc. Recherche News ! ! **Fabrice. Tél. : 42.08.35.15.**

Vends K7 pour C 64 (Ghost Busters, Kung-Fu, Master, Rambo, Commando, Ghosts'n Goblins, etc.) au prix incroyable de 40 F pièce. **Larry ATLAN, 54 bis, rue de Lancry, 75010 Paris. Tél. : 42.00.46.30.**

Vends beaucoup de jeux sur CBM 64 pas cher : Cauldron, Gremlins. Cherche Kninghtgame. **Olivier COCHERER, 19, rue des Violettes, 68320 Kunheim. Tél. : 89.47.42.49 (du vendredi au dimanche, de 18 h 30 à 20 h 30).**

Vends C 64 + drive 1541 + imprimante Star SG 10 + 1530 + moniteur 1901 HR sous garantie, prix : 8 500 F (Jap Speed + Speedos + prgs originaux). **Bernard DEBARRE, 2, Plants Verts, 95000 Cergy. Tél. : 30.73.08.67.**

Incroyable ! Vends Commodore 128 + lecteur 1541. Le tout sous garantie + centaine de jeux + cartouche Power Cartridge pour : 3 900 F ! ! ! **Thierry VIU, 50, rue de Lagny, 93100 Montreuil. Tél. : 48.51.51.34.**

EXL 100

Vends EXL 100 + moniteur N/V + Excelmémoire + jeux + livres, sous garantie, 2 200 F et VG 5000 + magnéto + manettes + 3 jeux + livres, t.b.é. : 1 000 F. **Jean PAILLER, 5, rue de l'Oratoire, 29220 Landerneau. Tél. : 98.85.07.38 (le week-end).**

Urgent ! EXL 100 + clavier + moniteur monochrome + magnéto + câbles + 7 K7 initialisation + 5 K7 jeux + Exelbasic + 2 cartouches jeux + manuels. Prix : 2 800 F. **Laurent ESCOUBET, Preneron, 32190 Vic-Fezensac. Tél. : 62.06.34.28 (week-end).**

EXL 100 avec moniteur, magnéto, jeux, manettes, livres, garantie février 87 : 3 000 F. **Philippe BUCHER, 45, rue Alexandre-Dumas, 75011 Paris. Tél. : 43.70.25.29.**

Vends Exelvision + modem + magnéto K7 + Exelmémoire 16 Ko + 3 livres de programmes + 50 logiciels + clavier pr + manettes de jeux + abonnement EXL. **Christophe GERAUD, 7, Hameau du Roy, 33170 Gradignan. Tél. : 66.89.43.62.**

Vends EXL 100, 1 500 F à débattre + nombreux logiciels Atari 800 XL/XE à bas prix. Liste sur demande. **Philippe MÉTAIS, 8, impasse Montesquieu, 79100 Touars. Tél. : 49.66.29.34.**

ORIC

Vends Oric/Atmos 48 K + nombreux jeux + manuel + interface joystick + câbles. Prix : 1 200 F (le tout sous garantie). **Dominique LÊ, 12, rue Corot, 29200 Brest. Tél. : 98.42.14.95.**

Vends pour Oric : imprimante Seikosha 6 P 50 OA avec accessoires et câble, en t.b.é. Prix : 1 200 F. Vends logiciels originaux. Prix : 25 F pièce. **Olivier RENAULT, 11 bis, avenue Eglé, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : 39.12.06.91.**

Vends Oric 1 + 80 progr. (Cobra, Pinball...) + nombreuses revues spécialisées + listings + hebdo. depuis le numéro 8. Prix : 800 F. Possibilité échange contre un Thomson. **Laurent COUTURIER, 52, rue de la Gare, 18570 La Chapelle-St-Ursin. Tél. : 48.26.46.43.**

Vends Oric 1 + nombreux jeux + listings + cordon. Prix : 860 F + 3 K7 jeux. Prix : 260 F ou 90 F l'une. **Arlette IZAC, 7, rue de la Garonne, Yvrac, 33370 Tresses. Tél. : 56.06.72.68 (après 19 heures).**

Vends Oric/Amos + câbles + péritel + 60 logiciels + listings + magnéto. Hermes 5100 + Trucs et astuces + 12 théorics. T.b.é. Prix : 1 500 F. **Alain MARTISCHANG, 3, rue du Repos, 25000 Besançon. Tél. : 81.80.29.64.**

Vends Oric/Atmos 48 K (1 an) + moniteur mono (1 an) + 3 logiciels (3 mois) + magnéto. K7 (2 mois). Prix : 2 000 F. **Georges LAYER, 2, route de l'Annonciade, 06500 Menton. Tél. : 93.28.09.57.**

Vends Oric/Atmos (3/85) + inter. on/off + magnéto. Oric Zeta + adaptateur secteur + 4 K7 + magazines. Prix : 800 F. **Gérald Moënner, 1, rue du Tinduff, 29200 Brest.**

Vends Oric/Atmos 64 K RAM + 38 jeux utilitaires + manuels + cordons péritel + nombreuses revues (Hbdo, Tilt, Théoric, S.V.M., Micro V.O.). Prix : 1 500 F. **Georges MOCO, 17, rue du Temple, 77500 Chelles. Tél. : 64.26.33.51.**

Vends Oric/Atmos 48 K + magnéto. + 20 jeux (Hobbit, Aigle d'or, Xenon, Frelon). Prix : 800 F. **Francis FOUSSARD, 71, rue du Val-Martin, 78860 Saint-Nom-la-Bretèche. Tél. : 34.62.86.05.**

Vends Oric/Atmos 48 K (9/85) péritel + alimentation + câbles + manuel. Prix : 650 F. K7 Chess (échecs) : 50 F. Defence Force : 50 F. A View to a Kill : 80 F. K7 pour Oric. **Willy FRANCHET, 330, avenue du Camp-de-Pie, 14990 Bernières-sur-Mer. Tél. : 31.96.67.66.**

Vends Oric/Atmos 48 K + péritel + lecteur disquettes + jeux originaux + livres. Prix : à débattre. **Bruno DUMESGE, 21, rue Cottrelle-Maisant, 80000 Amiens. Tél. : 22.91.08.52.**

Vends Oric 1 + magnéto. + 50 jeux + cordons + livres. Prix : 1 700 F. Imprimante SEIKOSHA GP 100 A + cordon. Prix : 1 700 F. Le tout : 3 000 F. (T.b.é). **Olivier BERTRAND, Résidence Chantebois, 21, allée de la Branne, 33610 Cestas. Tél. : 56.07.67.59.**

Vends Oric/Atmos + péritel + 23 K7 jeux : L'aigle d'or, Diamant, Ile maudite, Hobbit, etc. Prix : 1 200 F. **Cyrille LE FAOU, Le Panoramic B, Avenue Shumann, 83000 Toulon. Tél. : 94.42.20.79.**

Vends Oric/Atmos 48 K avec moniteur mono/logiciel Oric et 40 K7 jeux + lecteur K7 + prise péritel. Matériel sous garantie. Prix : 2 500 F à débattre. **Jérôme BESSON, 20, rue des Noyers, 95300 Pontoise. Tél. : 30.32.30.80.**

Vends Oric 48 K, t.b.é. + magnéto. + 2 manuels + prises + plus de 30 super jeux. Prix : 950 F (valeur : 2 000 F). **Philippe PRENAS, La Muyre Domblans, 39210 Voiteur. Tél. : 84.44.64.20.**

Vends Oric/Atmos + module couleur + K7 fichier + livre fichier + toute l'alimentation + revues. Peu servi, t.b.é. Prix : 1 900 F (valeur : 3 700 F en 1984). **Dominique CROSLAND, Beaussac, 16310 Montembœuf. Tél. : 45.65.02.14 (uniquement week-end).**

Vends K7 originales pour Oric (petits prix) ou échange contre K7 originales pour Commodore (Green Beret, Knight Games... de préférence). **Didier JACOB, 2 b, impasse de Longeville, 57490 Carling. Tél. : 87.93.35.09.**

Vends Oric 1 + synth. vocal (t.b.é.) + cordons + péritel + programmes + livres (Language machine...) Prix : 1 000 F seulement ! **Fabrice GOULLET, 718, avenue de la Résistance, 83000 Toulon. Tél. : 94.03.40.39.**

Vends Oric/Atmos + magnéto. + 55 jeux + péritel + alimentation + interface + joystick. Prix : 1 100 F. **Laurent FROISSART, 13, rue de l'Aubette, 78200 Mantes. Tél. : 34.77.54.17.**

Vends Oric/Atmos 48 K + magnéto avec câble et alim. + câble Péritel + alim. + manuels + nombreux jeux, le tout pour : 1 300 F. **Pierrik CHAIGNAUD, 3, impasse Fénelon, 79000 Niort. Tél. : 49.73.96.07.**

Vends Atmos + Kit Oric 1 + lecteur de disq. + 12 disq. + K7 + Quick 2 + interface joystick programmable + livres + nombreux jeux : 2 600 F. **Stéphane STEELANOT, 9, rue de l'Ecole, Quiry-le-Sec, 80250 Ailly-sur-Noye. Tél. : 22.41.04.20.**

Vends modem digitelec pour Oric + 1 moniteur Philips monochrome. Le tout : 1 200 F ou séparément, modem : 700 F, moniteur : 500 F. **Christian GUCCIARDI, 52, rue de Charonne, 75011 Paris. Tél. : 47.00.35.53 (de 8 h à 20 h bureau).**

Vends lecteur disquette Oric + disquettes ; valeur : 3 000 F, vendu au prix incroyable de 1 500 F. **Rodolphe THIEBAULT, 21, rue Charles-Gounod, 28000 Chartres. Tél. : 37.34.81.36.**

Affaire ! Vends Atmos complet + nombreux jeux, revues, listings etc. : 900 F (urgent) + collect. timbres val. : 3 000 F ou éch. contre CBM 64 + magnéto + jeux. **Thierry DRAPICH, rue Marcel-Sembat, 59261 Wahaignies. Tél. : 20.86.92.95.**

SPECTRUM

Vends Spectrum 48 K péritel + 3 joysticks + interface ZX2 + monitor vert + magnéto. + 2 livres + nombreux jeux. Prix : 1 600 F. **Nicolas PRALUS, Montée de Malissol, 38200 Vienne. Tél. : 74.57.70.62.**

Vends Spectrum ZX Plus + interface joystick + int. n/b et péritel + livres + journaux + magnéto + imprimante + nombreux jeux. Prix : 2 300 F. **Benoît HEYNDERICKX, 2, square Tocqueville, 78150 Le Chesnay. Tél. : 39.55.97.20.**

Vends ZX 1 + micro-drive + 4 logiciels + Pitfall 2 (K7), ou échange contre Atari 1050. Prix : 1 200 F. **Denis CASSÉ, 6, rue de l'Orme-au-Messier, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : 69.96.29.55.**

Vends ZX 81 + 16 K + imprimante + nombreux programmes (livres) dont Blitz, Hurkle, etc. + cordons. Le tout en excellent état (servi environ 10 heures). Prix : 1 100 F. **Sébastien OLIVE, 9, allée de la Garenne Daulet, 33610 Canejan. Tél. : 56.89.46.31.**

Vends Spectrum 48 K péritel + interface joystick turbo + Quickshot 2 + nombreux logiciels (Exploding, Winter, Way of Tiger...) + son + livres. Prix : 1 200 F. **Frédéric JANIN, 53, avenue Charles-Péguy, 95150 Taverny. Tél. : 39.60.36.33.**

Vends Spectrum + avec péritel, modulateur Secam, TV n/b 60 cm, lecteur K7, nombreux jeux, livres et documents. Prix : 2 000 F le tout, ou 1 800 F sans TV. **Tél. : 64.20.80.16.**

Vends ZX Spectrum 48 Ko péritel + nombreux jeux (Hacker..., liste sur demande) + magnéto. + livres. Prix : 3 000 F (uniquement Côte d'Azur). **Laurent ESRENAZI, Le Tibourin, Rue Ch.-Pathé, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93.73.55.80.**

Vends Spectrum + 48 K, péritel, int. n/b, nombreux jeux (Boulder, Euréka, Gyroscope, Green b., Fist, Spy VS, Winter). Prix : 2 200 F. **Dimitri RAMAGE, 8, rue du Pinier, 44400 Rezé. Tél. : 40.75.98.90.**

Vends ZX Spectrum 48 K + péritel + nombreux livres et jeux (Beach Head, Yie ar Kung Fu). Prix : 1 500 F. **Frédéric. Tél. : 30.32.34.68.**

Vends Spectrum Plus 48 K avec péritel interface 2, manette et 13 logiciels dont Euréka. Le tout t.b.é. Prix : 1 800 F. **Edouard FARINES, Route d'Avignon, Lot Fert, 84170 Monteux. Tél. : 90.62.26.89.**

Vends Spectrum Plus 48 K péritel + int. joystick + jeux + livres + manuel. Prix : 1 100 F. **Eric ROSTANG, 212, rue du Dahomey, l'Escallon, 83200 Toulon. Tél. : 94.62.46.63.**

Vends ZX Spectrum 48 K péritel + magnéto. + interf. program. + joystick + nombreux jeux. Possibilité d'aller vers Paris. Prix : 1 500 F. **Fabien BÉGOM, 22, rue des Quatre-Chemins, 77780 Bourron-Marlotte. Tél. : 64.45.99.16.**

Vends ZX Spectrum Plus 48 K péritel, (bon état), 22 jeux (Skyfox, Green Beret, Night Shade, Commando, Spy us Spy. Prix : 1 400 F (environ). **Stéphane KUNTZ, 6, rue de la Grange-aux-Cerfs, 91700 Ste-Geneviève-des-Bois. Tél. : 60.16.12.01.**

Vends ZX Spectrum Plus avec interface manettes + manette + ensemble microdrive + nombreux jeux connus. Prix : 1 800 F. **Jean-Jacques WALKER, 61, rue Mangin, 57500 Saint-Avold. Tél. : 87.92.25.32.**

Vends Spectrum avec ou sans jeux au plus offrant, le tout en bon état. Achète lecteur disquette Amstrad 5 pouces 1/4 et échange jeux Amstrad. **Jérôme NEDJOUA, Quartier La Planque, 13480 Cabries. Tél. : 42.22.20.19.**

Vends Spectrum 48 K + interface 2 + joystick + agf + livres + nombreux logiciels. Le tout t.b.é. Prix : 1 600 F ou vends originaux : 45 F. **Jean-Luc MOUREAU, Molières Cavaillac, 30120 Le Vigan. Tél. : 67.81.14.41.**

Vends K7 sur Spectrum 48 K : Euréka, prix : 60 F ; Undervuldle, Gostbuste, prix : 40 F ; The Hobbit, prix : 50 F. Possible échange contre jeux disq. sur CBM 64. **Stéphane DECHAVAILLE, 3, lot Communal Cepet, 31620 Fronton. Tél. : 61.09.54.15 (après 18 h).**

Vends ZX Spectrum Plus 48 K, péritel, magnéto. K7, interface joystick ZX 2, joystick, 30 jeux (Euréka, Alien 8...), revues. Le tout en t.b.é. Prix : 1 800 F. **Gaël RONSIN, 16, rue d'Alsace, 76290 Montivi. Tél. : 35.30.27.59.**

Vends pour Spectrum K7 neuves à prix réduits. Logiciels (Cauldron 2, Exploding, Fist, Commando...). Vends aussi CBS Colecovision + 6 K7. T.b.é. **Sébastien LEPELTIER, 111, rue Emile-Zola, 44550 St-Malo-de-Guersac. Tél. : 40.88.54.71.**

Vends ZX Spectrum Plus + péritel + ZX 2 + joystick + magnéto. + manuel + 60 jeux (Elite, winter Games, Fist...), parfait état (1 an). Prix : 1 800 F. **Fabrice DECHY, 70, rue Charles-Nodier, 93500 Pantin. Tél. : 48.40.02.57.**

Vends Spectrum 48 K + moniteur vert + magnéto. + interface joystick + 2 joysticks + interface couleur + meilleurs softs (plus de 20 jeux). Prix : 2 000 F (vente séparée possible). **Paul ROUGER, 1, rue Tardieu, 75018 Paris. Tél. : 46.06.64.18.**

Vends 5 K7 Spectrum originales. Prix : 100 F le lot. **Jacky LE CALVEZ, Rue des Flandres, appt U 11, 22300 Lannion. Tél. : 96.48.35.00.**

Vends Spectrum 48 K n/b + magnétophone + câble + 40 jeux (Hobbit, Strip-poker, Green Beret...) + 5 livres sur le Spectrum. Prix : 990 F. **Loïc MICHELIS, 58, rue des Béatus, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.22.99.63.**

Vends ZX Spectrum péritel + ZX 2 + nombreux logiciels (Euréka, Waydor, Echec, Underwurlde, Macadam Bumper, etc.). Prix : 2 000 F (à débattre). **Florent MONTIGNY, 87, rue Auber, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.71.52.56.**

Vends Spectrum Plus 48 K + interface ZX 1 + microdrive + interface manettes programmable + 10 livres + 50 jeux + câble imprimante. Prix : 2 500 F. **Philippe GUILLERME, 4, place de Touraine, 91300 Massy. Tél. : 60.11.97.55.**

Vends logiciels pour Spectrum 48 Ko ; 55 K7, 40 F pièce, 350 F les 10. **Jean-Claude LE MAT, 7, rue Jean-Lurçat, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.81.48.88 (avant 19 h).**

Vends Spectrum 48 K + péritel + lecteur + joystick + livre + 24 jeux originaux (Hero, They Sold a Million, Impossible, Mission, etc.). Prix : 1 800 F. **David PERELLE, 8, rue de Varize, 75016 Paris. Tél. : 47.43.11.74 (après 20 h).**

