

TILT

MICROLOISIRS

**3615 TILT
LE RUSH!**



**CONCOURS
LE DERNIER
ROUND**

**LES BOULES!
TOUTES LES
SIMULATIONS
DE BILLARD**

**EXCLUSIF
LE RETOUR
DE PEPE LOUIS**

**SPÉCIAL MUSIQUE
GOD SAVE TILT SWING**



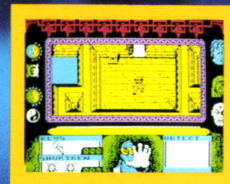
Les Top NAZA



GENERAL TOP 20



ENDURO RACER, ACTIVISION, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64
OCEAN ALL STAR HITS, OCEAN, AMSTRAD CPC
AMSTRAD GOLD HITS N° 2, US GOLD, AMSTRAD CPC
ARKANOID, IMAGINE, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST
EXPRESS RAIDER, US GOLD, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64
ARMY MOVES, IMAGINE, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64
PACK AMSTRAD N° 2, FIL, AMSTRAD CPC
ACE OF ACES, US GOLD, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64
GAUNTLET, US GOLD, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST
HIT PACK 2, ELITE, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64
THEY SOLD A MILLION 3, HIT SQUAD, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64
SILENT SERVICE, MICROPROSE, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST
WORLD GAMES, EPYX, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST
LEADERBOARD, US GOLD, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST
KONAMI GREATEST HITS, HIT SQUAD, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64



SCALEXTRIC, FIL, AMSTRAD CPC

COBRA, OCEAN, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

ACROJET, MICROPROSE, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

HEAD OVER HEALS, OCEAN, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

LES LAUREATS, HIT SQUAD, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64



THOMSON TOP 10

ARKANOID, IMAGINE
PACK THOMSON N° 2, FIL
MISSIONS EN RAFALE, FIL
COFFRET CADEAU N° 1, FIL
TOUT SCHUSS, FIL

AVENGER, FIL
GREEN BERET, IMAGINE
SILENT SERVICE, MICROPROSE
YIE AR KUNG FU 2, IMAGINE
MONOPOLY, LEISURE GENIUS

LE 19 JUIN 87...

NOUVEAU

CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX UN HORS-SERIE QUI VOUS DIT TOUT SUR AMSTRAD

CPC, PCW, PC au banc d'essai.

Tous les logiciels : des jeux (action, simulation...)
aux utilitaires (tableurs, fichiers, PAO...) en passant par les
logiciels de création (graphique et musicale)

Tous les périphériques (imprimantes, modems, cartes...) sans oublier
la programmation (langages, listings, bibliographie...)
et bien d'autres choses.

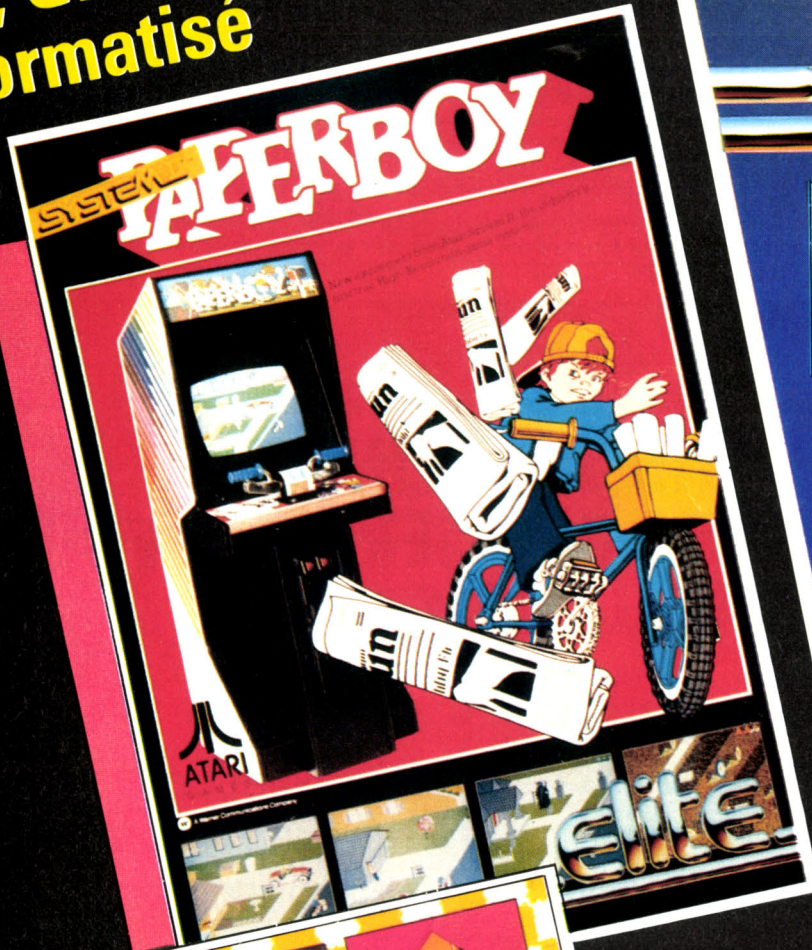
**AU TOTAL
PLUS DE 200 PAGES A NE
PAS MANQUER!**

35^F

A PARAÎTRE
BIENTÔT D'AUTRES
HORS-SERIE
PC, ATARI...

AMSTRAD
TILT

Les, GEANTS du jeu informatisé



Elite Systems S.A.R.L.
 1, Voie Félix Eboué
 94000, Créteil, Paris
 Tel: 43.39.23.21
 Telex: 220064, ext. 3076

Les meilleurs titres Elite sont disponibles auprès des bons concessionnaires de logiciels.

Commodore 64/128 – Cassette
 Commodore 64/128 – Disc
 Amstrad CPC – Cassette
 Amstrad CPC – Disc
 Spectrum – Cassette
 CBI Chèques Bancaire

L'ADAPTION OFFICIALE DU DERNIER JEU DE CAFE "PAPERBOY".

6-PAK
 6 hits formidables en une seule compilation 'Jeu à Bonus – Duo'. Pas encore sorti, action simultanée à deux joueurs.



RÉDACTION

Rédacteur en chef : Jean-Michel Blottière
Directeur artistique : Jean-Pierre Aldebert
Rédactrices en chef adjointes : Anne-Sophie Dreyfus, 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 : Eric Cabéria, Loïc Chauvin, Nicolas Costes, Marc Florian, Pierre Fouillet, Didier Guilhem, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, Imagex, Fabien Lacaf, Dominique Leclerc, Paul-Henri Matthey, Jean-Claude Paulin, Pépé Louis, Jean-Loup Renault, Armel Roubeix, Laurent Schwartz, Florence Serpette, Jérôme Tesseyre, Patrick Verpeaux, Charles Villoutreix.

Premier maquettiste : Gérard Lavoir.

Maquette : Christine Gourdal

Secrétariat : Catherine Van-Cauwenbergh

PUBLICITÉ

Tél. : (16) 1 48.24.46.21

Directeur de la publicité : Dominique Bovio

Chefs de publicité : Claire Vesine, Anne Postel

Exécution : Chantal Renault

Assistante : Brigitte Bessette

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 60.65.45.14.

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

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 9^e

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 : 70F port compris).

Règlement anticipé (par chèque ou mandat à

l'ordre de : TILT) adressé à :

Tilt : 36, rue Cino-del-Duca,

94700 Maisons-Alfort.

Tél. : (1) 43.96.13.33)

TILT Microloisirs

2, rue des Italiens, 75009 Paris

Tél. : (16) 1 48.24.46.21

Télex : 643932 Edimondi

Tirage de ce numéro : 119 000 ex.



1985

Notre publication adhère au

Bureau de Vérification

de la Presse

Le code 1985 est inscrit sur

ce logo

TILT JOURNAL

16 Le point sur les nouveaux ordinateurs IBM, l'évolution d'Activision vers les jeux d'arcade, la révolution Nasa, les cours du génial Edgar Pixel, et, en exclusivité mondiale, les brèves chroniques de Pépé Louis : infos, potins et raqots mondains...

TELEMATILT

28 Tilt, sur Minitel : découvrez les mille et un moyens de se servir de notre serveur et les trucs et astuces du minitelémaniaque.

COUP D'ŒIL

30 Tous les remakes, softs plus ou moins réussis, adaptations du mois qui méritent un coup d'œil. A découvrir.

TUBES

44 Beaucoup de nouveautés ce mois-ci. Les spécialistes de Tilt les ont impitoyablement testés. Ames sensibles s'abstenir.

TILT PARADE

68 Vampire Killer, pour MSX II, AMX Maker, pour Amstrad CPC, Art Director, pour Atari ST et Système expert pour Amstrad CPC : de l'action au suprême degré à la création, un Tilt Parade de compétition...

MEGA-CONCOURS

74 Le suspense continue ! Qui gagnera le scooter, l'Amstrad PC 1512 et les centaines d'autres prix ?

BANC D'ESSAI

76 Le retour des consoles ? La Sega Master System, après deux ans d'attente, arrive en France. Mathieu Brisou analyse le phénomène et dissèque la bête. Inutile de baisser : les capacités ludiques laissent sur place bon nombre de micros...

DOSSIER

80 Spécial musique. Tilt a traqué pour vous les dernières nouveautés de la micro-informatique musicale : la qualité des produits et leurs possibilités sont en très net progrès. Vous aussi, faites avec la M.A.O. (Musique Assistée par Ordinateur) un grand bond en avant.

CHALLENGE

94 Toutes les simulations de billards ont été poussées dans leurs derniers retranchements par Olivier Hautefeuille. Animation sans reproches, réactions d'une finesse peu commune, si vous ne les connaissez pas encore, foncez...

KID'S SCHOOL

98 Il faut que jeunesse se casse... en vacances. Sans oublier bien sûr quelques éducatifs, histoire de revenir avec la carrure d'un crack.

SOS AVENTURE

100 Du monde radioactif et inhumain peuplé de robots fous de Cholo aux superbes mais dangereux rivages qu'aborde la nef de Sinbad, l'aventure ne connaît plus de limites. Deux logiciels tentent le mariage du jeu de rôle et de l'aventure : à vous de voir si le mariage de raison se mue en coup de foudre... Et toujours une solution envoyée par nos lecteurs et le courrier des aventuriers

TAM TAM SOFT

110 L'actualité de la micro, en bref et en vrac.

CHER TILT

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

SESAME

116 Morpion 3 D pour CPC 6128, Space traffic et Boogi bug pour MSX 1 et 2, Miami Pac pour Atari ST et la suite de notre Traducteur, Sésame s'enrichit, grâce à vous : découvrez comment devenir programmeur pour Tilt p. 123.

INDEX

124 Trouvez le renseignement qui vous manque grâce à notre index et pour plus de précision utilisez les services télématiques de Tilt (3615, code Tilt).

PETITES ANNONCES

125 Toutes nos P.A., achats, ventes, échanges, clubs. Là encore, n'oubliez pas que le minitel est à votre disposition. Votre annonce passe en 24 heures et c'est gratuit (ou presque...).

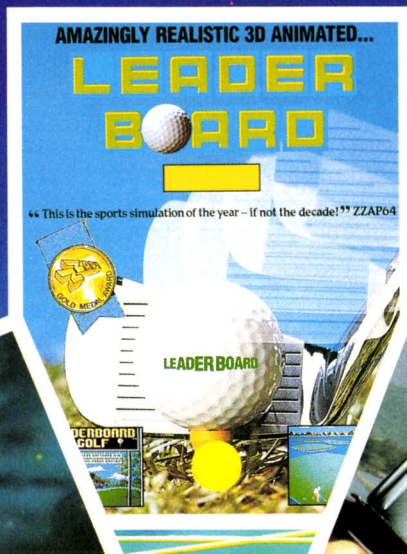
Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 34 et 37.

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.

LES EXCLUS



UNE COMPILATION DE QUATRE PROGRAMMES EXCEPTIONNELS



- **LEADERBOARD™** : une étonnante simulation de Golf
- **XEVIIOUS™** : l'adaptation officielle du célèbre jeu d'arcade
- **TAI PANT™** : un jeu d'action qui vous plonge dans une aventure en Extrême-Orient
- **TOP GUNT™** : une fabuleuse simulation de combat aérien, tirée du film

Pour Commodore 64, Amstrad CPC et Atari ST
Cassette ou disquette - De 119 F à 245 F



- **ARKANOID™*** : le célèbre jeu d'arcade au rythme époustouflant
- **MISSIONS EN RAFALE™** : suspense en plein ciel à bord du plus sophistiqué des chasseurs modernes
- **NUMERO 10™** : jouez en 1^{re} division pour mener votre équipe sur les chemins de la victoire

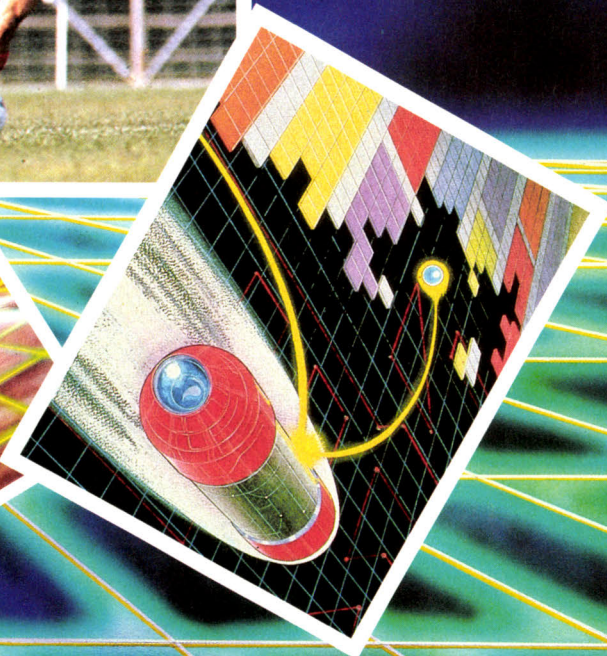
Pour THOMSON TO-MO - Cassette ou disquette - De 149 F à 195 F
© TAITO Corp., 1986

SIFS 1

EN VENTE
EXCLUSIVEMENT DANS
TOUS LES MAGASINS
NARA

75001 PARIS 31, bd de Sébastopol T:42 33 74 45
75005 PARIS 97, rue Monge T:45 35 00 13
75007 PARIS 28, avenue de la Motte Piquet T:47 05 30 00
75010 PARIS 1, place Stalingrad T:42 09 41 19
75011 PARIS 31, avenue de la République T:43 57 92 91
75013 PARIS Centre Commercial Masséna T:45 83 48 92
75014 PARIS 88, avenue du Maine T:43 21 94 30
75014 PARIS 45, avenue du Général Leclerc T:43 27 79 11
75015 PARIS 332, rue Lecourbe T:45 57 89 39
75017 PARIS 46, avenue de la Grande Armée T:45 74 59 74
75019 PARIS 211, rue de Belleville T:46 07 25 97
91000 EVRY Centre Commercial Evry II T:60 77 39 59
91700 Ste GENEVIEVE des Bois 96, Rte de Corbeil T:60 16 28 50
92600 ASNIERES 96, rue des Bourguignons T:47 93 90 45
92120 BOULOGNE 96, bd Jean Jaurès T:46 05 59 04
92000 NANTERRE 186, av. G. Clemenceau T:45 06 49 49
92200 NEUILLY 110, av. Charles de Gaulle T:47 47 23 30
93800 EPINAY SUR SEINE Centre Com. Epicentre T:48 29 11 50
93270 SEVRAN Centre Com. Beau Sevan T:43 83 41 11
93200 SAINT DENIS 3, cours des Arbalétriers T:48 20 12 15
93240 STAINS 93-97, rue Stalingrad T:48 26 64 61
94000 CRETEIL Carrefour Pompadour RN 186 T:48 98 31 51
95100 ARGENTEUIL 53, rue P.V. Couturier:39 61 40 44
95200 SARCELLES Centre Com. Les Flannades T:34 19 61 00
01000 BOURG EN BRESSE Bd St Nicolas T:74 23 48 82
06600 ANTIBES 42, av. Robert Soleau T:93 65 86 65
06400 CANNES angle rue Hoche T:93 38 82 83
06000 NICE 122, bd Gambetta T:93 88 57 57
06000 NICE 4, bd Jean Jaurès T:93 80 87 87
10000 TROYES 7, rue de la République T:25 73 73 89
13200 ARLES 2 bis, place Lamartine T:90 56 11 02
13470 CABRIES C. Com. Barnéoud, Bât. B T:42 02 54 45
13006 MARSEILLE 39, av. Cantini T:91 78 80 61
13001 MARSEILLE Centre Com. la Valentine T:94 45 08 67
14000 CAEN 89, rue Bernières T:31 86 65 30
14120 CAEN Mondeville C. Com. Supermonde T:31 34 26 99
17138 PUILBOREAU Centre Com. Beaulieu T:46 67 24 56
18000 BOURGES 13, place Gordaine T:48 65 80 32
21800 QUETIGNY 11, av. de Bourgogne T:30 46 58 88
25000 BESANCON C.C. Châteaufarine, rte Dole T:81 52 26 03
26000 VALENCE 221, rue Victor Hugo T:75 40 13 30
26000 VALENCE Centre Com. Valence II T:75 55 98 92
27000 EVREUX Cap Cœr-Normanville T:32 31 17 17
28000 CHARTRES rue du Bois Merrain T:37 21 28 28
30000 NIMES Bd Salvator Allende T:66 29 67 86
31000 TOULOUSE Boulevard Lascrosses T:61 23 90 94
31000 TOULOUSE 88, av. Jean Jaurès T:61 62 90 36
31120 PORTET S/GARONNE 36, ch. des Palanques T:61 72 54 25
33000 BORDEAUX 23, cour de l'Intendance T:56 44 93 01
34500 BEZIERS 35, av. Rhin et Danube T:67 31 75 38
34470 MONTPELLIER PEROLS Zac du Fenouillet T:67 50 02 49
37170 CHAMBRAV les Tours C. Com. Chambray 2 T:47 28 21 30
38130 ECHEROLLES 12, cours Jean Jaurès T:76 09 10 09
38120 ST EGREVE Gal. March. 2, rue des Abattoirs T:76 75 45 50
42300 ROANNE 21, rue Charles de Gaulle T:77 72 36 00
42000 ST ETIENNE 32, rue de Rochettes Monthieu T:77 34 19 85
44000 NANTES Place du Change T:40 48 19 96
45140 ST JEAN de la Ruelle C. Com. Auchan Orléans T:38 43 51 20
47000 AGEN 90, bd de la République T:53 66 93 99
49000 ANGERS Centre Com. Les Halles T:41 86 11 00
50100 CHERBOURG 12, route de Paris T:33 20 52 52
54000 NANCY Centre Com. St Sébastien T:83 35 70 92
58000 NEVERS 1, avenue Hoche T:86 21 50 40
59410 ANZIN Centre Com. Petite Forêt T:27 29 36 90
59000 LILLE 59, rue Nationale T:20 54 83 47
59650 VILLENEUVE D'ASCO Centre Com. V2 T:20 91 47 85
60200 COMPIEGNE 23, rue Ste Cornelle T:44 86 00 02
62400 BETHUNE Centre Com. La Rotonde T:21 56 98 10
62100 CALAIS Centre Com. Continent T:21 34 90 77
62950 NOYELLES GODAULT Centre Com. Auchan T:21 49 77 01
64000 PAU 2, bd du Commandant Mouchotte T:59 30 64 66
65000 TARBES 1, av. Bertrand Barrère T:62 51 21 21
66000 PERRIGNAN 26, cour Lazare Escaguel T:68 34 07 62
67000 STRASBOURG Place de l'Homme de Fer T:88 22 34 00
67200 STRASBOURG ZI HautePierre Sud Maille Hélène T:88 28 52 64
68200 MULHOUSE 75, rue Franklin
69130 ECULLY Centre Com. du Perollier T:78 33 68 01
69002 LYON 28, rue Grenette T:78 42 99 79
69230 St GENIS Centre Com. St Genis II T:78 56 43 35
69100 VILLEURBANNE 180, cours Emile Zola T:78 84 95 97
71680 MACON Gal. marchande Carrefour Creche s/Saône T:85 37 16 55
72000 LE MANS C. Com. des 4 Roues T:43 23 36 40
73000 CHAMBERY C. Com. Gallion Rue Centrale Bassens T:79 70 53 33
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T:50 51 47 22
76200 DIEPPE Centre Com. Mammouth T:35 82 99 84
76000 ROUEN 24-26, rue du Grand Pont T:35 07 07 07
76000 ROUEN Avenue de Caen T:35 03 95 15
78200 MANTES LA JOLIE 6, av. de la République T:34 78 64 40
83700 FREJUS 820, av. Delattre de Tassigny T:94 53 32 02
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T:90 85 82 10
86000 POITIERS Place du Marché N.D. La Grande T:49 41 63 40
90000 BELFORT 52, Fg de France T:84 28 38 21

UNE SUPER COMPILATION DE
TROIS BEST-SELLERS



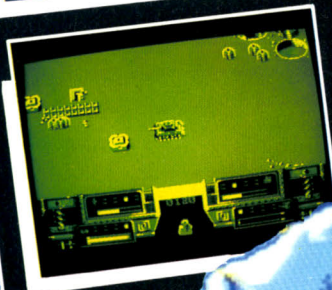
SÉLECTION RÉALISÉE PAR

LES EXCLUSIFS
SONT CHEZ
NARA

FLASH pour AMSTRAD

LORICIELS®

FLASH



MULTI COMBATS

corps à corps - char
jeep blindée - hélicoptère
d'assaut

Pour vaincre
ou périr!!!

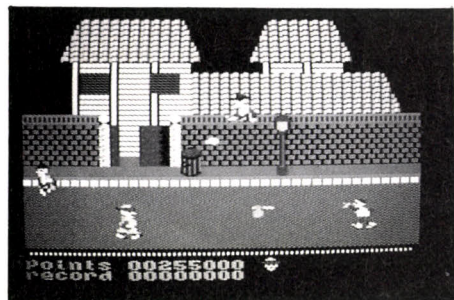


Des nouveautés LORICIELS sur AMSTRAD à casser la baraque; je ne vous dit qu'une seule chose, courez chez votre revendeur, les softs sont arrivés.

COSA NOSTRA

Les Mafiosis sont de retour

Al Capone, à côté, c'était de la rigolade. Aujourd'hui, l'Organisation s'est encore renforcée; chacun dirige son secteur, et ensemble ils terrorisent la bonne vieille ville de Chicago. Il y a Ruddy, le gangster cambrioleur, Johnny qui contrôle tout le trafic de stup, Tony l'homme de main, et enfin El Padrino qui mène tout son monde à la baguette. Et le policier véreux alors, mais oui, il y a toujours un policier véreux dans les histoires! Eh bien Franky tentera de tenir au mieux ce rôle.



Votre tâche à vous, va consister à mettre en cabane tout ce beau monde, mais comme ce ne sont pas des enfants de chœur, ce ne sera pas une partie de plaisir. Le jeu se déroule dans les rues de Chicago, où à chaque détour, vous risquez de tomber nez à nez avec le gang qui veut votre peau.

Alors, pas de sentiments, et tirez sur tout ce qui bouge!
Très bien réalisé, **COSA NOSTRA** est un jeu d'arcade ou vous allez rester accroché à votre joystick.
Très bon programme.

Prix 140 F/198 F
Machine AMSTRAD
Genre arcade/aventure
Intérêt 16
Graphisme/Animation ☆☆☆

LE PACTE

Esprit es-tu là?

Laura se mis en route vers la maison et je vis dans son regard un je ne sais quoi de bizarre. Le parquet craqua et je sentis un long frisson descendre le long de mon dos, un froid glacial à vous fendre l'échine. La vieille bâtisse, sombre et lugubre nous accueillait en son sein, Laura, Wilson, moi et le chien Black.

Scéances de spiritismes, communication avec l'au-delà. Les verres tournent et les guéridons s'excitent. On s'y croirait!

Spiritisme et ambiance glacée, ce jeu d'aventure avec animations, suplante tous ses rivaux, car il apporte un souffle nouveau. Aux moments les plus cruciaux, le tonnerre gronde et la maison s'ébranle.

Sachez avant tout, qu'en cas d'échec, vous ne

serez plus jamais comme avant ...

LE PACTE un très bon jeu d'aventure graphique, qui contient tous les ingrédients fantastiques et angoissants, pour vous surprendre.

Prix 220 F
Machine AMSTRAD (disque uniquement)
Genre aventure
Intérêt 17
Graphisme/Animation ☆☆☆

FLASH

Alerte rouge

BUUUuu...UUu, les sirènes hurlaient dans la nuit noire, les officiers et les soldats couraient à en perdre haleine. Ils subissaient là un entraînement intensif, dans l'un de ces camps fortifiés de la nouvelle planète. C'était l'alerte rouge! On venait de détecter la présence d'extra terrestres qui semblaient vouloir s'installer sur notre territoire.

Volontaire, vous partez avec une petite équipe de quatre hommes. Quatre surhommes, devrais-je dire. Mi-robots mi-hommes, ils se transforment à volonté selon le terrain et la tactique à employer : voitures tous terrains, hélicos ou chars d'assauts. Voilà un très bon jeu d'hyper-arcade; une présentation étonnante de qualité, une animation graphique très belle, et un effet de transformation très bien rendu.

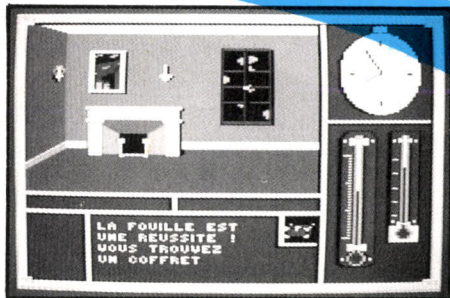
Prix 140 F/198 F
Machine AMSTRAD
Genre arcade/aventure
Intérêt 19
Graphisme/Animation ☆☆☆☆

INVITATION

Minuit, l'heure du crime

Jeu d'aventure plein de ressort, **INVITATION** vous entraîne dans le monde inquiétant des sciences occultes. Votre tâche : tenter de déposséder un Manoir des créatures qui l'occupent.

Pour cela, regardez partout, intéressez vous à tout ce qui traîne, décrivez les énigmes, découvrez les passages secrets, et surtout, surtout, dénâchez les armes qui vous permettront de freiner les assauts continuel des monstres.



Le scénario est agréable, les graphismes de bonne qualité et le plan des lieux assez clair; en effet, chaque pièce est représentée par quatre vues différentes, qui vous permettent d'analyser chaque recoin, et de fouiller tranquillement, avant de vous faire surprendre par quelques monstres... Votre aventure est limitée dans le temps; elle débute à 18 heures, et s'interrompt au plus tard à minuit, minuit heure du crime, minuit et la rencontre avec ...

Prix 140 F/198 F
Machine AMSTRAD
Genre aventure

Intérêt 16
Graphisme/Animation ☆☆☆

LES CHIFFRES ET LES LETTRES

Comme à la télé...

Pour ceux d'entre vous qui n'ont pas les neurones qui s'entrechoquent, **LORICIELS** vient de sortir cette superbe adaptation du jeu télévisé bien connu : **LES CHIFFRES ET LES LETTRES**. On s'y croirait.

Intelligemment conçu, ce logiciel vous propose, outre un mode d'entraînement indispensable, une option Aide qui vous permet de vous perfectionner dans l'une ou l'autre des matières. Notons aussi la particularité intéressante qu'est la possibilité de faire concourir votre ordinateur contre les participants du jeu télévisé, en simultané.

Très performant, **LES CHIFFRES ET LES LETTRES** possède un dictionnaire complet, et de nouveaux algorithmes qui semble mettre ce logiciel à l'abri de tout échec; il a d'ailleurs battu les deux champions de France, au cours de la finale télévisée.

Un beau palmarès à son actif... Alors, tous à vos claviers, et que l'Esprit soit avec vous.

Prix 295 F
Machine . disque pour AMSTRAD, C.64 puis IBM PC
Genre réflexion
Intérêt 17
Graphisme (C.64) ☆☆☆

LAST MISSION

De l'arcade pure et dure

Action et vitalité pour **LAST MISSION**, qui vous propose une extermination en masse de tous les

objets non identifiés se trouvant dans la salle des machines d'une construction moderne, genre Beaubourg.

Les graphismes et l'animation sont très réussis. Vous slalomez, à bord de votre dirigeable, entre des lignes hautes tension, des lasers dernier cri, des canons à feu et une multitude d'ennemis aux formes et caractéristiques différentes.

Ça vrille et tournicote dans tous les sens; de ce fait, la progression au travers des différents tableaux (fort nombreux) sera ardue.

En conclusion, un super jeu d'arcade pour les purs et durs.

Prix 140 F/198 F
Machine AMSTRAD
Genre arcade
Intérêt 17
Graphisme/Animation ☆☆☆

REJOIGNEZ LES LEADERS, ET DEVEZ UN LEADER.

Toujours en quête d'inédit et d'originalité, **LORICIELS** leader Français, recherche de nouveaux auteurs de logiciels et des graphistes. Si vous avez réalisé un logiciel ou si vous voulez vous intégrer à une équipe de développement sur ATARI ST, AMIGA, IBM PC ou AMSTRAD,

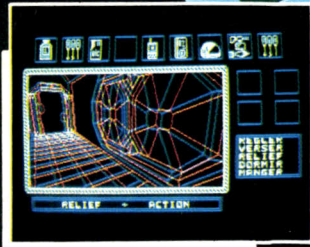
Contactez vite **LORICIELS** - département édition
81 Rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
TEL : (1) 47.52.11.33

PUBLIC REDACT (ONNEL)

1ère mondiale!
Du jamais vu pour ton Amstrad...
Un jeu d'aventure complètement géant en relief dynamique!

RELIEF ACTION pour AMSTRAD

Tu es le héros...
Joues vite,
les lunettes
sont dans la boîte!



loriciels
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 - Téléc. : 631 748 F
Distribution : LORIDIF
Tél. : 47 52 18 18 - Téléc. : 631 748 F

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

T.T.

87



COCONUT

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

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

AMSTRAD CPC K7	AMSTRAD CPC DISK	COMMODORE 64	ATARI 520/1040 ST
AMSTRAD GOLD HITS N2 89	COMPILATIONS :	PROMOTIONS : (stocks limités)	ARKANOID 190
OCEAN ALL STAR HITS 89	AMSTRAD GOLD HITS N2 139	ALLEYKAT 50 C	ALTAIR 320
HIT PACK 89	OCEAN ALL STAR HITS 139	ARK PANDORA 50 C	AEGIS ANIMATOR 750
HIT PACK 2 89	HIT PACK 139	ASYLUM 50 C/D	ARTICFOX 395
KONAMI GREATEST HITS 89	HIT PACK 2 139	BAZOOKA BILL 50 C	ART DIRECTOR 560
THEY SOLD A MILLION 89	KONAMI GREATEST HITS 139	CAPTURED 50 C	ARENA 325
THEY SOLD A MILLION 2 89	THEY SOLD A MILLION 139	DAN DARE 50 C	BARBARIAN 249
THEY SOLD A MILLION 3 89	THEY SOLD A MILLION 2 139	DEACTIVATOR 50 C	BRIDGE PLAYER 2000 190
PACK LORICIEL N1 145	THEY SOLD A MILLION 3 139	DANTES INFERNO 50 C	BASIC G.F.A. 495
PACK LORICIEL N2 145		GREEN BERET 50 C	BLACK CAULDRON 390
	ARMY MOVES 139	INFORID 50 C	BRATACCAS 320
ARMY MOVES 89	ACE OF ACES 139	JEUX SANS FRONTIERES 50 C	BORROWED TIME 250
ACE OF ACES 89	ASPHALT 165	KETTLE 50 C	CHESSMASTER 2000 350
ARKANOID 85	ARKANOID 139	MASTER OF UNIVERSE 50 C	CRYSTAL CASTLE 190
AVENGER 89	ATTENTAT 140	PRODIGY 50 C	COMPILATEUR G.F.A. 495
AVENTURES DE JACK BURTON 95	BOMB JACK 2 139	RETURN TO OZ 50 C	CHAMPIONSHIP WRESTLING 245
BALL BREAKER 85	BOB WINNER 169	WHO DARES WIN 2 50 C	CAD 3 D 450
BOMB JACK 2 89	CRISTAL BLEU 195	XENO 50 C	CALCOMAT TABLEUR FR 450
CRYSTAL CASTLE 89	COBRA 139	ZOID 50 C	CALCOMAT + 750
COBRA 85	CAMELOT WARRIOR 160		DO IT 250
CAMELOT WARRIOR 95	COLOSSUS CHESS 4 180	POWER CARTRIDGE 470 K	DEEP SPACE 370
CAULDRON 2 79	DOG FIGHT 2187 149	ARMY MOVES 85 C	DATAMAT ST 450
DOG FIGHT 2187 95	DEEP STRIKE 169	ARMY MOVES 139 D	D.E.G.A.S. 375
DRAGON'S LAIR 2 95	DRAGON'S LAIR 145	ARKANOID 85 C	DEGAS ELITE 790
DEEP STRIKE 89	DRAGON'S LAIR 2 145	ARKANOID 129 D	EDEN BLUES 195
DRAGON'S LAIR 89	EXPRESS RAIDER 139	AUSTERLITZ 150 C	EZ TRACKS STUDIO 20 PISTES 950
ENDURO RACER 89	ELITE FRANCAIS 270	AUSTERLITZ 190 D	EASY DRAW 950
EXPRESS RAIDER 89	FLASH 220	ACE OF ACES 89 C	FLIGHT SIMULATOR II Not Fr 430
FLASH 160	FET ET FLAMME 245	ACE OF ACES 139 D	GOLRUNNER 290
FUTURE KNIGHT 89	FUTURE KNIGHT 145	ACROJET 89 C	GRAND PRIX 500 CC 190
GREYFELL 95	GREAT ESCAPE 149	BOMB JACK 2 85 C	GLF FOOTBALL 245
GREAT ESCAPE 89	GAUNTLET 139	BOMB JACK 2 129 D	GATO 290
GAUNTLET 95	DEEPERS DUNGEONS (EXT. GAUNTLET) 99	BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT 85 C	GFA VECTOR ST 495
DEEPER DUNGEONS : EXT. GAUNTLET 69	GRAND PRIX 500 CC 169	BARO'S TALES 195 D	HIGHROLLER 430
GHOST'N GOBLINS 78	HAWAII 240	CYBORG 95 C	JEWELS OF DARKNESS 190
GREEN BERET 75	HEAD OVER HEELS 145	CYBORG 145 D	KARATE MASTER 190
HEAD OVER HEELS 89	H.M.S. COBRA 239	CHOLO 130 C	KARATE KID 2 240
INFILTRATOR 95	IKARI WARRIOR 199	COBRA 85 C	KING QUEST 2 295
JAIL BREAK 95	INFILTRATOR 139	COBRA 129 D	LA HANSE 290
K.Y.A. 140	JAIL BREAK 145	CHAMPIONSHIP WRESTLING 79 C	LES PASSAGERS DU VENT 260
KRACKOUT 95	KRACKOUT 145	CAULDRON 2 89 C	LES PASSAGERS DU VENT 2 260
LEGIONS OF DEATH 95	K.Y.A. 199	DOG FIGHT 2187 95 C	LITTLE COMPUTER PEOPLE 290
LE CASSE DU SIECLE 140	L'ANTRE DE GORK 245	DOG FIGHT 2187 145 D	LEADER BOARD 245
LES PASSAGERS DU VENT 290	LA CITE PERDUE 245	DETECTIVE 95 C	METRO CROSS 245
LIGHTFORCE 85	LES TEMPLIERS D'ORVEN 195	DEATH OR GLORY 95 C	MOUSETRAP 149
LEADER BOARD 85	LE CHEVALIER BLANC 180	DEATH OR GLORY 145 D	MGT 195
MARTINOIDS 99	LA HANSE 195	DECEPTOR 95 C	MACADAM BUMPER 290
MERCENARY 99	LE CASSE DU SIECLE 135	DELTA 149 D	MERCENARY COMPENDIUM FR 245
MARBLE MADNESS CONST. KIT 120	LEADER BOARD 195	DESTROYER 145 D	MINSHADOW 250
MEURTRES S/ATLANTIQUE 199	LE MASQUE 175	DRAGON'S LAIR 89 C	PROHIBITION 290
NEMESIS 85	LE PASSAGER DU TEMPS 199	DRAGON'S LAIR 145 D	PLUTOS 190
PROHIBITION 190	MEUTRE A GDE VITESSE 210	DRAGON'S LAIR 2 89 C	PHANTASIE 460
RICHELIEU GESTION 195	NEMESIS 149	DRAGON'S LAIR 2 145 D	PHANTASIE 2 390
RELIEF ACTION 180	PROHIBITION 210	EXPRESS RAIDERS 89 C	PLUS PAINT ST 395
RED SCORPION 89	RELIEF ACTION 220	EXPRESS RAIDERS 139 D	PRINT MASTER 400
SARACEN 95	RICHELIEU GESTION 250	ELITE NOT FRANCAISE 135 C	PAWN 225
STAR RAIDERS 2 95	SARACEN 145	ELITE 195 D	QUASAR 220
SCALEXTRIC 99	SCALEXTRIC 145	FIRETRACK 95 C	ROADWAR 2000 249
SABOTEUR 2 89	STAR RAIDERS 2 145	FIRETRACK 145 D	SHUTTLE 2 245
STRIKE FORCE COBRA 95	SABOTEUR 2 145	FUTURE KNIGHT 89 C	S.D.I. 490
STRYFE 130	STRYKE FORCE COBRA 149	FUTURE KNIGHT 140 D	SKYFOX 345
SCORPION 99	SUPERCYCLE 139	FLIGHT SIMULATOR II N. FR. 570 D	STAR RAIDERS 350
SUPERCYCLE 95	SHOCKWAY RIDER 149	GREYFELL 95 C	STAR FORCE HARRIER 245
SHOCKWAY RIDER 95	SYGMA 7 89	GREYFELL 149 D	SUPER CYCLE 290
SYGMA 7 89	SHORT CIRCUIT 89	GREAT ESCAPE 85 C	SHANGAI 245
SHORT CIRCUIT 99	SHAOLIN'S ROAD 99	GREAT ESCAPE 129 D	STRIP POKER 240
SHAOLIN'S ROAD 99	SILENT SERVICE 88	GRAND PRIX 500 CC 140 C	SUPER HUEY 240
SILENT SERVICE 88	STARGLIDER 145	GRAND PRIX 500 CC 190 D	STAB GLIDER 245
STARGLIDER 145	SHAOLIN'S ROAD KUNG-FU 92	GAME MARKER 140 C	SILENT SERVICE 245
STARSTRIKE 2 88	SILENT SERVICE 139	GUNSHIP 139 C	SUPERBASE ST 950
STRIKE FORCE HARRIER 88	STARGLIDER 230	TRAILBLAZER 89 C	TRAILBLAZER 245
TAI PAN 89	STARSTRIKE 2 169	TRAILBLAZER 139 D	TYPHOON 195
THEY STOLE A MILLION 89	SRAM 2 240	THE PAWN 199 D	TEE UP 195
TENEBRES 99	TAI PAN 139	THEY SOLD A MILLION 3 89 C	TURBO GT 180
THANATOS 89	TENEBRES 145	THEY SOLD A MILLION 3 139 D	THAI BOXING 180
TRAILBLAZER 88	THE PAWN (6128) 199	WORLD GAMES/MOVIE MONSTER 95 C	TWO ON TWO BASKETBALL 350
TEMPEST 95	TEMPEST 149	WORLD GAMES 145 D	TEXTOMAT 450
TOMAHAWK 94	TOMAHAWK 145	XEVIOUS 89 C	WANDERER 220
WINTER GAMES 90	WINTER GAMES 145	10TH FRAME 89 C	WINTER GAMES 245
XEVIOUS 89	XEVIOUS 139	10TH FRAME 139 D	WORLD GAMES 245
YIE AR KUNG FU 2 89			XEVIOUS 245
			10TH FRAME 245

INTUT



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 XL/XE	SPECTRUM	THOMSON K7	APPLE	MATERIEL ATARI
ARKANOID 95 C	ARKANOID 89	Précisez T07/70 ou M05	ALTER EGO 390	520 STF 3990
ARKANOID 145 D	ALIENS 2 110	AVENGER 145	AUTODUEL 590	520 STF+ MONITEUR MONO 4990
ATARI ACES 99 C	ANNALS OF ROME 140	AIR ATTACK 195	ARTICFOX 360	520 STF+ COULEUR SC1224 6490
AZTEC 120 C	AVENGER 89	ANDROIDES 175	BARD'S TALES 2 490	1040 STF+ MONITEUR MONO 6990
ARCADE CLASSICS 95 C	ASTERIX 99	BACTRON (M06/T08) 145	BATTLE CRUISER 590	1040 STF+ MONITEUR CM1 7990
AIRWOLF 95 C	BOMBJACK 2 99	BARRY Mc GUIGAN'S BOXING 140	BLUE POWDER GREY SMOKE 490	1040 STF+ COULEUR SC1224 8490
BOULDERDASH CONST. KIT 110 C	BATTLEFIELD GERMANY 140	BEACH HEAD 189	BARATIN BLUES 250	1040 STF+ COULEUR CM2 8990
BOULDERDASH CONST. KIT 180 D	BOBBY BEARING 90	CHOPFLIFTER 290 K	CHAMPIONSHIP WRESTLING 290	OFFRE BUREAUTIQUE 7990
CONFLICT IN VIETNAM 150 C	COBRA 79	COLISEUM 140	DESTROYER 360	OFFRE SCIENTIFIQUE 9990
CONFLICT IN VIETNAM 199 D	CAMELOT WARRIORS 99	DEMONIA 190	DON JUAN 250	MONITEURS ATARI :
COLOSSUS CHESSE 4.0 120 C	COLOSSUS CHESSE 4 110	DIEUX DE LA GLISSE (M06) 165	EXCALIBUR QUEST 250	MONOCHROME SM125 1590
COLOSSUS CHESSE 4.0 160 D	CAULDRON 2 79	DOSSIER BOERHAAVE 145	HACKER 350	COULEUR SC1224 2990
CHESSEMASTER 2000 450 D	DOG FIGHT 2187 99	DIEUX DU STADE 2 175	HAWAI 1 250	MONITEURS COULEUR PHILIPQ :
FLIGHT NIGHT 95 C	DEEPSTRIKE 110	ENTROPIE 145	LITTLE COMPUTER PEOPLE 390	CM1 2490
FLIGHT NIGHT 145 D	DRUID 95	FLIPPER 140	LA GESTE D'ARTILLAC 290	CM2 (COULEUR+ MONO+ TTL) 3490
FOOTBALL MANAGER 139 C	DRAGON'S LAIR 99	FELONIES 180	LA CITE PERDUE 250	IMPRIMANTES :
FIGHTER PILOT 95 C	DRAGON'S LAIR 2 99	GREEN BERFT 145	LE MUR DE BERLIN 250	ATARI SMM804 1990
FLIGHT SIMULATOR II Not Fr 575 D	ENDURO RACER 99	GRAND PRIX 500 cc (M06/T08) 169	MURDER ON MISSISSIPPI 290	STAR NL10+ INTERFACE ST 3450
GAUNTLET 95 C	EXPRESS RAIDER 95	H.M.S. COBRA (M05/M06) 290	MARBLE MADNESS 350	STAR NL10+ INTERFACE C64 3450
GAUNTLET 145 D	FUTUR NIGHT 89	HACKER 160	MOEBIUS 520	STAR NL10+ INTERFACE IBM 3990
GREEN BERET 95 C	FAIRLIGHT 2 99	L'AIGLE D'OR 280	NEWSROOM 395	INDRODUCTEUR FEUILLE A
GOONIES 95 C	GREYFELL 99	LES PASSAGERS DU VENT (M06) 180	PHANTASIE 3 390	FEUILLE POUR NL10 800
GHOSTBUSTERS 120 C	GAUNTLET 89	L'AFFAIRE SYDNEY 180	PORTAL 390	CABLE IMPRIMANTE 190
HARDBALL 95 C	GREEN BERET 89	LE TEMPLE DE QUAUHTLI 180	PLEIN GAZ 250	RUBAN ENCREUR SMM804 45
HACKER 95 C	GHOST AND GOBLINS 99	L'EVAS DE LA TAPIOCATRAZ 169	SKYFOX 250	RUBAN ENCREUR NL10 79
INTERNATIONAL KARATE 90 C	HIT PACK 99	L'HERITAGE II 150	SILENT SERVICE 290	POUR ATARI ST :
INTERNATIONAL KARATE 149 D	HIT PACK 6 99	LA MINE AUX DIAMANTS 145	SUMMER GAMES 290	DISQUE DUR 20 MEGA 4490
KNIGHT OF THE DESERT 145 D	HEAD OVER HEELS 89	MINAOTORE (M05/M06) 149	SUMMER GAMES 2 260	DISQUE SUPP. 1 MEGA 1990
L'ENIGME DU TRIANGLE 210 D	HARRIER STRIKE FORCE 110	MADDOG 180	TWO ON TWO BASKETBALL 390	EMULATEURS N.C.
LEADER BOARD 95 C	INFILTRATOR 99	MISSIONS EN RAFALE 145	TRILOGY OF APSHAI 320	DIGITALISEUR MUSICAL HIPPO 2450
LEADER BOARD 169 D	JAIL BREAK 89	MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE 195	ULTIMA 3 490	DIGITALISEUR VIDEO HIPPO 2450
NINJA 69 C	JACK THE NIPPER 110	OCEANIA (M05/T07.70) 195	WINTER GAMES 260	SEQUENCE MIDI 20 PISTES 990
PLATFORM PERFECTION 99 C	KRACKOUT 89	RAID SUR LA MANCHE 145	IBM PC/COMPATIBLES	STEINBERG 24 PISTES 2490
POLAR PIERRE 120 C	KNUCKLE BUSTER 89	SOLEIL NOIR 150	BASKETBALL 250	COMITES D'ENTREPRISE :
POLAR PIERRE 180 D	KONAMI'S COIN OP HITS 95	SPINDIZZY (M06/T07.70/T08) 160	BOB WINNER 260	NOUS CONSULTER.
RAID OVER MOSCOU 120 C	KAYLETH 89	SAPIENS 180	DESTROYER 350	PRIX ETUDIANTS :
RAID OVER MOSCOU 150 D	LEGEND OF KAGE 99	SAPHIR 145	COMPUTER DIPLOMACY 650	POUR L'EXPEDITION DE MACHINES
SPINDIZZY 120 C	LEADER BOARD 99	SORCERY 145	CHESSEMASTER 2000 490	NOUS CONSULTER.
SPINDIZZY 169 D	LIGHTFORCE 99	SUPER TENNIS 175	CHAMPIONSHIP GOLF 550	DISQUETTE VIERGES
SMASH HITS VOL. 7 95 C	MARTIONOIDS 99	SORTILLEGES 169	FLIGHT SIMULATOR 690	ATARI ST/AMIGA/... :
SMASH HITS VOL. 7 145 D	MARBLE MADNESS CONST. SET 140	TOP CHRONO (M05/M06) 149	GRAND SLAM BRIDGE 350	10 DISQ. 3.5" SF/DD 110
SPLITFIRE 40 110 C	NEMESIS 95	T.N.T. 149	HACKER 2 224	10 DISQ. 3.5" DF/DD 180
SPLITFIRE 40 160 D	PSI 5 TRADING CO 120	VAMPIRE 169	INFILTRATOR 490	BOITE RANGEMENT 50 DISQ. 150
SHOOT EM UP 99 C	PSI CHESSE 149	VOL SOLO 185	KING QUEST III 290	AMSTRAD CPC :
SOLO FLIGHT 2 110 C	RED SCORPION 99	WAY OF THE TIGER 140	LUNAR EXPLORER 350	10 DISQ. 3"1/4 DF/DD 240
SOLO FLIGHT 2 160 D	STAR RAIDERS 2 99	X.RAY 149	LES PASSAGERS DU VENT 290	APPLE/C64/ATARI XL :
SILENT SERVICE 95 C	SAILING 120	YIE AR KUNG FU 2 145	M.G.T. 250	10 DISQ. 5"1/4 SF/DD 69
SILENT SERVICE 145 D	SIGMA 7 99	5EME AXE 180	NEWSROOM 590	10 DISQ. 5"1/4 DF/DD 89
SPY V SPY II 95 C	SHOCKWAY RIDER 99	1789 175	ORPHEE 290	BOITE RANGEMENT 100 DISQ. 150
SPY V SPY II 145 D	SHORT CIRCUIT 89	JOYSTICKS	PORTAL 350	
SUPER ZAXXON 95 C	STARGLIDER 170	C64/ATARI/AMSTRAD/SPECTRUM :	PITSTOP 2 250	
SUMMER GAMES (epyx) 180 D	STARSTRIKE 2 99	MOONRAKER 49	ROADWAR 2000 350	
TWIN PACK 1 95 C	SHAOLIN'S ROAD KUNG-FU 95	MOONRAKER AVEC DOUBLEUR 79	STRIP POKER 290	
TWIN PACK 2 95 C	SILENT SERVICE 95	PHASER ONE 140	SUPERBASE 1200	
TOMAHAWK 110 C	THEY STOLE A MILLION 99	KONIX 150	STAR FLIGHT 550	
TOMAHAWK 169 D	TAI PAN 89	THE BOSS 150	SPACE QUEST 350	
TRAILBLAZER 95 C	THE PAWN (128K) 149	PRO 5000 170	SILENT SERVICE 299	
TRAILBLAZER 145 D	TEMPEST 95	PROFESSIONAL 210	TOP SECRET 290	
TIGERS IN THE SNOW 145 D	TRAILBLAZER 79	THREE WAY WICO 320	TERA 220	
ULTIMA 4 145 D	THEY SOLD A MILLION 3 99	C64/ATARI/SPECTRUM :	WORLD TOUR GOLF 250	
VIETNAM 169 D	THE WAY OF THE TIGER 89	QUICKSHOT 2 79	WILDERNESS 590	
WHO DARES WIN 2 99 C	WORL GAMES 89	QUICKSHOT 2 TURBO 140		
WHO DARES WIN 2 145 D	XEVIOUS 89			

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 <input type="checkbox"/> Casette <input type="checkbox"/> Disk - TOTAL à payer	
Règlement : je joins <input type="checkbox"/> chèque bancaire <input type="checkbox"/> C.C.P. <input type="checkbox"/> mandat-lettre	
<input type="checkbox"/> Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement)	
PRÉCISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :	
<input type="checkbox"/> THOMSON <input type="checkbox"/> ATARI 800 <input type="checkbox"/> AMSTRAD <input type="checkbox"/> ORIC <input type="checkbox"/> MSX <input type="checkbox"/> C64 <input type="checkbox"/> SPECTRUM	

AMIGA 500 QUI DÉPASSE TOUTES



AVEC L'AMIGA 500, VOUS ALLEZ CONNAÎTRE LA PASSION.

Celle qui va vous surprendre. Vous ne pourrez pas vous en passer. Vous aurez toujours quelque chose d'excitant à découvrir.

Installez-vous aux commandes. Vous avez devant vous 1200 instruments de musique et la parole en plus. L'Amiga est le premier ordinateur qui a une qualité de son comparable à celle d'un synthétiseur musical. Composez ce qui vous chante.

Vous préférez le graphisme? La palette de l'Amiga 500 possède 4096 couleurs. Aucun ordinateur de cette catégorie n'a atteint son seuil de perfection dans la nuance des couleurs. Création d'images, plans et

perspectives en 2 et 3 dimensions... Il va vous en mettre plein la vue. Vous êtes lancé, impossible de vous arrêter. Pour ça, l'Amiga 500 est multitâche. Son système vous permet de charger plusieurs programmes simultanément et d'effectuer ainsi plusieurs tâches à la fois.

Les applications de l'Amiga 500 sont nombreuses : création d'images, digitalisation d'images, vidéo, conception assistée par ordinateur, musique, jeux, éducation...

Si avec tout ça vous avez encore le temps d'avoir une autre passion que l'Amiga 500, c'est que vous n'avez pas encore découvert toutes les possibilités de l'Amiga 500.

COMMODORE ÇA PEUT VOUS MENER TRÈS LOIN.

LA PASSION LES AUTRES PASSIONS.



4725 F* TTC *Prix conseillé au 15 mai 1987 : unité centrale + disquette 3*1/2 + souris.
7950 F TTC : même configuration + moniteur couleur.

Je désire connaître l'adresse du distributeur Commodore proche de chez moi.
 Je désire recevoir de la documentation sur l'Amiga.

Nom : _____ Prénom : _____
 Adresse : _____
 _____ Tél. : _____
 Application : _____

Commodore France S.A.R.L.
 150-152, av. de Verdun - 92130 Issy-les-Moulineaux - Tél. (1) 46.44.55.55.



LE CLUB DES FANS
DE LA MICRO

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

COMMODORE 64
INCROYABLE !

LES EXCLUSIFS N° 1

+ LEADERBOARD
+ TAI PAN 120/160 F

+ XEVIOS + TOP GUN
ENSEMBLE GREMLIN 3 K7

+ AVENGER
+ FUTURE KNIGHT 115 F

+ TRAILBLAZER
HIT PACK 2 + 1942

+ SCOOBY DOO
+ ANTIIRAD 99/145 F

+ COMMANDO 86
+ JET SET WILLY

+ FIGHTING WARRIOR
ENSEMBLE LES LAUREATS NF

+ SILENT SERVICE
+ CAULDRON 175 F

+ GREEN BERET
HIT PACK NF + COMMANDO

+ BOMBJACK 99/149 F
+ AIR WOLF

+ FRANCK BRUNO BOXING
ALBUM MELBOURNE NF

+ THE WAY OF EXPL FIST
+ ROCK N WRESTLE

+ RED HAWK 115/145 F
+ STARION

KONAMIS GREATEST HITS NF

+ GREEN BERET
+ PING PONG 95/145 F

+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

THEY SOLD A MILLION 3 NF

+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER 95/145 F

+ RAMBO
+ FIGHTER PILOT

ARCADE ACTION NF

+ SPY HUNTER
+ ZAXXON 99 F

+ BUCK ROGERS
+ TAPPER

PLATFORM PERFECTION NF

+ ZORRO
+ BRUCE LEE 99 F

+ BOUNTY BOB ST BACK
+ GHOSTCHASER

SHOOT THEM UP NF

+ SUPER ZAXXON
+ DROPZONE

+ BLUE MAX 2001 99 F
+ FORT APOCALYPSE

ARCADE CLASICS NF

+ POLE POSITION
+ PAC MAN 95 F

+ DIG DUG + MR DO
THEY SOLD A MILLION 2 NF

+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (tennis)

+ KNIGHT LORE 95/125 F
+ MATCH DAY (foot)

THEY SOLD A MILLION 1 NF

+ BEACH HEAD
+ DECATHLON 95/125 F

+ THE STAFF OF KARNATH
+ JET SET WILLY

NOUVEAUTES ! *

Table listing various video games and their prices, such as BARBARIAN NF, BLACK MAGIC NF, Champion Ship wrestling NF, etc.

HIT PARADE

Table listing popular video games and their prices, such as ACE OF ACES NF, ACROJET NF, ARCHONOID NF, etc.

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

HIT PARADE

Table listing video games and their prices, such as STREET HAWK NF, STRIKE force harrier NF, SUMMER GAMES II NF, etc.

"SOLDES" C/D

DEMENTI 35 F/49 F

Table listing discounted video games, such as ASYLUM NF, BEACH HEAD 2 NF, BOUNTY BOB str, back NF, etc.

Table listing various video games and their prices, such as AMERICA CUP NF, ANTIIRAD NF, AVENGER NF, etc.

ATARI ST
NOUVEAUTES

LES EXCLUSIFS N° 1

+ LEADERBOARD
+ TAI PAN 250 F

+ XEVIOS + TOP GUN

ALT AIR NF 275 F
ARKANOID NF 145 F

CRAFTON ET XUNK 275 F
EDEN BLUES NF 195 F

ENDURO RACER NF 245 F
FLIGHT SIMULATOR 2NF 445 F

GAUNTLET NF 225 F
GOLD RUNNER NF 225 F

GRAND PRIX 500cc NF 219 F
KARATE MASTER NF 145 F

LIBERATOR NF 129 F
LES PASSAGERS du vent NF 285 F

METRO CROSS NF 225 F
PHOENIX NF 225 F

ROAD RUNNER NF 225 F
SHUTTLE 2NF 245 F

SKYFOX NF 225 F
SPIDERMAN NF 195 F

SUBBATTLE Simulator NF 225 F
TAI PAN NF 195 F

TENTH FRAME NF 225 F
TRAILBLAZER NF 185 F

TURBO GOLF NF 195 F
TYPHOON NF 185 F

XEVIOS NF 225 F

Table listing various video games and their prices, such as ALTERNATE REALITY NF, BLACK CAULDRON NF, CHAMPION SHIP Wrestling NF, etc.

ATARI ST
SUPER
PROMOTION

Table listing discounted Atari ST games, such as ELECTRONIC POOL NF, FLIPSIDE NF, MIGHTY MAIL NF, etc.

MSX

Table listing various MSX video games and their prices, such as ACE OF ACES NF, ALIEN 8NF, ARKANOID NF, etc.

ALBUM ULTIMATE NF

+ ALIEN 8
+ GUNFRIGHT 119 F

+ KNIGHT LORE
+ NIGHTSHADE

MSX CLASSICS NF

+ GROGS REVENGE
+ BOUNDER 119 F

+ WALKYR
+ GUNFRIGHT

BON DE COMMANDE
PAGE SUIVANTE

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

SPECTRUM INCROYABLE !

- HIT PACK 2 + 1942**
+ SCOOPY DOO + ANTRIAD
+ COMMANDO 86 **98 F**
+ JET SET WILLY
+ FIGHTING WARRIOR
- ENSEMBLE LES LAUREATS NF**
+ SILENT SERVICE
+ CAULDRON 2 **175 F**
+ GREEN BERET
- KONAMIS GREATEST HITS NF**
+ GREEN BERET **95 F**
+ PING PONG
+ 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 **95 F**
+ ZAXXON
+ BUCK ROGERS + TAPPER
- 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 **95 F**
+ DECATHLON
+ SABRE WOLF + JET SET WILLY

NOUVEAUTES

- ACROJETNF 95 F
ARCANOIDNF 89 F
ARMY MOVES NF 89 F
BEST OF 3 D NF 95 F
BLACK MAGIC NF 95 F
BUBBLER NF 95 F
CRYSTAL CASTLENF 95 F
CYBERUNNF 89 F
DONKEY KONGNF 89 F
DOUBLE TAKENF 79 F
ENDURO RACER NF 95 F
EXPRESS RAIDERNF 95 F
FUTURE KNIGHTNF 95 F
GUNSLINGERNF 95 F
HEAD OVER HEALS NF 89 F
JAILBREAKNF 89 F
KILLED UNTIL DEAD NF 95 F
KNIGHT RIDERNF 89 F
KONAMI'S TENNISNF 79 F
LEADER BOARDNF 95 F
LEVIATHAN NF 89 F
MARCHANOIDS NF 95 F
MARIO BROTHERS NF 89 F
METRO CROSS NF 89 F
MUTANTS NF 89 F
NINJA NF 95 F
PARALLAXNF 79 F
QUARTET NF 95 F
ROAD RUNNERNF 95 F
SARACENNF 89 F
SAMOURAI TRILOGYNF 89 F
SHORT CIRCUITNF 89 F
SLAP FLIGHT NF 89 F
SPACE HARRIERNF 89 F
SUPERCYCLENF 89 F
TAI PAN NF 89 F
TENTH FRAMENF 89 F

NOUVEAUTES

- TEMPLE OF TERRORNF 89 F
THE GREAT ESCAPENF 79 F
WONDERBOY NF 95 F
WORLD GAMESNF 85 F

HIT PARADE

- ANTIRIADNF 75 F
AVENGERNF 95 F
BATMANNF 75 F
BOMB JACKNF 85 F
BREAKTHRUNF 89 F
CAULDRON 2NF 89 F
COBRANF 79 F
GAUNTLETNF 95 F
GHOST N GOBELINNF 79 F
INFILTRATORNF 95 F
KONAMI'S GOLFNF 79 F
KUNG FU MASTERNF 89 F
MASTERS OF UNIVERSNF 89 F
MOVIENF 89 F
PAPER BOYNF 79 F
PING PONG KONAMINF 89 F
REVOLUTIONNF 85 F
SILENT SERVICENF 95 F
SKYFOXNF 79 F
TERRA CRESTANF 79 F
THAI BOXINGNF 89 F
THE GOONIESNF 89 F
THE DAMBUSTERNF 89 F
THE WAY OF THE TIGERSNF 89 F
TRAILBLAZERNF 79 F
WINTER GAMESNF 89 F
WORLD CUP 86NF 89 F
XEVIUSNF 89 F
YE AR KUNG FUNF 79 F
ZORRONF 85 F

ATARI

600/800/XL/130

- SMASH HIT VOL 7 NF**
+ ELECTRAGLIDE
+ ALLEY HAT **95/145 F**
+ CHESS 3D
+ BLUE MAX
- SMASH HIT VOL 6 NF**
+ ELECTRAGLIDE **95 F**
+ FORT APOCALYPSE
+ TIME FLIP
+ DRELBS
- ARCADE CLASSICS NF**
+ POLE POSITION **95 F**
+ PAC MAN
+ DIG DUG
+ MR DO
- SMASH HIT VOL 5 NF**
+ ELECTRA GLIDE **95/145 F**
+ MEDIATOR
+ CHOP SUEY
+ QUASIMODO
- SHOOT THEM UP NF**
+ SUPER ZAXXON **109 F**
+ DROP ZONE
+ BLUE MAX 2001
+ FORT APOCALYPSE
- ATARI ACES NF**
+ ZORRO **109 F**
+ UP N DOWN
+ SPY HUNTER
+ TAPPER
- PLATFORM PERFECTION NF**
+ ZORRO **109 F**
+ BRUCE LEE
+ BOUNTY BOB
+ GHOSTCHASER

ATARI

600/800/XL/130 NOUVEAUTES! cd

- ARKANOIDNF 99 F
BEACH HEAD 2NF ND/145 F
BLACK MAGICNF 95/145 F
DECISION in the DESERT 95/145 F
GAUNTLETNF 95/145 F
FIELDS OF FIRENF 145 F
FIGHT NIGHTNF 95/145 F
FIGHTER PILOTNF 95/125 F
GREEN BERETNF 95 F
GUNSLINGERNF 95/145 F
LEADERBOARDNF 95/145 F
MASTERS OF UNIVERSNF 95/145 F
QUESTRON ND/145 F
SARACENNF 95/145 F
SMASH HIT VOL 4NF 95 F
SOLOFLIGHTNF 95/145 F
SPINDIZZYNF 95/145 F
SUPER HUEY 2NF 95/145 F
TOAMHAWKNF 90/130 F
TRAILBLAZER 95/145

HIT PARADE

- ALTERNATIVE realityNF ND/145 F
BALL BLAZERNF 95/145 F
ELECTROGLIDENF 95/135 F
GREAT US road raceNF 99/145 F
HARDBALLNF 95/145 F
KENNEDY ApproachNF 145/145 F
KNIGHT of the desertsNF 145 F
MERCENARY 2ND cityNF 85/125 F
RAID OVER MOSCOWNF 95/145 F
REBEL PLANETNF ND/145 F
RESCUE on FractalusNF 95/145 F
SILENT SERVICENF 95/145 F
SPY VS SPY IINNF 95/145 F
ASYLUMNF 95/145 F
BEACH HEADNF ND/145 F
GHOSTBUSTERNF 149 F
HACKERNF 95/145 F
MERCENARYNF 95/135 F
STRIP POKERNF 95 F
WARRIORS OR RAS 95/145 F

THOMSON *

- LES EXCLUSIFS N° 1**
+ ARKANOID
+ NUMERO 10 **145 F**
+ MISSION EN RAFALE
ALBUM THOMSON NF
+ GREEN BERET
+ MONOPOLY **245 F**
+ SUPER TENNIS
+ RUNWAY
- LORICIELS HIT 1**
+ PULSAR 2 **155 F**
+ YETI
+ ELIMINATOR
- THOMSON HITS**
+ KRAK OUT **149 F**
+ THE WAY OF THE TIGER
+ BEACH HEAD

NOUVEAUTES

- ARKANOID NF 145 F
AVENGER NF 195 F
DEMONIA 165 F
DIEUX DE LA GLISSE TO70 145 F
ENTROPIE MO5 145 F
FELONIES (MO) 135 F
F 15 STRIKE EAGLENF 145 F
HERITAGE II 145 F
HMS COBRA MO5 MO6 285 F
KUNG FOU 115 F
LE DIEU DE LA GLISSE MO6 165 F
LES PASSAGERS du ventNF 285 F
LES CLASSIQUES N° 1NF 145 F
MISSION EN RAFALE 145 F
Q RISP (MO) 145 F
SILENT SERVICE MO6 TO8 145 F
STONE ZONE 115 F
TOUT SHUSSNF 145 F
X RAY 139 F
YE AR KUNG FU 2NF 145 F

HIT PARADE

- BEACH HEAD 145 F
BOXING 145 F
DIEUX DU STADE 159 F
GREEN BERET 149 F
GRAND PRIX 500 CC 169 F
HACKER 145 F
MONOPOLY 175 F
SAPIENS 165 F
SCRABBLE 175 F
SILENT SERVICE MO6 TO8 145 F
SORCERY 129 F
THE WAY OF THE TIGER 149 F
TNT 129 F
VAMPIRE 169 F
VOL SOLO (solo flight) 185 F

- AFFAIRE SYDNEY 165 F
AFFAIRE VERA CRUZ 149 F
BACTRON 145 F
DIEUX DU STADE 2 179 F
DOSSIER BOERHAAVE 149 F
KARATE 175 F
LA GESTE D'Artillac 245 F
LA MINE AUX DIAMANTS 149 F
LAS VEGAS 195 F
Les cavernes de THENEBE 115 F
LE TEMPLE DE QUAUHTLI 165 F
LES PASSAGERS DU VENT 289 F
MANDRAGORE 195 F
MEURTRE SUR Atlantique 195 F
MEURTRE A GRANDE VTS 149 F
MGT 129 F
NUMERO 10 (Platini) 129 F
OMEGA Planète invisible 195 F
SAPHIR 149 F
SORTILEGE 169 F
SPINDIZZY 145 F
SUPER TENNIS 175 F

NOUVEAU THOMSON DISK

- LES EXCLUSIFS N° 1**
+ ARKANOID
+ NUMERO 10 **195 F**
+ MISSION EN RAFALE
ALBUM THOMSON NF
+ GREEN BERET
+ MONOPOLY **295 F**
+ SUPER TENNIS
+ RUNWAY
- THOMSON HITS 2 KRAK OUT**
+ THE WAY OF THE TIGER **195 F**
TIGER + BEACH HEAD
LORICIELS HIT 1
+ PULSAR 2 **185 F**
+ YETI
+ ELIMINATOR

- SEM AXE 225 F
ARKANOID 195 F
AFFAIRE SYDNEY 245 F
AFFAIRE VERA CRUZ 245 F
AIGLE D'OR 225 F
BACTRON 195 F
DEMONIA 195 F
F15 STRIKE EAGLE 195 F
GRAND PRIX 500 225 F
GREEN BERET 195 F
KUNG FU 145 F
LA MINE AUX DIAMANTS 245 F
Les cavernes de THENEBE 145 F
LES CLASSIQUES N° 1NF 195 F
LES DIEUX DE LA GLISSE 195 F
LES DIEUX DU STADE 2 195 F
LES PASSAGERS du vent 285 F
MGT 195 F
MONOPOLY 225 F
SAPHIR 245 F
SAPIENS 195 F
SORCERY 195 F
SORTILEGES 245 F
SPINDIZZY 195 F
STONE ZONE 145 F
TEMPLE DE QUAUHTLI 195 F
THE WAY OF THE TIGER 195 F
TOUT SHUSS NF 195 F
TNT 195 F
VAMPIRE 245 F
YE AR KUNG FU 2 195 F



Wonder Boy, Enduro et Quartet : le savoir-faire d'un grand au service des jeux d'action



Activision: cap sur l'arcade!

Fin l'esprit pionnier : Activision vise l'action et le rendement avec l'adaptation des hits Sega.

Activision bouge ! méga-conférence de presse à Londres, dossier de presse euphorique, slogan volontariste — *Activision, the way ahead : Activision, le bond en avant* — bref, Activision fait un come-back en force et le clame haut et fort. Pourquoi tant de fastes ? Tout simplement parce que rien n'allait plus au sein de la prestigieuse compagnie de soft US, l'une des plus puissantes sur le marché mondial. Souvenez-vous : *Pitfall*, *Enduro*, *Stampède*, tous les titres qui sortaient sur console de jeu étaient des hits. Les dollars rentraient par flots, les limousines somptueuses s'alignaient devant les locaux de la firme, à Mountain View, en Californie, les créateurs, David Crane en tête, étaient des stars, alter ego de Wozniak ou de Jobs... L'arrivée des micro-ordinateurs allait changer la donne. Avec quelques mois de retard, les Européens se lançaient dans le grand jeu de la programmation, alignant à leur tour hit sur hit. Pour réagir, Activision, fort des millions de dollars engrangés, achetait les droits des films les plus prestigieux — *Ghostbuster* par exemple — produisait des softs au succès garanti et mettait parallèlement en place une distribution mondiale.

Et puis, l'esprit du soft avait cessé de souffler : David Crane concevait des softs érotiques, dans lesquels nous essayions d'établir un contact avec de petits personnages qui vivaient, paraît-il, dans nos computers ; Electric Dreams, filiale européenne créée pour lutter contre le raz-dar-mée des softs français ou anglais, ne produisait rien de vraiment convaincant. Pour couronner le tout, Activision US perdait, disait la rumeur, un million de dollars par mois. Ce qui représente beaucoup d'argent, même pour l'une des plus prestigieuses et des plus anciennes compagnies de soft. Jim Levy, président d'Activision, affichait toujours un optimisme inébranlable mais la sanction des ventes était incontournable : malgré des structures de distribution qui couvraient toute la planète, malgré la haute compétence des dirigeants des filiales nationales, — Thomas Ormond, pour Activision/France — la compagnie voyait son chiffre d'affaires diminuer régulièrement.

La relance

Une reprise en main s'imposait... C'est désormais chose faite, du moins en théorie : Jim Levy, David Crane, et probablement d'autres membres de l'équipe qui avait créé Activision ont quitté la compagnie. De nouveaux cadres ont été définis, de nouveaux objectifs fixés. Le plus important : ne plus vouloir précéder le marché en créant des logiciels « géniaux » mais destinés à une petite élite « intello-west coast-californienne » mais suivre la demande des joueurs et y répondre. Trois axes de développement, résumés en trois noms, Activision, Software Studio et Infocom, découlent de cette stratégie. Activision va continuer à produire des softs pour le marché US et va surtout développer ses activités de distribution internationale grâce aux structures mises en place dans chaque pays (le moindre lancement d'un produit, aussi moyen soit-il, correspond à une vente minimale de 30 000 pièces !). Software Studio est une unité de développement conçue spécialement pour répondre à la demande des marchés européen et japonais, et qui fonctionnera de manière indépendante. Un appel est par ailleurs lancé à tous les créateurs et programmeurs qui ne trouvent pas de soutien pour le développement de leurs productions. Infocom est la première d'une série de compagnies (Sierra on Line, Abstract concept, System 3) distribuées par Activision et continue bien sûr à produire ses softs d'aventure. Et les nouveaux softs ? Rassurez-vous, ils sont bons, très bons, même s'ils n'ont plus la « personal touch » d'Activision.

Ce sont essentiellement des adaptations de hits d'arcade, comme *Enduro Racer*, *Wonder Boy* ou *Quartet*... Des valeurs sûres qui feront probablement des scores très honorables ! Bilan global de l'opération ? Il faut attendre pour juger des résultats de la nouvelle orientation de la compagnie. Un fait est certain : Activision s'oriente de plus en plus vers une activité de distributeur et cherche des accords avec le plus grand nombre de sociétés créatrices. Stratégie raisonnable, sans doute, mais qui laisse un goût amer : les créateurs fous ont laissé la place aux techniciens du marketing. Le fun a cédé devant la rentabilité... J.M.B.

Flip en Poitou-Charente :



Le FLIP, Festival ludique international de Parthenay, s'emparera de cette ancienne capitale médiévale du 10 au 19 juillet, livrant les rues de la citadelle aux adeptes costumés de jeux de rôles style

Donjons et dragons et à de multiples animations. Des jeux géants placés en divers endroits de passage devraient changer le visage de Parthenay. Aux côtés des tournois de bridge ou de scrabble, des démonstrations de jeux étrangers et des spectacles nocturnes, le sérieux reprendra momentanément ses droits à l'occasion de conférences sur le jeu et la politique, les jeux d'entreprise, le jeu et le voyage... Parent pauvre du festival, l'informatique n'interviendra qu'à l'occasion d'un rallye-questionnaire sur ordinateur. Mais pourquoi rester devant un écran lorsque le jeu se répand dans la ville ? Renseignements : Association de développement de Parthenay et de sa région, 7, rue Béranger, 79200 Parthenay. Tél. : 49.94.03.77.

AMSTRAD la bible

Quel logiciel de jeux choisir sans risquer d'être déçu ? Dans quelle catégorie ? Aventure, action, simulation, réflexion, sport, stratégie, éducation, création graphique ou musicale ? Acheter un PC, pour quoi faire ? Qu'est-ce qu'une gestion de fichiers, un tableur ou un intégré ? Qui en a l'usage ? Lequel choisir, lesquels éviter ? Quelle imprimante, quel modem acheter ? Faut-il préférer l'Amstrad PC à d'autres PC, à l'Atari ST ou à l'Amiga ? Le PC sait-il faire autre chose que du business ? Autant de questions — et beaucoup d'autres — auxquelles le hors-série *Tilt/Amstrad* veut répondre, tant dans le domaine du microloisir que dans celui des applications professionnelles. Hyper-complet, aucun bon soft de jeu ne lui échappe. Certains même apparaissent avec leur solution, solution

proposée par des lecteurs de *Tilt* et qu'ils ont eu la bonne idée d'envoyer. Son index permet de se faire rapidement une idée sur la qualité des logiciels pour choisir ou acheter sans trop de risque d'erreur ou de déception. On y trouve aussi tout ce qui fait l'environnement des *Amstrad* que ce soit pour les loisirs — en séparant les jeux selon dix grandes catégories — ou pour des occupations sérieuses, des explications sur les logiciels ou les périphériques, des conseils d'achat, des possibilités nouvelles d'utilisation, etc. Incontournable, le hors-série *Tilt/Amstrad* est l'outil de référence de tous les passionnés de micro-informatique, possesseurs ou futurs possesseurs de *CPE 464, 664, 6128, de PCW 8256, 8512* ou de *PC 1512*.

En un mot : une bible.

(A partir du 19 juin dans tous les kiosques, 35 F.)

Défis :

A l'heure des regroupements internationaux (voir *Câble*), certains n'hésitent pas à relever seul le défi. Ariolasoft France n'est plus... Qu'à cela ne tienne, Patrick Chachuat reprend à son compte l'importation des marques Ariolasoft, Virgin, Softek (le logiciel *The Edge*) et Wico (les joysticks) et crée sa société, CIEP. Cela ne change rien, mais c'est intéressant tout de même. A l'actualité du « groupe » : Nick Branson, le PDG de Virgin, multinationale tentaculaire, part traverser l'Atlantique en ballon pour le lancement d'un nouveau jeu « *Transatlantic Balloon* ». Ariolasoft hésite encore à rejoindre l'expédition d'*Amiga* à la reconquête du marché pour se limiter aux *Amstrad, Commodore 64, Atari ST* et *IBM PC* et compatibles. Virgin signe un accord de licence avec Electronic Arts. Et enfin, au catalogue des nouveautés : *Warlock* un jeu d'aventure signé *The Edge* sur *Amstrad, Commodore 64* et *Spectrum*, les jeux d'arcade *Dogfight, Deathscape, Killer Ring* d'Ariolasoft sur *Commodore 64*, la version francisée de *Hanse* sur *Atari ST* qui retrace la vie des ports de la mer du Nord au XIV^e siècle et le *Casse du siècle* sur *Commodore 64* toujours chez Ariolasoft. Virgin réunit *Back to the Future, Hacker, Dan Dare, Omega* et *Jonah Barington's Squash* sur une cassette pour *Commodore 64* et *Amstrad CPC*.
CIEP, 24, rue de Jolival, 95100 Argenteuil.

Evoquant les créatures filiformes de *Giacometti*, « Martien », réalisé par Christian Servais (17 ans) sur Commodore 64 avec le logiciel Koala Painter, semble remplir l'espace d'un présage inquiétant. « Visage », de Raphaël Perri (24 ans), n'est guère plus rassurant. Cet homme aux multiples facettes, sculpté sur un Atari 520 ST à l'aide de Paintworks, n'est autre qu'un des musiciens du groupe Kraftwerk (voir la pochette de leur dernier disque). A ce propos, nous vous demandons de ne nous envoyer que des créations originales, et d'éviter les digitalisations ! (Voir Règlement dans *Tilt* n° 41 ou sur simple demande).



Vazy Naza!

Quatre-vingt-quinze magasins au service du jeu : Nasa signe un accord avec les grands du soft.

Un nom prestigieux, une chaîne de magasins qui couvre tout le territoire et une ambition : devenir le leader de la vente de logiciels en France.

Je sais : il est bon ton de hausser les épaules d'un air désabusé lorsque ce genre d'information tombe. Mais cette fois, le rêve pourrait bien devenir réalité. Et il est plus que temps...

Ne nous leurrions pas : aujourd'hui, la vente des logiciels pose, en France, des problèmes graves. Pour acheter un soft, vous n'avez pas trente-six solutions : soit vous habitez Paris ou, à la rigueur, Lyon ou Marseille, et vous disposez de boutiques hyper-spécialisées pour satisfaire votre passion ; soit vous êtes loin des grandes métropoles et n'avez souvent d'autre choix que d'acquiescer vos logiciels par correspondance (*Micromania* for example). Bien sûr, beaucoup de petits points de vente ont tenté et tentent encore de répondre à vos demandes. Mais pour eux la tâche est rude. Les titres succèdent aux titres, les stocks sont ingérables, et le nombre des versions du même jeu disponibles sur les différents micros simplifie encore la vie du malheureux qui tente de vivre de la vente de logiciels. Résultat : après quelques mois de cette expérience, le commerçant baisse les bras et renonce à une activité, noble et exaltante certes, mais nettement plus fatigante que la vente de chaussettes.

De plus, cette déprimante situation est l'apanage

de la France. En Grande-Bretagne, la VPC (vente par correspondance) est pratiquement inexistante. Pourquoi ? Parce que vous trouvez des softs à peu près partout, y compris chez les marchands de chaussettes, sans difficulté.