Vends pour Spectrum 48 K : Pitman 7, Xadom, Winter Sports, Cookie, Backgammon, cause achat interface recopieuse. **Fabrice LAVANCHY, Evole 60, 2000 Neuchâtel, Suisse. Tél. : 00.410.38.24.35.29.**

Vends Spectrum Plus avec interface ZX 2 + adaptateur n/b + interface péritel et manette + nombreux logiciels et journaux. Prix : 2 000 F. **Jean-Luc VANNIER, 3, rue des Dahlias, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : 64.48.41.63.**

Vends Spectrum 48 K + péritel + ZX 2 + magnéto. + 4 livres + joystick + 7 logiciels. Prix : 990 F. Vends aussi logiciels pour Spectrum. **Hilaire FERNANDES, Le Bouchet Sud, bât E 1, n° 31, 74130 Bonneville. Tél. : 50.97.26.79.**

Vends Spectrum Plus 48 K + péritel + interface ZX 1 + interface joystick + livres + logiciels + magnéto. Dernier prix : 2 000 F (le tout). **Philippe ou Michel WINKLER, 3, allée du Bon-Puits, 95120 Ermont. Tél. : 34.15.92.02.**

Vends double-lecteur disq. pour Spectrum + Disq. + jeux (K7) + livres + transfert programme ou échange contre jeux Atari ST. Cherche contact région Longwy pour Atari ST. **Nicolas SACKREUTER, 2 bis, rue des Fontenettes, 54810 Longlaville. Tél. : 82.24.17.33.**

Vends logiciels originaux Spectrum avec boîtes et notices complètes. Prix : 35 F environ (intéressant). Demandez la liste ! **Jean-Philippe BUSSO, 55, rue Henri-Richaume, Le Clos Fleuri, bât F 2, 78360 Montesson. Tél. : 39.52.25.17 (de 16 h à 19 H).**

Vends Spectrum 48 K, t.b.é. + 70 jeux + magnéto. + interface + joystick + 2 livres. Prix : 3 500 F (à débattre). **Franck PICARD, 1, rue de l'Orme, 77132 Chevrainvilliers. Tél. : 64.28.75.01.**

Vends Spectrum 48, péritel, adaptateur n/b, 10 K7 de jeux, interface joystick + livres. Prix : 1 200 F. **Jean-Yves BELLANGER, Cité Langevin, bât C 2, 93230 Romainville. Tél. : 48.46.18.82.**

Vends ZX Spectrum Plus + 23 logiciels dont Macadam Bumper, Knight Lore, Beach Head, Bruce Lee, etc. Prix : 1 500 F à débattre. **Bruno SIFFRE, 2, impasse Renoir, 31600 Muret. Tél. : 61.51.30.36.**

Vends Spectrum 48 K Pal/Secam Péritel avec nombreux prgs (jeux, utilitaires, etc) + adaptateur Péritel pour TV antér. à 81. Prix : 1 900 F à déb. **Philippe DESNIER, 76, route de Saint-Leu, 95600 Eaubonne. Tél. : 34.16.58.42 (après 18 h).**

Spectrum Plus 48 Ko + magnéto K7 + interface N/B + interface joystick + Quickshot 2 + 21 jeux (Bruce Lee, Blue-Max,...) + 2 guides + câbles, transfo, t.b.é : 2 500 F. **David ARVY. Tél. : 48.86.52.16.**

Vends ZX Spectrum 48 k + Péritel + adaptateur + 20 K7 (Knight Lore, Robin of the Wood, Star Strike..., valeur : 3 500 F). Prix : 1 000 F état neuf. **Laurent PETITBERGHEIN, Parc de la Noue, bât. C 2, 93420 Villepinte. Tél. : 43.83.43.93.**

Vends pour Spectrum (K7 originaux) : Chess, Backgammon, Mugsy, Flight Simulation, Reversi (Othello) : 50 F. Pour le Spectrum 48 K. **Hubert WASSNER, 13, avenue Poincaré, 68800 Thann. Tél. : 89.37.21.28.**

Vends ZX Spectrum Plus 48 K avec 13 logiciels + interface 2 + Péritel. Le tout en très bon état dans sa boîte avec livre : 1 700 F à débattre. **Edouard FARINES, Route d'Avignon, Lo Fert, 84170 Monteux. Tél. : 90.62.26.89.**

Vends ZX 81 + 16 K + HRG + 2 K7 : 600 F à débattre ou échange contre 1020 ou tablette tactile ou drive du même logiciel. **Gilles REBEYROLLE, lot. St-Marie, 87130 Châteauneuf-la-Forêt. Tél. : 55.69.30.90.**

Vends Spectrum Plus + Péritel + 20 jeux + joystick + livres d'utilisation, sacrifié : 1 800 F. **Lionel DESHAYES, 31, avenue du Petit Port, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.35.16.40.**

Vends ZX Spectrum 48 K + Péritel + lecteur K7 + 10 logiciels + livre de programmation. Très bon état, prix : 1 300 F à débattre. **Dominique FERAT, Denant-Nieul-sur-L'autise, 85240 St-Hilaire-des-Loges. Tél. : 51.52.41.10.**

Donne Spectrum 48 K Péritel + interface Kenston à l'acheteur de mes nombreux jeux originaux + livres : 1 800 F + magnéto K7. **Marianne BARREY, 40, avenue Charles-de-Gaulle, 94270 le Kremlin-Bicêtre. Tél. : 46.70.73.74.**

Vends pour Spectrum 48 K interface 2 + joystick : 200 F + 10 lots de 4 jeux ex : (Beach Head II, Pss T, Chess, Pyjamarama) : 200 F que des originaux. **Cédric MALPHETTES, 136, rue de Billancourt, 92100 Boulogne. Tél. : 46.03.04.98.**

Vends ZX Spectrum + en excellent état 48 K. Pal. Prix : 1 500 F + imprimante Alphacom 32 (valeur : 1 200 F), vendu : 700 F. Le tout : 1 000 F (exceptionnel !). **Frédéric TANIS, 118, av. des Bruzacques, Jouy-le-Moutier, 95000 Cergy. Tél. : 34.43.17.18.**

Vends ZX Spectrum Plus + Péritel + 25 jeux (Spy, Sky Fox, Green Beret, Profanation, Knight Lore...) acheté 20-6-86 : 1 500 F. **Stéphane KINTZ, 6, rue de la Grange aux Cerfs, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : 60.16.12.01.**

P.A

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 permettant de vous contacter directement. Nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation forfaitaire aux frais de 65 F pour toutes les catégories de petites annonces. Vous joindrez donc pour toute annonce un règlement par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 18900.19Z.).

L'insertion d'une petite annonce est gratuite pour les abonnés, à condition qu'ils joignent à leur envoi l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement à TILT.

Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

Ne rien inscrire dans ces cases

à retourner accompagné de votre règlement avant le 15 du mois précédent la parution à Tilt : 2 rue des Italiens, 75009 Paris

RUBRIQUE CHOISIE :

- ☐ ACHATS
- ☐ VENTES
- ☐ ÉCHANGES
- ☐ CLUBS
- ☐ TOURNOIS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

Vends ZX Spectrum Plus 48 K Péritel interface joystick + 11 K7 et un manuel d'initialisation. Le tout pour : 1 199 F. **Alexandre PEBREL, 5, rue Alphonse-Baudin, 75011 Paris. Tél. : 47.00.74.23 (après 18 h sauf lundi).**

Vends Spectrum 48 Ko + Péritel + interf. joystick + Quickshot 2+ + autres interfaces + nombreux supers logiciels, livres et listing. Prix : 3 000 F (à débattre). **Jean-François KLOPSTEIN, 37, rue de la République, 87110 Condat-Solignac. Tél. : 55.31.16.84.**

Vends ZX 81 + mémoire 16 K + alimentation + câbles + manuel + nbx prgs (utilitaires et jeux) + livres, prix à débattre. **David BANGOURA, La Grange-Guesnon, 14480 Banville.**

THOMSON

Vends Super Tennis et Top Chrono pour Thomson, 250 F, à saisir. **Xavier ARAUD, 132, rue Léon-Maurice-Nordmann, 75013 Paris. Tél. : 45.33.74.57.**

Vends TO 7 + Basic + lecteur K7 + manettes de jeux + 3 livres + 12 jeux + 3 jeux éducatifs + Pictor + 13 Ko. **Cyril NEHLICH, 4, rue de la Capsulerie, 93170 Bagnolet. Tél. : 43.64.66.58.**

Vends TI 99/4A + cordons + Péritel : 499 F, cartouches : 75 F pièce et manettes : 150 F. **Frédéric ROUSSEAU, 62, rue de Cornouailles, 78180 Montigny. Tél. : 30.43.58.31.**

Vends TO 7/70 + Basic + lect. disquettes + moniteur couleur : 5 000 F, prix à débattre. **Raphaël ROSÉO, 22, rue A.-Briand, 95330 Domont. Tél. : 39.35.07.85 (après 17 h).**

Vends imprimante Thomson PR 90/600, haut de gamme, graphique, qualité courrier, prix : 1 800 F, pour TO 9 + TO 7, MO 5, MO 6, TO 7/70, TO 8 + Caractor 2 pour TO 9, TO 7/70 et TO 8 : 450 F + livres. **François MOUCHEL 16, rue Sainte-Croix, 72000 Le Mans. Tél. : 43.81.96.02.**

Vends TO 7 + 16 Ko + Lep + extension musique et jeux + manettes + 21 bons logiciels (Androïdes, F.B.I., Basic, Sint Hetia, Budget familial, etc.), 2 500 F. **Alexis KOZAN, 15, rue de la Pâture, 91530 Saint-Cheron. Tél. : 64.56.30.55.**

Vends MO 5 + Lep + contrôleur d'extension musique et jeux + manettes + livres : 2 000 F ou 2 300 F avec jeux (Las Végas, 5e Axe, Coliséum...), tbé. **Emmanuel GIRAUD, Noailleux-Chambles, 42170 St-Just-St-Rambert. Tél. : 77.52.02.26.**

Vends Thomson MO 5, tbé. (1985), clavier mécanique + lecteur K7 + crayon optique + interface et manette + 6 jeux + livres, prix : 2 700 F. **Philippe RULLIÈRE, 52, rue Massenet, 42230 Roche-La-Molière. Tél. : 77.90.51.63.**

Vends MO 5 + magnéto + extension jeux n° 2 + 2 manettes + crayon optique + 20 logiciels (La Geste d'Artillac, Fox, Sortilèges), valeur 6 000 F, vendu 4 500 F. **Jocelyne EYROLLES, 79, avenue Carnot, 19200 Ussel. Tél. : 55.96.20.14 (après 19 h).**

Vends ordinateur MO 5 + lecteur de K7 + manette + interface + 9 logiciels (Mineur, Flipper, Karaté, Pop Pop, Top Chrono, Carré Basic) + livres : 1 300 F. **David ANSELLEM, 100, rue de la Chapelle, 75018 Paris. Tél. : 52.39.31.21.**

Vends K7 pour Thomson TOP 7/70 et MO 5 (Toutankhamon, Carte de France, etc.) + manette de jeux avec contrôleur jeux, musique, prix à débattre. **Christophe ROSSI, 1 bis, rue de Valserres, 05000 Gap. Tél. : 92.52.20.04.**

Vends TO 7/70 + Basic I.O et 128 + drives + K7 + interface et 2 joy. + nombreux jeux sur disq. et K7 + 5 disq. vierges + logo, 4 500 F. **Jean-Cyril DELORME, 10, rue Ste-Marguerite, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél. : 26.21.12.70.**

Vends Thomson MO 5, 86, clavier méca. + crayon optique + K7 + joystick + 8 jeux (Las Végas, Mandragore, Aigle d'Or, etc.), prix : 2 500 F. **Bernard LEMAIRE, 1, allée de la Pâture, 78450 Chavenay. Tél. : 30.54.91.74.**

Vends TO 9, 1 an, clavier, unité centrale, moniteur couleur, crayon optique, 2 manettes jeux, 30 disquettes neuves, 2 K7 jeux, prix à débattre. **Jean-Jacques BROCCARD, 3, avenue de Tournaisis, 78990 Elancourt. Tél. : 30.62.98.98.**

Vends, prix sacrifié, ordi. Thomson MO 5, à disquette, lect. K7, moniteur, Ambre Man jeux, logiciels sous garantie, 7 000 F vendu 5 000 F. **Eric FIDONE, 4, rue Guttin, 75017 Paris. Tél. : 42.29.34.14.**

Vends MO 5, tbé, lecteur K7 + manettes de jeux + notice + Basic + 18 jeux à faire + 2 jeux ordinateur Mattel + notice, faire offre. **Philippe JULIOT, 188, rue du fg St-Martin, 75010 Paris. Tél. : 42.02.63.64.**

Vends MO 5 + extension SX 9018 + Lep + guide + moniteur couleur neuf HR. + Carte du ciel + Pictor + Mandragore, jeux de Dames, prix 3 800 F. **Robert GUILLET, 13, bd Corse-Résistante, 83500 La Seyne. Tél. : 94.87.80.25.**

Vends MO 5 + magnéto + crayon opt. + 2 Quick Shot 2 + extension 2 + 19 jeux (Saxe, etc.). + 2 K7 Basic + 2 manuels + prog., valeur 6 000 F vendu 2 600 F. **Ludovic LEROY, 755, rue du Levant, 80132 Drucat par Abbeville. Tél. : 22.24.20.24.**

Vends TO 7/70 + lecteur de K7 + 5 logiciels + extension musique et jeux + 2 manettes + livres + cartouche Basic 1.O, 3 500 F. **Laurent BARBENSON, 7, rue Jean Rostand, 59150 Wattrelos. Tél. : 20.02.77.84.**

Vends TO 7 + 16K + lecteur K7 + joysticks + FBI + Androïde, Dieux du Stade, Métro : 900 F, Vectrex + Starship + Spacewar : 350 F, Atari 12600 + joys. : 300 F. **Christian PODKOWSKA, 11, rue de la Talance, 80100 Abbeville. Tél. : 22.24.82.46.**

Vends MO 5 tbé. + magnéto + ext. manettes + K7 (1 Tilt d'Or) + 50 programmes + guide de MO 5, valeur totale : 4 100 F cédé à 2 500 F. **Yannick BRUNEAU, Quartier La Tour de Camp, Petit-Palais, 84800 L'Isle-sur-la-Sorgue. Tél. : 90.20.72.81.**

Vends MO 5 + lecteur K7 + crayon optique + manettes + jeux + revues Téophile + livres de programmes, prix très intéressant, cause double emploi. **Michel MORALES, 4, rue des Acacias, 37380 Monnaie. Tél. : 47.56.15.87.**

Vends TO 7/70, Basic, interface et manettes, clav. mécan., magnéto. nbx jeux (5e axe, Coliseum, Yéti, Fox, Geste d'Artillac, etc.), prix à débattre. **Jérémy GRISOLIA, 2, rue d'Oradour sur Glane, 31270 Cugnaux. Tél. : 61.92.32.76.**

Vends TO 7/70 + Basic + moniteur couleur et de nombreux jeux (Barry Mc Guigan, Sapiens, Dieux du Stade 2) + extension manettes, prix : 4 300 F. **Jean-François DUCROT, 1, rue de la Dhuise, 77640 Sigmy-Signets. Tél. : 60.22.27.16.**

Vends QDD Thomson, bon état, achat récent, prix : 600 F. **Wilfrid ZENOU, 12, allée des Feuillantines, 94800 Villejuif. Tél. : 47.26.60.09.**

Vends lot de 25 logiciels Thomson dont 4 cartouches : 2 000 F le lot + collection complète Tilt : 450 F + lot de 7 revues MSX : 100 F. **Christophe COUESNON, 17 ter, rue du Pont-Colbert, bât. C3, 78000 Versailles. Tél. : 39.53.82.65.**

Vends K7 pour MO 5 et TO 7/70 (Mission pas possible, Toutankhamon), le tout 300 F, au lieu de 380 F. **Yann GOBART, 21, Cours Gambetta, 34000 Montpellier. Tél. : 67.92.83.35 (entre 20 h et 21 h)**

Vends TO 7 + 16 K + 8 K + lec. K7 + Basic + ext. man. + 2 man. + 7 jeux (Mandragore, Tennis, Beach-Head...) + 4 cart. (musique...) + 2 livres + doc., le tout en t.b.é., 2 990 F. **Igor PEJIC, 15, rue de Bellefond, 75009 Paris. Tél. : 42.85.70.89.**

Vends MO 5 LEP, adaptateur jeux, joystick, crayon optique, livres, jeux (5e Axe, Flipper, Top Chrono, FBI), valeur : 4 600 F, vendu : 2 300 F. **Jean-Louis KESSLER, 52 bis, rue Etienne Dolet, 94140 Alfortville. Tél. : 43.75.02.08.**

Vends MO 5E (avril 86) + LEP + crayon optique + imprimante + câbles + Quick-Shot 2 + 10 jeux, le tout 2 700 F. **Hélène PIQUARD, 5, rue de Clairvivre, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.40.17.64.**

Vends cassettes pour MO 5, TO 7/70 : Mandragore, La Geste, Lorran, Sortilège, Coliseum, Tennis, Scrable, Planète Inconnue, Nuit des Tempiers. **Maxime QUEROL, 2, rue du 8-Mai, 66500 Prades. Tél. : 68.96.05.96.**

Vends TO 7/70, tbé. + magnéto. cassette + lecteur disquettes + manettes + Périph. + nbx. jeux, cassettes, manuels, revues, programmes, etc. 9 000 F. **Alain DEMANGEON, 27, rue Claude-Bernard, 77100 Meaux. Tél. : 64.33.21.34 (soir) ou 45.64.48.90 (bureau).**