Conclusion, suivons les traces de nos grands-bretons de voisins et copions allégrement ce qui est fait là-bas. Logifil, « société de distribution spécialisée en gestion de linéaires », est ainsi née des amours tumultueuses et tripartites de France Image Logiciel (FIL), de Micromania et de US Gold.

Plus clairement : Logifil sélectionne les logiciels, les met en place dans les 95 points de vente Nasa, assure la promotion et contrôle les stocks. La présentation des logiciels, sur place, qui pose souvent des problèmes, les vendeurs n'étant pas toujours compétents pour conseiller les acheteurs, sera assurée par une bande vidéo, à l'instar de ce qui se fait déjà dans les magasins du Printemps. Bref : si tous les éditeurs jouent le jeu, et y ont tout intérêt, vous pourrez sans difficulté vous procurer tout les logiciels que vous voulez, pratiquement sur tout le territoire... Quand ? A la rentrée si tout se passe bien et de toute manière pour les fêtes de Noël prochain. Je le répète, cette opération va faire jaser dans le Landerneau informatique. Un accord de cette ampleur (Nasa table sur un chiffre d'affaires, une fois la machine lancée, de 300 millions de francs dont 100 MF sur le soft uniquement), bouleverse forcément un marché encore très vulnérable. Mais l'expérience et le poids des intervenants sont de bon augure.

La jungle se civilise : il était temps... J.M.B.

POINTS DE VENTE NASA :

Vingt-quatre magasins à Paris et région parisienne et en province : à Bourg-en-Bresse ; Antibes ; Cannes ; Nice ; Troyes ; Arles ; Cabries ; Marseille ; Caen ; Puilboreau ; Bourges ; Quetigny ; Besançon ; Valence ; Evreux ; Chartres ; Nîmes ; Toulouse ; Portet-sur-Garonne ; Bordeaux ; Béziers ; Montpellier ; Chambray ; Echirrolles ; Saint-Egrève ; Roanne ; Saint-Etienne ; Nantes ; St-Jean-de-la-Ruelle ; Agen ; Angers ; Cherbourg ; Nancy ; Nevers ; Anzin ; Lille ; Villeneuve-d'Ascq ; Compiègne ; Béthune ; Calais ; Noyelles-Godault ; Pau ; Tarbes ; Perpignan ; Strasbourg ; Ecully ; Lyon ; Saint-Genis ; Villeurbanne ; Mâcon ; Le Mans ; Chambéry ; Annecy ; Dieppe ; Rouen ; Mantes-la-Jolie ; Fréjus ; Avignon ; Poitiers ; Belfort.

Honni soit qui mal y pense

Ou le goût anglais dans la promotion de logiciel. Après Samantha Fox, Maria Whittaker vend les atouts du dernier jeu de Palace Software, Barbarian programmé par Steve Brown, à droite. Pour C 64 et Amstrad.



Les graphistes du mois :



IBM soutient le PS



Nous disons couramment PC pour « Ordinateur Personnel IBM et compatibles », PC étant le sigle de « Personal Computer ». Désormais nous parlerons du PS pour « Système Personnel/2 IBM », PS venant de « Personal System ». Et les compatibles ? Venons-y...

La reprise de l'initiative par IBM est enfin survenue avec la sortie d'une nouvelle gamme de micro-ordinateurs, baptisée Système Personnel/2.

La gamme se compose de quatre ordinateurs, huit versions au total.

Les machines ont en commun d'utiliser des disquettes trois pouces et demi (c'est la mort à terme des disquettes cinq pouces un quart), le clavier 102 touches du PC/AT3, de respecter l'Architecture Unifiée d'Application pour les communications et de s'appeler 8530, 8550, 8560 ou 8580, d'avoir une carte mère particulièrement dense dont les puces, à l'exception du microprocesseur d'Intel sont toutes conçues et fabriquées par IBM.

IBM enterre le PC avec le bas de gamme, le 8530, un PC-XT amélioré : ses caractéristiques techniques donnent l'occasion de mesurer le chemin parcouru depuis la sortie du PC en 1983 : microprocesseur Intel 8086 (et non 8088), 640 Ko de mémoire (et disquettes de 720 Ko ou un lecteur plus un disque dur de 20 Mo, les adaptateurs série, parallèle, souris, clavier et une sortie graphique pour écran sont intégrés à la carte principale. L'horloge est fréquentée à 8 MHz

(deux fois plus vite que le PC à 4,77.)

La couleur rentre par la grande porte : définition graphique 640 x 480 en deux couleurs, 320 x 200 en 256 couleurs ou avec 64 nuances de gris (le PC avait quatre couleurs à cette

résolution). Le système d'exploitation est un DOS version nouvelle : 3.3.

IBM baisse ses tarifs mais reste cher à 12 000 francs dépassés de peu, sans clavier et sans écran, (la moitié du PC à son lancement). Les trois autres machines marquent une rupture avec les anciennes machines d'IBM : nouveau système d'exploitation multitâche OS2, processeur Intel 80286 pour le 8550 et le 8560, processeur Intel 80386 pour le 8580.

Des mémoires d'éléphant : la mémoire vive franchit la barre fatidique des 640 Ko pour aller de un à seize Mo. Les capacités des mémoires de masse explosent : les disquettes trois pouces et demi de 1,44 Mo et des disquettes magnétiques de 20 à 115 Mo, des disques optiques de 200 MO (17 100 pistes de vingt-trois secteurs de 512 octets).

Comme le 8580 accepte plusieurs unités de disques externes, l'utilisateur disposera jusqu'à 1 600 Mo de données quasi instantanément (soit l'équivalent d'une modeste logithèque de 4 800 disquettes de 360 Ko).

Le 8580 est cadencé à 16 ou 20 MHz.

Le prix monte avec les performances : la version de base de 8580 dépasse les 50 000 F, le clavier « Azerty » dépasse 2 000 F et qui veut utiliser les lecteurs de disques optiques, le nouvel écran couleur IBM 8514 et sa carte (256 couleurs parmi 260 000 en 1024 x 768) verra l'addition crever allègrement le plafond des 100 000 F...

Et mon vieux PC ?

Tout ceci sera lourd de conséquences pour les utilisateurs d'IBM-PC et compatibles.

Les prix : la variété des machines offertes à moins de 10 000 F va encore s'étoffer : il faut être masochiste pour acquérir à plus de 10 000 F un compatible IBM-PC dès lors qu'un PC-XT d'IBM (dont la production continue) coûte désormais ce prix.

Les logiciels : la norme IBM-PC (MS-DOS) vivra encore de beaux jours, puisque « la plupart » des logiciels conçus pour le PC et « tous » ceux diffusés par IBM tournent sur la nouvelle gamme (IBM dixit). Un parc de neuf millions de PC installés dans le monde justifie d'entretenir les anciens logiciels et d'en créer de nouveaux. Les meilleurs des grands logiciels classiques seront réécrits ou adaptés pour tenir compte des nouvelles possibilités des Systèmes Personnel/2, ces versions ne tourneront pas sur les PC.

Les cartes et extensions des PC fonctionneront, pour « la plupart » (selon IBM) sur les 8530, 50 et 60. Aucune carte IBM PC ou PC/AT n'est connectable au 8580.

Le lecteur de disque optique est connectable à tous les modèles d'IBM sauf le PC portable, et dispose d'une alimentation autonome. Il s'utilise avec le DOS 3.2. Le disque a l'aspect d'une disquette trois pouces et demi mais mesure cinq pouces un quart (treize centimètres). S'il est impossible de réécrire le disque, le logiciel fourni avec le lecteur donne l'illusion de cette possibilité.

Chaque modification mangera irréversiblement un peu de l'espace du disque. Mais à 500 F pour 200 Mo le prix du stockage de l'information est divisé par vingt ou trente. Cela dit les éditeurs risquent d'attendre pour produire des jeux sur ce support que le prix des lecteurs descende au-dessous du niveau actuel de 25 000 F !

Les unités centrales de la nouvelle gamme sont défendues contre le clonage : les nouvelles puces made in IBM ne sont pas en vente, alors que celles des PC venaient de firmes indépendantes, et leur structure est juridiquement protégée. Il faudra plus de temps, plus de travail et plus d'argent pour mettre au point des compatibles PS. Le jeu n'en vaudra pas forcément la chandelle.

Si les annonces d'IBM bouleversent les rapports entre micros et minis, entre micros et gros systèmes elles n'ont de conséquences qu'indirectes et étalées dans le temps sur les micro ordinateurs ludiques et de faible prix.

Denis Scherer

Tableau d'honneur

Le département logiciel des British Telecom, Télécommunications britanniques, obtient plus de trente et un prix en 1986. Les marques Beyond Software, Rainbird et Firebird ont en effet reçu les hommages de la presse informatique en Angleterre, Allemagne, Etats-Unis et en France. Au palmarès : Sentinel, Starglider, Elite, Thrust, Art Studio, The Music System et Talking Teacher. The Pawn, Tilt d'or en France, rafle onze récompenses. Bravo !

NOUVEAUTES!*

OCEAN ALL STAR HITS
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT **115 F**
RIDER + STREET HAWK
+ MIAMI VICE

AMSTRAD GOLD HITS N° 2
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT **115 F**
FOX + KONAMI'S GOLF

PACK FIL N° 2 + THE GREAT ESCAPE+REVOLUTION 139 F
+ CAULDRON 2 + SORCERY

ENSEMBLE GREMLIN
+ AVENGER **115 F**
+ TRAILBLAZER
+ FUTUR KNIGHT

LES EXCLUSIFS N° 1
+ LEADERBOARD
+ TAI PAN **120 F**
+ XEVIOUS + TOP GUN

ENSEMBLE LES LAUREATS NF
+ SILENT SERVICE
+ CAULDRON 2 **125 F**
+ GREEN BERET

HIT PACK 2 + 1942
+ SCOOBY DOO
+ ANTRIAD **95 F**
+ COMMANDO 86
+ JET SET WILLY
+ FIGHTING WARRIOR

ALBUM GREMLIN
+ THE WAY OF THE TIGER
+ BEACH HEAD 2 **115 F**
+ BARRY MAC GUIGAN BOX
+ RESCUE ON FRACTALUS

HIT PACK 1 + COMMANDO
+ BOMB JACK **95 F**
+ AIRWOLF
+ FRANCK BRUNO BOXING

LORICIEL HIT 1 + RALLY 2
+ INFERNAL RUNNER **149 F**
+ 3D FIGHT

LORICIEL HIT 2 + FOOT
+ TENNIS + 5^e AXE **149 F**

LORICIEL HIT 3
+ TONY TRUAND + AIGLE D'OR
+ EMPIRE **149 F**

MELBOURNE NF
+ EXPLODING FIST
+ ROCK N WRESTLE **95 F**
+ STARION + RED HAWK

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

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

AMSTRAD-GOLD HITS NF
+ RAID + ALIEN 8 **95 F**
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON

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

AMSTRAD ACADEMY NF
+ BRUCE LEE + ZORRO **95 F**
+ BOUNTY BOB STR BACK
+ DAMBUSTERS

THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis) **95 F**
+ KNIGHT LORE
+ MATCH DAY (Foot)

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

* NOUVEAUTES

Les jeux présentés dans cette liste sont ceux dont la sortie est prévue pendant la période de parution de ce magazine. Compte tenu des aléas inhérents à la fabrication de logiciel, il est préférable de nous consulter pour connaître la disponibilité exacte de ces produits.

AMSTRAD CASSETTES

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

NOUVEAUTES!*

BARBARIAN NF 95 F
BEST OF 3D NF 95 F
BLACK MAGIC NF 95 F
BUBBLER NF 95 F
FIST 2NF 95 F
FLASH NF 139 F
GUNSLINGERNF 95 F
KILLED UNTIL DEAD NF 95 F
KYA NF 139 F
LES PASSAGERS du vent 2NF. 285 F
LEVIATHANNF 95 F
MANHATTANNF 125 F
MARIO BROTHERSNF 89 F
MASTERS OF UNIVERSENF 95 F
METRO CROSSNF 95 F
MUTANTSNF 89 F
NINJA NF 95 F
PAPER BOYNF 89 F
PSI15 TRADING CPYNF 95 F
QUARTET NF 95 F
RANA RAMANF 89 F
RELIEF ACTION NF 155 F
ROAD RUNNER NF 95 F
SAIGONNF 95 F
SAMOURAI TRILOGYNF 89 F
SHAOLIN' ROADNF 99 F
SARACENNF 89 F
SLAP FLIGHTNF 89 F
STAR RAIDERNF 95 F
SUPER SOCCERNF 89 F
TAI PANNF 89 F
TEMLIERS D'ORVENNF 169 F
THE SENTINELNF 89 F
TRIVIAL PURSUITNF 175 F
WONDERBOY NF 95 F

PROMO 45 F

FRANKIE GOES TO HWD
JEUX SANS FRONTIERES
WORLD CUP 86
BOUTY BOBNF
BRUCE LEENF
KNIGHT LORENF
NIGHT SHADENF
RAIDNF

HIT PARADE

ACE OF ACESNF 89 F
ARMY MOVES NF 89 F
AU REVOIR MONTY NF 98 F
ARKANOIDNF 89 F
ASPHALTNF 115 F
BOMB JACK 2NF 89 F
3D GRAND PRIXNF 89 F
BREAKTHRUNF 89 F
COBRANF 85 F
CRYSTAL CASTLENF 95 F
DONKEY KONGNF 89 F
ENDURO NF 95 F
EXPRESS RAIDERNF 95 F
FUTURE KNIGHTNF 95 F
HMS COBRANF 259 F
GAUNTLETNF 95 F
HEAD OVER HEALS NF 89 F
IKARI WARRIORNF 85 F
INFILTRATORNF 95 F
KRAKOUT NF 89 F
LEADERBOARD (GOLF)NF 89 F
MARTIANOIDS NF 95 F
MEURTRES EN SERIESNF 259 F

HIT PARADE

MONOPOLY FR 175 F
NEMESIS NF 89 F
SABOTEUR NF 95 F
SAPIENSNF 125 F
SCALEXTRICNF 119 F
SIGMA NF 95 F
SHORT CIRCUITNF 89 F
SCRABBLE FRNF 175 F
SILENT SERVICENF 89 F
SUPER CYCLENF 89 F
SPACE HARRIERNF 89 F
TENTH FRAMENF 89 F
TERRA CRESTANF 85 F
TOP GUNNF 85 F
TT RACERNF 89 F
UCHI MATA JUDONF 89 F
ZOX 2099NF 125 F
WINTER GAMESNF 95 F
WORLD GAMES NF 95 F
XEVIOUSNF 89 F
YE AR KUNG FU 2NF 89 F

ACROJETNF 89 F
AMERICA'S CUPNF 89 F
ATHLETESNF 135 F
AVENGERNF 95 F
Aventures JACK BURTON NF 95 F
AFFAIRE SYDNEYNF 145 F
ASTERIXNF 95 F
BACTRONNF 125 F
BATAILLE d'AngleterreNF 110 F
BATAILLE pour MidwayNF 110 F
BAT MANNF 85 F
BIGGLESNF 95 F
BIG FOUR NF 115 F
BILLY LA BANLIEUE NF 125 F
DESPOTIK DESIGN NF 120 F

DRAGON'S LAIR 2 NF 89 F
CAULDRONNF 79 F
CONTAMINATIONNF 110 F
CRAFTON ET XUNK NF 110 F
DANDYNF 95 F
DEEPER DUNGEONSNF 95 F
DESERT FOXNF 89 F
ELECTRAGLIDENF 89 F
ELEVATOR ACTION NF 89 F
GALVANNF 85 F
GESTE D'ARTILLACNF 245 F
GRAND PRIX 500 CC NF 139 F
GHOST N GOBBELINS NF 85 F
HIGHLANDERNF 85 F
IMPOSSIBLE MISSION NF 89 F
INTERNATL KARATENF 95 F
IMPOSSABALL NF 89 F
JABREAKNF 85 F
KNIGHT GAMESNF 85 F
KNIGHT RIDERNF 85 F
KONAMI'S GOLFNF 89 F
KUNG FU MASTERNF 89 F
Les Pyramides d'Atlantis NF 139 F
LEGEND OF KAGE NF 85 F
LIGHT FORCENF 89 F
MACADAM BUMPERNF 120 F
MARACAIBONF 125 F
M'ENFIN NF 135 F
1001 BC NF 120 F
MGTN F 129 F
MIAMI VICENF 85 F
MISSION ELEVATORNF 89 F
MOVIENF 89 F
NEXUSNF 95 F
PACIFICNF 110 F
SIREET HAWKNF 85 F
SKYFOXNF 95 F
STRYFE NF 135 F
STRIKE FORCE HARRIERNF 95 F
TARZANNF 89 F
THAI BOXINGNF 85 F
THE GREAT ESCAPENF 89 F
THE GOONIES NF 99 F
THANATOSNF 89 F
THEATRE EUROPENF 110 F
THE WAY OF THE TIGERNF 95 F
TOBROUCKNF 119 F
TOMAHAWKNF 95 F
ZORRONF 95 F
V!NF 89 F

SUPER! LA MANETTE US GOLD

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

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

125 F



Promotion: MANETTE SPEED KING 145F

EN JUIN FRAIS DE PORT GRATUITS POUR TOUTE COMMANDE MINITEL

LES MICROMANES CÂBLÉS savent TOUT ! grâce au premier service Minitel MICROMANIA

BRANCHEZ-VOUS MICRO 24h/24h
TAPEZ FUNI PUIS MIC PAR LE 3615

BOUTIQUES MICROMANIA

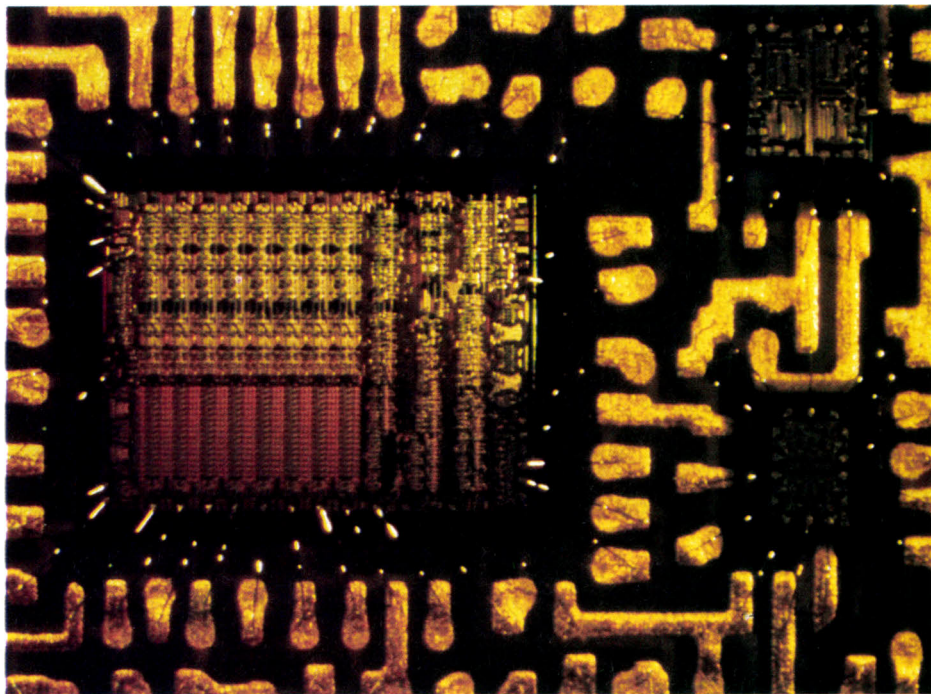
LA REGLE A CALCUL
65/67, Bd St Germain
75005 PARIS
Métro St Michel ou Maubert
PRINTEMPS HAUSSMANN
64, Bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Métro Havre Caumartin
HOLLYWOOD STAR
9, Bd Joseph Garnier
06000 NICE

LE CLUB DES FANAS DE LA MICRO

- 1 LES INFOS
- 2 LES LOGICIELS
- 3 VOTRE COURRIER
- 4 GAGNEZ DES JEUX

MICROMANIA

FAITES VOTRE CHOIX • ENVOI



Au cœur des ordinateurs des circuits miniaturisés et des milliers de portes logiques

Une logique cousue de câble blanc

Les portes logiques de nos ordinateurs ont un parfum de mystère, tant qu'on n'est pas allé voir de près ces circuits labyrinthiques.

Edgar Pixel a parlé disquettes (*Tilt 41*) : où, dans l'ordinateur les données sont aussi physiquement présentes que sur ces disques sombres ? Puis il a causé binaire (*Tilt 42*) : le plus élémentaire véhicule de l'information. Aujourd'hui Edgar réfléchit sur la logique des circuits, la plus simple manière de raisonner.

1 - Est-ce que les ordinateurs raisonnent ?

Voir fonctionner un système expert peut donner cette impression. Mais au niveau le plus élémentaire, l'ordinateur n'effectue que des opérations matérielles qui n'ont rien de particulièrement intelligent.

2 - Des opérations logiques simples nécessitent-elles des processus physiques complexes ?

La logique utilisée est celle développée par le mathématicien anglais George Boole en 1847. Toute proposition est vraie ou fausse, 0 ou 1 (et voilà le binaire). Les opérateurs logiques fondamentaux sont ET, OU, Inversion. En 1938, Claude Shannon applique l'algèbre de Boole à l'étude des circuits électriques. Désormais on sait simuler les opérations logiques par des dispositifs matériels simples, par des circuits électriques.

3 - Alors les équipes de recherches qui annoncent sans cesse des technologies plus sophistiquées blufferaient-elles ?

Les équipes de recherche travaillent sur la rapidité et la miniaturisation des circuits. Sans leurs découvertes un ordinateur serait très lent, aurait la taille d'un immeuble, consommerait beaucoup d'énergie et serait hors de prix.

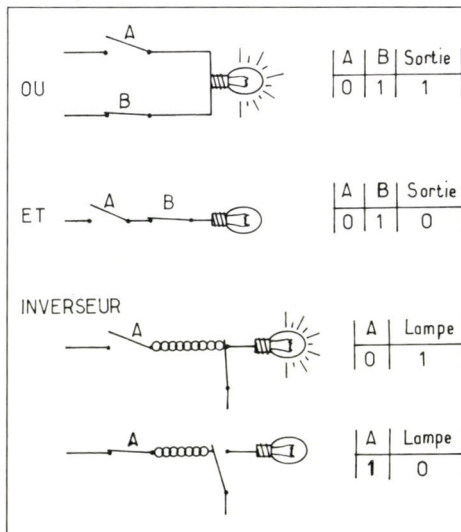
Les trois portes logiques élémentaires

4 - Le « ou » logique (OR)

Il fonctionne parfaitement sur un dispositif constitué d'une ampoule et de deux interrupteurs. L'ampoule est allumée si l'interrupteur A ou l'interrupteur B sont ouverts. On note un interrupteur qui laisse passer le courant par 1, un interrupteur qui le bloque par 0, le résultat est 1 pour une ampoule allumée, 0 quand l'ampoule est éteinte.

5 - Le « et » logique (AND)

L'ampoule est allumée si l'interrupteur A et l'interrupteur B sont ouverts.



6 - L'inverseur

L'ampoule B brille si j'éteins l'ampoule A. L'ampoule B s'éteint si j'allume l'ampoule A.

7 - On va loin avec trois fonctions ?

Combinées, elles donnent d'autres fonctions de base dont voici les tables de fonctionnement, qui ont à la fois une valeur logique et de schéma électrique (voir illustration ci-dessous).

Le « OU exclusif » (XOR), le « non-OU » (NOR), le « non-ET » (NAND)

8 - Elles suffisent pour des calculs complexes ?

La combinaison d'opérateurs simples permet d'effectuer toutes les opérations de base. Elle suffit pour obtenir un demi-additionneur, celui-ci combiné à un autre demi-additionneur crée un additionneur, un circuit qui réalise des additions binaires. Nous voilà passé dans le monde des opérations arithmétiques.

Les remises à zéro, remises à un, de tous les bits d'un octet résultent de la combinaison de « ET », de « OU » et d'inverseurs.

Remarquons qu'il est toujours possible de se servir d'interrupteurs, de câbles électriques et d'ampoules achetées à l'électricien du coin pour effectuer ces calculs. Mais pour obtenir l'extraction d'une vulgaire racine carrée par ces moyens, l'écheveau de câbles devient imposant, et le système moins commode qu'une calculatrice ou qu'une feuille de papier et un crayon !

9 - Mais si c'était tellement simple les constructeurs ne mettraient pas tant de temps à mettre au point de nouveaux processeurs ?

Tout ce que savent faire les processeurs résulte de leur architecture. Combiner des milliers de circuits sur une puce, donc faire un microprocesseur demande métier et expérience, l'utilisation d'astuces et de logiciels d'aide à la création de microprocesseurs permettent aux ingénieurs de limiter les risques d'erreurs. Les circuits élémentaires constituent l'alphabet des microprocesseurs, comme le binaire est le codage de toute l'information.

10 - Et pour en savoir plus ?

C. Panetto, « Guide pratique des systèmes logiques ». Ed. ETSF 222 p. 135 FF.

H. Lilen, « Cours pratique de logique pour microprocesseurs ». Editions Radio, 260 p. 160 FF.

Edgar Pixel

OU			ET			INVERSEUR	
A	B	L*	A	B	L*	A	L*
0	0	0	0	0	0	0	1
0	1	1	0	1	0	1	0
1	0	1	1	0	0		
1	1	1	1	1	1		

XOR			NON-OU			NON-ET		
A	B	S*	A	B	S*	A	B	S*
0	0	0	0	0	1	0	0	1
0	1	1	0	1	0	0	1	1
1	0	1	1	0	0	1	0	1
1	1	1	1	1	0	1	1	0

* L : Lampe S : Sortie

SUPER PROMOTION
3 DISQUETTES
VIERGES : 99 F

INCROYABLE !

- LES EXCLUSIFS N° 1
+ LEADERBOARD
+ TAI PAN **160 F**
+ XEVIOUS + TOP GUN
OCEAN ALL STAR HITS
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT **145 F**
RIDER + STREET HAWK
+ MIAMI VICE
AMSTRAD GOLD HITS N° 2
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT **145 F**
FOX + KONAMI'S GOLF
PACK FIL N° 2 + THE GREAT
ESCAPE + REVOLUTION 189 F
+ CAULDRON 2 + SORCERY
ALBUM MELBOURNE NF
+ RED HAWK
+ ROCK N WRESTLE **145 F**
+ STARION + LANCELOT
ALBUM GREMLIN
+ THE WAY OF THE TIGER
+ BEACH HEAD 2 **145 F**
+ BARRY MAC GUIGAN BOX
+ RESCUE ON FRACTALUS
HIT PACK 1 NF + COMMANDO
+ BOMBJACK + AIR WOLF **145 F**
+ FRANCK BRUNO BOXING
LORICIEL HIT 1 + RALLY 2
+ INFERNAL RUNNER **179 F**
+ 3D FIGHT
LORICIEL HIT 2 + FOOT
+ TENNIS + 5^e AXE **179 F**
LORICIEL HIT 3 + Tony
Truand + Aigle d'Or + Empire **179 F**
KONAMI'S 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
+ FIGHTER PILOT **145 F**
AMSTRAD-GOLD HITS NF
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
+ RAID + ALIEN 8 **145 F**
ALBUM FIL NF
+ THE WAY OF THE TIGER
+ V!... VISITEURS **195 F**
+ GUNFRIHT
THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+ BRUCE LEE + MATCH POINT
(Tennis) + KNIGHT LORE **145 F**
+ MATCH DAY (Foot)
THEY SOLD A MILLION N°1 NF
+ BEACH HEAD + DECATHLON
+ SABRE WULF **145 F**
+ JET SET WILLY

PROMO 75 F

- BRUCE LEE
HYPERSPORT
MOVIE
WORLD CUP 86

**AMSTRAD
DISQUETTES ET
PC 1512**

NOUVEAUTES !*

- BARBARIAN NF 135 F
BEST OF 3D NF 145 F
BIG BAND NF 195 F
BLACK MAGIC NF 145 F
BUBBLER NF 145 F
FIST 2NF 145 F
FLASH NF 195 F
GUNSLINGERNF 145 F
KILLED UNTIL DEAD NF 145 F
KYA NF 195 F
LE PASSAGER DU TEMPSNF 195 F
LE PACTENF 199 F
LES PASSAGERS du ventNF 285 F
LEVIATHANNF 145 F
MARIO BROTHERSNF 145 F
MASTERS OF UNIVERSENF 145 F
METRO CROSSNF 145 F
MUTANTSNF 145 F
NINJA NF 145 F
PAPER BOYNF 135 F
PROHIBITION NF 195 F
QUARTET NF 145 F
RANA RAMANF 145 F
RELIEF ACTION NF 195 F
ROAD RUNNER NF 145 F
SAIGONNF 145 F
SAMOURAI TRILOGYNF 145 F
SARACENNF 145 F
SHAOLIN'S ROADNF 165 F
STAR RAIDER 2NF 145 F
SUPER SOCCERNF 145 F
TAI PANNF 145 F
TEMPLE OF TERRORNF 135 F
THE SENTINELNF 145 F
TOBROUCKNF 169 F
TRIVIAL PURSUITNF 229 F
WONDERBOY NF 145 F

HIT PARADE

- ACE OF AGESNF 145 F
ARCHONOIDNF 145 F
ARMY MOVES NF 145 F
ASPHALTNF 165 F
AU REVOIR MONTY NF 145 F
BOB WINNERNF 169 F
BOMBJACK 2NF 139 F
3D GRAND PRIX 140 F
BREAKTHRUNF 139 F
COBRANF 139 F
CRYSTAL CASTLENF 145 F
DEEPER DUNGEONS NF 145 F
ENDURO RACER NF 145 F
EXPRESS RAIDERNF 145 F
FER ET FLAMMENF 249 F
FUTURE KNIGHTNF 145 F
GAUNTLETNF 145 F
GRAND PRIX 500 CCNF 169 F
HEAD OVER HEALS NF 145 F
HMS COBRANF 299 F
IKARI WARRIORNF 139 F
INFILTRATORNF 139 F
KNIGHT RIDERNF 135 F
KONAMI'S GOLNF 135 F

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

HIT PARADE

- KRAKOUT NF 145 F
LEADER BOARD NF 139 F
LIGHT FORCENF 139 F
MANHATTAN 95NF 149 F
MARTIANOIDS NF 145 F
MIAMI VICENF 139 F
MEURTRES EN SERIESNF 299 F
MONOPOLY FRNF 245 F
NEMESIS NF 145 F
SAPIENSNF 169 F
SCALEXTRIC NF 245 F
SCRAM 2NF 165 F
SCRABBLE FRNF 220 F
SCRAMNF 165 F
SHORT CIRCUITNF 145 F
SIGMA 7 NF 145 F
SILENT SERVICENF 139 F
SUPER CYCLENF 139 F
SPACE HARRIERNF 139 F
TEMPLIERS D'ORVENNF 199 F
TENTH FRAMENF 145 F
THE GREAT ESCAPENF 145 F
TOP GUNNF 139 F
TOP SECRETNF 220 F
TRAILBLAZERNF 139 F
TT RACERSNF 145 F
UCHI MATA JUDONF 135 F
WINTER GAMESNF 145 F
WORLD GAMES NF 145 F
XEVIOUSNF 139 F
YE AR KUNG FU IINNF 139 F
ZOMBINNF 165 F
ZOX 2099 NF 175 F

- JAIBREAKNF 145 F
Les Pyramides de l'Atlantis NF 169 F
Les PASSAGERS du VENTNF 295 F
MACADAM BUMPERNF 175 F
MARACAIBONF 169 F
MASQUE NF 179 F
M'ENFIN NF 179 F
NEXUSNF 145 F
PACIFIC NFNF 139 F
REVOLUTION NF 139 F
SCOTT WINDER NF 225 F
SKYFOXNF 145 F
STRIKE FORCE HARRIERNF 129 F
STRYFE NF 195 F
TARZANNF 145 F
THAI BOXINGNF 129 F
THEATRE EUROPENF 185 F
THE WAY OF THE TIGERNF 120 F
TOMAHAWKNF 145 F

**NOUVEAU
PC 1512**

- PC HITS**
+ TOP GUN
+ THE GREAT ESCAPE **245 F**
+ THE DAMBUSTERS
+ STRIP POKER
ALTERNATE REALITYNF 195 F
BOB WINNERNF 220 F
BRUCE LEE NF 195 F
DESTROYERNF 245 F
ECHECS 3D NF 195 F
F15 STRIKE EAGLENF 195 F
GAUNTLETNF 195 F
GRAND PRIX 500 CCNF 195 F
HACKERNF 195 F
HISTOIRE D'ORN NF 235 F
INFILTRATORNF 195 F
LES PASSAGERS du vent NF 285 F
MASTERS OF UNIVERSENF 195 F
MGTNF 195 F
MOVIE MONSTERNF 245 F
PCA MAN + DIG DUG
+ MR DONF 195 F
PSI 5 TRADING companyNF 195 F
SCRABBLE NF 245 F
SHANGA NF 195 F
SILENT SERVICENF 225 F
SOLO FLIGHTNF 195 F
STRIP POKERNF 195 F
SUBBATTLE Simulator NF 225 F
SUPER TENNISNF 195 F
SUMMER GAMES IINNF 195 F
SWORLD SAMOURAINF 195 F
TAI PAN NF 145 F
THE DAMBUSTERSNF 195 F
TOP SECRET NF 229 F
ULTIMA 3NF 195 F
WINTER GAMESNF 195 F
WORLD GAMESNF 245 F

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

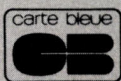
* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

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

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

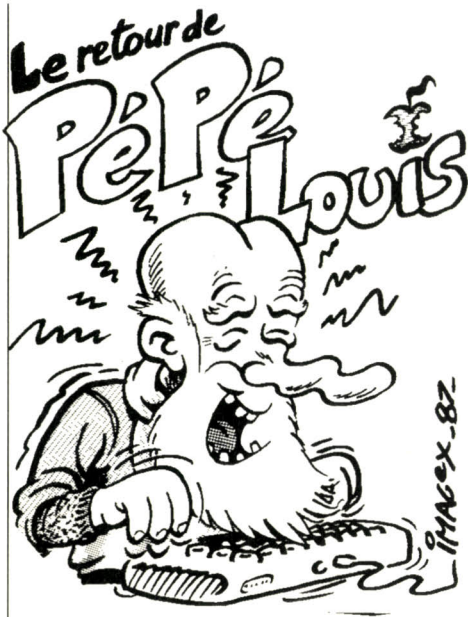
NOM
ADRESSE
TEL

NOUVEAU PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue  _____
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 800 AMSTRAD TOY/70 T08 MO5 MO6 MSX C64 PC 1512 ATARI-ST Numéro de membre _____



Les brèves chroniques de Pépé Louis infos, potins et ragots mondains

Et voilà le come-back du vieux. J'ai beau avoir écumé les salles de rédaction des journaux d'informatique à bord de mon fauteuil roulant, je ne me lasse pas de reprendre la plume. Lorsque j'étais gamin le transistor n'existait pas et les premiers ordinateurs pompaient tellement d'électricité que chaque fois qu'on en allumait un la moitié du quartier se retrouvait dans le noir.

A cette époque personne n'envisageait de posséder un ordinateur à la maison et cela pour deux raisons principales : d'abord il aurait fallu posséder un appartement de douze pièces, de préférence au rez-de-chaussée et pas trop loin d'une centrale E.D.F. Ensuite, qu'aurait-on pu faire d'un ordinateur ?

Aujourd'hui tout a changé. J'en connais qui changent de micro comme de paire de chaussettes. Le marché fluctue, les constructeurs nous inondent de nouveaux modèles et ça n'est qu'un début.

Pour suivre le mouvement, je vais devoir équiper mon fauteuil de rétro-fusées et si je n'arrive pas à rester dans le coup, je noierai mon chagrin dans le kir. Où veux-je en venir ? Patience.

Bon. Vous avez tous un micro chez vous, ou vous n'allez pas tarder à en avoir un. Sinon vous seriez plutôt en train de lire « Lui » que « Tilt ». Alors si vous le permettez, j'ai deux mots à vous dire sur ces foutues bécanes. Ceux qui bâillent déjà ou qui pensent que je radote peuvent tourner la page, et c'est tant pis pour eux parce que j'ai toujours quelques bonnes infos à vous repasser. C'est la raison d'être de ces chroniques. Vous voilà fixés.

Welcome to the Pleasure Doom

Bienvenue à la Cité des Jeux, pour ceux qui ne parlent pas le latin. Les cités de Calvacom, le serveur par abonnement, vous connaissez, on vous en a parlé dans le « Tilt Journal » de mars. Les lieux magiques où on peut rencontrer des gagas et des fêlés de toute sorte avec qui

discuter de softs, de technique et plus généralement de tous les potins concernant la bécanne de vos rêves.

On peut évidemment consulter des forums spécialisés et aussi importer des tonnes de programmes et d'utilitaires, ce qui vous évite de vous déplacer quotidiennement au club des « Gais Pompeurs de disquettes » du coin. Chaque cité est animée par une personne particulière et dans l'ensemble ce ne sont pas des tristes : Chine Lanzmann (la fille de l'écrivain) sur la cité Mac, Michel Chapougniard pour la cité IBM... autant de noms qui deviendront aussi célèbres en « Micro » que Groucho et Chico sur les radios branchées. Si je me fais l'apôtre de Calvacom, alors qu'ils ne m'ont même pas proposé le moindre fifrelin en dessous de table, c'est qu'ils viennent d'ouvrir une cité entièrement consacrée aux jeux informatiques : forums, convivialité en direct, téléchargement et petites annonces. L'ensemble est animé par Nicolas Berloquin, le fils de Pierre. Et pour ceux qui l'ignorent, Pierre Berloquin est l'un des spécialistes du jeu en France, auteur d'un paquet de livres et de logiciels, consultez votre libraire préféré. Après le serveur de Tilt (cirage de pompes oblige) Calvacom est un must. Calvacom, 87, bd de Grenelle, 75015 Paris. Tél. : 47-83-20-30.

Le bout du tunnel pour Commodore...

Ça y est. Commodore est sorti de la crise. Plus de 160 000 Amiga ont été vendus dans le monde entier. Cela veut dire que l'Amiga est une bonne machine ? Pas sûr. Elle possède une meilleure définition graphique que l'Atari. Mais le DOS se comporte parfois curieusement et les plantages de disquettes sont encore trop nombreux pour être honnêtes. Ras-le-bol des fichiers perdus ou détruits. Envoyez vite les Amiga 2000 pour voir si ça va mieux.

pour Atari...

Ça y est. Atari est sorti de la crise. Plus de 300 000 ST ont été vendus dans le monde entier. Tramiel gagne ses paris. A quand le disque optique numérique à moins de 1 000 F.

et pour Apple

Ça y est. Apple est sorti de la crise. Plus d'un million de Macintosh ont été vendus dans le monde entier. Et vous ne faites pas partie du clan ? Alors écrivez-leur pour leur dire de baisser les prix. Avec ce qu'ils ont vendu, ils ont dû l'amortir ce Mac. Je ne répéterai jamais assez qu'il est trop cher.

Big Business en Bourse

A propos d'Apple : en décembre Jean-Louis Gassée a vendu 25 375 de ses actions Apple qui lui ont rapporté 1 079 564 dollars. Gassée ne croirait donc plus en Apple ? Non, bien sûr. Cette opération a simplement eu lieu avant la modification de la législation fiscale américaine. Ah bon. Ça n'était donc qu'une histoire d'impôts.

IBM en crise ?

Baisse de 26,9 % des bénéfices chez IBM en 1986. Vous pensez que ça ne vous concerne pas ? Pourtant cette baisse est due en partie au fait qu'IBM a laissé les compatibles pas chers

grignoter son fromage. Et vous, vous avez acheté un vrai IBM à 20 000 F ou un vrai compatible à moins de 5 000 F ? Patience, la bête reprend du poil et fait des petits (voir article sur les nouveaux IBM.) Il était temps.

Crétin de service sur Minitel

Suite à une campagne de pub bien orchestrée, j'ai décidé de me brancher sur le jeu LUDIK (3615 LUDIK). J'étais alléché par le principe d'un combat naval interactif où « des bateaux se croisent sur l'Océan », « le Minitel se transforme en tableau de bord et l'écran devient un véritable hublot s'ouvrant sur l'horizon des combats en mer. » C'est du moins ce qu'annonçait l'alléchant dossier de presse. En réalité, j'ai passé dix minutes devant mon Minitel à essayer de comprendre comment ça fonctionnait.

De temps à autre des mouettes rieuses se gaussaient de mon incapacité notoire. Bilan, dix francs de fichus en l'air, la fulgurante sensation d'être un crétin de bas-étage et la frustration d'avoir payé pour le savoir. Le comble. Pour en revenir à LUDIK, les habitués le trouvent particulièrement performant. Je ne suis pas un habitué.

Déclaration des droits de l'Homme et du vieux journaliste

Cette page de chroniques est indépendante de toute pression, corruption et tentative de détournement d'opinion, même à base de kir royal ou d'armagnac. Rendez-vous le mois prochain. Pépé Louis

Pascal Oss

Tournant sur les Atari ST, ce Pascal dispose d'atouts intéressants. Il respecte toutes les normes du standard international tout en offrant un grand nombre de compléments : fichiers à accès direct, chaînes data particulières, « case » associé à « else » et « otherwise », « loop », entiers longs, hexadécimaux et facilités d'appel de sous-programmes en langage machine. Il utilise pleinement le GEM, y compris les fenêtres, les boîtes d'alerte et de dialogue. L'éditeur est assez puissant et très agréable d'emploi. Le compositeur compile en une seule passe et peut être utilisé avec un disque virtuel ou un disque dur. La librairie fournit un grand nombre de routines en particulier pour le GEM et la gestion de la souris. Un très bon Pascal, assorti d'une épaisse documentation en anglais que la société Infomanie a eu la bonne idée de traduire intégralement. (Marque : OSS ; 790 F.) J.H.

```

#ASM A:GEMTYPE.PAS                                #C700  #SSK  #LDRS  # LIBRARY
(*typep.das - Common GEM type definitions for Personal Library *)

Color_Reg = 0..15 ;
Draw_Mode = Replace_Mode, Rev_Trans_Mode ;
Line_Type = Solid, DashBotBot ;

Mouse_Type = ( M_Arrow, M_Text_Curs, M_Bee, M_Point_Hand, M_Flat_Hand,
               M_Thin_Cross, M_Thick_Cross, M_Outlin_Cross ) ;

Dialog_Ptr = ^char ;
Menu_Ptr = ^char ;
wordis = ARRAY [ 0..15 ] OF integer ;
Mouse_Form = RECORD
    hot_x : integer ;
    hot_y : integer ;
    res : integer ;
    mask_color : integer ;
    data_color : integer ;
    mask : wordis ;
    data : wordis ;
END ;

File_Name = STRING [ Max_Fn ] ;
Path_Name = STRING [ Max_Path ] ;
    
```

UBI NEWS

NEW !..

Le premier titre édité par UBI SOFT dans la gamme "Les logiciels dont vous êtes le héros" est maintenant disponible sur IBM PC et Compatible ainsi que sur Amstrad !

UBI SOFT et Patrick Leclercq, l'auteur élu "Créateur du mois par Tilt" vous présentent "NECROMANCIEN" : pour tous les fans de science-fiction et de fantastique

FAITS DIVERS...

- L'invasion des Zombis n'est toujours pas enrayée !.. Ils arrivent maintenant sur Amstrad Cassette !..
- Trivial Pursuit continue à tester vos connaissances... sur Thomson Disque cette fois !

A SAISIR :

Le PACK UBI.
Amst. K7 : Dragon's Lair I, Starglider, Sigma 7
Amst. Disc : Dragon's Lair II, Starglider, Sigma 7
CBM K7 et Disc : Tracker, Starglider, Sigma 7.

AFFAIRE A SUIVRE...

Dans quelques semaines, le serveur UBI SOFT vous permettra d'être branché UBI 24 heures sur 24...

ALERTE ROUGE

Tous les AVENTURIERS du Soft, licence Amstrad, division programmation, graphisme ou musique, sont attendus de toute urgence au Q.G. d'UBI SOFT.

BON de COMMANDE

à retourner à UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL Cédex
Tél. 43 77 74 01

Nom _____
Adresse _____
Ville _____
Code Postal _____

Port Gratuit

Règlement par Chèque Bancaire ou C.C.P.

INERTIE Amst. Cass. 140 FF Disc 180 FF
 UBI PACK Amst. Cass. 189 FF Disc 229 FF
 NECROMANCIEN IBM PC Disc 149 FF
 NECROMANCIEN Amst. Cas. 99 F Disc 149 F
 TRIVIAL PURSUIT Thomson Disc 259 FF
 DUNGEON MAKER CBM Disc 180 FF
 UBI PACK CBM Cass. 189 FF Disc 229 FF
 MASQUE Disc ST 249 FF PC 249 FF
 ZOMBI Amst. Cass. 140 FF



Programmez vos vacances

Pour en finir avec la tristesse des vacances estivales, passées à se traîner sans joie de serviettes en parasols un soda pop aux lèvres, voici venir les vacances informatiques. Adieu morosité ! Il est dès maintenant possible de bronzer aux rayons vert ou ambre des moniteurs, de conjuguer détente et perfectionnement dans un ambiance stimulante. Le club Microtel des Lilas et le Centre d'échanges internationaux organisent quatre stages d'informatique pour les quinze/vingt ans de toutes nationalités (Allemands, Américains, Turcs...) dans un château de Touraine le tout pimenté d'une initiation au tir à l'arc, au théâtre et à l'équitation.

Imaginez la conversation en Basic entre un Turc et un Auvergnat ! Du 5 juillet au 19 juillet et du 16 au 30 août, stage Pascal ou Assembleur et du 19 juillet au 2 août et du 2 au 16 août stage Basic pour respectivement 2 990 F et 2 740 F pension comprise.

Renseignements au CEI 104, rue de Vaugirard 75006 Paris. Tél. : (1) 45.49.26.25.

Volontairement élitiste, l'ALREP (association de rencontres et d'éducation pour les enfants et adolescents précoces) propose du 3 au 26 juillet en Aveyron des « vacances enrichissantes » aux enfants de six à seize ans ayant un quotient intellectuel supérieur à 130 à l'échelle de Weschler, test psychanalytique à l'appui ! Alors si vous n'avez rien contre ce type de sélection vous pourrez participer à leurs ateliers d'informatique qui assurent initiation et perfectionnement à la programmation dans de nombreux langages sur *Oric*, *Spectrum*, *Amstrad*, et *Atari ST* pour 3 792 F. (Le centre de vacances compte aussi des ateliers de musique, danse, sports divers...)

ALREP, 33, avenue Franklin Roosevelt 30000 Nîmes. Tél. : 66.64.82.51.

Dans un autre domaine, l'OISE, Oxford Intensive School of English, allie un enseignement poussé de l'anglais à un apprentissage de la programmation en Basic au collège de Bedford, à une heure de train de Londres. Le tout sur les micro ordinateurs grand-bretons, le BBC II, on s'en serait douté. Pour les élèves de la quatrième à la première, trois semaines du 5 au 25 juillet et du 2 au 22 août pour 5910 F.

A noter que l'OISE propose également à toute date de l'année à Oxford, des cours de formation permanente en anglais dans la spécialité voulue, informatique comprise.

Contactez Madame Descamps, 1, rue Boileau, 59700 Marcq-en-Barœul. Tél. : 20.98.84.08.

Et finalement, le centre informatique X 2 000 et le Microtel club Ademar de Valence allient Tourisme et Informatique professionnelle en juillet près d'Agen. Initiation à *Lotus*, *Word* et *D Base III* dans des stages d'une semaine à 2 500 F. Des stages destinés aux jeunes sont prévus mais les détails n'étaient pas fixés à l'heure ou nous mettons sous presse.

Centre informatique X 2000, 3, avenue de Bordeaux, 82400 Valence d'Agen. Tél. : 63.29.09.44.

ST: GFA Basic (Vector)

Couplé au Basic GFA, cet outil graphique a mis l'accent sur l'animation et de la réalisation de dessins en trois dimensions. *GFA Vector* est écrit en langage machine, du moins en ce qui concerne les routines de représentation graphique, ce qui permet d'obtenir une vitesse d'exécution assez remarquable. Son accès se révèle d'une grande simplicité, aidé en cela par la clarté du manuel et surtout par le programme de démonstration, qui permet d'avancer pas à pas dans la réalisation d'une image et d'une animation tridimensionnelles. En ce qui concerne l'animation, ce logiciel travaille avec deux pages écran, afin d'éviter le tremblement de l'image : une image se dessine sur la deuxième page pendant que s'affiche le dessin sur la première. Signalons enfin la présence d'un éditeur permettant la réalisation et la sauvegarde de fichiers objets. (Disquette Micro Application pour Atari ST. Prix : D.) D.G.

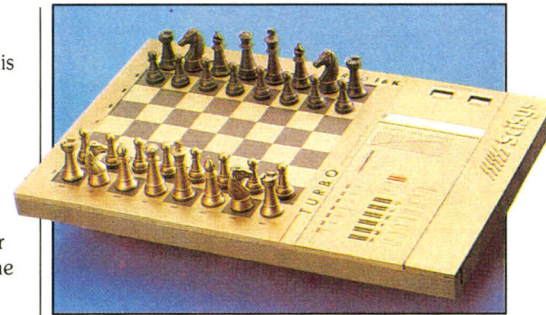
ST: Dessin professionnel

Micro Application signe ici une réalisation technique impressionnante, avec ce logiciel de DAO (dessin assisté par ordinateur). *GFA Draft* fonctionne sur tous les modèles de la gamme ST avec moniteur monochrome ou couleur (signalons toutefois une meilleure résolution sur un moniteur monochrome) et éventuellement une table traçante. Ce programme apporte également un plus au niveau des formes prédéfinies par le tracé de segments de cercles ou d'ellipses, ou la définition d'arcs par trois points. On peut manipuler les caractères comme les formes (effets de miroir, rotations, agrandissement, réduction, etc.).

Le programme offre quatre directions d'écriture, et deux types de caractères.

GFA Draft possède une bibliothèque impressionnante de symboles prédéfinis (électricité, électronique, architecture, organigramme, etc.), et l'on peut créer sa propre bibliothèque.

En conclusion, un outil clair, complet, indispensable. (Disquette Micro Application pour Atari ST. Prix : D.) D.G.



Un échiquier électronique redoutable en finale

Turbo chess

Cet échiquier électronique se distingue d'emblée par un design résolument moderne, très réussi d'ailleurs. En revanche les pièces ne cachent pas leur origine plastique et on pourra regretter la taille un peu trop réduite du plateau de jeu.

L'alimentation est assurée par piles (250 heures d'autonomie pour des piles alcalines) ou adaptateur secteur en option. L'enregistrement des déplacements s'effectue par appui sur les cases de départ et d'arrivée. Le programme connaît toutes les règles d'échecs, y compris la prise en passant, la sous-promotion, la règle des cinquante coups et le nul par triple répétition. Cependant, il est incapable d'évaluer le nul par insuffisance de matériel (il continue à jouer par exemple lorsqu'il ne reste plus que les deux rois sur l'échiquier). Un certain nombre de facilités sont offertes par la machine : horloges digitales totalisant le temps écoulé pour chaque camp, touche « multi-move » pour entrer une ouverture particulière, mise en mémoire de la dernière position (jusqu'à deux ans !), changement de côté et retour arrière. Cette dernière option souffre d'ailleurs de certains défauts. Elle est limitée à huit coups et il n'existe aucun rappel des pièces capturées. Ce type de lacune, courant sur les machines d'échecs ne cessera jamais de me surprendre quand on sait qu'une partie de soixante coups peut être codée sur 240 octets, pièces capturées comprises !

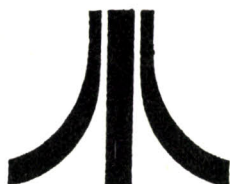
L'éventail des niveaux de jeu est vaste (17), et les temps de réflexion tout-à-fait corrects, en dehors du niveau 8 (six minutes par coup). La bibliothèque d'ouverture est assez importante et offre des lignes variées, étendues sur un nombre suffisant de coups. En revanche le programme est incapable de reconnaître les interventions de coups en ouverture (par exemple la sortie du fou avant le cheval), ce qui l'oblige à sortir prématurément de cette phase. En milieu de partie, il est capable de bonnes combinaisons et d'un sens stratégique raisonnable, mais en contrepartie son algorithme d'attaque du roi n'est pas des plus efficaces. De plus, il accepte assez facilement de doubler ses pions. C'est en finale, là où la plupart des autres programmes baissent un peu les bras, qu'il se montre le plus redoutable. Il a une bonne pratique de l'opposition et de la règle du carré et n'hésite pas à sacrifier une pièce pour aller à dame. En outre, il soutient bien son avance de pions et ne se laisse pas aller à une série d'échecs inutiles. Une bonne machine, au prix intéressant, qui donnera du fil à retordre à bien des joueurs de club. (Marque : Scyris ; 1 400 F.) J.H.

VOUS VOUS CHANGEZ, CHANGEZ DE JOYSTICKS



Choisissez le blanc, élégant et raffiné en soirée. L'après-midi préférez l'audace d'un jaune mâis et d'un rouge coquelicot. Les romantiques aimeront les roses et mauves tendres ou les bleus délicats. Les Switch colors sont un peu raides mais tellement chics ! (150 F, CTS France).

INFOMANIE



LE TEMPLE DE L'ATARI ST

3, RUE PERRAULT
75001 PARIS
TEL 40200120

METRO LOUVRE
DU LUNDI AU SAMEDI
DE 9H A 20H



520 STF	3990	1040 SCIENTIFIQUE	9990	DRIVE CUMANA 3" 1/2	1650	STAR NB 24/15	8490
520 STF + SM 125	4990	1040 + PRO 24	8990	DRIVE CUMANA 5" 1/4	2450	TABLETTE GRAPHIQUE	4490
520 STF + SM 1224	6490	MONITEUR SM 125	1690	DISQUE DUR SH 204	4990	EXTENSION RAM 512K	1190
1040 STF + SM 125	6990	MONITEUR SC 1224	2990	IMPRIMANTES:		DIGITALISEUR REALIZER	1750
1040 STF + SM1224	8490	DRIVE ATARI SF 354	1490	ATARI SM 804	1990	MODEM DIGITELEC 2000 +	1990
1040 BUREAUTIQUE	7990	DRIVE ATARI SF 314	1990	STAR NL10	3490	MODEM DIGITELEC 2100 +	2750
				STAR NB 24/10	6990	DISQUETTES 3" 1/2	140

STF 520+SM125+STAR NL10 7890
STF 520+SC 1224+ STAR NL 10 9390
STF 1040+SLM125+STAR NL 10 9590

STF 1040+PRO 24+SM125+STAR NL10 11890
STF 1040+SM 125+SH 204 11950
STF 1040+ SM 125+SH 204+ STAR NB 24/15 18950

POUR TOUTE CONFIGURATION INFOMANIE VOUS OFFRE UNE BOITE DE DISQUETTES

BUREAUTIQUE

AUTOFORMATION A LA BUREAUTIQUE	990
CALCOMAT PLUS	790
COMPTA MEMSOFT	1790
DB MAN	1390
DB MASTER ONE	590
EVOLUTION	1990
EVOLUTION SUNSET	990
FACTURATION, STOCK	1890
FIRST WORD	589
FIRST WORD PLUS	935
HABAWRITER 2	745
MC BASE	1690
SOLUTION (STOCK)	2372
SUPERBASE	990
TEXTOMAT	450
VIP (SOUS GEM)	1890

PROGRAMMATION

CAMBRIDGE LISP	1490
COMPILATEUR GFA	489
DESA	269
DEVPACK	539
K RESSOURCE	389
MCC MACRO	
ASSEMBLEUR	549
MCC MAKE	478
FAST BASIC	890
GFA BASIC	495
LATTICE C	1090
MCC PASCAL	790
MEGAMAX C	1690
MODULA 2	1490
PASCAL OSS	790
PRO FORTRAN	1390

GRAPHISME

AEGIS ANIMATOR	639
ANIMATIC	319
ART DIRECTOR	549
CAD 3D	449
DEGAS ELITE	690
DIGITALISER	
REALIZER	1750
EASY DRAW	790
FILM DIRECTOR	649
GFA DRAFT	990
GFA VECTOR	490
GRAPHIC ARTIST	1590
PAINT WORKS	349
PLUS PAINT	395
PUBLISHING PARTNER	1790
TABLETTE GRAPHIQUE	4490

MUSIQUE

CECILE 7	990
éditeur pour DX7	
CZ ANDROID	890
DIGIDRUM	289
boite a rythme	
DX ANDROID	1990
EZ SCORE	990
éditeur de partitions	
EZ TRACK	890
GEN PATCH	1490
librairie pour syntheses	
K MINSTREL	299
MUSIC STUDIO	320
SMPT TRACK	5750
60 piste avec code	
ST STUDIO	320
gestion de sons sur disk	
PRO 24 STEINBERG	2750

DIVERS

BACK PACK	549
K SWITCH	299
EMULATEUR	
MACINTOSH	1699
EMULATEUR	
MS DOS	890
EMULCOM	890
FLASH	389
K COMM 2	799
QUICK MIND	339
REAL TIME CLOCK	490
ST TOOLKIT	299
Z TIME CLOCK	649

JEUX

ALTERNATE REALITY	289	FLIGHT SIMULATOR 2	439	LEADER BOARD	289	SDI	379	SUNDOG	369
ARKANOID	229	FOOTBALL	359	LEADER BOARD TOURN	149	SHANGAI	279	SUPER CYCLE	279
ARTIC FOX	399	GOLDRUNNER	249	MACADAM BUMPER	299	SHUFFLE BOARD	289	TASS TIME	289
BALANCE OF POWER	389	GRAND PRIX 500 cc	229	MEAN 18	389	SILENT SERVICE	279	TENTH FRAME	249
BASEBALL	359	HIGH ROLLER	399	MERCENARY	299	SILICON DREAM	229	TRAILBLAZER	245
WRESTLING	245	JOUST	289	METRO CROSS	269	SKYFOX	289	ULTIMA 3	499
CHESS PSION	259	KARATE KID 2	249	OGRE	349	SPACE QUEST	439	XEVIOUS	279
CHESSMASTER 2000	399	KING'S QUEST	399	PAWN	229	STAR FLEET 1	479	WINTER GAMES	279
CHIFFRES ET LETTRES	286	KING'S QUEST 2	379	PHANTASIE	359	STARGLIDER	245	WORLD GAMES	269
CRAFTON ET XUNK	290	KING'S QUEST 3	399	PHANTASIE 2	339	STAR RAIDERS	349	WORLD KARATE	339
CRISTAL CASTLE	189	LA HARCE	199	ROADWAR 2000	344	STRIKE FORCE HARRIER	239		

AMSTRAD PC

SIMPLE DRIVE MC	5925
SIMPLE DRIVE COUL	8170
DOUBLE DRIVE MC	7460
DOUBLE DRIVE COUL	9715
HARD DISK MC	11850
HARD DISK COUL	14100

CALCOMAT+ DATAMAT	+	1900
TEXTOMAT		1190
D BASE 2		1090
EVOLUTION SUNSET		1160
FRAMEWORK		490
GEM FONT		990
GEM WRITE		990
GEM DRAW		1890
LA COMPTA		690
MULTIPLAN 3 JUNIOR		

MUSIC STUDIO	289
NEWSROOM	390
REFLEX	990
SUPER CALC 3	890
TURBO PASCAL	990
WORDSTAR	1090
WORD 3 JUNIOR	890
WORD 3 JUNIOR	990
YES YOU CAN	1090

JEUX	
BALANCE OF POWER	369
BOB WINNER	240
BOP 'N' WRESTLE	254
BRUCE LEE	239
CHAMPIONSHIP GOLF	399
CHESSMASTER 2000	340
CHESS PSION	259
CONFLIT IN VIETNAM	338
GRAND SI AM BRIDGE	490

INFILTRATOR	259
JET	460
KING QUEST	554
KING QUEST 2	439
ORBITOR	433
PINBALL FACTORY	239
STAR FLEET 1	389
STARFLIGHT	439
TASS TIME	219
TERA	229
ULTIMA 3	249

BON DE COMMANDE ENVOI SOUS 24 HEURES

NOM.....PRENOM.....

ADRESSE.....

CODE.....VILLE.....

ENVOYER A INFOMANIE, 3, RUE PERRAULT 75001 PARIS

DESIGNATION

PRIX

FRAIS DE PORT

30 FR

TOUS NOS PRIX SONT TTC ET SONT VALABLES POUR LE MOIS DE JUIN

SUPER SOLDES SUR LOGICIELS AMSTRAD ET COMMODORE

Les créateurs du mois

Ils ont travaillé à trois pour créer *Sram 1*, puis *Sram 2*, jeux d'aventure publiés par Ere Informatique. Serge Hauduc, le père, Ludovic Hauduc, le fils, et Jacques Hemonic sont venus de Rouen pour nous rencontrer.

— Tout a commencé comme un conte de fée ?

— On a décidé de contacter les éditeurs dès que *Sram* a été terminé. Premier coup de fil : Ere Informatique. On est parti dans l'idée de leur faire une présentation et on a signé le contrat l'après-midi même.

— Ere vous a demandé de modifier beaucoup de choses ?

— Peu : mettre l'accentuation, modifier la saisie : au clavier, constituer un vocabulaire allemand et anglais, et intégrer la dimension temporelle. Ils ont fait moins de suggestions pour *Sram 2*. Nous n'avons composé ni la musique ni la page de présentation.

— Vous aviez déjà publié des jeux ?

Ludovic : — J'ai fait *Ludessin*, programme de graphismes sur l'*Amstrad*, qui a été édité il y a deux ans par une boutique de Rouen. J'avais quinze ans.

— Combien de temps avez-vous travaillé sur *Sram* ?

— Neuf mois pour *Sram 1*, trois mois pour *Sram 2*. Il faut d'abord mettre au point le cahier des charges : à quoi bon sortir un jeu qui ressemble aux autres, qui ne soit pas meilleur ? On a fait des repérages, dans un château de l'Est pour *Sram 2*, puis un plan des trajets. Les écrans ont été saisis au joystick, c'est long. Le compactage (en Assembleur) de *Sram 1* générait des images de 3 kilo-octet de mémoire, avec cinquante images, la disquette est bourrée à craquer. Celles de *Sram 2* occupent une place variable pouvant descendre à 512 octets seulement, et avec soixante-quinze images nous avions encore de la place pour en ajouter une vingtaine. On se voyait les week-ends pour développer, plus souvent au moment d'envoyer le master. Les vacances sont tombées au bon moment. Les derniers jours ont été fébriles : ça ne tournait pas sur le 464 !

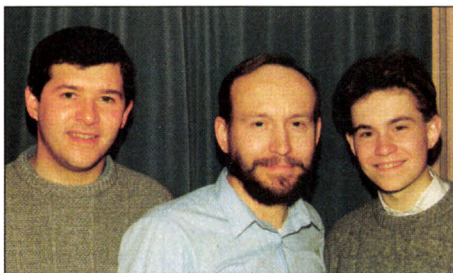
Il y a une répartition des rôles : Ludovic met au point les instruments : graphismes, gestions de lutins ; Serge propose des croquis d'écrans et les scénarios (il a insisté pour que l'histoire reste suffisamment simple). Jacques s'occupe de la stratégie, de l'organigramme et de la mise au point du déroulement du jeu. Mais rien ne se fait sans que tout le monde soit d'accord. Et quand l'un est découragé, les autres lui remontent le moral.

— Le père et le fils dans la même équipe, c'est rare.

— Ça nous rapproche. Seule ma femme proteste quand notre projet envahit trop les conversations, remarque Serge.

— Comment avez-vous commencé à programmer ?

Ludovic : — Papa m'a lancé en m'achetant le ZX 81. Jacques est venu à la maison et m'a fait voir des trucs, car j'étais un peu perdu, ensuite j'ai eu un *Electron* de BBC, sans jeux. Jacques avait acheté son ZX en kit, puis un



New Brain, un *Apple II* sur lequel il a beaucoup joué et enfin un *Amstrad* pour développer, quand il s'est rendu compte qu'il pouvait éditer des programmes.

— Avez-vous des activités professionnelles liées à la programmation ?

— Jacques et Serge : nous travaillons dans la même boîte de télé-informatique où nous avons commencé à programmer au travail, après avoir pratiqué l'informatique comme loisir.

— Les *Sram* vous rapportent beaucoup d'argent ?

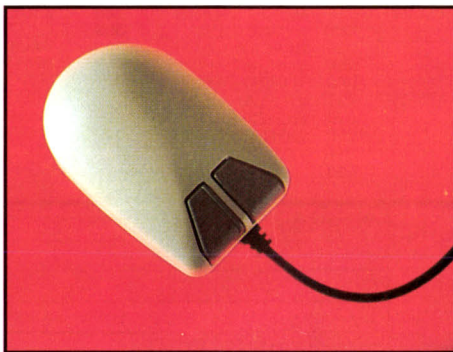
— Il faudrait en sortir plusieurs par mois pour en vivre ! Nous touchons un pourcentage du prix de revient. Cela a permis d'amortir le matériel et d'investir dans des langages et dans d'autre matériel...

On travaille pour le plaisir de voir nos jeux sur les présenteurs. Faire un jeu donne un objectif à la programmation.

Quant à leurs projets, ils en ont plusieurs gardés comme des secrets d'Etat. Ils réfléchissent sur les possibilités des CD-ROM, peaufinent un analyseur de syntaxe sophistiqué, se perfectionnent en Pascal et apprécient les machines dont la mémoire est importante. En attendant, *Sram 1* sort sur compatibles IBM-PC en avril et *Sram 2* en mai. D.S.

Une souris pas trop manche

La souris Cameron annoncée depuis six mois est enfin disponible en France. Sa principale originalité est de pouvoir se substituer au joystick. L'intérêt ? Une précision et une souplesse accrues et surtout une utilisation multipliée. Les souris sur *Amstrad CPC* ne courent pas les rues et les logiciels qui en tirent partie sont tout aussi rares. En règle générale ils se limitent au soft d'origine ou à vos propres programmes. Ici vous pourrez donc l'employer directement dans bon nombre de jeux et d'outils graphiques. Testée sur un logiciel de course de



voitures elle n'a pas failli sans éviter toutefois les mouvements de patinette bien connus des utilisateurs de l'*Amiga* ou du *ST*.

La souris est livrée avec une extension Basic et un programme graphique. Passons sur la traduction désastreuse de la notice. Une nouvelle traduction accompagnera les livraisons futures mais les mille premiers acquéreurs devront se contenter de ces informations incomplètes.

Centaur est un outil graphique classique construit sous forme de menus et de sous-menus avec les indémodables cercle, rectangle, pistolet, motifs redéfinissable, pinceaux de différentes tailles... La loupe est inutilisable car un simple effleurement de la souris se traduit par un saut de dix pixels à l'écran. Beaucoup plus performante, l'option zoom permet d'agrandir ou de réduire à volonté la partie du dessin sélectionnée. La palette de caractères est impressionnante, elle propose plus de dix-sept polices, du gothique à l'alphabet russe ou grec en passant par le futura ou le bold. L'extension Basic composée du programme souris et du programme Winman, offre de nombreuses instructions supplémentaires pour construire des programmes autour de la souris avec notamment un environnement de fenêtres et d'icônes.

CPC Mouse Pack, 790 F. Édité par Cameron SARL, 170, quai de Jemmapes, 75010 Paris.

Champion

• **Dame Scanner a gagné les championnats de France de jeu de dames sur ordinateurs. Le logiciel, réalisé par Frank Talliez en collaboration avec le champion de France, humain, Serge Leclerc évolue au cours de la partie et s'adapte à son adversaire. Son algorithme ne se limite pas à gagner le plus de pions possible, il sait aussi en sacrifier pour gagner par la suite. Édité par Chip sur Commodore 64, Atari ST et Amstrad.**

Carte horloge pour ST

Microdeal propose une carte horloge pour *Atari ST*. Cette interface nécessite le démontage du capot de l'*Atari*. Après avoir retiré le processeur clavier (d'accès très aisé), on enclenche la carte sur le support devenu ainsi disponible et on reporte le processeur sur l'emplacement prévu de la carte. L'alimentation est assurée par deux piles rechargeables. Une utilisation de quelques heures par semaine suffit à les recharger. La notice signale d'ailleurs la petite modification à apporter en cas d'utilisation intensive (plusieurs heures par jour), de façon à prolonger la durée de vie de ces piles.

La disquette d'accompagnement fournit les logiciels indispensables : lancement de la carte, mise au jour et à l'heure, accessoire horloge, ainsi qu'un panneau de contrôle modifié, l'original fourni par Atari ayant l'inconvénient majeur de remettre l'horloge à zéro, à chaque changement de résolution. Cette carte au fonctionnement sans problème trouvera son utilité pour tous les logiciels utilisant l'heure ou la date : agenda, pendule, ainsi que certains traitements de texte ou gestions de fichiers. (Prix non communiqué.) J.H.

Sorcières, miradors, labyrinthes et démons ne vous feront pas de cadeau.



Sur Amstrad CPC

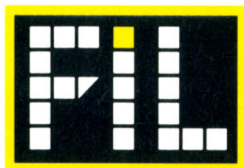
Le cadeau, c'est 4 super jeux pour 149 F*.

CAULDRON II

La vengeance de la citrouille...
Prenez garde, sorcières, squelettes, fantômes et autres gargouilles! La citrouille contre-attaque!

GREAT ESCAPE

1942. Vous êtes prisonnier en Allemagne...
Pas pour longtemps! La liberté est au bout
du tunnel... Vivez la grande évasion du siècle!
C'est vous le héros!



FRANCE IMAGE LOGICIEL

REVOLUTION

Rouler n'est pas jouer! Attention à la pesanteur et à l'inertie: balle qui roule ne rebondit pas toujours...
Un jeu à vous tourner la tête, en 3 dimensions!

SORCERY

C'est la lutte du Bien et du Mal!
Délivrez les magiciens prisonniers, et avec eux,
emparez-vous du Château du Mal.
Face aux démons, le Bien l'emportera. Courage!

Les prix FIL sont imbattables.

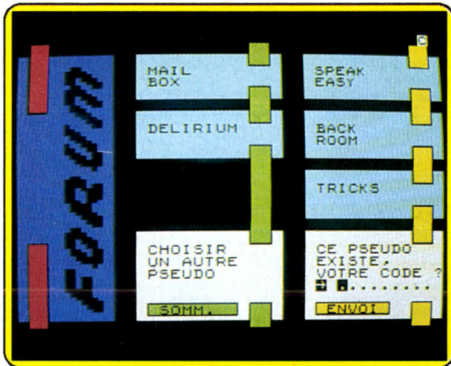
*Prix public maximum conseillé en cassette. En disquette 195F. Amstrad CPC 464, 664, 6128.

36.15, Tilt le rush!

850 Boîtes Aux Lettres ouvertes en un mois? C'est sur le forum de Tilt, le serveur qui monte!

Le forum

Lien en temps réel entre divers intervenants, le forum est un espace de liberté anonyme dont certains usent et abusent. Mais peu importe: le respect du pluralisme est la seule règle qui lui permette de vivre. Nul excès ne saurait changer quoi que ce soit à ce principe fondamental. Ceci pour notre plus grand plaisir.



Le forum est le lieu privilégié des rencontres entre passionnés.

Accéder au forum

Depuis le lancement de notre serveur, l'accès au forum passe par les "menus machines". Illogique, cette manoeuvre fait perdre temps et argent. C'est pourquoi un accès direct a été implanté. A la place des deux ou trois premières lettres du nom de votre machine, tapez "FORUM" puis envoi. On se trouve alors en présence de la page de présentation. Vous devez entrer un pseudonyme. Si ce dernier n'est pas retenu par quelqu'un d'autre, vous n'avez plus qu'à taper votre code pour avoir accès au Forum proprement dit. Dans le cas contraire, vous devez passer par

"sommaire" afin de valider un autre pseudo et son mot de passe. Notez que cette clé (pseudo+mot de passe) n'est valable que sept jours réactualisés en fonction de la date de la dernière connexion.

Les BAL

Inutile d'être connecté pour recevoir un message. Les Boîtes Aux Lettres permettent d'envoyer ou de recevoir un message en différé. Seul le destinataire a accès au contenu de la missive. Par son intermédiaire il est possible de se fixer rendez-vous sur la messagerie à une heure précise, d'apporter une réponse à une question posée sur le Délirium ou dans votre BAL, etc. Ce service est d'un accès aisé: en présence du menu forum, il suffit de taper "BAL" puis envoi. Vos messages apparaissent alors instantanément. Vous pouvez les faire défiler à l'aide des touches suite et retour ainsi qu'y répondre directement par envoi. Ensuite, vous pouvez revenir au sommaire du Forum en tapant "SPE" puis sommaire ou bien écrire aux possesseurs de Boîtes Aux Lettres. Suivant un principe identique à celui exposé précédemment, le déplacement à



Les BAL: en direct avec la rédaction.

l'intérieur de la liste des pseudos est confié aux touches suite et retour. Lorsque vous avez identifié le destinataire de votre lettre, vous devez entrer son numéro d'ordre et envoi, puis la grille de saisie apparaît. Tapez votre texte, mais avant de le valider (toujours par envoi) enfoncez répétition. Cela permet de repérer d'éventuels caractères parasites et de corriger

le texte si nécessaire. Une fois ceci effectué, vous pouvez écrire une autre lettre, retourner au menu forum, etc.

Le Delirium

Le Délirium comble la principale lacune des BAL: l'impossibilité d'écrire un message consultable par tous. Accessible par "DEL" puis envoi après l'apparition du menu forum, il se présente sous la forme d'une liste dans laquelle on se déplace par l'intermédiaire des touches suite et retour. Chaque message est identifié par le pseudonyme de son auteur ainsi que par un numéro d'ordre. Pour lire un texte: tapez le numéro d'ordre du message puis envoi. Notez que contrairement aux BAL, il n'est pas possible de répondre directement. Vous devez retourner sur le Delirium pour écrire une réponse. A moins que vous ne préfériez contacter directement l'auteur du



Liberté et droit d'expression sont les maîtres mots du Delirium.

texte sur sa BAL. Cette pratique a cours dans certains cas bien précis (pour des questions très particulières par exemple), mais il est heureux que la majorité d'entre vous s'adresse à tous. N'est-ce pas le rôle du Délirium du reste?

La messagerie

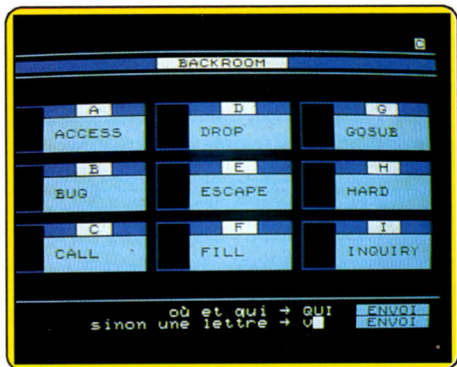
Lien en temps réel entre les divers Tiltmen connectés, la messagerie facilite le contact et les échanges. On y accède par "SPE" puis envoi. La liste des pseudos apparaît ainsi que les numéros associés. Pour écrire un message, il suffit de taper le numéro puis envoi. Une grille de

saisie est alors affichée. Remplissez-la et, avant de la valider, tapez répétition (pour éviter les caractères parasites).

Ce que nous venons de décrire est en fait l'envoi d'un premier message correspondant à une prise de contact. Ensuite, les manipulations sont simplifiées. Pour lire un message vous devez taper * puis suite ou guide; pour y répondre: * puis envoi. Bien entendu, il est possible de soutenir plusieurs conversations en même temps. Cependant, si vous préférez l'intimité vous pouvez proposer à votre interlocuteur de poursuivre la discussion en privé. Pour cela, tapez un point d'interrogation, son numéro et envoi. Vous pourrez converser à deux très facilement et sans être dérangé. Mais, il faut bien le dire, l'absence d'autres intervenants limite l'intérêt du débat. C'est pourquoi l'on rêve à une formule hybride entre la messagerie et la discussion en privé, sans savoir que celle-ci existe...

Les salons privés

Après avoir tapé "BAC" puis envoi (toujours en présence du menu forum), une page écran apparaît.



Des mini messageries? BAC+envoi!

Elle permet de connaître les noms des salons et pour chacun d'entre eux les pseudos connectés. Notez que cinq personnes, au maximum, peuvent y converser simultanément. Bien entendu, quitter un salon est possible à tout instant. Enfin, dernière précision: ils ne sont réellement utiles que si l'on a une bonne raison de les utiliser.

Le mieux est de se donner rendez-

vous sur un d'entre eux par l'intermédiaire des BAL ou de la messagerie.

Préférences

Dernière option du Forum, elle propose des fonctions simples et utiles. L'accès se fait en tapant "TRI" puis envoi. Les commandes sont: changement de code, écriture en minuscule ou majuscule, avertisseur sonore en cas de message (mise en et hors fonction). A chacune correspond un mot clé que vous devez taper. Une fois cette opération effectuée, vous êtes en présence de l'option proprement dite. Dernière précision: pour revenir sur le menu du Forum, tapez sommaire.

En conclusion

Nous venons de le voir, le Forum permet d'établir des contacts avec des passionnés. Lieu idéal pour discuter, s'informer, échanger des points de vue sur telle ou telle machine, sur tel ou tel jeu, il facilite les contacts entre micro-maniaques de toutes régions et de toutes origines (ce que les clubs permettent rarement). Et franchement, il est toujours intéressant sinon édifiant de savoir ce qui se passe ailleurs. Autre avantage de notre forum: le contact direct avec la rédaction de Tilt. Ce lien est pour l'instant sans contraintes d'aucunes sortes. Vous pouvez laisser vos messages sur le Délirium ou bien dans les Boîtes Aux Lettres (E.Pixel pour les questions sur le matériel, Redac pour les questions d'intérêt général et pour le soft, Mathieu pour le Sésame et les microjeux). Quelque soit votre question, nous vous répondrons en moins d'une semaine directement dans votre BAL ou bien sur le Delirium si la question concerne de nombreux Tiltmen. N'hésitez pas à nous faire part de vos suggestions et remarques à propos de notre serveur. Pour cela, écrivez vos messages sur le Délirium. Enfin, si vous relevez une anomalie (déconnexion, blocage et autres), signalez-la dans la BAL "Tilt. M.B

EN BREF

La société Imperasoft présentera bientôt Imperatel sur Atari ST. Deux versions sont prévues: une grand public et une professionnelle. La première sera constituée d'un ensemble complet de création de microserveurs, son prix devrait tourner autour des 5000 francs. La seconde version sera vendue sous forme de modules. L'utilisateur pourra ainsi se procurer un produit sur mesure. Les prix de cette version s'échelonnent de 5 à 30 000 francs. Notons tout de même que ce logiciel devrait théoriquement gérer un maximum de 64 voies. Les prix ne tiennent pas compte de la partie matériel (ordinateur, modem, etc.).

Master.Min de Minipuce est un programme axé sur la création de serveur monovoie. Il fonctionne sur PC/compatibles et Amstrad CPC 6128 et nécessite une interface série et un minitel (le câble de liaison port série/minitel est livré). Son prix: 150 francs.

Arsène d'ERE Informatique existe désormais pour les PC et compatibles. Pour environ 600 francs, vous avez une malette noire du plus bel effet, une disquette 5 un quart, un manuel et un boîtier d'où sortent de nombreux fils. L'ouverture de ce boîtier laisse entrevoir la partie électronique et, franchement, celle-ci n'inspire pas confiance! Affaire à suivre...

FIL propose un package pour les possesseurs de TO 8, TO 9 et TO 9+. Commercialisé à 695 francs, il comprend deux logiciels: Praxitéle et Micro Serveur. Le premier est un éditeur graphique de pages videotext. Le second simplifie la création d'un microserveur grâce à un éditeur de structure et de lien entre pages.

La carte Kortex baisse de prix. Elle ne coûte plus que 1750 F HT.

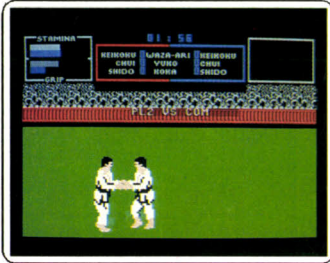
COUP D'OEIL



Flight Simulator II

Un simulateur aérien désormais classique et toujours de grande classe qui ne perd rien dans sa version Amiga. Les réactions des différents avions et les situations réelles (aéroport, météo, panne, etc.) sont reproduites. Les graphismes sont intéressants. La facilité d'emploi est grande, mais pourrait être encore améliorée. (Disquette Sublogic pour Amiga.) N.C.

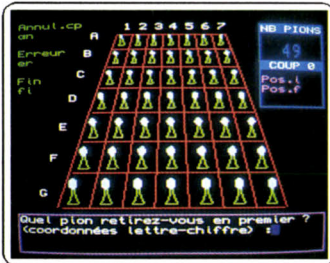
Type : _____ simulation aérienne
Intérêt : _____ 17
Graphisme : _____ ★★★★★
Animation : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ D



Uchimata

Les karaté et autres kung fu finissent par lasser : Voici un judo. Vous participez lors d'une compétition à des combats réussis où il faudra faire preuve d'opportunisme afin de placer la prise définitive. Outre son graphisme médiocre, ce programme souffre d'une animation digne du musée des horreurs de la micro. (Disquette Martech pour Amstrad CPC.) E.C.

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



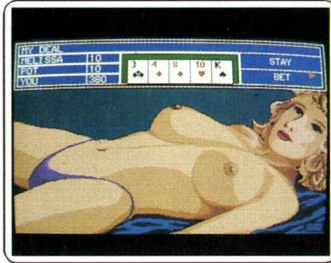
Solitaire

Pour ce jeu de solitaire, on dispose de quatre plateaux de jeu de difficulté croissante. Le second correspond à la disposition habituelle. Les graphismes, bien que se voulant en perspective, sont en réalité d'une grande pauvreté. Le système d'entrée des coups par codification des cases est fastidieux. Un bien pauvre logiciel (Micro-K7 RAM 78 pour QL.) J.H.

Type : _____ jeu de réflexion
Intérêt : _____ 3
Graphisme : _____ ★★★★★
Animation : _____ ★
Bruitage : _____ ★
Prix : _____ n.c.

Strip Poker

Un poker coquin qui ne se prend pas au sérieux. L'Amiga incarne deux joueuses de poker aux jeux et aux physiques très différents. Elles sont toujours disponibles et désireuses de parier jusqu'à leurs chemises pour vous battre. Le niveau de jeu est honora-



ble, mais les graphismes sont décevants, c'est dommage. (Disquette Artwork pour Amiga.) N.C.

Type : _____ poker
Intérêt : _____ 13
Graphisme : _____ ★★★
Animation : _____ —
Bruitage : _____ —
Prix : _____ C

Chess Master 2000

Celui que l'on considère comme le meilleur jeu d'échecs pour beaucoup de micros fait son apparition sur ST. La qualité est encore une fois au rendez-vous. Bibliothèques d'ouvertures, nombreux niveaux, horloge, l'essentiel est là. Le superflu aussi d'ailleurs :



les couleurs des pièces sont modifiables et le programme parle. (Disquette Software Toolworks pour Atari ST.) L.S.

Type : _____ jeu de réflexion
Intérêt : _____ 18
Graphisme : _____ ★★★★★
Animation : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ E

King's Quest II

Suite des aventures du jeune homme qui voulait devenir roi. Mais l'aventure ne s'arrête pas là. Maintenant, chevalier Graham, il vous faut « mettre la main » sur la belle princesse cachée dans une tour de cristal bien loin dans des contrées inconnues.



Magie et mythe seront au rendez-vous. Très amusant (Tilt n° 32 p. 150). (Disquette Sierra pour Atari ST.) L.S.

Type : _____ aventure
Intérêt : _____ 16
Graphisme : _____ ★★★
Animation : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ D



SDI

Les deux blocs sont en guerre : l'Est contre l'Ouest. Vous devez coordonner le système orbital de défense stratégique américain contre l'agression soviétique. Le temps presse, les urgences sont nombreuses. Des animations passionnantes pour un jeu difficile. Les situations y sont multiples et variées. (Disquette Mindscape pour Amiga.) N.C.

Type : _____ combat aérien
Intérêt : _____ 16
Graphisme : _____ ★★★★★
Animation : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ D



Hive

La version Spectrum de ce logiciel d'action dans des galeries futuristes est très proche de celle de l'Amstrad CPC (Tilt n° 41 p. 49). Le décor se limite à une série de cercles concentriques qui donnent une bonne illusion de relief. D'autant que l'animation rapide complète bien cette impression. Cependant, on se laisse vite prendre au jeu. (Cassette Firebird pour Spectrum.) J.H.

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



Kobyashi Naru

Ce programme vous propose, en trois quêtes successives, l'accès à l'immortalité. Les trois portes du monde d'Ygor vous feront pénétrer en des lieux empreints de mysticisme, mais non moins dangereux. Caractéristique intéressante : toutes les options sont accessibles au joystick et clairement explicites grâce à des icônes. (Cassette Mastertronic pour C64/128.) E.C.

Type : _____ aventure
Intérêt : _____ 12
Graphisme : _____ ★★★★★
Animation : _____ —
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ A

Starglider

Ça plane, pour vous. Fabriqué par le leader de l'armement, Draziv, votre vaisseau de combat, est une merveille. Dernier rempart de la civilisation, vous luttez aux commandes de votre véhicule. Seul contre un ennemi acharné, vous êtes quelque chose

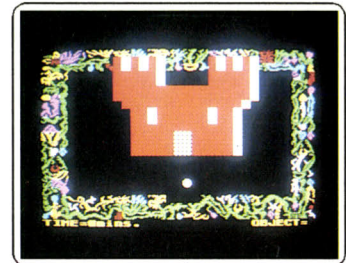


comme le gladiateur du futur. Un jeu bien fait. (Disquette Rainbird pour PC et compatibles.) L.S.

Type : _____ arcade/simulation
Intérêt : _____ 14
Graphisme : _____ ★★★
Animation : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★
Prix : _____ C

Cağara

Prisonnier d'une boule de cristal, vous devez parcourir un gigantesque labyrinthe pour mettre la main sur le calice magique susceptible de vous délivrer. Votre hamster à hélice vous aidera à vous débarrasser des monstres. Les graphismes et les bruits

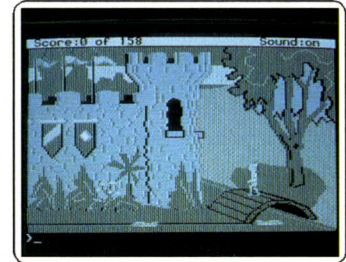


ges sont réduits à leur plus simple expression. Un logiciel décevant. (K7 Players pour Spectrum.) J.H.

Type : _____ action
Intérêt : _____ 5
Graphisme : _____ ★★
Animation : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★
Prix : _____ A

King's Quest I

Il était une fois un humble aventurier qui voulait être roi à la place du roi. Un jeu d'aventure qui commence comme un conte et qui en a tous les ingrédients. Le graphisme est un peu en dessous de ce qu'autorise les PC. Certainement la version



la moins réussie d'un titre déjà existant sur Apple II et ST. Un excellent jeu quand même. (Disquette Sierra pour PC.) L.S.

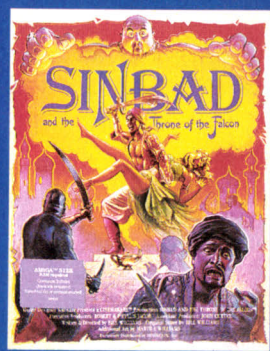
Type : _____ aventure
Intérêt : _____ 15
Graphisme : ★★★ (avec EGA ★★★★★)
Animation : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★
Prix : _____ D



MINDSCAPE



A CINEMAWARE™ Production
 Executive Producers: ROBERT & PHYLLIS JACOB Associate Producer: JOHN CUTLER
 Original Score Composed by KELLYN BECK
 Directed by KELLYN BECK
 Art Direction and Special Effects by JAMES SACHS
 Amiga™ 912K RAM required
 Requires 2 disks
 External drive optional
 © 1992 Mindscape, Inc. All Rights Reserved. Distributed by MINDSCAPE



NOM : Adresse :
 DEFENDER OF THE CROWN - AMIGA : 359 FF C.B.M. : 149 FF
 SINBAD - AMIGA : 419 FF S.D.I. - AMIGA : 359 FF ATARI ST : 359 FF
 PORT GRATUIT RÈGLEMENT : CHÈQUE BANCAIRE ou C.C.P. A retourner à :
UBI SOFT - 1, voie Félix Eboué - 94021 CRÉTEIL Cedex - Tél. 43 77 74 01



COUP D'OEIL

Mean 18

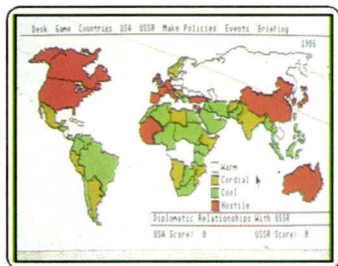
Le golf devient à la mode en France. Alors, pourquoi ne pas utiliser ce programme pour être dans le coup. Sur les plus connus des parcours américains, vous aurez le loisir d'exercer vos talents. Tous les paramètres classiques y sont, seul le graphisme laisse



un peu à désirer. Accolade nous avait habitués à des programmes plus originaux. (Disquette Accolade pour Atari ST.) L.S.
 Type : sport
 Intérêt : 14
 Graphisme : ★★
 Animation : ★★
 Bruitage : ★★
 Prix : C

Balance of Power

L'équilibre de la terreur est-il de nature à éviter une — troisième — guerre mondiale ? Tenant le rôle d'une des super-puissances, vous devez gérer vos amitiés et vos inimitiés, aider militairement tel pays ou intervenir économiquement dans tel autre, fomen-



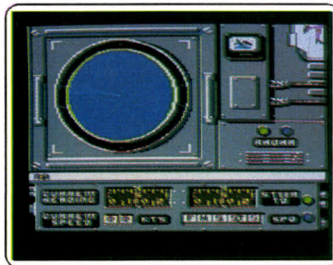
ter des coups d'état, etc. le tout « diplomatiquement ». Un très bon wargame. (Disquette Mindscape pour Atari ST.) D.G.
 Type : stratégie
 Intérêt : 18/13
 Graphisme : ★★★★★
 Animation : —
 Bruitage : —
 Prix : D

Terra Cresta

Terra Cresta doit être la ènième version — un peu améliorée, il est vrai — d'Infiltrator. Ceux qui aiment l'action seront les seuls à apprécier. A bord d'un vaisseau de combat, ils devront bouger en permanence pour éviter les missiles de l'ennemi. Tout se déroule



sur la moitié de l'écran. Dommage ! Décors agréables, animation fluide et rapide, sons moyens. (K7 Imagine pour Spectrum.) J.H.
 Type : action
 Intérêt : 8
 Graphisme : ★★★★★
 Animation : ★★★★★
 Bruitage : ★★
 Prix : B



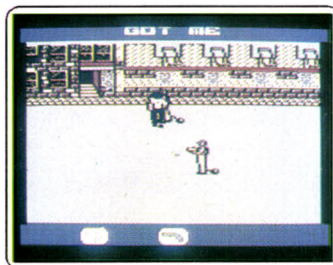
Destroyer

Superbe jeu en double haute résolution pour Apple. D'une qualité égale, ou supérieure à toutes les simulations nautiques, ce jeu vous met aux commandes d'un destroyer dans des mers agitées. La diversité des scénarios, la qualité du graphisme, l'effort de bruitage ainsi que l'étendue des actions possibles font de ce jeu une réussite. (Disquette Epyx pour Apple II.) L.S.
 Type : simulation
 Intérêt : 17
 Graphisme : ★★★★★
 Animation : ★★★★★
 Bruitage : ★★
 Prix : D



Desert Hawk

Aux commandes de votre hélicoptère, vous devez vous infiltrer au milieu des lignes ennemies pour aller y récupérer vos compatriotes. La version Spectrum est très proche de celle déjà testée sur C 64. La bande sonore y perd beaucoup de son originalité. Seuls intérêts de ce jeu : la simplicité et le prix ultra compétitif (K7 Player pour Spectrum.) J.H.
 Type : action
 Intérêt : 10
 Graphisme : ★★
 Animation : ★★
 Bruitage : ★★
 Prix : A

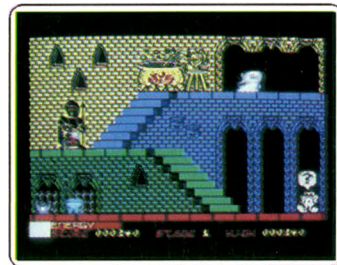


Jail Break

Qui ne connaît pas ce jeu de café ? Adapté sur micro, il possède les mêmes défauts que la version originale : graphismes trop stylisés, animation moyenne, etc. Il propose cependant une grande variété de situations. Le jeu s'avère prenant, mais l'impression de déjà vu qui s'en dégage est un peu gênante. (Cassette et disquette Konami pour Commodore 64/128.) M.B.
 Type : action
 Intérêt : 13
 Graphisme : ★★
 Animation : ★★
 Bruitage : ★★
 Prix : B

Olli and Lissa

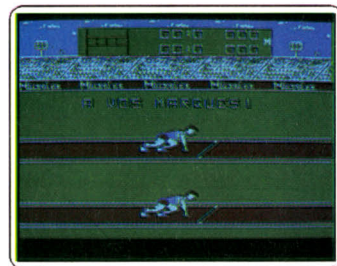
Un scénario tout simple pour ce jeu d'action/échelle. Olli and Lissa n'apporte rien de nouveau à la ludothèque Commodore. Si les graphismes, bruitages et animations sont corrects, la mission est trop classique pour susciter l'intérêt de vos joysticks.



Il ne reste alors que la difficulté du jeu pour séduire les passionnés. (K7 Firebird pour C 64/128.) O.H.
 Type : action/échelle
 Intérêt : 8
 Graphisme : ★★
 Animation : ★★
 Bruitage : ★★
 Prix : A

Athlète

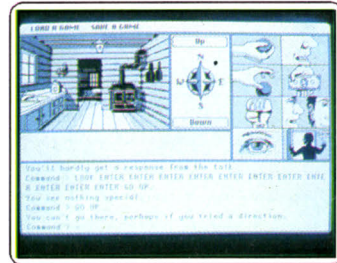
Vous concourez dans cinq épreuves d'athlétisme. Course, saut ou lancer de javelot, le maniement du joystick ne permet que trois actions distinctes. C'est tout dire de la variété de cette simulation qui ne servira qu'à briser vos manettes de jeu. Dommage,



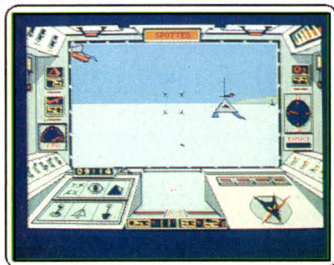
le contexte graphique et sonore aurait pu servir de base à une stratégie convaincante. (K7 Microïds pour Amstrad CPC.)
 Type : simulation sportive
 Intérêt : 4
 Graphisme : ★★
 Animation : ★★
 Bruitage : ★★
 Prix : B

Tass Time in Tonetown

Cette aventure drôle et originale est aussi réussie sur Amiga, ST, PC que sur Mac. Pour récupérer votre grand-père téléporté à Tonetown, la ville ultra-plus-chic, vous arpentez les hauts lieux de la mode en évitant les pièges de Snarl, la caïman sournois.



Là-bas un maître-mot : le look. La gestion des actions par icônes est agréable et rapide. (Disquette Activision pour Macintosh.) J.M.
 Type : aventure
 Intérêt : 16
 Graphisme : ★★★★★
 Animation : —
 Bruitage : ★★
 Prix : C



Artifax

Avec ce programme, c'est dans le froid glacial de l'arctique que vous livrez bataille, aux commandes d'un tank ultra moderne. Votre tâche consiste à nettoyer cette contrée lointaine de la présence d'extra-terrestres et, en dernier lieu, à détruire leur quartier général. Graphisme en trois dimensions et stratégie. (Disquette Electronic Arts pour Atari ST.) E.C.
 Type : action
 Intérêt : 13
 Graphisme : ★★★★★
 Animation : ★★★★★
 Bruitage : ★★★★★
 Prix : C



Ninja Master

Ce programme, très simple quant à ses graphismes et à son animation, se propose de tester vos réflexes. Ninja va devoir arrêter divers projectiles avec ses seuls pieds et mains. Le personnage reste malheureusement trop statique, le graphisme manque de variété. Un « petit » logiciel d'action sans grande prétention. (K7 et disquette Firebird pour Commodore 64/128.) O.H.
 Type : action
 Intérêt : 7
 Graphisme : ★★
 Animation : ★★
 Bruitage : ★★
 Prix : A pour K7, C pour disquette



Bop'n wrestle

Ce jeu de catch vous oppose aux plus exceptionnelles brutes que le ring compte. Des durs, des sauvages, des hargneux, la liste est complète. Les règles ne sont pas à rappeler, mais le maniement au clavier paraît quelque peu ardu les premières fois. Le graphisme assez grossier ajoute à la confusion des premiers essais. (Disquette Mindscape pour PC et compatibles.) L.S.
 Type : sport-arcade
 Intérêt : 12
 Graphisme : ★★
 Animation : ★★
 Bruitage : ★★
 Prix : D

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

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

COMMODORE

SELECTION	K7	D
500 CC	85F	125F
10 TH FRAME BOWLING	95F	139F
ACADEMY	85F	125F
ACE OF ACES	89F	139F
ALIENS	89F	139F
ARKANOID	89F	139F
ARMY MOVES	85F	125F
AU COEUR DE L'AFRIQUE	89F	139F
AVENGER	89F	139F
BIG A	85F	125F
BOMB JACK II	89F	139F
CHESS MASTER 2000	89F	139F
COBRA	89F	139F
CHOLO	99F	149F
CYBORG	89F	139F
DEATH OR GLORY	85F	125F
DEFENDER OF THE CROWN	129F	199F
DUNGEON MAKER	180F	
DEEPER DUNGEON	85F	125F
DELA	99F	149F
DESTROYER	89F	139F
DOG FIGHT	85F	125F
DRAGON'S LAIR II	89F	139F
ELEVATOR ACTION	89F	139F
EXPLORER	89F	139F
EXPRESS RAIDER	89F	139F
FIRTH AXIS	99F	149F
FIRE TRACK	119F	159F
FLIGHT SIMULATOR	99F	139F
GUILD OF THIEVES	89F	139F
GATO	99F	149F
GAUNTLET	95F	139F
GHOST'N GOBLINS	89F	139F
GUNSHIP	139F	179F
GREAT ESCAPE	89F	139F
GRAND PRIX 500	138F	168F
GREYFELL	85F	125F
HIT PACK II	89F	139F
HYFABALL	129F	169F
INDOOR SPORT	85F	125F
INFILTRATOR	89F	139F
INTERNATIONAL KARATE	89F	139F
KAMPFGRUPPE	89F	139F
KONAMI'S COIN OP HITS	99F	149F
KRACKOUT	99F	149F
LEADER BOARD	89F	139F
LEVATHAN	99F	149F
LES AVEN. DE JACK BURTON	119F	159F
LEADER BOARD EXECUTIVE	99F	149F
LEONARD BROTHER	99F	149F
MARBLE MADNESS	89F	139F
NEMESIS	85F	125F
PEGASUS	225F	
PHANTASIE II	199F	
PORTAL	89F	139F
POWER CARTRIDGE	450F	
ROADWAR 2000	99F	139F
RANA RAMA	99F	139F
ROMULUS	85F	125F
SARENCE	85F	125F
SHAO LIN ROAD	89F	139F
SIGMA 7	89F	139F
SILENT SERVICE	89F	139F
TAG TEAM WRESTLING	99F	149F
STAR GLIDER	139F	179F
SAILING	99F	139F
SCHOCKWAY RIDER	99F	139F
STAR RAIDERS II	99F	139F
SUPER CYCLE	99F	139F
SUPER HUY II	89F	139F
TAG TEAM WRESTLING	99F	149F
TEMPLE OF APHAI	99F	139F
THE PAWN	89F	139F
THEY SOLD A MILLION I, II, III	89F	139F
TIGER MISSION	99F	139F
TOMAHAWK	89F	139F
TOY SHOP	99F	139F
TRIVIAL PURSUIT	175F	235F
TWIN TORNADO	99F	139F
ULTIMA IV	169F	
USA&F	249F	
ULTIMA 1	299F	
WINTER GAMES	89F	139F
WORLD GAMES	95F	139F
WORLD GAMES/SMR MONSTER	95F	139F
YIE AR KUNG FU II	89F	139F

AMSTRAD NOUVEAUTES

ACADEMY	89F	129F
ACROJET	89F	139F
ARKANOID	89F	139F
ARMY MOVES	85F	125F
AU REVUOR MONTY	89F	139F
BALL BLAZE	99F	139F
BIG BAND	99F	139F

CHOLO	129F	179F
DOG FIGHT	89F	139F
DWYFF	110F	160F
EXPRESS RAIDER	85F	125F
GOLF TROPHEE	85F	125F
GOLD HITS II	99F	139F
GREYFELL	85F	125F
HYDROFOOL	89F	139F
INCANTATION	140F	190F
INERTIE	79F	129F
KINETIK	89F	139F
KRATOUT	89F	139F
K'YA	139F	179F
L'ANTRE DE GORK	139F	179F
LEGENDE	89F	139F
MANHATTAN 95	125F	155F
NECROMANCIEN	99F	139F
NOW GAMES 4	89F	139F
PACK UBI	149F	195F
PACK FIL II	115F	155F
RELIEF ACTION (+ lunettes)	159F	195F
SARENCE	85F	125F
SUPER HITS	115F	155F
ZOMBIE	140F	190F
ZARK DAVOR	85F	125F

SELECTION	K7	D
10 TH FRAME BOWLING	99F	139F
1001 BC	134F	190F
101	85F	125F
3D GRAND PRIX	89F	139F
ACE	89F	139F
ACE OF ACES	99F	139F
ADVANCED ART STUDIO	215F	
ALIENS	89F	139F
ANTIPIAD	89F	139F
ASPHALT	129F	169F
BACTRON	129F	165F
BALL BREAKER	99F	139F
BATTLEFIELD GERMANY	99F	139F
BIG A	99F	139F
BILLY LA BANLIEUE	115F	164F
BOB WINNER	85F	125F
BOOMBLACK II	85F	125F
CAULDRON II	87F	127F
COBRA	89F	139F
CRYSTALIAN	169F	209F
CYRUS CHESS	159F	199F
DAMES 3D CHAMPION	115F	179F
DESPOTING DESIGN	155F	215F
DRAGON'S LAIR II	89F	139F
DONKEY KONG	79F	129F
EREBUS	109F	138F
F 78	249F	
FER ET FLAMME	89F	139F
FIVE STAR GAMES	89F	139F
FORMULA ONE SIMULATOR	106F	146F
GAUNTLET	99F	139F
GHOST'N GOBLINS	89F	139F
GONKIES	89F	139F
GRAND PRIX 500	110F	139F
GRAPHIC CITY	139F	164F
GREAT ESCAPE	89F	139F
HEAD OVER HEELS	85F	125F
HEARTLAND	89F	139F
HIT PACK	89F	139F
HIT PACK II	89F	139F
HMS COBRA	230F	270F
IKARI WARRIORS	85F	125F
KONAMI'S COIN OP HITS	89F	139F
KONAMI'S GOLF	89F	139F
KUNG JU MASTER	89F	139F
LA CITE PERDUE	179F	219F
LEADERBOARD	99F	139F
LE PACTE	189F	
LE PASSAGER DU TEMPS	229F	
LES AVEN. DE JACK BURTON	119F	159F
LES PASSAGERS DU VENT	289F	289F
LES PASSAGERS DU VENT II	289F	289F
LIGHT FORCE	129F	179F
MAD DOG	129F	179F
MARBLE MADNESS Deluxe	135F	159F
MASCUE	133F	159F
M'ENTIN	99F	139F
MERCENARY	139F	179F
MEURTRE EN SERIE	249F	285F
MONTY	89F	139F
PAC MAN	99F	139F
PROHIBITION	169F	199F
RED SCORPION	85F	125F
RANA RAMA	89F	139F
SABOTEUR II	89F	139F
SAILING	99F	139F
SARACENS	115F	166F
SCALEXTRIC	99F	139F
SCHOCKWAY RIDER	89F	139F
SCOURBODO	79F	129F
SENTINEL	89F	139F

PCW 8256	K7	D
3D CLOCK CHESS	169F	
ANSTRADAMES	189F	
ANNALDES DE ROME	149F	
BLOCUS	165F	
BRIDGE PLAYER	169F	
CYRUS II CHESS	139F	
FRANK BRUNO'S BOXING	139F	
FAIRLIGHT	249F	
HISTOIRE D'OR	249F	
THE PAWN	145F	
STARGLIDER	139F	
STRIKE FORCE HARRIER	169F	
STARD (STEVE)	139F	
TOMAHAWKS	159F	
TRIVIAL PURSUIT	229F	
OPHREE	169F	
TOP SECRET	259F	
BOB WINNER	219F	
HEATHROW AIRPORT	NC	

MSX NOUVEAUTES

ANTARCTIC ADVENTURE (CART)	169F
ARKANOID	99F
AU REVUOR MONTY	99F
AVENGER	89F
BOULDERDASH II	89F
CRUSADER	95F
DEMONIA	99F
DUNKSHOT (Cart)	185F
GAUNTLET	95F
DONKEY KONG	89F
GAUNTLET II	95F
GAUNTLET II NC	95F
GREEN BERET	129F
GRUNFRIGHT	129F
HOLE IN ONE PRO (Cart)	190F
INTERNATIONAL KARATE	89F
HYPERALLY (CART)	89F
KING'S VALLEY (Cart)	169F
KNIGHTMARE (Cart)	169F
KONAMI'S BILLARD (Cart)	169F
KONAMI'S BOXING (Cart)	169F
KONAMI'S GOLF (Cart)	169F
KONAMI'S TENNIS (Cart)	169F
LES PASSAGERS DU VENT	289F
MARTIANOIDS	89F
MASTER GAMES	99F
MELURTE SUR L'ATLANTIQUE	249F
NEMESIS (Cart)	169F
ROLLER FIGHTER (Cart)	169F
ROLLERBALL (Cart)	169F
SOCCER (Cart)	169F

SHAO LIN ROAD	89F	139F
SHORT CIRCUIT	89F	139F
SIGMA 7	95F	139F
SILENT SERVICE	89F	139F
SORCERY PLUS	89F	139F
SPACE HARRIER	85F	139F
SPEED KING	89F	139F
SPITFIRE 40	86F	135F
SRAM	155F	
SRAM II	89F	139F
STAR GAMES	89F	139F
STARGLIDER	139F	179F
STREET HAWK	85F	139F
STRIKE FORCE COBRA	99F	139F
STRIKE FORCE HARRIER	88F	139F
SUPER CYCLE	99F	139F
TENNIS 3D	109F	149F
THAI BOXING	85F	127F
THEY SOLD A MILLION I III	89F	139F
TOMAHAWK	89F	139F
TOP G I	85F	139F
TRIVIAL PURSUIT	179F	245F
T.T. RACER	89F	139F
UCHI MATA	99F	139F
WINTER GAMES	89F	139F
XENO	89F	139F
XEVIOUS	89F	139F
YIE AR KUNG FU II	89F	139F

THOMSON	K7	D
3 AS	179F	219F
ARKANOID	145F	195F
ASTERIX	179F	209F
AVENGER	139F	179F
BACTRON	139F	179F
BEACH HEAD	179F	199F
BLITZ	199F	239F
BLUE WAR	139F	189F
COLORCALC PLUS (TOR TO9 +)	595F	
COMPTA GENERALE TOR	933F	
DUEL 2000	139F	179F
GRAND PRIX 500	285F	285F
HMS COBRA	285F	285F
KUNG FU	109F	139F
LES CAVERNES DE THENEBO	109F	139F
LES PASSAGERS DU VENT	289F	289F
LES PASSAGERS DU VENT II	289F	289F
MAG DOG	179F	179F
MEURTRES EN SERIE	285F	285F
N°10 BEACH HEAD	295F	295F
PACK FIL	199F	249F
PROHIBITION	169F	199F
RAID SUR LA MANCHE	145F	145F
RUNWAY II	139F	179F
SORCERY	139F	180F
SPEED WAY	119F	139F
STONE ZONE	109F	139F
SUPER TENNIS	219F	
SYNTHESEUR VOCAL	449F	
STAR FLEET I	325F	
STAR FLEET II	404F	
STARGLIDER	186F	
ST KARATE	218F	
STRIKE FORCE HARRIER	184F	
SUNDOG	208F	
SUPER CYCLE	215F	
SUPER TENNIS	174F	
TASS TIME	347F	
THAI BOXING	120F	
THUNDER	89F	
THYPOON	195F	
THUNDER	282F	
TIME BANDITS	256F	
TRACKER	248F	
WANDERER	198F	
WINTER GAMES	189F	
WORLD GAMES	215F	
WORLD KARATE CHAMPIONSHIP	280F	

ATARI	K7	D
ARKANOID	89F	139F
COLLOSSUS CHESS 4	89F	139F
FIGHTER PILOT	89F	139F
GREEN BERET	89F	139F
INTERNATIONAL KARATE	79F	
LEADERBOARD	99F	
MERCENARY	99F	
PLATFORM PERFECT	99F	
RAID OVER MOSCOU	99F	
ROAD RACE	95F	
SMASH HIT 5	99F	
SMASH HIT 6	95F	
SMASH HIT 7	95F	
SUPER HUY	95F	
SPINDOZZY	129F	159F
SOLO FLIGHT	95F	
SHOOT THEN UP	99F	
SPITFIRE 40	119F	
SOLO FLIGHT II	139F	
THE PAWN	179F	
TOMAHAWK	99F	
THE GOONIES	99F	
ULTIMA 3	179F	

ATARI ST LIVRES	K7	D
LIVRE DU GEM GFA AS	141F	
CLEFS POUR ST	297F	
4 LA BIBLE DU 520 ST	230F	
CLEFS POUR ATARI ST	286F	
LIVRE DU LECTEUR DE DISQ. + D	274F	

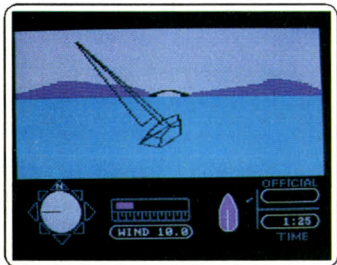
UTILITAIRES	K7	D
ART DIRECTOR	458F	
CALEND	419F	
COMPILATEUR GFA	405F	
DATAMAT	369F	
DEVPAK	442F	
EZ TRACK	449F	
FAST BASIC	899F	
GFA BASIC	405F	
K MINISTREL	281F	
K RESSOURCE	320F	
MAC ELEMENT	1296F	
MC BASE 1040 MEM	1312F	
MUSIC STUDIO	297F	

SUPERBILLARD (Cart)	169F
SKY JAGUAR (Cart)	169F
SPITFIRE 40	99F
SPY VS SPY II	99F
TIME PILOT (Cart)	169F
THE GOONIES (Cart)	169F
WAY OF THE TIGER	89F
WHO DARES WIN II	89F
WINTER GAMES	89F
YIE AR KUNG FU II (Cart)	169F

UTILITAIRES	K7	D
BASIC COMPILER	490F	
COMPATIBILITE ALIENOR	1190F	
DATAMAT	490F	
DB COMPILER	640F	
GENECAR	189F	
GISELLE DE FICHER	165F	
MULTIPLAN	499F	
PCW GRAPH	319F	
POST CARD PAINT	299F	
INTEGRE FACTURATION STOCK	480F	
TURBO TOOL BOX	590F	

ARCANOID	89F	139F
COLLOSSUS CHESS 4	89	

COUP D'OEIL

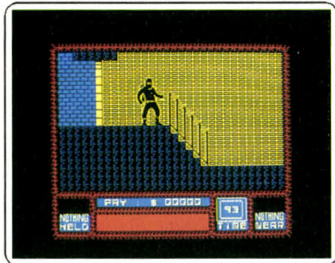


The American Challenge

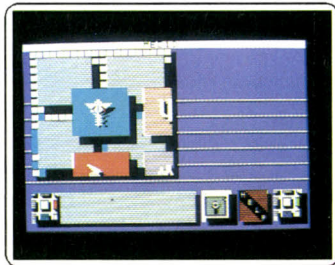
Il n'est pas courant de voir un simulateur de voiliers en 3 D, surtout lorsqu'il permet de relier deux ordinateurs. Chacun régatte sur sa machine. La simulation par elle-même est intéressante et suffisamment complète pour offrir un bon divertissement. Le jeu comprend les sauts de vent et les collisions entre voiliers. Le foc a été omis. (Disquette Mindscape pour PC et compatibles.) L.S.

Type : simulation
Intérêt : 18
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : E

Big 4
Chacun des quatre programmes de *Big 4* a été un succès lors de sa sortie. Les thèmes abordés sont multiples. On passera ainsi d'un hélicoptère de guerre à un aéroglisseur du futur ou encore aux tribulations urbaines d'un bolide écarlate. Ces jeux dis-



posent tous de bons graphismes. A noter les très belles perspectives de *Critical Mass*. (Disquette Durell pour Amstrad CPC.) E.C.
Type : action
Intérêt : 14
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : B



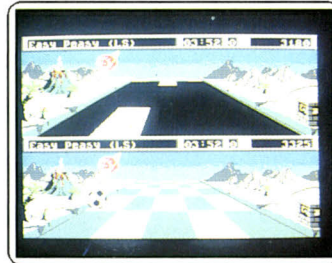
Portal

Activision ne reste pas dans les sentiers battus. Après *Hacker*, cette société propose un jeu d'aventure peu classique. Au retour d'un voyage spatial, vous découvrez une terre où l'ordinateur semble être votre seul interlocuteur. Où sont les hommes ? Un scénario de science-fiction bien construit pour une aventure casse-tête. (Disquette Activision pour Apple II.) L.S.

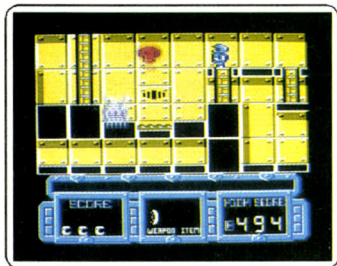
Type : aventure
Intérêt : 15
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : E

Traiblazer

Le ST persiste et signe dans le genre je-fais-mieux-que-mes-camarades. En effet, cette version de jeu dispose de nombreuses améliorations : sons digitalisés, graphismes fins et colorés. Le thème du jeu reste le même : réussir à acheminer le plus loin possible un



ballon sur une route truffée de pièges. Vous pourrez créer vos propres parcours. (Disquette Gremlin pour Atari ST.) E.C.
Type : action
Intérêt : 14
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : C

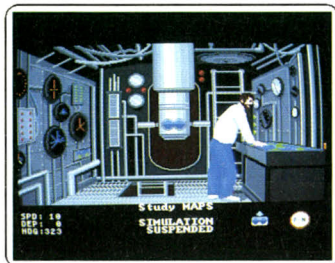


Future Night

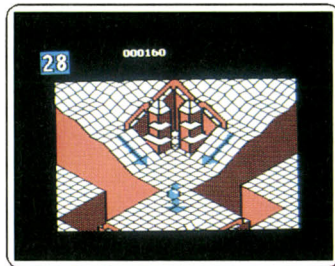
Un classique logiciel d'action/échelle qui profite d'un contexte graphique précis et varié. L'animation permet de sauter tous les obstacles avec précision et de tirer dans toutes les directions. De nombreuses armes peuvent également être sélectionnées. Un coup de chapeau, enfin, à l'excellente musique de présentation ! (K7 Gremlin pour Amstrad CPC.) O.H.

Type : action, échelle
Intérêt : 14
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : B

Silent Service
Cette simulation sous-marine est très fouillée. (*Silent Service* a été sacré meilleur logiciel de simulation, Tilt d'or 1987). Elle vous plonge dans les eaux du Pacifique Sud au cours de la Seconde Guerre mondiale. Vous vous retrouvez ainsi aux commandes



des submersibles américains les plus célèbres. Les graphismes sont potables. (Disquette Microprose pour Amiga.) N.C.
Type : combat sous-marin
Intérêt : 15
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : C



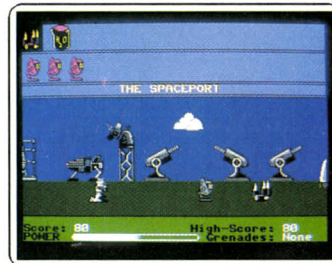
Marble Madness

Ce grand classique fait son apparition sur Apple. La petite boule doit toujours être pilotée dans le décor vallonné du jeu, avec de nombreuses embûches. Le graphisme est très honnête, les tableaux ont été intégralement recréés et les animations soignées ne déçoivent pas. Un des meilleurs jeux d'arcade pour Apple cette année. (Disquette Electronic pour Apple II.) L.S.

Type : arcade
Intérêt : 16
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : D

Kat trap

Action classique et sans envergure. Il suffit ici de choisir l'arme qui correspond à chacune des phases de combat pour faire grimper le bonus. Un scrolling « plat », un bruitage digne des tout premiers tennis sur console, l'animation correcte du person-



nage ne suffit pas à motiver le joueur. Bref, *Kat trap* est un logiciel à éviter. (K7 Streetwise pour Amstrad CPC.) O.H.
Type : action
Intérêt : 6
Graphisme : ★★
Animation : ★★
Bruitage : ★★
Prix : B

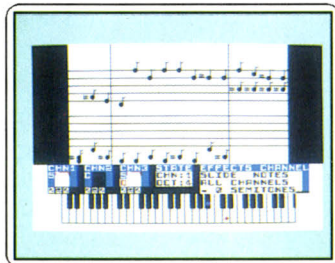


Park Patrol

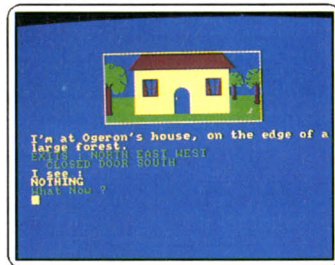
Le gardien de ce parc national doit surveiller les nageurs, récupérer la nourriture volée et nettoyer la rivière. Vaste programme. Classique jeu d'arcade, *Park Patrol* est distrayant bien que très simple. Graphisme et animation correctes pour une partie sans autres prétentions que celles de vous amuser un court moment... (K7 Firebird pour Commodore 64/128.) O.H.

Type : action
Intérêt : 8
Graphisme : ★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★
Prix : A

The Music Box
Un très simple programme de création musicale sur quatre voix. Les nombreuses options disponibles ne sont pas toujours bien présentées. De plus, il manque à l'ensemble de nombreux aspects essentiels (durée des notes, armature, etc.). Un seul



atout, la possibilité d'intégrer vos créations dans vos listings Basic... On a déjà vu mieux ! (Cassette Melbourne pour CPC.) O.H.
Type : création musicale
Intérêt : 8
Graphisme : ★★
Animation : ★★
Bruitage : selon la création...
Prix : B



Kentilla

Un jeu d'aventure classique. Vous devrez trouver l'usage, en temps voulu, des différents objets apparemment sans utilité que vous rencontrerez : le danger vous guette. Le graphisme du programme se révèle coloré mais simpliste. Ce jeu d'aventure est dépassé par les productions actuelles, mais la modicité de son prix peut inciter à l'avoir. (K7 Mastertronic pour Amstrad CPC.) E.C.

Type : aventure
Intérêt : 9
Graphisme : ★★
Animation : /
Bruitage : /
Prix : A

Silicon dreams

Une trilogie dans laquelle vous jouez le rôle d'un agent secret qui se voit confier la mission de secourir un vaisseau spatial accidenté. De retour au pays, les choses ont bien changé. Trois jeux d'aventure corrects, au graphisme moyen mais qui se rachètent

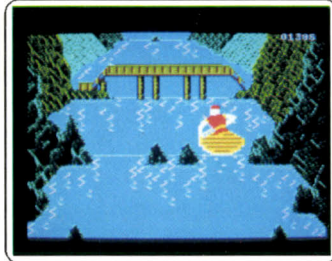


par un vocabulaire fourni (1800 mots) et un analyseur syntaxique relativement puissant. (Disquette Rainbird pour Atari ST.) D.G.
Type : aventure
Intérêt : 14
Graphisme : ★★
Animation : -
Bruitage : -
Prix : C

COUP D'OEIL

Dragon's Lair Part II

Ayant sauvé la princesse lors de la première partie du programme, vous décidez de retourner au château du roi Léopard pour vous emparer d'un pot de pièces. Il devrait vous donner la richesse et la main de la princesse. Un scénario correct, une bonne

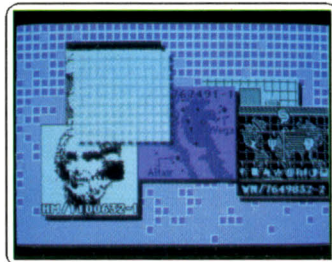


musique, une bonne animation, mais un graphisme grossier. (Disquette Software Projects pour Amstrad CPC.) E.C.

Type : arcade/action
Intérêt : 11
Graphisme : ★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : B

Portal

Cette aventure textuelle d'un genre nouveau n'a rien perdu de son panache sur les compatibles PC. Avec Homer, l'intelligence artificielle vivante, vous retracez l'histoire de votre monde en folâtrant à travers les fichiers de l'ordinateur mondial... Avant



qu'il ne soit trop tard. Angoissant et poétique, un vrai roman pour anglicistes confirmés. (Disquette Activision.) N.M.

Type : roman logiciel
Intérêt : 17
Graphisme : ★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : C

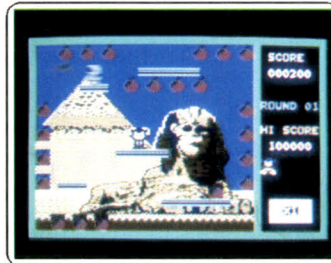
Where in the World is Carmen Sandiego

Il aura fallu attendre un an pour voir arriver la version Commodore de cette enquête policière. La partie met en place des graphismes de qualité et bénéficie d'un maniement très aisé. Le jeu risque de lasser les



détectives acharnés. Un imposant guide (Quid U.S.) « justifie » le prix du jeu ! (Disquette Broderbund pour C 64/128.)

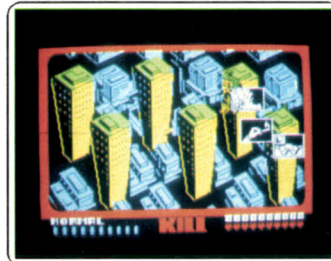
Type : enquête policière
Intérêt : 13
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : D



Bomb Jack II

Ce logiciel n'a plus que la réputation de ses débuts. Étonnant de voir que l'on développe encore de si simples parties d'action. Le graphisme n'est ici qu'un décor statique et terne sur lequel va évoluer votre personnage. Un jeu monotone et sans intérêt, si ce n'est celui de recompter les bonus obtenus. (Disquette Elite pour Commodore 64/128.) O.H.

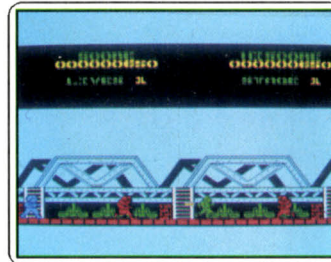
Type : action
Intérêt : 5
Graphisme : ★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : B



Judge Dredd

Vous allez incarner un policier. Après avoir sélectionné le criminel, vous le pistez à travers la ville. Pour cela, il vous faudra sauter, grimper aux échelles et éviter les tirs des bandits. Les nombreuses armes dont vous disposez vous permettront de combattre les adversaires. Un bon jeu aux graphismes et à l'animation superbes. (Cassette Melbourne pour Spectrum.) J.H.

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



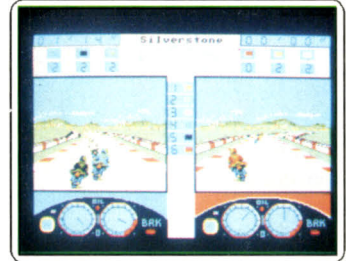
Green Beret

Il est seul, mais il le turera tous, scénario classique. Deux conditions pour qu'une version mérite le détour : une animation parfaite et une image soignée. Hélas les images de la version MSX sur disquette déçoivent (inférieures à celles sur C 64), et l'animation se traîne, (comme sur Thomson). (Disquette Konami pour MSX.) D.S.

Type : action
Intérêt : 07
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : B

Grand prix 500 CC

De loin la meilleure version de ce simulateur de course de motos. Vous pouvez y jouer à deux simultanément : chacun voit l'autre sur la partie d'écran qui lui est réservée (génial). Un graphisme fin aux couleurs vives et contrastées. L'animation est fluide



et donne au circuit un réalisme saisissant. Le bruitage n'est pas exceptionnel. Excellent. (Disquette Microids pour Atari ST.) E.C.

Type : action/simulation
Intérêt : 15
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : B

Ace of Aces

Pilote d'un Mosquito pendant la Seconde Guerre mondiale, vous devez couler des U-boats, détruire des V-1 et stopper des trains de marchandises. Vous disposez de plusieurs armes et pouvez à tout moment consulter une carte pour connaître votre posi-

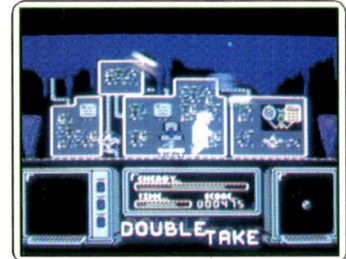


tion. Moins réussie sur C 64, la version CPC reste attrayante. (Cassette ou Disquette US Gold pour CPC.) M.B.

Type : action
Intérêt : 14
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : A/B

Double take

Le scénario complexe de ce jeu aurait pu donner lieu à une partie intéressante. Double Take n'a malheureusement pas profité de l'occasion. L'action mise en place est compliquée fort inutilement par une flopée de lutins hargneux. Bruitages quelconques,



animation « cromagnonesque », un jeu difficile à supporter. (Disquette Océan pour C 64/128.) O.H.

Type : action stratégie
Intérêt : 5
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : B



L'heure du serpent

La version Thomson, dont les graphismes sont identiques à ceux de la ST pour ce jeu, bénéficie d'une musique évoquant mieux, à mon avis, l'époque de l'aventure. Les textes sont un peu moins développés. Difficile d'imaginer une telle quantité graphique sur les Thomson. Scénario plus complexe que le premier épisode. (Disquette Infogrames pour TO8, TO9, TO9+.) D.S.

Type : aventure
Intérêt : 18
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : C



Leader Board

L'adaptation sur Spectrum de cet excellent golf ne s'est pas faite sans problème. Certes il y a toujours quatre parcours différents et les vastes possibilités de jeu sont respectées. Mais le graphisme, l'animation et les bruitages ont énormément perdu. Ce logiciel reste dépendant l'un des meilleurs de sa catégorie pour cette machine (Cassette Access pour Spectrum.) J.H.

Type : golf
Intérêt : 13
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : B



Ballblazer

La première version (sur Atari 800) date de 1985. Aujourd'hui sur Amstrad CPC, la rapidité de ce football magnétique dont les joueurs sont montés sur des véhicules place ce programme au nombre des plus rapides. Dix minutes de concentration sont exigées au départ pour comprendre le jeu. (Disquette Activision pour Amstrad CPC.) D.S.

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

TILT

MICROLOISIRS

VOUS OFFRE EN CADEAU UN ABONNEMENT GRATUIT DE 6 MOIS

SI VOUS DEVENEZ LE PARRAIN D'UN NOUVEL ABONNÉ



**POUR VOTRE
AMI**

198 F. SEULEMENT



**POUR
VOUS**

GRATUIT

La meilleure publicité, c'est celle que nous font nos lecteurs. Vous appréciez TILT, alors faites-le découvrir à un ami qui vous ressemble. Vous y trouverez tous les deux un avantage important :

Vous d'abord : Pour vous remercier de votre collaboration, nous serons heureux de vous offrir un abonnement (ou une prolongation de votre abonnement si vous êtes déjà abonné) de six numéros à TILT. Six mois de lecture entièrement gratuite.

Votre ami lui, bénéficiera d'un tarif exceptionnel et recevra TILT pendant un an pour 198 F seulement au lieu de 249 F.

Alors transmettez-nous vite le bulletin d'abonnement d'un nouveau lecteur accompagné de son règlement. Nous ferons immédiatement le nécessaire pour que vous receviez tous les deux TILT dès le prochain numéro (et si vous êtes déjà abonné nous prolongerons votre abonnement actuel de six numéros.)

BON D'ABONNEMENT-PARRAINAGE A TILT

à remplir par votre ami

OUI, je désire m'abonner à TILT pour un an (12 numéros dont un hors série) au prix exceptionnel de 198 F au lieu de 249 F. Prix de vente au numéro. J'économise ainsi 51 F.

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal : [][][][][][]

Ville :

Veuillez trouver ci-joint mon règlement à l'ordre de TILT.

Cette offre n'est valable que pour un nouvel abonné.

à remplir par vous

Je suis le parrain d'un nouvel abonné à TILT dont vous trouvez ci-contre les coordonnées.

Veuillez m'adresser mon abonnement cadeau de six numéros à :

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal : [][][][][][]

Ville :

Je suis déjà abonné à l'adresse ci-dessus. Veuillez prolonger mon abonnement de six numéros.

Ci-joint mon étiquette adresse qui porte mon numéro d'abonné.

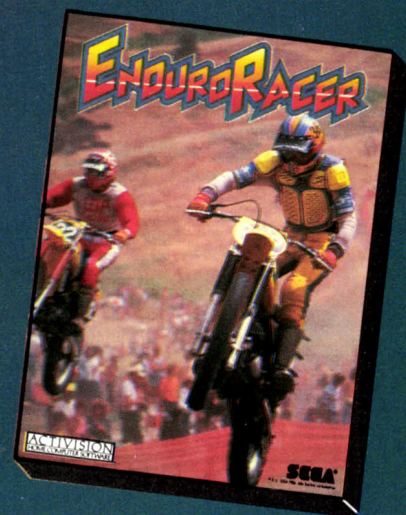
A retourner à TILT - ABONNEMENTS 2, rue des Italiens 75440 PARIS CEDEX 09

ENDURO RACER



Le géant de la

MICRO
ARCADE



DISPONIBLE SUR AMSTRAD, C 64, ATARI ST
(CASSETTE & DISQUETTE)

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE

ACTIVISION FRANCE
9 Avenue Matignon - 75008 Paris
Tél : (1) 42 99 17 85 - Télex : 650 703 - Fax 42 99 19 45

SEGA®

TM & © SEGA 1988. All Rights Reserved.

IL ETAIT UNE



Votre avenir, c'est un monde de machines merveilleuses: machines à travailler, machines à voyager, à détecter de nouvelles ressources, à conquérir de nouveaux espaces.

Toutes pilotées par des ordinateurs, eux-mêmes commandés par... vous! L'avenir, ça se prépare sérieusement. Dès aujourd'hui. L'amstrad CPC 464 est fait pour ça.

Pour vous faciliter l'apprentissage des connaissances essentielles: mathématiques, géographie, sciences, langues...

Pour vous apprendre à maîtriser l'outil de l'avenir, l'ordinateur, et à en faire un outil de création: dessin, musique... Choisir le CPC 464, c'est choisir le standard d'aujourd'hui: celui pour lequel on crée chaque jour le plus grand nombre de programmes éducatifs, scientifiques, professionnels et de jeux (jouer est aussi une façon d'apprendre).

Choisir le CPC 464 c'est encore choisir le meilleur rapport performances/prix du moment.

2990F avec son écran couleur: le futur est vraiment à la portée de tous.

FOIS LE FUTUR



CPC 464 Écran Couleur et **Nouveau Clavier AZERTY 2990^F**

AMSTRAD
LE MORDANT INFORMATIQUE

Merci de m'envoyer une documentation sur le CPC 464

Nom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Renvoyer ce coupon à : Amstrad Francé

BP 12 - 92312 Sèvres Cedex

Ligne consommateurs : 46.26.08.83

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

117 AVENUE DE VILLIERS PARIS 17° TEL: 47 66 11 77 METRO PEREIRE. BUS 83. OUVERT
7 JOURS SUR 7: LUNDI 14H A 19H. MARDI AU SAMEDI 10H A 20H. DIMANCHE 14H A 18H
SERVICE MINITEL 24H/24H 3615 RIO

AMIGA 1000

UC 512K+Moniteur coul+clavier
azerty+ +Souris+Logiciels

8990Frs

DRIVE SUP 1010 2380F

AMIGA 500

512K RAM 256K ROM
DRIVE 3,5 1MEGA

4700Frs

+ 1 Joy + 1 Jeu

AMSTRAD PC-1512

PC 1512 SD Monochrome GEM souris
PC 1512 DD Monochrome GEM souris
PC 1512 SD Couleur GEM souris
PC 1512 DD Couleur GEM souris
LECTEUR FD3 (2° Lecteur pour 1512 SD)

LOGICIELS AMIGA

TENNIS GRAND SLAM	450F
THE PAWN	229F
DELUXE VIDEO	950F
DELUXE PAINT2	1350F
VIP	1790F
DEEP SPACE	290F
ARENA	290F
LEADER BOARD	290F
S D I	350F
DEFENDER OF THE CROWN	350F
FLIGHT SIMULATOR II	450F
ULTIMA 3	390F
INSTANT MUSIC	450F
BARD'S TALE	450F
SINBAD	NC
ROGUE	300F
ARTICFOX	290F
TASS TIME	250F

POUR TOUT
ACHAT DE PC
ELECTRON
VOUS OFFRE
UN TABLEUR,
UN FICHIER,
UN T. TEXTE

Disquettes
3,5 SF DD
par 10
150Frs

LOGICIELS PC ET COMPATIBLES

SUMMER GAMES II	350F	WINTER GAMES	350F
TRILOGY APASHAI	350F	WORD GAMES	350F
SILENT SERVICE	290F	KARATEKA	420F
ALTERNATE REALITY	450F	JET	570F
STAR FLIGHT	450F	GATO	390F
BATTLE ANTIETAM	490F	ORBITER	390F
BALANCE OF POWER	450F	TASS TIME	390F
FLIGHT SIMULATOR II	570F	PITSTOP II	350F
WORD KARATE	350F	NEWSROOM	690F
NEWSROOM PRO	1290F	SPACE QUEST	450F
CHESSMASTER 2000	390F	BRIDGE	390F

LIBRAIRIE

LIVRE LECT DE DISQUETTE ST	179F
CLEFS POUR ST (1)	295F
CLEFS POUR ST (GEM)	285F
102 PROGRAMMES ATARI ST	120F
C SUR ATARI ST	165F
CLEFS POUR LOTUS 1.2.3.	230F
DU BASIC AU C ST	149F
GEM MICRO APP ST	149F
LANGAGE MACHINE ST	149F
LA BIBLE ST	249F
GRAPHISMES 3 D ST	149F
CLEFS POUR AMIGA	350F
LIVRE DU MSDOS 3,1	265F
CLEFS DBASE II ET III	285F
PEEK ET POKES ST	129F
LANGUAGE MEMSOFT	195F

Ordinateur ZENITH Z-148PC

Z-148PC 5/8Mhz +1 Floppy 360K + Disque dur 20 Méga + 11790F
MSDOS + Ecran Monochr.

Z-148PC 5/8Mhz +2 Floppy 360K + Ecran Monochr. + 7950F
MSDOS

Mêmes configurations Couleur

NC

AMIGA 2000

LA REPONSE !!!
PUISSANCE
GRAPHISMES
SONS
COMPATIBILITE
AT XT MSDOS UNIX

POUR TOUT CE QUE
VOUS CHERCHEZ,
POUR LE SERVICE
NOUVEAUTES
36 15 RIO ET
ELECTRON

BRANCHEZ VOUS



LIVRAISON PARIS 1K7 GRATUITE POUR L'ACHAT
GRATUITE POUR DE 2K7
3000F D'ACHAT COMMODORE ETAMSTRAD

LIVRAISON PROVINCE 5000F D'ACHAT
GRATUITE POUR

REPRISE DE VOTRE MICRO 64K
JUSQU'A 1500F POUR L'ACHAT
D'UN 1040 STF AVEC MONITEUR

ELECTRON

LE SERVICE MINTEL ELECTRON? 36 15 PUIS RIO
LE MAGASIN SUR VOTRE ECRAN, DES NOUVEAUTES CHAQUE JOUR, DES
ANNONCES, DES JEUX, DES CONCOURS, DES TUYAUX, DES PROMOTIONS

OFFRE ATARI 1040STF BUREAUTIQUE

1040 STF (1Méga Ram Drive 1Méga) avec
Moniteur Monochr ou Coul haute résolution.
 souris+ Tos en Rom, Basic Memsoft, Basic, Logo,
 Logiciel de Création graphique, Traitement de Texte,
 Tableur, Gestion de Fichiers, Accessoires de
 Bureau, Manuels.

Monochrome : 7 990 Frs

Version Couleur: 9 490 Frs

Nous consulter pour achats groupés

520 STF + Souris+ Logiciels+ Péritel	3990Frs
520 STFM + Monochr.+ Souris+ Logiciels	4990Frs
520 STFC + Couleur + Souris+ Logiciels	6490Frs
1040STFM + Monochr.+ Souris+ Logiciels	6990Frs
1040STFC + Couleur + Souris+ Logiciels	8490Frs
SC1224 (Moniteur couleur ATARI)	2990Frs
SM 125 (Moniteur Monochrome Hte résol)	1690Frs
SH 204 (Disque dur 20 M°)	4990Frs
SMM 804 (Imprimante Matricielle)	1990Frs
SF 354 (Drive 3,5 500K)	1490Frs
SF 314 (Drive 3,5 1 M°)	1990Frs
Lecteur Cumana 3,5 1 Méga	1690Frs
Lecteur Cumana 5,25 1 Méga	2590Frs

QUELQUES UTILITAIRES POUR ST

CALCOMAT+ (Tableur avec fonctions Graphiques)	750Frs
SUPERBASE (Base de données relationnelle)	990Frs
DBMAN (DBASE III Fichiers PC récupérables)	1590Frs
PUBLISHING PARTNER (Utilisé pour nos pubs)	1790Frs
SOLUTION (Gestion Commerciale intégrale)	2000 HT
VIP sous GEM (Lotus 1 2 3)	1890Frs
Basic GFA + Compilateur GFA	950Frs

ET LES JEUX DANS TOUT CA,
BRANCHEZ VOTRE MINTEL ET
TAPEZ 36 15 puis RIO

Pour vous informer sur les nouveautés, sur les prix, parler de jeux d'aventure, échanger des tuyaux, passer une annonce, commander du hard et du soft ou participer à des concours et gagner des jeux !!! .



Pour tout achat d'une configuration Bureautique ou Scientifique, Nous vous offrons une demi journée de formation ou 1000Frs de Softs

- | | |
|-----------------------|----------------------|
| TONIC TILE | STAR TREK |
| DEFENDER CROWN | ENDURO RACER |
| US FOOTBALL | QUARTET |
| BASE BALL | ORBITER |
| BARBARIANS | LAST NINJA |
| GAUNTLET | ARKANOID |
| GOLD RUNNER | FILM DIRECTOR |
- 300 TITRES DISPONIBLES, NOUS CONSULTER**

Bon à découper et à renvoyer à ELECTRON 117 Avenue de Villiers 75017 PARIS Livraison sous 48 Heures dans la limite des stocks disponibles.

Qté	Désignation	Prix

Appeler nous au

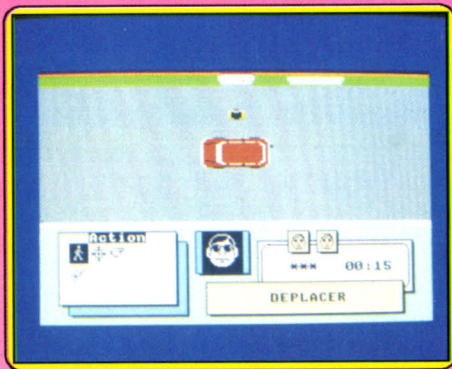
 47 66 11 77

Nom _____ Prénom _____
 Adresse : _____
 Ville: _____ CP: _____
 Tél: _____ Ord. ? _____

Port Logiciel : 25 Frs. Machine : 50 Frs. CRBT : + 30 Frs.

TUBES

Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois



LE CASSE DU SIÈCLE

Un coup bien préparé

A mi-chemin entre l'aventure et l'action, ce logiciel simule pour vous la réalisation d'un fameux « casse ». Un scénario original pour de nombreuses manipulations. Vous allez, dans un premier temps, choisir votre équipe. Votre maigre capital ne vous permet malheureusement pas d'engager n'importe qui. Vous allez à l'essentiel et engagez un chauffeur et un homme de main suffisamment solide. La cible de votre larcin est, au début, de piètre envergure. Qu'importe. Vous avez tout le temps de préparer le coup dans ses moindres détails. Cette simulation a l'avantage de proposer de nombreuses actions et stratégies. La mise en place de votre équipe se fait à l'aide de fiches et menus déroulants. Même chose pour choisir le receleur qui écou-

lera la marchandise volée. La phase « action » est également bien traitée. Vous allez préparer le vol en communiquant à chaque homme un ensemble d'ordres précis, tels qu'avancer, ouvrir une porte, débrancher une alarme, etc. Lorsque vous lancerez enfin l'opération, tous les participants vont agir sous vos yeux en temps réel et vous permettre de visualiser, sur le terrain, les fautes commises à la programmation. Il sera encore temps de fuir, si la police arrive, ou de prêter main forte à vos hommes en cas de difficulté !

Si le succès couronne votre mission, vous pourrez toujours récidiver sur une affaire bien plus intéressante.

La richesse de ce programme est très appréciable. L'ensemble met en place une stratégie convaincante et délicate. Le logiciel, enfin, utilise un mode de traitement à base d'icônes qui facilite grandement son emploi. Une initiative à retenir ! (K7 Ariola soft, pour Amstrad CPC.) O.H.

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

SHOCKWAY RIDER

Le voyou

Vous incarnez un voyou qui doit faire le tour complet de la ville. Pour vous déplacer, vous disposez du trottoir normal ou de trois trottoirs roulants, allant dans le même sens mais à des vitesses différentes. De nombreux obstacles gênent votre progression. En effet, tous ces trottoirs sont utilisés par des passants et surtout par d'autres voyous appartenant à des bandes rivales. Or le moindre contact avec une quelconque personne vous fait perdre la tête (au sens littéral du terme : la tête roule sur le sol !). Les passants ne sont pas trop dangereux car il suffit de changer de

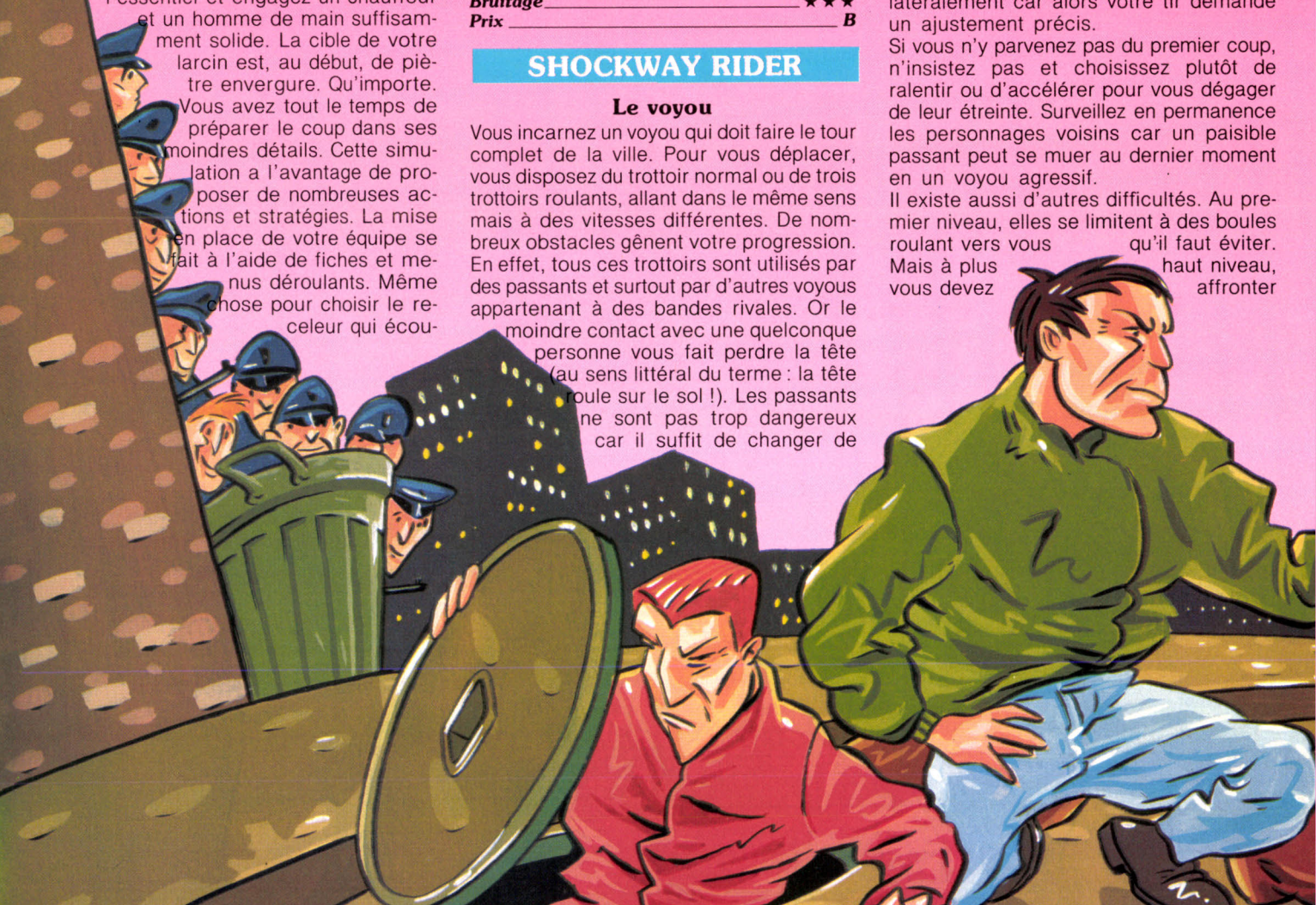


voie ou de les éliminer d'un coup de poing ou d'un projectile. Il en va tout autrement des voyous qui vous font la chasse et cherchent à vous attaquer de dos ou de face, ou à changer de trottoir juste au moment où vous passez à leur hauteur pour vous envoyer bouler. Mieux vaut donc les éliminer avant d'un projectile (bouteille, brique) ramassé sur le trottoir normal.

Mais, s'il est facile de toucher ceux qui sont sur la même file que vous, il en va tout autrement de ceux qui vous côtoient latéralement car alors votre tir demande un ajustement précis.

Si vous n'y parvenez pas du premier coup, n'insistez pas et choisissez plutôt de ralentir ou d'accélérer pour vous dégager de leur étreinte. Surveillez en permanence les personnages voisins car un paisible passant peut se muer au dernier moment en un voyou agressif.

Il existe aussi d'autres difficultés. Au premier niveau, elles se limitent à des boules roulant vers vous qu'il faut éviter. Mais à plus haut niveau, vous devez affronter



aussi les portiques dressés sur les trottoirs roulants — vous obligeant à zigzaguer en permanence — et le tir latéral des vigiles postés sur les trottoirs normaux. Ce bon jeu, au scénario original et à l'action variée, est servi par des graphismes et une animation tout à fait corrects, même si les bruitages sont un peu limités. (Cassette F.T.L. pour Spectrum.) J.H.

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

Pas de grandes différences avec la version Spectrum... Seul le contexte sonore de votre mission profite des possibilités de



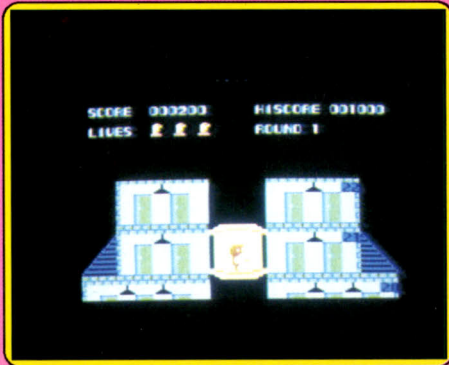
l'Amstrad. Il est possible de lutter en musique ou encore de sélectionner des bruitages convaincants ! (K7 FTL pour Amstrad CPC.) O.H.

Type _____ **arcade**
Intérêt _____ **13**
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ ★★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ **B**

ELEVATOR ACTION

L'espion est dans l'ascenseur
 Ce building est particulièrement grand. Vous devez pourtant y découvrir des plans secrets et tuer le plus d'agents ennemis possible ! Une mission où

l'action prime sur la stratégie. On retrouve ici le scénario classique des logiciels d'action/échelle. Une seule particularité, vous allez devoir emprunter de nombreux



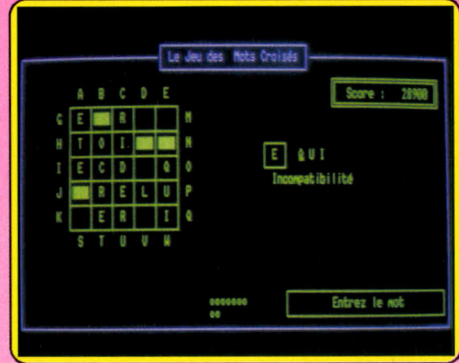
ascenseurs et donc apporter un soin particulier aux déplacements de votre personnage. Celui-ci marche et saute dans les couloirs, ouvre les portes secrètes pour collecter les indices et tire sur tout ce qui bouge. La seule stratégie disponible se résume donc dans la logique de votre progression. Si les trois morts « autorisés » vous ramènent toujours en haut de l'édifice, il faudra sans doute mémoriser l'emploi des différents passages et rester sans cesse vigilant. Elevator Action ressemble fort, dans le principe, aux « runner » de tous genres. L'aventure est plaisante, servie par une animation et un bruitage corrects. On aurait malgré tout apprécié une stratégie plus complexe au niveau des objets ou ennemis rencontrés. (Disquette Taito, pour Commodore 64/128.) O.H.

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

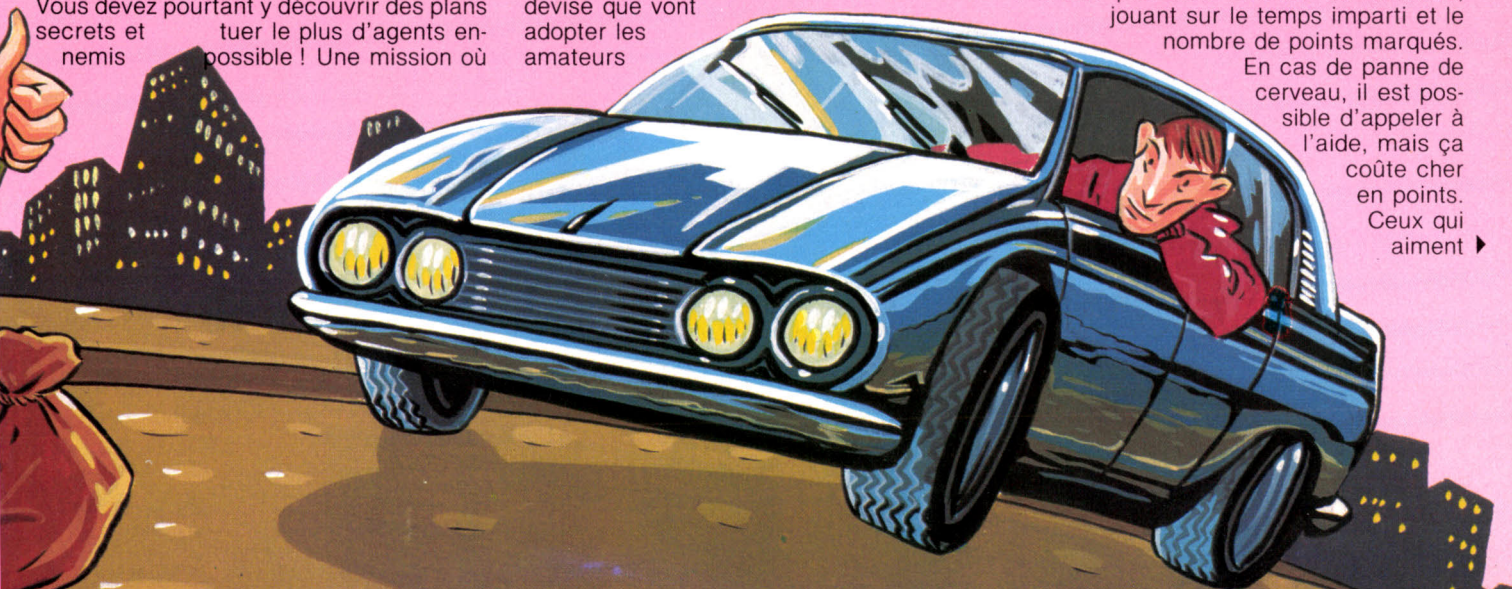
MAITRE DES MOTS

En toutes lettres
 Jeu de mots, jeu de micro. Telle est la devise que vont adopter les amateurs

de sport cérébral, ceux qui ne ratent jamais « Les Chiffres et les Lettres » ou qui remplissent chaque jour leur grille de mots croisés. Le Maître des mots leur propose quatre exercices de choix et au choix. Le jeu des « Lettres placées » est une sorte de Mastermind où les pions de couleurs sont remplacés par des lettres. Le jeu des « Anagrammes » consiste à découvrir le plus grand nombre d'anagrammes en cinq minutes. Dans le troisième jeu — « Une lettre chasse l'autre » —, il s'agit de trouver un mot à partir d'un autre en remplaçant une des lettres du premier mot par une lettre proposée par l'ordinateur. Il est éventuellement possible de modifier l'ordre des lettres. Le jeu des « Mots croisés » enfin consiste à remplir une grille de cinq sur cinq ou de six sur six, dans laquelle



sont déjà placées des cases noires et un mot pour débiter. L'ordinateur contrôle en permanence la validité des mots, c'est-à-dire l'existence de celui qui est proposé et sa compatibilité avec les autres déjà placés. Pour exécuter tous ces tests, le programme dispose d'une base de données compactée et indexée qui, si elle ne tient pas compte des pluriels réguliers, va jusqu'à accepter les conjugaisons au subjonctif. Bien sûr, il prend de la place. C'est pourquoi il ne fonctionne qu'avec une machine disposant d'au moins 512 Ko de mémoire vive. Il existe plusieurs niveaux de difficulté, jouant sur le temps imparti et le nombre de points marqués. En cas de panne de cerveau, il est possible d'appeler à l'aide, mais ça coûte cher en points. Ceux qui aiment ▶



TUBES

la compétition choisiront la dernière option : « le Marathon ». Il se joue à plusieurs et n'est que l'enchaînement de tout ce qui précède.

Un jeu qui prend vraiment la tête, parfait si on aime le genre. (Disquette Loriciels pour IBM PC et compatibles.) J.L.R.

Type	_____	sport cérébral
Intérêt	_____	15
Graphisme	_____	-
Animation	_____	-
Bruitage	_____	-
Prix	_____	C

DELTA

Une lutte sans trêve

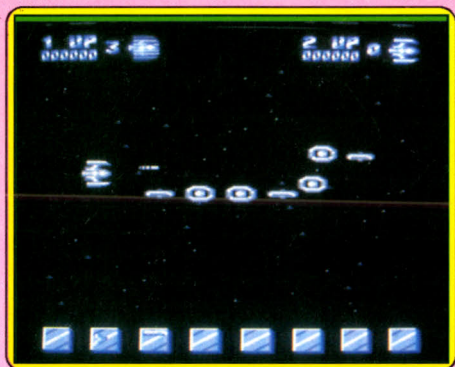
Ce très classique jeu d'action bénéficie d'une parfaite gestion graphique. La lutte contre l'envahisseur est à nouveau ouverte. Inutile de s'attarder sur un scénario éculé, il est bien plus intéressant de porter toute son attention sur le pilotage du vaisseau ! Dans un scrolling horizontal constant, ce dernier peut ralentir ou accélérer et déclencher le tir laser. Quand l'ennemi arrive — qu'il s'agisse de blocs fixes ou d'escadrons armés — il faut slalomer et tirer sans cesse. Le jeu tire alors tout son intérêt de sa mise en place graphique. La superposition des différents plans accentue l'effet de relief (en trois dimensions). L'animation est, de plus, très précise et réaliste. La difficulté majeure du jeu est due au fait que votre

tâche car ils obstruent le plus souvent le passage que vous devez emprunter. Vous devez donc profiter du court instant où le passage est libre pour vous y engouffrer rapidement.

Vous ne disposez d'aucune arme pour détruire les robots et leur contact vous est mortel. Les quelques bombes dont vous êtes muni les immobilisent un bref moment. Réservez-les aux cas difficiles car leur nombre en est restreint. Chaque passage ayant sa propre solution, commencez donc par observer soigneusement le déplacement des robots avant de vous y engager. Il ne servirait en effet à rien d'utiliser une bombe au mauvais moment, laissant alors le robot sur votre chemin. Au cours de votre exploration, vous pouvez récupérer un certain nombre d'objets, indispensables pour mener à bien votre mission. Dans les cavernes des deuxième et troisième niveaux, les monstres se déplacent plus vite que vous, ce qui complique encore les choses. Le graphisme et l'animation des différents antagonistes sont simples mais efficaces. Les décors auraient gagné à être plus étoffés.