Vends logiciels (originaux) pour MO 5 et TO 7/70, Pulsar : 90 F, Yeti : 100 F, SOS Space : 90 F, Aigle d'or : 100 F, Affaire Vera Cruz : 110 F. Le tout 400 F. **Damien MARX, 2, rue D'oudeuil, 60860 Blicour. Tél. : 44.84.51.79.**

Vends TO 7 + lect. cass. + ext. 16 KO + cart. Basic + livres + manette avec adaptateur, état neuf, vendu 2 000 F. **Philippe AYMA, 2, square de la Brasserie, 91170 Viry-Chatillon. Tél. : 69.05.43. 61.**

Vends Thomson TO 7. T.B.E. + 3 Mémo 7 : Gémini, Gérez vos fiches et Basic Microsoft. Valeur : 3 000 F, vendu : 2 000 F ou 6 livres de jeux 2 150 F. **Jérôme PETITHOMME, 17, rue Andrée Propensée, 14700 Falaise. Tél. : 31.90.20.18.**

Vends TO 7/70 + Basic + synthétiseur + manette + jeux (Imperialis, Pulsar 2, Eliminator, Business, le tout : 2 000 F. **Fabien GELENNE, 163, rue de Charenton, 75012 Paris. Tél. : 43.43.58.61.**

Vends MO 5 + lect. + crayon optique + adapt. antenne + 10 jeux K7 + cube Basic (4 K7). **Jean-Pierre TOFFANELLI, 657, rue des Trannois Dorignies, 59500 Douai. Tél. : 27.97.13.03.**

Vends TO 7/70 + Basic + magnéto + ext. et jeux + manettes + livres + logiciels jeux et éducatifs, le tout : 3 000 F. **Laurent ZIMBOULIS, Cidex, 29, Bernin, 38190 Brignoud. Tél. : 76.08.02.51 (après 18 h).**

Vends MO 5 + Lep + 4 jeux (Mandragore, Top Chrono, Flipper, Enquête à la loupe + interface joystick + 2 joystick + crayon optique, prix : 4 000 F. **Cyril DEGUILHEM, rue de la Poste, Saint-Sulpice-sur-Lèze, 31410 Noé. Tél. : 61.97.34.85.**

Vends TO 7/70 + Basic + mangnéto + 3 livres + cubes Basic, le tout : 3 000 F (achat fin décembre 1985, dont clavier mécanique). **Sylvain PISSOT, 16, rue Henri Doucet, 86100 Châtellerault. Tél. : 49.21.32.71.**

Vends MO 5 + magnéto + contrôleur de manette + crayon optique + livres + programmes, 2 500 F. **Jean-Marie RENARD,161, rue de la République, Franqueville-Saint-Pierre, 76520 Boos. Tél. : 35.80.22.18.**

Vends MO 5 + lect. enreg. + cray. opt. + 2 manettes, MO 5 + 4 livres + 7 jeux (Aigle d'Or...), valeur : 4 500 F, vendu : 2 500 F. **David LE FRIANT, 78, rue Mongoltfier, 69006 Lyon. Tél. : 78.89.28.54.**

Vends MO 5 + moniteur couleur neuf + ext. musique et jeux + lecteur K7 + 15 jeux + manette + crayon + manuel + programmes, valeur : 9 200 F, vendu 4 800 F. **Vincent, COUSSEAU, Ranger, Bridoré, 37600 Loches. Tél. : 47.94.75.07.**

Vends Thomson TO 7/70 + lect. K7 + clavier mécanique + extension 16 K. **Huguette N'DOYE, 651, résidence de la Bretagne, 77190 Dammarie-les-Lys. Tél. : 64.37.79.64.**

DIVERS

Vends ordinateur de poche Sharp PC 1421, sous garantie (achat 1/86). Prix : 950 F. **Stéphane FAVRE, Résidence CB 2, Les Capucines, Rue Henri-Poincaré, 92600 Asnières. Tél. : 47.98.88.02.**

Vends Sharp PC 1350 + extension mémoire 8 Ko + interface K7 + livres. Le tout sous garantie, valeur 2 800 F. Prix : 1 700 F. **Frédéric PARISOT, 69, rue de la Belle-Epine, 78650 Beynes. Tél. : 34.89.33.18.**

Vends EXL 100 + CMO 5 RAM + lecteur K7 + manettes + 2 claviers + 20 logiciels (K7 et cart.) + revues + livres. Prix : 2 690 F le tout (neuf : 4 000 F). **Frédéric REBOUL, Montée St-Jean, 73370 Le Bourget du Lac. Tél. : 79.25.05.26 (après 19 h).**

Vends EXL 100 + 2 claviers + 6 logiciels + 150 programmes à taper. Prix : 3 000 F. **Didier BRAZEAU, 25, rue du Muscat, 66680 Canome. Tél. : 68.54.32.74.**

Vends EXL 100 + man. Prix : 1 500 F + livres + logiciels (à débattre) ou échange contre imprimante ou moniteur couleur. **Robert VIGEAN, Riols, 34220 St-Pons. Tél. : 67.97.11.80.**

Vends EXL 100 + moniteur monochrome + magnétophone + 2 jeux en cartouches + 6 K7 d'initiation au Basic + jeux + revues. Prix : 3 000 F. **Benoît LIXON, 56, Rue des Chasses, 92110 Clichy. Tél. : 42.70.91.83.**

Vends EXL 100 + moniteur vert + 2 claviers + manettes + lecteur K7 + 3 cart. + 4 K7 : apprendre Basic + 2 K7 : EXL 100 parle + jeux + listings + livres + doc. Prix : 3 800 F à débattre. **Fabian SCHMITT, Quartier Tubanel, 83490 Le-Muy. Tél. : 94.45.05.28.**

Vends EXL 100 monochrome sous garantie + nombreux jeux K7 et cartouches + magnéto K7 + 2 livres de programmes. Prix : 3 500 F. **Stéphane EGEA, 15, avenue des Amandiers, 95350 St-Brice-sous-Forêt. Tél. : 39.90.60.48.**

Vends Canon U 20 MSX + lecteur K7 (sous garantie) + cartouches et K7 (Ghosb, Road F, F 16 F, 737 Flight S, Mandragore, CCT) + 5 cartouches + 6 K7. Prix 2 300 F (valeur : 3 300 F). **Olivier BENEZECH, 10, rue Philibert-Delorme, 75017 Paris. Tél. : 43.80.61.72.**

Vends magnéto. Canon X 730 pour ordinateur, fonctionne avec adaptateur ou piles, compte-tours. Prix : 200 F. **Stéphane KUNTZ, 6, rue Grange-aux-Cerfs, 91700 Ste-Geneviève-des-Bois. Tél. : 60.16.12.01 (après 18 h).**

Vends Canon V 20 MSX + lecteur K7 + 45 jeux (War of the Tiger, Ping Pong, Nightmare, Macbumper, Hyper Sport, Hyper Rallye, Champ, Eddy 2). Prix : 1 400 F (à débattre). **Xavier VELLVEHI, 29, avenue du Vignemale, 31600 Muret. Tél. : 61.51.11.88.**

Vends Canon XO 7 + extension Péritel + extension 4 K, 8 K + cart. XP110, XP 120, XP 130, XP 140, XP 150 + RS 232 + adaptateur secteur. Valeur : 9 800 F, prix : 4 800 F à débattre. **FIELBARD, 8, rue Victor-Haussonville, 93700 Drancy. Tél. : 48.31.48.01.**

Vends Sanyo PHC 28 MSX, jamais servi, état neuf. Prix : 1 200 F. Vends console Atari 2600 + 4 jeux + paddle. Prix : 690 F. **Xavier WEIBEL, Chemin des Cabouillous, Le Carreyrat, 82000 Montauban. Tél. : 63.67.83.00.**

Vends jeux vidéo Lansay + 9 K7. Prix : 1 000 F + magnétophone Slim-Line MG 1102 t.b.é. Prix : 250 F + cherche EXT 16 K pour ZX 81 (130 F maximum). **Frédéric BRIDAY, 32, chemin de Laval, 69230 Saint-Genis-Laval. Tél. : 78.56.12.85.**

Vends ordinateur Aquarius (1 voie × 4 octaves, 16 couleurs, 320 × 200 pixels) Péritel ou UHF. Prix : 500 F. Magnétophone standard (Jack/Din). Prix : 120 F. **Pierre FLAMENT, 38, avenue de Verdun, 59155 Faches-Thumesnil. Tél. : 20.97.06.31.**

Vends Yeno SC 3000 clavier gomme 16 Ko plus 5 cartouches, 2 K7 et 1 livre, très bon état. Prix : 600 F, avec magnéto. : 800 F. **Max GUERIN, 9, square Adanson, 75005 Paris. Tél. : 43.36.69.09.**

Vends Sega-Yeno SC 3000 + joystick + 4 jeux + prise Péritel + interface Péritel + cartouche Basic + magnéto. K7. Prix : 1 800 F. **Joseph GARCIA, 52, rue des Collonges, 69230 Saint-Genis-Laval. Tél. : 78.56.41.00.**

Vends Yeno SC 3000 + 1 joystick + magnéto. + 1 K7 (Champion Soccer) + manuel Basic. En prime : Videpac Jet 87 + 11 K7 de jeu. T.b.é. Prix : 2 000 F. **Alain MAREAUD, 52 E, rue des Collonges, 69230 Saint-Genis-Laval. Tél. : 78.56.33.39.**

Vends 5 cartouches Yeno SC 3000 : Star Jaker, Yamato, Monaco GP, Exerion, Congo Bongo. 150 F l'une. **Cyril JAUNEAU, 52 bis, avenue du Général-de-Gaulle, 37600 Loches. Tél. : 47.59.44.28.**

Vends VG 5000 Philips + 2 manettes + 3 K7 + lecteur K7. 1 000 F. **Jean-Philippe BINDAULT, 21-23, rue Curial, 75019 Paris. Tél. : 42.01.26.94.**

Vends VG 5000 Philips + 2 K7 (Foot Mission Omega) + livre programmes + manuel + cordons. Le tout dans une malette. 800 F à débattre. **Thierry ELIZA, 30, avenue Gabriel-Péri, 93290 Tremblay-lès-Gonesse. Tél. : 48.60.00.33.**

Vends VG 5000 Philips t.b.é. avec manuel + câbles de connexion + livre : 1 000 F. Adaptateur Péritélévision pour t.v. ant. à 81 : 350 F. **Bertrand THUILLIER, Berville-sur-Seine, 76480 Duclair. Tél. : 35.37.89.57.**

Vends 6 K7 Mattels dont Pitfall, Golf, Night Stalker, Safe Craker, etc. Prix : 60 F pièce ou 240 F les 6. 10 K7 Philips C 52 : 50 F pièce. **Philippe GENDRON, 5, avenue des Roses, 77340 Pontault-Combault. Tél. : 60.28.61.95.**

Vends console Mattel + 10 cartouches (Toutankhamon, Super Copter, Tron, Sub Hunt, etc.) : 500 F. **Gilbert ITHOROTZ, 19-21, rue Louis-Rolland, 92120 Montrouge. Tél. : 46.54.40.45 (après 19 h).**

Vends console Mattel Intellivision avec Triple Action, Zaxxon, Toutankhamon, Mousetrap, Donjons et Dragons, Dracula et Donkey-Kong Jr., le tout pour 500 F. **Tél. : (1)64.03.37.31.**

Vends console vidéo Mattel Intellivision avec 8 K7 (Foot, Tennis, Pitfall, Sub-Hunt...), valeur 3 500 F, vendu à 990 F. **Franck WIKTOR, 4, impasse Albert-Camus, 38170 Seyssins. Tél. : 76.96.76.53.**

Vends Vectrex crayon optique et K7 art graphique, jamais servi : 200 F. **Henri BELLANGER, 22, rue Docteur-Faguin, 69500 Bron. Tél. : 78.26.15.85.**

Vends TI-99/4 A avec Basic étendu + manettes + 3 logiciels + magnétophone. Achète manette Vectrex et échange jeux Vectrex. **Christian CHOQUET. Tél. : 39.13.68.97.**

Vends Vectrex t.b.é. + 9 K7, le tout : 1 000 F ou la K7 75 F, le jeu seul : 400 F. **Loïc SEITE, 6, rue Savary, 35500 Vitré. Tél. : 99.75.05.32 (après 17 h).**

Vends console Vectrex avec 6 K7, t.b.é. Prix : 500 F à débattre. **Gaël MARZOLF, 33, rue Augustin-Mouillé, 44400 Rezé. Tél. : 40.04.19.16.**

Vends Vectrex + 2 K7 + crayon optique : 500 F. **Thierry CLÉMENT, 127, rue Jean-Jaurès, Paris. Tél. : 43.78.41.73.**

Vends jeux sur MSX : 110 F les 10 jeux ou échange contre autres. Possède Interieur, Cub'Hert, Vax, Map. Asc, Pucky, Death House, etc. **Frédéric DORMANN, 7, rue du Ruisseau, Norroy, 54700 Pont-à-Mousson. Tél. : 83.81.30.47 (après 19 h).**

Vends MSX 80 Ko Philips + 60 programmes + revues + magnéto. K7 + imprimante T-22 A + manette + copie d'écran sur imprimante. Prix à débattre. **Hervé GERARDIN, 4, allée Newton, 93500 Pantin. Tél. : 48.36.36.34.**

Vends pour MSX : Flight Path 737 et Autoroute pour 250 F ; état neuf, jamais utilisées. **Laurent BORDAS, 67 bis, rue du Chevalier-Français, 59800 Lille. Tél. : 20.06.10.08.**

Vends pour MSX : Yie Ar Kung Fu 190, Mandragore 190, Ghostbusters 90, Zaxxon 90, Decathlon 90. Etat neuf. Le tout : 600 F. **Cédric EURIN, La-Combe-de-Jouvernex, Margencel, 74200 Thonon. Tél. : 50.72.71.04.**

Vends pour MSX : Track and Fields 2, E-I, Mandragore, Way of the Tiger + livres, super jeux MSX + nombreux programmes. Le tout : 700 F. **Patrice LEGRET, Route du Mans, 72260 Courgains. Tél. : 43.33.67.72.**

Vends un ordinateur MSX + 1 lecteur de K7 et de disquettes + 10 jeux de sports, le tout : 3 300 F. **Michel BRUELLE, 132, boulevard Montparnasse, 75014 Paris. Tél. : 43.20.39.51.**

Grande braderie ORIC !

LIQUIDATION A DES PRIX EXCEPTIONNELS
JUSQU'A ÉPUISEMENT DES STOCKS

MATÉRIEL

Imprimante MCP40 Oric	~~990~~ ▷	650 F
Moniteur couleur	~~2 890~~ ▷	2 100 F
Moniteur monochrome	~~1 190~~ ▷	890 F

ACCESSOIRES

Carte mère	~~270~~	190 F
Cable bus	~~110~~	80 F
Carte analogique	~~350~~	240 F
Carte 8E/8S	~~350~~	240 F
Interrupteur Oric	~~62~~	40 F
Lecteur cassette (spécial micro)	~~350~~	255 F
Cordon lecteur 3J	~~45~~	25 F
Clavier Atmos		150 F
Cordon Péritel	~~110~~	75 F

+ une quantité d'autres accessoires

LOGICIELS

EN PROMOTION
PACK DE 3 K7... 200 F

Jeux divers — Jeux d'adresse
Aventures — Stratégie
Utilitaires — Astrologie
Rôles — Simulateur
Educatifs — Réflexions

LIVRES

Visa pour Oric ..... ~~45 F~~ ▷ 20 F
~~100 F~~ ◁ 50 F ..... Manuel de programmation
L'Oric et son micro-processeur ..... ~~95 F~~ ▷ 45 F
~~30 F~~ ◁ 10 F ..... Revue Micr'Oric N° 3 à 10

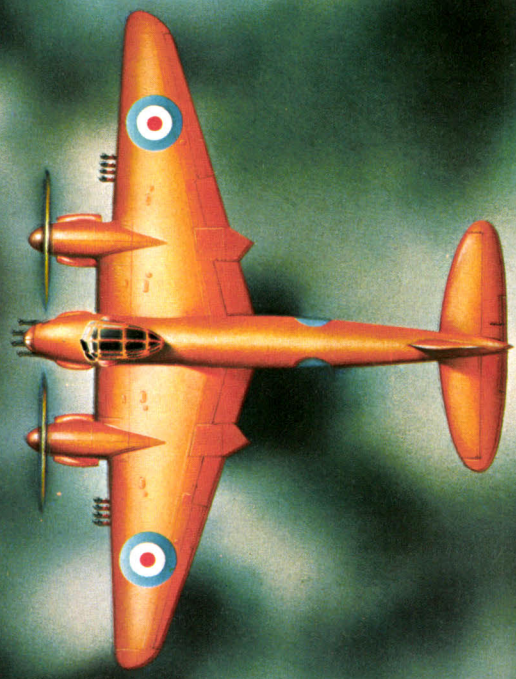
A.S.N. DIFFUSION
ZI. DE LA HAIE GRISELLE B.P. 48
94472 BOISSY-SAINT-LÉGER
CEDEX
SERV. COM. : (1) 45.99.27.28

◁ du lundi au samedi de
9 h 30 à 12 h 30
14 h 30 à 18 h
Dimanche de
10 h à 17 h

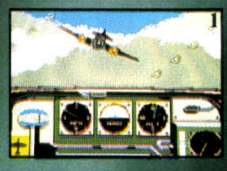
A.S.N. DIFFUSION
20, RUE VITALIS
13005 MARSEILLE
SERV. COM. : 91.94.15.92

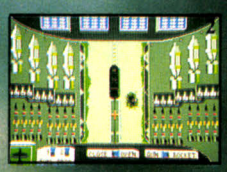
Une occasion d'expérimenter la magie du pilotage et la fascination des combats aériens

ACE of ACES



Arriverez-vous à toucher l'Allemagne en plein coeur avec votre Mosquito?