Le bruitage, pour sa part, brille par sa

supérieur, les vaisseaux adverses risquent de remonter aussi du bas de l'écran et de vous prendre à revers. De plus, leur déplacement très imprévu les rend plus difficiles à atteindre. Les tirs se multiplient et de nombreuses mines parsèment l'écran. Sans compter que certains niveaux vous réservent des obstacles cli-gnotants à éviter ou des



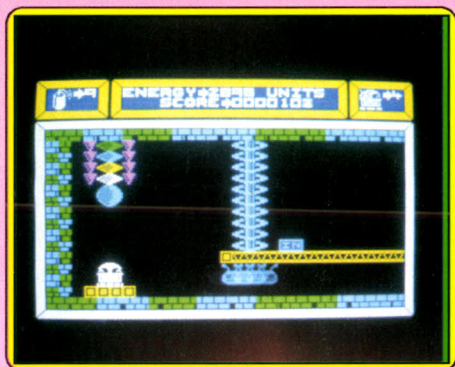
engin ne peut en aucun cas faire demi-tour ou même stopper sa progression. Une lutte sans trêve ni repos, réservée aux passionnés ! (K7 Thalamus, pour C64/128.) O.H.

Type	_____	action, guerre spatiale
Intérêt	_____	13
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★★
Bruitage	_____	★★★
Prix	_____	B

CYROX

A la recherche des cristaux

Vous avez été contacté par la Fédération galactique pour retrouver la cargaison de cristaux énergétiques perdue sur la planète Cyrox. Cette planète est le repaire d'un dangereux bandit et de ses robots. Ceux-ci ne cherchent pas à vous poursuivre, mais se contentent d'effectuer des trajets fixes. Cela ne vous facilite cependant guère la



médiocrité. Un jeu correct cependant, d'autant que l'on échappe à l'éternel tir en rafale (Cassette The Power House pour Spectrum.) J.H.

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

TYPHOON

Seul contre tous

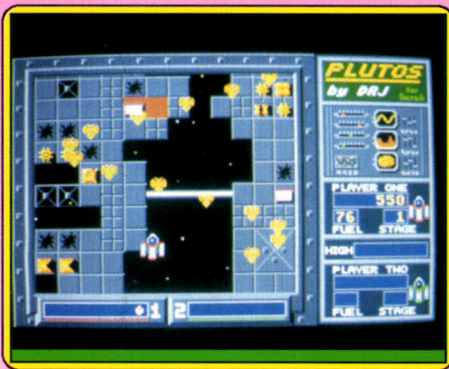
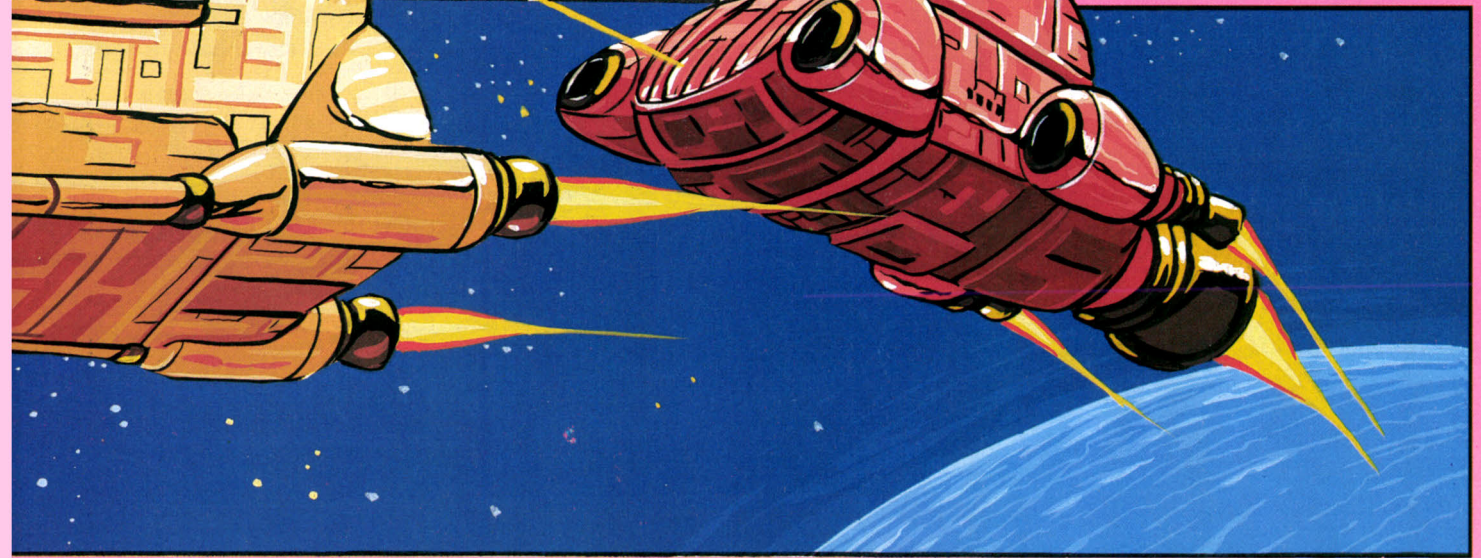
Aux commandes de votre vaisseau spatial, vous affrontez les vagues d'ennemis qui ne cherchent qu'à vous détruire. Vous disposez d'un canon aux munitions inépuisables pour vous en débarrasser. Au début, les ennemis se contentent de descendre vers vous en ordre plus ou moins régulier. Evitez-les, eux et leur tir. Au niveau

crânes qu'il ne faut surtout pas abattre. Par moment, vous récupérez des pastilles E ou X qui vous donnent accès à des missiles plus puissants ou vous font gagner un vaisseau spatial supplémentaire. Les vaisseaux sont bien dessinés et leur animation souple est rapide. En revanche, les décors sont un peu pauvres. Les bruitages sont très classiques. Les phases de présentation, de fin de jeu et de score bénéficient de musiques digitalisées du meilleur effet. Mais le jeu lui-même est moyen. On aurait préféré un peu moins de digitalisation et un peu plus de variété. A réserver aux inconditionnels de « Space Invaders » (Disquette Gremlin pour Atari ST.) J.H.

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

der au niveau suivant qu'en détruisant les deux yeux de la sentinelle. Dans le jeu à deux, les partenaires agissent simultanément, sans que l'action soit le moins du monde ralentie. Ils ne se tirent pas dessus mais entrent en compétition pour le fuel et les points. Les décors sont très bien rendus, le vaisseau amiral étant vu du dessus, tout en gardant l'impression de relief. Le graphisme

phisme, bien que dépouillé, n'en est pas moins riche d'informations. En effet, selon sa couleur, le bloc aura une fonction particulière : les verts pourront restaurer en partie des dégâts d'un secteur, les oranges vous donneront un bonus, les gris feront office de réflecteurs en vous renvoyant vos tirs, vous occasionnant alors de graves dégâts. L'animation (rotation des blocs et explosions) est de bonne qualité. L'environnement musical est ex-



PLUTOS

Guerre spatiale

Aux commandes de votre vaisseau spatial, vous vous infiltrerez toujours plus loin au sein d'un gigantesque vaisseau amiral style « Etoile noire » de la *Guerre des étoiles*. Les vagues de vaisseaux ennemis se succèdent pour vous abattre. Chacune est dotée de mouvements propres. Pour vous défendre, vous disposez d'un canon aux réserves de munitions inépuisables. En revanche, votre carburant vous est compté. Pour refaire le plein, détruisez les tanks de combustible que vous rencontrez. Outre les ennemis, vous affrontez aussi les nombreux obstacles qui barrent votre passage et les tirs des tourelles de protection. Les « ? » après quelques coups au but vous donnent une chance de gagner une vie supplémentaire. Après chaque étape, vous ne pouvez accé-

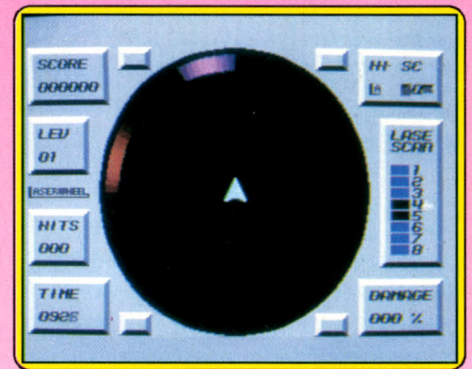
des vaisseaux est assez varié et leur animation particulièrement fluide et rapide. Les couleurs sont bien choisies. Le bruitage reste très conventionnel. Un jeu simple mais à la réalisation de qualité qui séduira tous les nostalgiques de « Space Invaders » (Disquette Micro Value, Atari ST.) J.H.

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

LASER WHEEL

Le laser fou

Aux commandes de votre vaisseau spatial armé d'un laser, vous avez pour mission de « nettoyer » huit secteurs différents de la galaxie. Vous disposez pour cela d'un scanner qui vous permettra de faire des bonds en hyperspace dans l'un ou l'autre secteur. Si vous manquez de promptitude les envahisseurs se feront un plaisir de détruire chacun des secteurs en y déposant une bombe : le temps est cher. Cette brève présentation n'a rien de bien original quant au thème. Cependant le fait de découvrir que l'auteur de ce jeu et celui de *Trailblazer* ne font qu'un, ne fait que renforcer l'impression surréaliste que laisse ce programme. En effet, pas de représentation réelle des ennemis, ni même du décor : le champ de bataille étant figuré par un champ circulaire et les différents dangers par des blocs colorés le plus souvent en rotation. Le gra-



cellent et futuriste à souhait. Il en est de même pour le bruitage, agréable et varié. Ce programme offre peut-être une alternative aux thèmes actuels en plongeant dans le surréalisme informatique. (Cassette Mad pour C 64/128.) E.C.

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

ZOX 2099

Combat spatial

Un programme qui fait coup double, à la fois, classique combat spatial et course/labyrinthe de qualité dans la forteresse de l'ennemi. Dans ce contexte graphique, captivant, l'aventure est simple, mais séduisante. A bord de votre vaisseau,

TUBES



vous tentez de rejoindre une astéroïde où sont détenus plusieurs de vos amis. Cette première mission est classique : pour détruire les très nombreux appareils ennemis, il faut tirer sans cesse selon les trois angles de visées possibles. Une épreuve attrayante et difficile, la seule façon, en tout cas, de profiter de la deuxième partie du programme ! Celle-ci est bien plus intéressante.

Dans un labyrinthe, en trois dimensions, de salles et couloirs, sont détenus vos fidèles amis. La stratégie fait ici son apparition. Des panneaux déclenchent l'ouverture d'une porte, certaines parois sont amovibles et de nombreux objets vous permettront de parvenir jusqu'aux prisons. C'est, sans doute, la précision du graphisme et de l'animation qui donnent à l'action toute son envergure. Et ce, même si le scénario manque parfois d'originalité... (Disquette Loricels pour *Amstrad CPC*). O.H.

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

GUARDIAN & BLAGGER

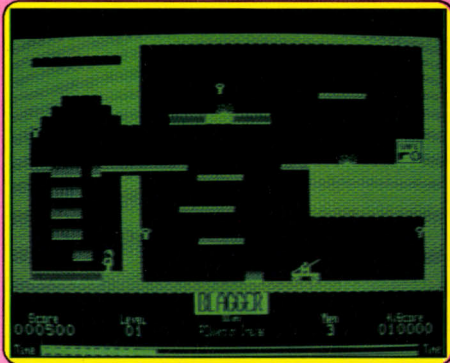
Sérieux, vous avez dit sérieux ?

Au même titre que les individus, les ordinateurs ont leur personnalité, fluctuante comme celle de leurs homologues humains. Aussi ne serons-nous pas surpris par l'irruption dans le domaine ludique de machine réputée sérieuse, en l'occurrence d'un ordinateur ayant surtout été conçu pour le traitement de texte (en dépit de l'opinion répandue, les lecteurs de *Tilt* savent que le jeu est une affaire sérieuse). Quand les ordinateurs « sérieux » s'encanaillent, ils n'y vont pas de main morte puisque c'est dans le domaine de l'arcade que le *PCW* fait son entrée avec une compilation de deux programmes.

Nous commencerons par *Blogger* qui est un jeu dit de tableaux. En effet, dans la veine de *Minner 2049* ou autres *Manio Miner*, vous devez parcourir des décors plus ou moins dangereux afin de ramasser les indispensables clefs qui vous permettront d'accéder au tableau suivant : à vous de découvrir l'itinéraire qui vous permet de surmonter la multitude de dangers que

cache chaque tableau (robots, tapis roulants). Pour accroître la difficulté, vous disposez d'un temps limité. Ce jeu est très rapide, aussi on ne saurait trop recommander l'utilisation d'un joystick.

L'autre jeu, *Guardian*, dispose d'une belle page de présentation, son thème antédilu-



vien s'il en est, n'en est pas moins amusant puisqu'il s'agit d'un très classique « *Defender* ». D'une manière générale, le graphisme de ces deux programmes est correct bien qu'en monochrome. Seul regret, la pauvreté sonore. Une bonne initiative (Cassette Alligata pour *PCW 8256*). E.C.

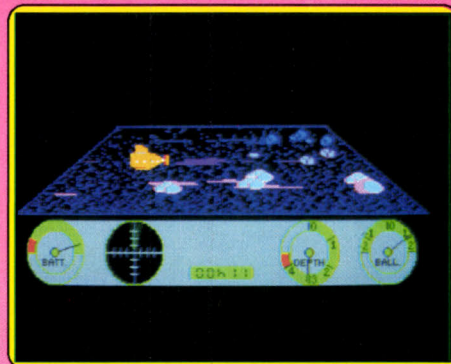
Type _____ **arcade**
 Intérêt _____ **13**
 Graphisme _____ **★★★★**
 Animation _____ **★★★★★**
 Bruitage _____ **★**
 Prix _____ **B**

LES PYRAMIDES D'ATLANTYS

La cité engloutie

La mystérieuse cité de l'Atlantide décrite par Platon aurait sombré dans les profondeurs océanes suite à un cataclysme sismique qui aurait emporté avec elle d'immenses richesses que nos frères imaginations ne peuvent envisager. Vous participez donc à une expédition ayant pour but de découvrir la cité mythique en dépit des terribles contraintes de profondeur. Une fois choisi le lieu de prospection sur une carte où figureront les différents fonds marins (0 à 6 000 mètres), vous plongez aux commandes d'un bathyscaphe dans l'obscurité abyssale. Vous devez tenir compte pour votre quête des indications de votre radar et surtout de celles de votre profondimètre. En effet, une plongée trop rapide pourrait briser votre coque comme une noix. C'est seulement au bout de longues prospections que vous parviendrez peut-être à votre but.

Le graphisme de ce programme dispose de couleurs agréables (la carte, les fonds marins). La représentation 3D dont jouissent les fonds coralliens est saisissante et contribue grandement au réalisme du programme. L'animation n'est pas en reste : les rotations du bathyscaphe ainsi que ses déplacements sont de bonne qualité. Les bruitages sont sobres mais de bonne facture (explosion du sous-marin). Ce pro-



gramme peut de prime abord sembler manquer de rebondissements mais, à l'usage, il se révèle très prenant et, par certains aspects, ressemble à une simulation. (Disquette Microïd pour *Amstrad CPC*). E.C.

Type _____ **action-aventure**
 Intérêt _____ **13**
 Graphisme _____ **★★★★★**
 Animation _____ **★★★★★**
 Bruitage _____ **★★★★**
 Prix _____ **B**

WAR IN THE SOUTH PACIFIC

Flotte en guerre

On retrouve, dans ce wargame de type stratégique, la plupart des combats navals, aériens et terrestres dans le Pacifique sud, entre mai 1942 et mars 1943. Le jeu propose trois scénarios distincts qui couvrent les grandes lignes stratégiques des Américains et Japonais pen-



dant cette période. Il comprend une phase d'ordres et une phase d'exécution. Cette dernière se déroule en temps réel. Pendant la phase d'ordres, vous donnez des directives aux navires que vous commandez. La première chose à faire : définir les missions. Vous les choisissez parmi cinq, comme la chasse aux sous-marins ou le transfert des troupes. Vous définissez alors les paramètres : la cible, la vitesse de votre flotte, etc. Cette première partie de stratégie ne concerne que les navires. Il faut ensuite en faire autant avec l'aviation. C'est plus simple, les options étant à peu près les mêmes. Il ne reste plus alors qu'à instruire vos contingents terrestres de ce que vous attendez d'eux. Heureusement, il est possible de regrouper les bateaux ou les autres unités au sein d'un groupe plus grand, par exemple, une flotte. Vous pouvez donc être amené à donner vos ordres à un navire indépendant ou à un



groupe de cinq. Le reste du jeu est aussi complet que son début. Le programme tient compte des conditions météorologiques et de l'alternance des jours et des nuits. Complet, sans être trop compliqué, ce jeu permet de combiner agréablement stratégies navale, terrestre et aérienne. (Disquette SSI, pour *Apple II*.) L.S.

Type _____ wargame
 Intérêt _____ 15
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ -
 Bruitage _____ -
 Prix _____ E

BATTLE CRUISER

Croisière mouvementée

Battle Cruiser est un wargame au niveau tactique des combats, entre Alliés et

quatre scénarios historiques ainsi que la possibilité de fabriquer les siens propres. Dans cette dernière option, vous pouvez soit piocher dans la bibliothèque du programme pour prendre des navires de guerre ayant existé, soit créer des navires de toutes pièces, au gré de votre imagination, et les plonger dans le passé.

Chaque tour de jeu se sépare en deux parties. La première, la phase d'ordres, pendant laquelle les joueurs à tour de rôle, donnent leurs instructions aux navires qu'ils contrôlent ; la seconde, une phase d'action, pendant laquelle les navires concernés exécutent les ordres reçus. Une vingtaine d'actions sont proposées dont le tir sélectif des canons et des torpilles ou la création d'un brouillard qui diminue la visibilité. Les combats sont menés de visu ou à l'aide des radars. Les tirs ennemis peuvent entraîner des avaries et gêner le bon fonctionnement de votre navire, remettant

ainsi en question votre stratégie. Parallèlement, le programme gère les éventuelles collisions, l'efficacité des radars et les réparations. Un



paraître votre programme. En plus de cela, il vous faudra réparer tous les composants actifs défectueux en utilisant les cônes de remplacement. Prenez garde car si tous les composants d'un secteur sont endommagés, ce secteur ne pourrait plus être réparé ou activé.

Pour vous défendre contre les aliens et autres ennuis, vous devrez recourir à votre laser. Il consomme de l'énergie, comme votre bouclier de protection d'ailleurs. Si cette énergie tombait à zéro, vous perdriez une vie. Aussi faudra-t-il la surveiller et refaire le plein en récupérant les batteries disséminées un peu partout. Votre console de visualisation vous renseignera sur votre position et sur l'état des



forces de l'Axe. Deux époques sont proposées : 1914-1918, période pendant laquelle les navires anglais s'opposent à la flotte allemande ; et 1941-1945, affrontement qui oppose les Allemands et leurs alliés italiens aux flottes anglaises et françaises.

Pour chacune de ces périodes, le jeu offre

un excellent jeu. (Disquette SSI, pour *Apple II*.) L.S.

Type _____ wargame
 Intérêt _____ 14
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ -
 Bruitage _____ -
 Prix _____ E

MARTINOIDES

Ordinateur en panne

Du fait de l'attaque des Martinois, ces extra-terrestres barbares, votre ordinateur central est en panne. Vous allez donc guider un droïde qui devra transmettre le programme de l'émetteur au récepteur, et cela dans chacun des secteurs. Dès que le récepteur aura reçu ces informations, les défenses internes seront activées, ce qui préviendra tout risque de dommages supplémentaires. Vous devrez faire bien attention à éviter les évacuations qui feraient dis-

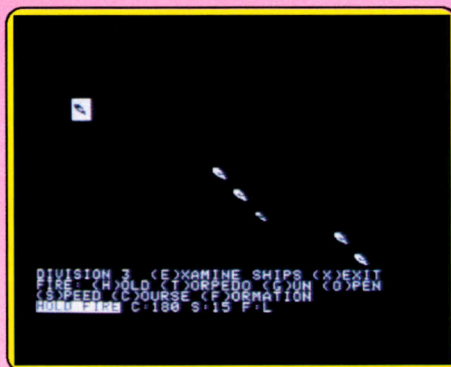
différents secteurs. Ce jeu d'aventure-action est très bien réalisé. Le graphisme du droïde, des aliens et des divers éléments est très bien rendu. Les décors, en perspective, rendent bien l'illusion du relief. L'animation est rapide et très fluide, quel que soit le nombre d'éléments mobiles à l'écran. Le bruitage est correct. Un bon jeu, assez difficile. (K7 Ultimate, *Spectrum*.) J.H.

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

DESPOTIK DESIGN

L'humanité en péril

Bien qu'attrayant, ce logiciel a le défaut de donner l'impression de déjà vu. Vous devez, bien entendu, sauver l'humanité d'une fin certaine en luttant contre l'habituel





OUI Je veux faire des copies de sauvegarde
OUI Je veux BIDOULLER en utilisant le TOOLKIT incorporé

OUI J'ai un CBM 64 / 128

OUI J'ai un Amstrad CPC
SOLUTION = POWER CARTRIDGE = 495F

OUI J'ai un Spectrum
SOLUTION = POWER MULTIFACE 2 = 575F

OUI J'ai un Automatique
SOLUTION = POWER MULTIFACE 1 = 470F

Instructions détaillées en français

Chaque produit est une Cartouche ou une Interface
Toujours prête, j'appuie sur le bouton puis deux touches
et la Sauvegarde se fait AUTOMATICQUEMENT

K7 → K7

K7 → DISK

DISK → DISK

BON DE COMMANDE

à envoyer à PPF Cour de la Gare 60200 COMPIEGNE Tél: 44 83 48 48
Je ne peux plus attendre, envoyer moi par retour un.....

Nom

Adresse

CP

Ville

à F Port compris

Je paie par Cheque / CCP / CB No.....

Date Expiration

Signature obligatoire

NOUVEAUTE: WARGAMES UNLIMITED
Envoyez enveloppe timbrée pour détails

TUBES



méchant. Introduit dans son repaire, vous reprogrammez des robots tout en détruisant des champignons vénéneux. A la suite de quoi, vous pourrez peut-être vous mesurer à l'ignoble individu qui menace la survie de l'humanité. Représentées en fausse 3D (comme dans *Crafton et Xunk*), environ trente salles sont à explorer et proposent des graphismes de bonne qualité... pour un Amstrad.

A l'intérieur de chacune, vous orientez des flèches afin de diriger les robots porteurs vers des portes vertes. Pour cela, vous disposez d'un véhicule puissant et assez maniable qui permet de pousser ou tirer les blocs indicateurs. Ce dernier est dirigeable dans les quatre directions par l'intermédiaire d'un joystick ou du clavier. Au cours de vos pérégrinations, vous rencontrez différents types d'objets.

Certains, comme le grille pain ou le réparateur, sont utiles. D'autres sont à éviter soigneusement (comme les poubelles). Attention donc aux objets de votre entourage. Il est évident que maîtriser ce logiciel si riche n'est pas simple. Une fois cette étape franchie, il devient possible d'apprécier sa qualité de réalisation (animation,

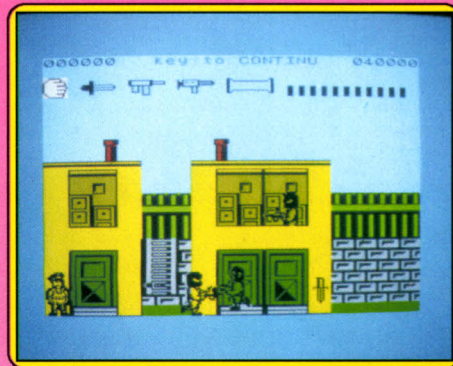
bruitage, etc.) et l'on se prend alors rapidement au jeu. (Cassette et disquette Ere Informatique pour Amstrad CPC). M.B.

Type _____ action
 Intérêt _____ 13
 Graphisme _____ ★★ ★
 Animation _____ ★★ ★★
 Bruitage _____ ★★ ★★ ★
 Prix _____ (selon support) A/B

BAZOOKA BILL

Délivrer Mac Arthur

Combattant intrépide, vous devez délivrer le général Mac Arthur, prisonnier d'une faction rebelle. Mais les ennemis sont nombreux et se précipitent de toute part pour vous attaquer. Leur seule technique de combat est de tirer sur vous à la mitrailleuse. Vous ne pouvez éviter leurs balles qu'en changeant de niveau grâce aux échelles disposées un peu partout. Mais le mieux est, bien entendu, de les annihiler avant. Vous ne disposez au début que de vos mains et de vos pieds pour vous battre. Ils sont certes efficaces mais leur portée est limitée. Au cours de votre exploration, vous mettez la main sur des armes : couteau, mitrailleuse, lance-flammes et même un bazooka. Face à certaines situations (pour détruire un camion ou un tank), il faut choisir l'arme la plus appropriée. Les échelles servent à de multiples fonctions. Outre la possibilité déjà citée d'échapper aux balles, elles vous permettent de changer de niveau et de franchir les angles de bâtiment. En effet, le système de représentation utilisé est très particulier. Ainsi, en courant au sol, vous ne tardez pas à vous apercevoir que vous revenez sans cesse au point de départ. Apprenez à explorer la cité en changeant de niveau au bon endroit. Si votre héros perd toutes ses vies, le programme vous laisse un court instant pour appuyer sur la touche « C » et continuer alors le jeu au point où vous en étiez, en perdant cependant votre score.



Cette possibilité est très utile au début pour compléter votre exploration. Il vous suffit, en effet, de maintenir cette touche appuyée en permanence à l'aide d'un objet.

Cela ne gêne en rien le déroulement du jeu. Le graphisme des antagonistes et des décors est correct mais l'animation trop hachée. Les bruitages sont limités à quelques bruits de tir, d'ailleurs mal rendus. Un jeu de guerre très moyen, qui ne pourra intéresser que les passionnés de tir à répétition (Cassette Arcade pour Spectrum.) J.H.

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

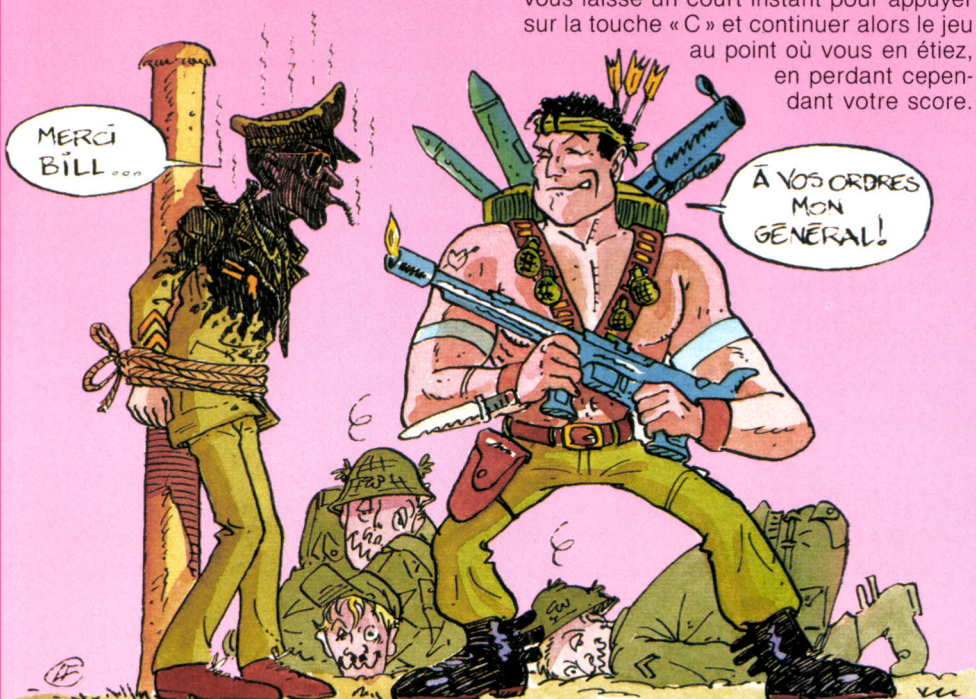
KARATE MASTER

L'art de l'esquive

Prêt pour une série de durs combats de karaté ? Vous allez contrôler le personnage en blanc. D'emblée, l'injustice entre les deux combattants est criante car votre ennemi possède le double de vos points de



vie. Les possibilités de déplacements et d'attaques sont variées : saut, coup de poing, esquive, coup de pied. En revanche, bien que vous puissiez frapper devant et derrière, il n'est pas possible de se retourner pour faire face à votre adversaire s'il est derrière vous. Votre personnage répond vite et bien à la manette de jeu. Contrairement à la plupart des autres jeux de ce type, l'esquive est au moins aussi importante que les coups portés car votre héros ne pourra supporter qu'un nombre très restreint de coups avant de tomber inconscient.



BARBARIAN

Le Guerrier Absolu



L'ULTIME JEU DE COMBAT



VERSION COMMODORE

Zac de Mousquette,
06740 Châteauneuf de Grasse.
Tel: 93 42 7145

AMSTRAD CPC
COMMODORE 64/128
CASSETTE & DISQUETTE



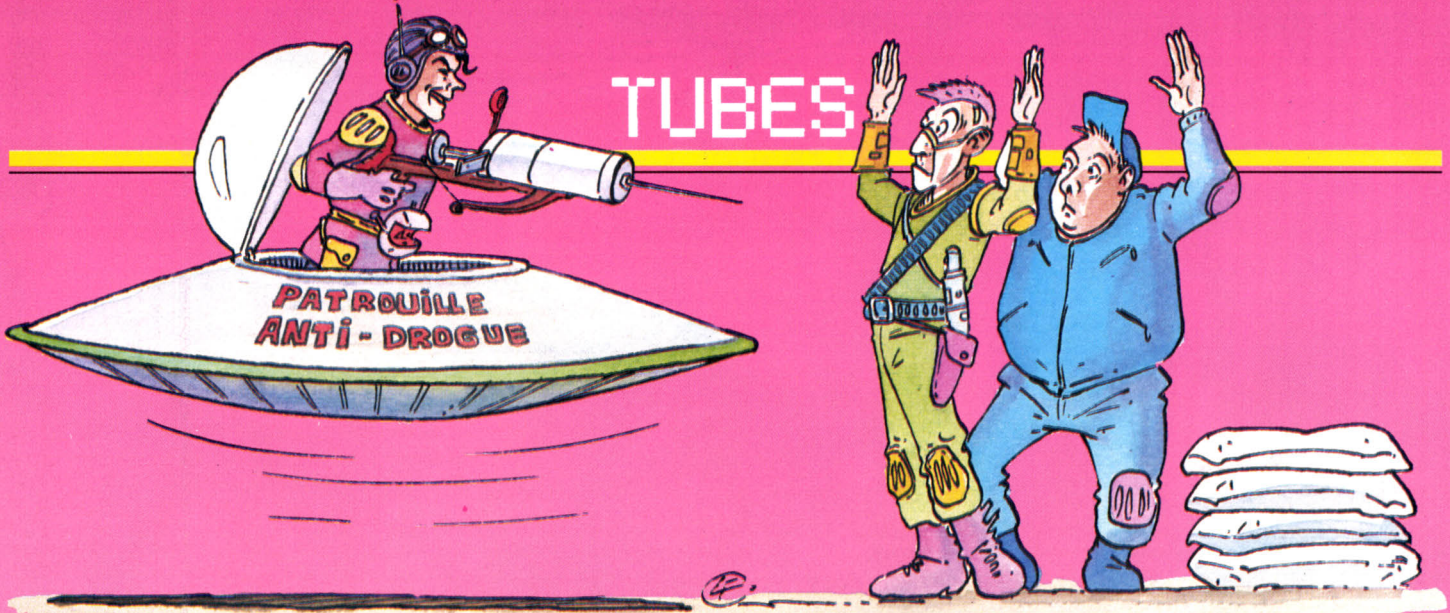
PALACE SOFTWARE



VERSION AMSTRAD

Disponible dans les points
de vente NASA MICROMANIA
et tous les spécialistes du logiciel

TUBES



Après avoir défilé votre adversaire, vous devrez détruire six des cailloux qui vous sont lancés. Parfois, les cailloux arriveront de face et de dos en même temps et vous devrez sauter pour éviter le second. A partir du sixième niveau, vous devrez aussi échapper aux « shuricans » et au septième à des flèches qui n'inquiéteront en rien votre adversaire. Le décor est correct sans plus, rappelant celui de *Karateka* sur *Apple*, mais il ne varie guère à mesure des combats. L'animation est bonne mais pourrait être un peu plus fluide. Le bruitage se limite au claquement des coups. Un jeu correct mais sans grande originalité. (Disquette Gremlin, pour *Atari ST*.)

J.H.

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

SKY RUNNER

Anti-drogue

Votre mission consiste à renverser l'empire des producteurs de drogue. Avant toute chose, sélectionnez le niveau de difficulté voulu (de 1 à 8). Vous avez tout intérêt à choisir le premier au début, le temps de vous familiariser avec le jeu.

Vous commencez aux commandes d'une sorte de soucoupe volante. Détruisez les récolteuses de drogue d'un tir bien placé. Méfiez-vous car elles sont armées et pourront faire feu sur vous. De plus, comme elles sont très hautes, vous n'avez quasiment pas le temps de les éviter si vous les ratez. Et vous ne disposez que d'une seule soucoupe pour l'ensemble de cette phase. Votre radar vous est fort utile pour les localiser. Plus rapidement vous nettoyez le terrain, plus importante sera la somme créditée sur votre compte en banque.

Dans la seconde phase, votre soucoupe débarque un véhicule de surface, armé lui aussi. Vous faites la chasse aux producteurs de drogue, qui voyagent dans des véhicules identiques au vôtre. Mais, attention, ne tirez pas à tort et à travers car certains sont d'authentiques alliés et vous seriez pénalisé de les tuer. Un témoin lumi-



neux vous signale si vous êtes autorisé à tirer ou non. Le radar se révèle d'une importance capitale car vos ennemis cherchent souvent à vous attaquer par derrière. Pour compliquer encore les choses, vous évoluez dans une forêt : prenez garde à ne pas percuter un arbre. Une fois le dernier ennemi éliminé, il ne reste plus qu'à envoyer une massive décharge d'énergie en un point précis de la machine adverse, point signalé par votre tableau de contrôle. Si en un moment quelconque, vous vous trouviez en panne de carburant ou d'énergie, vous pourriez en acheter moyennant finance évidemment. Si le graphisme de la soucoupe est correct, celui des véhicules de surface est beaucoup moins engageant. Le dessin des arbres est immuable et les commandes réagissent bien et vite. Les bruitages pour leur part sont très moyens. Un jeu classique et sans surprise (Cassette Cascade pour *Spectrum*.)

J.H.

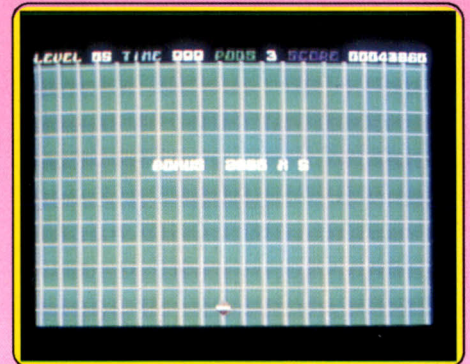
Type	_____	action
Intérêt	_____	11
Graphisme	_____	★★★
Animation	_____	★★★★
Bruitage	_____	★★★
Prix	_____	B

PROOF OF DESTRUCTION

Seul contre tous

Excellent test pour les nerfs, ce logiciel vous met aux prises avec de nombreux agresseurs que vous devez détruire. En cela, *P.O.D (Proof Of Destruction)* s'inspire de *Galaxian* et autres *Space Invaders*. Il diffère de ces derniers dans la gestion des

niveaux. Les jeux d'arcade classiques vous obligent, pour parvenir au niveau le plus élevé, à détruire le maximum de cibles. Ce n'est pas le cas ici : le changement de tableau est fonction de la durée. On dispose d'un certain temps pour marquer le maximum de points sur un tableau, ensuite (et quel que soit le résultat de la première phase) on est mis en présence d'un autre niveau de jeu. Notons que si le joueur a épuisé toutes ses vies, il dispose d'un temps de bonus lui permettant d'augmenter son score. Avantage de cette technique : le joueur ne peut s'habituer aux algorithmes de déplacements propres à un tableau. Ainsi, et contrairement à beaucoup de jeux d'arcade, *P.O.D.* reste attractif pendant longtemps. Ceci est aussi dû à la qualité de la réalisation. Mis en valeur par des scrollings de couleurs d'une rare perfection, l'écran propose des graphismes simples et du plus bel effet. Le joueur commande une

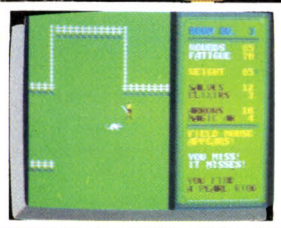


sorte de boule qui, comme les agresseurs, se déplace avec douceur, rapidité et précision. Signalons aussi la bande sonore particulièrement réussie et les commandes irréprochables. Tout comme *Arkanoid*, *P.O.D.* démontre qu'il n'est pas nécessaire de faire compliqué pour qu'un jeu soit attrayant. Certains éditeurs devraient s'en souvenir... (Cassette Mastertronic, pour *C 64/128*.)

M.B.

Type	_____	arcade
Intérêt	_____	14
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitage	_____	★★★★★
Prix	_____	A

**LE SEUL JEU
UNIVERSEL AU MONDE**

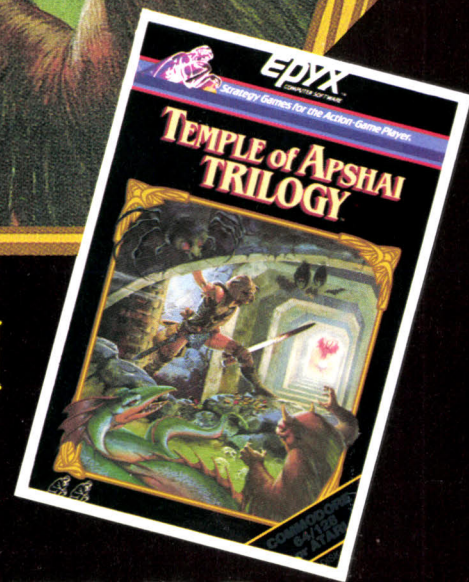


TEMPLE of APShAI TRILOGY™

Ça y est, enfin...! Plus de jaloux dans les rangs des micromaniaques!
Que vous soyez ATARISTE, COMMODORIEN, AMSTRADISTE, etc.,
découvrez le symbole du jeu d'aventure aux États-Unis et affrontez
le labyrinthe infernal (plus de 200 salles) et les dizaines de
monstres des 3 épisodes du Temple d'Apshai.

**Maintenant, aussi disponible pour AMSTRAD CPC et THOMSON
(MO5, MO6, TO7, TO8, TO9, TO9+)**!

Et toujours pour ATARI ST et Home Computer, IBM PC et
compatible, COMMODORE 64/128 et AMIGA, APPLE II et Macintosh.



EPYX™ DISTRIBUE PAR
d3m
SOFTWARE

DES LOGICIELS D'ENFER!

c/o ACTUAL
Tél. : (1) 40.20.91.39

TUBES



LIBERATOR

Justicier

Vous pilotez un curieux véhicule de surface se déplaçant sur coussin d'air. Votre mission consiste à délivrer les différents membres de la fédération prisonniers des ennemis. Mais ceux-ci vont bien évidemment vous compliquer la tâche. Ils se précipitent vers vous et cherchent à vous écraser ou vous tirer dessus. Méfiez-vous car le moindre contact vous fait perdre une vie. Pour vous défendre, vous disposez d'un canon aux munitions nombreuses mais pas inépuisables. Cependant vous pouvez facilement en refaire provision en passant sur les caisses de projectiles disséminées de-ci, de-là. Certains obstacles gênent votre progression et vous devez les contourner pour continuer votre avance... Une fois parvenu devant la prison, tirez sur la porte de la cellule pour libérer le prisonnier. Pour vous téléporter sur le sol de la prochaine planète, vous devez réussir à passer la bonne porte, celle qui clignote. Dans le cas contraire, vous resteriez au même niveau.

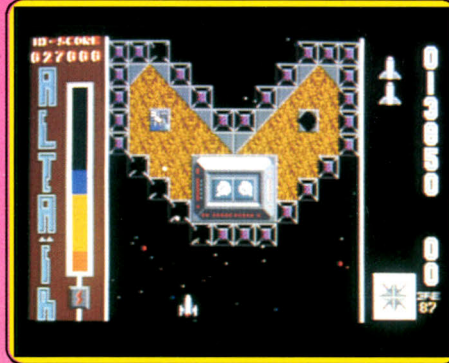
Le graphisme du véhicule, des monstres et des obstacles est bien rendu. En revanche, les décors sont un peu succincts. L'animation est bien trop lente, ce qui est un comble sur cette machine, même si elle est très fluide. Le bruitage se limite à un leitmotiv vite lassant, que l'on peut heureusement suspendre. Un jeu moyen et trop peu varié. (Disquette Micro Value pour Atari ST.) J.H.

Type	arcade
Intérêt	10
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	B

ALTAÏR

Une arcade de qualité

Ce logiciel possède toutes les qualités que l'on est en droit d'attendre d'un ersatz de *Space Invaders*. Inutile de décrire plus avant ce scénario on ne peut plus classique. La qualité globale d'*Altair* est, en revanche, au-dessus de toutes nos espérances. Le déroulement de l'action suit une chronologie identique à celles développées dans des jeux comme *Nightmare* ou *Lay-dock* (ces deux programmes sur MSX sont



des références en matière d'arcade). Un scrolling continu, de qualité identique à ce qui est proposé sur les meilleurs logiciels pour C 64/128, dévoile le décor et les différentes étapes du jeu. Pour parvenir à un niveau, vous devez tout d'abord vous frayer un chemin dans le précédent puis triompher d'une épreuve intermédiaire. Il s'agit de détruire une sorte de monstre particulièrement agressif. Notez que cette étape se signale par un arrêt momentané du scrolling. Ensuite, on se retrouve dans le feu de l'action d'un niveau supérieur ou devant l'écran des scores... Ce qui, entre nous, arrive plus souvent que prévu ! Bien que fort difficile, *Altair* reste attrayant grâce à la qualité des graphismes et de l'animation. L'écran propose une foule de détails mobiles, tels que dalles, plaques de métal se retournant, etc. L'animation des objets est un modèle de douceur et de précision et, au risque de nous répéter, le scrolling est parfait. Deux



reproches tout de même : le son désagréable lors du déroulement du jeu (mais la page de présentation propose de la musique digitalisée) et les projectiles de taille trop faible.

Les aficionados de l'arcade sauront cependant oublier ces défauts pour ne retenir que l'essentiel : l'action. (Disquette Ere Informatique, pour Atari ST.) M.B.

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

FIRETRACK

La mort dans l'espace

Les colonies de la ceinture d'astéroïdes en décidant de s'émanciper de l'autorité terrienne n'envisageaient sûrement pas la violente riposte de cette dernière. La production minière des colonies est vitale pour l'activité industrielle de la Terre, aussi détacha-t-elle une escadrille de Hatchfighters pour mater les rebelles : ces événements furent les prémices de la fameuse guerre des pirates. Les colonies forment un ensemble militaro-industriel de huit mondes, ayant tous leur propre source d'énergie d'origine nucléaire : vous devez les détruire ainsi que les multiples projectiles et vaisseaux qui vous barreront la route. Au terme ultime de votre mission vous découvrirez l'arme suprême (la lumière blanche) avant qu'elle ne tombe aux mains des renégats. Le graphisme de ce programme ne présente aucune originalité notable : il ▶

THE ADVANCED OCP ART STUDIO

COMPREHENSIVE, USER FRIENDLY ART AND DESIGN SOFTWARE

RAINBIRD



THE ADVANCED ART STUDIO

L'OCP Art Studio, sacré meilleur programme de création graphique a maintenant un rival de taille. L'Advanced OCP Art Studio, les options sont encore plus variées et les manipulations des couleurs toujours plus performantes. Le programme de création graphique le plus complet de sa génération. Désormais disponible sur :

CBM 64-128 : C - 259 F - D - 259 F
 ATARI ST : D - 259 F
 AMSTRAD 6128 : D - 259 F

GUILD OF THIEVES

By Magnetic Scrolls

A HARMONY OF ILLUSTRATION AND INTERACTIVE CRIME.
 Steal Yourself A World Of Fantasy

RAINBIRD
 Licensees Inc.



GUILD OF THIEVES

La suite tant attendue de The Pawn, déjà reconnu comme un grand classique du genre. Avec Guild of Thieves, vous allez retrouver le monde étrange de Kerovnia et vous lancer dans des aventures encore plus époustouflantes, dans un décor encore plus grandiose. Les graphismes sont de véritables chefs d'œuvre !

CBM 64-128 : (2) Disquettes - 205 F
 ATARI ST : D - 259 F
 AMSTRAD 6128 : D - 205 F
 ATARI 800-130 : D - 205 F
 AMIGA : D - 259 F
 PCW 8256 : D - 259 F
 APPLE II : D - 205 F
 MAC : D - 259 F

TRACKER

MISSION - TERMINATE RENEGADE ARTIFICIAL INTELLIGENCE.
 Tactical Remote Assault Corps VS Cycloid AI Resistance

RAINBIRD



TRACKER

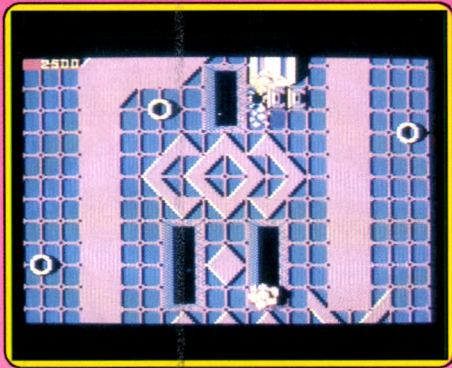
Votre stratégie contre l'intelligence artificielle. Vous pensez pouvoir relever le défi ? Méhérez vous des surprises ! L'ordinateur s'adaptera à votre niveau. Vous pouvez toujours essayer de le coincer !

En 3-D dans la ligne des prix Rainbird

CBM 64-128 : C - 155 F - D - 185 F
 ATARI ST : D - 259 F
 IBM : 205 F
 MAC : 259 F

UBI SOFT - 1, voie Félix Eboué
 94021 CRÉTÉIL CEDEX - FRANCE
 Tél. 16 (1) 43 39 23 21 - Télex 262 415 F





reprend la représentation désormais classique de « vu de dessus ». Le vaisseau terrien ne brille pas davantage par son originalité, on remarquera cependant les formes un peu plus recherchées des appareils ennemis. L'animation est, en revanche, dotée d'un excellent scrolling du fond, alors que les évolutions des mobiles (projectiles, etc.) ne laissent pas un souvenir impérissable. La musique est de bonne qualité mais laisse place à une certaine confusion sonore lors d'explosions simultanées. Ce programme bien que n'étant pas de mauvaise qualité laisse entrevoir par la banalité de son thème un relatif manque d'imagination. Un jeu moyen. (Disquette Electric Dreams pour C 64/128.) E.C.

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

THE CURSE OF SHERWOOD

Robin des bois

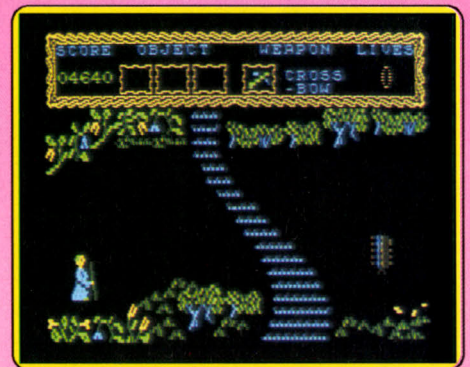
Vous incarnez frère Tuck. Pour sauver Robin des bois et sa bande en proie aux forces du Mal, vous devez lever le maléfice. Le parchemin trouvé près du corps de l'évêque vous révèle l'ensemble des tâches obscures à accomplir. Mais les créatures du Malin abondent encore dans la forêt. Vous ne disposez au départ que de votre épée. Fort heureusement, vous pouvez la lancer inlassablement sur vos agresseurs sans risquer de la perdre. En contrepartie, cette technique de combat n'est pas toujours très brillante et il faut, dans certains cas, toucher le monstre plusieurs fois avant de le voir s'écrouler. Après certains combats, vous pouvez échanger votre arme contre celle du monstre, le plus souvent plus efficace. Au cours de votre exploration, vous mettez la main sur un certain nombre d'objets. Apprenez à distinguer ceux qui vous sont utiles en vous aidant des informations du parchemin. Certaines portes fermées à clé nécessitent la possession de la clé appropriée, le plus souvent détenue par le monstre gardien. En plus de toutes ces difficultés, il faut savoir éviter les endroits dangereux, comme les marais par exemple. Vous êtes prévenu en temps utile et il ne vous reste plus qu'à rebrousser chemin



pour éviter de vous enliser. Le monde est assez vaste et les passages pas toujours faciles à franchir. Vous avez intérêt parfois à chercher une autre entrée. Le graphisme et l'animation des personnages sont bien réalisés. Les décors sont un peu trop succincts. Quant aux bûtages, ils sont limités à leur plus simple expression. Un jeu d'aventure-action d'un niveau tout à fait correct pour le prix. (Cassette Mastertronic pour Spectrum.) J.H.

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

Robin poursuit sa mission consistant à détruire les forces du Mal, sur Amstrad, mais force est d'admettre que son passage sur CPC s'est fait au détriment du graphisme. Celui-ci est, en effet, grossier et peu alléchant. Bien qu'en basse résolution, on notera d'autre part la relative pauvreté en couleurs des décors. Cependant l'environnement sonore est agréable et même drôle dans certaines situations : en cas de décès. Mis à part le graphisme, le programme est globalement du même niveau que la version



Spectrum. (Cassette Mastertronic pour Amstrad CPC.) E.C.

Type _____ aventure-action
 Intérêt _____ 10
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitage _____ ★★★★★
 Prix _____ A

SUPER SUNDAY

Fou de balle

Week-end sportif pour les amateurs de football. Que le ballon ovale ne surprenne pas, il s'agit là de football américain. Et pas du meilleur. Peu connu en Europe, ce sport violent ne pourra attirer que les curieux. Les autres choisiront une plus grande qualité, surtout au niveau des graphismes. Equipés de leur barda, leur casque, leurs genouillères et leurs chaussures à crampons, les équipes les plus populaires des USA font leur entrée. Vous pouvez choisir de jouer une partie solitaire, à deux ou encore, en mélangeant parties célèbres et joueurs non moins connus. Dans le cas du mode solitaire, votre adversaire va se montrer extrêmement intelligent. Les ruses et les tactiques, il connaît. Il révise dans ses archives les techniques qui vous ont déjà



Quelle Tenue Choisirez-Vous Ce Soir?

Ce soir, vous pourriez vous mettre aux commandes de votre sous-marin de la Deuxième Guerre Mondiale pour une mission dans les eaux troubles du Pacifique Sud. Ou peut-être piloter l'un des chasseurs de combat les plus sophistiqués du monde au Moyen Orient. Ou encore voler en solo et découvrir les aéroports des Montagnes Rocheuses.

C'est vous qui êtes aux commandes, et ce n'est que sur vous-même que vous pourrez compter. Allez-vous réussir votre mission ce soir?

Les logiciels MicroProse défient vos compétences. Des recherches minutieuses et une programmation soignée en font des reproductions fidèles d'expériences réelles: vous participez enfin à des aventures enivrantes que vous ne connaissiez jusqu'ici que dans des films ou des livres.

Les logiciels MicroProse sont bien plus qu'un

divertissement, ils vous emmènent dans le feu de l'action et, contrairement aux simples jeux d'arcade, ils vous proposent un véritable entraînement en vous apprenant de nombreuses choses sur un sujet et aussi sur vous-même: votre capacité de décision, votre compétence à commander, votre aptitude à analyser une multitude d'informations. Vous ne perdez jamais votre temps en utilisant les logiciels MicroProse. Ils sont développés par des adultes et des professionnels, pour des adultes et des professionnels.

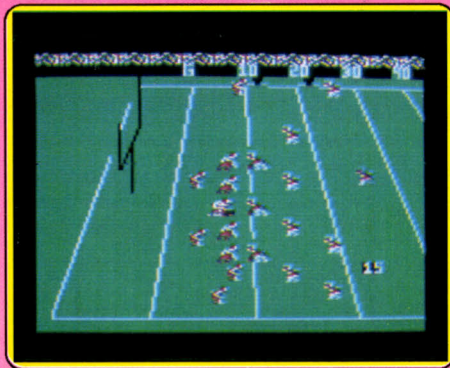
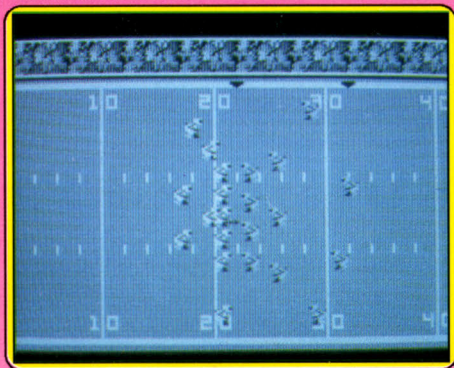
A partir de 99 F seulement, ces simulations vous procurent des centaines d'heures d'entraînement et sont accompagnées d'une large documentation.

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE



FRANCE IMAGE LOGICIEL

TUBES



permis de gagner et ajuste sa stratégie en conséquence. En cours de jeu, la machine peut même accepter ou décliner un penalty en fonction de la situation. Si elle se sent perdre, elle n'hésite pas à prendre des risques. Attention, l'expérience aidant, l'ordinateur semble devenir à chaque fois un peu plus « intelligent ». C'est le point fort de ce logiciel.

Dans le cas d'une partie à deux, la qualité du jeu adverse dépend du choix de votre partenaire. A vous de voir. Dans la troisième option, celle qui permet de mélanger joueurs et parties célèbres ayant déjà eu lieu, le succès des actions dépend de la force et du niveau des joueurs en fonction de la situation. Il faut reconnaître à ce niveau que notre pauvre culture ne facilite pas le travail : Joe Namath et Don Maynard sont — pour le plus grand nombre — personnalités inconnues en Europe.

Il reste que *Super Sunday* est un jeu original par sa stratégie. Mais il est tellement limité au niveau des graphismes qu'il perd de son intérêt auprès d'Européens pour qui le football américain est mal connu. (Disquette pour IBM PC.) L.S.

Type _____ sport/simulation
Intérêt _____ 12
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★
Prix _____ E

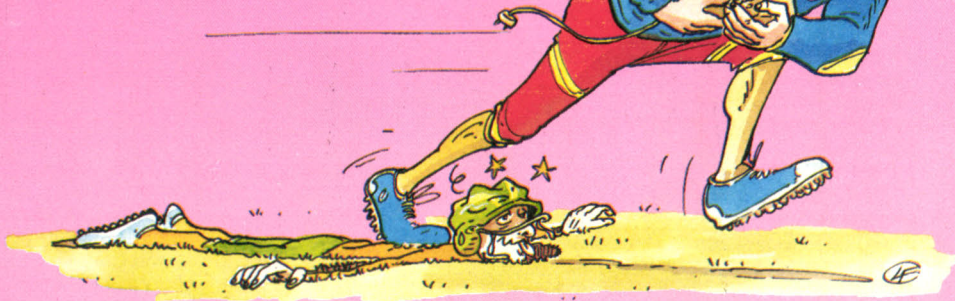
FOOTBALL

Américain

Football est un programme particulier qui ne s'adresse qu'aux amateurs de réalisme aigu, professionnels du football américain. Pour un prix de vente élevé, ce logiciel permet, en effet, de contrôler la partie de façon très précise. Plus que le simple choix des équipes et des capacités de chaque joueur, on attache ici une grande importance à l'historique du sport en y incorporant les principaux champions mondiaux. La simulation ne pourra donc pas séduire tous les sportifs puisqu'elle est, du fait de sa complexité, sans cesse interrompue par le choix des options de jeu. La stratégie peut alors prendre le dessus, encore faut-il pouvoir déchiffrer les quelques soixante-dix pages de notice et connaître parfaitement les moindres règles de ce sport. Le graphisme reste d'ailleurs assez obscur pour dérouter

les débutants ou les amateurs de sensations purement ludiques... Ce logiciel n'intéressera que les « pros », peu nombreux en France en ce qui concerne le football américain. (Disquette Sublogic pour Commodore 64/128.) O.H.

Type _____ sport, football américain
Intérêt _____ 13
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ E



COMPUTER QUATERBACK

A toute vitesse

Prêt à entrer sur le terrain pour ce match de football américain ? Vous jouez contre l'ordinateur ou contre un partenaire humain. Deux niveaux sont proposés. Ils se différencient par le nombre de tactiques offensives ou défensives et le temps dont vous disposez (le jeu se joue en temps réel). Le premier est déjà bien assez difficile et vous ne pourrez sans doute passer au second qu'après un long entraînement.

Toutes les règles sont scrupuleusement respectées. L'écran est divisé en deux parties, la gauche représentant grossièrement le terrain et l'emplacement de la balle et la droite fournissant diverses informations dont la représentation de la position des joueurs de chaque équipe. A ce propos, soulignons que le graphisme utilisé est très rudimentaire. Cela n'a qu'une importance relative, ce jeu étant essentiellement stratégique. A chaque tour, vous devez choisir le type d'attaque ou de défense qui vous paraît le mieux convenir. Chacune d'entre elles a ses avantages et ses inconvénients et vous devez donc sélectionner celle qui correspond le mieux à la situation présente. Ce qui complique nettement les choses, c'est que vous ne connaissez pas les choix

de votre adversaire. Vous aurez donc intérêt, au début, à ne choisir que des tactiques moins fulgurantes mais qui ont aussi l'avantage de ne pas laisser prise à des contres éclairs. Ce logiciel intéressant et complexe risque fort de

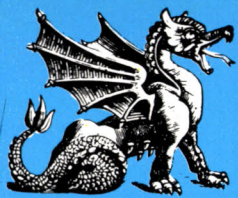
passionner les amateurs de ce jeu, mais aussi de laisser indifférents les autres car l'apprentissage en est difficile. (Disquette S.S.I. pour Apple II.) J.H.

Type _____ simulation de football américain
Intérêt _____ 11
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★
Bruitage _____ —
Prix _____ E

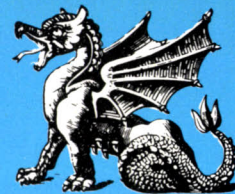
BALL BREAKER

Gare au rebond !

Les « casse-briques » redeviennent à la mode. Après *Kat Trap*, voici *Ball Breaker*, la raquette en trois dimensions qui part à la conquête de nouvelles barricades. Un programme aussi captivant que difficile. Avis aux amateurs de sensation. Vaincre le premier tableau de *Ball Breaker* correspond à de longues parties de combat ! Dès sa mise en jeu, la balle risque de tomber dans le vide. La raquette vient tout juste de la renvoyer. De travers, malheur ! La vitesse de rebond est multipliée par dix. Impossible d'agir calmement, il faut compter sur les réflexes et la chance. Le mur de briques que vous devez détruire se décompose par le bas. Les blocs libérés retombent au niveau du sol et renvoient votre balle par



STOP! ↓



Ici revendeur spécialiste
THOMSON

VIDEO 32

C'est aussi la
THOMCARTE :
la carte de fidélité qui donne
droit à 5 % de réduction.

VIDEO 32

“ LE THOMSONISTE ”

VIDEO 32

C'est aussi le parrainage :
pour tout parrainage supérieur
à 2.000 F., un logiciel gratuit
pour le parrain.

MATERIELS * :

Unité centrale T09 + _____	5 990 F	<input type="checkbox"/>
T09 + et moniteur couleur 36cm HR _____	6 990 F	<input type="checkbox"/>
T09 +, moniteur mono, imprimante haut de gamme 80 colonnes, souris et câbles _____	8 990 F	<input type="checkbox"/>
T08, moniteur couleur 36cm HR et drive 640K _____	4 990 F	<input type="checkbox"/>
Unité centrale T08 _____	2 890 F	<input type="checkbox"/>
Souris T08/9/9 + et M06 _____	350 F	<input type="checkbox"/>
Crayon optique _____	120 F	<input type="checkbox"/>

Lecteur de disquette 640K 3 1/2 _____	1 990 F	<input type="checkbox"/>
Contrôleur de drive 640K T07-70/M05/6 _____	490 F	<input type="checkbox"/>
Lecteur enregistreur de K7 T07-70/8/9/9 + _____	550 F	<input type="checkbox"/>
Manette de jeux _____	120 F	<input type="checkbox"/>
Imprimante PR90-612 haut de gamme 80 col. _____	2 950 F	<input type="checkbox"/>
Câble imprimante T08/9/9 + _____	180 F	<input type="checkbox"/>
Boîte de 10 Quick Disk 2" 8 vierges _____	250 F	<input type="checkbox"/>
Boîte de 10 disquettes vierges 3 1/2, double face, double densité _____	350 F	<input type="checkbox"/>

LOGICIELS* :

Les passagers du vent (D) T08/9/9 + _____	290 F	<input type="checkbox"/>
Les passagers du vent 2 (D) T08/9/9 + _____	290 F	<input type="checkbox"/>
L'Héritage II (D) T08/9/9 + _____	220 F	<input type="checkbox"/>
Dakar 4x4 (D) T08/9/9 + _____	215 F	<input type="checkbox"/>
Dakar Moto (D) T08/9/9 + _____	220 F	<input type="checkbox"/>
James Débrig : le grand saut (D) T08/9/9 + _____	225 F	<input type="checkbox"/>
The way of the tiger (D) T08/9/9 + _____	225 F	<input type="checkbox"/>
Avenger (D) T08/9/9 + _____	200 F	<input type="checkbox"/>
Missions en rafale (D) T08/9/9 + _____	200 F	<input type="checkbox"/>
Year Huang Fu II (D) T08/9/9 + _____	200 F	<input type="checkbox"/>
Paragraphe (D) T08 _____	395 F	<input type="checkbox"/>
Fiches et dossiers (D) T08 _____	395 F	<input type="checkbox"/>
Multiplan (D) T08 _____	690 F	<input type="checkbox"/>
Comptabilité générale (D) T08/9/9 + _____	795 F	<input type="checkbox"/>
Colorpaint (K) M05/6/T07/8/9/9 + _____	395 F	<input type="checkbox"/>
Colorpaint + studio (K) T07/8/9/9 + _____	595 F	<input type="checkbox"/>
Astérix et la potion magique (D) T08/9/9 + _____	215 F	<input type="checkbox"/>
L'affaire Sydney (D) T08/9/9 + _____	260 F	<input type="checkbox"/>
Carte du ciel + super tennis (D) T08/9/9 + _____	245 F	<input type="checkbox"/>
Numéro 10 + Beach head (D) T08/9/9 + _____	245 F	<input type="checkbox"/>
Vol solo + La nuit des Templiers (D) T08/9/9 + _____	245 F	<input type="checkbox"/>
HMS Cobra (D) T08/9/9 + _____	295 F	<input type="checkbox"/>
Les dieux de la glisse (D) T08/9/9 + _____	225 F	<input type="checkbox"/>

Green beret + Monopoly + Super tennis + Runway (D) T08/9/9 + _____	295 F	<input type="checkbox"/>
Stone zone (D) T08/9/9 + _____	225 F	<input type="checkbox"/>
Les cavernes de ténèbres (D) T08/9/9 + _____	225 F	<input type="checkbox"/>
Kung-fu (D) T08/9/9 + _____	225 F	<input type="checkbox"/>
Erébus (D) T08/9/9 + _____	220 F	<input type="checkbox"/>
Mad dog (D) T08/9/9 + _____	220 F	<input type="checkbox"/>
TNT (commando) (D) T08/9/9 + _____	225 F	<input type="checkbox"/>

EDUCATIFS VIFI NATHAN :

(Disquette T08/9/9 + et livre)		
Français CP/CE _____	320 F	<input type="checkbox"/>
Français CM _____	320 F	<input type="checkbox"/>
Français CM2/6ème _____	320 F	<input type="checkbox"/>
Maths CP/CE _____	320 F	<input type="checkbox"/>
Maths CM _____	320 F	<input type="checkbox"/>
Maths CM2/6ème _____	320 F	<input type="checkbox"/>

EDUCATIFS BELIN :

(Disquette T08/9/9 +)		
Histoire/Géographie _____	340 F	<input type="checkbox"/>
Français 1 _____	340 F	<input type="checkbox"/>
Français 2 _____	340 F	<input type="checkbox"/>
Maths 1 _____	340 F	<input type="checkbox"/>
Maths 2 _____	340 F	<input type="checkbox"/>

LIVRES :

Manuel techniques des T08/M06 et T09 + _____	145 F	<input type="checkbox"/>
102 programmes pour T08/M06 et T09 + _____	135 F	<input type="checkbox"/>
Super jeux pour T08/M06/T09 + _____	140 F	<input type="checkbox"/>

Ainsi que tous les logiciels, matériels, périphériques, etc ...
disponibles en boutique.

D : disquette K : cartouche

**VIDEO 32 est ouvert du mardi au samedi, de 14h à 20h
et le dimanche, de 15h à 19h.**

- Je désire acquérir la **THOMCINQ**. Ci-joint le règlement supplémentaire de **500 F** (je déduis donc **5%** des logiciels commandés).
- Je désire acquérir la **THOMDIX**. Ci-joint le règlement supplémentaire de **850 F** (je déduis donc **10%** des logiciels commandés).

Nom Prénom
 Adresse
 Ville Code Postal
 Tél Configuration
 Date No THOMCARTE

Ci-joint mon règlement :
 Chèque CCP mandat
 Signature

TOTAL DE MA COMMANDE :
 F
 + frais de port (30 F)
 = F
 - remise si carte **THOMCINQ** ou
THOMDIX (voir ci-contre) - %
 = F

Livraison effectuée sous 15 jours, sauf rupture de stock.

VIDEO 32

VIDEO 32 - 32, rue de Lancry - 75010 PARIS
VIDEO 32 II - 39, rue de Lancry - 75010 PARIS

Métro : J. Bonsergent
Téléphone boutiques : 42.00.14.63
Minitel : 42.06.88.87

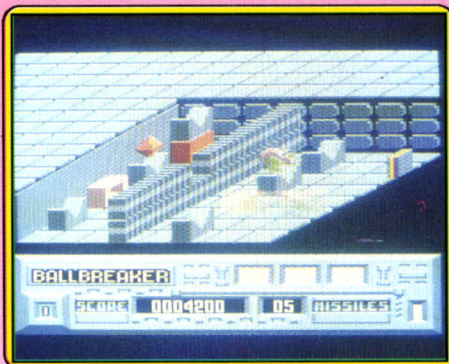
TUBES



de bonne qualité. Pour un jeu d'action, c'est le minimum !

Zythum est une potion magique aux pouvoirs inconnus. Le magicien que vous êtes doit traverser quatre territoires hostiles pour la récupérer. Vous disposez de huit minutes pour franchir chacun d'eux et de trois vies pour l'ensemble du jeu. Des ennemis vous poursuivent et le terrain est jonché d'obstacles. L'action consiste donc à sauter aux bons moments pour ne pas tomber dans les fossés. Sans sauter trop haut : si vous restez en l'air trop longtemps, vous laissez le temps aux ennemis qui vous poursuivent de vous rattraper. S'ils y parvenaient, vous auriez encore un moyen de vous en sortir en utilisant une des bombes qui détruisent instantanément tous les adversaires présents à l'écran. Attention, vos munitions sont comptées, n'en abusez pas. Vous disposez aussi, pour vous défendre, d'un bâton de magicien et de l'un des objets ramassés : un calice qui vous permet de léviter un moment ou une croix qui vous immunise contre les attaques des adversaires. Chaque trésor découvert fait augmenter les points de bonus. Pour les fans — pas trop difficiles — du jeu d'action sur *Spectrum*. (K7 Mirrorsoft pour *Spectrum*.) J.H.

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



surprise. Tir en angle, balayage constant de l'écran par la raquette, l'effet 3D amenuise les chances de survie. Vous pouvez, fort heureusement, tirer à partir de la raquette (un laser, en quelque sorte) sur le mur et libérer ainsi certains nouveaux passages. Le but essentiel : coincer votre boule derrière le mur afin d'en détruire une bonne partie. Plus facile à dire qu'à faire ! *Ball Breaker* est soutenu par un graphisme,

un bruitage et une animation très réussis. La mission n'en est que plus périlleuse puisque la balle va sans cesse modifier sa vitesse et ses angles de rebond. Quant aux tableaux suivants, sachez qu'ils réaniment des monstres de toutes sortes. Des difficultés qui semblent souvent insurmontables. Un véritable feu d'artifice qui risque de venir à bout des plus rapides joysticks ! (Disquette CRL, pour *Amstrad CPC*.) O.H.

Type	_____	action, casse-briques
Intérêt	_____	17
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitage	_____	★★★★★
Prix	_____	B

ZYTHUM

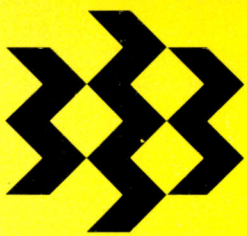
Potion magique

Zythum n'est pas — et de loin — le plus intéressant des jeux d'action. Evidemment, on ne peut pas en demander trop au *Spectrum*. Le graphisme est peu varié et les bruitages sont moyens. Seule l'animation est

HEAD OVER HEELS

Planète danger

La planète Dentnoire, siège de la plus abominable des dictatures, a établi sa néfaste influence sur quatre mondes périphériques. Mettant les indigènes dans la plus indigne des situations : l'esclavage. Comme tout empire du mal qui se respecte, Dentnoire envisage sérieusement une expansion à d'autres mondes. L'inquiétude suscitée par ces projets amène les peuples des planètes insoumises à prendre les devants en envoyant un espion à structure symbiotique (association d'une tête et de jambes à existence autonome). Malheureusement, l'espion a été capturé et ses éléments-constitutifs séparés. Vous devez donc l'aider à s'échapper et à se reconstituer. Par la suite, sa tâche consistera à se télé-



DIGIT CENTER

VOUS PROPOSE LE 520 STF 3 MOIS A L'ESSAI

POUR 350F/mois

AVEC L'ACHAT RESILIALE



TROIS MOIS D'ESSAI POUR 350F/MOIS

Vous avez 3 mois d'essai à 350 F par mois pour décider si oui ou non vous la gardez. Après 3 mois, vous payez la différence ou vous nous renvoyez la machine. Nous pouvons faire la même opération pour un 1040 à 500F/mois.

DISQUETTES

1^{er} vendeur de disquettes en France.

Disquettes blanches qualité supérieure.

SOUS-MARQUE FUJI

3"1/2 SFDD 120^F les 10

3"1/2 DFDD 150^F les 10

5"1/4 SFDD 40^F les 10

5"1/4 DFDD 60^F les 10

FUJI

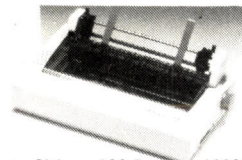
3"1/2 SFDD 150^F les 10

3"1/2 DFDD 210^F les 10

5"1/4 SFDD 85^F les 10

5"1/4 DFDD ... 120^F les 10

5"1/4 DF2DD ... 160^F les 10



Imprimante Citizen 120 D 1990^F TTC

PROMOTION DE L'ANNEE

Amstrad PC 1512

32 Mega

pour le prix d'un 20 Mega

10.000^FH.T

disponible immédiatement

PROMOTIONS

Commodore 120 D 6900^F 3990^F

Imprimante Seikocha SP 1000 pour Commodore 3500^F 1890^F

Imprimante couleur Seikocha GP 700 pour Commodore 5900^F 2800^F

Amstrad 1512 DD + imprimante DMP 3000 + Worldstar + super calque .. 9721^FH.T. 7990^F H.T.

DEPANNAGE EN 8 JOURS

Toute réparation est accompagnée d'un certificat

Listings, étiquettes, rubans, imprimantes, livres et moniteurs.

Bibliothèque de 3.000 logiciels en permanence pour compatible PC, Amstrad, Atari, Thomson, MSX, Commodore, Spectrum, dans tous les points Digit Center.

DIGIT CENTER Département franchise 91.63.50.50

Demandez Monsieur Dahan ou Juliette. Recherche franchisés exclusifs pour : ● Bordeaux ● Rennes ● Nantes ● Toulouse ● Montpellier ● Rouen ● Strasbourg

CREDIT IMMEDIAT
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.

Jusqu'à -50%
sur des softs
Commodore, Amstrad,
Spectrum, ST
OFFRE JUSQU'A FIN JUIN

PARIS
DIGIT CENTER
23, boulevard Poissonnière
75002 - Tél. 42.21.49.66
BERNARD vous attend

VELIZY
DIGIT CENTER
Centre Commercial Velizy II
78000 - Tél. 39.56.67.17
GILLES 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
SEM vous attend

VILLENEUVE D'ASCO
DIGIT CENTER
Boutique 221 bis.
Centre Commercial
59650 - Tél. 20.47.44.23
DIDIER 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
ET MIREILLE vous attendent

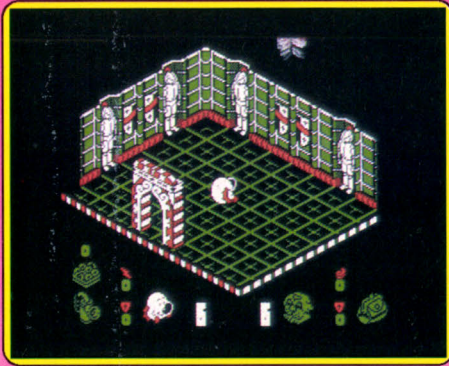
AUBAGNE
TEMPS "X" DIGIT CENTER
Centre Commercial Auchan
13400 - Tél. 42.70.43.55
JEAN-MARC vous attend

NICE
TILT PLUS
Centre Commercial TNL
15, Blvd Delfino
06300 - Tél. 93.80.85.17
JOHNNY vous attend

MARSEILLE
DIGIT CENTER
90, rue de Rome
13006 - Tél. 91.55.57.25
Pierre-Olivier vous attend

PROCHAINE OUVERTURE
CENTRE COMMERCIAL
BARNEOUD

TUBES



porter sur les mondes asservis et à y fonder la révolte.

Ce programme, comme vous pouvez le constater, dispose d'un scénario extrêmement touffu, difficile à décrire en si peu de lignes. L'humour et la fantaisie dominent avec une multiplicité de créatures et de décors. La présentation de ce jeu, bien que classique, jouit d'une irréprochable 3D. Le graphisme est d'une grande finesse agrémenté d'agréables couleurs. On notera les anachronismes volontaires du décor qui donnent au jeu toute sa saveur. L'animation est de la même qualité : irréprochables mouvements des ascenseurs, des robots, etc. Le bruitage, pas exceptionnel, est entièrement paramétrable comme la sensibilité des commandes. Un bon jeu. (K7 Ocean pour Amstrad CPC.) E.C.

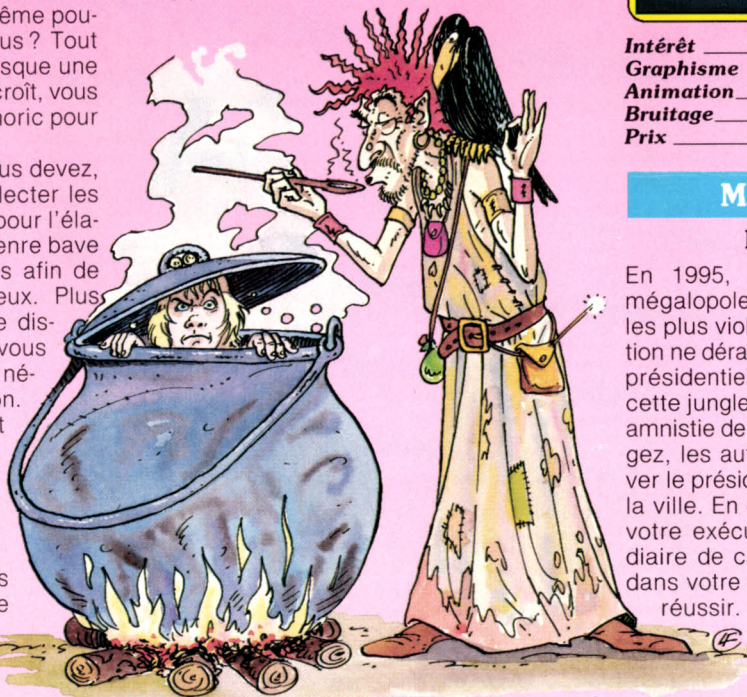
Type arcade/action
Intérêt 15
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix A

FEUD

Duel de sorciers

Faut-il croire que l'ancien proverbe « il ne peut y avoir deux coqs dans le même poulailler » se vérifie une fois de plus ? Tout semble pourtant le confirmer puisque une joute mortelle, et magique de surcroît, vous opposera au terrible sorcier Leanoric pour le titre de sorcier suprême.

Pour vaincre votre adversaire vous devez, au fil de vos pérégrinations, collecter les ingrédients les plus hétéroclites pour l'élaboration de sortilèges : dans le genre bave de crapaud et dents de dragons afin de vous téléporter en d'autres lieux. Plus de onze sorts sont ainsi à votre disposition. Pour leur élaboration, vous devez mélanger les ingrédients nécessaires au sein d'un chaudron. Cependant, le temps vous est compté car Léanoric fait le même usage de son chaudron. Toutes les options du programme sont accessibles par un système de menus successifs qui peuvent être parcourus et validés grâce à une baguette magique, le tout contrôlé par votre joystick. En ce



qui concerne le graphisme, *Feud* n'a rien à envier aux autres : les couleurs sont vives et bien utilisées, les paysages sont variés et renforcent l'ambiance magique du jeu. L'animation est agréable et les différents personnages et monstres du programme se meuvent irréprochablement. Le bruitage est



correct bien que sobre, mais la palme revient surtout à la musique qui s'adapte parfaitement au thème du jeu.

Un bon logiciel mystérieux et beau. (Cassette Bulldog pour Commodore 64/128.) E.C.

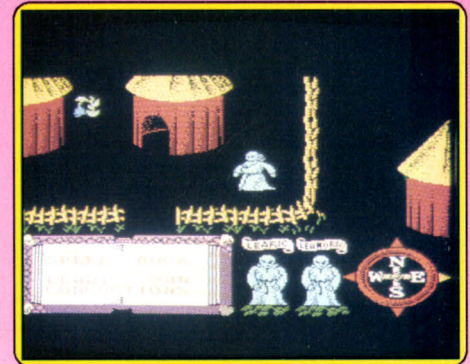
Type aventure-action
Intérêt 14
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix A

La version de *Feud* pour Amstrad CPC est de bonne qualité et soutient la comparaison avec celle du Commodore 64, en particulier dans le domaine des graphismes et de l'environnement musical. Seule l'animation est un ton en dessous. Ceci semble-t-il pour des raisons structurelles propres aux machines (absence de sprites ?). Néanmoins, l'ambiance et l'intérêt du programme sont sauvegardés. (Cassette Bulldog pour Amstrad CPC.) E.C.



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

Même thème, même scénario. Seule différence de taille, le graphisme qui est nettement moins beau que sur Commodore 64. La version MSX offre une plus grande finesse mais peu de couleurs et une animation ralentie. Le bruitage, en revanche, garde toute sa saveur, coups de tonnerre, musique d'accompagnement... Bref, une version légèrement en dessous des précédentes. (K7 Bulldog pour MSX.) E.C.



Intérêt 11
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix A

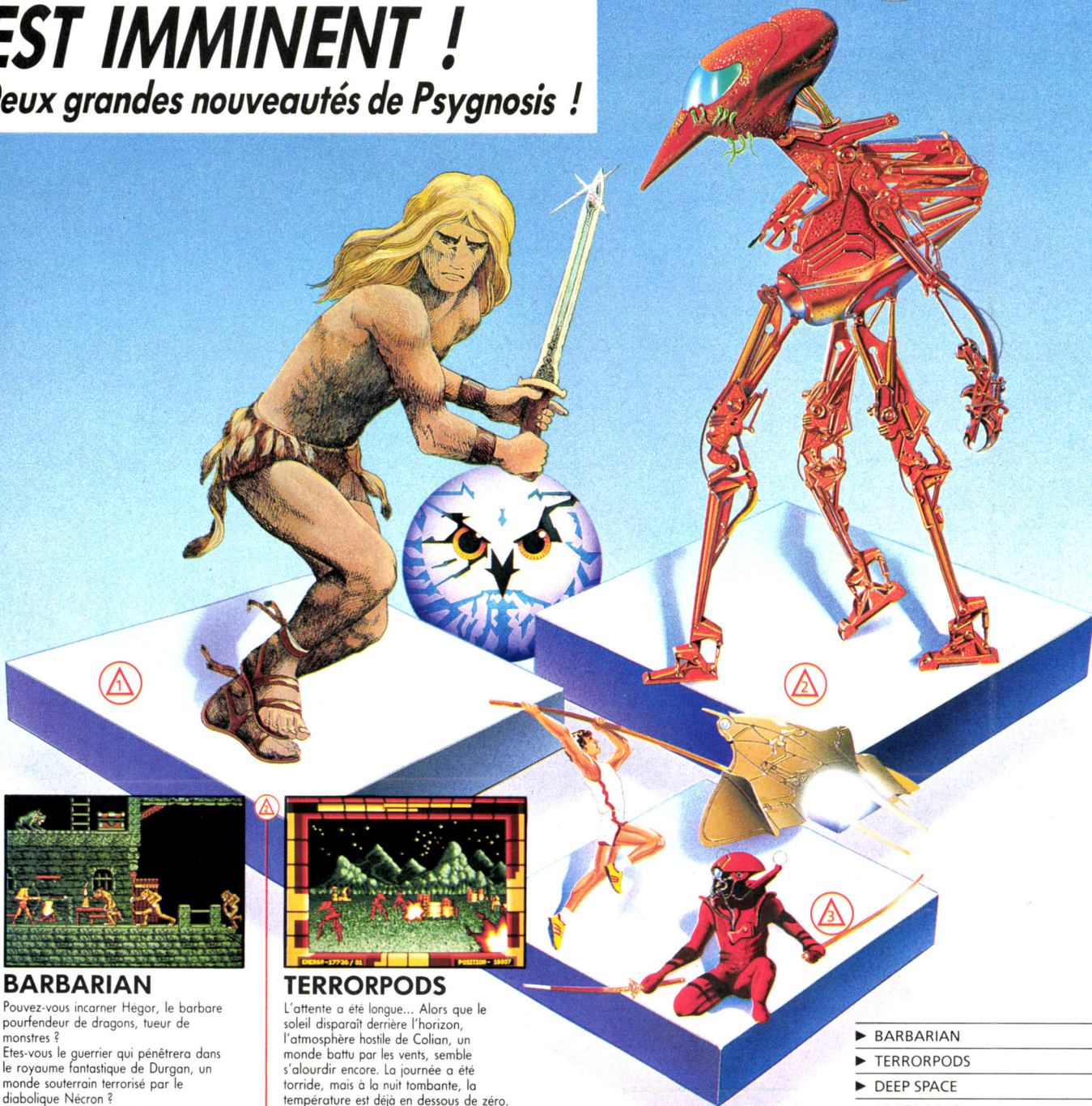
MANHATTAN 95

Marche ou crève

En 1995, New York est devenue une mégalopole-prison où vivent les individus les plus violents de la planète. Cette situation ne dérangerait personne si l'hélicoptère présidentiel ne s'était écrasé au sein de cette jungle de violence. En échange d'une amnistie de la peine de prison que vous purgez, les autorités vous proposent de sauver le président en l'aidant à s'échapper de la ville. En cas d'échec, il sera procédé à votre exécution à distance par l'intermédiaire de capsules explosives implantées dans votre bras : vous avez donc intérêt à réussir. Ce programme dispose incontestablement de bonnes qualités graphiques, les cou-

BARBARIAN EST DÉJÀ LÀ ! TERRORPODS EST IMMINENT !

Deux grandes nouveautés de Psygnosis !



BARBARIAN

Pouvez-vous incarner Hégor, le barbare pourfendeur de dragons, tueur de monstres ?

Etes-vous le guerrier qui pénétrera dans le royaume fantastique de Durgan, un monde souterrain terrorisé par le diabolique Nécron ?

Pouvez-vous plonger dans l'aventure, essayer les attaques dévastatrices, déjouer les pièges cachés, éliminer les effroyables créatures macabres qui s'acharnent sur vous ?

Votre quête : détruire le repaire de Nécron le Maudit. Votre récompense : la couronne du royaume !

Votre tâche est gigantesque ! Vous devez utiliser toutes vos ressources, vaincre vos terribles ennemis les plus profonds, utiliser tous les pouvoirs et les armes dont vous disposez.

D'atroces périls vous attendent. Survivrez-vous ?...

Etes-vous Hégor, le barbare pourfendeur de dragons, tueur de monstres ?

Versions couleur 512 Ko disponibles pour Atari ST et Amiga - moniteurs couleur uniquement.



TERRORPODS

L'attente a été longue... Alors que le soleil disparaît derrière l'horizon, l'atmosphère hostile de Colian, un monde battu par les vents, semble s'alourdir encore. La journée a été torride, mais à la nuit tombante, la température est déjà en dessous de zéro. Le paysage est si froid et si sauvage que l'intérieur du vaisseau en paraît presque confortable.

Mais la vague de mélancolie dans laquelle vous vous enfoncez vole soudain en éclats. Une sirène hurle dans les écouteurs, le tableau de bord semble devenir fou, une multitude de lumières se met à flasher dans tous les sens. Horreur ! Que se passe-t-il ? Frénétiquement, vous jetez un coup d'œil au scanner, cherchant à démêler l'écheveau de données qui défile devant vous, essayant désespérément à comprendre ce qui vous arrive. Et soudain, votre sang se glace. Non ! Pas ça, surtout pas ça... Les Terrorpods ! Versions couleur 512 Ko disponibles pour Atari ST et Amiga - moniteurs couleur uniquement.

ARENA

La simulation sportive.

BRATACCAS

Devenez Kyne, le scientifique terrien accusé de fraude génétique.

DEEP SPACE

La guerre spatiale ultime.

Versions couleur 512 Ko disponibles pour Atari ST et Amiga - moniteurs couleur uniquement.

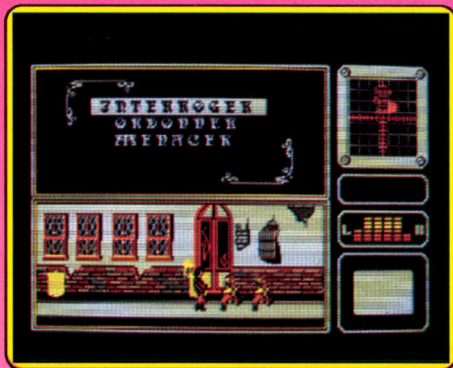
- ▶ BARBARIAN
- ▶ TERRORPODS
- ▶ DEEP SPACE
- ▶ BRATACCAS
- ▶ ARENA
- ▶ ARENA BRATACCAS

16/32 DIFFUSION
EN EXCLUSIVITE
Disponible sur ST
et AMIGA

3-5, rue de Solférino
92100 Boulogne
TEL. : (1) 46 21 38 13
TELEX : 633026

IL FAUT LE VOIR POUR LE CROIRE !

TUBES



leurs y sont vives, et les graphismes fins. On notera dès le départ la procédure d'identification qui donne le ton futuriste du jeu. L'animation constitue un bon compromis entre la rapidité et la finesse : on notera la qualité du scrolling lors du déplacement en voiture. L'interface joueur a de bonnes qualités ergonomiques : toutes les options peuvent être introduites par l'intermédiaire d'icônes (conduire, parler, s'armer). L'environnement musical s'adapte bien au thème futuriste, et le réalisme des tirs de mitraillette permet de se rendre compte de la bonne tenue du bruitage. Le seul grief qui peut être fait à ce jeu : le relatif manque de réalisme des scènes de corps à corps. Ce programme n'en demeure pas moins un excellent jeu d'arcade. (Disquette Ubi Soft pour Amstrad CPC.) E.C.

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

BLUE POWDER GREY SMOKE

Des bleus pour les Gris

La guerre de Sécession dans un wargame. Réalisé par une société quasiment inconnue. Celui-ci apporte un souffle nouveau. Finies les innombrables commandes associées à de multiples touches. Tout le jeu se déroule avec trois touches ou, plus simplement encore, au joystick.

Après un menu assez complexe dans lequel vous choisissez votre scénario — historique ou de fiction — et le niveau de jeu, la partie peut commencer.



Première surprise : une fonction proche du zoom permet de jouer à différents niveaux. Le premier est une carte de situation qui vous laisse englober tout le champ de bataille. A partir de là, vous passez au suivant, une carte de stratégie, par un agrandissement d'environ quatre fois. Vous pouvez ainsi obtenir la carte tactique qui vous donne une précision douze fois plus importante. Vous y voyez vos hommes et ce qui les entoure, les arbres, les maisons, les barrières, le tout en détail. Le terrain joue ici un rôle prépondérant. Contrairement à beaucoup de wargames où le type du terrain est défini par le coloriage de la carte, ici les auteurs se sont attachés à faire une représentation proche du « trois dimensions ». Le soin apporté au jeu est par ailleurs exceptionnel. Les saisons sont différenciées. En été, le feuillage dissimule les unités, par exemple. De même, l'heure intervient sur la visibilité. La position, dans une cuvette ou sur un plateau, n'intervient pas seulement au niveau stratégique lors d'affrontements mais aussi sur la probabilité de voir l'ennemi au loin. La précision que vous obtenez sur la carte vous permet aussi de détailler vos ordres. Le genre de mouvement, la posture, le type de formation s'il s'agit d'un groupe, tout peut être spécifié.

Par ailleurs, pour ajouter au réalisme, la partie se déroule en temps réel sans tour de jeu. Un excellent wargame qui change des classiques. (Disquette Gardé, pour Apple II.) L.S.

Intérêt _____ 18
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ —
 Bruitage _____ —
 Prix _____ E

SHUFFLEBOARD

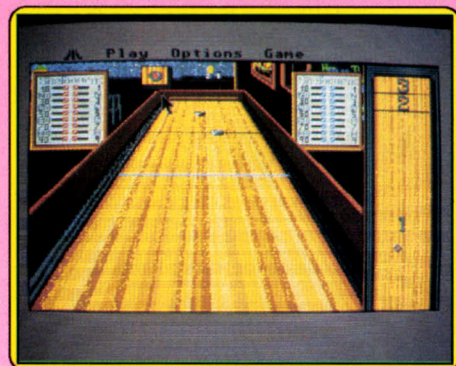
Entre pétanque et curling

Ce jeu, très peu connu en France, s'apparente à la fois à la pétanque, et au curling. Sur une longue table cirée, vous devez lancer des poids et les faire glisser jusqu'au bout de la table, sans que votre poids ne tombe ni dans les gouttières latérales, ni dans la gouttière du fond. Plus votre poids sera proche du bout de la table, plus votre score sera élevé. Les deux adversaires vont jouer à tour de rôle, chacun d'eux ayant un total de quatre poids à lancer dans le jeu classique.

Comme à la pétanque, vous pouvez décider de pointer ou de tirer. Ce qui donne du piment au jeu. En effet, seuls comptent pour les points les poids du joueur situés plus près de la ligne de fond que ceux de son adversaire. Le jeu se joue à la souris, en la faisant glisser sur la table comme on ferait glisser le poids, et en appuyant sur le bouton au moment voulu. Il vous faudra une certaine habitude pour évaluer la vitesse à donner à la souris en fonction de



la « glisse » de la table. De nombreuses options sont offertes par le programme : jeu entre deux joueurs humains ou contre l'ordinateur, en sélectionnant sa force ; réglage de la « glisse » ; variantes du jeu de base se différenciant par le nombre de poids alloués à chaque joueur, la zone à atteindre ou la forme de la table ; nombre de points assurant le gain de la partie. La représentation en perspective de la table est très bien



rendue et la vue du dessus présente à la droite de l'écran vous permettra de mieux évaluer la position de vos poids. Le bruitage en revanche est très limité, mais cela ne gêne pas pour ce type de jeu. Une bonne simulation, originale et intéressante. (Disquette Melbourne pour Atari ST.) J.H.

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

MAGIC MARBLES

Boules magiques

Voici de quoi satisfaire les amateurs de subtilité, de précision et d'inertie. *Magic Marbles* vous met aux commandes d'un appareil bizarre qui possède la curieuse pro-

Espace Micro 1 et 2

32, RUE DE MAUBEUGE 75009 PARIS TEL. : 42 85 25 20 METRO CADET ET 243, BD VOLTAIRE 75011 PARIS TEL. : 40 24 29 96 METRO NATION



ILS ARRIVENT
MEGA ST
ATARI PC
IMPRIMANTE LASER

ATARI

UNE SEULE GAMME REPRÉSENTÉE POUR LA MEILLEURE EFFICACITÉ

ATARI : LA GAMME

520 STF	3 990 F
520 STFM	4 990 F
520 STFC	6 490 F
1040 STFM	6 990 F
1040 STFC	8 490 F
D.D SH204 20 MEGA	4 990 F
STAR NL-10	3 750 F
CITIZEN 120 D	2 450 F
CUMANA 5' 1/4	2 800 F

Les Ataris sont livrés avec 20 logiciels et garantis un an par nos soins pièces et main d'œuvre.

ATARI & BUREAUTIQUE

1040 STFM BUREAUTIQUE	7 990 F
1040 STFM BUREAUTIQUE + DD 20 MEGA	
IMPRIMANTE CITIZEN	14 600 F
PUBLISHING PARTNER	1 750 F
EVOLUTION	1 990 F
EVOLUTION SUNSET	990 F
WORD WRITER	800 F
HABAWRITER II	590 F
DE MAN	1 500 F
SUPER BASE	990 F
DATAMAT	490 F
VIP	1 900 F
CALCOMAT II	900 F
CACOMAT	490 F
EMULATEUR MC	2 800 F
EMULATEUR MS-DOS	750 F
MOUSSE MAT	110 F

- ESPACE D'ACCUEIL
- DÉMONSTRATION PERMANENTE
- MISE EN MAIN
- SERVICE APRÈS-VENTE SUR PLACE
- SECTEUR PROFESSIONNEL

ATARI & GRAPHISME

520 STFC + DIGITALISEUR	7 820 F
DIGITALISEUR COULEUR	1 750 F
TABLETTE GRAPHIQUE	3 800 F
OKI 20 COMPLETE	3 400 F
DEGAS	390 F
PLUS PAINT	395 F
ART DIRECTOR	650 F
FILM DIRECTOR	650 F
GRAPHIC ARTIST	1 900 F
EASY-DRAW	850 F
CAD-3D	490 F
GFA DRAFT	990 F
ANIMATIC	350 F

ATARI & MUSIQUE

520 STFM + PRO 24	7 350 F
PRO 24	2 750 F
MUSIC STUDIO	390 F
SOUND WAVE	1 500 F
VOODOO	2 300 F
COMPO MUSIC	700 F
CECILE 7	900 F
STUDIO 1	700 F
SAMPLER	2 450 F

ATARI & SCIENCE

1040 STFM SCIENCE	9 990 F
1040 STFM SCIENCE + CITIZEN	11 800 F
EMULCOM	890 F
MEGAMAXC	1 750 F
BASIC GFA	490 F
COMPILEUR GFA	490 F
GFA VECTEUR	490 F
PROFIMAT	490 F
LISP	1 500 F
OSS PASCAL	700 F
FORTRAN	1 500 F
HORLOGE TEMPS REEL	700 F

ATARI & LOISIR

520 STF + FLIGHT SIMULATOR + KARATE + MANETTE	4 700 F
FS II	550 F
CHESS MASTOR	450 F
TEN FRAME	350 F
KING QUEST 1,2 ou 3	420 F
INTER KARATE	290 F
SHUFFLE BOARD	320 F
GATO	360 F
WINTÉ GAME	290 F
LEADER BOARD	330 F
SDI	500 F
TRAIL BLAZER	240 F

Plus de 200 logiciels en stock

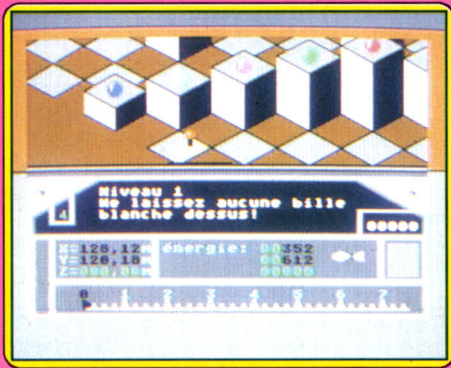
CREDIT CREG - CARTE BLEUE - CREDIT PERSONNALISE CONSULTATION MINITEL : 42 80 26 10

BON DE COMMANDE : SERVICE VPC ESPACE MICRO 32, RUE DE MAUBEUGE 75009 PARIS

Nom : _____
 Adresse : _____
 Ville : _____
 Code postal : _____

ARTICLE	QUANTITÉ	PRIX	TOTAL

TUBES



prêté d'être totalement inconduisible. C'est pourtant grâce à lui que vous pourrez remplir votre mission qui consiste à récupérer des boules d'énergie de couleur blanche. Inutile de préciser que cette tâche n'est pas des plus simples, car les fameuses boules s'avèrent particulièrement récalcitrantes à toutes manipulations. Il existe, cependant, une méthode valable. Elle consiste à soulever les boules afin de les recueillir sur le socle de votre appareil. Ne vous faites pas trop d'illusion car soulever une boule relève de l'exploit !

Pratiquement, le jeu se présente comme un damier en relief avec des cases plus hautes que d'autres. Toutes les cases qui dépassent le niveau zéro supportent un objet. Certains sont nuisibles, d'autres vous fournissent de l'énergie, second facteur d'importance de ce logiciel. Chaque fois que vous essayez de monter sur une case pour prendre une boule, vous consommez beaucoup d'énergie. *Magic Marbles* vous oblige donc à surveiller attentivement certains facteurs, mais le plus difficile réside dans les commandes. Bien gérées et très

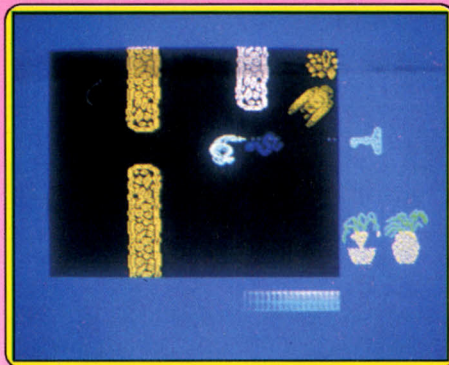
précises, elles ne facilitent pas le travail car la moindre action se résume sur le vaisseau par « trop » ou « pas assez ». Enervant, non ? Ajoutez à ce cocktail explosif des graphismes de qualité, une animation sans reproches, une pointe d'humour bienvenue et vous obtenez un logiciel très attrayant. (Cassette Ariolasoft, pour C 64/128.) M.B.

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

HOW TO BE A HERO

Les épreuves

Pour prouver que vous êtes bien un héros, vous devez sortir vivant de trois aventures (que vous chargerez successivement). Dans la première, prisonnier d'une tombe égyptienne, vous devez trouver la sortie tout en récupérant les vingt-quatre morceaux d'une tablette capitale. Il existe sept types différents de portes, chacune ne s'ouvrant qu'avec la clé correspondante. Les monstres sont nombreux mais ne résistent pas à vos balles. Dans la seconde, vous devez sortir d'une station spatiale. Là encore, vous retrouvez monstres, portes différentes et vingt-quatre morceaux de circuits. Dans la troisième, vous explorez une ville abandonnée. Toujours des monstres, des portes et vingt-quatre parties de



documents à récupérer. En fait, le déroulement est exactement identique dans les trois aventures. La représentation des labyrinthes dans lesquels vous évoluez est vue du dessus. Les déplacements des monstres sont gérés d'une manière tout à fait primaire. Si le graphisme et l'animation des différents antagonistes restent corrects, il en va tout autrement des décors,

réduits à leur plus simple expression. Les bruitages se limitent à quelques « bip ». Plutôt que de disposer de trois aventures médiocres et très semblables, il aurait été préférable d'en offrir une seule de qualité. Un jeu qui ne pourra guère attirer que les amateurs de labyrinthes. (Cassette M.A.D. pour Spectrum.) J.H.

Type	aventure-action
Intérêt	6
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★
Prix	A



INTO THE EAGLES NEST

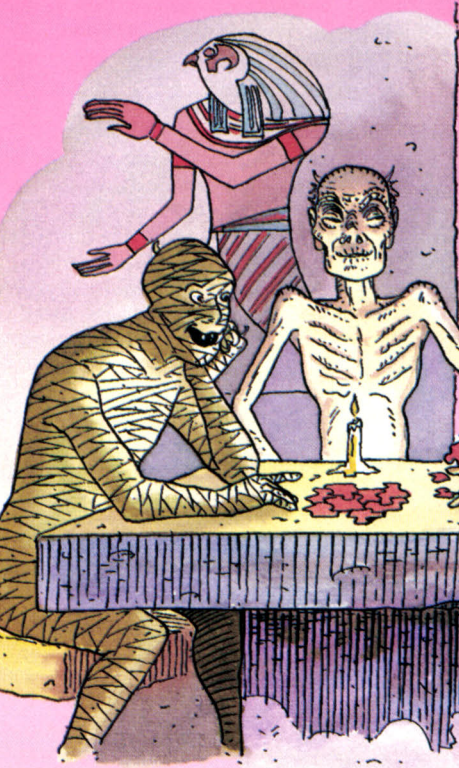
Le labyrinthe de la mort

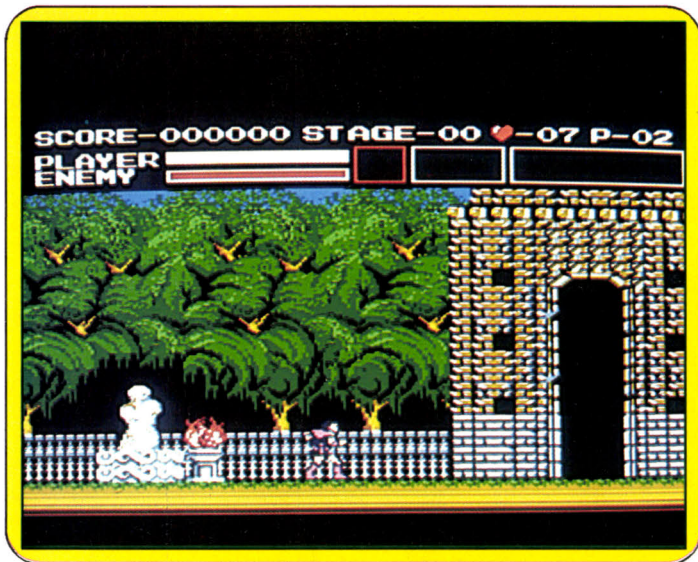
Le passage de ce logiciel ressemble beaucoup à ceux de *Gauntlet* ou *Storm*. La mission est classique, servie heureusement par une animation graphique de qualité.

La vue aérienne des tableaux dévoile un terrain de manœuvre constitué de salles et couloirs. De nombreux ennemis apparaissent derrière la première porte. Tout juste armé d'une mitraillette, vous saisissez la clef qui traîne par terre, ouvrez la porte et... sus à l'ennemi ! Vos adversaires arrivent par vagues successives. Vous pouvez aisément les tuer, mais leur contact amenuise votre énergie. Ajoutez à cela la collecte de divers objets — clef, passes, nourriture ou munitions — et vous comprendrez mieux la difficulté de cette mission.

La réalisation graphique d'*Eagles Nest* est excellente. Un seul reproche : l'écran dévoile une partie fort restreinte du labyrinthe. Il est alors difficile de mettre en place une quelconque stratégie. Cette disposition permet néanmoins de mieux visualiser le joueur (notamment par rapport à *Gauntlet*) et de mieux slalomer entre les ennemis. La stratégie semble ne permettre qu'un seul cheminement vers le succès. De même, il est impossible de jouer par étapes successives. La mort vous ramène toujours à votre point de départ. Un bon programme. (Disquette Pandora, pour Amstrad CPC.) O.H.

Type	action/stratégie
Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B





Il faut s'entraîner au maniement du fouet avant de pénétrer dans la demeure.

MSX II

Vampire Killer

Bien qu'agressé par de nombreuses créatures telles que zombies, chauves-souris, démons des marais et autres gnomes, vous devez mener à bien votre tâche. Plus facile à dire qu'à faire...

Les bons jeux japonais sont rares. Ceci tant du point de vue originalité que qualité de réalisation. Cependant, les programmeurs de Konami, Hal ou T&Esoft ont parfois des étincelles de génie qui leur permettent de proposer des jeux hors du commun. Ainsi le célèbre *Knightmare* (Tilt d'or 1986) se distingue par une originalité certaine mais aussi par une réalisation irréprochable. De même pour *Laydock* qui, à défaut d'innover, apporte au joueur une qualité digne des meilleurs jeux d'arcade. Mais en dehors de ces rares exceptions, l'Empire du Soleil levant fait triste mine. C'est pourquoi la logithèque pour MSX apparaît peu attrayante. Fait regrettable, certes, mais pas forcément irréversible. *Vampire Killer* sur MSX II représente une bonne raison d'espérer la venue prochaine de jeux de qualité compatibles avec « le standard » de la micro ludique et familiale. Grâce à sa réalisation très soignée et à un scénario simple mais moins infantile qu'il n'y paraît au premier abord, ce logiciel possède un attrait certain.

Le but est clair : détruire un vampire. Bien que simple en théorie,

cette mission n'est pas de tout repos. Les rares privilégiés qui pourront se targuer d'avoir atteint le dernier tableau pourront témoigner de l'ardeur de cette tâche... Avant la confrontation avec l'ennemi suprême, il faut triompher de divers démons et ectoplasmes hantant les couloirs d'une dizaine de tableaux. Dès le début, on est en plein dans le sujet et il est déjà possible d'apprécier les graphismes éclatants ainsi que l'animation, modèle de douceur et de précision.

Armé d'un fouet, on se trouve à l'extérieur du château, repaire de l'infâme créature qu'il faut détruire. A l'abri de tout danger, vous pouvez vous entraîner au maniement du personnage. On peut tirer, aller vers la droite ou vers la gauche, se baisser ou bien sauter en l'air. Cette attitude n'est pas toujours simple à obtenir puisqu'il est nécessaire de positionner son joystick dans une des deux directions (à droite ou à gauche) et en même temps vers le haut. C'est pourquoi après bien des essais infructueux, on se résoud à sauter en utilisant les touches fléchées sur le clavier de la machine. A part ce léger défaut,

les commandes s'avèrent parfaitement gérées et fort précises. Toujours à l'extérieur du château, il est possible de s'exercer afin de maîtriser son arme (le fouet). Une fois détruites, les boules posées sur des socles se muent en cœur, bourse et autres. Ceci illustre un des principes fondamentaux de ce logiciel : il est basé sur la récupération et l'utilisation judicieuse de certains objets.

Après cette première prise de contact, on entre dans la demeure du vampire. Au bout de dix secondes, on se trouve cerné par une armée de « zombies » qui ont l'air de fortement vous apprécier. Mais cette sympathie ne doit pas être réciproque. Une seule issue : jouer du fouet et monter le premier escalier venu. Au fur et à mesure de votre progression, vous serez placé dans des situations de plus en plus variées. Ainsi, dès le premier niveau, on se trouve en contact avec un chien, des chauves-souris et des ermites. Ces derniers, cachés par des murs de briques, peuvent vous donner un potentiel de vie plus important, ce qui permet de progresser plus loin dans le château. De même les cof-

fres renferment souvent des potions, bibles et autres objets qui rendent la progression plus facile (surtout à partir du troisième niveau). Notez que les chandeliers cachent aussi certains objets.

Une fois dans le second tableau, on se rend compte que le niveau de difficulté augmente rapidement. Les chauves-souris sont plus présentes, le recours au saut en l'air parfois inévitable, etc. Cependant, il est possible de changer d'arme. Signalons la présence de l'intéressante hache dont la portée est bien plus grande que le fouet. Mais se l'approprier n'est pas simple puisqu'il faut triompher des monstres des marais présents dans les fins fonds du deuxième tableau.

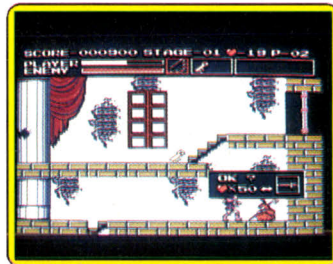
Après avoir vécu de nombreuses aventures, vous pouvez progresser encore en allant dans les autres tableaux. Le troisième représente un nouveau stade de difficulté. Des espèces de gnomes compliquent encore un peu plus la tâche.

Rapidement énervants, ils rendent nerveux le joueur qui perd son sang-froid, ne se rend pas compte de ce qu'il fait et meurt. Repartir depuis le début est alors nécessaire pour parvenir, après bien de vains essais, à l'ignoble vampire. Mais avant cela, vous devrez lutter contre des fantômes, éviter l'oiseau maléfique, contrer les squelettes et bien pire encore.

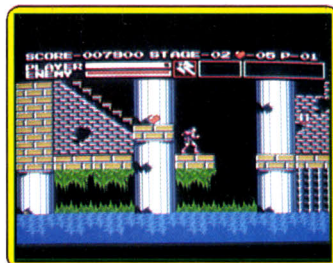
Vampire Killer est un classique, cependant l'obligation de se servir de certains objets le rend suffisamment complexe pour qu'il conserve un certain attrait. De plus, le soin tout particulier apporté à sa réalisation ne fera que renforcer le plaisir du jeu. Il est vrai que rares sont les jeux proposant des graphismes aussi lumineux et fins. Bien évidemment, la machine y est pour beaucoup mais quand même...

L'animation, de qualité arcade, n'a d'égale que son homologue proposé par *Laydock* (un jeu d'arcade sur MSX II) et pourrait faire pâlir bien des bornes de jeu présentes dans les cafés. Enfin, le bruitage se passe de commentaires : il est largement au niveau de l'animation. Tout cela fera-t-il de *Vampire Killer* un Tilt d'or 1987 ?

Mathieu Brisou



Perdre des points de vie est chose facile. S'en procurer est essentiel.



Aller du second au troisième niveau : passer par les sous-sols.

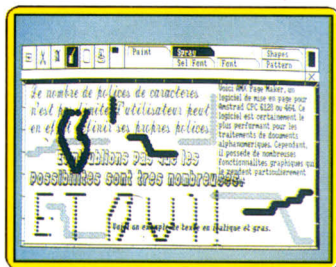
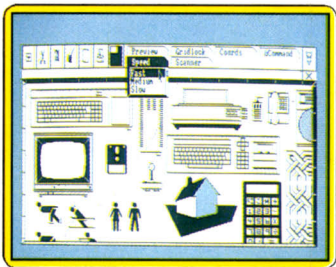


La porte du troisième niveau s'ouvre : un degré de difficulté est franchi...

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

AMSTRAD CPC AMX Page Maker

La « Publication Assistée par Ordinateur » se démocratise. *AMX Page Maker* sur *CPC* permet de réaliser certains travaux d'édition.



Plus puissant que nombre de « Paint ».

Jusqu'à présent, rares étaient les programmes attrayants et originaux qui permettaient d'exploiter réellement les capacités des *Amstrad CPC*. Par là, nous entendons utiliser l'*Amstrad* autrement que comme une console de jeu. La venue de programmes comme *AMX Page Maker* devrait cependant faire évoluer les choses.

Ce logiciel, qui permet la création de « fanzines » et autres publications de même genre, est simple d'emploi et fort souple. Il nécessite un lecteur de disquettes et 128 Ko de Ram. Si vous possédez un 464 ou un 664, vous devrez donc vous procurer certaines extensions. Attention cependant, des problèmes de compatibilités peuvent apparaître entre le programme et certaines extensions contenant des Rom. Déconnecter ces dernières est parfois nécessaire.

Contenu sur la face 1 de la disquette, un programme d'installation vous propose de définir vos préférences. Couleurs du papier, de l'encre et de la bordure sont paramétrables. Passer par cette phase n'est pas obligatoire, il est possible de lancer directement le programme. Auquel cas les différents paramètres prendront leurs valeurs par défaut. La gestion des commandes est confiée à un système de pointeur et de menus déroulants commandé avec une souris, un joystick ou les touches fléchées. De plus, trois touches du pavé numérique s'avèrent essentielles : « 4 » pour exécuter, « 5 » pour déplacer et « 6 » pour annuler. Notons que le déplacement du curseur est paramétrable (lent, normal, rapide) et qu'un appui sur

Cet AMX a beaucoup de possibilités.

« Shift » et une touche de direction accélère la vitesse du pointeur. Après un premier contact avec *AMX Page Maker*, on se sent rapidement dépassé par les nombreuses commandes présentes. Le recours au manuel s'avère donc inévitable. Mais des plus étonnantes, ce dernier se révèle bien peu convaincant. Les différentes fonctions sont décrites et passées au crible mais, sans aucune méthodologie. L'utilisateur doit donc répondre à la question ô combien essentielle qui est : comment tirer partie de ce programme ? Le plus logique est de commencer par définir un format de page. Il faut prévoir à quel endroit seront positionnés textes et graphismes, si plusieurs colonnes seront présentes, etc. Il devient alors possible de créer la page en situant, à l'aide des fonctions « Column » et « Window », les différentes zones de saisie.

Seconde étape : la mise en place des textes. Vous pouvez écrire directement ou bien de récupérer des fichiers *Wordstar*. Nous préférons la première solution. En effet, l'utilisation du mode « Text » s'avère très souple et agréable. Il est possible de choisir la taille des caractères, la justification (droite, gauche ou au centre), le style (italique, gras, etc.) et autres. Ce mode d'utilisation inclut de plus le « WYSIWIG » (What You See Is What You Get) qui permet de voir en temps réel ce que l'on fait. Après avoir saisi les textes, l'utilisateur n'a plus qu'à intégrer les illustrations. Les images peuvent venir d'un autre programme (comme *AMX Art* par exemple) ou être créées directement sous

AMX Page Maker. De nombreuses fonctions de tracés sont utilisables : cercles, lignes, rectangles et autres. Des fonctions plus évoluées telles que déplacement de zones, étirement d'un dessin, remplissage d'une surface sont également présentes. La dernière étape de la création d'une page consiste à mettre en place des filets et autres artifices de présentation. Comme pour la création graphique, il est nécessaire de recourir aux instructions de dessin pour mener à bien cette opération. Ensuite, il ne reste plus qu'à sortir le résultat sur imprimante. Le fanzine est enfin terminé !

Comme nous venons de le voir, *AMX Page Maker* est un programme fort complexe. Décrire toutes ses fonctionnalités nous est impossible (un numéro de « Tilt » suffirait à peine). C'est pourquoi vous devez le découvrir par vous-même. Mais n'oubliez pas qu'il n'est pas toujours facile à maîtri-

ser du fait d'un manuel peu clair bien qu'en français. Comparer ce logiciel avec des produits similaires existants sur des machines comme le *ST* ou le *Mac* ne serait évidemment pas à son avantage.

Il ne faut cependant pas oublier qu'*AMX Page Maker* est destiné à une utilisation familiale alors que les *Aldus Page Maker* et autres *Publishing Partner* ont des ambitions plus professionnelles. De plus, ce programme est à notre sens le meilleur traitement de textes et le meilleur logiciel de dessin existant sur *Amstrad*. Ceci pour un coût relativement mesuré, alors pourquoi s'en priver ? (Disquette *AMX* pour *Amstrad CPC*). Mathieu Brisou.

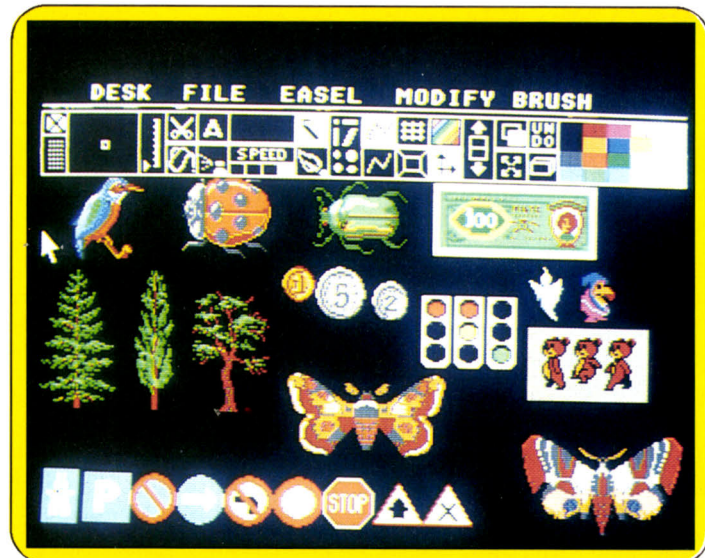
Type _____ utilitaire de mise en page
Intérêt _____ 17
Graphisme _____
Accessibilité _____ ★★★★★
Potentialité _____ ★★★★★
Prix _____ F

ATARI ST Art Director

Art Director offre en plus d'une boîte à outils complète, une fonction spectaculaire de déformation à volonté d'une portion de l'image. Les capacités graphiques du *ST* attirent les softs.

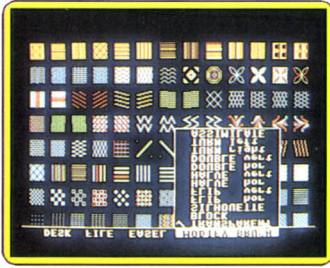
Après *Paint Work*, *Neochrome* et *Degas*, voici un tout nouveau logiciel de création graphique : *Art Director*. Dès le chargement, l'écran s'ouvre sur une boîte à outils qui laisse présager des possibilités

mais également de la difficulté du programme. En effet, cette « boîte » comprend à elle seule une trentaine de fonctions, la majorité conduisant à des sous-menus, débouchant eux-mêmes



La barre de menu est chargée. Avec d'autres barres de menu tout aussi chargées elle introduit un grand nombre de fonctions.

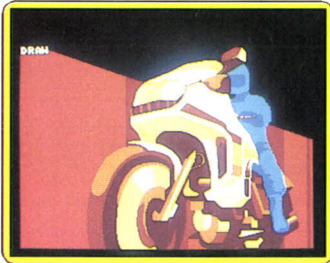
TYLT PARADE



Des trames, des motifs, des brosses comme s'il en pleuvait.



« Heavy Metal » une police de caractères qui devrait faire du bruit.



Rien n'oblige à se limiter aux motifs prédéfinis. Au contraire.

sur des « sous-sous-menus ». Ajoutez à cela que le manuel est rédigé en anglais et vous aurez une idée des difficultés qui vous attendent. Cependant, cette complexité n'est qu'apparente et on se rend bien vite compte, au contraire, de la maniabilité et de la souplesse du programme. La boîte à outils s'affiche donc au démarrage du programme, sous la forme d'une large bande renfermant les différentes options du logiciel. Cette bande peut être déplacée à volonté, et peut même être retirée totalement de l'écran, soit au moyen de la souris, en cliquant sur la case de fermeture, soit par une touche de fonction. A côté de cette zone se trouve une fenêtre « double résolution » qui permet d'avoir affiché en permanence à l'écran le détail (agrandi deux fois) de la zone occupée sur la page par le curseur. Il existe, par ailleurs, une option (ZOOM) qui autorise les agrandissements de n'importe qu'elle partie de la feuille de travail, et ce jusqu'à seize fois. Une autre particularité de ce programme réside en sa palette des couleurs redéfinissable. Après avoir cliqué sur l'option corres-

pondante, une sorte de tableau de bord s'affiche, laissant apparaître une échelle du dosage des trois couleurs de base (rouge, vert, bleu) ; vous pouvez alors, en agissant sur chacune de ces couleurs, reproduire jusqu'à cinq cent douze nuances. A noter que *Art Director* permet l'emploi de seize de ces nuances simultanément.

La boîte à outils offre également diverses « facilités » comme la création d'une grille permettant de dessiner en s'aidant de repères visuels, ou bien la possibilité d'afficher la position du curseur. Bien sûr, les options traditionnelles des logiciels de création graphique sont présentes (pinceau, crayon, spray, « fill », etc.), mais *Art Director* offre un plus : la possibilité de superviser, lors d'un dessin à main levée, la vitesse de déplacement de la souris (quatre vitesses différentes), évitant ainsi les nombreuses erreurs dues à un contrôle difficile de la souris. En dehors des pinceaux, crayons et autres, *Art Director* possède également un large éventail de lignes (droite, zigzag, rayon) et de formes prédéfinies (carré, rectangle, cercle, ovale et polygone). Cependant, sa flexibilité ne s'arrête pas là. En effet, *Art Director* peut aussi — et surtout — manipuler les formes créées.

L'option « Rescale » est une des possibilités offertes. Une fois le dessin créé, elle permet, après avoir sélectionné un cadre, d'agrandir ou de diminuer le contenu de ce cadre, selon deux modalités. La première fait que les proportions relatives du cadre ne seront pas modifiées. En d'autres termes, si le cadre original est de cinquante pixels en hauteur et cent en largeur, le cadre agrandi sera deux fois plus large que haut. La deuxième modalité passe par l'option « Stretch » et permet l'agrandissement (ou la diminution) de la largeur et de la hauteur du cadre, de manière indépendante. Mais la manipulation des formes va plus loin ; vous pouvez notamment, toujours après la définition d'un cadre, faire pivoter votre image vers la droite ou la gauche, et ce jusqu'à trois cent soixante degrés. Il existe, en outre, des options particulières et originales, telles que « Bend » ; celle-ci permet de « courber » un cadre pour obtenir une forme elliptique de largeur et de courbure définissables (l'axe de courbure étant horizontal ou vertical). Le résultat est que votre dessin est reproduit comme s'il était reflété

dans un miroir déformant convexe ou concave. Une autre option particulière est « Perspect », permettant de visualiser les dessins en perspective. En d'autres termes, vous pouvez organiser votre dessin de façon à le faire apparaître comme si vous le regardiez à des distances et sous des angles différents.

De nombreuses autres possibilités sont offertes, comme, par exemple, la réalisation d'animation, au moyen de la deuxième page graphique du programme, ou encore l'insertion de caractères dans votre dessin à partir des « fonds » existants ou la création de « sprites ».

En conclusion, *Art Director* entre dans la famille des bons logiciels de création graphique par la grande porte. Il propose, d'ailleurs, la conversion des images créées par *Degas* ou *Neochrome* en format « Art Director ». Souple, complet, complexe mais pas inabordable, il se place parmi les meilleurs logiciels du genre. (Disquette Mirrorsoft pour Atari ST).

Didier Guilhem

Type _____ création graphique
Intérêt _____ 17
Animation _____ ★★★★★
Accessibilité _____ ★★★★★
Potentialité _____ ★★★★★
Prix _____ E

AMSTRAD CPC

Systeme Expert

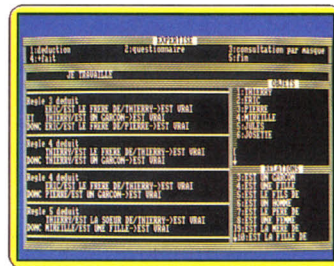
Un petit système expert complet, à adapter à vos besoins. En informatique être « câblé » suppose de parler d'Intelligence Artificielle et de systèmes experts. Soyez câblé au meilleur prix. Un des systèmes tourne avec les éléments d'un problème de Lewis Carroll. Un régal pour l'esprit.

De plus en plus de systèmes experts sont commercialisés, souvent fort cher. Cette application de l'Intelligence Artificielle est aujourd'hui parfaitement rodée, dans un domaine dont le développement se heurte à des problèmes non encore correctement résolus. Le système expert diffusé par Loriciels pour les Amstrad CPC permet de se rendre compte que

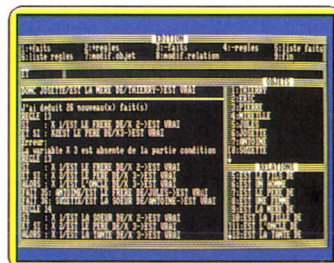
ces systèmes n'ont, en soi, rien de monstrueusement compliqué ni de magique.

J'ai exploré un des exemples de la disquette : celui des relations familiales. Le système comprend cinq éléments :

1. Les objets, en l'occurrence des personnes : « Thierry », « Eric », « Pierre », « Mireille », « Jules » et « Josette ».
2. Les relations, qui sont soit des relations entre des « objets » : « être le frère de », « être le père de », « être la sœur de », soit un attribut, une qualité de ces « objets » : « être un garçon », « être une fille », « être un homme ».
3. Une base de faits : « Jules est le père d'Eric », « Mireille est la sœur de Pierre », etc.
4. Une base de règles : par exemple « si Mireille est la sœur de Pierre, alors Mireille est une fille ». Dit ainsi ça a l'air idiot mais l'Amstrad ne va pas inventer tout seul que Mireille est un prénom féminin. Donc si la base de faits ne précise pas que Mireille est une fille, une telle règle est utile.
5. Un moteur d'inférences. Il reste invisible, c'est le cœur du programme. Il confronte les règles aux faits et aux relations pour découvrir de nouveaux faits.



L'expert au travail détaille les étapes de son raisonnement.



J'ajoute des objets, des relations et des règles. L'expert déduira.

J'ai fait tourner le système dans son état élémentaire, avec les faits et règles fournis avec la disquette, j'ai demandé l'expertise, et dans le menu « expertise » la fonction « déduction ». Bon boulot, sans surprise, Mireille est bien la sœur de Thierry, en effet, Pierre est leur frère commun. Quelques éléments de ce niveau dévoilés à ma curiosité, je crée une règle supplémentaire dans la base de règles : « Si X1/est le frère de/X2 et que X2/est le père de/X3 alors X1/est l'oncle de/X3. » La base de relations s'enrichit automatiquement de la relation « est l'oncle de ». Puis j'enrichis la base de faits : « Antoine/est le frère de/Jules. » Aussitôt et toujours sans nouvelle saisie, la base d'objets s'adjoint un élément : « Antoine ».

Je demande alors une nouvelle expertise.

Le moteur utilise la nouvelle règle, la combine au nouveau fait ainsi qu'à un autre élément déjà présent dans « base de faits » (Jules est le père d'Eric) pour obtenir un fait nouveau : « Antoine est l'oncle d'Eric ». Le moteur ne s'arrête pas

en si bon chemin, il utilise les faits (rentrés d'emblée dans la base ou déduits lors de la première expertise) que Thierry, Pierre, Eric, Mireille sont frères et sœurs, pour déduire que Antoine est l'oncle non seulement de Eric mais aussi de Thierry, de Pierre et de Mireille.

Un deuxième enrichissement du système me fait créer la règle définissant la relation « être la tante de » et j'invente Suzette, une sœur d'Antoine. Le logiciel découvrira que la sœur d'Antoine est aussi celle de Jules, lui-même père des gamins, et qu'elle est donc la tante des quatre marmots.

Il serait facile d'en rester là. Ce serait trop simple pour être honnête.

Premier problème rencontré. La base de règles initiales précisait que le frère de quelqu'un est un garçon, c'est vrai : ce n'est pas une fille ! Et que le père de quelqu'un est un homme, même réflexion, ce n'est pas une femme. Mais quand j'ai inventé des frères et sœurs à Jules, le père, le moteur a qualifié les oncles et tantes de garçons et filles. Le sexe des gens

est déterminé correctement mais l'idée de génération est mal rendue. Jules est un homme car il a des enfants et un garçon car il a des frères et des sœurs !

Deuxième problème. Une Josette est la mère d'un des enfants. Le programme en déduit qu'elle est forcément la mère de ses frères et sœurs. Or, il suffit que leur père ou leur mère se soit remarié pour que cela soit faux.

Le logiciel fonctionne correctement d'un point de vue logique, mais il peut donner des indications inexactes car la réalité est plus compliquée.

La notion courante de frère et sœur englobe celle de demi-frère ou de demi-sœur.

Une des règles est trop imprécise, l'auteur de la base de règles a projeté sur le système sa vision de la famille, celle où mari et femme ont tous leurs enfants ensemble, forme classique, la plus courante mais pas la seule (les divorces et remariages après le décès d'un conjoint ne sont pas pris en compte).

Si nous tentons d'imaginer une base de faits et une base de règles

tenant compte, d'une part, de l'âge des individus, d'autre part, des remariages, et si nous tentons d'y faire rentrer la parenté éloignée, nous dépassons les capacités de stockage des disquettes Amstrad.

Ce système expert est fourni, outre l'exemple familial avec des données médicales ainsi qu'avec les éléments d'énigmes de Lewis Carroll (le père d'Alice au pays des merveilles). Ce système expert d'ordre 1 (il existe des systèmes d'ordre 0 et d'ordre 0+ moins riches) permet l'utilisation de variables. La notice est complète et très claire.

Il constitue, pour le prix d'un jeu, une excellente initiation au monde fascinant des systèmes experts. Il permet de comprendre que les experts sont toujours les humains, aidés par les machines. (Disquette Loricels pour CPC. Prix : C).

Denis Scherer

Type _____ système expert
Intérêt _____ 15
Potentialité _____ ★★★★★
Difficulté _____ ★
Graphisme _____ -
Prix _____ C

ATARI PROMOTION
520STF+SM125
4990.FRS
FERME LE DIMANCHE ET LUNDI

ed'en
computer
102 avenue du general
Michel Bizot-75012 PARIS

DINGUES DE L'AMIGA ET DE SES SOFTS
VENEZ TOUS
8950F .PAL.AZERTY
TEL:43.42.22.50
OUVERT:10HA12H,14HA19H

VOUS DESIREZ UN CREDIT? Accord immédiat sur place à partir de : 1500.FRS
Toute notre Gamme: **AMSTRAD - ATARI - COMMODORE - COMPATIBLE PC XT**
Votre ordinateur est en panne? 2 à 3 jours de délais maximum au prix le plus juste
Nos Services plus OCCASION. DEPOT-VENTE. REPRISE de vos anciens ordinateurs

VENTE PAR CORRESPONDANCE PAIEMENT.C.BLEUE	COMMODORE	AMSTRAD	ATARI	AMIGA
OCCASIONS DU MOIS PAYER JUSQU'à - 50% DU NEUF	C64N: 1990 F 1541 : 1890 F C128 : 2790 F C128D: 5790 F 1530 : 315 F	464mon: 1990F 464coul: 2990F 6128mon:2990F 6128coul:3990F DMP2000:1690F lect.DD1 :1690F et tous les P.C	520STF: 3990F 520STFM:4990F 520STFC: 5890F en cadeau 1 Joystick+jeux kumana:1990F CITIZEN 120D + CABLE : 2490 F	1000 Français version P A L AZERTY avec moniteur H.D 640X400 stereo 8950F 2°Lecteur:2190 F 2 Mégas +:7890 F
DISQUETTES BOITE DE 10 5.1/4 DD 49FR -FUJI 3.1/2 169FR	MPS1000: 2990F mon.coul:1990F JOYSTICK: 49 F	1512		

NOS LOGICIELS NOUVEAUX SONT ARRIVES
TELEPHONEZ: 43 42 22 50

ATARI

ATARI 520 STF 4 990 F

+ moniteur monochrome H.R.
+ 10 jeux

ATARI 520 STF 6 790 F

+ moniteur monochrome H.R.
+ imprimante citizen 120 D

ATARI 1040 STF 8 150 F

+ écran monochrome SM 125
+ imprimante citizen 120 D

ATARI 1040 STF 6 990 F

avec moniteur monochrome H.R.
SM 125
avec moniteur couleur ATARI
SC 1224

8 490 F

ATARI 1040 STF 12 290 F

+ moniteur monochrome SM 125
+ disk dur SH 204
+ imprimante citizen 120 D



Offre enseignement:
2 / 520 STF Monochrome
+ imprimante SMM 804
3 / 1040 ST monochrome
+ imprimante SMM 804

10 000 F

20 000 F

ATARI 520 STF 5 490 F

+ moniteur couleur
+ 10 jeux

UTILITAIRES

Aegis animator	570 F	GFA compilateur	450 F
Art director	490 F	Habawriter II	750 F
Boffin (trait.texte)	950 F	Lattice - C	990 F
CAD 3D (dessin 3d)	450 F	MCC Pascal	790 F
Calcomat tableur	450 F	Megamax C	1690 F
Compta Memsoft	1 650 F	OSS Pascal	710 F
Datamat fichier	450 F	Macro assembleur	490 F
DB Man (Dbase III)	1190 F	MC Base Memsoft	1 650 F
Degas Elite	690 F	Platine ST	1750 F
Devpack	490 F	Pro fortran	1 290 F
Digitaliseur de son	1 550 F	Realm time clock (horloge)	399 F
Easy Draw	850 F	Textomat	450 F
Emulcom	850 F	V.I.P. (sous gem)	1890 F
Evolution (trait. texte)	1950 F	GFA Draft	850 F
Evolution (sunset)	990 F	GFA Vector	450 F
GFA Basic	490 F	Publishing Partner	1 650 F
		Pro 24 Stenberg	2 450 F

Périphériques

Lecteur Kuramana 3 1/2 p 1 méga	1 650 F
Lecteur Kuramana 5 1/4 p	2 390 F
Lecteur disk Atari SF 354	1 490 F
Imprimante Atari, SMM 804	1 990 F
Disk dur 20 méga SH 204	4 990 F
Imprimante couleur okimate 20	2 990 F
Digitaliseur d'images	2 450 F
Disquettes 3 1/2 p les 10	135 F

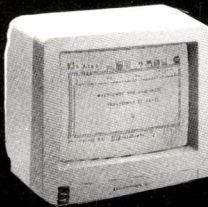
JEUX

Alternate reality	310 F
Arkanoid	195 F
Artic Fox	350 F
Borrowed Time	199 F
Chess (Psion)	225 F
Les chiffres et les lettres	280 F
Crafton et xunk	280 F
Eden Blues	270 F
Fantasy	310 F
Fantasy II	310 F
Flight simulator II	390 F
Gato	310 F
Goldrunner	225 F
Hacker II	249 F
Harrier strike mission	370 F
International karate	199 F
Jewels of darkness	185 F
Karaté Kid II	205 F
Leaderboard	270 F
Leaderboard tournament	125 F
Liberator	165 F
Little Computer People	270 F
Macadam bumper	270 F
Ninja (Karaté)	145 F
Ogre	350 F
Les passagers du vent	289 F
SDI	320 F
Silent service	239 F
Skyfox	330 F
Space quest	370 F
Starfleet	410 F
Starglider	210 F
Super Cycle	290 F
Super Huey	210 F
The pawn	239 F
Time Bandit	310 F
Turbo GT	190 F
Typhoon	210 F
Ultima III	450 F
Winter Games	290 F
World Games	250 F
Xévius	225 F

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



STAR NL 10 - Version parallèle 2 890 F
Version Commodore 3 100 F



MONITEUR THOMSON Couleur
Pal/RVB
(Atari, Commodore,
Thomson, etc...)
H.R. (Pal, RVB, TTL)
compatible tous ordinateurs + IBM

Citizen 120 D
2 150 F

1 890 F

2 750 F

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

HORAIRES: LUNDI 14h30 - 19h
DU MARDI AU SAMEDI
10h30 - 13h et 14h - 19h

Crédit
IMMÉDIAT
SUR TOUT LE MAGASIN
à partir de 1.500 F
Taux en vigueur au 1/7/86 : 18,24 %

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

Je, soussigné, M

Prénom

Adresse

Tel. :

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



Date exp. Signature

Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

NOUVEAU AMIGA 500 : 4 690 F avec moniteur couleur H.R. : 7 950 F

Amiga 1000 8 590 F

v.c. 512 K + clavier azerty
+ souris + moniteur H.R.

Périphériques

Side car (émul. IBM)	7 590 F
Lecteur disk 3 1/2 p 1010	2 250 F
Imprimante couleur	2 990 F
Okimate 20	
Digitaliseur d'images	2 990 F
Digitaliseur Futur Sound	2 250 F
Extension mémoire	N.C.
1 méga - 2 méga	
Tablette graphique	N.C.

Logiciels utilitaires

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

JEUX

Artic Fox	290 F
Sky Fox	290 F
Defender of the crown	350 F
Simbad	380 F
Marble Madness	290 F
S.D.I.	330 F
Winter Games	270 F
Leader Board	310 F
Flight Simulator II	410 F
Borrowed Time	255 F
The Pawn	275 F
Portal	350 F
Balance of Power	390 F
Chess Master 2000	350 F
Tass Time	250 F
World Games	270 F
Space Quest	350 F

Commodore

C 64 Nouveau modèle

+ lect cassette	
+ Moniteur couleur	
+ 1 manette de jeu	
+ 6 jeux	3 950 F
Crédit: comptant	350 F
+ 12 mensualités	340,95 F

C 64 Nouveau modèle

+ 1 lect. cassette	
+ 1 manette	
+ 6 jeux	2 150 F
Crédit: comptant	350 F
+ 12 mensualités	223,28

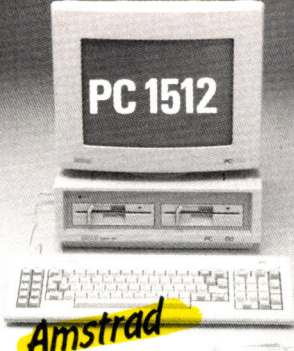
C 64 Nouveau modèle

+ 1 lect disk 1541	
+ 1 cadeau	3 490 F
Crédit: comptant	490 F
+ 12 mensualités	231,38 F

C 128	2 290 F
C 128 D	5 190 F
Lecteur disk 1541	1 790 F
Lecteur disk 1571	2 690 F
Star NL 10c	3 100 F
MPS	2 890 F
Okimate 20 couleur	2 990 F
Moniteur couleur	2 890 F
4° / 80 colonnes	
Voice Mater	850 F
Power cartridge	470 F
Freeze Frame	490 F
Crayon optique	189 F
Disquettes 5 1/4 les 10	45 F

Les Hits Commodore

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



Compatible PC 512 K + MS DOS + souris + GEM + BASIC

PC 1512 SD monochrome	5 925 F TTC
PC 1512 DD monochrome	7 460 F TTC
PC 1512 HD 20 méga mono	11 840 F TTC
+ 2 250 F en version couleur	

Périphériques

Imprimante DMP 3000	2 290 F
Disk 20 méga	4 750 F
Carte Kortex (modem)	1 480 F

Evolution	960 F	Silent Service	230 F
World Junior	990 F	Flight simulator II	550 F
Multipan Junior	590 F	Passagers du vent	289 F
Frame work 1 ^{er}	1 150 F	Winter games	189 F
Yes You can	1 050 F	World games	250 F
Supercalc	790 F	Jet	570 F
Wordston	790 F	Karateka	420 F
		Infiltrator	175 F

Amstrad 6128 Monochrome + 1 manette de jeu 2 390 F

Amstrad CPC 6128 3 990 F

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

Amstrad CPC 464 Monochrome + 1 manette de jeu + 4 jeux 1 990 F

Amstrad CPC 464 2 990 F

Couleur + 1 manette jeu
+ 4 jeux
Crédit: comptant 590 F
+ 12 mensualités de 226,80 F

Périphériques

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

NOUVEAU Tuner Télévision Pal/Secam, compatible tous moniteurs, prise canal Plus (TVA 33,33%) 1 350 F

Art studio - C/D	155/185 F
Astérix - C/D	99/150 F
Bard's tale II - D	199 F
Biggles - C/D	105/145 F
Bombjack - C/D	109/155 F
Bombjack II - C/D	95/140 F
Boulder dash Cst.kit - C/D	99/160 F
Breakthru - C	105 F
Cauldron II - C	105/160 F
Chameléon - C/D	105/145 F
Cristal castle C -	105 F
Crusade in Europe - C/D	155/205 F
Cyrus II chess - C/D	115/135 F
Dragon's Lair - C/D	99/135 F
Dragon's Lair II - C/D	99/145 F
Druids - C/D	89/135 F
Elite - C/D	115/175 F
Fist II - C/D	109/155 F
Freeze frame utility - D	125 F
Game maker - C/D	155/199 F
Game maker Sc fiction - D	120 F
Game maker sport - D	120 F
Gauntlet - C/D	110/150 F
Ghost'n Goblins - C/D	105/135 F
Golf Cst set - C/D	150/165 F
Goonies - C/D	105/125 F
Graphic adventure creator - C/D	225/245 F
Gunship - C/D	130/175 F
Hacker II - C/D	115/155 F
Leviathan - C/D	105/150 F
Lightf force - C/D	95/135 F
Hit pack - C/D	99/140 F
Infiltrator - C/D	95/170 F
Knight rider - C/D	99/135 F
Konami coin-up hits - C/D	95/135 F
Krakout - C/D	110/140 F
Lauréats pack - C/D	155/195 F
LeaderBoard - C/D	115/160 F
Leaderboard tournament - C/D	89/135 F
Mandrill - C/D	235/260 F

Marble madness - D	150 F
Master of the univers - C/D	105/155 F
Mutant - C/D	95/135 F
Newsroom - D	375 F
Paperboy - C/D	99/140 F
Parallax - C/D	99/145 F
Racing Dst. set - C/D	160/160 F
Raid 2000 - C/D	99/135 F
Revs - C/D	140/175 F
RMS Titanic - C/D	109/135 F
Saboteur - C	95 F
Sanxion - C/D	109/170 F
Shogun - C/D	105/145 F
Short circuit - C/D	105/145 F
Sigma 7 - D	140 F
Silent Service - C/D	115/155 F
Skyfox - C/D	115/150 F
Solo flight II - C/D	95/135 F
Starglider - C/D	140/175 F
Summer games - C/D	109/155 F
Summer games II - C/D	95/155 F
Super cycle - C/D	105/175 F
Super Huey II - C/D	105/150 F
Tenth Frame - C/D	105/155 F
Terror of the deep - C/D	99/135 F
Thai boxing - C/D	89/115 F
Thai boxing 128 - C/D	105/135 F
They sold a million II - C/D	99/145 F
They sold a million III - C/D	99/155 F
Tracker - C/D	139/175 F
Trivial poursuit - C/D	170/225 F
Ultima III - D	150 F
Ultima IV - D	185 F
Unidum - C/D	99/135 F
V - C/D	105/135 F
Viking - C/D	99/135 F
Winter games - C/D	99/155 F
World games - C/D	105/165 F
Xevious - C/D	110/145 F
Xiv - C/D	99/145 F

MEGA COM

Voici le 3^{ème} tirage du jackpot TILT. Vous avez maintenant, avec les deux premiers tirages parus dans les numéros 41 et 42 de TILT, tous les éléments pour découvrir le fonctionnement de ce jackpot NON ALEATOIRE.

Vous pouvez donc répondre à la question qui fera peut-être de vous l'un des gagnants :
Que trouverait-on sur la ligne centrale de ce jackpot TILT si on le manipulait une quatrième fois ?
Vous avez jusqu'au 10 Juillet 1987 à minuit (le cachet de la poste faisant foi) pour élucider le mystère et nous retourner le bulletin réponse ci-contre.

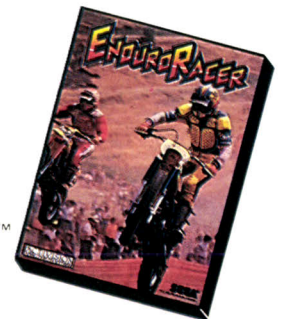


DU 6^{ème} AU 10^{ème} PRIX

1 PACK DE 4 LOGICIELS

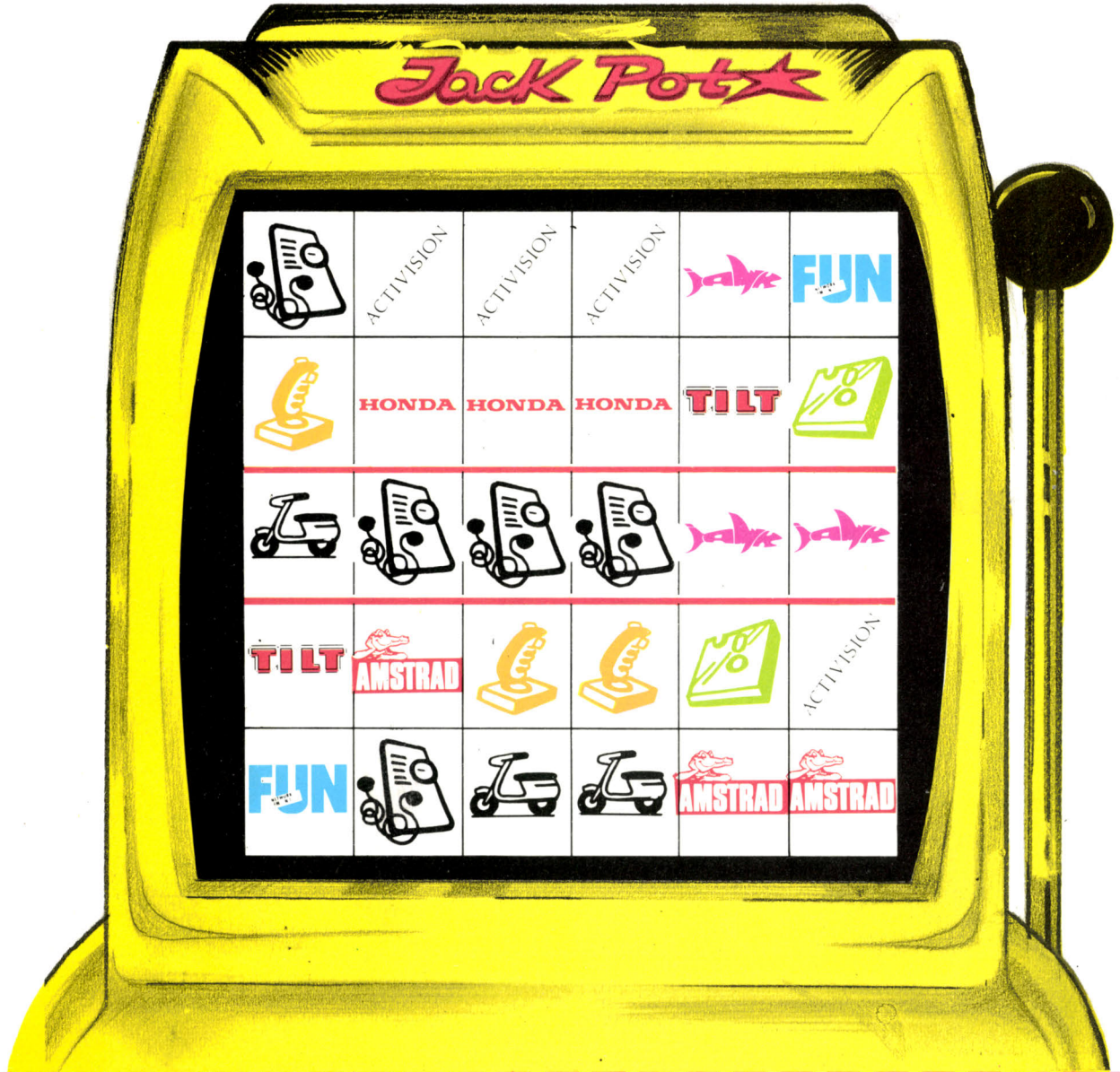
ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE™

DONT ENDURO RACER



Règlement du concours sur demande à : MEDIAPLAY TILT 1 CITE PARADIS 75010 PARIS

COURS TILT



BULLETIN REPONSE

à retourner à: MEDIAPLAY TILT 1 cité Paradis 75010 PARIS avant le 10.07.87 à minuit.

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL [] [] [] [] [] [] VILLE _____

ORDINATEUR _____

INSCRIVEZ LES 6 LETTRES CORRESPONDANT AUX 6 LOGOS QUI APPARAÎTRONT D'APRÈS VOUS EN LIGNE CENTRALE LORS DU 4ème TIRAGE DU JACK POT TILT

[R] [W] [S] [Q] [Z] [S]

(TABLEAU DE CORRESPONDANCE)

LOGO Z	LOGO X	LOGO W	LOGO V	LOGO T	LOGO S	LOGO R	LOGO Q	LOGO P	LOGO N



BANC D'ESSAI

Vivre et laisser mourir?

Positionnement : familial. Domaine d'activité : jeux d'action. Nom de code : Sega Master System. La voici enfin. Après deux ans d'attente, la console Sega arrive sur le marché français. Très spécialisée, elle attaque le marché avec un prix attractif et des jeux de qualité supérieure. Bref, de quoi faire du tort à beaucoup de micros en fin de carrière.



BANC D'ESSAI

C'est bien connu, l'histoire ne se répète pas mais bégaie. Après une longue période d'oubli, les consoles refont surface. Nous vous avons régulièrement informé de leur existence dans nos reportages sur des salons étrangers et particulièrement américains. Mais la commercialisation en Europe tardait. C'est chose faite, ou presque... Sega, déjà présent en Allemagne, en Espagne et en Italie, attaque le marché français avec de grands espoirs. Devancé d'une courte tête, Nintendo est en train de réagir. Mais, ces manœuvres de grands stratèges cachent un produit que nous trouvons tout simplement enthousiasmant.

Bref historique

C'est en décembre 1981 qu'Atari, firme fondée en 1972 par Nolan Bushnell, et déjà célèbre pour ses jeux de cafés, lance la première console de jeu sur le marché français.

Révolution pour l'époque, la VCS 2600 est le premier système performant que l'on peut avoir chez soi et qui propose un système de cartouches amovibles qui permettent de changer de jeu. Le progrès par rapport aux jeux vidéo est très net. Cantonnés dans les sempiternels squash, ping-pong et autres, ils ne possèdent pas la couleur, et leurs capacités sonores se limitent très souvent à de simples bips. Enfin, ces systèmes possèdent des performances graphiques limitées : une simulation de tennis laisse voir, sur ce type d'appareil, deux carrés de couleur blanche qui se battent en duel. Au joueur d'imaginer le reste...

A l'époque le Video Computer System d'Atari, avec ses couleurs, ses graphismes fouillés et ses capacités sonores fait donc figure de véritable révolution. Succès commercial, le système Atari est rapidement concurrencé par d'autres consoles (Mattel, Colecovision, Vectrex, etc.) mais aussi par les premiers ordinateurs réellement familiaux (Apple II et TRS 80, puis TI 99 4A, ZX 81 et autres machines du même genre). Les arguments en faveur des ordinateurs sont : faculté de programmation par l'utilisateur, utilisation de la machine pour de nombreuses applications, existence de jeux que les consoles ne peuvent supporter (comme les jeux d'aventure, par exemple). Séduits par ces arguments et par un tapage médiatique intense, les acheteurs se détournèrent alors rapidement des consoles au profit des ordinateurs domestiques. En 1983, les consoles ne sont plus qu'un (bon ?) souvenir... Cependant, quelque temps plus tard, début 1984 pour être précis, une rumeur venue du pays du Soleil levant devient le sujet de plaisanterie préféré du microcosme informatique occidental : une firme japonaise nommée Nintendo lance une console.

Ça marche

Folie, impossible, trop risqué, ça ne marchera jamais, sont des mots alors employés pour décrire cette « expérience ». C'est oublier un peu rapidement que le comportement du consommateur japonais diffère de ce que l'on observe en Europe et aux Etats-Unis. Première console niponne, la Nintendo Entertainment System connaît rapidement un grand succès. Et à l'heure actuelle, le parc installé atteint les douze millions d'unités vendues dans le monde. Plus qu'un succès commercial, le NES est

devenu au Japon un véritable phénomène de société. L'arrivée plus tardive de Sega sur ce marché explique la diffusion plus restreinte de son Sega Master System et son relatif échec par rapport à Nintendo. Entre 1985 et 1987, le SMS ne s'est vendu qu'à 1 300 000 exemplaires ! Devant l'ampleur du phénomène, Américains et Européens restent sceptiques mais commencent à s'interroger : cela pourrait-il marcher ailleurs qu'au Japon ? Sans attendre la réponse Nintendo, fort de sa réussite, décide de conquérir le marché américain. Après une première présentation en 1984 au C.E.S. de Las Vegas, un test est effectué en Californie et le résultat s'avère positif. La commercialisation est alors étendue à l'ensemble du territoire américain. Résultat : le parc installé aux USA est d'environ 1 400 000 unités et les perspectives pour 1987 sont très bonnes. C'est le second succès de Nintendo et le deuxième échec relatif de Sega ! Comme au Japon, le challenger est arrivé trop tard (en 1986) pour contrer efficacement Nintendo.

A l'heure actuelle, le parc de Sega aux Etats-Unis n'est estimé qu'à 800 000 unités. Mais la guerre n'est pas forcément finie : il reste le troisième marché, l'Europe. Après s'être affrontées au Japon et aux USA, les deux firmes mènent enfin campagne sur le vieux continent. Contrairement à ce qui s'est passé ailleurs, Sega n'arrivera pas en retard. Les produits des deux marques devraient être réellement disponibles le 1^{er} juillet pour Sega et vers août pour Nintendo. Mais le vrai combat aura lieu à partir de septembre et, en attendant, les deux camps fourbissent leurs armes.

RADIOSCOPIE

- **Origine** : Japon
- **Microprocesseur** : Z 80
- **Mémoire vive** : 64 Ko
- **Mémoire morte** : 24 Ko
- **Extension Ram** : 128 Ko
- **Haute résolution** : 256 x 192 en 16 couleurs
- **Son** : 3 voies sur 4 octaves
- **Mémoire de masse** : cartouches
- **Prix** : 990 F TTC

TILTOSCOPIE

- **Esthétique** : ★★★★★
- **Prise en main** : ★★★★★
- **Clavier** : —
- **Graphisme** : ★★★★★
- **Son** : ★★★★★
- **Facilité de programmation** : —
- **Stylo optique** : non
- **Joystick** : deux d'origine
- **Ludothèque** : ★★★★★
- **Bibliothèque** : —
- **Qualité/Prix** : ★★★★★

Les moyens d'une conquête

Objet du présent banc d'essai, le Sega Master System sera commercialisé à 990 F TTC avec ses joysticks et deux jeux dont un dans la machine. La logithèque de départ comportera vingt-cinq titres dont les prix varieront en fonction des supports : 169 F pour les Sega Cards, 219 pour les Mega Cards et 269 pour les Two Mega Cards. Par rapport aux C 64 et

Amstrad CPC, ces prix peuvent sembler élevés. Cependant, il ne faut pas perdre de vue que techniquement le moins bon des programmes que nous avons testé est bien supérieur au meilleur logiciel sur Commodore ou Amstrad. De même, des machines comme les ST ou Amiga font souvent pâle figure face aux prouesses des jeux sur Sega. Seuls les M.S.X 2 peuvent pour l'instant prétendre à une qualité équivalente des graphismes et de l'animation. En fait, la seule réserve justifiée que l'on puisse émettre vis-à-vis des consoles réside dans le fait qu'elles ne possèdent que des jeux d'arcade ou d'action. Un amateur de nuits blanches face à *The Hobbit* ou *The Pawn* serait rapidement frustré. A moins qu'à l'image de notre ingénieur-système chargé du développement des activités télématiques il ne se prenne au jeu, à la surprise générale, et fasse des scores fabuleux ! Est-il donc bien nécessaire de préciser que les amateurs de jeux d'action principalement basés sur les réflexes et la finesse seront comblés à coup sûr ?

Parlons technique

Loin des jeux et des performances de la console Sega, l'aspect le plus intéressant est la simplicité des technologies mises en œuvre. Le Sega Master System se contente d'un Z 80 qui se retrouve aussi dans les Amstrad, M.S.X. et autres Sinclair Spectrum. C'est cependant le seul point commun que l'on puisse trouver entre ces ordinateurs et la console Sega. Cette dernière propose en effet 128 Ko de mémoire morte et 64 Ko de mémoire vive contre 48 et 128 pour un Amstrad 6128 par exemple.

De même la capacité de mémoire dédiée aux graphismes s'élève à 128 Ko pour la console. Seuls les M.S.X. II proposent l'équivalent. Côté bruitage, le système Sega possède un générateur de sons sur 3 canaux et 4 octaves, ce qui n'a rien d'exceptionnel puisque des machines comme les ST ou M.S.X. proposent 3 voix sur 7 octaves plus un canal de bruit. Ces données purement techniques ne suffisent cependant pas à expliquer complètement la supériorité de la console Sega en ce qui concerne les jeux d'arcade et d'action. Son principal avantage réside dans sa conception. Optimisée pour le jeu dès l'élaboration de son cahier des charges, elle intègre des fonctionnalités que peu d'ordinateurs possèdent. Ainsi, le Sega Master System peut afficher jusqu'à 64 sprites et possède un jeu de 448 caractères. De plus, les 128 Ko de mémoire morte comportent des routines d'animation, de gestion des graphismes, des joysticks et des sons, etc. Bien évidemment, les programmes exploitent à fond ces routines que les programmeurs n'ont pas à écrire (d'où un gain de temps au niveau du développement, mais aussi l'assurance d'un niveau de qualité fonction de l'optimisation des routines présentes en mémoire morte). Signalons que le seul ordinateur sur le marché basé sur un principe identique est le Macintosh d'Apple. Mais, les routines du Mac ne sont pas vraiment comparables à celles de la Sega... Un examen attentif de la Sega laisse apparaître quatre connecteurs et deux ports-cartouches.