Herman Goering, chef de la Luftwaffe, s'est bien souvent vanté qu'aucun avion britannique ne parviendrait jamais à bombarder Berlin. Mais au beau milieu du discours d'anniversaire nazi en janvier 1943, les auditeurs de Goering ont dû courir se mettre à l'abri lorsque le raid 'Mosquito' soigneusement plainfié par la RAF a atteint Berlin en plein jour.

Ace of Aces reproduit les sensations de l'époque et vous met aux commandes du Mosquito, un chasseur-bombardier non conformiste utilisé par la RAF au cours de la seconde guerre mondiale. Abattez les bombardiers nazi, coulez les sous-marins, détruisez les fusées V-1 et arrêtez les trains ennemis. Choisissez vos armes avec soin et surveillez votre carburant – une fois parti, vous ne pouvez plus faire marche arrière. Et pour devenir l'as des as, vous devez mener à bien toutes vos missions.

1 Que ce soit dans votre lutte contre les chasseurs nazis dans les nuages ou au moment saisissant où vous apercevez les sous-marins allemands de Kiel, la défense des alliés est entre vos mains Saurez-vous vous montrer à la hauteur?

2 Après vous être familiarisé avec les ruses de vol que vous offre votre rapide bombardier, préoccupez-vous de la stratégie: sélectionnez le nombre correct de mitrailleuses, de fusées et de bombes pour réussir votre mission.

3 Sur votre intercom, le voyant 'DANGER' clignote en signalant le moteur de droite. Un chasseur ennemi a réussi à mettre en flamme votre moteur Rolls-Royce. Diminuez la supression et les gaz. Activez l'extincteur avant que les flammes ne se propagent.

Comment peut-on devenir l'as des as? En faisant preuve de la fierté et du cran pour lesquels les britanniques sont célèbres. Et en bénéficiant de la qualité légendaire des jeux US Gold. US Gold a rempli sa part des conditions, à vous de faire le reste.

CBM 62/128 Cassette
Disquette

Spectrum 48K Cassette
Amstrad Cassette
Disquette

U.S. GOLD
All American Software

US Gold (France) SARL, BP 3 Zac de Mousquette. 06740 Châteauneuf de Grasse Tel: 9342 7144.

P.A

Vends Sony HB 500 F MSX 2 + 8 logiciels. **Jean-Louis ROUANET, 11380 Mas-Cabardes. Tél.: 68.26.30.67.**

Vends Coleco, module Atari, 13 K7, 1 700 F neuf et emballé. Vends K7 Mattel, Atari VCS, Coleco et CBM 64 : 40 F à 140 F. **Dominique SAUREL, 13, rue de Crouy, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél.: 74.21.82.40.**

Vends moniteur monochrome vert Philips sous garantie, très bon état : 750 F. **Lionel FERNANDES, 11, rue François-Couperin, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél.: 48.54.82.47.**

Vends Modem Diapason jamais servi, acheté 5/86. Prix neuf : 4 200 F, facturé : 2 500 F à débattre + CBS + 2 jeux : 500 F. **Michel COQUETTE, 4, rue Marie-Blanche, 91130 Ris-Orangis. Tél.: 69.43.48.33 (soirée).**

Vends Intellivision + 5 K7 : Basket, Te Unis, Roulette, Star Strike, Astromash, prix 700 F. **Frédéric JEANNIN, 14, impasse Gabriel-Faure, 21800 Chevigny-st-Sauveur. Tél.: 80.46.17.80.**

Vends 2 manettes + 2 jeux (Moto Inf., Football) + 1 guide pour VG 500 (t.b.é.) pour 300 F (échange possible : K7 C 64). **Thien Loan HUYNH, 29, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél.: 42.06.10.59.**

Vends moniteur monochrome Zenith Data Systems (Pal) 600 F. Jeux Beamrider (K7) 100 F, Super Zaxxon (D) 100 F. **Patrick BRULEY, 1, rue de Chanteloup, 45140 St-Jean-de-la-Ruelle. Tél.: 38.88.16.01.**

Vends disquettes 3" Amsoft et lecteur K7 avec cordon. **Alain THIRIET, 3, rue Léonard-de-Vinci, 33700 Merignac. Tél.: 56.34.16.62.**

Vends synthétiseur vocal + cordon raccordement + 2 jeux, t.b.é. ou échange contre jeux pour TO 7/70 et vends TO 7/70 complet. **Thibaut DERIEN, 27, rue Croix-Saint-Jacques, 61300 L'AIGLE. Tél.: 33.24.47.80 (heures repas).**

Vends disquettes double face, double densité, 50 F les 10. Exceptionnel ! Dépêchez-vous, contactez : **Jean-David BICKEL, Clos des Rainettes, 57510 Heckenransbach.**

Vends laser 200 + 64 Ko, K7 de jeux, livres pour : 990 F. **Tél.: 64.03.10.56.**

Vends collection complète Tilt + 4 reliures bleues. **Jean-François RUIU, 37, rue du 28-Novembre, 67150 Erstein. Tél.: 88.98.88.11.**

Vends 6128 couleur + drive 5,25" double tête + lecteur K7 + souris + nombreux logiciels + 30 revues + joystick : le tout 8 000 F (à débattre). **Stéphane JUNGO, 4, rue du Clocher, 77181 Courtry. Tél.: 60.20.16.68.**

Vends TV n/b multistandard en bon état compatible tous micro : 600 F (valeur 1 500 F) + jeux Atari 800 à bas prix (Hardball...). **Laurent BOUMEDDANE, 9, avenue de la Redoute, 92600 Asnières. Tél.: 47.98.86.39.**

Vends 1 jeu sur cartouche, 4 K7 initiation Basic, 1 K7 de dessin + 2 manettes, 2 K7 parlantes + 2 jeux EXL 100. Cherche lecteur disquettes. **Christophe PIERCY, 23, rue de Blanzey, 70220 Fougerolles. Tél.: 84.49.14.08.**

Vends échiquier électronique Mophy, état quasi neuf, prix d'achat : 2 500 F, prix de vente : 1 500 F. **Yann FAURE, 55, rue des St-Pères, 75006 Paris. Tél.: 42.22.93.52.**

Vends QL Sinclair 128 Ko (12/85) QWE + 4 disq. + jeux + utilitaires + livre : 1 800 F à débattre. Urgent. **Patrick MOUREY, 36, les Cyprès, Plan de Clavel, 13330 Pelissanne. Tél.: 90.55.03.74.**

Vends CB : Hygain V + ampli. 100-200 w + alimentation 12 v + Tosmètre Matcher + réducteur + pontus 22 FM + antenne 28/7. Le tout : 2 200 F à débattre. **Franck RICCI, 4, allée des Rosiers, 55100 Verdun. Tél.: 29.84.40.06.**

Vends TI-994 A + Parsec + Invaders + Basic étendu + Basic par soi-même + câble magnéto. + joy. TI + programmes : le tout 2 400 F. Etudiera toutes propositions. **Samuel PRAICHEUX, 3, avenue des Boulangers, 91210 Draveil. Tél.: 69.03.38.08.**

Vends imprimante pour Minitel P 40 V Epson : 1 000 F, moniteur Zenith vert sous garantie : 500 F, collection complète de la revue du Minitel : 100 F. **Serge ESPINASSE, 196, rue Costa-de-Beauregard, 73000 Chambéry. Tél.: 79.75.04.43.**

Vends Hector 1 ou échange, contre périphériques ou logiciels Atari XL XE. Vends 25 logiciels Atari. Vends cartouches Videopac. **Arnaud BECUWE, 95, route Nationale, Dury, 80480 Saleux. Tél.: 22.89.54.71 (après 18 h).**

Vends magnétophone spéciale informatique : 200 F. **Nicolas MARCHAND, 62, bd Montfleury, 06400 Cannes. Tél.: 93.39.55.79.**

Vends imprimante Alphacom 32 pour ordinateurs Sinclair, avec 2 rouleaux de papier : 750 F. **Didier CHAMBARD, Résidence « Les Espaces » n° 13, rue Alfred-Nobel, 26100 Romans. Tél.: 75.70.40.13.**

Vends Videopac 7000 + 6 K7 de jeux cause double emploi, le tout 600 F. Cherche aussi K7 CBM 64, bas prix. **Pierre-Nicolas BERNARDEAU, 5, rue J.-Assolant, 41000 Blois. Tél.: 54.43.19.12.**

Vends Dragon 32 : unité centrale + K7 de jeux tels Dragon Strek, Monopoly, Basket, Bio, Blackzack, Jungle... + cartouche échecs. **Stéphane LEVY, 14, allée des Damades, appt 65, 92000 Nanterre. Tél.: 47.21.27.99.**

Offre services suivants à bas prix : aide à la programmation, réparation de tous joysticks, confection de fils de raccordement... pour moins de 50 F. **Christophe ALBERT, Co Ilardi, Route de Tavel, 30130 Pujaut.**

Vends imprimante Axion IMP 2, sortie parallèle-série, 80-96-132 col, révisée : 2 080 F + câble impr. Apple 2 C : 90 F + câble Oric : 125 F. **Gilbert LE, 9, rue de la Mare-à-Guillaume, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél.: 48.39.34.50.**

Vends nombreux jeux en K7 à très bas prix (Tour de France, Dragon's Lair, Goonies, Karateka, Ghostbuster, Hacker, Super Zaxxon, Rambo, Olé, etc.). **David DEFLACHE, B.P. 4, 69210 Bully.**

Vends SX 64 portable (moniteur couleur et lecteur disq. intégrés) + nombreux programmes + livres + cartouches + joysticks, le tout : 7 000 F. **Robert SUQUET, Hameaux du Soleil-Lavandes, 06270 Villeneuve-Loubet. Tél.: 93.73.36.33.**

Vends console Videopac + 4 jeux, le tout : 1 000 F (t.b.é.). Vends aussi Spectrum + magnéto. + 4 livres + Péritel + 8 jeux : 2 000 F (valeur 2 800 F). Vends Aquarius + 2 jeux (Astromash + Burgertime) + interface manettes de jeux + 2 manettes + 1 livre + 1 extension mémoire (16 K), le tout : 2 000 F (valeur 3 192 F). Jamais servi. **Tél.: 30.55.69.83 (entre 17 h 45 et 18 h 45), demander Michel.**

Vends Philips : 54 jeux Videopac + console VG 5000 40 K RAM + 18 programmes. **Gilles DE CHEZELLES, 139, avenue E.-Zola, 75015 Paris. Tél.: 45.78.88.24.**

Vends Dragon 32 : UC + cassettes de jeux + documentation, le tout en parfait état pour une somme de 1 000 F, prix à débattre. **Stéphane LEVY, 4, allée des Damades, appt 65, 92000 Nanterre. Tél.: 47.21.27.99.**

Vends cassettes pour Mattel : Soccer, Dracula et Astrosmash, 65 F pièce, échange jeu pour C 64 sur cassette. **Jocelyn CLEMENT, 130, rue Marcelle Laget, 95100 Argenteuil. : 39.82.43.68.**

Vends K7 CBS (Football, Basket, Head-to-Head, Front Line, etc.), à partir de 150 F. **Pascal Bouchez, 1, rue de la Lorraine, 60000 Beauvais. Tél.: 44.45.77.13.**

Vends CBS + 15 K7 + adapt. Péritel + adapt. multi. K7 + 2 super contrôleur + manettes + notices, bon prix, vente séparée envisageable, lots possibles. **David BASSENGHI, 49, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél.: 77.33.05.98.**

Vends CBS Coléco + 2 cartouches , le tout tbé. :500 F, et vends pour C 64, 3 jeux pour enfants en cartouche, le tout tbé., 100 F l'une, les trois : 275 F. **Charles LAHOUD, 171, Quai du Dr Dervaux, 92600 Asnières. Tél.: 47.91.09.03.**

Vends MZ 80 A Sharp : microprocesseur Z 80 + magnéto avec K7, plein de jeux + moniteur monochrome + doc. pour 1 500 F : super et pas cher. **Catherine GUILBOT. Tél.: 26.68.54.55.**

Exceptionnel ! Vends console Mattel Intellevision + 4 cartouches (Venture, Zaxxon, Turbo, Star Strike), le tout vendu 600 F, état neuf. **Gilles RUIZ, 1, rue Grunbum-Ballin, 92350 Le PLessis-Robinson. Tél.: 46.32.88.75.**

Vends Canon X 07 parfait état + livres, prix à débattre. **Jean-Luc CELERIN, 1, rue de Montcrépin Othis, 77230 Dammartin en Goele. Tél.: 60.03.09.98.**

Vends 1 jeu éléctronique Intellevision comprenant 1 console, 1 extention informatique, 1 orgue, 1 synthétiseur de voix + 15 jeux, prix : 2 500 F. **Jean-Michel BRAVAIS, 1, avenue du Chemin de Fer, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél.: 30.56.08.02.**

Vends moniteur monochrome vert, très bon état, prix :600 F, cède nombreuses K7 de logiciels pour C 64, prix : 50 F, échange possible. **Hugues MABILLE, 80, rue des Moulins, 51100 Reims. Tél.: 26.85.31.57 (après 20 h).**

Vends calculatrice scientifique et micro-ordinateur program. Basic Hewlett Packard 12 KO, prix : 750 F. **Jean-François MARCHEGUET, 60, avenue du Général Leclerc, 78230 Le Pecq. Tél.: 30.61.16.77 (week-end).**

Vends TI 99/4A + lecteur K7 + Péritel + Basic étendu + cartouches (Parsel, Pachan...) + nombreux livres et programmes + 2 manettes, le tout 1 000 F. **Jérome CHABAUD, 15, rue du Côteau, 94230 Cachan. Tél.: 46.65.31.42.**

Vends jeux sur disq. (Miami Vice, Dragon's Lair, Knight Games, Leader Board, Paperbom...). **Jean MICHELETTA, 47, rue François Taddeï, 13007 Marseille. Tél.: 91.59.19.51.**

Cause Vente 520 ST, liquide Soft, prix sacrifiés (The Pawn Winter Games, Arena, Karaté, etc.), urgent ! **Ludovic IHADADENE, 3, rue du Pont Colbert, esc. I, 7800 Versailles.**

Vends CBM 128 + lect. K7 + 5 K7 + adapt. Péritel + joys., le tout : 4 000 F. **Yann Cossonnet, 37 , rue P.V. Couturier, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél.: 60.15.26.88.**

Vends cartouche Time-Pilot, 120 F et K7 Zaxxon, 80 F, pour MSX, tb. état, la cassette a très peu servi. **Frédéric DEVILLE, 9, cours Fauriel, 42100 Saint-Etienne. Tél.: 77.25.40.39.**

Vends MSX HB 501 F, excellent état, sous garantie (neuf) 1 900 F + cassettes de jeux (prix intéressants) ou vends le tout, 2 500 F. **Sylvain ZORZIN, chemin Delmas, Bas-Pays, 82000 Mautauban. Tél.: 63.03.66.76.**

Vends I30 XE, t.b.é. état, gar. + assemb. + synth. voc + drive 1050 + nbreux logiciels (F15, Karatéka, FL. Sim III, Ultima 4, Free), à déb. 3 350 F ou sépar. **Jérôme THIERY, 1, rue de la Station, 95550 Besancourt. Tél.: 39.60.10.96.**

Vends comp. PC Z148 (3-86), 512 K, 2 lect. écran graph. coul. nombreux logs (D63, Util., prog. jeux), 1 500 F, échange logs, Apple, vds K7 CBS (50/100 F). **Nicolas REBEYROLE, 34, rue de la Vialoube, 87000 Limoges, ou 118 bd Brume, 75014 Paris. Tél.: 55.01.44.01.**

Vends chaîne Hi-fi complète Sony, ampli, pré-ampli, tuner, platine. Prix à l'achat (83) : 8 100 F, prix : 3 500 F. **Luc HAMON. Tél.: 46.27.52.51 (après 20 h).**

ACHATS

Achète Drive 1050 Atari en bon état : 800 F. Vends ou échange jeux (beaucoup) en K7. Veux faire un club pour Atari XE, ST (joindre timbre). **Bernard BELKADI, 9, rue Buffon, 72200 La Flèche. Tél.: 43.94.14.87.**

Achète imprimante 1027 ou 1029 pour Atari 800 XL : 500 F ainsi que drive 1050 accompagné de 20 bons logiciels au minimum : 800 F. **Mohamed BOUTAHAR, 22, rue des Troènes, Corbenay, 70800 St-Loup-sur-Semouse. Tél.: 84.49.44.60.**

Achèterais imprimante pour Atari 1029 ou 1027 si petit prix. **Claude HAMON, 13, rue des Grands-Prés, 95470 Survilliers. Tél.: 34.68.45.20.**

Atari 800 XL drive et K7, cherche tablette tactile ou échange. **Jacky LE CALVEZ, Appt U11, rue des Flandres, 22300 Lannion. Tél.: 96.48.35.00.**

Achète lecteur disquettes 1050 Atari : 1 000 F, ou avec logiciels (jeux) : 1 300 F. Cherche Seven Cities of Gold (Atari). **Guillaume GIRARD, 92, rue des Chantiers, 78000 Versailles. Tél.: 39.53.64.99. (après 17 heures).**

Achète drive 1050 Atari avec cordon et manuel. Etudierais toute proposition. Matériel abimé ou hors de prix s'abstenir. **Lionel MONTENON, 58, rue de Chanteloup, 10300 Sainte-Savine.**

Achète périphériques pour Atari ST (drive 720 K, imprimante, moniteur monochrome) ou échange contre programmes. **Stéphane CAMAIL, 3, rue du Pont Colbert, Esc. I, 78000 Versailles. Tél.: 39.51.04.31.**

Recherche pour Atari 800 XL, imprimante 1029, drive 1050, interface Happy, drive 810 Chippe contre logiciels. **Arnaud DU PLESSIS, 20, quai Gallieni, 92150 Suresnes. Tél.: 47.72.35.14.**

Achète pour Atari 130 XE : tablette tactile avec Atari Artist et manuels en très bon état : 400 F maximum. **André FAUCHER, 8, rue Nouvelle, La Salamandre, n° 11, 51300 Vitry-le-François. Tél.: 26.74.61.53.**

Achète programmes sur Atari 520 ST. **Yannick PEYSSON, 20, rue Pascal, 01100 Oyonnax.**

Achète imprimante 1020 et revues pour Atari 800 XL. Faire offre. Echange nombreux programmes et documents en français. Recherche utilitaires avec notices. **Eric BERNARD, 13, square du Colombier, 35000 Rennes.**

Club Info achète pour Amstrad 6128 toutes disquettes de jeux. Envoyer liste avec offre. **Xavier ANDRE, B.P. 1182, Djibouti, Rép. de Djibouti.**

Cherche jeux en cassette sur Amstrad. Contactez si intéressé, si possible en envoyant une liste des jeux et prix. **Sébastien GRENOTTON, 19 rue des Martyrs de la Déportation, 93300 Neuvilly-sur-Marne.**

Achèterais pour Amstrad un moniteur couleur en bon état et pas trop cher (si possible sous garantie) + K7 en bon état. **Damien LE NEUTHPEC, 10, rue Lazare-Carnot, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél.: 46.44.29.93.**

Achète Amstrad 6128 couleur ainsi que tous logiciels ou interface pour 6128. Prix raisonnable. Paiement comptant. Urgent. **Claude COUTELLE, Pilvernier, 77570 Château-Landon. Tél.: 34.2933.47. (après 20 h 30).**

Achète jeux d'arcade et d'aventure ainsi que des programmes. Le tout pour Amstrad 464 (pas cher). **Carole BELLOT, 2, allée du Signal, 91350 Grigny.**

Cherche logiciels de comptabilité et gestion pour Amstrad PCW 8256. Prix raisonnable. Faire offre. **Frédéric GRANET, 6, Les mas de Barruelles, route du Mai, 83500 La Seyne-sur-Mer.**



LES DERNIERES CARTOUCHES

A la Règle à Calcul, un choix immense et unique de jeux, extensions, basic étendu, librairie pour tirer le meilleur de votre TI 99/4 A.
DES PRIX EXCEPTIONNELS : jeux à partir de 90 F.
Demandez notre catalogue. Envoi gratuit sur simple demande.