La face arrière supporte la sortie péritel et le jack d'alimentation. L'interrupteur marche/arrêt, les deux port-joystick et un port-cartouche sont, quant à eux, situés sur l'avant de la machine. Le dessus du boîtier possède deux boutons poussoirs (la pause et un reset) et le second connecteur cartouches. Enfin, lorsque l'on retourne la machine, il est possible d'observer un bus d'extension. Ce dernier n'est pas encore utilisable par manque de périphériques. Le démontage de la console est très simple et la qualité de fabrication excellente. La carte mère est, bien entendu, en epoxy double face à trous métallisés et l'intégration est très poussée. C'est d'ailleurs un élément fondamental de maîtrise du produit car les composants utilisés ne sont pas facilement copiables. La présentation d'une console compatible Sega est donc fortement improbable. Notons que la conception du système Nintendo est similaire. Après avoir connecté la sortie péritel à un téléviseur, il ne reste plus qu'à brancher l'alimentation puis au moins un joystick et la console est prête. Inutile de préciser que par rapport aux Commodore ou équivalents, le progrès est de taille... De même, la mise en route d'un jeu ne nécessite pas d'instructions de chargement, pour le plus grand bonheur de l'utilisateur. Au risque de nous répéter : la qualité des jeux frappe de prime abord. Les couleurs stables et lumineuses mettent parfaitement en valeur des

graphismes fins et agréables. L'animation est tout simplement irréfutable et les scrollings parfaits. Enfin, le bruitage s'avère plus que correct. Autre avantage de ces jeux : la simplicité. Dans *Black Belt*, par exemple, vous devez triompher d'agresseurs chauves venus des deux côtés. Dans *Astro Warrior* vous devez parvenir à une base spatiale géante et la détruire. Mais, il y a encore plus simple : dans *Trop Shooting*, il suffit de tirer sur des cibles mouvantes avec le pistolet. Bref, action et simplicité règnent en maîtres. Un regret tout de même : les joysticks sont trop petits, peu précis et d'une ergonomie plus que douteuse. Au Japon il existe d'autres modèles, mais ils ne seront probablement pas importés en France. Il y a cependant une solution : la bidouille. Nous avons connecté un *Quick Shot 101 plus* à la console Sega, cela fonctionne à une exception près : le second bouton de tir est indépendant sur la Sega, jumelé avec le premier sur le *Quick Shot*. Il faut donc démonter le joystick afin d'établir une liaison correcte pour profiter pleinement du confort des micro-switches et de l'auto-fire.

En conclusion

Contrairement aux ordinateurs familiaux, la console Sega est accessible au plus grand nombre de par sa simplicité. C'est probablement le facteur primordial de la réussite commerciale de Nintendo et Sega. En effet, les consoles sont

plus proches des magnétoscopes que des ordinateurs puisqu'elles se placent en tant que périphériques du téléviseur. La simplicité d'utilisation est donc essentielle. A l'inverse, l'ordinateur tend désormais à devenir complètement autonome. De plus en plus d'utilisateurs possèdent une console de visualisation (moniteur ou téléviseur) spécifique à leur ordinateur qui du salon va dans la chambre ou dans le bureau. On se rend compte qu'en fait les consoles ne sont pas directement en concurrence avec les micro-ordinateurs. Elles ne sont qu'une alternative possible. Mais, est-ce la bonne alternative ? Par rapport aux ordinateurs, dans certains cas, oui. Le jeu est le domaine de prédilection des consoles, alors pourquoi acheter un ordinateur coûteux si on ne l'utilise que pour le jeu ? L'autre question concerne plus directement le *Sega Master System*. Faut-il l'acheter ou préférer son concurrent *Nintendo* (ou encore *Atari*) ? Le tout est de savoir si telle ou telle console sera encore sur le marché d'ici un an et si la logithèque sera régulièrement entretenue. La puissance actuelle de Nintendo fait plutôt pencher la balance en faveur de son système. Cependant, bien que moins répandue, la console Sega a dépassé le million d'unités vendues. Trancher s'avère donc bien difficile, le mieux est de comparer les prix des deux systèmes mais aussi leurs qualités.

Mathieu Brisou

AMSTRAD À "LA RÈGLE À CALCUL"

PC1512 : COMPATIBLES	PRIX F. T.T.C.
PC1512 SD Monochrome	5 926,44
PC1512 SD Couleurs	8 171,54
PC1512 DD Monochrome	7 459,94
PC1512 DD Couleurs	9 713,34
PC1512 HD 20 Méga Octets Monochrome	11 848,14
PC1512 HD 20 Méga Octets Couleurs	14 101,54
IMPRIMANTE DMP 3000	2 290,00
LECTEUR DE DISQUETTES FD-3	1 777,81

LOGICIELS PC SOUS MSDOS 3.2 OU DOS PLUS 1.2	PRIX F. T.T.C.
WORDSTAR 1512	890,00
REFLEX	890,00
SIDEBLOCK	990,00
COMPTABILITÉ SAARI	2 349,00
FACTURATION STOCK FASSI	2 349,00
PAIE GIFI	2 349,00
FRAMEWORK PREMIER	1 174,00
COMPTIA LPC	1 127,00
EVOLUTION SUNSET	4 980,00
GUIDE DU BASIC 2	1 174,00
WORD Junior (Microsoft)	1 100,00
MULTIPLAN Junior (Microsoft)	690,00
LIBRAIRIE	158,00
DOS PLUS SJAMSTRAD	199,00
GEM SUR AMSTRAD PC	199,00
CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD	210,00
MANUEL REF TECHNIQUE PC	230,00
CLEFS POUR MS DOS	199,00

PCW : TRAITEMENT DE TEXTE	PRIX F. T.T.C.
PCW 8256	4 740,44
PCW 8512	5 926,44
Lecteur de disquettes FD-2	1 659,21
Interface Série/parallèle CPS	690,00

LOGICIELS PCW SOUS CP/M 3.0	PRIX F. T.T.C.
MULTIPLAN	499,00
D BASE 2	790,00
ALIENOR	1 056,00
OPTICAISE	795,00
TELE TUTOR CLAVIER	499,00
3 D CLOCK CHESS	169,00
AMSTRADAMES	189,00
ANNALES DE ROME	189,00
BATMAN	149,00
BLOCUS	165,00
BRIDGE PLAYER	169,00
CYRUS II CHESS	139,00
FRANCK BRUNO'S BOXING	165,00
FAIRLIGHT	139,00
HISTOIRE D'OR	199,00
THE PAWNS	239,00
STARGLIDER	249,00
STRIKE FORCE HARRIER	169,00
BILLARD (STEVE)	139,00
TOMAHAWKS	139,00
TRIVIAL PURSUIT	229,00
BASIC COMPILER	490,00
DATAMAT	490,00
DB COMPILER	640,00
MULTIPLAN	499,00
PCW GRAPH	319,00
PCW PAINT	269,00
INTERIE FACTURATION STOCK	490,00
TURBO TOOL BOX	990,00

ORDINATEURS FAMILIAUX
NOUS CONSULTER

PROMO DU MOIS
Disquette 3"
double face, double densité
32 F T.T.C.

CRÉDIT SOVAC IMMÉDIAT
NOUS CONSULTER

BON DE COMMANDE

Nom Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Tél.

Frais de port :
Moins de 5 kilo. : 30 Frs. Au dessus : nous consulter

LA RÈGLE A CALCUL 65 Bd St-Germain
BP 300 75228 Paris Cedex 05
Tél. : 43.25.68.88 Téléx : 201 324 F.

Livraison des produits disponibles sous 8 jours
parking gratuit Maubert-Lagrange

DEMANDEZ NOTRE LISTE DE LOGICIELS (CPC 464/CPC 6128)
ET NOTRE CRITÈRE DE SÉLECTION DES JEUX SUR PC1512.

Pour ceux qui ont un micro entre les oreilles

Séquenceurs MIDI multipistes, logiciels de création sonore ou plus simplement de divertissement musical... *Tilt* a traqué pour vous les dernières nouveautés de la micro-informatique musicale : la qualité des produits et l'étendue de leurs possibilités sont en très net progrès. Vous aussi, faites avec la M.A.(.)

(Musique Assistée par Ordinateur) un grand bond en avant!

Il y a quelques années, tout était encore clair en informatique musicale. D'un côté, un matériel coûteux, encombrant et difficile d'accès s'étalait dans les studios des centres de recherche musicale, s'adonnant à la synthèse de sons et au traitement du signal, ou bien à la composition musicale. La fameuse 4X de l'IRCAM (Institut de recherche et de coordination acoustique musique) reste la figure emblématique de ces monstres de l'informatique musicale. De l'autre, d'amusants petits logiciels nous permettaient de tirer quelques sons de nos chers micros ou de nous initier à la lecture et à l'écriture des notes. Et entre ces deux extrêmes, le néant... En cherchant bien, on pouvait sans doute rencontrer quelques appareils annonciateurs des évolutions futures, comme le fameux *Fairlight CMI*. En raison de son prix, cet ordinateur consacré à l'échantillonnage des sons et à leur traitement restait pourtant inaccessible aux musiciens.

Avec l'avènement du standard MIDI (abréviation d'interface digitale pour instrument de musique) et des techniques de synthèse numérique du son, la micro a pu investir le domaine de l'informatique musicale professionnelle. L'astuce de la norme de communication MIDI est de contourner les difficultés liées au traitement du signal en se limitant au traitement et à la transmission des paramètres de commande des différents instruments connectés. Il est en effet beaucoup plus simple de manipuler les codes que traiter des sons en temps réel.

Le codage d'une seule note en MIDI occupe plusieurs octets. Le premier code annonce l'émission de la note et le numéro du canal MIDI concerné (parmi seize). L'octet suivant donne le numéro de la touche, déterminant la hauteur du son. Suivent les données rendant compte de la « vélocité » (niveau sonore correspondant à l'intensité de la force d'appui sur la touche), d'éventuels changements de présélection de timbre, etc.

La fin de l'émission d'une note est signifiée par un code « key off ».

Si cette forme de codage ne permet pas de véritable traitement du signal, il est néanmoins possible d'obtenir certains effets par

le traitement des codes eux-mêmes. Ainsi a-t-on vu apparaître récemment des « chambres de réverbération » MIDI qui, par une répétition des codes associée à une décroissance progressive de la valeur de la vélocité, parviennent à simuler un effet d'écho sur l'instrument piloté.

La micro-informatique musicale, dont la norme MIDI a permis la vulgarisation, s'est également imposée dans la recherche au point que l'IRCAM organise aujourd'hui des stages de formation aux applications musicales sur micro.



Nous passons en revue dans la première partie de ce dossier quelques-unes des applications « professionnelles » du standard MIDI en micro-informatique musicale. Les logiciels de deuxième partie sont là pour prouver à ceux pour qui la musique reste avant tout un loisir qu'il est également possible d'être créatif sans nécessairement investir des fortunes dans l'achat de matériel. Il est d'autre part certain que les progrès dont bénéficient aujourd'hui les produits « haut de gamme » ne tarderont pas à se répercuter sur l'ensemble des logiciels musicaux...

LES SÉQUENCEURS MIDI

Les séquenceurs, qui doivent leur appellation à leur faculté de mémorisation de séquences de notes, existaient bien avant l'avènement de la norme MIDI. Pourtant, la difficulté de programmation de ces appareils — il ne s'agissait pas à l'époque de programmes informatiques — avait de quoi décourager les musiciens.

Les fonctions proposées par les séquenceurs MIDI sont aujourd'hui calquées sur celles des magnétophones multipistes. (Ces magnétophones permettent d'enregistrer plusieurs mélodies ou voix qui se superposent l'une sur l'autre alors qu'un magnétophone classique doit effacer le contenu de sa bande magnétique avant d'enregistrer un nouveau message.) Sur les modèles les plus évolués, on retrouve en effet à l'écran les symboles des touches d'enregistrement, d'avance et de retour rapide, les sélecteurs de pistes, l'autolocator (pointeur permettant de se positionner automatiquement sur une portion précise du morceau), etc. Cette analogie facilite grandement le travail du musicien. Pourtant, à la différence d'un magnétophone, un séquenceur MIDI n'enregistre pas de sons, mais les codes de commande des instruments MIDI qui transitent en série au rythme de 31 250 bits par seconde à travers une interface spécifique. Aux fonctions du séquenceur s'ajoutent donc celles d'un éditeur d'événements MIDI (c'est-à-dire les codes de commande) grâce auxquelles certains paramètres du jeu, telles que la hauteur des notes, leur intensité, leur durée ou encore la sonorité qui leur est affectée, peuvent être modifiés. Inutile d'être un virtuose pour utiliser ces logiciels que l'on trouve dans de nombreux studios d'enregistrement : leurs fonctions d'édition permettent aisément de rattraper toutes les imperfections du jeu.

Lorsqu'on parle de séquenceurs multipistes, il ne faut pas oublier que le standard MIDI ne gère en réalité qu'un maximum de seize canaux indépendants, le numéro de canal étant codé sur quatre bits. Même le séquenceur MIDI de soixante pistes ne pourra donc piloter plus de seize instru- ▶



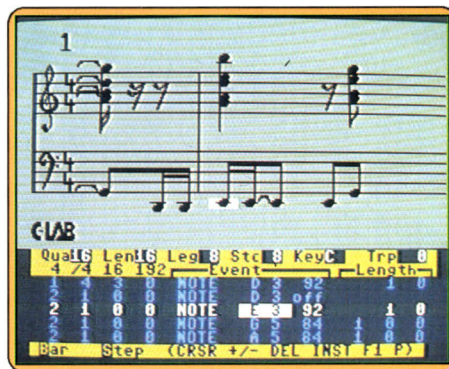
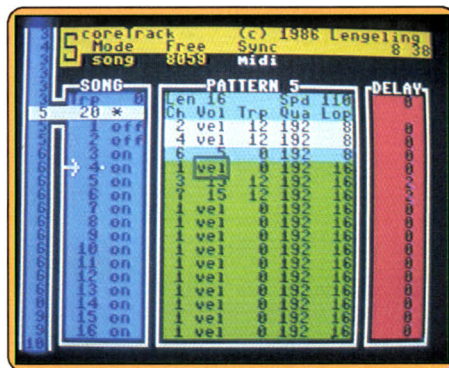
Ne jouez plus de trombone en coulisses...

ments MIDI, mais il offrira en revanche une souplesse d'emploi bien plus grande qu'un simple seize pistes. Rien n'empêche par exemple « d'enregistrer » chaque instrument d'une batterie numérique sur une piste séparée afin d'en faciliter l'édition, ou de disposer d'un choix de plusieurs mélodies à sélectionner lors de la reproduction...

Scoretrack : ce programme qui reprend l'ensemble des possibilités du séquenceur *Supertrack* en leur adjoignant un puissant éditeur de partitions, a le mérite de tirer le meilleur des possibilités du *Commodore 64* auquel il faut adjoindre une interface MIDI. On est loin de la facilité d'emploi des séquenceurs tournant sur *Atari ST* ou sur *Macintosh*. L'absence de souris et d'écran de commandes se fait durement ressentir, mais l'affichage d'un menu d'aide rappelant les différentes fonctions et les codes correspondants vient fort à propos rafraîchir la mémoire de l'utilisateur distrahit. Il ne manque que le gadget, le « plus » incontestable, apporté par la nouvelle génération des séquenceurs tournant sur les ordinateurs 16/32 bits.

Ses possibilités sont fort attrayantes et justifient sa présence dans quelques studios d'enregistrement. Après l'enregistrement d'une séquence de notes d'une durée que vous aurez déterminée au préalable, les événements MIDI générés par votre exécution sont affichés à l'écran. Plus original : après un temps de calcul très bref, les deux partitions — en clef de sol et de fa — apparaissent avec toutes les altérations à la clef. Vous pouvez ensuite parfaire l'exécution de la séquence enregistrée en éditant les événements MIDI. Deux modes de « quantisation » permettent de corriger instantanément les imperfections rythmiques de votre interprétation, en calant le début des notes sur des subdivisions du tempo sans affecter leur durée initiale ainsi que les effets qui leur sont associés (*pitch bend* ou modulation par exemple). La vélocité, c'est-à-dire la dynamique produite par les différences de pression sur les touches, peut également être modifiée pour chaque note ou ramenée à une valeur constante sur l'ensemble de la séquence. La hauteur des notes se modifie sans problème, et les changements de rythme ou de tonalité se répercutent immédiatement sur la portée. Bien entendu, le *Scoretrack* gère la sélection des différents programmes de sons des synthétiseurs qu'il pilote.

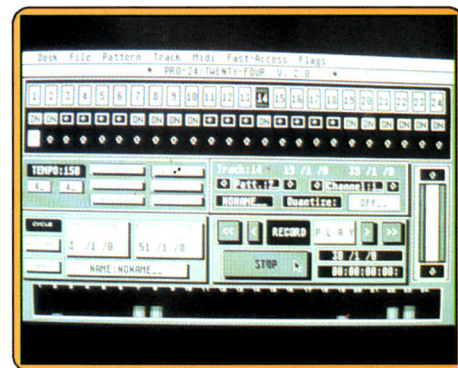
Le séquenceur *Scoretrack* travaille sur seize pistes virtuelles pouvant être affectées aux seize canaux MIDI et permet de gérer un maximum de soixante-trois séquences. Celles-ci peuvent être transposées, jouées en boucles, chaînées, sauvegardées individuellement ou collectivement selon les besoins de la composition. L'ana-



Scoretrack, Commodore 64

logie avec un magnétophone transparaît peu dans la présentation mais se retrouve dès qu'il s'agit de « tracker » (copier) une piste sur une autre ou de réaliser des « punch », c'est-à-dire d'insérer des notes au cours de l'exécution du morceau. Ce logiciel performant souffre quelque peu des limites du *Commodore 64*, notamment en ce qui concerne la taille de la mémoire RAM. Ces contraintes ont conduit les concepteurs du programme à quelques astuces comme la compression des données MIDI et la suppression de l'affichage de la partition en cas de dépassement de capacité, le *Scoretrack* rétrogradant alors au rang de *Supertrack*. Néanmoins, les performances du produit restent d'un haut niveau, celui d'une utilisation professionnelle. Des possibilités de synchronisation SMPTE, synchronisation du son et des images vidéo, par adjonction d'une interface sont d'ailleurs prévues à cet effet. Les sorties sur imprimante des partitions générées par le programme sont de bonne qualité. (Disquette C-Lab pour *Commodore 64*.)

Pro-24 : ce séquenceur vingt-quatre pistes de prix abordable regorge de possibilités immédiatement accessibles. Périodiquement amélioré, il accepte aujourd'hui, moyennant l'adjonction d'une interface, un pilotage externe par code SMPTE permettant une synchronisation parfaite de l'image et du son lors de la réalisation de séquences vidéo. La dernière version du *Pro-24* dispose, en outre, d'un puissant éditeur de partitions qui transcrit instantanément la séquence jouée au clavier en notation musicale. Grâce aux nombreuses



Pro-24, Atari ST

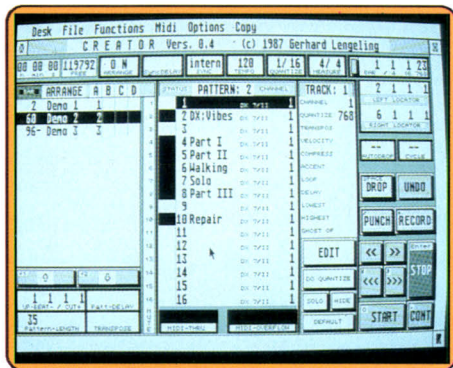
fonctions d'édition, il est possible de modifier le morceau en intervenant graphiquement sur les partitions. Le travail sur les pistes et les motifs sonores, identifiés et sauvés séparément, se fait en souplesse et dans la bonne humeur. Comme sur un magnétophone multipiste, il est possible de « tracker », c'est-à-dire de copier plusieurs pistes sur une seule. Mais dans le cas du *Pro-24*, l'opération reste réversible, puisque les codes MIDI gardent une marque d'identification. Les fonctions d'édition des événements MIDI sont nombreuses et bien conçues. Les notes sont traitées individuellement ou par groupe, et des valeurs limites de paramètres peuvent-être définies aux bornes de la zone à modifier, le logiciel prenant en charge la génération des valeurs intermédiaires. Si vous éditez la piste commandant la caisse claire de

la boîte à rythmes, vous pourrez par exemple, en agissant sur le paramètre « velocity » qui contrôle la dynamique de la restitution, programmer en un rien de temps un *crescendo* sur un roulement... En outre, vous disposerez d'une vingt-cinquième piste gérant les modifications rythmiques de l'ensemble du morceau. (Disquette Steinberg pour Atari ST.)

Creator : ce nouveau séquenceur soixante-quatre pistes devrait, par son prix et ses performances, se poser en concurrent féroce du *Pro-24* de Steinberg et du *Sync-Track* d'Hybrid Arts.

Les concepteurs allemands du *Creator* n'en sont pas à leur coup d'essai. Toute l'expérience qu'ils ont acquise depuis la sortie du *Supertrack* a été investie dans ce logiciel qui bénéficie également des performances de l'Atari ST.

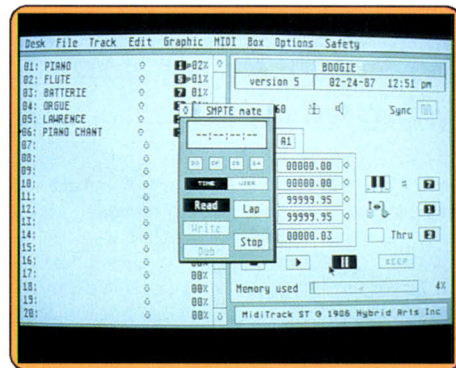
La conception de base rapproche ce programme de ses concurrents directs. Tout se joue sur deux écrans. Un tableau de commandes, qui présente comme à l'accoutumée de sérieuses analogies avec les fonctions d'un magnétophone, et un écran d'édition des événements MIDI. Sur le premier, vous trouverez les traditionnelles touches d'enregistrement, d'avance et retour rapide, le compteur en temps réel, etc. L'originalité de ce logiciel,



Creator, Atari ST

dont nous n'avons vu qu'une pré-version encore imparfaite, est de permettre en mode édition une modification en temps réel des événements MIDI pendant l'exécution du morceau, procédé moins précis qu'une transformation note à note ou par groupe de notes, mais qui peut se révéler fort pratique lors de l'ajustement de certains paramètres tels que la « vélocité » (dynamique) du jeu. Comme sur le *Pro-24*, le travail peut se faire par piste ou par motif individualisé par un nom. Ce programme met notamment à la disposition du musicien quatre modes de « quantisation », des fonctions de boucle, de compression ou d'expansion de la dynamique du jeu, de décalage temporel de la totalité d'une piste. Nous ne manquerons pas de revenir sur ce logiciel prometteur dès que possible. (Disquette C-Lab pour Atari ST.)

SMPTE-Track : séquenceur soixante pistes de haut de gamme, le *SMPTE-Track* dispose d'un boîtier d'interfaçage SMPTE également compatible avec d'autres normes de synchronisation. Son usage est donc principalement réservé aux musiciens ayant en charge la composition de la bande sonore de séquences vidéo. Pour le reste, le



SMPTE-Track, Atari ST

SMPTE-Track s'apparente aux séquenceurs du type *Pro-24*, avec les mêmes possibilités de mixage ou de séparation des pistes, de gestion d'une piste de tempo global, de chaînage des motifs, etc. (Disquette et boîtier Hybrid Arts pour Atari ST.)

Performer : ancien mais réactualisé, *Performer* se situe encore dans le peloton de tête des séquenceurs MIDI. Ce programme très complet tournant sur *Macintosh* est à l'origine de la nouvelle génération de séquenceurs pour 16/32 bits : un simple examen du tableau de bord montre qu'il en est l'inspirateur. Ce précurseur offre au musicien de nombreuses fonctions d'enregistrement de séquences sur plusieurs pistes, dispose lui aussi d'un « autolocator » ainsi que de multiples fa-

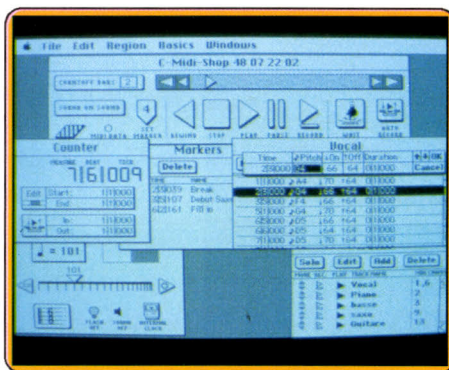


Les orgues de Staline : un son inimitable !

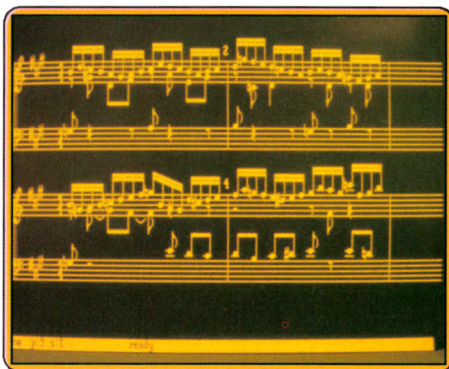
cilités d'édition des événements MIDI. Soutenu par des inconditionnels, il est handicapé par le prix de la configuration globale (plus de vingt-cinq mille francs), et subit de plein fouet la concurrence des produits pour ST. Un programme d'édition de partitions, *Professional Composer*, peut lui être adjoint moyennant un supplément d'environ 5 000 F. (Disquette Mark of the Unicorn pour Macintosh.)

Jim Miller Personal Composer :

gramme, un des rares séquenceurs disponibles pour PC, reste fidèle à la réputation d'austérité acquise par ces sombres machines. La particularité de ce séquenceur MIDI trente-deux pistes est de présenter le contenu musical saisi directement sous forme de partition, là où les autres séquenceurs se mettent à la portée (sans jeu de mot) des non-musiciens. L'écriture est privilégiée au détriment du bidouillage de génie. Ardu, même si l'usage de la souris facilite le placement des symboles. Les événements MIDI sont visualisés et modifiés sur une autre page écran. Ce séquenceur élitiste et sophistiqué, qui est certain de trouver autant de détracteurs que d'adeptes fervents, est également complété par un éditeur de sons pour synthétiseur Yamaha DX-7. Le prix de la configuration nécessaire comprenant, outre le PC, l'imprimante et le logiciel à 4 250 F, une interface Roland MPU 401



Performer, Macintosh



Jim Miller Personal Composer, IBM PC

à 2 000 F et une interface IBM à 1 000 F, risque d'effrayer les acquéreurs potentiels. A ne pas mettre entre toutes les mains. (Disquette Jim Miller pour IBM PC et compatibles.)

L'ÉDITION ET LA CRÉATION DE SONS

Les synthétiseurs numériques du marché se répartissent en deux catégories selon leur mode de fonctionnement. Les uns, comme le DX-7 de Yamaha, font appel aux procédés de synthèse par modulation de fréquence tandis que les autres, dénommés échantillonneurs, ont recours aux techniques d'enregistrement numérique utilisées pour le disque compact.

Sur un synthétiseur FM (modulation de fréquence), les sons sont produits par des générateurs de sinusoides et des générateurs d'enveloppe. C'est l'action de ces opérateurs, combinés selon divers « algorithmes », qui détermine la synthèse des timbres. Le stockage des sons, qui se résume à la conservation de quelques paramètres définissant une configuration particulière des réglages des opérateurs et non une mémorisation du signal lui-même, occupe très peu de place en mémoire. Bien qu'il soit possible de créer, avec les synthétiseurs FM du marché, des timbres assez proches de ceux d'instruments acoustiques, c'est principalement dans la recherche de sonorités nouvelles qu'ils excellent. Pour performants et pratiques qu'ils soient lorsqu'il s'agit d'utiliser des sons présélectionnés, la plupart des synthétiseurs FM se révèlent fort décevants dès lors qu'on entreprend de créer ses propres sonorités. Les minuscules écrans à cristaux liquides dont ils sont munis ne permettent pas de visualiser clairement les opérations effectuées. On travaille littéralement à l'aveuglette. Pour ne rien arranger, les touches de fonction de ces synthétiseurs sont peu



adaptées à la programmation et les cartouches EPROM enfichables sont coûteuses et de faible capacité. On comprend tout l'intérêt de la prise en charge des fonctions d'édition des sons et de stockage des paramètres par un ordinateur.

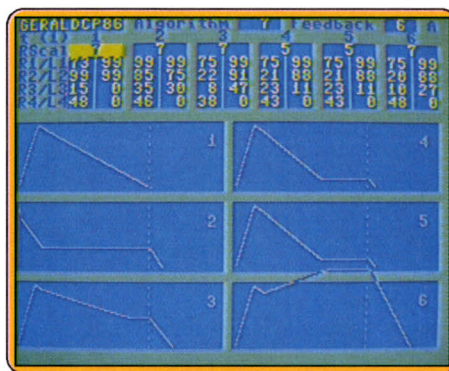
Tandis que les synthétiseurs FM bâtissent des sonorités complexes à partir d'éléments simples, les échantillonneurs fonctionnent sur le principe de l'enregistrement digital. Des sons de provenance extérieure, saisis grâce à un microphone ou issus d'une autre source audio (chaîne Hi-Fi...) sont échantillonnés, c'est-à-dire mesurés à intervalles réguliers plusieurs milliers de fois par seconde. Le résultat de chaque mesure est ensuite converti en un nombre binaire. La fréquence de lecture des octets ainsi stockés, commandée par le clavier de l'instrument, détermine la hauteur du son restitué, à la manière d'une bande magnétique dont on ferait varier la vitesse. Les résultats sont spectaculaires : avec de tels appareils, il est possible de jouer au clavier un morceau en utilisant le son d'une attaque de l'Orchestre philharmonique de Berlin, la voix de la Callas ou même un grincement de porte... En revanche, la plupart des échantillonneurs ne sont pas dotés des fonctions de synthèses sonores que l'on rencontre sur quelques ordinateurs dédiés comme le *Fairlight CMI* dont les performances n'ont d'égaux que le prix.

L'existence de programmes informatiques d'édition de sons pour échantillonneurs vient aujourd'hui combler cette lacune, en donnant à ces machines les potentialités créatives qui leur faisaient défaut. Signalons toutefois que la complexité de ces logiciels, qui traitent le signal lui-même et non de simples codes de commande de générateurs, justifie un prix de vente bien supérieur à celui de leurs homologues pour synthétiseurs FM. La masse des données à traiter est énorme — une seule seconde échantillonnée à 32 kHz pour une résolution de seize bits nécessite environ 64 Ko ! — et les algorithmes utilisés sont pointus.

Les éditeurs de sons pour synthétiseurs FM

DX-7 Support II : fonctionnant sur *Commodore 64*, cet éditeur de sons pour synthétiseur *DX-7* ou *TX-7* Yamaha, permet la création ou la modification de sons ainsi que le stockage sur disquette de banques de trente-deux sons. L'affichage des algorithmes de création des sonorités, et de tous les opérateurs, facilite grandement la tâche du musicien.

Clou du spectacle, les courbes d'enveloppe caractéristiques de l'évolution d'un son au cours du temps se déforment en temps réel lors de la modification de la valeur des para-



DX-7 Support II, Commodore 64

mètres de définition des formes d'onde. Le résultat est contrôlé simultanément à l'oreille, ce qui donne un contenu concret et immédiat à la mystérieuse et pourtant simplificatrice notion d'ADSR (attaque, déclin, soutien et relâchement). Au bout de quelques manipulations, la corrélation entre les paramètres, les courbes et le résultat final apparaît de manière évidente, de sorte qu'il devient plus facile d'obtenir l'effet recherché. Une seule disquette peut contenir jusqu'à trente banques de trente-deux sons. L'intérêt pratique de ce programme fera d'autant plus regretter la lenteur des accès disques dont pâtit le *Commodore 64*.

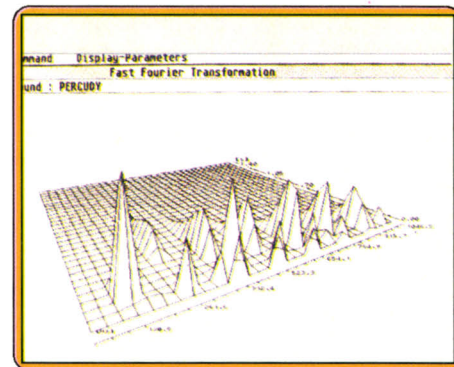
Conçu pour le musicien, *DX-7 Support II* peut être commandé de deux manières : par le clavier de l'ordinateur, ce qui ne vous surprendra guère, mais aussi par certaines touches du *DX-7* lui-même via la liaison MIDI, ce qui est déjà plus original. Les touches du clavier et les molettes d'effet gèrent la sélection des quatre tableaux, les déplacements du curseur et la modification des valeurs, évitant au musicien de pénibles va-et-vient entre ses deux machines. (Disquette C-Lab pour *Commodore 64*.)

DX Android : ce programme d'édition de sons pour *DX-7* et *TX-7* sur *Atari ST* est un des plus évolués que l'on puisse actuellement trouver sur le marché. Outre les classiques fonctions d'édition comprenant l'affichage des courbes d'enveloppe et des paramètres des opérateurs avec audition simultanée des modifications, *DX-Android* doit son originalité à la présence de deux générateurs automatiques de sonorités.



DX Android, Atari ST

Quelques secondes suffisent au programme pour couvrir la disquette de mille six cents sonorités nouvelles qu'il ne vous reste plus qu'à écouter, sélectionner, nommer et sauvegarder. Cette approche, moins rébarbative et plus rapide que les méthodes ordinaires de création de sons, est très agréable à utiliser. Chaque son étonne et donne de nouvelles idées musicales. Il faut noter que ces deux générateurs automatiques n'agissent pas de manière totalement aléatoire, mais produisent un résultat dans un cadre prédéterminé à l'avance (une combinaison totalement hasardeuse des paramètres produirait en effet de nombreux sons totalement inexploitable, voire inau-



X-Analyzer, Atari ST

dibles). Tels Dr Jeckill et Mister Hyde, l'un des générateurs a une réputation de sagesse tandis que l'autre produit les sonorités les plus folles. D'autres fonctions utiles permettent de combiner entre eux les sons existants ou de transmettre n'importe quelle banque sur un des seize canaux MIDI... (Disquette Hybrid Arts pour *Atari ST*. Une version pour synthétiseur Casio existe également sous l'appellation *CZ-Android*.)

X-Analyzer : cet éditeur de sons pour *DX-7* tournant sur *Atari ST* reprend les principales fonctions de ses concurrents. Il s'en distingue néanmoins par d'étonnantes capacités de représentation graphique des sons. Outre le dessin de la forme d'onde, ce logiciel donne également une représentation tridimensionnelle du spectre en fonction du temps ! Ces jolis dessins, qui évoquent à première vue des paysages de fractales, rendent compte de l'évolution de chaque composante (fréquence) d'un signal com-

Beat generation ? Non... Bit generation !

plexe au cours du temps. De plus, il permet le transfert direct d'un son de DX vers un échantillonneur, en évitant les étapes de conversion analogique/digitale. (Disquette C-Lab pour Atari ST.)

Les éditeurs de sons pour échantillonneurs

L'ADAP-1: destiné à l'Atari 1040 ST, cet éditeur de sons compatible avec les principaux claviers-échantillonneurs du marché est lui-même un échantillonneur à part entière. Grâce à une imposante partie « Hard » comprenant les convertisseurs analogiques/digitaux ainsi que les filtres à fréquence de coupure variable, l'ADAP travaille en stéréo sur seize bits avec une fréquence d'échantillonnage maximum de 41,1 kHz. Ces caractéristiques devraient lui donner une qualité d'écoute comparable à celle des disques compacts. La durée maximum d'un événement sonore monophonique échantillonné à 44,1 kHz est de vingt secondes, ce qui est largement suffisant pour se passer d'éventuelles extensions mémoire. Une fonction oscilloscope permet en outre de visualiser sur l'écran du ST la forme du signal en entrée de l'échantillonneur. Les fonctions d'édition ont le mérite de ne pas se limiter au traitement des événements sonores échantillonnés sur l'ADAP.

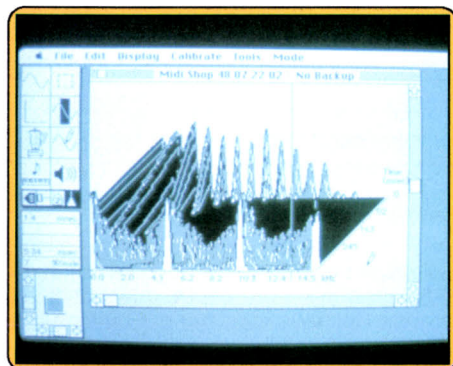


pour un moindre coût. (Disquette et rack 19 pouces Hybrid Arts pour Atari 1040 ST.)

Sound Designer: antérieur à l'ADAP, cet éditeur de sons échantillonnés fonctionnant sur Macintosh n'en a pas toutes les ressources. Là où l'ADAP joue la compatibilité en acceptant de lire directement les disquettes des échantillonneurs du marché sur le drive de l'Atari 1040 ST, Sound Designer est uni par des liens exclusifs à des modèles particuliers tels que *Mirage*, *Prophet 2000*, *Roland S 900* ou *Emulator*. Les données représentant le signal échantillonné sont transmises au programme via l'interface MIDI et traduites à l'écran sous forme de courbes au dessin précis. La représentation en trois dimensions du spectre sonore en fonction du temps mérite une mention particulière. Les fonctions de transformation sont nombreuses et permettent un travail en finesse. (Disquette Digidesign pour Macintosh.)



L'Adap-1, Macintosh



Sound Designer, Macintosh

L'appareil est en effet compatible avec la plupart des échantillonneurs du marché : il suffit de sélectionner à l'aide d'un menu spécifique le format adapté au *Prophet 2000*, à l'*Akai S 900*, au *Roland Sampler* ou à d'autres machines, pour que le drive de l'Atari ST soit en mesure de lire directement les disquettes trois pouces et demi de ces claviers ! L'astuce mérite d'être saluée. Les sons chargés en mémoire centrale apparaissent à l'écran sous la forme de courbes illustrant la variation de la pression sonore en fonction du temps. Des fonctions de zooming en x ou en y permettent de sélectionner le fragment de l'événement sonore à modifier. Des fonctions graphiques permettent de modifier à l'écran les caractéristiques du son tout en contrôlant le résultat à l'oreille. Le dessin de la forme d'onde ou de l'enveloppe peut être effectué à main levée avec la souris, des parties de courbes peuvent être sélectionnées, supprimées, dupliquées, inversées. Il est également possible de définir des boucles continues, d'utiliser des algorithmes d'interpolation afin de fondre deux sons différents à l'origine et de créer numériquement des effets de réverbération. Le prix de l'ADAP le destine avant tout à une utilisation professionnelle, mais il ne serait pas étonnant de trouver à moyen terme des produits d'inspiration similaire

Le système Yamaha

Yamaha propose un système musical complet bâti autour de son nouvel ordinateur *MSX CX5M II*. Celui-ci dispose de son propre synthétiseur FM polyphonique doté de quatre opérateurs (contre six pour le synthétiseur *Yamaha DX-7*) et bénéficie d'une bibliothèque de logiciels couvrant de nombreuses applications d'informatique musicale. Outre la



série des « Voicing Programs », logiciels de registration FM permettant de contrôler les générateurs intégrés à l'ordinateur ou ceux d'un synthétiseur extérieur du type *DX-7*, *DX-7 II*, *DX-9* ou *DX-21*, la gamme comprend plusieurs séquenceurs MIDI. Les séquenceurs *YRM-101* et *YRM-105* présentent les séquences sous forme de partitions, alors que l'enregistreur MIDI *YRM-301* se rapproche par sa conception de produits tels que le *Super-Track* de C-Lab. Si le caractère évolutif d'un tel système présente un intérêt certain, les programmes proposés ne peuvent prétendre rivaliser avec ceux qui sont disponibles pour Atari ST.

LE STRASS PAS LE STRESS !

Si tout ce qui précède vous a laissé perplexé et indifférent, si la musique pour vous est détente ou amusement instantané et surtout si le but du jeu consiste à se prouver que l'on peut être un grand micro musicien sans peine, cette partie vous concerne. Loin des studios d'enregistrement ou de la programmation élaborée, nous abordons les rivages bien connus des *Amstrad*, *Commodore*, *Exelvision*, *Thomson* ou *Atari 800 XL* et du plaisir facile...

Mais ne soyons pas trop manichéen. Il est possible de jouer les amateurs du dimanche sur *ST* ou *Amiga* avec *Instant Music* et à l'inverse toucher du doigt la technique professionnelle avec le séquenceur exotique de Logimus sur *Thomson*. Nous nous sommes volontairement limités aux meilleurs logiciels de création (les cours de solfège et autres éducatifs ne seront pas abordés ici) en essayant d'isoler pour chaque machine son « must » musical. Il n'y a pas de secret, en musique plus que dans tout autre domaine, la qualité d'un programme est étroitement liée aux caractéristiques initiales de la machine. Le meilleur logiciel ne pourra combler l'abîme qui sépare la fibre musicale d'un *Apple II* et d'un *Amiga*... Il n'existe d'ailleurs aucun outil musical digne de ce nom sur *Apple II*. Dernière précision, les logiciels présentés gagneront tous à l'utilisation de haut-parleurs (tels ceux fabriqués par Techni Musique) ou de chaîne Hi-Fi qui produisent un son supérieur aux haut-parleurs du micro ou du moniteur. Un tel branchement ne pose aucun problème sur les *Amstrad CPC*, *Amiga*, *Atari ST*, *M.S.X.* ou *Commodore 128* qui sont tous munis d'une sortie son. Pour les autres, il est toujours possible de faire une dérivation sur la sortie son de la prise péritel mais on entre ici dans le domaine de la bidouille. Prenez conseil auprès de votre revendeur.

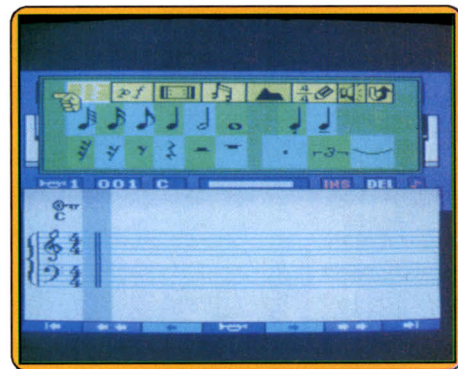
THOMSON : Midi Pack et Polymus : la référence musicale sur *Thomson* est Logimus avec au menu : l'interface MIDI (standard de communication entre les instruments de musique électronique type synthétiseur...), *Midi Pack*, et son séquenceur, le *Polymus*. Du matériel « pro » sur une machine qui l'est beaucoup moins, une curiosité séduisante face aux autres huit bits. L'originalité du *Midi Pack* est de fournir en sus de l'interface qui se connecte à l'arrière sur un slot et du guide de l'utilisateur MIDI, un logiciel d'application. Il se divise en quatre mini programmes. *Miditest* permet de vérifier les connexions entre les différents appareils. *Midi Spy* espionne les entrées et sorties des codes MIDI. *Midiroutines* transforme les codes MIDI en un code intégrable dans vos programmes Basic. *Midisec* est un mini séquenceur qui enregistre les codes MIDI d'une séquence pour les corriger ou les rejouer par la suite. *Polymus* cache sous son boîtier un séquen-

neur simple pour jouer, enregistrer et mixer des sons. Ce magnétophone multipiste seize voix saisit donc séparément chaque voix (guitare basse, cuivre, trombone à coulisse...) que vous modifiez par la suite en jouant sur la vitesse, le canal affecté et de nombreux autres paramètres réunis dans le module « laboratoire ». L'édition se fait, elle, sur un tableau symbolisant le clavier. Une partition graphique que l'on manipule à l'aide du stylo optique. A l'impression, les notes sortent sous forme de rouleau de piano. Citons finalement le *DX Memo*, une banque de sons destinée au synthétiseur *DX-7* de Yamaha qui pourra être complétée par vos créations. (Interface MIDI Pack et cartouche *Polymus* de Logimus sur *Thomson*.)

EXL 100 : Exeldrums : Tilt d'or 1986, *Exeldrums* fait rentrer grosse caisse, tambourins, maracas... bref une batterie de dix-sept instruments dans votre *Exelvision*. Une boîte à rythmes de poche simple, performante et accessible au débutant. La composition se fait en deux temps : tout d'abord l'écriture des mesures à l'écran puis leur enchaînement au sein du morceau à concurrence de cinquante-quatre mesures par morceau. L'écran d'écriture, très graphique présente les instruments en verti-



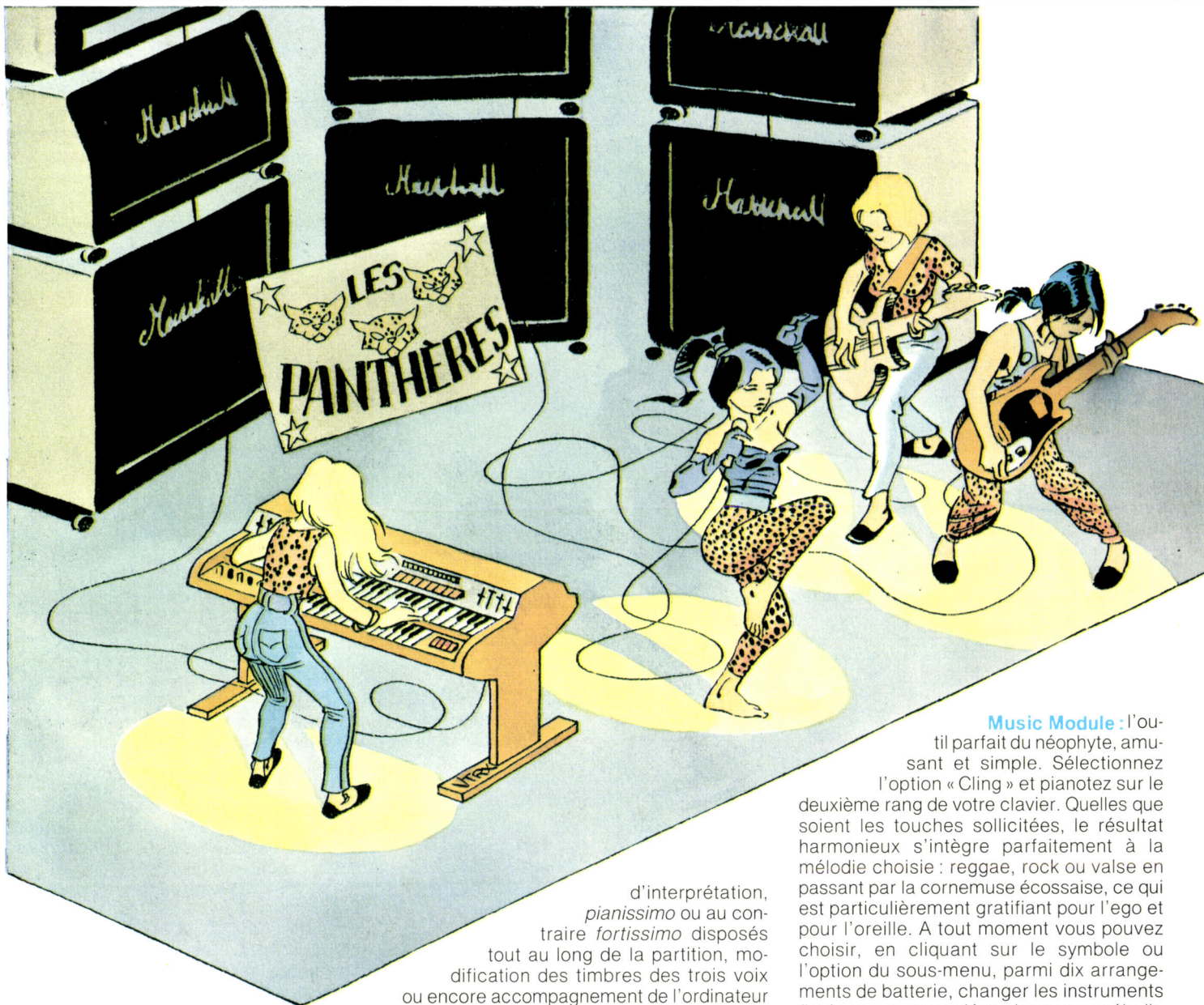
Exeldrums, EXL 100



Music Studio, M.S.X.

cale et les temps à l'horizontale. Vous pouvez jongler en direct avec les percussions symbolisées par des couleurs pour accentuer à l'oreille le rythme samba ou rock de votre œuvre, une pincée de tambourins par-ci, un soupçon de cloches par-là... L'écran d'origine découpe les mesures en seize temps, chiffre que vous pourrez modifier à loisir pour obtenir les frappes ternaires ou les mesures composées. Les instruments sont répartis en six groupes qui représentent la frappe des quatre membres séparés et de deux percussions indépendantes. Une fois les différentes mesures composées, l'option « track composition » définit leur succession. A l'aide des barres de renvoi, le morceau, ou seulement un groupe de mesures, peuvent être rejoués à l'infini. Le tout peut bien entendu être sauvegardé sur cassette. Par la précision du tempo, de quarante à deux cent cinquante pulsations par minute, la fiabilité rythmique et la notice très complète, *Exeldrums* est un excellent produit qui gagnerait à voir le jour sur d'autres machines. (Boîte à rythme *Exeldrums* de Exelvision pour *EXL 100*.)

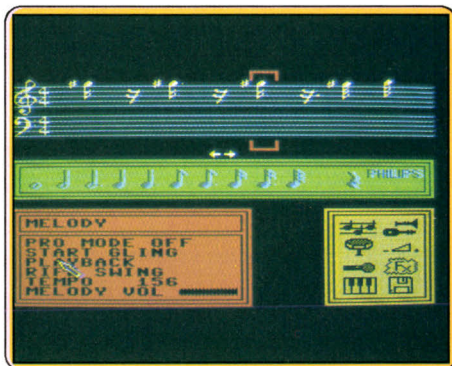
M.S.X. : Music Studio G7 : est le partenaire idéal pour la composition et l'écriture d'une partition. Le programme gère trois voix musicales (les *M.S.X.* sont dotés de trois voix sur huit octaves) que vous composerez tour à tour. Deux options sont ouvertes, l'écriture note à note ou la composition à l'oreille, les touches du clavier simulant alors le piano. Dans le premier cas, vous définissez la valeur rythmique, noir, blanche... puis validez la note sur la double portée à l'écran.



Scandale : il battait son micro pour lui voler ses chansons !

L'ordinateur fait alors entendre la hauteur de la note et indique son nom. Les barres de mesure se positionnent automatiquement selon la forme rythmique du morceau, ce qui facilite grandement la tâche. A tout moment le module magnétophone permet de réécouter et éventuellement de corriger votre morceau. Si vous avez choisi le mode direct, laissez courir vos doigts sur le clavier en validant de temps à autre les touches de fonction qui modifient l'octave ; l'ordinateur se charge de l'enregistrement. Le programme propose les petits « plus » qui font toute la différence : mise en place des barres de coda ou de renvoi, nuances

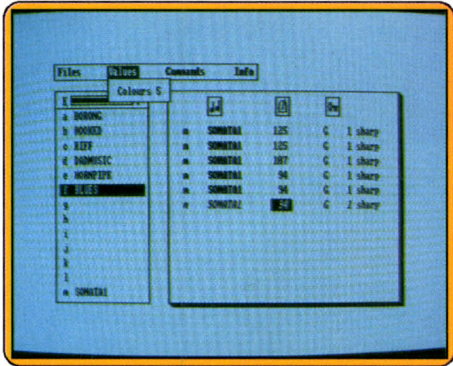
d'interprétation, *pianissimo* ou au contraire *fortissimo* disposés tout au long de la partition, modification des timbres des trois voix ou encore accompagnement de l'ordinateur en contre-chant. Autant d'options qui viendront enrichir l'œuvre. Bien sûr, le rendu n'est pas extraordinaire, *Music Studio G7* n'est pas un instrument de musique mais, allié à une imprimante, il constitue un bon outil de composition. (Cartouche et cassette Sony pour *M.S.X.*)



Music Module, M.S.X.

Music Module : l'outil parfait du néophyte, amusant et simple. Sélectionnez l'option « Cling » et pianotez sur le deuxième rang de votre clavier. Quelles que soient les touches sollicitées, le résultat harmonieux s'intègre parfaitement à la mélodie choisie : reggae, rock ou valse en passant par la cornemuse écossaise, ce qui est particulièrement gratifiant pour l'ego et pour l'oreille. A tout moment vous pouvez choisir, en cliquant sur le symbole ou l'option du sous-menu, parmi dix arrangements de batterie, changer les instruments (intégrer un accordéon dans une mélodie arabisante est des plus réjouissant), le tempo, ou encore créer des effets d'échos ou modifier la hauteur du son. Un tel système atteindrait très vite ses limites si le module ne comptait pas son échantillonneur et l'interface MIDI. En effet le *Music Module* (un petit boîtier branché sur le port-cartouche), intègre un petit micro qui enregistre quelques secondes du couinement de votre petit frère ou la *Cinquième* de Beethoven pour le numériser par la suite. Le son peut alors être utilisé à l'envie comme les soixante sons pré-réglés. Un dernier mot sur la notice, traduite, qui guide clairement l'utilisateur dans ses moindres démarches. (Boîtier/cartouche Philips pour *M.S.X.*)

SFK01, SFG05 : difficile de réaliser un choix musical sur *MSX* sans évoquer le *Yamaha CX5M*, né pour la musique, d'autant plus que Yamaha vend le module pour transformer votre *MSX* classique en



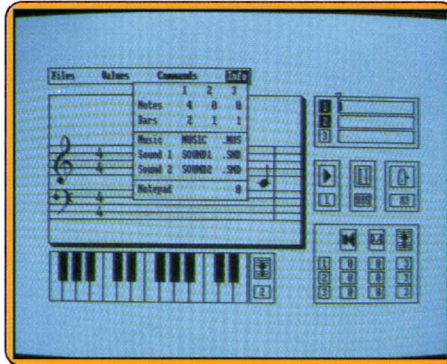
The Advanced Music System, Amstrad CPC

virtuose et accéder ainsi aux logiciels spécifiques (voir l'encadré en page 86). Ce synthétiseur coûte 790 F (SFK01) ou 1 690 F (SFG05) avec les sorties MIDI. Le câble indispensable est également vendu, cher, chez Yamaha, mais la plupart des magasins spécialisés se feront un plaisir de vous fournir son schéma ou un câble approchant et moins onéreux, tels ceux fabriqués par Tech Music.

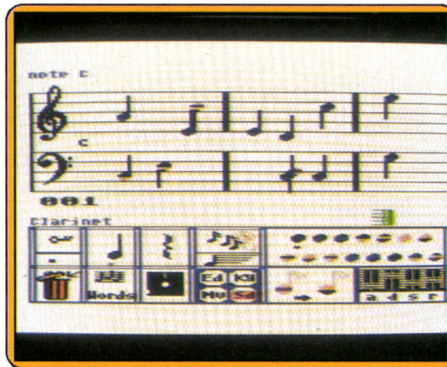
AMSTRAD CPC et COMMODORE 64 :

The Advanced Music System : si vous n'achetez qu'un logiciel sur *Amstrad CPC* ou *Commodore 64* ce ne peut être que lui. *The Music System*, Tilt d'or 1986, était déjà un des packages musicaux les plus complets et les plus performants du marché ; son successeur *The Advanced Music System*, va encore plus loin avec les deux nouveaux modules de mixage et d'impression. D'entrée, l'écran affiche clairement les cinq parties du programme symbolisées par des icônes : éditeur, clavier, générateur de sons, impression et mixage. Les deux premières sont consacrées à l'écriture et à la composition, soit de manière classique au note à note sur une partition, soit directement au clavier qui simule alors un clavier de piano à deux octaves. Il suffit alors de jouer puis de déclencher l'enregistrement de la piste choisie comme sur un magnétophone et de recommencer l'opération pour les deux pistes restantes avec des instruments différents. Le morceau ainsi réalisé peut être remanié note à note, avec une option de composition et de correction plus fine pour jongler sur une même voix avec les quinze instruments ou encore adapter à chaque note un timbre différent. L'écoute se fait en tout confort grâce aux fonctions « lecture », « avance rapide », « stop » ou « pause ». Sauvegardez votre composition et passons au générateur de sons ou synthétiseur. Avec ce dernier, vous consacrez à l'étude des courbes de fréquence ou formes d'ondes de quinze instruments préprogrammés ou créez vous-même vos propres sons. Cette exploration, plus technique, nécessite alors une dizaine de réglages sur la courbe d'enveloppe, l'attaque... Accessoirement, le *MUSIC*

System contient un petit séquenceur qui permet de stocker en mémoire trois mille événements MIDI. La seconde mouture, *The Advanced Music System* ouvre les voies du mixage pour peaufiner votre composition et enchaîner les différents morceaux créés. Ubi Soft a eu la bonne idée de traduire la notice des nouveaux modules. Hélas le mot à mot a encore frappé et le texte, désastreux, fourmille de contresens et embrouille plus qu'il n'éclaire l'utilisateur. En réalité le mixage est archi simple : à droite vous sélectionnez les fichiers, à gauche vous les ordonnez dans la séquence qui indique le tempo et la clef. Toutes les manipulations sont ouvertes, changement de tempo, répétition de morceaux à concurrence de quatre-vingt-dix-neuf. Après, une touche suffit à lancer la composition, une touche à l'arrêter, c'est

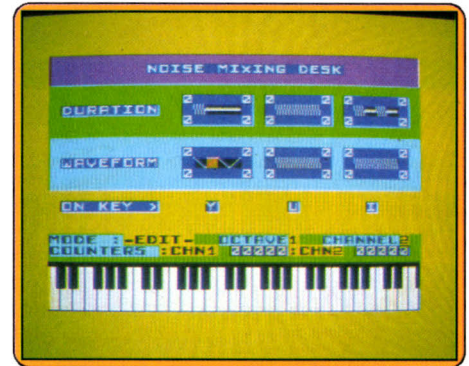


The Advanced Music System, Amstrad CPC



Music Studio, Atari ST

magique. Pour l'impression, le logiciel compatible avec un grand nombre d'imprimantes (Epson, etc.) permet de disposer jusqu'à six voix sur la même feuille avec les paroles courant sur la portée ou imprimées séparément. Bref, une foule de combinaisons adaptées à vos besoins. Vous ne maîtriserez pas *The Advanced Music System* en deux heures mais, dès le départ, vous pourrez pianoter ou composer à la sauvette pour progressivement tirer parti de sa richesse. Attention à l'écoute, le résultat changera grandement de l'*Amstrad CPC* au *Commodore 64*. Pourquoi ? Dès le départ l'*Amstrad* possède trois voix sur sept octaves alors que le *Commodore 64* a, lui, trois voix sur neuf octaves et surtout il offre la possibilité de paramétrer entièrement les



Wham Music Box, Spectrum

enveloppes de sons (ADSR) grâce à son coprocesseur sonore. Faculté que ne possède pas l'*Amstrad* qui a de plus un des pires modules de restitution sonore (amplificateur et haut-parleur) depuis le *Spectrum*. Sa sortie son évite néanmoins le zinzin mécanique par l'adjonction de haut-parleurs. (Disquette Rainbird pour *Amstrad CPC* ou *Commodore 64*.)

ATARI 500 XL : The Music Studio :

pendant longtemps Rolls des logiciels musicaux sur les huit bits, *Music Studio* a été détrôné par *The Advanced Music System* sur *Amstrad* et *Commodore 64*. Il reste néanmoins la référence sur les *Atari* huit bits. Sur les trois voix de l'*Atari 800 XL*, la tessiture couverte est de trois octaves et demi. Le joystick se charge du déroulement des opérations aussi bien dans l'édition que dans la création de sons, toutes les deux agrémentées d'icônes.

Vous composez la mélodie et ses arrangements, soit de façon classique sur une portée, soit graphiquement avec la « paint box », une sorte de Bontempi de la composition sur micro. Avant de fixer les notes sur la portée vous choisissez la tonalité (do majeur...) et les instruments parmi les quinze disponibles à l'origine. Si la composition note par note vous rebute, la partition graphique simplifie les choses mais reste limitée pour les arrangements. A chaque note correspond alors une couleur selon sa durée et l'instrument choisi. La création des sons fait, elle, appel à des considérations plus techniques pour jongler avec l'amplitude des sons, le niveau des basses, médium et aigus, la fréquence et la résonance des sonorités et bien sûr l'enveloppe des sons (attaque, déclin, soutien, relâche). Vous pourrez enrichir vos créations grâce aux effets sonores déjà présents sur le fichier. Le tout pourra être concrétisé sur papier ou stocké sur disquette. (Disquette Activision. Existe également sur *Commodore 64*, *Amstrad CPC*, *Atari ST*, *Amiga* et *IBM Tandy*.)

SPECTRUM : Wham The Music Box :

vous pourrez juger d'emblée des capacités de ce logiciel d'aide à la composition musicale en sélectionnant l'un des morceaux mis en mémoire. Alors que le *Spectrum* ne

Licencié par son Amstrad pour cause de fausse note...

dispose normalement que d'une seule voix, le programme parvient à jouer deux voix, ce qui constitue une prouesse. De plus, la partition est agrémentée par moment de bruitages évoquant le son de la batterie ou d'autres instruments de percussion. Pendant l'exécution de la musique, la partition se déroule à l'écran en un scrolling latéral, un peu fatigant pour l'œil malheureusement. Voyons maintenant la composition musicale proprement dite. Vous devrez tout d'abord choisir le canal et l'octave voulu (parmi les quatre proposés). Les deux rangées inférieures du clavier vont se trouver transformées en clavier musical type piano, d'une étendue un peu supérieure à une octave. Il vous suffira alors de jouer pour entendre la mélodie et la voir simultanément s'inscrire sur la portée. La notation retenue est un peu simplifiée car la durée des notes est limitée à la double croche. Pour prolonger une note, il faudra donc la répéter. Fort heureusement, on ne perçoit pas de hiatus trop gênant lors de ces répétitions. Autre limitation, le morceau est toujours joué en do majeur et il vous faudra transposer vous-même le morceau pour le jouer dans un autre ton.

Vous pourrez rythmer votre composition grâce à différents bruitages. Le premier est une batterie. Les trois autres sont modifiables à volonté en sélectionnant l'une des sept formes d'onde et l'une des quatre durées. Cela devrait vous permettre, avec un peu d'entraînement, d'imiter le son de nombreux instruments de percussion. Les possibilités d'édition sont correctes. Ainsi il est possible d'avancer ou de reculer dans la partition et de remplacer une note par une autre. En revanche, il n'existe pas de mode d'insertion.

Une fois votre composition terminée, vous pourrez l'écouter note par note ou en entier au tempo voulu. La sauvegarde des morceaux créés peut s'effectuer de plusieurs

manières : en mémoire vive, sur cassette ou micro-drive avec l'obligation de repasser par le programme ou encore en compilant au préalable le morceau, ce qui vous permettra de le recharger et de l'exécuter indépendamment. Un bon logiciel, très facile d'emploi (on le maîtrise en quelques minutes) et très performant pour cette machine (Cassette Melbourne pour *Spectrum*.)

AMIGA: Instant Music: *Instant Music* d'Electronic Arts peut être caractérisé par ses aspects pédagogiques et intuitifs. Il présente les notes des quatre instruments (affectés chacun à une voix de l'*Amiga*) par un rectangle de couleur dont la longueur correspond à la durée de la note. *Instant Music* vous fait découvrir la musique en mêlant sons et images au gré de la souris. Les paramètres musicaux sont rendus à l'écran de manière compréhensible par un non musicien (par exemple l'intensité des couleurs est proportionnelle à la puissance des instruments).

Le mode « Mouse Jam » est très original : il consiste à jouer d'un instrument à l'aide de la souris alors que la partition des trois autres se déroule ; on s'initie ainsi aisément à l'accompagnement et aux solos les plus périlleux. *Instant Music* permet aussi de changer les caractéristiques des instruments en cours de jeu. Les instruments ont une bonne sonorité, ils peuvent être complétés par d'autres en provenance de disquettes de données IFF. Les partitions sont très simples car elles doivent illustrer les principales mélodiques et rythmiques décrites en grands détails dans la documentation. En fait, ce programme a été conçu de manière à rendre les premiers pas très faciles mais il n'encourage pas à l'écriture classique d'une partition ou au solfège traditionnel. (Disquette Electronic Arts pour *Amiga*, existe également sur *ST*.)

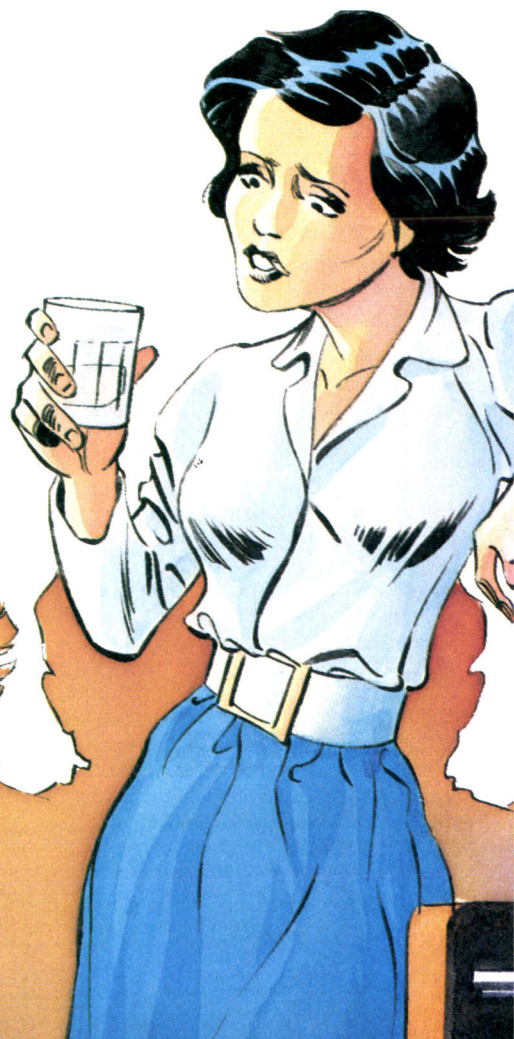
Deluxe Music Construction Set: ce séquenceur fait appel à vos connaissances en solfège, ou vous aidera à les consolider. La saisie des notes s'effectue, soit à l'aide du clavier dessiné à l'écran, soit par un



Instant Music, Amiga

positionnement des notes sur les partitions affichées. Si l'usage de la souris facilite le placement des symboles, l'improvisation s'avère impossible. Ce logiciel privilégie la rigueur au détriment de la spontanéité. Un pointeur « suit » la partition au cours de la reproduction du morceau. De nombreux paramètres, comme le rythme ou les sonorités, peuvent être changés en cours d'exécution.

La sonorité des instruments est agréable mais ne peut être modifiée. Ce programme coûteux donnera satisfaction aux fervents du solfège, mais découragera les utilisateurs qui attendent des résultats immédiats. (Disquette Electronic Arts pour *Amiga*.)





Deluxe Music Construction Set, Amiga

Quelques précisions techniques

Le co-processeur Paula qui équipe toute la gamme *Amiga* peut produire des sons sur quatre voix et cinq octaves sans intervention du processeur principal 68000 Motorola, qui est alors libre pour créer des graphismes, calculer les sons suivants ou pour exécuter d'autres tâches. Les logiciels musicaux exploitent tous ce co-processeur, mais de manière différente. Les enveloppes des sons sont dessinées dans *Music Studio* à l'aide des formules ADSR (attaque, soutien, déclin, relâche) modifiables à volonté, qui peuvent porter sur seize harmoniques et comporter un grand nombre de phases. Les produits Electronic Arts, que ce soit *Instant Music*, *Music Construction Set* ou *Video Construction Set*, ont recours à des instruments digitalisés qu'on ne peut pas éditer, mais que l'on peut aisément remplacer. Il existe par ailleurs des logiciels d'échantillonnage tels le *Soundsampler*

ou le *Pro Midi Studio* qui, grâce à un petit montage électronique permettent de mesurer dix-huit mille fois par seconde un son d'une vingtaine de secondes ; les sons ainsi digitalisés peuvent être reproduits ou retravaillés ou encore intégrés dans des jeux et des bases de données sonores.

Où les trouver ?

- FOST, tél. : 48.25.19.02. (produits Hybrid Arts exclusivement).
- MIDI-SHOP, 64, bd Beaumarchais, 75011 Paris. Tél. : 48.07.22.02. (Performer, Sound Designer, etc.).
- M.P.I., 17, rue Duperré, 75009 Paris. Tél. : 42.82.06.36. (logiciels C-Lab et Jim Miller Personal Composer, etc.).
- MUSIC-LAND, 66, bd Beaumarchais, 75011 Paris. Tél. : 47.00.09.13. (Yamaha, etc.).
- NUMERA, 11, rue Primatice, 75013 Paris. Tél. : 45.87.17.56. (Performer, etc.).
- SARO-INFORMATIQUE, 5, bd Voltaire, 75011 Paris. Tél. : 43.38.96.31. (produits Steinberg exclusivement).
- TECHNI-MUSIQUE, Centre commercial, rue Fontaine du Bac, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.26.21.04. (produits Techni-Musique exclusivement).

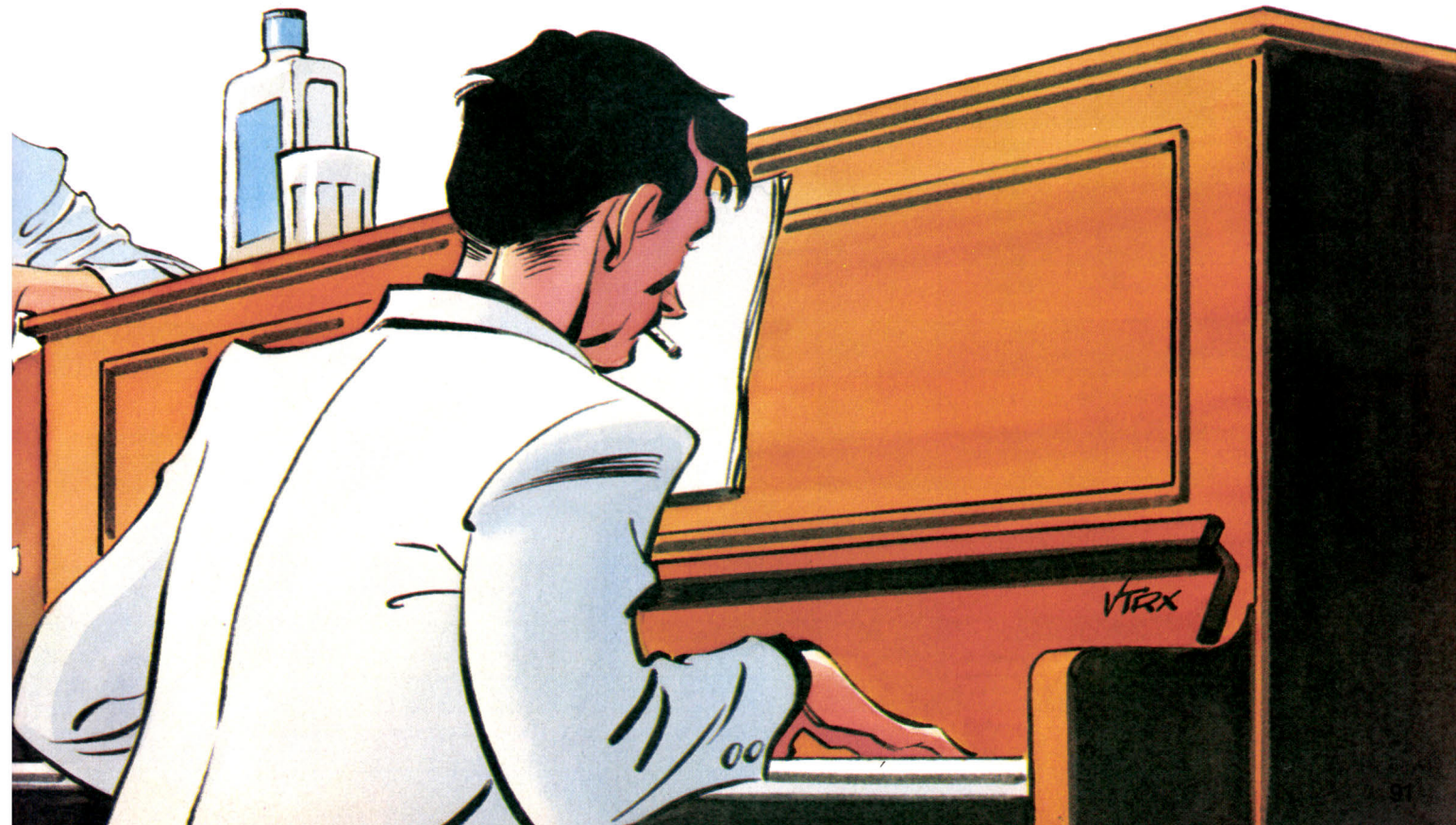
Pour en savoir plus

- L'Atelier Musique et Informatique organise des stages d'informatique musicale et édite des logiciels peu coûteux et intéressants. A.M.I., 56, avenue Armand Guillebaud, 92160 Antony.
- L'Association MIDI Révolution, qui est en train de se créer, se donne pour but d'aider

et d'informer tout possesseur d'*Atari ST* ou d'instruments MIDI, notamment dans la conception de logiciels. Pierre Vettier, 29, avenue de l'Epervier, 26000 Valence. Vous pouvez consulter les revues Music Video System, D.I.S.C., Sono, Guitares et claviers. En outre, le n° 40 des Cahiers du CENAM est consacré à la micro-informatique musicale (Cahiers du CENAM, 51, rue Vivienne, 75002 Paris).

Pour conclure

Un simple coup d'œil sur le tableau suffit pour mesurer la place de premier plan occupée par *Atari ST* en micro-informatique musicale professionnelle. Le *Macintosh*, brillant pionnier handicapé par son prix de vente, est détrôné par cet ordinateur au rapport qualité/prix imbattable. Deuxième constatation : la qualité croissante des logiciels. Il devient très difficile de départager les différents séquenceurs du marché. Les questions de goût interviennent dans le choix d'un modèle, tout autant que les besoins spécifiques de l'utilisateur. Moins souples mais performants, les produits tournant sur *Commodore 64* restent dans la course et sont proposés à des prix attractifs. Toutefois, en dépit d'une baisse continue des prix du matériel, la constitution d'un système complet comprenant un ordinateur, un logiciel séquenceur et plusieurs synthétiseurs MIDI représente un investissement qui ne se justifie que dans le cadre d'une utilisation professionnelle. Mais pour quelques dollars de moins la mélodie informatique ouvre ses portes à vos talents d'amateur. A chaque machine ▶



DOSSIER

son logiciel privilégié. Complet et simple, il sait réunir composition et création, écriture sur portée ou travail à l'oreille. La Rolls de ces programmes musiciens « à tout faire » est sans conteste *The Advanced Music System* sur *Amstrad* et *Commodore*. Bien que plus anciens, *Wham* sur *Spectrum*, *The Music Studio* sur *Atari XL/XE*, *Deluxe Music* sur *Amiga* ou *Music Studio G7* sur *MSX* restent de très bons outils accessibles aux débutants. Loin de toute orthodoxie, *Instant Music* sur *Amiga* et *ST* ou le *Music Module* sur *M.S.X.* gagnent la palme du plaisir

immédiat, le jeu est facile et le résultat spectaculaire. Mais si chez vous le rythme l'emporte sur la mélodie, le tempo sur la note, *Exeldrums*, la boîte à rythmes du *EXL 100*, *Tilt d'or* 1986, est à la hauteur de nombreux produits professionnels. Bizarrement, *Thomson* sort du lot et s'acquitte avec le MIDI et les séquenceurs. Pas de mystère : musique et micro font excellent ménage ; et ce n'est pas fini ! De nouveaux softs sont en préparation qui repousseront encore les limites atteintes aujourd'hui. Reste à savoir les utiliser. Les

innovations se situent encore trop souvent au niveau technique, hard ou soft, et la création purement artistique a bien du mal à suivre...

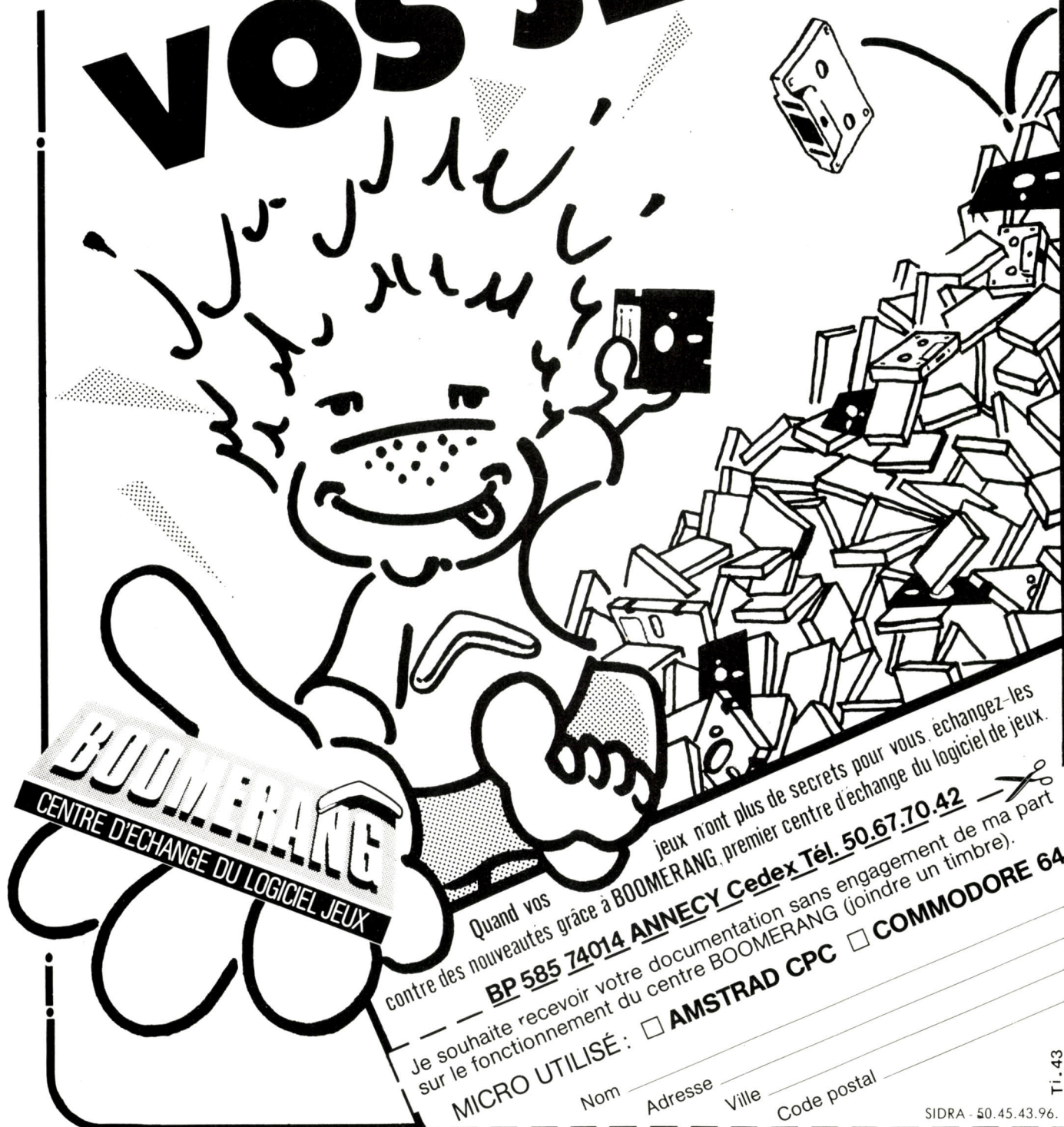
Dernier point : vous composez ou connaissez des musiciens géniaux ; n'hésitez pas, contactez-nous. *Tilt*, plus que jamais, reste à l'écoute de la création micro-musicale...