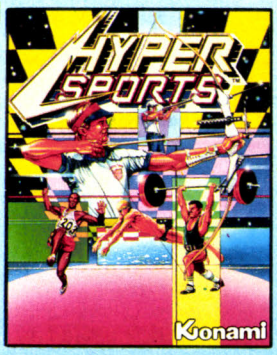
la Règle à Calcul

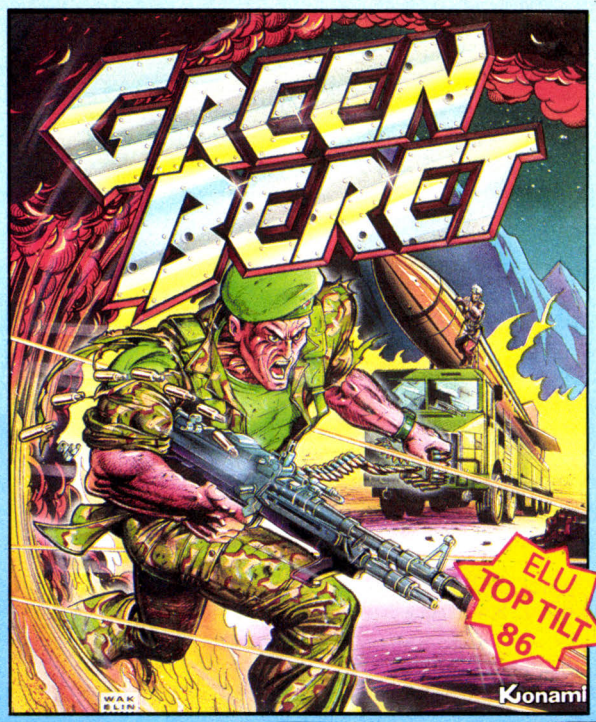
LA RÈGLE A CALCUL – 67 Bd Saint-Germain
BP 300
75228 PARIS CEDEX 05. Tél. : 43.25.68.88.
Télex RAC 201324 F

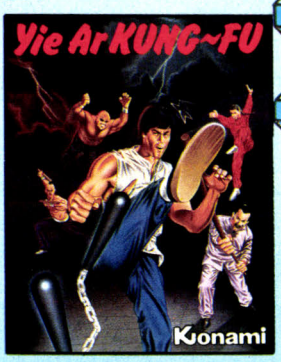
KONAMI'S COIN-OP HITS

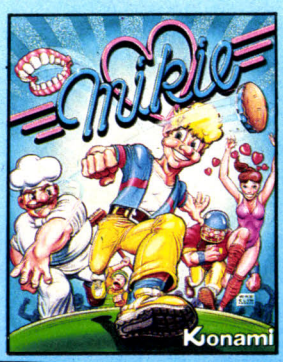
CINQ
SUPER JEUX D'ARCADE POUR LE PRIX D'UN

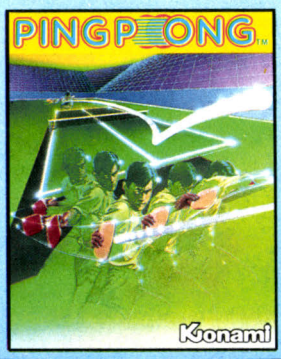
C'EST DEJA NOEL!





















KONAMI'S COIN-OP HITS

DISPONIBLE SUR AMSTRAD
CASSETTES ET DISQUETTES
COMMODORE
SPECTRUM

IMAGINE ZAC DE MOUSQUETTE 06740 CHATEAUNEUF 93 42 71 45

Imagine
The name of the game

P.A

Achète lecteur disquettes 1541 (bon état) pour C 64 à 800 F, très urgent ! Achète aussi Power cart. à 150 F ou cartouche Fast Load à 100 F. **Marc SIRROTEAU, 6, impasse François-Villon, Barjouville, 28630 Chartres. Tél. : 37.34.57.59.**

Cherche CPC 64 couleur : 1 900 F, DD1 : 900 F, interface péri : 200 F, programmes et disques vierges pour Amstrad et Atari 520. Cherche Atari 1050 : 800 F. **Jacky BIDOUX, 18 rue Bertrand-Bonin, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 48.47.95.29.**

Achète lecteur de disquettes 1571 pour Commodore 128 bon état et pas trop cher. Etudie toutes propositions. **Bora CHUOP, 11, rue Winston-Churchill, 71000 Mâcon. Tél. : 85.39.20.23.**

Cherche à un prix intéressant et dans la région Haute-Savoie un lecteur de disquettes pour CBM 128. **Michel PLACE. Tél. : 50.39.52.61.**

Cherche 1541 pour C 64, pas trop cher. **Christophe HENRI, 7, rue Mal Vauban, Résidence Belli de Venanson, Bât. 1, 06300 Nice. Tél. : 93.56.69.66.**

Achète C 128/64 modem. Je cherche tout sur les modems, trucs et astuces, surtout pour Transpac, Minitel aussi. **Victor de Sousa, St-Julien-Labrousse, 07160 Le Cheylard. Tél. : 75.29.00.76.**

Achète jeu President Elect pour C 64 et Wargames pour C 64. **Guillaume HERBAUT, 8, rue de Touraine, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.39.37.93.**

Achète Spectrum ou ZX 81 en mauvais état ou épave (bas prix). Frais de port à ma charge. **Jean-Claude KORNMANN, 7, rue Baron-Meuziau, 67230 Huttenheim.**

Cherche originaux à bas prix pour Spectrum 48 K (Red Arrows, Fighter Pilot, Saboteur, The Dambusters, Scrabble, Gd National). **Fabrice LAVANCHY, Evole, 60200 Neuchâtel, Suisse. Tél. : 00410.38.24.35.29.**

Achète interfaces Péritel, joystick, logiciel copies de K7 à microdrive, K7 à K7-logic. occas., préf. Rhône, Alpes, Savoie. **Léon MARGUIN, 35, chemin de la Vierge Noire, 38700 La Tronche. Tél. : 76.42.46.43. (après 20 heures).**

Achète interface joysticks pour Spectrum 150 F maximum. **Xavier VENNER, 10, rue Jules-Ferry, 94100 SAINT-MAUR. Tél. : 48.85.96.95.**

Cherche clavier mécanique pour Spectrum en excellent état pour petit prix ainsi qu'une interface Kempston. **Eric ENCOGNERE, Laborie, 49800 Miramont. Tél. : 53.93.82.62. (après 19 heures).**

Achète pour Spectrum imprimante et microdrive pas trop cher. Faire offre. **Jean-Christophe CARRE, 60, rue Maurice-Garet, 80080 Amiens. Tél. : 22.43.46.77.**

Achète interface joystick pour Spectrum. **Laurent WEILL, 21, rue d'Oslo, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.92.27.**

Achète pour ZX Spectrum interface joystick Kempston, maximum 120 F ou ZX2, maximum 150 F + logiciel Wham the music box. **Pascal BERT, 35 rue Vaucanson, 38500 Voiron. Tél. : 76.05.81.95..**

Cherche disquettes de jeux ou utilitaires ainsi que des contrats dans la région d'Amiens. **Lionel ROLIN, 32, rue Dufour, 80000 Amiens. Tél. : 22.89.51.07.**

Cherche interfaces + logiciels pour traitement image : vidéo + (même schéma tout seul) digitalisation incrustation vidéo (urgent) pour C 64. **Ludo SADOUS, 34, bd des Roses, 69800 St-Priest. Tél. : 78.21.07.79.**

Urgent, achète moniteur (ou TV) couleur en b.é., à prix correct, échange nombreux logiciels C 64/128, envoyer liste. **Vivian GIREL, Château-Double, bât. 7, 13090 Aix-en-Provence.. Tél. : 42.64.03.92.**

Achète extension 64 K pour 600 XL, prix à débattre. **Richard ENAUT, Ambrus, 47160 DAMAZAN. Tél. : 53.84.74.83 (après 19 h 30).**

Achète extension 16,48 ou 64 K, pour ZX 81 Sinclair et livres, achète aussi livres sur les microprocesseurs. **Yves PEZET, 3, allée Pierre Ronsard, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : 43.32.21.43.**

Cherche à acheter cassettes pour Vectrex, et crayon optique si possible. **Denyse COULON, 35, av. Thierry rés. Impératrice, 92410 Ville d'Avray. Tél. : 47.50.92.86.**

Appleman achète programmes : Leader board, Commando, Winter Games II, Brattacas, The Pawn, Psy 5 cie., World Games, etc. A prix raisonnable, merci. **Xavier PASANAU, Ecole de la Forêt, 66120 Font-Romeu. Tél. : 68.30.32.96.**

Achète pour Dragon 32 rom. 1.1 et 1.0 ou Erave Dragon 32/64, max. 500 F. **Patrixk ROVERSI, 5, rue Auguste Lemaire, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : 43.50.79.26.**

ÉCHANGES

Echange CBS + 3 K7 contre VIL 1541 de Commodore, cherche contacts sur Commodore et Amstrad. **René Jr NATHAN, 23, allée des Effes, 94260 Fresnes. Tél. : 42.37.55.27.**

Echange CBS + 5 K7 + Adapt. ant. + cadeau surprise contre Okimate 20 imprimante. **Jean-Marc NIQUET, 7, passage Emile-Paula, 95410 Groslay. Tél. : 39.83.08.60.**

Echange pour CBS : Popeye, Rock'n Rope, Tine Picot, Buck Rogers, Gateway to Apshai, contre autres cartouches CBS. Faire offres. **Stéphane VIGNEAU, 15, rue Carnot, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél. : 26.21.20.19.**

Echange pour Atari (XL-XE) logiciels en K7-Disq (Alley Project, Beach Head 2, Silence Service, etc.). **Jean-Marie LALOUE, 40, avenue de la Vallée du Breuchin, 70300 Froideconche. Tél. : 84.40.15.18.**

Cherche contact échanges Atari 130 XE. Cherche aussi cartouche Atari Writer, assembleur Doc Happy et Cheep. J'attends Sowizard's Club. **Emile SOW, « Les Oliviers » C5, bd Bouge Prolongé, 13013 Marseille.**

Echange jeux sur K7 pour Atari 800 XL. Recherche drive à bas prix ou contre jeux K7. Echange jeux contre imprimante, cartouches, tablette graphique. **Laurent TOURNADE, 55, avenue de Verdun, 12200 Villefranche-de-Rouergue.**

Echange jeux sur disq. pour Atari 800 XL/130 XE. Je recherche surtout des jeux d'aventures. Echange d'aides et de solutions. **Cédric MALOUX, 3, rue Matrat, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 46.42.50.02.**

Echange Coleco adaptateur Atari et 13 K7 état impeccable. Echange K7 Commodore, Mattel, Atari, VCS Coleco. **Dominique SAUREL, 13, rue de Crouy, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.21.82.40.**

Cherche possesseurs d'Atari 800 XL ou 130 XE pour échanges d'idées et de programmes de jeux, éducatifs, ou utilitaires. **Monique RUIZ, 32, rue des Algues-Marines, 34250 Palavas-les-Flots. Tél. : 67.68.07.80.**

Donne lect cass. Atari XC12 neuf et sous garantie contre 25 jeux (minimum) sur disq. Proposer liste. **Philippe ESTIVAL, 30, avenue de la Bourdette, 31750 Escalquens. Tél. : 61.81.02.49.**

Echange 8 DK pour Atari XL, Karateka, Pinbal, Const. Set, Temple of Apshaï, Trilo, etc. contre table tactile complète. Réponse assurée. **Jean-Philippe CARRIERE, 19, avenue Maréchal-Leclerc, 40130 Capbreton. Tél. : 58.72.00.66.**

Echange Hacker pour Atari ST contre Brataccas ou Silent Service ou autre jeu pour ST. Vends Pulsar 2, bon jeu spatial pour Thomson : 70 F. **Pierre-Emmanuel POUSSIN, 14, rue de l'Ouche, 72350 Brûlon. Tél. : 43.95.60.06.**

Echange pour Atari 800 XL contre jeux K7 drive 1050 avec si possible jeux, recherche joystick TBE. Réponse assurée. **Yann YGOUF, 17, route Nationale, 80480 Dury. Tél. : 22.95.00.04.**

Echange jeux en disq sur Atari XL et cherche contact dans les Bouches-du-Rhône en vue club et nombreux échanges. **Cyril DRUART, 22, avenue de la Gardiette La Voilerie, 13170 Pennes-Mirabeau. Tél. : 42.02.86.78.**

Atari 800 XL/130 XE échange programmes originaux sur cartouches, cassettes ou disquette. Recherche jeux électroniques. **J.-F. TEIGNY, 4, place de la Sapinière, 94470 Boissy-Saint-Léger.**

Fou de Spectrum venez dans le monde des logiciels Spectrum avec moi (The Way Exp., The Bests). Echange tous logiciels (nombreux jeux). **Laurent DURANTON, 10, rue des Clarines Evette-Salbert, 90300 Valdoize. Tél. : 84.26.50.12.**

Echange logiciels sur ZX Spectrum 48 K (Squash, Star Strike 2, Enigma Force, etc.). **Laurent MONCHARMONT, 13, rue Jean-Philippe-Rameau, 21160 Marsannay-la-Côte.**

Echange pour Spectrum K7 : Fist, Spy, Yie Ar, Commando, Saboteur, One on One, etc. Cherche super nouveautés : Leader Board, Way of Tiger. **Michel LEVANKIEM, 134, rue Robespierre, 93170 Bagnolet. Tél. : 43.64.68.00.**

Echange pour C 64 originaux : Winter Games, The Dambusters, Beach Head 2, Raid Over Moscow, Ace, contre Super Huey, Cauldron 2, Silent Service... **Alain WACHNIK, 2, rue Mazamet, 59146 Pecquencourt. Tél. : 27.80.54.44.**

Echange jeux K7 pour C 64, si possible dans le Val-d'Oise. **Jocelyn CLEMENT, 130, rue Marcelle-Laget, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.82.43.68.**

Echange toutes solutions de jeux d'aventure pour C 64, en possède environ une trentaine. **Eric VAUTIER, 18, rue Mellier, 44100 Nantes. Tél. : 40.73.22.91.**

Pour tous les fadas du CBM 64/128 échange de super nouveautés sur disq. : Infiltrator 3, Super Cycle, Hacker 2, Ping-Pong 2, Mermaid Madness. **Olivier CHRISTIN, 10, rue Jules-Ferry, 70200 Lure. Tél. : 84.30.17.96.**

Echange + de 50 jeux pour C 64 (Yie Or Kung-Fu, Silent Service, Beach Head) pour 150 F (valeur + de 5 000 F). **Philippe LIETARD, 37, rue de Ladrerie, Cappelle-en-Pevlule, 59242 Templeuve. Tél. : 20.34.64.66.**

Echange nouveautés sur CBM 64. Possède Infiltrator, Greenberet, Nexus, etc. Recherche Dragonslair, Asterix, Supercycle, Paperboy, Batman. **Laurent DUBOIS, 49, allée Alphonse-Karr, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél. : 26.65.61.05**

Echange logiciels pour C 64 (Hacker II, Mission Elevator, Nomad...) sur disquette uniquement. Contacte-moi. **Sylvain AMBERG, 116, cité Bellevue, 57700 Haynge. Tél. : 82.84.61.58.**

Cherche compilateur Pascal pour C 64. Echange plus d'une centaine de jeux sur disquette ou K7. **Stéphane BROUSSIN, 265, avenue du 8-Mai, 76610 Le Havre. Tél. : 35.45.66.40.**