Dossier réalisé par
Jean-Michel Blottière, Nicolas Costes
Jean-Philippe Delalandre
Jacques Harbonn, Nathalie Meistermann

Logiciels et périphériques musicaux au Tiltoscope

	LOGICIELS	MARQUE	SUPPORT	TESTÉ SUR	COMPATIBILITÉ	TYPE	ACCESSIBILITÉ	POTENTIALITÉ	INTÉRÊT	PRIX	TESTÉ DANS TILT N°
PROFESSIONNEL	ADAP-1	Hybrid Arts	Disquette + boîtier	Atari ST	—	Echantillonneur/éditeur de sons échantillonnés	★★★★★	★★★★★	19	22 000 F	—
	CREATOR	C-Lab	Disquette	Atari ST	—	Séquenceur	★★★★★	★★★★	17	2 300 F	—
	DX-ANDROÏD	Hybrid Arts	Disquette	Atari ST	—	Générateur/éditeur de sons pour DX-7	★★★★	★★★★★	16	1 990 F	—
	DX-7 SUPPORT	C-Lab	Disquette	Commodore 64	—	Éditeur de sons pour DX-7	★★★★	★★★★	14	890 F	—
	JIM MILLER PERSONAL COMPOSER	Jim-Miller	Disquette	IBM PC et compatibles	—	Séquenceur/éditeur de partitions et de sons de DX-7	★★★	★★★★★	16	4 250 F	—
	PERFORMER	Mark of the Unicorn	Disquette	Macintosh	—	Séquenceur	★★★★★	★★★★	17	3 500 F	—
	PRO-24	Steinberg	Disquette	Atari ST	—	Séquenceur/éditeur de partitions	★★★★★	★★★★★	18	2 400 F	—
	SMPTE-TRACK	Hybrid Arts	Disquette + boîtier	Atari ST	—	Séquenceur + synco SMPTE	★★★★★	★★★★★	18	5 750 F	—
	SCORE TRACK	C-Lab	Disquette	C 64	—	Séquenceur + Éditeur de partitions	★★★	★★★★	16	1 990 F	—
	SOUND DESIGNER	Digidesign	Disquette	Macintosh	—	Éditeur de sons échantillonnés	★★★★★	★★★★	18	4 500 F	—
X-ANALYZER	C-Lab	Disquette	Atari ST	—	Éditeur de sons pour DX-7	★★★★★	★★★★	15	1 550 F	—	
AMATEUR	ADVANCED MUSIC SYSTEM (THE)	Rainbird	Disquette	Amstrad	Commodore	Composition/synthèse/mixage de séquence	★★★★★	★★★★★	17	D	—
	DELUXE MUSIC CONST. SET	Electronic Arts	Disquette	Amiga	—	Composition/création sonore	★★★★	★★★★	15	F	41 p. 60
	EXELDRUMS	Exelvision	Périphérique	EXL 100	—	Boîte à rythmes électronique	★★★★	★★★★	16	699 F	28 p. 53
	INSTANT MUSIC	Electronics Arts	Disquette	Amiga	ST	Création musicale	★★★★★	★★★	14	D	37 p. 69
	MUSIC MODULE	Philips	Périphérique	MSX	—	Synthétiseur/échantillonneur	★★★★★	★★★★	15	—	—
	MIDI-PACK	Logimus	Périphérique	TO7/70	MO5, TO7 + 16 ko, TO9	Interface Midi	★★★	★★★★	13	950 F	29 p. 109
	MUSIC STUDIO (THE)	Activision	Disquette	Atari 800 XL/XE	C 64, Amstrad, CPC, ST, Amiga, Tandy	Synthétiseur/éditeur	★★★★★	★★★★	15	B	29 p. 102
	MUSIC STUDIO G7	Sony	K7 + cartouche	MSX	—	Composition	★★★★	★★★	13	B	32 p. 54
	POLYMUS	Logimus	Cartouche	TO7/70	TO7 + 16 ko	Séquenceur Midi	★★	★★★★	15	1 980 F	29 p. 108
WHAM THE MUSICBOX	Melbourne	K7	Spectrum	—	Synthétiseur/éditeur	★★★★★	★★★★	15	B	29 p. 108	

ÉCHANGEZ !! VOS JEUX !!



BOOMERANG
CENTRE D'ÉCHANGE DU LOGICIEL JEUX

Quand vos jeux n'ont plus de secrets pour vous, échangez-les contre des nouveautés grâce à **BOOMERANG**, premier centre d'échange du logiciel de jeux.

Je souhaite recevoir votre documentation sans engagement de ma part sur le fonctionnement du centre BOOMERANG (joindre un timbre).

MICRO UTILISÉ : AMSTRAD CPC COMMODORE 64

Nom _____ Adresse _____ Ville _____ Code postal _____

La tête sur le billard

Vous avez des problèmes pour intégrer votre billard au décor néo-punk de votre studio de trois mètres sur deux ? Plus de problèmes. Brûlez-le et foncez acheter un micro. Les nouvelles simulations de billards évitent les écueils que rencontraient leurs glorieux ancêtres : l'animation est pratiquement sans reproche, les réactions des boules sont d'une finesse peu commune et, de plus, l'ordinateur sait se transformer en pédagogue...

Ambiance feutrée, jeu de patience et de subtilité, le billard déclenche de nouvelles passions. Nous avons retenu pour ce challenge six logiciels sur *Spectrum*, développés entre 1982 et 1984, ainsi que trois programmes bien plus récents sur *Atari ST* et *IBM*. Les premiers, les pionniers, tracent la route et tirent un profit maximum des maigres capacités mémoire mises à leur disposition (16 Ko le plus souvent...). Les autres prouvent que l'avenir du billard micro-informatique est encore prometteur,

leur définit à l'écran votre direction de tir. La force de celui-ci dépend d'une règle graduée. Simple mais efficace, cette gestion s'avère plus facile à manier que celle de *Pool 48* (48 Ko). Ce dernier programme ne gère en effet que seize directions de tir, positions définies de plus hors de la table de jeu. Il faut alors régler une petite flèche en bas de l'écran et tenter de visualiser son orientation exacte avant de déclencher le tir. S'il est impossible de choisir son angle de visée avec plus de précision, il va sans dire que certains tirs sont impossibles ou faussés. *Pool 48* possède heureusement un atout de taille : il introduit dans le tir un réglage de « spin » (effets) qui permet de

moduler les trajectoires et rebonds de façon complexe.. Ce dernier point fait défaut à tous les programmes cités par la suite, à l'exception de *Qball*, un billard 3D un peu farfelu !

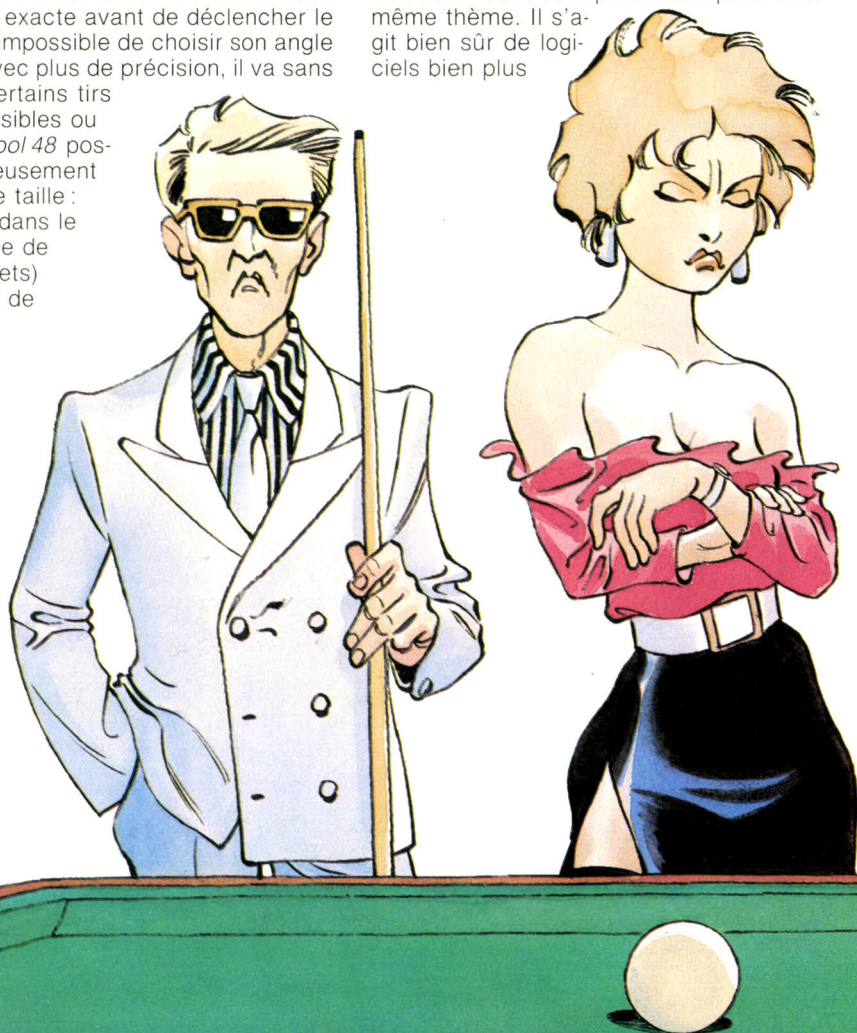
Voici donc posées les données essentielles du billard micro-informatique ! Les trois programmes suivants illustrent bien les diverses modulations possibles à partir d'un même thème. Il s'agit bien sûr de logiciels bien plus



Snooker, un des pionniers...

qu'il s'adapte fort bien aux exigences de la programmation et aux plaisirs du joueur ! Pionniers de la « table verte », les six premiers logiciels mettent en place les éléments essentiels du jeu. Dans un contexte graphique généralement faible et peu précis, certains ont tout de même su respecter l'inertie et la précision des mouvements de balle, l'aspect sans doute le plus important du jeu. L'intérêt majeur du billard réside en effet dans la souplesse des rebonds. Sur les présents logiciels, il arrive trop souvent que la balle s'immobilise brutalement en fin de trajectoire, ce qui brise le charme de la partie. *Hustler* (Bubble Bus Software) propose ainsi un match assez réaliste. L'animation est bien sûr très lente (16 Ko) mais les rebonds et trajectoires de la balle restent éloquentes. A l'inverse, les deux logiciels *Snooker* (Artic et Visions) possèdent une vitesse de jeu intéressante qui se solde cependant par des arrêts brutaux de la balle, des rebonds saccadés et bien trop cartésiens !

Un deuxième critère de qualité prend en compte la richesse des commandes et options de jeu. *Pool* (Bug Byte) et *Pool* (IDS) proposent l'option la plus classique. Un cur-

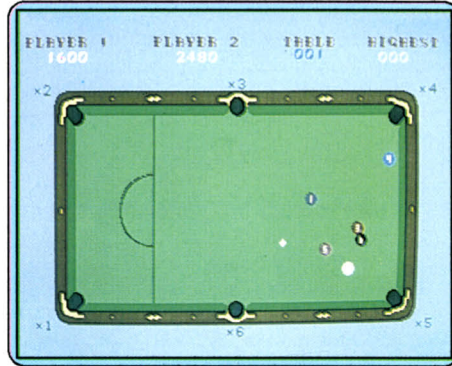


complexes que les précédents. On y verra trois approches différentes du billard qui n'aboutissent jamais à la simple perfection d'un jeu complet et ludique.

Electronic Pool : est une programme ludique par excellence. Simple à manier, bien conçu graphiquement, il permet de jouer seul ou contre l'un de vos amis.

La table occupe presque tout l'écran ce qui facilite grandement la vision du jeu. Après avoir sélectionné le nombre des parties pour l'épreuve (de 1 à 6), il ne reste plus qu'à placer son curseur, définir la force du tir à l'aide du bouton gauche de la souris et... tenter sa chance. Ce billard profite bien sûr des qualités graphiques de l'Atari ST. L'animation est ainsi très précise et, plus important encore, les mouvements de la balle subissent avec réalisme le frottement du tapis. Un reproche demeure cependant à ce niveau : il est impossible de donner à la boule le moindre effet. Il faut se contenter, côté stratégie, des classiques calculs d'angle d'attaque...

S'il est très simple à manier, ce simulateur offre un choix de bonus assez complexe. Selon la règle officielle, chaque joueur se voit attribuer les « poches » de l'un ou l'autre des côtés. Il faut alors tenir compte des coefficients multiplicateurs... Ceux-ci subissent une rotation à chaque tour de jeu, obligeant le joueur à prévoir ses attaques sur plusieurs tirs. Le mode « un joueur »



n'offre aucun choix de niveau. Impossible en effet de combattre l'ordinateur, vous allez seulement disputer autant de parties qu'il sera possible avant de perdre vos trois boules blanches. Ces dernières vous seront retirées après trois tirs infructueux. En revanche, chaque nouvelle partie augmente les coefficients de bonus, ce qui

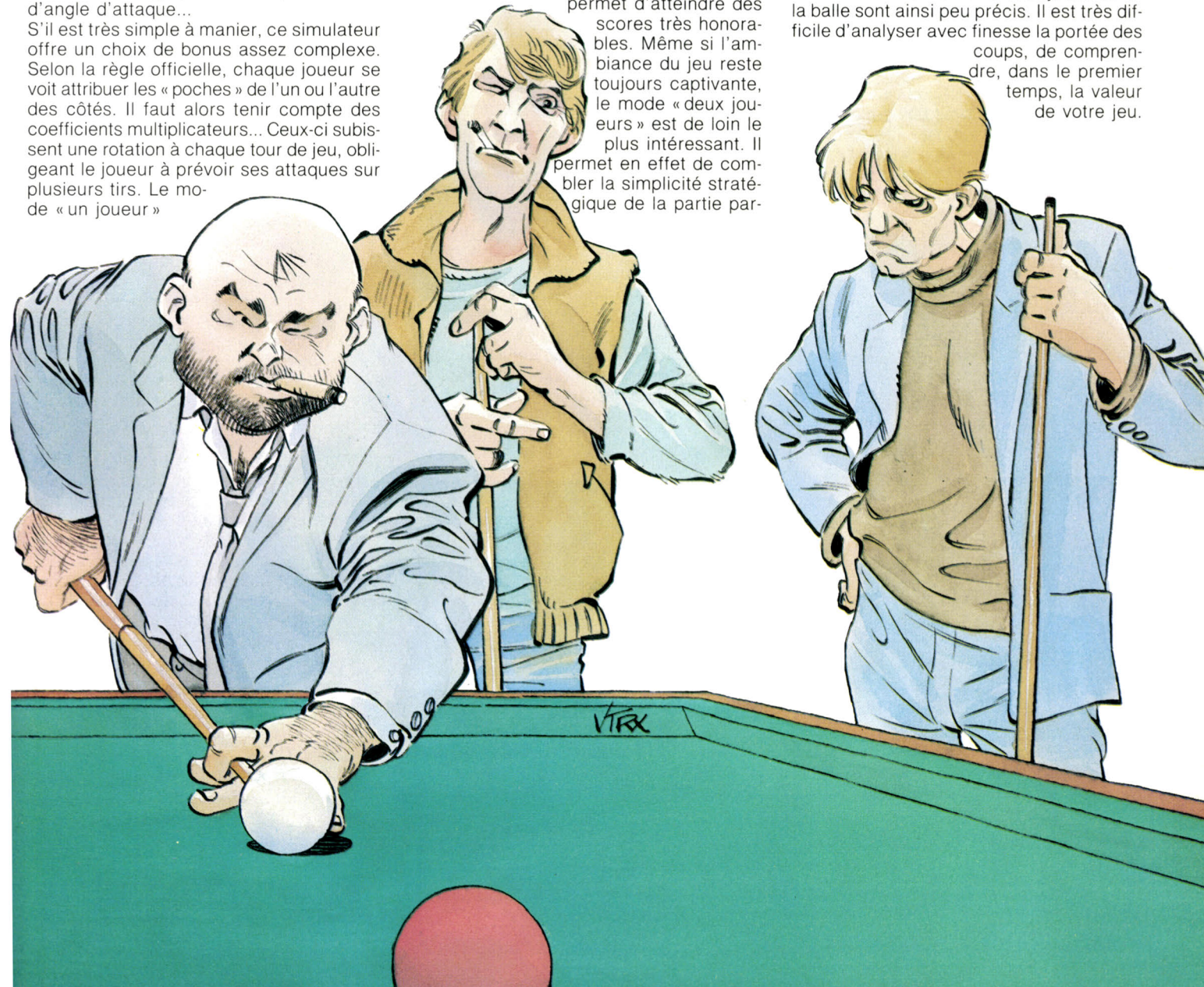
permet d'atteindre des scores très honorables. Même si l'ambiance du jeu reste toujours captivante, le mode « deux joueurs » est de loin le plus intéressant. Il

permet en effet de combler la simplicité stratégique de la partie par-

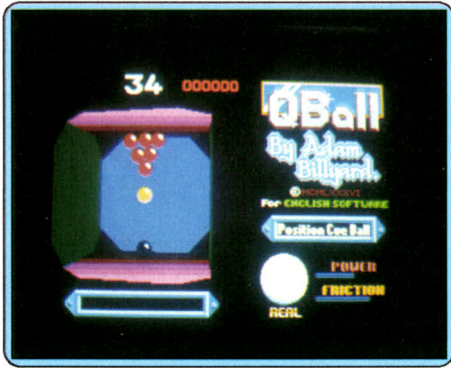
l'étude de la technique de votre adversaire... *Electronic Pool* aurait quand même supporté un plus grand choix de menus. A partir d'un certain niveau de jeu, l'absence d'effets est difficile à supporter. Il manque également à ce logiciel un mode de jeu didactique (voir, plus loin, *PC Pools...*). Autant de sous-programmes qui auraient été largement compatibles avec les capacités de la machine. (Disquette FIL pour Atari ST).

Qball : au contraire d'*Electronic Pool*, *Qball* présente une partie de billard futuriste essentiellement axée sur l'inertie, le rebond et l'effet de la balle. Le jeu perd certes de son réalisme mais possède une originalité intéressante.

Le principal reproche que l'on puisse faire à ce programme se révèle dans la petite taille de la « table » de jeu. Face à la complexité de la partie, il est en effet difficile de travailler sur le demi-écran imparti à l'action. Les mouvements et trajectoires de la balle sont ainsi peu précis. Il est très difficile d'analyser avec finesse la portée des coups, de comprendre, dans le premier temps, la valeur de votre jeu.

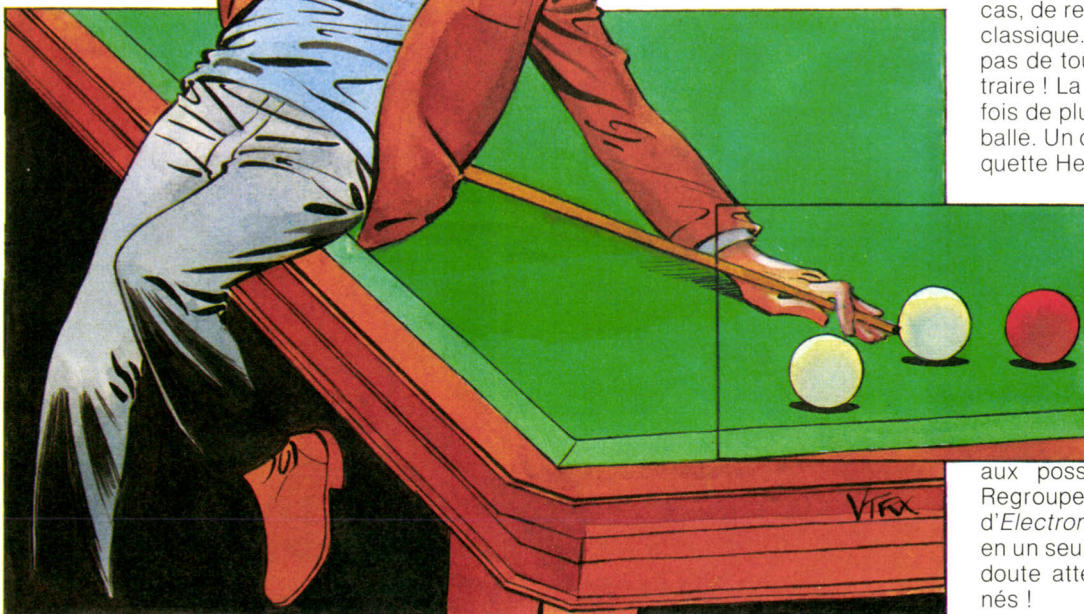


CHALLENGE



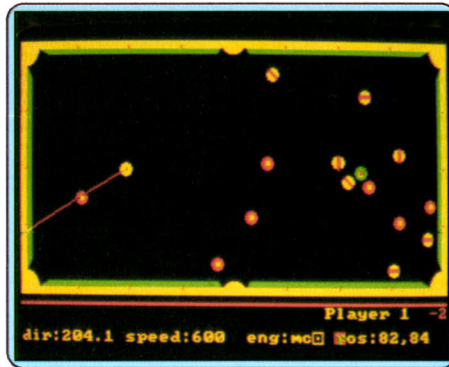
Qball est par ailleurs très complexe. Votre « table » est en fait un cube parfait : à chacun des angles formés correspond une « poche ». Il s'agit donc d'une véritable partie en trois dimensions qui oblige le joueur à apporter la plus grande concentration à son positionnement face au cube. Première manœuvre, vous faites tourner la « boîte » pour définir le meilleur angle de vue. Il faut ensuite régler le tir de la même façon afin de jouer avant que ne s'écoulent les soixante secondes accordées à chaque tour de jeu...

Pour corser encore la difficulté, *Qball* vous permet de modifier la force des frottements « air-boule ». Réglé trop bas, cette dernière risque de faire ricocher vos balles à l'infini. A l'inverse, il sera impossible d'atteindre sa cible... Un mode « planer » propose également une partie plus classique en deux dimensions. On ne profite cependant pas ici d'un graphisme suffisamment crédible pour retrouver l'ambiance véritable du jeu. Ce logiciel apporte un plus quant à l'originalité de son maniement et de sa mise en place dans l'espace. Dommage qu'il n'ait pas bénéficié d'un graphisme plus convaincant



et par là même plus accessible. Si l'on est ici très proche des maintenant classiques jeu de boule et d'équilibre 3D, l'idée mérite d'être retenue et appliquée à un billard conventionnel... (Disquette English Software pour Atari ST).

PC Pools Challenges : ce programme est très proche d'*Electronic Pools*. Plus complet quant au choix des options de jeu, il propose un mode « éducatif » très bien géré. La table de jeu occupe la quasi-totalité de l'écran. Seuls vont apparaître en dessous d'elle les menus essentiels au match. Premier atout, l'animation aussi précise que



possible. Les variations de vitesse sont réalistes et le marquage des boules par des lignes colorées permet d'apprécier avec précision leurs déplacements. Il s'agit une fois de plus d'un billard américain. Les six poches n'ont pas de coefficient multiplicateurs de bonus. Seuls la valeur des balles (mise en évidence par la touche « - ») définit votre stratégie de jeu. Il est ainsi possible de sélectionner deux modes « score » différents selon que l'on veuille travailler au nombre de balles placées ou au point. Le match admet au maximum quatre joueurs. Il est en fait possible de placer par-

mi ces derniers autant de « joueurs-ordinateur » qu'on le désire. Ceux-ci acceptent quatre niveaux de force différents, ce qui permet d'organiser de magnifiques démonstrations techniques...

Véritable billard redéfinissable, *PC pools* apporte de plus une grande précision au choix des données de jeu. Le menu de sélection affiche douze paramètres qui concernent la mise en place de la table (poche ou non...), la vitesse, l'énergie et l'inertie des mouvements, les collisions ou les frottements. Plusieurs valeurs varient ainsi de 10 à 1 000, ce qui laisse présager de la souplesse de ces options. Il est alors possible de transformer le jeu en billard français (trois boules et pas de poche), d'annuler les frottements (injouable, bien sûr !) ou encore de dynamiser au maximum les rebonds contre les bords de la table. Difficile à manier, cette phase de modification apporte de nouvelle stratégie, notamment s'il l'on parvient à y accorder son style.

Pour revenir à des parties plus classiques, il est temps de parler de la gestion de vos tirs. Plutôt que d'utiliser un curseur comme *Electronic Pools*, *PC Pools* gère la direction de la canne à l'aide d'une ligne continue. Cela favorise la précision du tir, et permet de visualiser dans un même temps la puissance accordés au coup (cette dernière varie selon une règle classique). Cette particularité est tout spécialement utile dans le mode « aide ». Vous pouvez demander à tout moment les conseils à l'ordinateur. La touche « L » visualise la future trajectoire de la balle ainsi que la direction que prend la boule frappée. La touche « P » est encore plus utile puisqu'elle met en place votre canne pour le meilleur tir possible.

Il ne reste plus qu'à citer les menus de jeu directs, menus qui vous permettront de revoir les tirs précédents, de positionner de nouvelles balles, de modifier l'apparition de la boule blanche, etc. Face à la complexité de ces options de jeu, ce logiciel reste malgré tout très maniable et permet, en tout cas, de revenir rapidement au mode de jeu classique. L'aspect ludique ne souffre donc pas de tous ces paramètres, bien au contraire ! La seule lacune véritable réside, une fois de plus, dans l'absence d'« effets » de balle. Un oubli étonnant et décevant... (Disquette HesWare pour PC et compatibles).

Il est important, pour conclure, de préciser que le billard s'adapte particulièrement bien à la simulation informatique. Les logiciels concernés sont encore trop rares. Espérons seulement que les créateurs verront ici la possibilité d'adapter au mieux les capacités de certaines machines (ST ou Amiga, par exemple...)

aux possibilités ludiques de ce sport. Regrouper l'effet 3D de *Qball*, l'ambiance d'*Electronic Pool* et la pluralité de *PC pools* en un seul programme. Un pari sans aucun doute attendu par de nombreux passionnés !

Olivier Hautefeuille

Utilisez à fond toutes les possibilités de votre AMSTRAD

Tout pour programmer votre AMSTRAD

Véritables passionnés de l'AMSTRAD, les auteurs de cet ouvrage ont passé des milliers d'heures à concevoir, rédiger et tester des dizaines de programmes.

- **Des programmes opérationnels à 100 %.** De l'utilitaire CP/M à la création de graphiques à haute résolution, en passant par des jeux sophistiqués ou la commande de synthétiseur de sons, vous développez des applications captivantes.
- **Un choix très étendu de langages de programmation.** Le Basic, le Logo, l'Assembleur, le Turbo-Pascal, et ultérieurement, le Foth, le Modula...
- **Des trucs et des conseils pratiques.** Vous découvrez également de nombreuses astuces : comment transférer du CPC 464 au 664, ou au 6128, comment insérer des utilitaires et gagner de la place en mémoire...
- **Vous élargissez le champ d'action de votre AMSTRAD.** Avec la mise en pratique des programmes et des "recettes", vous découvrez de nouvelles et passionnantes utilisations de votre ordinateur.

Le complément indispensable de votre AMSTRAD

Présentation : classeur à feuillets mobiles 400 pages grand format (21 x 29,7 cm). Prix de lancement 375 F TTC jusqu'au 30.06.87. Après cette date, 450 F TTC.

Vous possédez un AMSTRAD CPC 464, 664 ou 6128.

Voici enfin l'ouvrage que vous attendiez pour tirer le meilleur parti de votre micro-ordinateur : "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD".

Il traite en profondeur des techniques de programmation, ainsi que de la structure interne et des extensions de votre ordinateur.

De plus, cet ouvrage restera en permanence à la pointe de la technique, grâce à un service de compléments et de mises à jour exclusifs.

Tout pour augmenter les performances de votre AMSTRAD

NOUVEAU

Cet ouvrage répond "par le menu" à toutes les questions que vous vous posez sur le fonctionnement de votre AMSTRAD. Il vous indique comment faire pour augmenter considérablement ses performances.

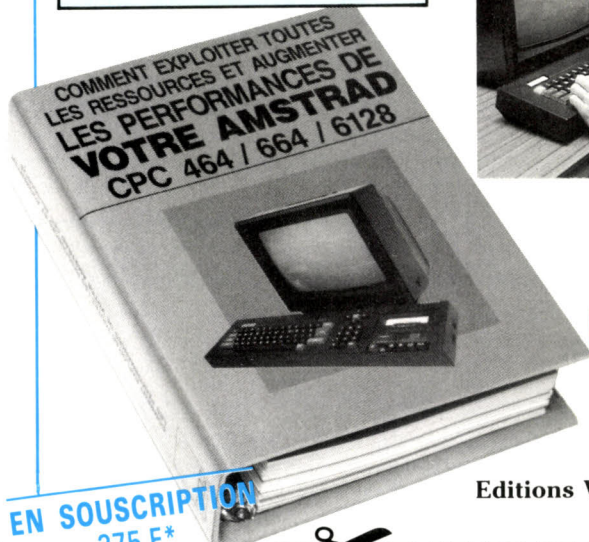
- **Votre matériel n'a plus de secrets pour vous.** Fréquences d'horloge du Z80 CPU, interface PIO 8255, ports d'extension... Vous faites le tour complet de votre AMSTRAD, des schémas vous montrent en détail le rôle de chaque composant.
- **Vous mettez en place vous-même des extensions.** Portez la mémoire de votre CPC 6128 à 1Mo, mettez en place une interface, raccordez de nouveaux périphériques... Des instructions de montage très précises vous permettent de procéder, à moindres frais, à toutes les opérations qui augmentent les possibilités de votre AMSTRAD.

Votre ouvrage est toujours d'actualité !

Cet ouvrage, unique par sa conception, vous fait bénéficier d'un atout considérable : il évolue à la même vitesse que les techniques et le matériel que vous utilisez. Trois à quatre fois par an, des mises à jour et compléments vous seront envoyés (150 pages environ, 215 F, service annulable sur simple demande). Vous disposez ainsi régulièrement de nouveaux programmes et d'une information parfaitement à jour sur les nouveaux matériels et logiciels.

Profitez vite de notre offre de lancement !

Pour passer le plus vite possible à la pratique sur votre AMSTRAD, réservez dès aujourd'hui votre exemplaire de "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD". Remplissez et renvoyez sans plus attendre le Bon de souscription ci-dessous, accompagné de votre règlement. Vous êtes ainsi assuré de recevoir cet ouvrage dès sa parution et vous réalisez une économie de 17 % par rapport au prix public à parution.



Editions Weka - 12, cour St-Eloi
75012 Paris

EN SOUSCRIPTION
375 F*
au lieu de 450 F

BON DE SOUSCRIPTION A renvoyer, avec votre règlement,
sous enveloppe non affranchie, aux Editions WEKA, Libre Réponse 2581-75, 75581 Paris Cedex 12

OUI, faites-moi parvenir, dès sa parution, un exemplaire de "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD". J'ai bien noté qu'en réservant cet ouvrage dès aujourd'hui, je bénéficie du prix spécial de lancement. Je recevrai également les compléments et mises à jour (je garde la possibilité de vous les retourner sans rien vous devoir, dans un délai de 15 jours après chaque envoi).

Je joins le montant de ma souscription (soit 375 F TTC) par
 chèque bancaire virement postal 3 volets à l'ordre des Editions Weka.

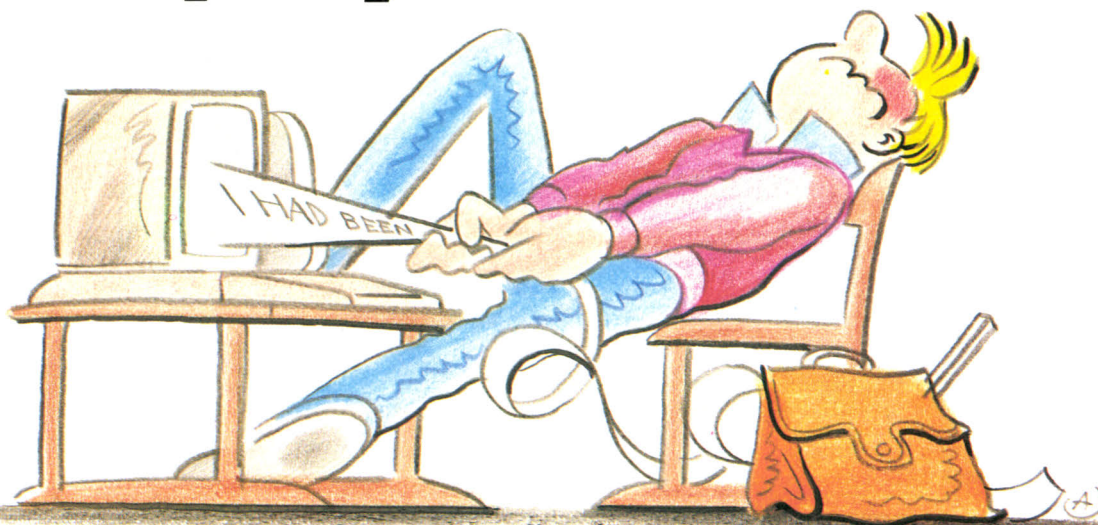
Ma garantie : si par extraordinaire, cet ouvrage ne me satisfaisait pas totalement, je n'aurais qu'à vous le renvoyer sous 15 jours pour être remboursé immédiatement et intégralement.

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code postal _____ Ville _____
Date _____ Signature _____

(* Offre valable jusqu'au 30.06.87).

TILT 752205

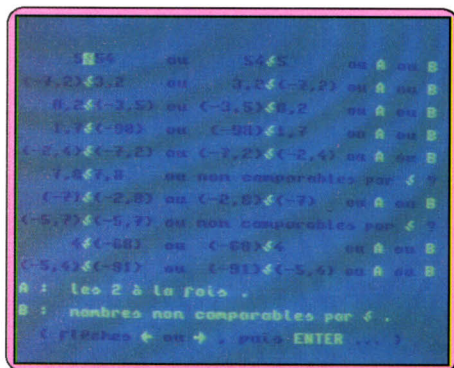
Il faut que jeunesse se casse



Bientôt les vacances! Enfin en tête à tête vingt-quatre heures sur vingt-quatre avec votre micro... Dans la valise de soft à emporter, faut-il prévoir quelques éducatifs? Why not?! Surtout si vous voulez revenir avec la carrure d'un crack. Pour vous aider à faire votre choix, voici notre sélection du mois...

SUPER PROF MATHÉMATIQUE

Un programme ambitieux pour le premier logiciel d'O.P.A. logiciels : les mathématiques du CM1 à la cinquième! Le logiciel ne couvre en fait qu'une partie des programmes puisque la géométrie n'y figure pas. On y trouve en



revanche l'essentiel des notions numériques : opérations de base, fractions, pourcentages, propriétés des opérations, relations, nombres premiers, etc.

Pour la plupart des modules, on dispose d'un cours ou d'exemples et d'une partie exercices. D'autres, comme « PGCD » ou « PPCM », se contentent curieusement d'indiquer une méthode sans proposer d'applications. L'ensemble est traité fort scolairement, sans recherche esthétique notable ni grande originalité. La présentation des textes et des calculs pêche même par une certaine confusion.

Quant aux commandes, elles ne vont pas toujours de soi et, faute d'être rappelées sur l'écran, elles introduisent, au moins au début, une difficulté supplémentaire à celle des exercices. Cela n'empêche d'ailleurs pas les bonnes intentions : l'auteur a ainsi prévu une « page de brouillon » permettant de travailler entièrement au clavier. Pour en faciliter l'emploi, la page est divisée en de multiples secteurs : on peut écrire dans tous les sens, repasser une ligne sans l'effacer... L'idée plaira surtout aux angoissés de la page blanche car, pour le reste, une vraie feuille de brouillon est beaucoup plus pratique. Et que deviendront les enlumineurs de marges ou les griffonneurs de petits Mickeys avec un tel système?

DICTAT ENGLISH ORTHOGRAPHE GRAMMATICALE 4ème

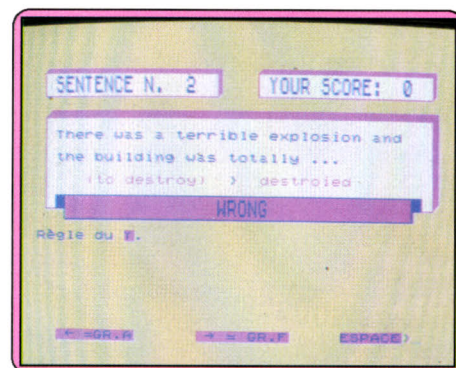
Le premier d'une longue série de logiciels, qui, de la quatrième à la terminale, aborderont successivement l'ordre des mots, le cas possessif, la forme passive, les verbes irréguliers et la concordance des temps.

Plus proche du style Cédic que de celui d'Infogrames, *Dictat English* affiche un classicisme sans concession et suit pas à pas les programmes scolaires. Foin de la décoration et de la fantaisie, il s'agit cette fois d'un logiciel tout en sérieux.

Au départ, une phrase : « I had been... for a long time when I realized that I had kept my watch ». Un mot : « to swim ». A vous de mettre dans la bonne forme, en faisant au besoin appel à une aide lexicale (deux au maximum

par phrase), ou grammaticale (on vous indique la forme à utiliser). Selon votre courage, vous pourrez opter pour une aide en anglais ou en français.

Ainsi se déroulent les vingt exercices du logiciel, abordant tour à tour le pluriel, la forme en « ing », le comparatif ou le superlatif. A la fin de la série, vous devrez recommencer les phrases mal faites avec une seule récompense,



deux ou trois règles de grammaire supplémentaires... On pourrait rêver cadeau plus séduisant!

Même si la présentation est claire, l'analyse des réponses et la correction intelligente, le logiciel manquerait un peu de matière s'il n'incluait une création de fichiers facile à utiliser. Hélas, cette option n'est proposée que sur *TO 8*, *TO 9* et nanoréseau, la version cassette restant limitée aux vingt exercices de base. Les possesseurs de *MO 5* et *TO 7/70* devront donc répéter inlassablement les mêmes phrases.



MOTS ET CONTEXTES

Un nouveau venu de taille dans l'éducatif : Larousse développe à son tour un secteur informatique consacré à l'enseignement du français. Quatre logiciels pour commencer : *Découvrons le dictionnaire*, *Gavroche*, *Eugénie Grandet* (études de textes), *Mots et contextes*. Au programme de ce dernier : homophones et champs lexicaux. A partir d'un mot relevé dans une courte phrase, vous devrez d'abord trouver deux ou trois termes de même phonétique. Par exemple : cerf, sert, serres... Un crédit de deux erreurs et le recours à des aides évitent de trop fréquents échecs. En revanche, l'analyse des réponses est lente et manque de finesse : faute d'un stock suffisant de données, le programme refuse souvent des réponses justes et peine à distinguer verbes, noms, adjectifs. Passe encore pour des mots peu usités tels que « sennes » ou « cheire », de peu d'intérêt pour le public visé. Mais que des noms comme « serf » ou « sot » ne soient pas reconnus par un logiciel d'enrichissement linguistique, c'est troublant...

La seconde option, « Champs lexicaux » aborde des thèmes plus suggestifs : villes et villages, fleurs, vents, rivages, etc.

Simplistes au plus bas niveau (savoir par exemple si le cheval bêle, grogne ou hennit), les exercices se compliquent rapidement. L'aide du dictionnaire s'impose alors (le vocabulaire de référence est celui des planches du Larousse Maxi-débutants).

Les questions, plus riches que dans « Homophones », deviennent même bien « pointues » pour des élèves de primaire ou de début de collège. Ainsi apprend-on que le « sirocco » est un vent humide, chargé de poussière, ou que le « suroît » souffle par rafales (ce qui est d'ailleurs inexact...).

Un logiciel assez riche finalement, en dépit d'un analyseur de réponses imparfait et, contrepartie peut-être du grand nombre d'exercices, de lacunes de vocabulaire.

LE PARTICIPE PASSÉ

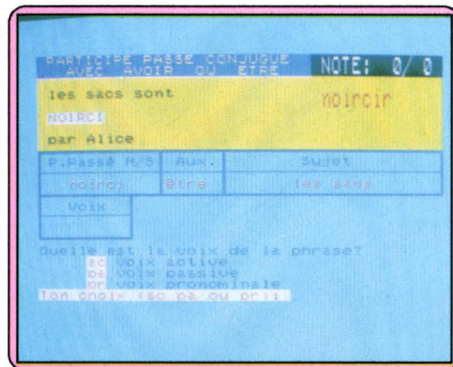
Un logiciel d'entraînement intensif aux accords du participe passé.

Deux options au menu de départ : création d'exercices ou utilisation. Dans ce cas, vous avez le choix entre les quatre fichiers de vingt verbes du programme et vos propres listes. Le travail peut se faire sur un seul groupe verbal, sur les trois ou sur des exemples particuliers.

Dans tous ces cas, le déroulement des questions est immuable : affichage d'un verbe à l'infinitif et d'une courte phrase dans laquelle vous devez accorder le participe. La correction distingue les fautes de frappe sur le radical des erreurs d'accord. Si vous vous trompez, vous êtes soumis à une longue liste de questions insidieuses : quel est le participe au masculin singulier, l'auxiliaire, le complément d'objet, sa position, la règle d'accord... Ne cherchez pas à vous défilier : il n'est pas prévu de sortie de secours, et, coûte que coûte, on finira par vous arracher la réponse !

Un note sur vingt sanctionne très scolairement chaque série d'exercices.

Si la répétition est bien l'une des clés de l'enseignement, l'outil que l'on tient ici est très au point : les quatre-vingts verbes du programme



Et la création de fichiers permettront d'enfoncer les règles d'accord dans les têtes les plus dures... A moins que lesdites têtes ne soient à jamais dégoûtées de ce genre de travail. Ajoutée à une « finition » très moyenne (il suffit de pianoter au hasard pour « casser » très vite le programme), l'inlassable répétition du même exercice fait de ce logiciel un maître aussi acharné que dénué d'imagination.

GAVROCHE

Peu à peu les logiciels de français se hasar-dent hors des sentiers battus de la grammaire et de l'orthographe. Après Infogrames qui s'est fait champion de la création littéraire, Larousse tente un premier essai d'application de textes assistés par ordinateur.



Le matériau de base : cinq extraits des « Misérables » consacrés à Gavroche. Au menu de départ, deux options permettent de choisir une forme très scolaire ou plus ludique.

« Etudtext » débute par l'affichage, quinze lignes par quinze lignes, d'un extrait des « Misérables ». Malgré plusieurs commandes permettant d'avancer, de revenir en arrière, de sauter au début, à la fin du texte, la lecture à l'écran demeure moins agréable que sur le papier : pas de vision globale du texte, manipulations du clavier introduisant une dispersion... Il sera bien préférable d'utiliser les textes écrits de la notice pour répondre aux questions du logiciel. Celles-ci, très nombreuses, autoriseront un travail prolongé.

Le questionnaire de « Judoie » porte, quant à lui, sur l'ensemble des textes. Malgré l'alibi ludique du jeu de l'oie (on aurait pu trouver plus original !), le tirage au sort des questions, la possibilité de jouer à plusieurs, apportent peu à la première partie.

Une fonction « Editeur » permet d'utiliser le canevas de Gavroche pour d'autres questions ou de saisir les nouveaux textes. Reste le point faible du logiciel : l'analyse des réponses. Faute d'intelligence artificielle, on pouvait au moins espérer quelques finesses telles que la reconnaissance des fautes de frappe, des pluriels, l'acceptation des réponses avec ou sans articles. Rien de tout cela ici. Si l'on vous demande où Gavroche trouve les cartouches sur les soldats morts, vous devez répondre « les gibernes », pas « gibernes ». Et pas de discussion !

Dominique Leclerc

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN	ORDINATEUR	MATIÈRE NIVEAU	CONTENU PÉDAGOGIQUE	INTÉRÊT	PRIX
DICTAT ENGLISH ORTHOGRAHIE GRAMMATICALE	Infogrames	K7 Disquette	MO 5, TO 7/70 TO 8, 9, 9+ Nanoreseau PC et compatibles	Anglais 4 ^e	***	13	B (K7) C (disq.)
GAVROCHE	Disquette	Larousse	Nanoreseau	Français Collège	***	11	D
MOTS ET CONTEXTES	Larousse	Disquette	Nanoreseau	Français CM - 5 ^e	****	13	E
LE PARTICIPE PASSÉ	Edil Belin	K7 Disquette	TO 7, MO 5 Nanoreseau	Français 8-14 ans	***	9	B
SUPER PROF MATHÉMATIQUE	Opa logiciels	K7 Disquette	Amstrad CPC 464-664 CPC 6128	Maths CM1 - 5 ^e	***	9	F

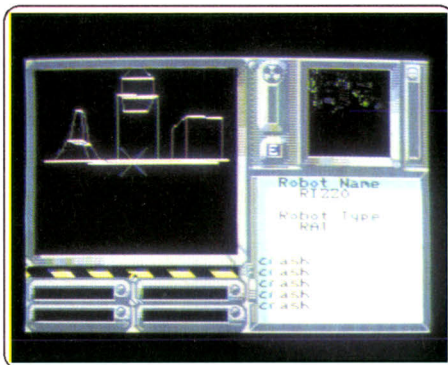
A la 1002^e nuit, les murailles tombèrent

Du monde radioactif et inhumain peuplé de robots fous de *Cholo* aux superbes mais dangereux rivages qu'aborde la nef de *Sinbad*, l'aventure ne connaît plus de limites. Deux logiciels tentent le mariage du jeu de rôle et de l'aventure : à vous de voir si le mariage de raison se mue en coup de foudre.

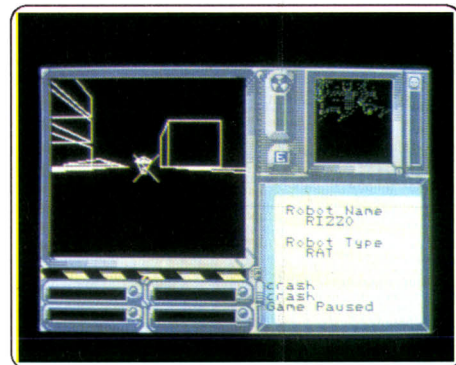
Cholo

Habitant de Cholo, serez-vous muré pour l'éternité ? Les radiations ont rendus fous tous les robots. Sauf un...

Cholo : ce nom n'évoquait plus grand chose pour les congénères de Jared, pourtant ce fut longtemps la seule raison qui leur fit se résigner à vivre dans le confinement douillet de la ville du dessous. En effet, avant le cataclysme nucléaire qui ravagea la planète, Cholo était une opulente cité, plaque tournante culturelle et économique du bloc capitaliste. Cependant la tension demeurait toujours vive avec le bloc idéologique adverse, ce qui poussa de part et d'autre à la construction de bunkers souterrains dans l'éventualité d'un holocauste nucléaire. On ne sut jamais vraiment qui déclencha les hostilités. D'ailleurs personne ne put se poser la question, puisque le déluge de feu et de radiations qui s'ensuivit figea pour l'éternité toutes les interrogations. Cholo n'était, depuis cette date fatidique, qu'une ville fantôme. Seul le vent chargé de particules radioactives venait faire frissonner son silencieux linceul. Rien ni personne n'aurait pu déceler la lointaine activité qui régnait à quelques centaines de mètres sous la ville sans vie. Là pourtant survivait une partie de la population qui avait eu le temps de se réfugier dans le bunker. Leur abri constituait la forme la plus achevée de la technologie, les paramètres et variables de l'environnement d'avant le cataclysme avaient été recréés avec le plus grand soin par le grand ordinateur bioélectronique : Lucy. Outre le maintien de l'environnement, ce dernier avait aussi pour mission de contrôler le niveau de radiation de l'extérieur, afin de libérer les humains du bunker. L'ouverture des portes ne pouvant se faire que de l'extérieur, cette tâche avait été primitivement dévolue à des robots laissés intentionnellement à la surface (dans Cholo). Cependant pour une raison inexplicable (peut-être les radiations) les circuits électroniques des robots ne répondirent bientôt plus aux ordres de l'ordinateur central. Plusieurs centaines d'années s'écoulèrent dans la prison dorée du dessous. Cholo n'était désormais pour les gens qu'un mythe. Seul vous qui incarnerez Jared, le responsable d'un terminal, apprendrez de Lucy que la radioactivité de Cholo est acceptable depuis trois cent vingt-deux ans, mais que dans l'incapacité de contrôler les robots fous de l'extérieur, il n'a pu faire



La ville semble morte. Elle n'est, depuis la guerre nucléaire qu'une cité fantôme...



Des robots psychotiques errent dans les ruines et attaquent sans prévenir !

ouvrir les portes du bunker ; aussi, pour éviter la panique, transmet-il depuis trois siècles de faux communiqués sur l'état des radiations extérieures. Cependant le temps presse, l'énergie de l'ordinateur s'épuise et le bonheur factice du bunker ne pourra être longtemps entretenu.

Votre tâche consiste à utiliser adroitement le seul robot sain de la surface grâce à votre console au sein du bunker. En l'occurrence il s'agit d'un rat-droïd (disposant d'un petit canon ionique et d'une caméra vidéo) qui vous permet de vous déplacer dans la ville. A l'aide des commandes de la console (le joystick) vous devez repérer dans un premier temps parmi les différents immeubles qui hantent la ville, le building abritant la centrale informatique de Cholo. Une fois au sein du centre, vous devez trouver l'ordinateur Cyber 1 et rentrer en contact avec lui, afin d'accéder à ses différents programmes. Ainsi il

(ils sont situés aux points névralgiques de la cité) vous parviendrez alors et enfin à ouvrir les portes du bunker qui libéreront votre peuple de son existence aseptisée.

D'un point de vue technique, ce programme est d'excellente qualité, avec son graphisme 3D en représentation vectorielle, jouissant d'une animation fine et d'un bruitage non moins réaliste (excellents bruits de collisions). D'un point de vue ergonomique, toutes les actions que vous envisagerez pourront être introduites au joystick grâce à une présentation en menu des différentes options (à mort les analyseurs de syntaxe). Tous ces points en font un bon programme, cependant l'extrême complexité de son scénario pourrait rebuter les aventuriers débutants : mais la liberté de son peuple vaut bien quelques nuits blanches. (K7 Firebird pour C64-128).

Eric Caberia.

Dungeon système

Cinq compagnons équipés de pied en cap, qui manient des sorts en pagaille, chevauchent des ânes ou de fringants alezans. Doivent-ils parlementer ou attaquer ? C'est un jeu de rôle français sur IBM !

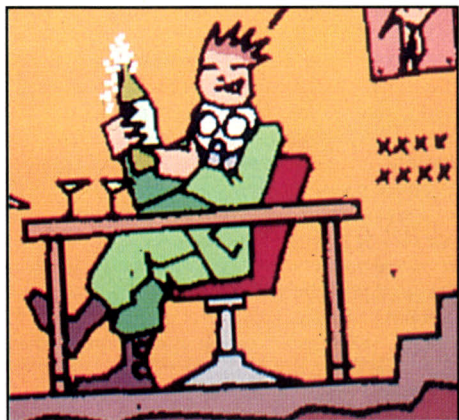
Des jeux de rôles pour IBM, il n'y a pas beaucoup. Hormis le très célèbre *Wizardry*, les passionnés de Donjons sont bien seuls sur leurs machines. Aussi est-ce d'un œil ravi, et avec un certain plaisir que j'ai vu sortir un jeu de rôle original pour cet ordinateur. Première surprise, il s'agit d'un jeu français. Eh oui, alors que les logiciels outre-Atlantique pour IBM commencent tout juste à débarquer sur notre continent, les éditeurs français sont déjà au travail. L'emballage fébrilement ouvert dévoile un manuel d'une vingtaine de pages, accompagné d'une carte aux angles racornis. Ce n'est pas la somptueuse présentation des éditeurs américains, mais dans l'ensemble c'est honnête, et puis l'essentiel est, de toute façon, dans le scénario.

Première étape, la création des personnages. Le nom, le sexe, la race et la profession, tout est soigneusement proposé. Après la création, on passe aux emplettes. Grosse surprise, le choix est beaucoup plus vaste que ce qui est généralement proposé. Des armes en pagaille, de petites épées, de grandes épées, des arcs, des arbalètes et un peu plus loin des flèches, des armures, des casques, des vêtements divers, des bottes. Pour les prêtres et les magiciens, un attirail bien spécifique comprend de l'encens, de l'eau bénite ou maudite, des croix en tout genre et des herbes aux pouvoirs étranges. Vous pourrez également mettre la main sur toute une série de moyens de transports. De la barque au chariot, en passant par le sac à dos, tout est prévu pour l'aventurier. Ne négligeons pas les petits articles : cordes, briquets, gourdes, faites selon votre budget. Un détour par la ménagerie où vous trouverez des ânes, de véritables pur-sang et, pourquoi pas, des faucons. Finissons notre visite par le rayon culinaire : classé par qualités et par quantités différentes, vous trou-

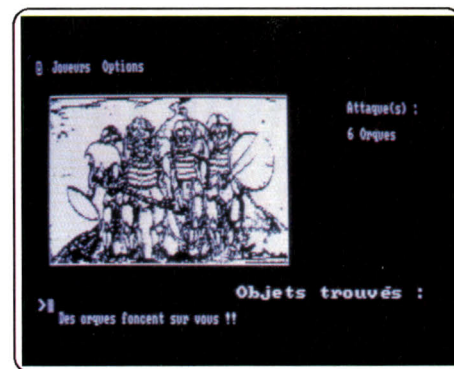
verez tout ce qu'il faut pour festoyer, jusqu'à la nourriture déshydratée qui fait la joie des militaires en campagne. Après ce début prometteur, cinq autres compagnons sont créés dans l'élan. L'aventure commence.

L'écran montre un dessin monochrome représentant ce que voient vos héros. En dessous, un texte explicatif détaille le dessin. Durant tout le jeu, des fenêtres s'ouvrent pour vous décrire l'action, et vous disposez en plus de menus déroulants pour certaines options. Le jeu débute dans une auberge. Cinq secondes après, vous êtes déjà en train d'affronter un groupe de Ninjas. Le combat est, il faut l'avouer, un peu pauvre. Une seule action... attaquer. Pas moyen de définir le type d'attaque ou de parade. Heureusement il reste les sorts pour se rattraper, une soixantaine en tout. Deuxième surprise, le jeu réagit plus comme un jeu d'aventure que comme un jeu de rôle. En général dans un jeu de rôle les combats sont aléatoires. Ici il n'en est rien : les monstres sont toujours au même endroit. Si vous les tuez et que vous repassez lors d'une autre partie par le même lieu, vous les retrouvez morts. Par son fonctionnement, le jeu est donc très proche des jeux d'aventure dans lesquels l'univers que vous visitez reste fixe jusqu'à votre passage et après celui-ci.. Accompagné de votre princesse, vous partez donc à travers la lande aride.

Tout au long du jeu vous disposerez de seize commandes pour communiquer avec le monde extérieur. Hormis les différentes directions et le combat, on trouve la commande « parlementer », qui vous permettra peut-être de conclure un accord ou d'obtenir un renseignement d'un autre groupe. Pour résoudre les énigmes, vous disposez, en plus, de la description qui vous est fournie avec le dessin de la commande « indice ». Si par exemple le texte vous laisse



devient possible de charger les différents mots de passe nécessaires à la prise de contrôle des robots errants. Vous pouvez charger les mémoires du rat-droïd d'un programme radar qui vous permet de situer les robots fous dans la ville. Il est à noter que ces derniers sont de types différents et par conséquent présentent des dangers divers : une fois dans les rues de Cholo, il vaut mieux éviter dès le début d'avoir affaire aux Grundon (sorte de robot-tank). En revanche les petits robots-ouvriers (Hacker) sont la proie idéale à ce niveau du jeu. Pour prendre le contrôle du Hacker, vous devez proprement l'agresser en le poursuivant (un viol de robot, l'imagination n'a pas de limite) et en le paralysant grâce aux tirs de votre canon ionique (attention à ne pas exagérer vous pourriez le détruire). Une fois l'interface mise en place entre votre robot et lui, vous disposez de trois essais pour introduire le mot de passe adéquat, qui vous permet de prendre le contrôle de ses mémoires et de lui-même. Vous disposez alors de deux robots : début modeste mais prometteur si vous réussissez à en contrôler d'autres. Précaution utile, il vaut mieux ne pas concentrer les différents mots de passe et programmes dans un seul robot, car en cas de destruction de ce dernier par des robots hostiles, vous perdriez toutes vos données. Les informations plus que laconiques de la carte d'avant la guerre nucléaire (elle fait partie du package) vous seront néanmoins nécessaires pour trouver les points chauds de la ville. Ainsi vous donneront-elles peut-être la possibilité de trouver des téléporteurs qui permettront à vos robots de se déplacer très rapidement dans la ville (intervention de robots situés à deux endroits différents). Si vous réussissez à survivre à toutes les agressions des robots psychotiques, en particulier celles des robots gardes et des Grundon



L'unique riposte appropriée devant une telle attitude est d'attaquer plus fort encore.



Le petit être a-t-il toute sa tête ? Les soixante sorts ou l'eau maudite ont-ils agi ?

SOS AVENTURE

supposer qu'il y a une trappe devant vous, il ne vous reste plus qu'à taper « indice » puis « trappe » ; si l'indice est effectivement une trappe vous évitez le piège. Grâce à la commande « fouiller » vous pouvez récupérer des objets dans les salles ou sur les personnages. Restent les commandes « oui » et « non » qui vous permettent de répondre à des questions précises posées au cours du jeu. Malgré un scénario intéressant, ces seize commandes déçoivent un peu après le début prometteur de la création des personnages. Par ailleurs, il faut bien reconnaître que quelques négligences se sont glissées entre le mode d'emploi et le programme. Des détails qui finissent plus par agacer que par amuser. (Disquette Cocomacs pour IBM. Prix : C). Laurent Schwartz.

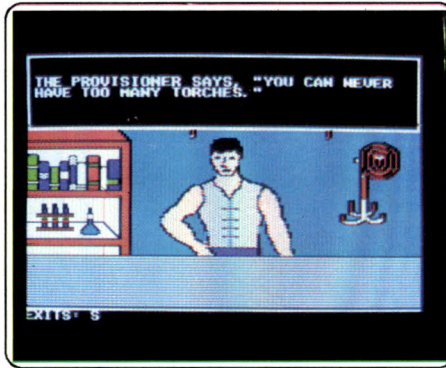
Realms of darkness

Rôle et aventure : mélange détonnant. L'équipe risque de se séparer en plein jeu

Le jeu de rôle vous connaissez, un scénario classique avec les bons (vous !), et les forces du mal qui se disputent un territoire. Le programme lui aussi, a tendance à stagner dans des schémas classiques issus des quelques grands jeux en la matière. Alors quand l'auteur n'a plus d'idées, il ruse. Deux tiers de jeu de rôle, un tiers de jeu d'aventure, la nouvelle recette est née ; le résultat est étonnant.

Le plus grand reproche que l'on pouvait faire au jeu de rôle sur ordinateur par rapport à son grand frère, le jeu de rôle grandeur nature, était sa rigidité. Le nombre des sorts, la diversité des races, des professions et des qualités, ainsi que la richesse des énigmes, avaient du mal à compenser la restriction de mouvement imposée au joueur. En effet, pour la plupart de ces jeux, les actions sont directement liées à des touches, N pour nord, P pour prendre, et rapidement, on en vient à regretter la liberté d'action qu'autorisaient les jeux d'aventures. Une touche ne remplacera jamais une phrase, et pour vraiment exploiter tout ce qui lui passe par la tête, le joueur a besoin d'une grande liberté d'action. En revanche certains plaideront en faveur d'une facilité d'utilisation liée à des commandes déjà connues, remarque justifiée pour des jeux où le nombre de salles, de couloirs et de donjons à explorer, demande quand même une certaine rapidité de jeu. Pour mettre tout le monde d'accord, ceux qui sont pour, ceux qui sont contre et ceux qui s'en moquent, voilà un nouveau jeu qui allie intelligemment les avantages de ces deux modes de communication.

Tout d'abord, le jeu commence d'une manière classique par la création des personnages. Le choix est complet, ce qui n'a rien d'exceptionnel aujourd'hui. Avec six qualités, quatre races, huit professions, ainsi que le choix du sexe du personnage, le nombre de possibilités différentes de création est intéressant. Parallèlement, des facilités de jeu sont mises à votre disposition. La création se déroule au clavier ou au joystick dans un esprit assez proche des menus déroulants qui ont fait la célébrité du Mac. Le reste du jeu se déroule de la même façon, soit uniquement au clavier, soit au clavier alterné avec le joystick pour les déplacements. La sélection d'une équipe d'au plus huit joueurs ayant été faite, vous



Le passage à la quincaillerie est-il devenu obligatoire au début des jeux de rôles ?



Le forgeron ne laissera rien perdre de leur tranchant à certains arguments.

pouvez commencer à entrer dans l'aventure. Première surprise, une grande partie du jeu se déroule comme dans les bons vieux jeux d'aventures. Des dessins représentant un paysage, occupent tout l'écran. En bas les différentes directions possibles. Mais contrairement au jeu d'aventure, ici, vous ne gérez pas un mais huit personnages, et ils sont armés jusqu'aux dents. Le jeu commence dans la ville que vous parcourez en tous sens pour faire quelques achats. Vous vous équiperez des dernières nouveautés en matière d'armement et, ne négligez rien, vous prendrez quelques réserves de nourriture.

Nous n'avons encore rien dit du scénario. Rien d'anormal à cela puisqu'à ce stade le joueur ignore encore ce qui va lui arriver. Avec la touche « return » vous passez dans le mode « aventure » et chacun de vos personnages devient alors indépendant du groupe. Vous pouvez demander à votre voleur d'accomplir une action précise, comme de déplacer une table puis de monter dessus, ou à votre magicien de prendre la pomme et de la manger. Justement, nous voilà en face d'un soldat, en passant en mode « aventure » vous engagez la conversation et apprenez, là seulement, en quoi consiste votre première épopée. Il s'agit de retrouver une épée perdue par le roi dans des ruines au sud de la ville.

Le jeu contient plusieurs scénarios de ce genre qui doivent tous être résolus si vous voulez gagner. En mode « aventure », les énigmes sont beaucoup plus complexes que dans la plupart des jeux de rôle actuels. La richesse du vocabulaire, (une centaine de verbes et bien plus encore de noms), vous permet de très nombreuses combinaisons. Le jeu propose, par ailleurs, une option d'un grand intérêt. Vous formez au départ un team qui contient jusqu'à



L'épée égarée est le but de votre quête. Gare aux coups de lames perdus !

huit personnages mais durant le jeu cette équipe peut se scinder en deux équipes parfaitement indépendantes. Grâce à cette option, le jeu de rôle fait un énorme bond en avant. En effet, si la majorité des jeux de rôle permettent de jouer à plusieurs, il est très rare que de vraies scissions puissent se faire au sein des joueurs dans le jeu. Maintenant cela est possible. Imaginez que vous soyez en conflit avec le groupe parce que votre voleur est toujours choisi pour désamorcer les pièges. Rien ne vous empêche plus de prendre vos personnages et de quitter le groupe pour continuer le jeu de votre côté, à vos risques et périls bien sûr. A tour de rôle chacun des groupes joue alors entre dix et plus de deux cents coups d'affilée, puis c'est à l'autre groupe de jouer et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils périssent ou se rassemblent à nouveau. Bien sûr, les deux groupes ne peuvent pas se battre entre eux mais quand on sait que certaines formules magiques ne sont dites que par les personnages qui les ont lues ou que certaines portes ne sont ouvertes qu'avec une clef unique dans le jeu, la partie devient une véritable compétition où la diplomatie et le tact sont de rigueur. Hormis les parties du type jeu d'aventure, le jeu possède un certain nombre de donjons. Le graphisme en trois dimensions de ceux-ci est similaire à la plupart des jeux de rôle. Il est cependant dommage qu'il soit dessiné en fil de fer sans aucune couleur. Un excellent logiciel. (Disquettes SSI pour Apple. Prix : E). Laurent Schwartz.

Sinbad

Sinbad le marin, verra du beau monde, princes, princesses, califes et idoles... L'univers des 1 001 nuits. Passez une 1 002^e nuit blanche devant l'écran couleur de l'Amiga !

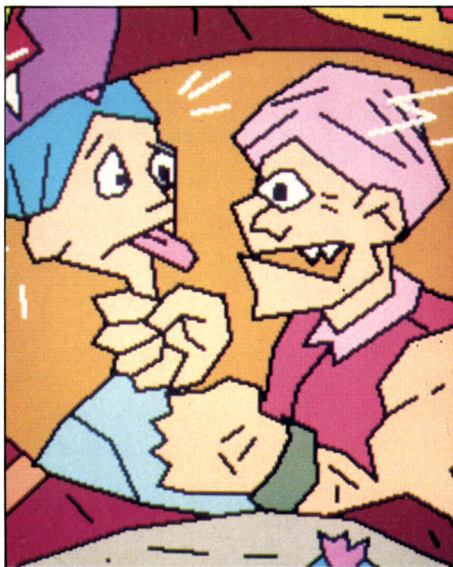
Les Mille et une Nuits sur Amiga, c'est ce que propose Cinemaware avec Sinbad. Les performances graphiques et sonores sont remarquables. L'univers est encore plus prenant que celui de Defender of the Crown, du même éditeur. En outre la variété et la qualité de l'action soutiennent la comparaison avec les meilleurs jeux d'aventure.

La princesse Sylphani et son frère le prince Haroun passent de mauvais moments. Le calife, leur père, est prisonnier du prince noir — qui veut devenir calife à la place du calife — et de ses sortilèges. Un chaman des contrées occidentales pourra dispen-



ser quelque aide à Sinbad (vous), afin de mener à bien la délivrance du calife. Trois écrans reviennent souvent. Le sablier du temps qui s'écoule, car bientôt il sera trop tard et le père aura définitivement acquis l'apparence d'un faucon. La carte du monde qui indique la position de Sinbad. (La loupe, déplacée par la souris, permet de lire le nom des régions et des mers.) Enfin, un troisième écran offre une carte détaillée des environs de la ville de Damaron et des forces en présence, dans une présentation évoquant les wargames. Pas d'utilisation du clavier. La souris intervient pendant les dialogues et lors des déplacements qui s'effectuent en cliquant la destination. Le joystick sert pour les batailles et les scènes les plus turbulentes.

Le prince Haroun, dépressif, accepte volontiers de donner son avis sur tout et tout le monde. Utilité, néant. La princesse en pince pour Sinbad mais manifeste ses sentiments avec la retenue qui sied à son rang. Le prince et la princesse, toujours disponibles, acceptent de lier conversation où que je sois sur le vaste monde. Hélas, ils sont très touchés



Évitez l'échouage sur les récifs Ritchie, fréquentez des contrées plus riches...



Si vous vous sentez perdu, la princesse accepte toujours un brin de cigarette.



Le tir à l'arbalète, en plein marécage, contre le Pteranoxos espion, que d'action !

par les malheurs du calife et ressassent interminablement leurs angoisses.

Une confiance de la princesse jette Sinbad sur les traces du chaman. En chemin, non loin de la capitale, il rencontre l'ancienne femme du calife, Libitina. Elle voue à Sinbad une flamme moins platonique. Sinbad se montre peu farouche. Il vaut mieux la compter comme alliée plutôt que comme ennemie. Sa rupture avec le calife a résulté de sa pratique trop poussée des arts occultes. De formidables pouvoirs sont au service de son ambition pour son fils, le prince Jamoul.

Le monde incroyablement varié de l'aventure, enchevêtrements de terres et de mers, archipels émiétés, déserts ou marécages, villes ou campements de marchands, subit l'influence du prince noir. Ses oiseaux espions, Pteranoxos aux allures de ptérodactyles, surgissent du ciel sans crier gare. Vous devez les tuer d'une flèche d'arbalète, sinon ces oiseaux démoniaques rendront compte de votre présence à leur maître. Parfois, la bonne surprise de leur mort se double d'une seconde excel-

SOS AVENTURE

lente surprise, vous apportant un allié de plus. Rendre visite au chaman, outre-mer, expose le Sabaralus, la nef de Sinbad, aux attaques des pirates. La vaillance de l'équipage suffit à repousser les attaques. Hélas, au prix de lourdes pertes en vies humaines.

Le chaman fournit de précieuses indications en quelques phrases sibyllines. Il demande les quatre éléments, évoque les pas d'une bête des neiges, insinue qu'une femme saura mieux me renseigner. Je passe sur les batailles avec les squelettes, avec la statue des idoles auxquelles je veux arracher les bijoux placés sur les yeux. J'ai manqué périr d'un coup de dent de lion dans la jungle, ou déchiqueté entre les pattes d'un ours blanc géant dans les étendues glacées de la toundra du continent austral.

Kail, Bocca, Nissi, Aughyd, Wan et tant d'autres lieux à visiter. Norgor : Sinbad y combat un cyclope armé seulement d'une fronde. Jamais encore je n'avais eu à manier une fronde au joystick. La dure loi « vaincre ou périr » accélère les apprentissages les plus exotiques.

Je n'ai pu conduire Sinbad au succès : j'ai échappé à un hallucinant tremblement de terre, sautant de pierre en pierre, sous une avalanche de rochers, alors que des failles s'ouvrent vers le centre de la terre. J'ai évité un démantèlement du navire en pleine tempête. Les récifs de Richtee et le naufrage du Sabaralus ont stoppé mes pérégrinations. Certes la lampe trouvée sur le sable de la plage de Pele et l'invocation du génie qui l'habite m'ont rendu espoir : trois vœux c'est beaucoup, surtout si l'un



Le Sabaralus repoussera les attaques des pirates si son équipage est assez nombreux.

d'eux est « qu'il y ait plus de vœux ». Par malheur, le seul indispensable, réparer le bateau, n'est pas « exauçable ». J'ai pu souhaiter converser avec la gitane, vieille femme ombrageuse, ainsi que tant d'autres personnages de l'aventure. Ses pouvoirs ont laissé Sinbad échouer sur l'île.

La richesse des situations générées par un programme qui occupe deux disquettes se laisse explorer plus confortablement à condition d'utiliser les sauvegardes à bon escient. Il faut garder en tête qu'une aventure dont la carte est fournie d'emblée ne saurait avoir une seule solution. Les voyages de Sinbad se déroulent en même temps qu'une bataille menée selon les règles classiques de la stratégie par les armées en présence. Un assaut direct de la ville



Un duel, ça va vite, sans doute eût-il fallu sauvegarder la partie, avant l'échauffurée!

assiégée rappellera brutalement Sinbad vers Damaron pour y livrer un duel à mort avec le prince noir. Sinbad est un logiciel merveilleux. Par ses graphismes originaux auxquels une texture granuleuse et un emploi hardi des couleurs donnent une physionomie d'ensemble. A cause d'un bruitage impeccable, et du fait d'un univers complexe et fascinant dont la magie participe bien du monde des *Mille et Une Nuits*. Enfin, la réussite provient de l'enchaînement des différents niveaux : action, aventure pure et stratégie. Enfin, *last but not least*, l'emploi de menus pour les dialogues permet de se débrouiller sans une connaissance parfaite de la langue anglaise utilisée dans l'aventure.

Denis Scherer.

LA STAR DES RADIOS
FM STEREO 99,8 MHz
MULHOUSE

Radio STAR
MULHOUSE

Georges Publications - N° 946 850 957



Trois de ces sépultures à explorer...



... pour découvrir une lime et du vin.



De la rivière partent des chemins...



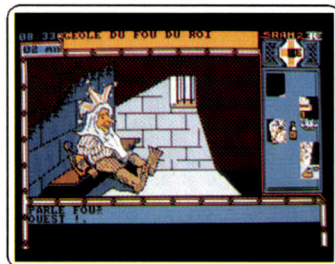
La grenouille est amoureuse de vous...



Entrez dans le château au bon moment...



... et trouvez de quoi faire une galette!



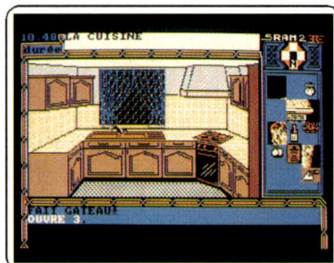
Si le fou vous donne le mot de passe...



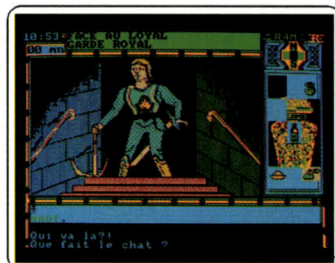
N'oubliez pas de refroidir le dragon!



Vus du périscope, les appartements du roi.



Cette fois, vous approchez du but...



... encore faut-il passer cette porte.



Vous avez sauvé le royaume... Bravo!

Sram II : Jamais deux sans roi

Décembre 1986, les aventuriers de Sram voyaient enfin aboutir leur mission. Les concepteurs du programme n'ont pas attendu la suite de l'aventure, ils l'ont écrite ! Nous vous livrons aujourd'hui la solution d'un chevalier du S.O.S. Aventure ! Une quête qui, sans être trop difficile à élucider, ne manque pas de piment.

Rappelez-vous : vous aviez vous-même permis à Egres IV de monter sur le trône et de vaincre le prêtre Cinomeh (Tilt n° 37). Mais qu'est-il, depuis, advenu du royaume ? Votre ancien compagnon a plongé son peuple dans la misère et la souffrance. Il faut agir, tuer le roi pour libérer l'empire de Sram ! Dans la crypte du Temple des Trois Lunes reposent quatre sépultures. Chacun l'aura découvert, il suffit d'ouvrir les tombes pour mettre à jour quatre issues. L'Est est mortelle, le nord vous permet de collecter, en échange d'un peu de lumière, du vin et une lime. Les tombes ouest et sud donnent enfin le point de départ de votre mission réelle. Il est en

fait deux routes possibles : les souterrains ou la salle de garde. L'une et l'autre donnent bien sûr au château, la demeure d'Egres.

Vous descendez au sud pour découvrir la rivière souterraine qui traverse le château. Impossible de nager, il faut tirer à soi le canot à moteur et se lancer dans l'obscurité. A l'ouest se trouve la salle des archers. Un crocodile vous indiquera sans doute le moyen d'en ouvrir la porte. Il s'agit surtout de respecter les horaires d'absence des archers et de prendre son temps. Pour plus de sécurité (ou en cas d'échec), repartez à l'est, le long de la rivière. La grille est très rouillée, votre lime en viendra rapidement à bout pour vous dévoiler de nouveau le soleil. Tout est calme, ici, trop calme peut-être. Et quelle route choisir ? A droite, c'est l'enfer, à gauche, un pont qu'il ne faut pas traverser trop vite. Comme vous l'a dit le prêtre, vous devez en effet empoisonner Egres à l'aide d'une fève magique. Qui, mieux que cette grenouille amoureuse, peut vous procurer cette rare dentrée ?

C'est par la salle du guide que vous pénétrez enfin dans le château. L'homme n'a rien de bien important à vous dire. Mais si vous découvrez la bourse dans une des salles à l'ouest, il consentira à vous vendre une carte postale. Et, ô surprise, il est écrit sur la carte la recette d'un délicieux gâteau à la fève. Il s'agit maintenant de collecter tous les ingrédients nécessaires à la confection du gâteau (Egres raffole

des pâtisseries !). La visite des différentes salles ne pose aucun problème. La farine est dans la cuisine et le dragon couve les œufs (à vous de calmer son ardeur avec un extincteur). Il faudra bien sûr interroger le fou du roi. Celui-ci n'est malheureusement pas toujours dans sa cellule. Mais quand vous lui aurez parlé, vous pourrez accéder aux appartements secrets du Souverain. L'ascenseur vous permettra d'ailleurs de les localiser.

Pris en même temps que la bourse, le parchemin est indispensable pour entrer chez le monarque. Après avoir élucidé le secret du tableau, vous vous retrouvez devant quatre portes numérotées. Attention, il s'agit d'être ici très prudent. L'une des portes mène aux toilettes, une autre dans la salle de bain (occupée...), il faudra trouver la salle du téléphone, ensuite la porte de la cuisine. Le gâteau est enfin prêt. L'escalier qui monte dans le fond du corridor est protégé par un soldat. Vous avez fort heureusement le parchemin avec vous et passez sans encombre. Voici la salle du roi. Ce dernier ne tarde pas à arriver. Affamé, il sera ravi de goûter votre cuisine, moins ravi sans doute d'y laisser la vie. Un royaume qui retrouve le sourire, un pays enfin délivré de son tyran et un aventurier qui va enfin pouvoir prendre quelque repos jusqu'à sa prochaine mission !

Félicitations à Benoît Glon de Porhors pour son courage et... sa solution !

VIDEOSHOP

l'espace le

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)

Expédition SERNAM EXPRESS 48 H

OFFRE SPECIALE :
ATARI 520 F STF + moniteur
monochrome SM 125 +
imprimante CITIZEN 120 D
6490 F

AMSTRAD



464 Monochrome : 1.990 F TTC
464 Couleur : 2.990 F TTC
6128 Monochrome : 2.990 F TTC
6128 Couleur : 3.990 F TTC
PCW 8256 : 4.740 F TTC
PCW 8512 : 5.926 F TTC

464 - 6128 : livrés avec 4 jeux (K7 ou Disk) + Manette
PCW 8256 - 8512 : livrés avec un jeu de housse

MSX



MSX II Philips 8235 :
8235 + Moniteur Monochrome :
8235 + Moniteur Couleur :
MSX II Sony HBF 700 F :

Promotion : Livré avec jeu gratuit
"Les Passagers du vent"

Prix indicatifs au 1.04.87 pouvant être soumis à de fortes variations. Nous consulter avant de passer commande.

(1) Crédit CREG

Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

Offre limitée : ATARI 130 XE+lecteur 1050+10 jeux : 1990 F

promo
limitée
ATARI
520 ST
+ un moniteur
couleur
Thomson ou
Philips
5.490 F



ATARI 520 STF

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. Livré avec 10 jeux et une manette.

Promotion sur la gamme 520 STF

nous
consulter
promos
spéciales



COMMODORE

Livré avec clavier, unité centrale, extension 256 Ko + moniteur couleur.
Notices en français.