Echange pour CPC 464, 664, 6128, K7 et disq. (Sapiens, Crafton et Xunk, Eden Blues, A View to a Kill, Boxing, Cauldron 1, Warriori, Alien Highway). **Hervé DESLEE, 129, bd de Belfort, 59100 Roubaix. Tél. : 20.73.05.66.**

Echange nombreux jeux pour CBM 64. Vends K7 drive : 300 F, CBM 64 + jeux : 2 000 F, télé couleur télécommande : 3 000 F. **Vlady LATOUR, 37, place Karl-Marx, 38400 St-Martin-d'Heres.**

Cherche logiciels éducatifs pour collège, lycée ou école primaire pour CBM 64. Cherche moniteur couleur piano (80 c). **Bernard PAUTHIER, Collège, 60240 Chaumont-Vexin. Tél. : 44.49.01.71.**

Echange jeux pour C 64, K7, disq. J'ai 60 jeux (Cauldron II, Fairlight, Rasputin, Commando, Winter Games...). Cherche jeux aventure-action ou autres. **Stéphane WEISBECKER, 2 bis, boulevard de la Liberté, 18100 Vierzon. Tél. : 48.75.21.35.**

Echange C 64 + lecteur K7 et lecteur disquette + 100 disquettes (plein de jeux) contre 520 STF, faites vite... uniquement le Nord. **Morgan VALCKE, 27, rue Massenet, 59116 Houplines. Tél. : 20.35.51.71.**

Echange jeux C 64 K7, cherche Jump-Jet, Sky Fox et utilitaires, simulateurs de vol et bien d'autres. Cherche aussi club Commodore. **Damrong SINGHAVARA, 5, rue Franklin, 10600 La Chapelle-Saint-Luc. Tél. : 25.74.13.89.**

Echange jeux sur K7 pour CBM 64, achète 1541, bas prix, vends 4×4 télécommandée + chaîne hifi. **Stéphane BAGAGLIO, Quartier « Les Cassades », Route de Lambesc. Tél. : 90.55.04.19.**

Echange jeux, utilitaire disques pour C 64, environ 100 logiciels (Commando, Multiplan, Goonies). **Stéphane LEFEVRE, 13, rue Jean-Moulin, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : 48.69.29.68.**

Echange ou vends (7 F) nombreux jeux sur C 64 (Revs, Cauldron II, Zorro, BC II, Boulderdash III, Commando, Hulk, Hacker, Mc Guigan...). **Alain MONTOYA, Route de Villieu, 01800 Meximieux.**

Echange pour C 64 nombreux jeux sur K7 (Int. Karate, Yie. ar Kung Fu, Green Beret, Ghost Gobblins). **Jean-Marie RECCHIA, 46, rue de St-Avold, 57890 Porcelette. Tél. : 87.82.19.58.**

Cherche possesseur d'Okimate 20 sur C 64 pour connaître les capacités de cette imprimante avant de l'acheter. **Nicolas SINGER, 5, allée des Aulnes, 88380 Arches. Tél. : 29.32.74.08.**

Echange tous logiciels sur disq. pour Commodore 64 + 1541. Réponse assurée. **Thierry WAGNER, 6, rue des Tuileries, 57450 Diebling.**

PAYEZ VOTRE MICRO JUSQU'A 50 % DU PRIX

CHIPOKAZ

LE SPECIALISTE DE L'OCCASION ET DU NEUF

DEPOT VENTE ACHAT



LA GAMME ENTIERE
CPC464.CPC6128
PCW8256.8512
LE PC1512

AMSTRAD

LOGICIELS FAMILIAUX PROFESSIONNELS

compatible AT

GAMME TITAN

+ D'INFORMATIONS SUR DEMANDE
IMPRIMANTES, ECRANS, DISQUETTES

Chipokaz
107, rue de la Tombe Issoire
75014 Paris
Tél. 43 21 51 00

Dielon
36, rue Patenôtre
78120 Rambouillet
Tél. 34 85 74 14

Astroloc
15, av. Carnot
94120 Villeneuve-St Georges
Tél. 43 89 24 22



©1986 Warner Bros. Inc.
All rights reserved.

CHER TILT

Un coup de chapeau spécial à Olivier Huguenin et Jean-Fabien Connault, deux lecteurs qui célèbrent le 4e anniversaire de *Tilt* avec grand art... Merci à eux !

QUE FAIRE ?

Ex-possesseur *d'Alice 90* et de Multitech MFP-II, je suis actuellement hésitant quant au choix de ma prochaine machine. L'*Apple* est séduisant, mais j'ai peur que sa fin soit proche. Le *PC* d'*Amstrad* a l'attrait de la nouveauté, mais le *CPC 6128* est une valeur sûre. Bref, je ne sais pas quoi faire : aidez-moi !

Michael Harvon
75013 Paris

TOP NIVEAU

Je voudrais acheter un micro à moins de 5 000 F. Mais pas un micro comme les autres. Je souhaite avoir de bonnes performances graphiques accessibles par le Basic (instructions pour le tracé des lignes, carrés, cercles, etc.). Le graphisme c'est bien, mais le son c'est mieux ! Donc, il faudrait que cet ordinateur ait de bonnes capacités sonores. Comme je suis exigeant, je désire aussi : au minimum 64 Ko de Ram, une RS 232 et un lecteur de disquettes. Que me conseillez-vous ?

L.M.A.S.

En cette période de fêtes, nombreux sont les acheteurs se trouvant face à un dilemme : que choisir ? Les ordinateurs 8 bits basés sur une technologie passéiste restent séduisants. Ils sont simples, en règle générale robustes et possèdent de nombreux logiciels. C'est le cas des Apple, Amstrad, Commodore, Spectrum, Thomson *et dans une moindre mesure des* M.S.X. *Tous ont leurs avantages : Basic de grande qualité pour* Thomson *et* M.S.X. *Logithèque impressionnante pour* Apple, Commodore *et* Spectrum *mais aussi* Amstrad. *De plus, ces machines sont entourées de nombreux périphériques. Cependant, les coûts des* PC *et* ST *donnent à réfléchir. L'avantage d'un* PC *est sa logithèque étonnante de variété. Cependant, les programmes sont encore relativement coûteux et finalement peu familiaux. Bien sûr, cette tendance s'inverse mais pas aussi rapidement que prévu. Autre ordinateur séduisant : le* 520 STF. *Désormais à 4000 F, il possède de nombreux atouts. Plus puissant qu'un 8 bits, il est d'un coût équivalent. De plus, ses qualités le rendent infiniment supérieur aux* PC *et compatibles. Certes, sa logithèque est encore pauvre comparée à celle de ces concurrents directs. Mais elle est d'une qualité introuvable ailleurs et s'étoffe de mois en mois. L'*Atari 520 STF *est, sans conteste, la machine la plus compétitive à l'heure actuelle. Cela dit, les considérations d'ordre technique ne sont pas les seules. Le tout est de savoir si telle société existera encore l'année prochaine. Les expériences passées ont rendu prudent plus d'un acheteur se retrouvant avec une machine « morte » sans logiciels, sans périphériques, sans service après vente, etc. L'erreur serait d'oublier l'évolution du marché : les fabricants actuels ont des bases plus solides, les prévisions de ventes sont plus réalistes, leur survie est moins aléatoire. Cela a été démontré par le redressement d'Apple, d'Atari et par la renaissance de Sinclair. Commodore semble plus fragile, mais une armée de fans soutient le* C 64 *et un plan de redressement est en cours. Nous espérons que ces éléments rendront votre choix plus facile, et que vous serez réellement satisfait de votre nouvelle machine.*

COUP DE POUCE

Je viens d'écrire un logiciel pour *Spectrum*. Inspiré du film *Diva*, il fait partie de la grande famille des jeux d'aventure. Je pense qu'il pourrait intéresser un certain nombre de ludomaniaques, mais je ne sais comment le faire éditer. Pourriez-vous me donner quelques tuyaux ?

Stéphane Lassort
78310 Maurepas

Deux cas de figure existent : programme en Basic ou en Assembleur. Ce dernier est requis pour une diffusion commerciale du produit, et envisager l'édition par une société de logiciels devient possible. Dans ce cas il faut prendre contact avec les intéressés, de préférence avec le directeur artistique de la société chez qui vous désirez voir votre produit édité. Si le logiciel est en Basic, la publication n'est possible que par des moyens détournés. C'est-à-dire Freeware, Shareware, Tilt *et sa rubrique « Sésame », etc.*

CRE COMPTOIR RADIO ELECTRIQUE

NOUVEAU : SPÉCIAL INFORMATIQUE

MATRA
Micro-ordinateurs



ALICE 32
PROMO 350F

• 32 K ROM BASIC Prise Péritel. Clavier AZERTY. 9 couleurs. Interfaces RS 232. Livré avec guide d'initiation (décrit HP nº 1706).



VALISE COMPLÈTE
PROMO : 590 F
COMPRENANT :
Un ordinateur 32 Ko
+ 1 magnéto K7 «Spécial Informatique»
+ 1 guide d'instruction
+ 1 guide d'initiation
+ 4 K7 (de programmes ou de jeux)
+ câble PERITEL + cordon de liaison.

ALICE 90
HAUT DE GAMME



PROMO : 790 F

• 56 K ROM BASIC Prise Péritel. Clavier mécanique AZERTY. Interface RS 232. Incrustations vides (vos créations dans une image télé). Livré avec 1 guide d'instruction et un guide d'initiation au Basic.

•MATRA 8K ROM BASIC
Prise Péritel. Clavier AZERTY. 9 couleurs. Sonore.
Avec guide d'initiation ..... 199 F

ORDINATEUR DE JEUX VIDEO BRANDT



AVEC 2 MANETTES DE JEUX. PROMO ..... 490 F

CASSETTES DE JEUX
LASER - ABBY FOOT - STADIUM - ACROBATE - GOLF - MONSTRE - MATHEMATIQUE - SYRACUSE - RESTAURANT - CATAPULTE - FLIPPER - SATELLITES - GRAND PRIX - COSMOS - La cassette ..... 90 F
Les 5 K7 : 350 F - Les 10 K7 : 600 F

SCHNEIDER
MC 810 MICRO ORDINATEUR STANDARD MSX



SUPER PROMO : 490F

• MC 810 Micro 32 K ROM BASIC MSX mémoire vive 48 K RAM 532 K en assembleur ou MSX/DOS). 16 K en vidéo (extension possible). Microprocesseur Z 80 A. Langage : Basicmicro soft résident 130 instructions. Clavier AZERTY. 72 touches douces. 5 préprogrammées. 4 touches de direction. 16 couleurs programmables. 350 ns sur 8 octaves. Prise Péritel. Magnéto avec alimentation manuel. Cordon Péritel. Connexion magnétophone.

PERIPHERIQUES
• Monitor Vidéo SCHNEIDER
Ecran vert, 32 cm ..... 880 F
• Manette de jeu 8 directions et bouton action ..... 100 F
• Imprimante par points d'impact. En double hauteur ou double largeur. Entraînement par fonction ..... 390 F
• Magnéto K7 spécial informatique . 200 F

• LOGICIELS VARIÉS •

VG 5000
MICRO-ORDINATEUR



• VG 5000. Micro-ordinateur avec alim. ROM 18 K. RAM 24 K. 13758 octets disponibles. Basic. Clavier AZERTY 63 touches type Minitel. Affichage haute résolution 25 l x 40 caractères. 8 couleurs. 255 sons prog. Synthétiseur 4 octaves ..... 490 F
• VG 5216. Module d'extension de 16 Koctets, capacité totale 40 K RAM. Interface intégrée avec cordon ..... 290 F
• Cassette logiciel ..... 100 F
• Magnéto K7 spécial informatique ..... 200 F
(Quantité limitée)
Prix des 4 éléments 1080 F
PROMOTION POUR L'ACHAT DE L'ENSEMBLE (Sans séparation) ..... 790 F

VENTE SUR PLACE ET PAR CORRESPONDANCE

EN VENTE AUSSI CHEZ NOS DISTRIBUTEURS
• COMPTOIR RADIO ELECTRIQUE. ZI. 1387 Route de Gratadis. 83530 AGAY. Tél. : 94.82.83.06
• COTE BASQUE ELECTRONIQUE. Boulevard du BAB. 64000 BIARRITZ. Tél. : 59.03.91.31.
• COMPTOIR RADIO ELECTRIQUE. 50, rue du Manoir-de-Servigne. ZI de Lorient. 35000 RENNES. Tél. : 99.33.28.91.
• COMPTOIR RADIO ELECTRIQUE. 58, bd d'Italie. 85000 LA ROCHE-SUR-YON. Tél. : 51.62.10.72.

CRE COMPTOIR RADIO ELECTRIQUE
94, quai de la Loire - 75019 PARIS
Tél. : 42.05.03.81 - 42.05.05.95 - Mº : Crimée

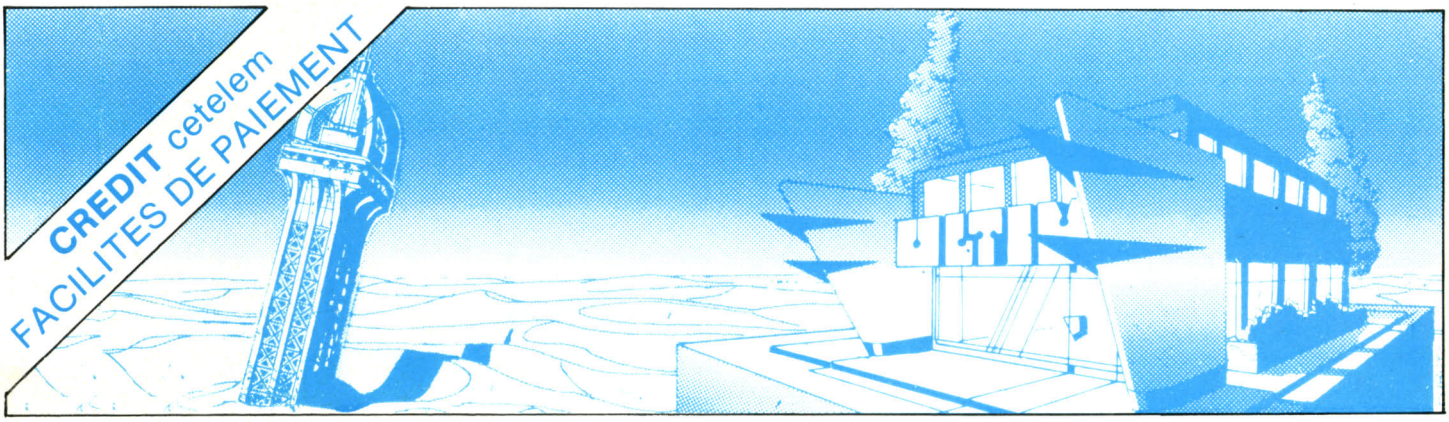
BON DE COMMANDE A RETOURNER A CRE : 94 QUAI DE LA LOIRE 75019 PARIS
avec votre chèque de..... pour l'achat de..... (Pas de contre remboursement)
NOM..... PRENOM .....
Nº et rue .....
VILLE ..... CODE POSTAL.....
TILT

ULTIMA

5 Bd VOLTAIRE , 75011 PARIS — TEL: 43.38.96.31

SPECIAL NOEL

SI VOUS DESIREZ EVOLUER VERS
LE 16/32 BITS
UTLIMA REPREND
VOTRE ANCIEN ORDINATEUR*
ET VOUS OFFRE DE NOMBEUX CADEAUX



DISTRIBUTEUR AGRÉÉ SERVICE APRÈS-VENTE SUR PLACE VENDEURS SPÉCIALISÉS

ATARI 520 STF 3990 F

UC 512 K.O. + TOS en ROM + DRIVE INTEGRE + SOURIS + LANGAGE

520 STF MONO H.R. 5980 F — **1040 STF MONO H.R. 9990 F**

520 STF COUL. 5980 F — **1040 STF COUL. 10990**

+

CADEAU SPECIAL JOUEUR : JOYSTICK ou SOFT au choix ou
CADEAU SPECIAL PRO : 10 DISKETTES VIERGES et UTILITAIRES
également disponibles 4 mégas de Softs du domaine public

SPECIAL 1040 = 4 SOFTS GRATUITS D'UNE VALEUR DE 2500 F

Drive double Face : 2690 - Impr. SMM 804 : 2490 - Disk Dur : 6990

UTILITAIRES par Olivier

Habawriter II	750
Calcomat	450
Easy calc	750
DB calc	450
Personal money manager	450
Print master	399
Haba view	750
Textomat	450
Plus paint	450
Text design	450
Lattice C	1150
Pascal MCC	1150

LES JEUX par Simon

Winter games	290
Gato	N.C.
Mean 18	390
Chesmaster 2000	400
Silent service	330
Black cauldron	450
Brattacas	399
Flight sim. II	N.C.
King quest II	450
Rogue	360
Sundog	400
The pawn	225
Dongeon	NC
World Games	390
Othello*	250
Star Glidder	250
Strip Poker	210
Phantasie	450
Ere Bus*	290
St Protector*	290
Wanderer	250

MUSIQUE par Henri

CZ Track	NC
Music Studio	350
24 Pists Sequencer Steinberg (Génail !)	2500
Sound Wave (Sequencer)	1500
Sound Woodoo (DX 7)	2000

GRAPHISME

Degas	450
Color space	250
CAD 3D	490
Paint works	390

AMIGA

U.C. + Lecteur 800 Ko
+ Moniteur Couleur HR
(ou sans) + Souris.
A SON PRIX LE PLUS BAS
et tous ses Softs
TELEPHONEZ NOUS !

* En fonction du stock

Sur estimation au magasin

Nom ..... Titre Marque Prix

Adresse ..... - - -

..... - - -

Code postal ..... - - -

Tél. ..... Port + 15 F, contre remboursement + 30 F

Réglement en : C.B. C.C.P. Matériel + 50 F Total .....

Réglement carte bleue C.B.

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

date d'expiration - / Signature obligatoire

Tout crédit Cetelem possible ! Téléphonez.

CHER TILT

ROBOTIQUE

Passionné de robotique et d'informatique, j'ai été attiré par le Robotarm. J'aimerais savoir si il est possible de le commander à partir d'un *C 64*. De plus, je voudrais savoir s'il existe d'autres systèmes équivalents ?

Burg Olivier
47000 Agen

Le Robotarm, version interfacée pour C 64, *devrait sortir d'ici peu aux alentours de 1000 F. Il existe d'autres systèmes (ceux de Fischer Technik, par exemple), mais l'approche de ces derniers n'est pas la même. Évolutifs, ils sont d'un coût plus élevé. Autre solution possible : fabriquer son robot. Mais c'est une autre histoire...*

IMPASSE

Possesseur d'un *Philips VG 8020* et d'un lecteur de cassettes, je me trouve face à un gros problème : *Knigth Lore* et *The Way of The Tiger* ne chargent pas. Pourrais-tu me dire pourquoi ?
J'aimerais savoir si un logiciel a été tiré du livre « le Seigneur des anneaux » de J.R Tolkien. Enfin, j'ai remarqué que les listings pour *M.S.X.* sont rares dans la rubrique « Sésame ». Le Basic M.S.X. est-il plus compliqué que celui des autres machines ?

Marc Lebon
Strasbourg

Tout d'abord vérifiez le bon fonctionnement de votre magnétophone, des connexions, etc. Ceci est très simple, il suffit de sauver puis de garder un programme Basic. En cas de défaillance, vérifiez l'état des têtes de lecture et la validité du connecteur. Puis faire de nouveau le test. En cas de non fonctionnement, l'ordinateur peut être incriminé. En cas de premier test correct, il faut tester le programme défaillant sur un autre ordinateur. Si ce dernier ne fonctionne pas, la cassette est défaillante : votre revendeur pourra faire l'échange. En revanche, si le chargement s'avère correct, il faut mettre en cause l'azimutage des têtes de lecture. Demandez conseil à votre revendeur. Cette méthode peut sembler longue, mais a un avantage : un bilan complet de l'installation est dressé.

Il existe un logiciel tiré du livre de J.R. Tolkien : Lord of the rings. *Malheureusement, il n'existe pas pour le moment de version* M.S.X. *Le Basic M.S.X. est un des plus souples et plus agréables. Hélas, ce dernier est peu connu car le* M.S.X. *est souvent utilisé comme console de jeux. Les programmeurs sont rares, et la recherche de listings* M.S.X. *pour « Sésame » n'est pas simple.*

PARTENAIRE IDÉAL

Je cherche l'ordinateur le plus approprié pour la musique. Le raccordement à un synthétiseur doit être simple (donc par l'intermédiaire d'une prise MIDI), l'environnement logiciel important et le prix inférieur à 8000 F. Quel est l'ordinateur le plus proche de ce mini cahier des charges ?

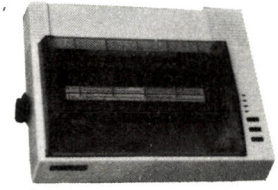
Servizio Cristiano
93016 Rilsi (Sicile)

Le seul ordinateur réellement dédié musique est le CX 5M II *de Yamaha. Conforme au standard M.S.X. il possède un synthétiseur à modulation de fréquence en version de base. De plus, il est fourni avec les logiciels permettant d'exploiter au mieux ses performances. Véritable synthétiseur, il peut évoluer : claviers musicaux, générateurs sons supplémentaires, lecteur de disquettes lui apportent encore plus de souplesse. Ainsi, et pour un prix mesuré, il est l'outil idéal pour la musique. En revanche si vous souhaitez un ordinateur plus polyvalent, une machine comme l'*Atari 520 *conviendra. Cependant une précision s'impose : la prise MIDI du* ST... *n'en est pas réellement une ! Le connecteur Din confond les entrées et les sorties, rendant une solution partiellement matérielle obligatoire. Cependant la profusion de compositeurs musicaux, séquenceurs, échantillonneurs et autres gomment ce petit défaut. D'autres ordinateurs sont livrés avec prise MIDI :* Telestra, Sinclair 128 + 2. *Les autres se contentent d'interfaces optionnelles qui possèdent trop souvent le même défaut que celle du* ST. *De plus, le support en logiciels musicaux de ces machines n'est en rien comparable à celui du Yamaha.*

MICRO PROGRAMMES 5
82-84, bd des Batignolles
75017 Paris. Tél. : 42.93.24.58
Métro : VILLIERS

SPÉCIAL FIN D'ANNÉE
OFFRE LIMITÉE

Achetez l'Amstrad **6128** couleur
(5 290 F TTC)
et **EMPORTEZ GRATUITEMENT**
L'IMPRIMANTE TP 100 :
Pour tous ordinateurs
en centronics parallèle • 100 cps • bi-directionnelle • 80 colonnes • friction et traction...



Ou achetez **L'IMPRIMANTE TP 100** seule ;
1 190 F au lieu de 2 280 F

ORDINATEURS

CPC 464 MONO	2690.00
CPC 464 COULEUR	3990.00
CPC 6128 MONO	3990.00
CPC 6128 COULEUR	5290.00
PCW 8256	5927.00
PCW 8512	7690.00
PC 1512	Selon type

IMPRIMANTES

TP 100 offre limitée	1190,00
DMP 2000	1990.00
OKIMATE 20 toutes options	2790.00
MCP 40	850.00

LECTEURS DE DISQUETTES

DD1	1990.00
FD1	1590.00
FD2	1990.00
VORTEX 5" 1/4 F1X	2499.00

DIVERS

TUNER TELE pour moniteur couleur	890,00
CRAYON OPTIQUE ROM	349.00
CRAYON OPTIQUE K7	249.00
EXTENSION MEMOIRE 64K	599.00
EXTENSION MEMOIRE 256K	1199.00
DISQUE SILICONE	1199.00
EXTENSION 512K pr 8256	450.00
SYNTHETISEUR DE VOIX	349.00
SOURIS AMX	690.00
ADAPT. PERITEL MP2	450.00
DOUBLEUR MANETTES	170.00
QUICKSHOT II	115.00
MANETTE PRO 5000	180.00
RS 232	590.00
RS 232 C PCW	690.00
DISQUETTES 3"	35.00
LECTEUR K7	390.00

EXPERTIS 64 F 370 F 128 F 450 F
et cordons, housses protection, boîtes rangem., listings, rubans...

LIBRAIRIE
Collection MICRO-APPLICATION, PSI, SYBEX...

LOGICIELS
Jeux

BACTRON	140/180 F
BATMAN PCW :	180 F
BILLIE LA BANLIEUE	140/198 F
BOMB JACK :	99 F D 155 F
BRIDGE PLAYER PCW :	240 F
CRAFTON :	D 220 F
CAULDRON II :	110 F D 185 F
DESERT FOX :	125 F D 165 F
EQUINOX :	D 170 F
EDEN BLUES :	D 220 F
FAIRLIGHT PCW :	D 195 F
FOURTH PROTOCOL :	160 F
GREEN BERET :	110 F D 170 F
GHOST'N'GOBLINS :	95 F D 150 F
INTERNATIONAL KARATE :	105 F D 145 F
KNIGHT GAMES :	120 F D 185 F
KUNG FU MASTER :	125 F D 170 F
KNIGHT RIDER :	99 F
KARATE :	115 F
MARACAIBO	140/180 F
MOVIE :	D 160 F
NEXOR :	99 F D 160 F
OLYMPIAD 86 :	35 F
POWER PLAYER :	99 F
ROBBOT :	130 F D 175 F
REBEL PLANET :	99 F
STARSTRIKE 2 :	99 F
SPACE SHUTTLE :	99 F D 160 F
3D CLOCK CHESS PCW :	185 F
STRAM	220 F
TEMPLE DE QUAUHILI	
TOBRUK :	99 F D 160 F
X ARQ :	99 F D 160 F
WINTER GAMES :	120 F D 170 F
1942 TOBROUK	
5e AXE	120/160 F

et Discology, Hercule, Rodeo, Sapiens, etc...

Utilitaires

EDUCATIF 1 :	D 280 F
MATHS 2e CYCLE :	D 195 F
ALIENOR PCW :	D 1055 F
AUTOFORMATION ASSEMBL. :	195 F D 295 F
CALCUMAT :	D 450 F
COMPTES BANCAIRES CPC PCW :	D 680 F
DB COMPILER CPC PCW	
DAMS :	D 450 F
D BASE II :	D 790 F
DATAMAT :	D 450 F
DEVIS SITUATION PCW :	D 1755 F
FACTURAT. GESTION STOCKS PCW :	D 1755 F
GESTION FICHIERS PCW :	D 265 F
GENERAT. APPLICAT. DBASE II CPC PCW :	D 490 F
MULTIPLAN :	D 490 F
ODD JOB :	D 200 F
SUPERPAINT :	D 395 F
TURBO COPY III :	D 375 F
TRANSMAT :	150 F D 185 F
TEXTOMAT :	D 450 F
WORDSTAR :	D 890 F
MASTERCALC	
MASTERFILE	
TASPRINT	D 210 F
TASWORD	
TASCOPY	D 210 F

etc.

PRIX PUBLICS TTC

Bon de commande à nous adresser

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
_____ Tél. : _____

PRODUITS PRIX

Port en sus : 20 F - Ordinateurs : 120 F - Imprimantes : 120 F
Règlement total de _____ ci-joint.
MICRO-PROGRAMMES, 82-84, boulevard des Batignolles, 75017 PARIS.

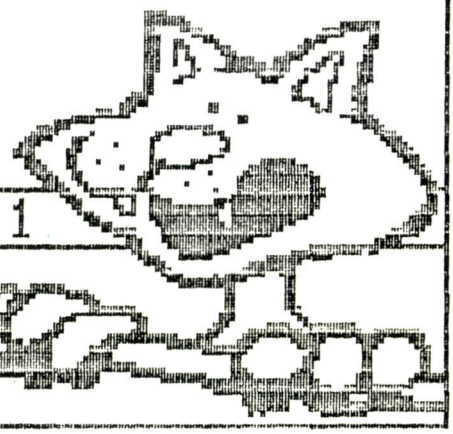
FACILITES DE PAIEMENT • REMISES POUR COMMANDES GROUPEES

CHER TILT

Micro-Info

Journal

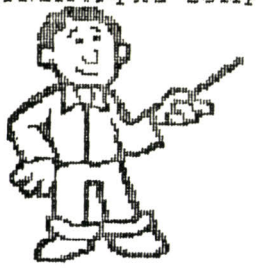
Octobre 1986 Numero 1



Lettre a Tilt



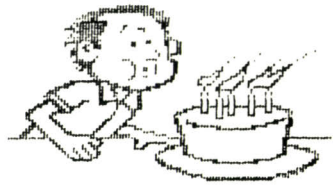
Nous vous ecrivons au sujet d'un journal que nous avons elaboré dans la seule intention de le faire paraitre dans votre magasine au combien meirveilleux . Nous l'avons conçu a l'aide du logiciel "THE NEWSROOM" . Il se presente sous la forme de six articles de taille identique comportant chacun un dessin graphique significatif . Nous avons traite les sujets suivants : deux logiciels (Chessmate 2000 et Silent service) , les nouveaux peripheriques , les livres , les mauvais logiciels et les dernieres nouveautes . Toutes ces rubriques etant exclusivement reservees aux ordinateurs COMMODORE (C64 et C128) ainsi qu'aux ATARI (800XL et 130XE) . Nous souhaiterions donc que vous ayez l'amabilite de publier notre page dans TILT . Si vous le desirez , il sera biensur possible que nous continuions a ecrire regulierement des articles pour votre journal.





Nous profitons de cette lettre pour vous adresser quelques critiques :
COUVERTURE superbe
TILT JOURNAL interessant
TUBES les critiques sont bonnes mais manquent quelquefois de rigueur
TILT PARADE excellent
TAM-TAM SOFT on regrette une presentation maussade et des articles manquant reellement d'interet
CHER TILT des themes interessants
PETITES ANNONCES sans plus
SESAME des programmes banals
BANC D'ESSAI tres bon
MICRO STAR dossier qui n'interesse pas un grand nombre de lecteurs
DOSSIER genial
SOS AVENTURE on ne peut faire mieux

Bon Anibersaire



A Tilt
Pour sa quatrieme
Annee de parution

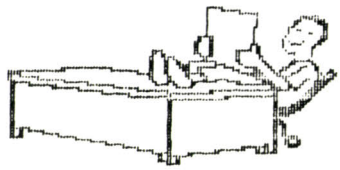
Nos adresses

Etant deux , nous decidons de repartir les coordonnees .

Adresse : chez Mr. Olivier Huguenin
08 , rue du Bois Bouron
91330 YERRES (Essonne)

Telephone : chez Mr. Jean-fabien Connault
69 . 48 . 65 . 00

Nous attendons avec impatience votre reponse .



MICRO-INFO , LOGICIEL "THE NEWSROOM"

Mercredi 3 Septembre 1986

LA BOUTIQUE A.M.I.E

Prix d'A.M.I.E.

COMMODORE

UNITES CENTRALES

C-64	1800
C64N	1990
C128	2990
C128D	5490
EXTENSION 512 K	N.C.

LECTEURS

K7 1530	350
DISK 1541	1800
DISK 1571	2790

PERIPHERIQUES

A - GRAPHIQUES

KOALAPAD	1300
CRAYON OPTIQUE	410
SOURIS DATEX C64	640
SOURIS C128	550
GRAPHISCOPE II	990

B - AUDIO

SOUND EXPANDER	1200
SOUND SAMPLER	850
CLAVIER EXPANDER	925
VOICE MASTER	849
SYNTHE TECHNI MUSIC	640

MANETTES

QUICKSHOT I	60
QUICKSHOT II	70
QUICKSHOT II +	145
QUICKSHOT II TURBO	155
KONIX	130
PRD 5000	170

ACCESSOIRES

BTE RANGEMENTS 100D. 5''1/4	139
BOITE RANGEMENTS 10D. 5''1/4	25
HOUSSE C64	70
HOUSSE C128	80
HOUSSE 1541	70
CAPOT C64	100
CAPOT C128	120
COMBOX C64 + 1541	390
COMBOX C128 + 2x1571	490
PINCE A DISKS	60

CONSOMMABLES

K7 VIERGES C20 PAR 10	60
DISKS SF DD 5''1/4 PAR 10	70
PAPIER LISTING 2500 F	200
PAPIER LISTING 1000 F	100
RUBANS ENCREURS	N.C.

PROMOTIONS

COMMODORE 64 + LECTEUR 1530 + 1 MANETTE + 3 JEUX	COMMODORE 64 N + LECTEUR 1541 + 1 MANETTE + 3 JEUX	COMMODORE 128D + 1 MANETTE + 3 JEUX
1990	**3590**	**5490**
+ Moniteur Mono **2990**	+ Moniteur Mono **4490**	+ Moniteur Mono **6490**
+ Moniteur Couleur **3990**	+ Moniteur Couleur **5490**	+ Moniteur Couleur **7990**

EXCLUSIF

OKIMATE 20
INTERFACÉE SÉRIE COMMODORE 2990
GEOS DISPONIBLE

10 JEUX A PRIX DE FETES

Marble Madness	K7	Gauntlet	K7
World Games	70	Paperboy	70
Galvan		Movie Monster	
Cristal Castles	Disk	Mikie	Disk
Kwah	130	Thai Boxing	130

DIGITALISEUR CICI	1490
CAMERA N&B	N.C.
ZOOM	N.C.
INTERFACE PAL RVB	450

D - TELEMATIQUE

MODEM DTL 2100	2990
MODEM DTL +	1990
EMULATEUR MINITEL	390

MONITEURS

COULEUR 1801	2190
COULEUR 1901	3100
MONOCHROME SANS SON	890
MONOCHROME AVEC SON	1100
COULEUR THOMSON BR	1990
COULEUR THOMSON HR	2890
COULEUR CIAGI BR	1700

IMPRIMANTES

MPS801	1300
MPS1000	3250
HUSH 80	950
OKIMATE INTER.COMMODORE	2990
CITIZEN 120D	2990
GWIZ	990
RS232	650
BI PRINTER	490
BUSCARD II	1590
CARDBOARD	790
PAL RVB	450

CORDONS

CENTRONICS USER PORT	150
C64 PERITEL	100
C128 40/80 CLS	250
C64 MONO + SON	80

TOUS CORDONS A LA DEMANDE

CARTOUCHES

POWER CARTRIDGE	490
GAME KILLER	150
FREEZE FRAME MKIII	590

LIBRAIRIE TOUS LIVRES

MICRO APPLICATION
PSI
CEDIC NATHAN
SYBEX

AMIGA

UNITES CENTRALES

A1000 + EXT 256 KO	8990

LECTEURS

A 1010 5''1/4	2950
A 1020 3''1/2	2260
DISQUE DUR 20 Mo	------
SIDECAR (EXTENSION)	7590

EXTENSION MEMOIRE

AX 2000 COMPSEC 2Mo	8450

MONITEURS

COULEUR 1081	4900
COULEUR HR ENTRELACE	------
MONOCHROME HR	1990

PERIPHERIQUES

A - GRAPHIQUES

DIGITALITEUR DIGI VIEW	2990
CAMERA VIDEO IKEGAMI	3350
OBJETIF + ZOOM	4450
STATIF ROHEN 2 REFELCT	1839
TABLETTE PENMOUSE +	3900
TABLE A DIGITALISER :	
KURTA KUS500 A4	9160
KURTA KUS900 A3	11730
TABLE TRACANTE ANGLAIS	------

B - SONS

FUTURE SOUND	2295
MIMETICS PRO MIDI	------
MIMETICS DIGITAL SAMPLER	------
MUSIC STUDIO	539
DELUXE MUSIC	------
INSTANT MUSIC	------

C - BUREAUTIQUE

ANALYSE	990
GIZMOZ	670
MI AMIGA FILE	1069
SUPERBASE ANGLAIS	------
TEXTCRAFT +	------
VIP (LOTUS123)	1879

D - COMMUNICATIONS

ONLINE	789
MAXICOM	------

E - LANGAGE

LATTICE C COMPILER	1300
LATTICE C DEBUGGER	------
LATTICE C MACRO	------
AMIGA PASCAL	990
AMIGA LISP	1780
MODULA II	------

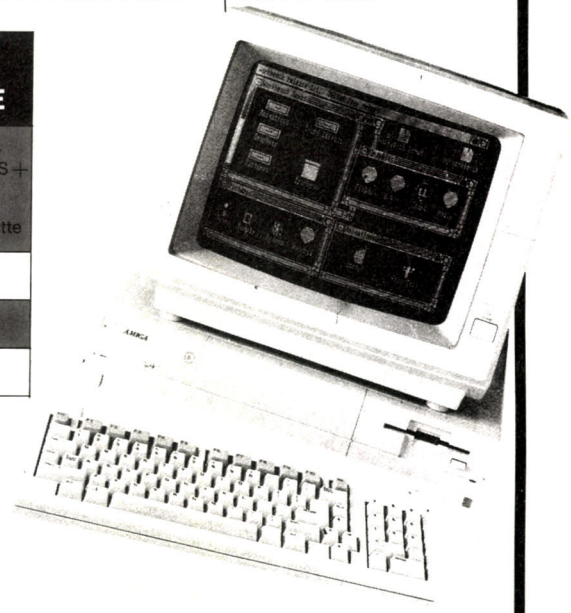
Commodore

AMIGA

JEUX

AVENTURE CONSTRUCTION	
ARCHON	390
ARCHON II	------
ARCTIFOX	390
BORROWED TIME	
BRATACAS	390
CHESSMASTER	------
HALLEY PROJECT	390
KING QUEST II	439
LEADER BOARD	
ONE AND ONE	
RACTER	
ROGUE	390
MARBLE MADNESS	330
SEVEN CITIES GOLD	
SILENT SERVICE	
SKYFOX	
TEMPLE OF APSHAI	

PACK ETUDIANT	PACK LUDIQUE
AMIGA 512 Ko + A 1081 + SOURIS + AMIGA DOS + ROM EXEC ROM KERNAL UB	AMIGA 512 ko + A 1081 + SOURIS + JEU N°1 + JEU N°2 JEU N°3 + Manette
12 490	12 490
+ LECTEUR A 1010 13 990	
SIDECAR DISPONIBLE	



B - AUDIO

DIGITALISEUR DE SON	2300
INTERFACE MIDI	------

C - TELEMATIQUE

MODEM TECMAR 2400	------

LIBRAIRIE

AMIGADOS MANUAL	350
ROM KERNAL LIB	539
ROM KERNAL EXE	350

IMPRIMANTES

EPSON LX 80	2990
MPS1000	2990
CITIZEN 120D	2990
OKIMATE 20	2590
STAR NL10	3789
SHARP JET D'ENCRE	N.C.

CONSOMMABLES

DISKS 3''1/2 MF2DD	35

ACCESSOIRES

CORDON PARALLELE	250
BTE DE RANGEMENT 10 DISKS	25
BTE DE RANGEMENT 50 DISKS	139
HOUSE U.C	------
HOUSSE CLAVIER	------
HOUSSE MONITEUR	------

LOGICIELS

A - GRAPHIQUES

AEGIS ANIMATOR	1435
AEGIS IMAGE	869
AEGIS DRAW	1995
DELUXE PAINT	890
DELUXE PRINT	890
DELUXE VIDEO	890

GRAND CONCOURS A.M.I.E SUR AMIGA

DU 15/10 au 15/01/1987

REGLEMENT SUR PLACE

BON DE COMMANDE EXPRESS à renvoyer à : A.M.I.E.

NOM TÉL PRIX

ADRESSE

RÉFÉRENCES

+ 20 F

CATALOGUE SOFT :
Participation aux frais d'envoi F ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre
Reglement : je joins

Matériel garanti 2 ans

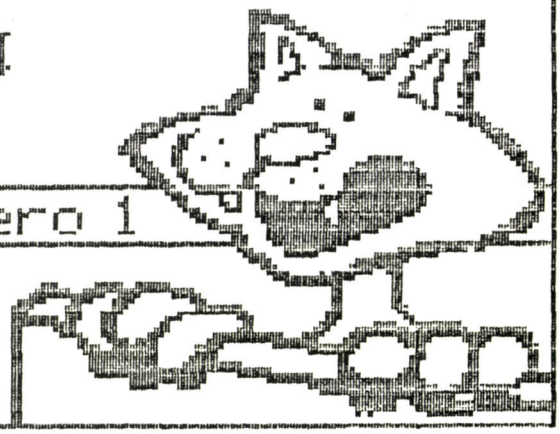
11, bd Voltaire 75011 Paris (M° République) - Tél. (1) 43.57.48.20 - Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

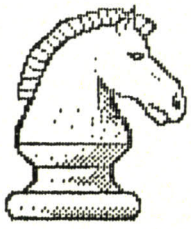
CHER TILT

Micro-Info

Journal

Octobre 1988 Numero 1





Chessmate 2000

Electronic arts

Ce logiciel d'echecs , tres sophistique , est l'un des meilleurs avec son principal rival : SARGON III .
Son graphisme en trois dimensions est tres soigne . Son temps de reflexion , extremement rapide , permet une utilisation plus agreable . Ses nombreuses possibilites agrementent le jeu tout le long de la partie . Dans CHESSMATE 2000 , l'ordinateur se revelera un remarquable adversaire . On regrette seulement une notice en anglais . Pour Atari et Commodore .

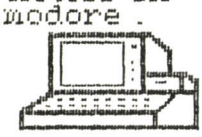


Silent service

Microprose

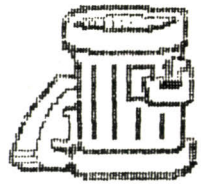
Ce Wargame vous projete en plein Pacifique pendant la seconde guerre mondiale . Il vous offre une multitude d'ecrans graphiques , tels que : vue periscopique , vue du pont , vue des differents instruments et une carte qui vous permettra de mener a bien la terrible mission qu'il vous est confiee . Ce logiciel tres soigne est actuellement le seul avec SUBMARINE COMMANDER a proposer une bataille sous-marine . Il est malheureusement tres difficile de se le procurer . Pour Commodore et Atari .

Peripheriques



MPS 1000 : imprimante matriciel a impacte . Pour Commodore
EXTENTION 520ko. : Pour Commodore 128
EXTENTION 640ko. : Pour Commodore 128
CARTE 80 Colonnes : Pour Commodore 64
COMMODORE 64H : nouveau modele du Commodore 64 aux caracteristiques rigoureusement identiques .
EXTENSION 256ko. : Pour Commodore 64
DRIVE 3.5 : Pour Atari
EXTENSION 128ko. : Pour Atari
CARTE 80 COLONNES : Pour Atari
Les extentions 520ko. , 640ko. , 256ko. , 128ko. , le drive 3.5 et la carte 80 colonnes pour Atari ne sont pas encore disponibles .

Poubelle

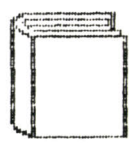


KNOCK OUT (Anco)
SPITFIRE ACE (Microprose)
RAMBO (Ocean)
MOEBIUS (Quicksilva)
RETURN OF THE SPACE WARRIOR (Alpha Omega)
WING COMMANDER (Mastertronic)
WHO DARES WINS II (Alligata)
KING OF THE RING (Gremlins Graphics)
STARQUAKE (Bubble Bus Software)
S.O.S OVOIDES (Excellence)
THE HEIST (Aackosoft)
ATARI SMASH HITS 4 (English Software)
RIVER RAID (Activision)
WHO DARE WINS I (Alligata)
BOULDER DASH (Orpheus)

Nouveautes Logiciels

SOLO FLIGHT II : simulateur de vol tres complet avec synthese vocale et somptueux graphismes . (Microprose) . Pour Commodore et Atari .
DECISION IN THE DESERT : logiciel hautement strategique pour amateur de Wargames . (Microprose) . Pour Commodore et Atari .
ZOMBI : excellent jeu d'aventure graphique . (UBI soft) . Pour Commodore .
GEOS : systeme d'exploitation multifenetre perfectionne . (Berkeley Softworks) . Pour Commodore . Non disponible actuellement .

Livres



BASIC COMMODORE 128 (P.S.D) .
CP/M PLUS SUR COMMODORE 128 (P.S.D)
CLEFS POUR COMMODORE 128 (P.S.D)
LE LIVRE DU BASIC 7.0 (M.A) .
LA BIBLE DU COMMODORE 128 (M.A) .
TRUCS ET ASTUCES DU COMMODORE 128 (M.A) .
AVENTURE SUR COMMODORE 64 (P.S.D) .
CLEFS POUR LE COMMODORE 64 (P.S.D) .
LA PRATIQUE DU COMMODORE 64 (P.S.D) .
102 PROGRAMMES POUR ATARI (P.S.D) .
101 JEUX , TRUCS ET ASCTUCES (P.S.D) .
PHERIPHERIQUES DE L'ATARI (P.S.D) .
ASSEMBLEUR DE L'ATARI (P.S.D) .
JEUX EN BASIC (SYBEX) .

PROMO THOMSON TO9
MICRO 128 KO + ÉCRAN COULEUR + LECTEUR 360 KO 4 990 F

PROMOTION THOMSON TO 9
- Unité centrale 128 Ko
- Lecteur de disquettes 3"5 de 360 Ko
- Clavier AZERTY accentué avec pavé numérique
- Contrôleur de souris intégré
- Crayon optique
- Interface pour imprimante parallèle intégrée
- Entrée cartouches
- Ecran 80 colonnes couleurs (4 096 nuances...), haute résolution graphique
- Traitement de textes "PARAGRAPHE" fourni
- Gestion de fichiers "FICHES ET DOSSIERS" fourni
- BASIC MICROSOFT 1.0 résident (compatibilité TO 7/70)
- BASIC MICROSOFT 128 résident
- Manuels d'initiation
- Garantie 1 an

PROMO NOËL

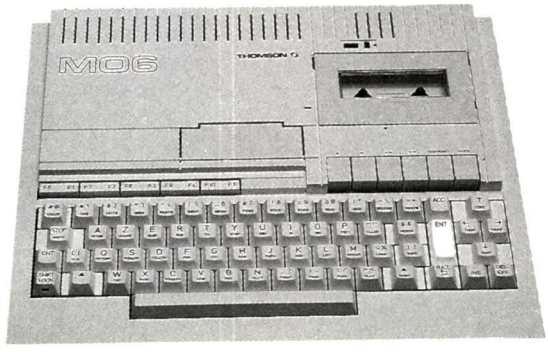


4 990 F TTC

- Compatible TO 7/70
- Gestion de fichiers
- Traitement de textes
- Comptabilité
- Langages de programmation
- Tableur
- Statistiques
- Palette graphique
- Plus de 200 logiciels éducatifs

COFFRET CADEAU THOMSON MO 6
UN CADEAU INTELLIGENT

Votre coffret cadeau contient :
- Unité centrale 128 Ko
- Lecteur de cassettes intégré
- Clavier AZERTY accentué avec pavé numérique
- Contrôleur de souris intégré
- Contrôleur de poignées de jeu
- Crayon optique
- Entrée cartouches
- BASIC MICROSOFT 1.0 résident (compatibilité MO 5)
- BASIC MICROSOFT 128 résident
- 1 poignée de jeux
- 3 logiciels de jeux actifs
- Manuel d'initiation
- Garantie 1 an



2 800 F TTC

la Règle à Calcul

PROMO NOËL

BON DE COMMANDE

Je désire recevoir :
- ○ une documentation gamme THOMSON ☐
- ○ promotion TO 9 T.T.C. 4.990 F ☐
- ○ coffret cadeau MO 6 T.T.C. 2.800 F ☐

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____

Frais de port : 95 F

Tilt

LA RÈGLE A CALCUL : 67, Bd Saint-Germain - 75005 PARIS - Tél. : 43.25.68.88 + - Télex : RAC 201324 F

An Inferno Ac

Le décor... les profondeurs les pl

L'intrigue... mettre vos nerfs et vos réflexes jeux vidéos capables de transformer vo

Parviendrez-vous à maîtriser la pl

GAUNTLET

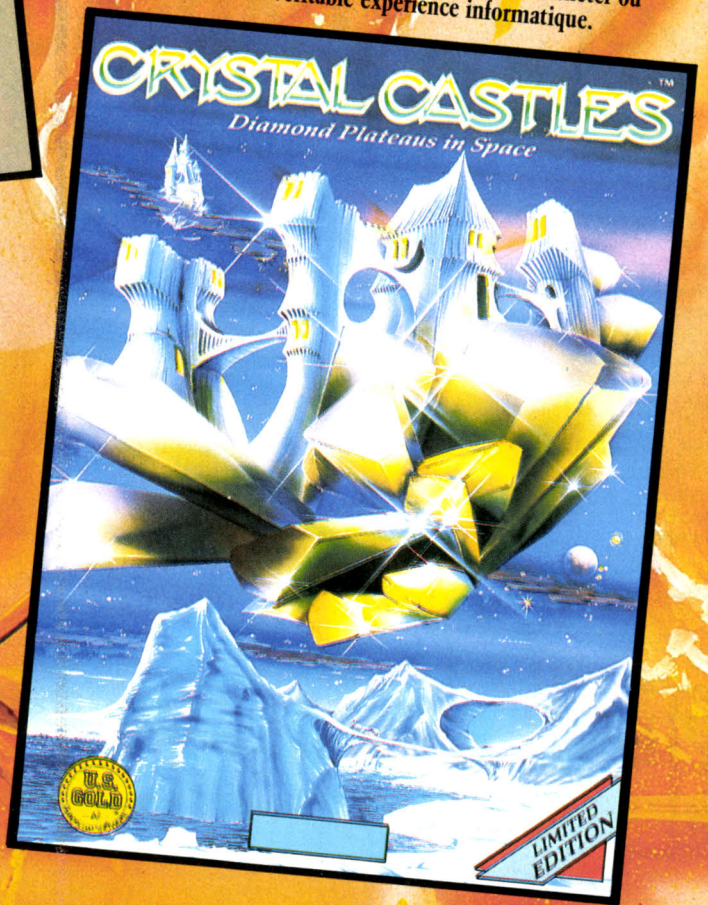
Vous allez pénétrer dans un monde rempli de monstres et de labyrinthes, suivre les chemins du mystère et du combat à la recherche de la nourriture qui vous permettra de recouvrer la santé. Des monstres et des légions d'ennemis vous barrent le chemin. Ils ne sont pourtant pas vos seuls adversaires dans cette quête de nourriture, de trésor et de potion magique – les autres joueurs sont également à la recherche du même paradis.



CRYSTAL CASTLES

La légende est née. En été 1984, un nouveau jeu informatique vient d'être crée, un jeu à figer le sang de tout ce qui y participent. Il traverse les voûtes poussiéreuses des profondeurs du monde informatique, et refait surface ici et là pour créer une légende, Et maintenant, la légende est née de nouveau.

Crystal Castles vous offre une occasion incomparable de vivre une véritable légende logicielle, une légende qui se poursuivra parce qu'elle n'est produite qu'en nombre limité. Et maintenant que vous connaissez son existence, il vous faut l'acheter ou vous allez rater une véritable expérience informatique.





CBM 64/128

Cassette et disquette

o of Arcade
tion

obscures et torturées de tout votre être.

l'épreuve grâce à cette superbe collection des plus célèbres
vivacité en hystérie confondant l'imagination.

passionnante série de jeux vidéo jamais présentée?



BREAKTHRU

Votre mission – recouvrir PK430, le combattant revolutionnaire de votre pays... Situation – 600 km derrière les lignes ennemis... armement ennemis – lanceur du flammes, helicoptères, chars d'assaut, jeeps, lance-mines... votre équipement – le véhicule armé le plus sophistiqué du monde... Forts ennemis – des prairies, des villes, des montagnes, des terrains d'aviation, des ponts... Importance de la mission – essentielle.

Conséquences – la paix mondiale. But de la mission: à vous de...

XEVIOUS

Il y a plusieurs éons de cela, une civilisation technologiqu très avancée a été forcée d'évacuer la terre avant l'ère glac

Maintenant les Xevious reviennent réclamer leur dû et ont l'intention de reconquérir leur territoire.

Au contrôle de votre super vaisseau spaital, le Solvalu, vous devez repousser les envahisseurs Xevious qui menacent la terr

Si vous parvenez à survivre aux vagues d'ennemis qui déferlent vous devrez ensuite vous mesurer à la force de contrôle de l'offensive Xevious: le vaisseau Andor Genesis! C'est là votre but. Vous arriverez à le désactiver en touchant directement son réacteur central mais ne vous faites pas d'illusions. Les forces Xevious ne vont pas tarder à réapparaitre plus décidés que jamais à remporter la victoire.



U.S. Gold (France) SARL, BP 3 Zac de Mousquette

nce...Territoire à neutraliser de toute urgence...Ter

T.N.T

Pour MO5, MO6, TO7/70, TO8, TO9, TO9+, MSX2.



INFOGRAMES

79, rue Hippolyte-Kahn 69100 Villeurbanne - Tél. : 78.03.18.46