Offres promotionnelles

- 64 + 1541 + GEOS : 2.990 F TTC
- C 128 D + Jane : 4.490 F TTC
- AMIGA + De luxe paint : 8.950 F TTC

nouvelle gamme
AMIGA 500
AMIGA 2000
* reprise de votre
Commodore 64
nous consulter

SPECTRUM + 2



Livré avec 6 logiciels de jeu + 1 manette gratuite

Promotion exceptionnelle 1.590 F TTC

**promotions exceptionnelles
sur toute la gamme !**

**Promotion imprimante !
Citizen 120 D : 1.950 F TTC**

**Plus de 3.000 logiciels,
périphériques, accessoires
en stock permanent !**

* reprise de
votre ancien
spectrum
300 F

* en état de marche

Message in a bottle

Nicolas

En réponse à Yannick (n° 41), dans **Les passagers du vent 1**. Au troisième tableau, dès que tu peux voir l'icône de la mendiante, fais-la parler, ensuite, sélectionne deux fois celle du garde qui veut la frapper, puis fais dire à Hoel « Tant pis, je fonce », fais-le parler encore deux fois, puis la mendiante, puis Hoel, la mendiante doit dire « maintenant on est à la colle ». Désormais l'ordre de dialogue entre les personnages n'a plus d'importance. Tous les renseignements sont les bienvenus dans **L'affaire Sidney**.

Vincent

En réponse à Yannick (n° 41), pour **Les passagers du vent 1**, il faut emmener la mendiante avec nous pour franchir le troisième tableau. C'est elle qui procure l'argent que demande le capitaine, ainsi il ne vous dénonce pas aux autorités.

Pour Jean-François (n° 41), dans **Mask of the sun**, il faut faire « Light match », « Light lantern », « Enter », « Shoot » puis « Search wall » et « Open door ».

Pour moi, dans le même jeu, comment sortir du labyrinthe du N.O. lorsque l'on a le Masque du Soleil ?

Dans **Brattacas**, que faire lorsqu'on est seul avec le guerrier vert, à la fin ?

Dans **The Pawn**, comment aller chez Kronos lorsque l'on a l'aventurier ?

Dans **Borrowed Time**, comment faire parler Wainwright et Mongo au parking ?

Arnold

Dans **Bad Max**, j'aimerais que quelqu'un vienne à mon aide pour démarrer la V8 car je commence à m'ennuyer. Je désirerais savoir où l'on peut trouver de l'essence pour alimenter la V8. Je remercie ceux qui pourront m'aider.

François

Dans **Missions en Rafale**, sur Thomson : en mode « combat », je n'arrive pas à détruire le dernier appareil ennemi, malgré des dizaines de salves l'ayant touché (une seule suffit pour les premiers intrus). De même en mode « mission », mais cette fois tous les appareils semblent indestructibles.

Julien

Pour Thérèse (n° 41), dans **L'affaire Sidney**, pour obtenir la déposition de J. Renard, prendre le témoignage du concierge, 5, place Jean-Jaurès. Il te donne la rue de l'adresse de Renard. Ensuite, Marianne Dupuis (femme Sidney) dépose, puis je suis coincé. Je n'arrive pas non plus à me servir du réseau Diamant.

Torgan

Je suis perdu dans **La malédiction de Thar**. Des renseignements sur **Vampire, M.G.T., Entropie** et **Vera Cruz** seraient les bienvenus. Merci d'avance.

Anthony

Dans **Amazon** pour C64 je suis bloqué par le chauffeur de taxi. Que faut-il répondre ou lui faire pour aller à l'institut ?

Un peuple en détresse (sic)

« La promenade est belle ? »

« Fort belle »

« Le beau jour... »

« Fort beau ! »

« Quelle nouvelle ? »

« Le petit chat est mort »

« C'est dommage ; mais quoi ? Nous sommes tous mortels et chacun est pour soi » Molière.

Voilà qui me mène droit au but car, pour résister aux attaques répétées du Pacte de Varsovie ou de l'OTAN (sans préjugés politiques), pour la survie de mon peuple, j'ai besoin du code de lancement des missiles nucléaires.

Eric

Je viens en aide à tous les possesseurs du jeu **Histoire d'Or** sur PCW 8256, voici les chemins pour se rendre chez les différents personnages.

Chez Pablo :

Se rendre à la sortie Ouest de la ville, puis faire quatre fois Sud et une fois Est. L'achat d'une mûle vous délétera de 50 \$.

Chez Jim Black :

Se rendre dans la rue Centrale, puis prendre la direction du Nord jusqu'à la montagne où l'ordinateur dit « obstacle infranchissable », là se rendre à l'Est une fois. Faites attention au serpent quand vous prenez la direction du Nord.

Chez Jack Brocade :

Se rendre à la sortie Est de la ville et continuer vers l'Est jusqu'à la montagne, de nouveau « infranchissable », virer alors au Nord, trois fois, puis une fois.

Chez Bébé Doc :

Faire « consulte » puis « sort », puis « < », « entre store », enfin « achète eau de feu ».

Chez le shériff une voix fait « visite Billy », que dois-je faire ?

Comment me rendre à la gare ?

Après m'être lavé, je vais voir Suzy, je rejoue, et elle me dit, une fois que j'ai gagné, de lui offrir un verre. J'ai essayé « offre verre » et « offre whisky », mais cela ne marche pas, comme dois-je m'y prendre ? Existe-t-il un moyen de ne pas me faire écraser devant le tunnel ?

Thierry, un eurekaman

Pour Maverick (n° 41), dans **Eureka**. Pour descendre dans le ravin des lépreux, il faut taper « donner pièce » ou « donner argent », aller « O » puis « N » et faire « P crâne ». Pour en sortir, donne un œuf au fou. Pour se le procurer, il faut acheter un second poulet et se diriger vers le marchand de sandales. Au Moyen Age, devant le pont, on peut taper « traverser » ou « tuer chevalier ». A propos, la touche « A » répète la dernière instruction entrée (très pratique pour tuer).

A Colditz : dans le frigo il faut taper « sortir, NE, O, T homme, P cirage » démarche valable sur Commodore, car sur Spectrum je ne trouve pas le cirage. Sinon ensuite avec d'autres éléments vous pouvez faire un uniforme.

A moi maintenant : à la préhistoire et à Colditz, comment supprimer les bugs ?

Fabrice

Pour Gilles (n° 41), dans **Knight Lore** : tu dois garder les objets (diamants), les porter au chaudron du sorcier et les mettre dans le chaudron s'ils apparaissent dans la fumée. Dès que tu as placé tous les objets demandés, le charme est rompu : tu as réussi ! Pour Thierry (n° 41), dans **Match Point** : si tu veux jouer au joystick, appuie sur « feu » puis il faut engager. Si tu joues au clavier, appuie une fois sur « espace », puis encore une fois pour engager.

A moi maintenant : dans **Miami Vice** pour Amstrad, quel est le but et que faut-il faire ? Je me promène en voiture, je rentre dans les bars et les entrepôts, mais il n'y a jamais personne. Dépêchez-vous ou je craque, sinon je connais une disquette qui passera par la fenêtre.

Le Glibops

Pour Stéphane (n° 40), dans **Borrowed Time**, dès que tu sors, cours dans l'hôtel, ensuite « go behind chair ». Il te faut ensuite « crawl to door », « lock door », « run upstairs ». A présent « break window », « get shard of glasses ». Ensuite passe par la fenêtre avec le câble que tu coupes derrière toi avec le « shard of glasses ». Pour le reste...

Cyril dans **The Pawn**, pour passer les gardes, il te faut la note de Kronos. Quand tu arrives devant les gardes « Show note ». La suite risque d'être décevante.

Maintenant, au travail les supers tilteurs : dans **The Pawn**, que faire à ou avec Honest-John ?

Les planches sont-elles utiles ? Comment les bouger ? Et la charrette ?

Peut-on tuer l'aventurier ?

Dans **Brattacas** : avec un 520 ST et la souris, comment prendre les objets sur les tables et sur les étagères ?

Olivier

Dans **King's Quest** qui peut me dire comment sortir du puits après avoir tué le dragon ? A quoi servent les objets au fond du puits ?

Comment aller dans l'île ?

Merci d'avance.

André

Je suis bloqué depuis plusieurs mois dans le jeu **Crypt of Médée** sur Apple :

Comment récupérer la clef qui se trouve dans le « tank » ?

Comment franchir le ravin ?

Georges

Il semblerait qu'il existe différentes versions de **L'Aigle d'Or** car, à la lecture des solutions proposées par Brigitte (n° 36) ou des questions posées par Patrice (n° 33) ou Freddy (n° 38), rien ne correspond à la version Amstrad.

Actuellement, je n'ai découvert que cinquante-trois pièces sur cinquante-quatre. Aucune cheminée explorée ne contient de passage secret comme l'indique Brigitte. Patrice se retrouve dans un cul de sac où il prend une fiole et évite une oubliette. Point de celle-ci dans mon cas. Concernant la grille impossible à ouvrir, si j'ai bien rencontré une grille, elle ne m'empêche pas d'accéder au crucifix car je l'ai ▶

pris dans un cul de sac. Freddy et moi avons le même problème, mais en un endroit différent. En revanche, je peux accéder à la pièce dont la grille bloque l'entrée. Hélas, une herse s'est abattue sur moi, et aucune commande ou accessoire ne me permet de l'éviter.

Enfin, un espoir pour les casseurs de pied de biche : on peut en utiliser une dizaine de fois. De plus, quand une porte ne s'ouvre pas, je ressors de la pièce, reviens avec le pied de biche, et la porte s'ouvre. J'alterne avec d'autres tentatives utilisant la clef.

Je ne sais si la lecture des manuscrits exige aussi des Thomsoniens la connaissance de l'allemand. Et s'il avait fallu explorer une pyramide ? La pratique des hiéroglyphes, la connaissance de l'arabe ancien ou de l'araméen auraient-elles été exigées ?

Dans les **Pyramides d'Atlantis**, j'ai remarqué que le cachalot indique une fois sur trois les bonnes coordonnées.

Après l'ouverture de l'ancien passage secret et la valse des méduses, j'ai vainement cherché les trois pierres qu'il faut accorder. Faut-il être musicien pour accorder ? Et les trois pierres sont-elles représentées par les huit ou dix barres qui descendent du plafond ? En les touchant, on fait effectivement de la musique.

Las de ces pérégrinations, j'ai préféré rentrer à la base sous-marine !

Enfin, j'ai rencontré **Billy la banlieue**. Une seule chose est claire : je n'y ai rien compris.

Sébastien

Dans **Harry & Harry**, quelle est la démarche à suivre pour trouver le code d'accès au palier (en haut), la came sert-elle à quelque chose ainsi que l'allumette et la lampe à pétrole (en bas). Dans **Harri Zombi**, je ne trouve rien, je suis à bout de nerfs.

Dans **Attentat**, je trouve la bombe mais je ne parviens pas à la désamorcer, même avec la lame de rasoir. Les différentes couleurs de fils ont-elle une importance dans le désamorçage ?

Je suis un peu perdu dans **Masque...**

Fonzie

Pour Christophe (n° 41), dans **Karatéka**, il faut donner un coup de pied dans la porte pour qu'elle s'ouvre. Après avoir tué trois adversaires, on combat contre l'Aigle, puis Akuma qui attend caché derrière la porte (il ne faut pas courir pour entrer). Enfin, il faut pousser le joystick en haut à droite pour courir vers Mariko sans qu'elle te frappe.

Pour un anonyme du n° 41, il faut aller au sud de la pièce de **Baratin Blues** dans laquelle on trouve l'éprouvette. Il ne faut pas sortir, mais taper « fouiller pièce », « prendre message », « lire message », « donner empreinte », « prendre photo » et « regarder photo » (c'est nécessaire !). Après, on entre dans le club, ressort avec la femme, achète un billet pour Saint-Tropez.

Questions : toujours dans **Baratin Blues**, à quoi servent les notes « Sai », « T » et « Ez », où trouver l'antidote, comment faire partir le fermier ; où trouver un chargeur pour le revolver, où faut-il allumer la dynamite ?

Merci à celui ou celle qui me viendra en aide, et merci à Conan-Lee du n° 41 qui m'a donné des renseignements...

Nadou

Dans **Les passagers du vent n° 1**, comment accéder au deuxième tableau car la barque coule ? Dans **V**, comment poser les bombes ?

Dans **Sapiens**, comment tuer les sapiens et où trouver la source ?

Pour Matthieu (n° 40), dans **Eden Blues** sur Amstrad, pour éviter les robots, il faut attendre la nuit. Je voudrais savoir aussi, dans **Crafton et Xunk**, comment ouvrir la porte qui mène à la salle de l'ordinateur central sans se faire écraser par les objets (sur Amstrad).

Dans **Rambo**, sur Amstrad, quand on est dans le camp avec l'hélicoptère, comment trouver les autres prisonniers ?

Michel

Je réponds à l'anonyme du n° 41 : dans **Le mur de Berlin**, pour utiliser la grenade, il faut la dégouiller dans l'entrepôt (là où il y a des caisses). Celle-ci va détruire le conteneur renfermant une bague. Les lunettes te servent à entrer dans le métro seulement avec la carte du policier !! (faire trois fois « fouiller policier »). Le ticket te sert à entrer dans les bains turcs.

Dans **La java du Privé**, la corne sert à assommer le patron du casino. Celui-ci ayant un revolver, tu pourras facilement accéder au tableau des punks. Le carnet ne sert à rien, à part te donner le numéro de code de l'immeuble.

Dans **Même les patates ont des yeux** : pour entrer dans les lieux comme la caserne, la télé, le journal, il te faut une carte qu'on achète chez le faussaire en demandant :

- une carte de général pour la caserne,
- une carte de journaliste pour le journal,
- une carte de télé pour la télé.

La lama sert à transporter les pommes de la cabane. Je réponds aussi à Pierre, toujours dans le jeu n° 41, dans **Opium** : pour ne pas mourir de paludisme, il faut avaler à tout bout de champ de la quinine que tu transportes déjà !

Pour ne pas mourir désintégré par la panthère, il faut faire « allumer briquet » (tu possèdes déjà le briquet !)

Pour ne pas mourir du fait du sage, il faut tout simplement dire « je m'assieds »

Quelques questions :

Dans **Masquerade** : comment trouver le cure-dent taillé dans le bloc ?

Dans **Baratin Blues**, comment allumer la pièce sous l'arc de triomphe, comment entrer dans Notre-Dame, comment entrer dans la boîte de nuit ?

Dans **Ultima IV**, comment recruter des amis, quelle formule dois-je employer ? Quels sont les sorts et les mixtures ?

David

Voilà un mois que je suis coincé dans **Chiméra** pour 800 XL. J'ai trouvé la clef à molette, mais je ne sais pas quoi en faire.

Dans **Asylum**, sur la même machine, j'ai trouvé le costume d'oiseau, les haricots, le stéthoscope, la carte d'or, celle en argent et une hache. Mais que faut-il dire à l'électricien et à l'individu qui parle de son cœur ? Je passe devant le téléphone, l'office psychiatrique et la « platic surgery » mais je n'arrive pas à y pénétrer. A l'aide !

Jean-Philippe

Pour Anthony (n° 40) dans **King's Quest 1**. Afin de trouver les pierres, à partir du premier tableau vas N, O, N, N, N. Fais « take pebbles ». Il n'y a pas de noms à trouver. Les petites croix rouges ne sont là que pour décorer, tu ne peux donc pas les prendre.

Par ailleurs, il n'existe qu'un seul géant.

Au fond du puits, se trouve une bouteille et un autre objet que je n'ai pu identifier.

Lorsque tu montes au pays du géant, il faut que tu n'aies aucun objet précieux, sinon le lutin t'en dépouillera. C'est pour cela qu'il est préférable d'aller chercher le coffre magique en premier.

Pour Michel (n° 40), dans **King's Quest 1**.

Je ne sais pas répondre au gnôme qui demande son nom. Mais cette réponse n'est pas nécessaire pour réussir l'aventure.

A ma connaissance, on ne peut pas déplacer le rocher. En revanche, il est possible de ressortir par le trou qui se trouve à gauche. Puis il faut nager jusqu'en haut et, arrivé au tableau où se trouve le sceau, faire « Climb Rope ».

Il ne reste plus qu'à grimper jusqu'en haut du puits pour se trouver enfin à l'air libre.

Enfin, vous avez remarqué que nombreux aventuriers grahamiens **King's Quest 1** sèchent sur le nom du gnôme. C'est pour cela que je vous demande de nous donner ce nom introuvable.

Bokass

Pour Jérémy (n° 41). Dans **Mandragore**, il faut que tu déposes le master sur la tache rouge. Tu trouves le master derrière l'armoire.

Vous n'arrivez pas à gagner **Scooby Doo** sur le C 64 ? Vous en avez marre, c'est simple.

Tapez « LOAD » avec le clavier (pas avec Shift et Run/Stop). Quand l'ordinateur affiche « ready », tapez ces pokes :

Poke 1010,76 : Poke 1011,248 : Poke 1012,252.

Tapez « run » pour charger l'autre partie.

L'ordinateur, à un moment, fera lui-même un « Reset ».

Poke 816,167 : Poke 817,2 : Poke 2095,76 : Poke 2096,248 : Poke 2097,252. Puis SYS 2061.

Quand l'ordinateur fera un nouveau « Reset », tapez : Poke 7450,96 : SYS 2560.

Et voilà. Les fantômes ne pourront vous toucher, tandis que vous oui ! Herk, Herk !

Que diriez-vous de vies infinies pour **Light Force**, sur C 64 ? Chargez le programme, faites un « Reset » et tapez : Poke 11547,5 (Return), SYS 6713 (Return).

Connaissez-vous **The Sentinel** ? Oui ? Que pensez-vous d'énergie infinie ? Chargez le jeu, faites un « Reset » et tapez : Poke 6679,173 : Poke 8512,10 : SYS 16128.

A moi : dans **Entombed** sur C 64, comment trouver « the bowl of fruit », « the bowl of dead », le bonus dans la salle du crocodile ?

Erwan

Dans **Ikari warriors**, comment faire pour éliminer les quatre têtes qui tirent de tous côtés ? Je possède un Amstrad CPC.

Maverick (commodorien)

Pour Gérard (n° 41), dans **Blackwyche**, le crâne sert à enlever de l'énergie au joueur, on ne peut pas le prendre. Je suis bloqué dans **Aztec Tomb**, comment ouvrir la porte dans la maison ? Dans **The Dambusters**, malgré la notice, je n'arrive pas à larguer les bombes sur le barrage. Comment y remédier ?

Bruno

Dans **Rebel Planet** sur Commodore 64, que faut-il faire lorsqu'on est arrivé sur Arcadion (la troisième planète). Que faire au « Queen Computer Building » ? Comment se débarrasser de la patrouille ? A chaque tentative, je perds mon énergie, meurs sous un jet de gaz lancé par l'ordinateur ou me fait pulvériser par la patrouille.

TAM-TAM SOFT

DU RIFIPI DANS LE PIF

FIL rachète 75% des parts du capital de Cadre, la structure de distribution d'Infogrames pour créer Cable et distribuer les produits Fil, Infogrames, Ere Informatique, Cobra Soft, Free Game Blot, Softhawk et Microprose avec l'objectif avoué d'établir un monopole sur la distribution des logiciels familiaux en France. Cable dit représenter 75 % de la production française. Fil s'est également allié avec Micromania et US Gold pour l'approvisionnement des 95 points de vente Nasa (voir Tilt Journal). Pour l'acheteur de logiciels cela ne changera pas grand-chose, hormis une meilleure diffusion de ces marques sur la France. Cable symbolise surtout une nouvelle donne économique sur un marché jusqu'alors qualifié d'anarchique. Une vague de rachats et de concentrations s'est abattue depuis peu sur la France. Infogrames particulièrement gourmand a racheté Nice Ideas, Cobra Soft et plus récemment Ere Informatique. Les petites sociétés d'édition cherchent activement des partenaires de taille: Chip est soutenue par le

HIT PARADE DES LECTEURS

1-IKARI WARRIORS	ELITE
2-GAUNTLET	US GOLD
3-PASSAGERS DU VENT	INFOGRAMES
4-GREEN BERET	US GOLD
5-SILENT SERVICE	MICROPROSE
6-ANTIRIAD	PALACE SOFTWARE
7-TRIVAIL PURSUIT	DOMARK
8-DRAGON'S LAIR	SOFT PROJCTC
9-FER ET FLAMME	UBI SOFT
10-ASPHALT	UBI SOFT

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: _____

Prénom: _____

Adresse: _____

Téléphone: _____

Envoyez-nous ce bon à: TILT REDACTION
2 RUE DES ITALIENS 75009 PARIS

distributeur Innelec, Softhawk confie dès sa création sa distribution à FIL, Ubi Soft s'est très vite diversifiée pour assurer l'importation des produits Elite, Hewson, Firebird, Rainbird, Beyond Software, Durell et Mindscape. Bref il faut grossir pour ne pas mourir. Ces restructurations, signe de maturité du marché, sont nécessaires pour s'imposer sur la scène internationale.

Pour les petits éditeurs tels que Cobra Soft, l'avantage d'appartenir à de grosses structures est évident, dix fois plus de vente, Meurtre sur l'Atlantique diffusé dans toute l'Europe.

Mais l'exemple anglais montre les dangers que représentent les concentrations pour les équipes de création. De plus que se passera-t-il si Fil, Infogrames, Cobra Soft et Ere Informatique décident de sortir le même produit au même moment? Pour Fil qui possède 75% des parts de Cable, la tentation sera grande de promouvoir avant tout ses propres titres. Sans parler des autres distributeurs et éditeurs qui auront maille à partir avec un groupe qui a dorénavant les moyens d'imposer sa loi auprès des boutiques.

HIT PARADE DES BOUTIQUES

1-ARKANOID	IMAGINE
2-ASPHALT	UBI SOFT
3-PASSAGERS DU VENT	INFOGRAMES
4-IKARI WARRIORS	ELITE
5-TRIVIAL PURSUIT	DOMARK
6-GAUNTLET	US GOLD
7-SRAM 2	ERE
8-SILENT SERVICE	MICROPROSE
9-M'ENFIN	UBI SOFT
10-FLIGHT SIMULATOR 2	SUBLOGIC

Nous remercions les magasins suivants qui ont participé à la réalisation de ce hit parade:

Jean Louis Davagnier, 3 place J.Marcellin 05000 Gap;

Majuscule, 129 rue J.Jaurès 29200 BREST

ERE BINAIRE, rue du char 14100 LISIEUX; PIXISOFT, 1

rue de Metz 31000 TOULOUSE; TEMPS X, 8 rue de

Charost 62100 CALAIS; AUDITORIUM 4, 15 rue du

Président Wilson 24000 Pérignieux; TEMPS X, centre

commercial Part Dieu 69003 LYON; MICRO CENTER,

centre commercial des Halles 67000 STRASBOURG;

FNAC LYON, 62 rue de la République LYON; FNAC

MULHOUSE, 1 place Franklin 68200 MULHOUSE; FNAC

TOULOUSE, 1 bis promenade des Capitouls 31000

TOULOUSE; RUN INFORMATIQUE, 62 rue Gérard 75013

PARIS; ELECTRON, 117 avenue de Villiers 75017

PARIS; EDEN COMPUTER, 102 avenue du Gal Bizot

75012 PARIS; JBG ELECTRONICS, 163 avenue du Maine

75014 PARIS; MICROSTORY, 14 rue de Poissy 75005

PARIS; COCONUT, 41 av de la Grande Armée 75016

PARIS et 13 boulevard Voltaire 75011 PARIS.

APPLE EDITE

Apple Computer se lance dans l'édition de logiciels pour les Apple II et Macintosh. La nouvelle filiale appelée à devenir indépendante, se propose d'aider "les petits développeurs qui travaillent sur des produits révolutionnaires". On ne sait pas encore les conséquences directes que cette annonce aura sur la disponibilité des produits en France ni si la société compte faire appel aussi à des programmeurs français pour l'édition de produits dans notre douce langue natale. Apple affiche une augmentation de 41% du chiffre d'affaires pour le deuxième trimestre fiscal par rapport à la même période de l'an passé. Les bénéfices n'augmentent eux que de 6% en raison des investissements en recherche et en développement.

DOUBLEUR POUR CPC

Amstrad a vu de nombreuses bidouilles fleurir pour pallier à la solitude de sa sortie joystick. Dernier né de la collection le Power Joycom est certainement le plus pratique - un petit boîtier de cinq centimètres sur trois - et à 75 francs le moins cher du marché. Vive les jeux de couple. Power Products, cours de la gare 60200 Compiègne.

NOUVELLE BOUTIQUE

Saluons la naissance d'une boutique entièrement consacrée à la vente de logiciels. 1500 jeux et utilitaires attendent les possesseurs d'Apple, Macintosh, IBM PC et compatibles et Atari ST chez Genius au 53 bd des Batignoles 75008 PARIS. Tél (1) 43 87 73 39.

NOUVELLE ASSOCIATION

L'APC, Association pour la promotion du CPC n'est plus. Vive l'Association Presse et Communication. L'APC élargit ses horizons vers la famille des Atari ST. Au menu: publication d'une lettre d'information, poursuite du serveur et des guides-les guides des imprimantes et des langages sur Amstrad CPC sont toujours

disponibles et un guide des langages sur ST sortira à la rentrée. APC, 7 rue capitaine Serber 75020 PARIS. Tél (1) 48 97 84 84 (serveur ou ligne classique selon les heures)

L'AMI DES SYNTHETISEURS

Chaque mercredi, l'Atelier Musique et Informatique propose des cours d'informatique musicale aux moins de dix huit ans. Tous ceux qui sont attirés par la création musicale sur ordinateur sans disposer du matériel peuvent s'initier pour 300 francs par mois et 200 F d'adhésion annuelle ou utiliser les instruments de l'AMI après les cours. Atelier Musique et Informatique, 56 avenue Armand Guillebaud 92160 Antony. Tél (1) 46 68 28 28.

MICRO ONDES

On nous signale que Radio Pluriel (91.9 FM, Rhône) parle micro tous les 15 jours, le vendredi de 20 à 22 H.

CONCOURS GRAPHIQUE

Nom de l'ordinateur utilisé: _____

Nom du (des) logiciel(s) utilisé(s): _____

Référence de sauvegarde des dessins: _____

Nom: _____

Prénom: _____

Adresse: _____

Age: _____

Téléphone: _____

Le règlement complet est disponible contre envoi d'une lettre timbrée à la rédaction.



89 bis, rue de Charenton, 75012 PARIS - tél. : 43.42.18.54 +
Ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 h.
Métro : Bastille, Ledru-Rollin, Gare de Lyon

Trop de nouveautés pour les faire tenir ici : plus de 60 jeux à 49 F, des jeux en cartouches à 79 F, les soft-cards à 99 F ! Mais... notre catalogue complet "TOUT SUR MSX" avec toutes les nouveautés et nos imports en exclusivité vous sera envoyé gratuitement sur simple demande ! Ou mieux ! Abonnez-vous à MSX NEWS et vous recevrez automatiquement le catalogue, les nouveautés et les 'promos spéciales abonnés' ! MSX NEWS, le journal des hyper-branchés MSX : des bandes dessinées, des jeux d'aventure, les secrets des jeux et les trucs techniques, des listings inédits, les scoops et les exclusivités ! "Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le MSX et que vous n'aviez jamais osé demander..." au prix de 99 F pour 6 numéros.

CANON V20 : 790 F
PHILIPS VG 8235 + 3 JEUX : 
PHILIPS VG 8235 avec moniteur couleur + 3 jeux : 3 990 F

MONITEUR COULEUR PHILIPS
CM 8521 : 1 990 F

PHILIPS MUSIC MODULE : 

CARTOUCHES A 230 F :
CHEAT CARTRIDGE,
EGGERLAND MYSTERY 2
INSPECTEUR Z
PENGUIN ADVENTURE
PLANETE MOBILE

CARTOUCHES MSX 2 :
HOLE IN ONE SPECIAL : 230 F
SUPER RAMBO SPECIAL : 290 F
VAMPIRE KILLER : 290 F

MANETTE JOYBALL : 190 F

33 JEUX AACKOSOFT A PRIX CANON !
(K7 : 95 F, DISQUETTES : 120 F)
ALPHAROID, BEACH HEAD, BREAK-IN,
COME ON PICOT, DAWN PATROL,
SKOOTER, ZANAC, ETC.

BON DE COMMANDE à retourner à MSX VIDEO CENTER - 89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Ville _____ Code postal _____

Marque d'ordinateur MSX _____

Mode de règlement Chèque Mandat-lettre joint

- Envoyez-moi votre catalogue gratuit
 Je m'abonne à MSX NEWS pour 1 an (6 nos, 99 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 _____

45 41 44 54
JBG
ELECTRONICS

ouvert de 10 h à 19 h 30 du lundi au samedi
Ouvert le 8 et le 28 mai

**Des prix à vous
 couper le souffle !**

189- ATARI 520 STF
 + Moniteur mono ATARI
 + CITIZEN 120 D
 6 780 F

192 - ATARI 520
 + moniteur couleur ATARI
 + CITIZEN 120 D
 8 480 F

191 - ATARI 520 STF
 + moniteur couleur ATARI
 N.C.

193 - ATARI 520
 + Moniteur mono ATARI
 + STAR NL 10
 7 190 F

190. ATARI S.T. 2 Mega
 Disque dur 20 Mega
 Imprimante laser
 Nous consulter

10 disquettes 3,5 P
 120 F

AMIGA

- 500
- 1000
- 2000

PRIX NOUS CONSULTER

LOGICIELS

12A - Publishing Partner (V.F.)	N.C.
12B - Barbarians	N.C.
12 - Emulcom	890 F
13 - Calcomat	450 F
14 - Pack bureautique (DB Master + 1 St Word)	990 F
15 - Textomat	450 F
16 - Basic GFA	495 F
16A - Compilateur GFA	450 F
17 - Megamax C	N.C.
18 - Music Studio	265 F
19 - Brataccas	299 F
20 - Macadam Bumper	255 F
20A - 10th Frame	240 F
21 - Leader Board	255 F
22 - Wrestling	350 F
23 - Ultima 3	430 F
24 - Silent Service	210 F
25 - Rogue	240 F
26 - Black Cauldron	255 F
27 - Karaté Kid 2	240 F
27A - Moon struttie	270 F
28 - Mercenary	200 F
29 - Flight Sim II	390 F
30 - Sky Fox	320 F
31 - Arena	250 F
32 - The Pawn	190 F
32A - Typhoon	210 F
33 - Paint Works	270 F
34 - Real Time Clock	450 F
35 - Passager du vent	N.C.
35A - Passager du vent 2	N.C.
36 - Winter Games	270 F
37 - Little people computer	390 F
37A - Super cycle	230 F
38 - Alternate Reality	470 F
39 - Space quest	370 F
40 - Tass Times	360 F
41 - Thai Boxing	160 F
42 - Harrier strike Mission	350 F
43 - Gato	390 F
44 - Strike Force Harrier	250 F
45 - Jewels of Darkness	190 F
46 - Art Director	590 F
47 - Defender of the crown	N.C.
48 - 500 c.c.	210 F
49 - G.D.A. draft (D.A.O.)	870 F
50 - The Chess master 2000	305 F
51 - Ninja Mission	129 F
51A - Gauntlet	N.C.
51B - Solution (gestion)	N.C.

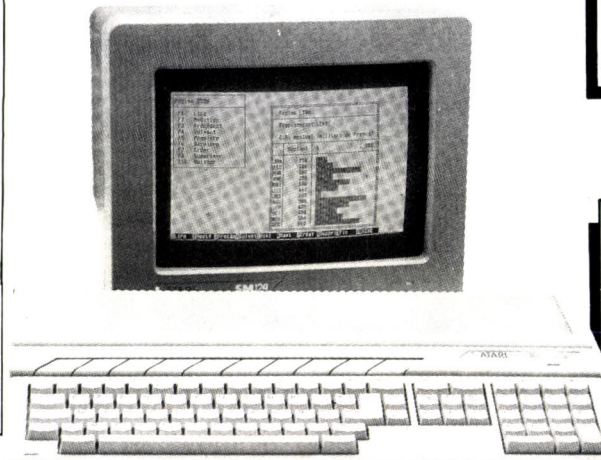
MATERIEL ATARI

1 - Atari 520 STF	
2 - Atari 1040 STF mono	
3 - Atari 1040 STF couleur	
4 - Moniteur monochrome H.R.	
5 - Moniteur couleur Atari	
6 - Lecteur 360 K	
7 - Lecteur 720 K	
8 - Imprimante Atari SMM 804	
9 - Imprimante Citizen 120 D	
10 - Disque dur 20 M SH 204	
11 - Lecteur 720 K Cumana	1.690 F
11A - Free boot	500 F

PRIX
Nous
consulter

ATARI Compatible P.C.
Réservez votre compatible

520 STF



AMIGA

58 - Aegis animator	970 F
59 - Deluxe paint II	980 F
60 - Deluxe paint	690 F
61 - Images	750 F
61A - Silent service	250 F
62 - Instant Music	269 F
63 - Music studio	269 F
64 - Archon	245 F
65 - Arena	250 F
66 - Archon II	269 F
67 - Bard Tale	375 F
68 - Chassmaster 2000	330 F
69 - Defender of crown	360 F
70 - Flight simulator	550 F
71 - Leaderboard	230 F
71A - Simbad	375 F
72 - Little computer people	260 F
73 - Marble madness	250 F
74 - Seven cities of gold	250 F
75 - Skyfox	260 F
76 - Tass Time	330 F
77 - The pawn	240 F
78 - World games	290 F
78A - S.D.I.	320 F
78B - King of Chicago	N.C.

DIVERS

A - Joystick Konix	160 F
B - Joystick quickshot II	80 F
C - Joystick Magnum	170 F
D - Joystick pro auto fire	200 F
E - Joystick pro compétition	160 F
F - Disquette 5 p 1/4 x 10	149 F
G - Disquette 3,5 p x 10	150 F
H - Disquette 3 p x 10	350 F

ROUTINE MIRACLE

Voici mon problème : comment reconnaître, en Assembleur, un caractère graphique présent à l'écran. C'est-à-dire comment simuler la fonction Basic Screen (X, Y) ? Ceci avec un TO 7/70. Je voudrais vous demander aussi quels sont les utilitaires de dessin qui permettent de récupérer des images dans un programme Basic ou Assembleur (sur TO 7/70, évidemment).

Alexandre Pukall

Un lecteur aurait-il la routine miracle qu'Alexandre recherche ? Tout utilitaire de dessin qui possède des commandes de sauvegarde peut récupérer des images sous Basic ou Assembleur. Nombre de logiciels adoptent cependant des formats d'enregistrement qu'il faudra connaître afin de décoder les dessins et les rendre ainsi exploitables (ces systèmes de codages sont souvent des compacteurs qui minimisent la place prise sur une disquette par une image). Les logiciels de DAO (dessin assisté par ordinateur) les plus célèbres sur Thomson sont : Pictor, Caracteur et Colorpaint. Bien qu'anciens, ils restent terriblement actuels. D'autres, comme Studio, se rapprochent plus de l'animation.

SÉSAME

Pourriez-vous me dire si le listing « Pêche à la ligne », publié dans le n° 39, peut tourner sur un MO 5 en version de base ?

**Jacques Joubert
85130 La Gaubretière**

« Pêche à la ligne » ne fonctionne pas sur les MO 5. Il est compatible avec les TO 8, TO 9 et TO 9+. Nous vous demandons de bien vouloir nous excuser de ne pas vous avoir donné ces précisions en temps utile.

DRÔLE DE PÊCHE

Je n'arrive pas à faire fonctionner le programme « Pêche à la ligne » sur mon TO 9. Pouvez-vous m'aider ?

Anonyme

Le programme « Pêche à la ligne » est composé de deux listings. Le premier crée un fichier nécessaire au fonctionnement du second. Vous devez donc saisir le premier listing, le sauvegarder et l'exécuter. Si tout s'est bien passé, votre disquette contient alors le premier listing et un fichier binaire. Ensuite, saisissez le second listing et sauvegardez-le sur la même disquette que le premier. Vous n'aurez plus qu'à le lancer, il ira « pêcher » le fichier binaire.

MODEM

Existe-t-il un modem dédié à l'Atari ST ? Si ce n'est pas le cas, pourriez-vous m'indiquer quels sont les modèles compatibles avec cet ordinateur ?

**Gou
Saint-Herblain**

Il n'existe pas de modem dédié au ST. Ce serait d'ailleurs illogique puisque les 520 et 1040 ST sont équipés d'un port série. Ils sont donc capables de supporter tout modem, lui-même possesseur d'une prise RS 232.

CRÉATION

J'ai lu dans « Cher Tilt » qu'un lecteur souhaitait la création d'une rubrique où nous pourrions exposer nos idées de scénario pour des logiciels. Je trouve que ce serait une bonne chose car, en ce moment, les logiciels se ressemblent presque tous. J'espère que tu publieras ma lettre et que cette rubrique sera créée.

Un lecteur fidèle

Une telle rubrique serait, en effet, fort intéressante. Mais dans quel contexte ? « Sésame », rubrique d'intérêt général ? A vous de répondre et faites-nous parvenir vos idées.

POLAR

Possesseur d'un TO 7/70, je voudrais que tu m'aides à choisir une enquête policière. J'hésite entre L'affaire Vera Cruz, L'affaire Sidney, Meurtre à grande vitesse et Dossier Boerhave. Existe-t-il un jeu encore meilleur (excepté Meurtre sur l'Atlantique) et que je n'ai pas cité ? Enfin, peux-tu me dire pourquoi Infogrames n'a pas adapté Les Passagers du vent sur TO 7/70 et MO 5 ?

**Tonnevy Vianney
49300 Cholet**

Ces enquêtes policières ont un point commun : la qualité. Bien réalisés, ces programmes permettent de passer de bons moments. Les énigmes, parfois trop complexes, sont compensées par l'existence de solutions. Pendant de longs mois, on ne risque donc pas de s'ennuyer. Parmi les logiciels de votre liste, nous avons un faible pour Dossier Boerhave qui sait allier qualité et humour. Signalons aussi l'existence de Meurtres en série de Cobra Soft. Quant à l'adaptation des Passagers du vent aux TO 7/70, elle existe depuis un certain temps déjà, sur cassette (290 F). Il eût été trop difficile d'en faire autant sur le MO 5, sans perdre beaucoup en qualité graphique.

PRÉCISIONS

A la suite de votre banc d'essai sur l'Extel, j'aimerais avoir quelques précisions supplémentaires.

L'Exelmémoire et le logiciel Exelquad sont-ils indispensables pour accéder au téléchargement ? Est-il possible de sauvegarder sur cassette les programmes téléchargés et d'en consulter le listing ?

Quelle est la durée moyenne d'un téléchargement et quel est son coût ?

Dans quelle partie de l'ordinateur un programme téléchargé est-il stocké ?

Quelle différence y a-t-il entre l'Exelbasic et l'Exelbasic + et, plus généralement, entre l'EXL 100 et l'Extel ?

**Stéphane Cazenave
64320 Bizanos**

L'Exelmémoire est un périphérique obligatoire pour accéder au téléchargement : il sert à mémoriser les données téléchargées. Exelquad est facultatif, mais son absence empêche certains programmes de fonctionner.

Un programme téléchargé peut être sauvegardé sur cassette et il est listable s'il n'est pas protégé. D'après nos expériences, la durée d'un téléchargement n'excède pas dix minutes. Ce qui rend le coût moyen d'un logiciel inférieur à vingt francs.

L'Exelbasic + possède un nombre plus élevé d'instructions que son prédécesseur.

Les nouvelles fonctions facilitent la programmation mais restent assez « exotiques » lorsqu'on les compare au Basic Microsoft. Fondamentalement, un Extel est un EXL 100 avec Exelmodem et Exelmémoire.

Il possède néanmoins la faculté d'afficher sur quatre-vingts colonnes et sa mémoire est plus importante.

SOLUTION ORIGINALE

J'ai décidé de t'écrire au sujet du piratage car je trouve que la chasse aux pirates menée par certains éditeurs s'avère inutile. En effet, la condamnation de certains d'entre eux ne permettra pas de stopper ce phénomène. Ceci est d'autant plus vrai que de nombreux réseaux d'échanges existent sur les marques les plus courantes (Apple, Commodore, Amstrad et autres).

Il existe, d'autre part, un fait qui n'a jamais été mentionné dans tes colonnes. Une majorité d'acheteurs acquièrent une machine car leurs amis possèdent la même.

Ainsi, ils sont certains d'avoir une logithèque fournie très rapidement. C'est mon cas et celui de mes relations. Que se passerait-il si nous n'avions pas cette possibilité ? Il faudrait acheter la machine, puis se constituer une logithèque de qualité.

Est-il nécessaire de rappeler que la plupart des passionnés d'informatique n'ont que de modestes moyens ? Il paraît donc tout à fait illusoire qu'après un achat qui vide ses poches, le novice puisse investir dans des logiciels coûteux et souvent fort lassants.

En ce qui me concerne, si l'on ne m'avait proposé des programmes gratuits dès le départ, je n'aurais acheté ni machine ni logiciels. Cela n'aurait pas changé grand chose pour les éditeurs, mais le fabricant de mon ordinateur aurait eu un manque à gagner. Ceci démontre que d'une certaine façon le piratage est un soutien pour les fabricants d'ordinateurs. D'ailleurs, lorsque l'on hésite à acheter une machine, le vendeur propose très souvent de fournir des programmes gratuitement (et ce ne sont pas des softs du domaine public).

Il existe peut-être une solution au problème.

On sait que les constructeurs des machines les plus répandues font généralement de gros bénéfices. On pourrait donc instaurer un système de soutien du software par le hardware.

Imaginons qu'Apple recense tous les éditeurs qui développent sur ses machines et décide de les soutenir en leur consacrant un pourcentage de son chiffre d'affaires. Cette aide serait répartie en fonction des ventes de chaque éditeur vis-à-vis des ordinateurs Apple. Ce système permettrait de compenser le manque à gagner dû au piratage que subissent les éditeurs. Ces derniers pourraient donc continuer à produire de nouveaux programmes.

Répondus par les pirates, ces programmes stimulerait les ventes d'ordinateurs, mais aussi de logiciels, de périphériques et d'accessoires. Ainsi, tout le monde y gagnerait.

De plus, cette aide — qui serait minime par rapport aux chiffres d'affaires des constructeurs — s'avérerait importante pour les éditeurs (dont les moyen sont fort limités en comparaison). Ils pourraient mieux payer leurs auteurs et donc proposer des programmes encore meilleurs.

Didier

Miami Pac!

Pour ST avec GFA Basic

Classique ce listing n'a qu'un but: distraire. Après avoir saisi le programme, lancez-le et dirigez le glouton à l'aide des touches de déplacement du curseur tout en évitant les fantômes. Ce listing donne un exemple de la rapidité du GFA Basic. Cependant, il est toujours possible de le compiler et de lui apporter des modifications (notamment au niveau sonore).

' écrit par MATTHEY Paul-Henri
' 03/1987

' initialisation du jeu.
' -----

```
Hide#
Defext 14,16,0,16
Clr Score%
Top%=5000
Dim S$(8),Fx%(3),Fy%(3)
Dim F1!(3),F2!(3),Ff$(3),Fd%(3)
Gosub Initcouleur
Gosub Initsprite
' partie principale.
' -----
```

```
Do
  Text 84,101,0,"FIN DE PARTIE"
  While Inkey$(<)Chr$(13)
  Wend
  Clr Score%,Nbp%
  Mort%=3
  Start!=True
  Sept!=True
  Vit%=3
  Repeat
    If Start!
      Gosub Initdepart
    Endif
    Gosub Choix
    If F1%=Vit%
      F1%=1
      Gosub Deplacepac
    Endif
    Gosub Deplacefan
    Vsync
    J!=False
    Clr J%
    Repeat
      J!=J! Or F1!(J%) Or F2!(J%)
      Inc J%
    Until J%=3
```

```
  If J!
    Dec Pastis%
    Vit%=2
    If Pastis%=0
      Vit%=3
      Gosub Initcouleur
      Arrayfill F1!(),False
      Arrayfill F2!(),False
    Endif
  Endif
  F%=(F%+1) And 3
  Inc F1%
  Vsync
  If Nbp%=147
    Score%=Score%+5*147
    Nbp%=0
    Start!=True
    Gosub Initcouleur
  Endif
  Until Mort%=0
  If Score%+5*Nbp%>Top%
    Top%=Score%+5*Nbp%
  Endif
Loop
' initialisation depart du pacman.
' -----
Procedure Initdepart
  Start!=False
  If Nbp%=0
    Tab#=Tableau$
    Sput Tab#
  Else
    For I%=0 To 3
      Put Fx%(I%),Fy%(I%),Ff$(I%)
      Put 70+10*I%,190,S$(2)
    Next I%
    Put Pacx%,Pacy%,S$(2)
    Sget Tab#
  Endif
  I%=Mort%
  While I%<>1
    Put 50+I%*10,190,S$(4)
    Dec I%
  Wend
  For I%=0 To 3
    Fx%(I%)=140+10*I%
    Fy%(I%)=90
    F1!(I%)=False
    F2!(I%)=False
    Ff$(I%)=S$(2)
    Fd%(I%)=0
    Put Fx%(I%),Fy%(I%),S$(I%+5)
  Next I%
  Pacx%=150
  Pacy%=130
  Clr Pacd%,Choix%
  Pastis!=False
```

```
  Put Pacx%,Pacy%,S$(4)
  Text 0,30,0,"top"
  Text 0,55,0,Top%
  Text 254,30,0,"score"
  Text 254,55,0,Score%+Nbp%*5
Return
' initialisation des sprites.
' -----
Procedure Initsprite
  Restore Deftab
  For I%=0 To 8
    S$(I%)=Mki$(9)+Mki$(9)+Mki$(4)
    For J%=0 To 9
      Read M%
      For K%=0 To 3
        If ((I%+1) And (2^K%))
          S$(I%)=S$(I%)+Mki$(M%)
        Else
          S$(I%)=S$(I%)+Mki$(0)
        Endif
      Next K%
    Next J%
  Next I%
  For I%=0 To 89
    Read R%
    X%=(I% Mod 9)*10+70
    Y%=Int(I%/9)*10
    Put X%,Y%,S$(R%)
    Put X%,180-Y%,S$(R%)
    Put 310-X%,180-Y%,S$(R%)
    Put 310-X%,Y%,S$(R%)
  Next I%
  Put 150,80,S$(2)
  Put 160,80,S$(2)
  Sget Tableau$
Return
Deftab:
' matrice 0 du decor.
Data 32640,48960,57024,57792,60864
Data 60864,57792,57024,48960,32640
' matrice 1 du decor.
Data 0,7680,16128,32640,32640,32640
Data 32640,16128,7680,0
' matrice 2 du decor.
Data 65472,65472,65472,65472,65472
Data 65472,65472,65472,65472,65472
' matrice 3 du decor.
Data 0,0,0,3072,7680,7680,3072,0,0,0
' matrice du pacman.
Data 7680,32640,32640,52416,65472
Data 65472,60864,29568,32640,7680
' matrice fantome 1.
Data 7936,16256,32704,25792,32704
Data 32704,32704,32192,28096,18560
' matrice fantome 2.
Data 7936,16256,32704,25792,32704
Data 32704,32704,32192,28096,18560
```

SESAME

```
' matrice fantome 3.
Data 7936,16256,32704,25792,32704
Data 32704,32704,32192,28096,18560
' matrice fantome 4.
Data 7936,16256,32704,25792,32704
Data 32704,32704,32192,28096,18560
' representation du tableau.
Data 0,0,0,0,0,0,0,0,0
Data 0,3,3,3,3,3,3,3,3
Data 0,1,0,3,0,0,0,3,0
Data 0,3,0,3,0,3,3,3,0
Data 0,3,3,3,0,3,0,0,0
Data 0,0,0,3,3,3,3,3,3
Data 2,2,0,3,0,0,3,0,0
Data 2,2,0,3,0,3,3,3,3
Data 0,0,0,3,0,3,0,0,0
Data 3,3,3,3,3,3,0,2,2
' initialisation des 16 couleurs.
' -----
```

Procedure Initcouleur

```
Restore Palette
For I%=0 To 15
  Read C%
  Setcolor I%,C%
Next I%
```

Return

Palette:

```
Data &h000,&h237,&h742,&h000,&h772
Data &h763,&h600,&h750,&h060,&h555
Data &h661,&h661,&h661,&h661,&h661
Data &h000
```

' choix du joueur.

Procedure Choix

```
A$=Inkey$
If A$="p" Or A$="P"
  ' Sget B$
  Text 108,101,0,"P A U S E"
  Repeat
    A$=Inkey$
  Until A$="p" Or A$="P"
  Sput B$
Endif
If Len(A$)=2
  C%=Asc(Right$(A$,1))
  If C%=84
    Setcolor 0,&H557
    Setcolor 3,0
    Setcolor 1,0
    Setcolor 15,0
    Edit
  Else
    If C%=72
      Choix%=1
    Else
      If C%=77
        Choix%=2
```

LA BOUTIQUE

A.M.I.E.

11 bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél. : (1) 43.57.48.20
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

PROMO SPECIAL ANNIVERSAIRE*

-5 % Equipement

-7 % Périphériques

-10 % Accessoires Librairie logiciels

BRADERIE 5000 LOGICIELS

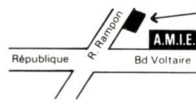
10 F K7

Cartouche - disquettes

20 F

LA BOUTIQUE A.M.I.E. S'AGRANDIT

AMIGA Center 1^{er} étage Tout l'univers micro
ATARI Hall R.D.C. sur trois niveaux :
AMSTRAD Club Sous-sol
toujours à la même adresse



DEPANNAGE NOUVEAU

OUVERTURE d'une boutique S.A.V. Occasion et accessoires : 2 rue Rampon - 75011 PARIS

L'OCCASION

Du matériel, des équipements à prix d'A.M.I.E. garantis 1 an.
Exemple :
Commodore 128 1 500
C 64 1 000
Monit. mono PC 600

ASSURANCE MICRO

A.M.I.E. vous offre la possibilité par contrat de réparer (pièces et main-d'œuvre) votre micro sous 48 heures. Vous souscrivez une assurance pour 1 an
Exemple de tarif :
votre C 128 580 F
pour souscrire :
DAVID 43.57.82.05

DES SPECIALISTES

Sont à l'écoute de vos besoins pour vous satisfaire pleinement.

LA GARANTIE

Tout notre matériel est garanti deux ans.

LES COLLECTIVITES

En plus du prix d'A.M.I.E. une remise exceptionnelle pour les collectivités.
Service collectivités :
DANIELLE 43.57.48.20

LA VENTE

PAR CORRESPONDANCE

Recopiez le bon de commande, postez, vous recevrez votre commande sous huit jours maxi.
VPC : RACHEL 43.57.48.20

Durant tout le mois de juin sauf sur les promotions et remise non cumulables.

A.M.I.E. — 11 bd Voltaire - 75011 PARIS
Tél. : (1) 43.57.48.20

AMIGA
ATARI
COMMODORE
AMSTRAD

SESAME

```

Else
  If C%=80
    Choix%=3
  Else
    If C%=75
      Choix%=4
    Endif
  Endif
Endif
Endif
Endif
Return
' déplacement du pacman.
' -----

```

```

Procedure Deplacepac
  X%=Pacx%-(Choix%=2)*10+(Choix%=4)*10
  Y%=Pacy%-(Choix%=3)*10+(Choix%=1)*10
  C%=Point(X%+5,Y%+5)
  If C%<>2
    Pacd%=Choix%
  Endif
  X%=Pacx%-(Pacd%=2)*10+(Pacd%=4)*10
  Y%=Pacy%-(Pacd%=3)*10+(Pacd%=1)*10
  Retest:
  C%=Point(X%+5,Y%+5)
  If C%=0
    If X%=60
      X%=240
    Else
      If X%=250
        X%=70
      Endif
    Endif
    C%=Point(X%+5,Y%+5)
  Endif
  If C%=2
    Clr Choix%
  Endif
  If C%=3
    Arrayfill F1!(),True
    Arrayfill F2!(),False
    Pastis%=120
    For I%=0 To 3
      Setcolor I%+6,&H347
    Next I%
    Bouge!=True
  Endif
  If C%=6
    Bouge!=True
  Endif
  If C%=4
    Inc Nbp%
    Gosub Addpoint
    Bouge!=True
  Endif
  If C%=5 Or C%>7

```

```

Clr I%
Do
  Exit If X%=Fx%(I%) And Y%=Fy%(I%)
  Inc I%
Loop
If F1!(I%)
  Put Fx%(I%),Fy%(I%),Ff%(I%)
  F2!(I%)=True
  F1!(I%)=False
  Fx%(I%)=140+10*I%
  Fy%(I%)=90
  Ff%(I%)=S$(2)
  Put Fx%(I%),Fy%(I%),S$(5+I%)
  For J%=0 To 3
    If F2!(J%)
      Score%=Score%+200
    Endif
  Next J%
  Gosub Addpoint
  Goto Retest
Else
  If Not F2!(I%)
    Put Pacx%,Pacy%,S$(2)
    Put X%,Y%,S$(4)
    If Not Start!
      Start!=True
      Dec Mort%
    Endif
  Endif
Endif
If Bouge!
  Bouge!=False
  Put Pacx%,Pacy%,S$(2)
  Pacx%=X%
  Pacy%=Y%
  Put Pacx%,Pacy%,S$(4)
Endif
Return
' déplacement des fantomes.
' -----
Procedure Deplacefan
  If F2!(F%)
    Put Fx%(F%),Fy%(F%),S$(F%+5)
  Else
    X1%=Fx%(F%)
    Y1%=Fy%(F%)
    Cp%=1
    R%=Rnd*1000
    A%=Fx%(F%)
    B%=Pacx%
    C%=Fy%(F%)
    D%=Pacy%
    E%=(A%<B%)*2+(A%>B%)*4*(R%<250)
    E%=E%+(C%<D%)*3+(C%>D%)*1*(R%>750)
    If E%>2
      E%=E%+2*F1!(F%)

```

```

Else
  E%=E%-2*F1!(F%)
Endif
Repeat
  X%=Fx%(F%)+(E%=4)*10-(E%=2)*10
  Y%=Fy%(F%)+(E%=1)*10-(E%=3)*10
  P%=Point(X%+5,Y%+5)
  If P%<8 And P%>2 And P%<>5
    Fd%(F%)=E%
  Endif
  C%=Fd%(F%)
  X%=Fx%(F%)+(C%=4)*10-(C%=2)*10
  Y%=Fy%(F%)+(C%=1)*10-(C%=3)*10
  P%=Point(X%+5,Y%+5)
  If P%=0
    If X%=60
      X%=240
    Else
      If X%=250
        X%=70
      Endif
    Endif
    P%=Point(X%+5,Y%+5)
  Endif
  If P%=3 Or P%=6 Or P%=4
    Put Fx%(F%),Fy%(F%),Ff%(F%)
    Get X%,Y%,X%+9,Y%+9,Ff%(F%)
    Put X%,Y%,S$(F%+5)
    Fx%(F%)=X%
    Fy%(F%)=Y%
  Endif
  If P%=7
    If F1!(F%)
      Put Fx%(F%),Fy%(F%),Ff%(F%)
      F2!(F%)=True
      F1!(F%)=False
      Fx%(F%)=140+10*F%
      Fy%(F%)=90
      Ff%(F%)=S$(2)
      For J%=0 To 3
        If F2!(J%)
          Score%=Score%+200
        Endif
      Next J%
      Gosub Addpoint
    Else
      If Not F2!(F%)
        Put Fx%(F%),Fy%(F%),Ff%(F%)
        Fx%(F%)=X%
        Fy%(F%)=Y%
        If Not Start!
          Start!=True
          Dec Mort%
        Endif
      Endif
    Endif
  Endif
Endif

```

```

E%=Cp%
Inc Cp%
Until Cp%=6 Or X1%<>F%<>(F%) Or Y1%<>Fy%(F%)
Endif
Return
affiche le score.
-----
Procedure Addpoint
I%=Score%+Nbp%#5
Text 254,55,0,I%
If I%>=7000 And Sept!
Put 60+Mort%#10,190,S%(4)
Inc Mort%
Sept!=False
Endif
Return
    
```

Boogi Bug

Pour MSX 1 et 2

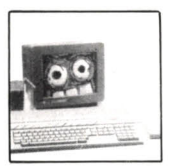
Le Music Macro Language? Facile!
Enfin presque... Ce programme exploite à fond ce macro langage ainsi que les capacités du chip sonore. Vous pourrez l'utiliser pour vos propres programmes ou bien l'écouter à tête reposée. Après un Laydock, Knightmare ou Vampire Killer, la musique adoucit les mœurs. C'est bien connu!

```

10 '))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))
20 '))
30 ')) Ringarsoft - (c) 1987 ))
40 '))
50 ')) B O O G I B U G ))
60 ')) par ))
70 ')) Jean-Claude PAULIN ))
80 ')) (musique "jeu d'échelles") ))
90 '))
95 '))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))
100 '
110 B*(1)="L4M6000S1Q2A03C#DD#ED#DC
#D2A03C#DD#ED#DC#DF#GG#AG#GF#D2A03C
#DD#ED#DC#D2B03C#DD#ED#D2F#GG#A03C#DG
#L12AR1205C#R12DR12D#R12ER12FR12"
120 B*(2)="L4Q3D04A02A04A03D04A02A0
4A03D04A02A04A03D04A02A04A03G04B03D
04B03G04A#03D04A#03D04A02AA#B04F#02
F#04F#"
130 B*(3)="03E04B02B04B02A04A02B03C
#D04A02A04A03E04B02B04B"
140 B*(4)="L4M6000S1Q2A03C#DD#ED#DC
#D2A03C#DD#ED#DC#DF#GG#AG#GF#D2A03C
#DD#ED#DC#D2B03C#DD#ED#D2F#GG#A03C#DG
#A12"
150 B*(5)="T100R6L403C#DD#L12E6F#12
G#6A402A2."
160 C*(1)="L12V1405G#6A12R2G#6A12R4
06C#R12DC#05AGEDCG#6A12R2G#6A12R1G#
6A12R2G#6A12R406CR12DC05AGEDCG#6A12
R2G#6A12R6ED#6E1206605E1206D#6D12D
605E12D#6E1206C#605E1206C605B12B12R
12E4E4R406C12C#605A12E6D#12D6B12G#6
A12AR12AR12AR12BR1206CR12C#R12"
170 C*(2)="D6F#12E6D1205B60D1205B6
A12F6A12F6E12D6C12D4B6A12F#6A12B605
D12F#6A12B606D12F#6E12D6C#12C605A12
F#6D12G6A12B606D12D64C05BAFDG6A12A#
606D12D64C05BAFDG#6A12B606D12F#6D12
    
```

11 bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél. : (1) 43.57.48.20
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

Remise aux collectivités Matériel garanti deux ans



520 STF + Monit Mo + Imprimante 6490
520 STF + Monit. Coul. + Imprimante 7 990

EQUIPEMENTS		IMPRIMANTES	
UNITES CENTRALES		SMM 804	1 990
130 XE	990	CITIZEN 120 D	2 290
520 STF	3 990	STAR NL 10	3 490
2600	490	OKIMATE 20	2 500
520 STF + MONIT. Mo	4 990	PACK GRAPHIQUE 1040 + SM 125 + LOGICIEL	N.C.
SM 125	4 990	MONITEURS	
520 STF + MONIT. COUL.	6 490	MONO SM 125	1 690
SM 1224	6 490	COUL. SM 1224	2 990
1040 STF + MONIT. Mo	6 990	LECTEURS	
SM 125	6 990	DISK SF SF 354	1 490
1040 STF + MONIT. COUL. 1224	8 490	DISK DF SF 314	1 990
PACK BUREAUTIQUE	7 990	DISK DUR SH 204	4 990
1040 + SM 125 + LOGICIEL	9 490	K7 XC 12	450
1040 + SM 1224 + LOGICIEL	11 990		
PACK SCIENTIFIQUE	9 990		
1040 + SM 125 + LOGICIEL	11 990		
1040 + SM 1224 + LOGICIEL	13 990		

PLUS CADEAUX



1040 STF + Monit Mo + Imprimante 8490
1040 STF + Monit Coul + Imprimante 9990

PERIPHERIQUES		AUDIO	
VIDEO		DIGITALISEUR	
DIGITALISEUR CICI	1 730	SOUND MASTER	1 990
CAMERA N ET B	3 350	MUSIC EXPANDER	N.C.
STATIF	1 839		
TUNER TELE	1 390		
GRAPHIQUE		TELEMATIQUE	
TABLE A DIGITALISER	N.C.	MODEM	N.C.
INTERFACE		EMULATEUR MINITEL	
EXTENSION MEMOIRE		EMULCOM	890
512K	990		
EMULATEUR MAC	1 800		
OSCILLOSCOPE	N.C.		
PROG. D'EPROM	1 990		
MALETTE BUREAUTIQUE	1 990		
Traitement de texte + tableur graphique			
+ Gestion de fichier + Utilitaires bureau			
MALETTE SCIENTIFIQUE	3 990		
Doc. technique + Doc. langage Emulcom + Emul VT 100 TEK			

NOUVEAU
ATARI PC DISPONIBLE BIENTOT
CABLES PERITEL 350
CENTRONICS 150
RALLONGE JOYSTICK 100

ACCESSOIRES		RANGEMENT	
MANETTES		DISQUETTES 3 1/2 :	
QUICKSHOT I	60	POUR 10 DISK	25
QUICKSHOT II	70	POUR 50 DISK	139
SPEED KING	130	POUR 100 DISK	159
MAGNUM	140		
TURBO	150	CONSOMMABLES	
PRO 5000	170	DISK 3 1/2 SF DD	15
SWITCH JOY	160	RUBAN 120 D	105
BIG BOSS	170	RUBAN NL 10	105
PROTECTION		RUBAN OKI N B	95
HOUSSE 520	70	RUBAN OKI COUL	98
HOUSSE 1040	70	PAPIER LISTING	
HOUSSE MON. MONO	100	1 000 FEUILLES	100
HOUSSE MON. COUL	100	2 500 FEUILLES	200
CAPOT 520	120		

LA PROMO DU MOIS IMPRIMANTE DM 5050 3 490 F 1 800 F

DEPANNAGE	
Finis les intermédiaires, A.M.I.E. dépanne vos micros en huit jours maxi. Prix forfaitaires.	
UC 520 STF	240
UC 1040 STF	420
Chaque réparation est garantie un mois. S.A.V. (1) 43.57.82.05	

LIBRAIRIE
LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE BIEN DEBUTER AVEC ATARI ST 129
LE LIVRE DU BASIC DE L'ATARI ST GRAPHISMES ET SONS 149
LE LIVRE DU GEM SUR ATARI ST 149

PEEK'S ET POKES LES GRAPHISMES EN 3 DIMENSIONS	129	LE LIVRE DU LOGO LA BIBLE DE L'ATARI ST	149
LE LIVRE DU LANGAGE MACHINE	179	CLEF ST T1 SYSTEME DE BASE	249
LE LIVRE DU BASIC	149	CLEF ST T2 GEM	295
BASIC	319	102 PROG POUR ST	285
DU BASIC AU C	149	LE LIVRE DU BASIC GFA	120
ATARI ST TRUCS ET ASTUCES	149	L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE	199

Liste non exhaustive, demandez nous notre catalogue.

LOGICIELS		PÉDAGOGIQUES		SIMULATION	
BUREAUTIQUE		WINNY L'OURSON	229	FLIGHT SIMULATOR II	410
EVOLUTION SUNSET	990	TASS TIMES	260	G A T O	395
DB MAN (DBase III)	1 150	BOWDOWNED TIME	255	F 15 STRIKE	249
TEXTOMAT ST	450	PASSAGERS DU VENT	329	SILENT SERVICE	380
V.I.P.	1 870	EDEN BLUEES	290	STRIKE FORCE	219
POLYDESK	N.C.	HACKER II	304	HARRIER	380
GRAPHIQUE/SON		THE PAWN	210	LEADER BOARD	380
MUSIC STUDIO	390	ROYVE	360	HARRIER STRIKE	290
AGIS ANIMATOR	579	ULTIMA III	549	MISSION	290
FILM DIRECTOR	590	CRAFTON ET XUNK	289	LANDS OF HAVOC	N.C.
PRINT MASTER	375	DEFENDER OF THE CROWN	N.C.	BATTLE ZONE	N.C.
PLUS PAINT	395				
DEGAS ELITE	620	ARCADE		DIVERS	
THE ANIMATOR	290	S.D.I.	400	NOM AND ME	N.C.
ART GALLERY	279	ELECTRONIC POOL	249	DES CHEFFES ET DES LETTRES	290
PRO TWENTY FOUR	2 190	KARATE KID II	250	LITTLE COMPUTER PEOPLE	450
PROGRAMMATION		WORLD GAMES	320	FLIP SIDE	280
MCC PASCAL	1 150	GRAND PRIX 500cc	239	MURRAY AND ME	N.C.
BASIC G F A	495	MACADAM BUMPER	289	CHESSE MASTER 2000	299
COMPILEUR BASIC	695	TAI PAN	N.C.	BRIDGE PLAYER 2000	N.C.
GFA	695	JURITER PROB	N.C.	JEUX DE DAME 3 D	189
COBOL	N.C.	ENDURO RACER	N.C.		
LATICE C	1 150	BASIC BALL	N.C.		
PROFIMAT	495	METRO CROSS	N.C.		

BON DE COMMANDE à recopier et à renvoyer en indiquant sur quel magazine vous l'avez recopié.

NOM Adresse Tél.
 Réf. Prix PTT 22 F Transporteur 60 F
 Règlement joint. chèque bancaire CCP

ATARI

Facilités de paiement

```

05A6A#12B6A12F#6D#12C#604B12F#6G12"
180 C$(4)="D4G#6B1205F#6F12E6D1204B
6D5C12C#6E12B6A#12A6B1206C6C#12D6D5
B12A6D6D12R6D5A1206D6D#12E6C#1205B6
D6E12E64D0C5BGE"
190 C$(4)="L12V1405G#6A12R2G#6A12R4
06C#R12D#05AGEDCG#6A12R2G#6A12R1G#
6A12R2G#6A12R406CR12D05AGEDCG#6A12
R2G#6A12R6ED#6E1206E605E1206D#6D12D
605E12D#6E1206C#605E1206C605B12B12R
12E4E4R406C12C#605A12E6D#12D6B12G#6
A12A"
200 C$(5)="T100R1206E12D6E12C#605A1
2F#6F12E6R12F6F#12F#2"
210 A$(1)="L12V1305F6F#12R2C6C#12R1
F6F#12R2C6C#12R1D#6E12R2D4B6D5C12R1
F6F#12R2C6C#12R2G#6R12G6F#12F#6R12R
4E6R12D#6D12D12R1204G#4G#4R405D#12E
6C#12D4G#6G12F#605D12C6C#12C#R12F#R
12GR12G#R12AR12A#R12"
220 A$(2)="L4M900S105BF#R4F#R4FR4F
R4F#R4F#R4F#R4F#R4GR4GR4GR4GR4F#R2R
4D#R4D#"
230 A$(3)="D5R4G#R4G#R4GR2R4F#R4F#R
4G#R4G#"
240 A$(4)="L12V1305F6F#12R2C6C#12R1
F6F#12R2C6C#12R1D#6E12R2D4B6D5C12R1
F6F#12R2C6C#12R2G#6R12G6F#12F#6R12R
4E6R12D#6D12D12R1204G#4G#4R405D#12E
6C#12D4G#6G12F#605D12C6C#12C#"
250 A$(5)="T100R1205E12D6E12C#604A1
2F#6F12E6R1205C6C#12C#2"
260 SOUND7,56:PLAY" T200", "T200", "T2
00"
270 PLAYB$(1),C$(1),A$(1)
280 PLAYB$(2),C$(2),A$(2)
290 PLAYB$(3),C$(3),A$(3)
300 PLAYB$(1),C$(1),A$(1)
310 PLAYB$(2),C$(2),A$(2)
320 PLAYB$(3),C$(3),A$(3)
330 PLAYB$(4),C$(4),A$(4)
340 PLAYB$(5),C$(5),A$(5)

```

```

DF#AG#E03BG#04CFA05CDD4B6D05C#16D16
E8V10C#16D16E8V9C#16D16E8V8C#16D16E
8V1103A8D4DF#ABG#E03B4D4DF#AG#E03BG
#04CFA05CDD4B6DL16D6C#05AEC#V10DE#C#
05AEC#V906C#05AEC#V8D6C#05AEC#"
150 B$(3)="V11L16D4F#DF#AGECEF#DF#A
GEGBAF#A05C04BEGEGAF#A05C04BGB05DC8F
#8F#4L16EDR16CR16D4BA8A2A4R4BGB05DC
04AFABGB05DC04A05CEDD04B05DFEC04A05C
D04B05DFECEGF8B8B4A16FR16AR16D6C05B
V10R16D6C05BV9R16D6C05BV8R16D6C05BV
7R16D6C05BV6R16D6C05BV5R16D6C05BV3R
16D6C05B"
160 T$="L8S1M300CCM2000CM300CCM200
0CM300C4C8M2000CM300CCM2000CM300C4
C8M2000CM300CCM2000CM300C4C8M2000C
M300CCM2000CC16C16C8M300CCM2000CM30
0CCM2000CM300C4C8M2000CM300CCM200
0CM300C4C8M2000CM300CCM2000CM300C4
C8M2000CM300CCM2000CC16C16C9"
170 TF$="L8S1M300CCM2000CM300CCM20
00CM300C4C8M2000CM300CCM2000CM300C
4C8M2000CM300CCM2000CM300C4C8M2000
CM300CCM2000CC16C16C8M300CCM2000CM3
00CCM2000CM300C4C8M2000CM300CCM20
00CM300C4C8M2000CM300CCM2000C16C16R1
6C16R16C16C16"
180 SOUND1,1:SOUND3,1:SOUND5,0
190 FOR I%=200 TO STEP-1
200 A=I%+4:B=I%+8:C=I%+12
210 SOUND7,56
220 SOUNDS,10:SOUND9,10:SOUND10,10
230 SOUND0,A:SOUND2,B:SOUND4,C:NEXT
240 SOUND6,20:SOUND7,49
250 PLAY"T150","T150","T150"
260 PLAYT$,A$(1),B$(1)
270 PLAYT$,A$(1),B$(1)
280 PLAYT$,A$(2),B$(2)
290 PLAYT$,A$(1),B$(1)
300 PLAYT$,A$(3),B$(3)

```

Morpion 3D

Pour CPC 6128 uniquement
 Vos neurones réussiront-ils à vaincre
 l'implacable logique binaire de votre
 Amstrad? Le but du jeu est simple:
 aligner trois pions, mais sur trois
 niveaux. Les diagonales entre étages
 requièrent de ce fait une attention
 toute particulière. Les commandes du
 jeu sont: flèches pour déplacement sur
 un niveau, A et Z pour changer de plan
 et H pour obtenir de l'aide.

```

10 DATA 25,16,7,26,17,8,19,10,1,24,1
5,6,27,18,9,20,11,2,23,14,5,22,13,4
,21,12,3
20 ENT 1,20,-10,1
30 de=0:fi=0:PAPER 0:CLS:nb=0:DIM a
(27,2),b(2),c(27),d(3,3,3),e(27):RE
STORE 10:FOR x=1 TO 3:FOR y=1 TO 3:
FOR z=1 TO 3:READ d(x,y,z):NEXT z,y
,x
40 j33=3:MODE 1:INK 0,0:INK 1,26:IN
K 2,6:INK 3,12:WINDOW #0,5,35,1,5:W
INDOW #1,1,40,6,25:WINDOW #2,1,10,9
,15:BORDER 0:WINDOW #3,1,10,18,25:P
APER #3,3:WINDOW #4,32,40,9,15:PAPE
R #4,3:WINDOW #5,32,40,18,25:PAPER
#5,2
50 LOCATE 10,1:PEN 2:PRINT "Morpion
en 3 D.":LOCATE 10,2:PEN 3:PRINT "
"
60 PEN 1:LOCATE 3,4:PRINT " Appuye
z sur une touche."
70 CLEAR INPUT:WHILE INKEY#="":WEND
:PAPER 2:PAPER #2,2
80 GRAPHICS PEN 1:FOR pl=1 TO 3:MOV
E 200,100*(pl-1):DRAW 250,75+100*(p
l-1):DRAW 489,75+100*(pl-1):DRAW 43
9,100*(pl-1):DRAW 200,100*(pl-1)
90 FOR x=1 TO 2:MOVE 200+50/3*x,100
*(pl-1)+25*x:DRAW 439+50/3*x,100*(p
l-1)+25*x:NEXT x
100 FOR x=1 TO 2:MOVE 200+239/3*x,1
00*(pl-1):DRAW 200+239/3*x+50,100*(
pl-1)+75:NEXT x:NEXT pl
110 MOVE 370,140:FILL 1:IF choix=30
THEN 1280
120 IF choix=-10 THEN 1330
130 PEN 1:PRINT STRING$(31,"="):PRI
NT "1-Joueur contre l'ordinateur":P
RINT "2-Joueur contre Joueur":PRINT
"3-Ordinateur contre ordinateur":P
RINT "4-Autre menu":PRINT"5-Run",:P
EN 0:INPUT"Votre choix:",choix:PEN
1:IF choix<0 OR choix>5 THEN 130
140 CLS:ON choix GOTO 150,780,850,1
240,1060
150 j1=1:j2=2:fi1=1:o$="Joueur":p$=
"Car1 ":GOSUB 980:IF de<>0 THEN ch
oix=-10:GOSUB 740:choix=1:PRINT " P
renez-vous:":1;o$:PRINT TAB(14)2;p$
":INPUT z:IF z=2 THEN fi1=2:j1
=2:j2=1
160 IF de<>0 AND fi<>0 THEN 180 ELS
E PRINT:INPUT " Voulez-vous commen
cer ":z$:z$=UPPER$(z$):IF z$<>"O" A
ND z$<>"N" THEN 130
170 IF z$="N" THEN r$=p$:GOSUB 1210
:GOTO 400 ELSE r$=o$:GOSUB 1210
180 IF de=1 THEN r$=o$:GOSUB 1050 E
LSE r$=p$:GOSUB 1050
190 IF de=1 THEN r$=o$:GOSUB 1210 E

```

Space Traffic

```

10 ' . . . . .
20 ' .
30 ' . Ringarsoft - (c) 1987 ' .
40 ' .
50 ' . S P A C E T R A F F I C ' .
60 ' . par ' .
70 ' . Jean-Claude PAULIN ' .
80 ' . (musique "spatiale") ' .
90 ' .
95 ' . . . . .
100 A$(1)="V11L1604D03A04DF#ECO3A04
CDD3A04DF#ECEGF#DF#AGECEF#DF#AGEG6A
805D8D4L16C04BR16AR16G#8F#2F#4R4GD
GBAFDFGDGBAFAD05C04BGB05DC04AFABGB05
DCD4A05CED8G8G4F16DR16FR16AG8G2G4R4
"
110 A$(2)="V11L804F#A05DF#G#E04BG#F
#A05DF#E04BG#EAD5CFABGD04B05A16E16D
EC#8V1005A16B16D6C#8V905A16B16D6C#8
V805A16B16D6C#8V1104F#8A05DF#G#E04B
G#F#A05DF#E04BG#EAD5CFABGD04B16D6E
C#05AEV1006EC#05AEV906EC#05AEV806EC
#05AE"
120 A$(3)="V11L1604D03A04DF#ECO3A04
CDD3A04DF#ECEGF#DF#AGECEF#DF#AGEG6A
805D8D4L16C04BR16AR16G#8F#2F#4R4GD
GBAFDFGDGBAFAD05C04BGB05DC04AFABGB05
DCD4A05CED8G8G4F16DR16FR16AGV1OR16A
GV9R16AGV8R16AGV7R16AGV6R16AGV5R16A
GV3R16AG"
130 B$(1)="V10L1604F#DF#AGECEF#DF#A
GEGBAF#A05C04BEGEGAF#A05C04BGB05DC8F
#8F#4L16EDR16CR16D4BA8A2A4R4BGB05DC
04AFABGB05DC04A05CEDD04B05DFEC04A05C
D04B05DFECEGF8B8B4A16FR16AR16D6C05B
8B2B4R4"
140 B$(2)="V11L803A04DF#ABG#E03B4D4

```

Traducteur (suite du n°42)

Basic Microsoft

Comme promis, voici le module de
 traitement minuscules/majuscules. Ce
 module opère directement sur la saisie
 du mot à traduire, modifier le
 dictionnaire est donc inutile. Le mois
 prochain, nous compléterons la
 recherche de mots en la rendant plus
 puissante.

```

240 DIM V$(35)
1100 ' TRAITEMENT MIN/MAJ
1110 A=LEN(A$)
1120 FOR I=1 TO A
1130 L$=MID$(A$,I,1)
1140 IF ASC(L$)>97 THEN 1150 ELSE 1160
1150 V$(I)=L$:GOTO 1170
1160 V$(I)=CHR$(ASC(L$)-32)
1170 W$=W$+V$(I)
1180 NEXT I
1190 A$=W$

```

```

LSE IF de=2 THEN r$=p$:GOSUB 1210
200 IF fi=fi1 THEN GOTO 400
210 IF nb>25 THEN 1430
220 PRINT:PRINT CHR$(243)" Les flecs
hes pour se deplacer":PRINT CHR$(24
3)" A et Z pour changer de plan":PR
INT CHR$(243)" H pour etre aide":x=
1:y=1:z=1:PRINT:IF choix=1 THEN r$=
o$:GOSUB 1050
230 GRAPHICS PEN 1:x1=150+239/3*x+1
5*y:y1=100*(z-1)+25*(y-1)+15:x2=x+1
10:y2=y1:MOVE x1,y1:DRAW x2,y2
240 CLEAR INPUT:r$="":WHILE r$="":r
$=INKEY$:WEND:r$=UPPER$(r$):q$=CHR$(
240)+CHR$(241)+CHR$(242)+CHR$(243)
+CHR$(13)+"AZH1":in=INSTR(q$,r$):o:
j=d(x,y,z):IF in=-1 THEN 240 ELSE i
n=(a(j,1)+1 AND a(j,1))>0
250 GRAPHICS PEN in:MOVE x1,y1:DRAW
x2,y2:SOUND 1,j1*100,10,13,,1
260 IF r$=CHR$(240) AND y<3 THEN y=
y+1
270 IF r$=CHR$(241) AND y>1 THEN y=
y-1
280 IF r$=CHR$(242) AND x>1 THEN x=
x-1
290 IF r$=CHR$(243) AND x<3 THEN x=
x+1
300 IF r$="A" AND z<3 THEN z=z+1
310 IF r$="Z" AND z>1 THEN z=z-1
320 IF x=2 AND y=2 AND z=2 THEN GOT
O 260
330 IF r$=CHR$(13) THEN GOTO 370
340 IF r$="H" THEN 1020
350 IF r$="1" THEN GOTO 1220
360 GOTO 230
370 CLS:x3=d(x,y,z):IF a(x3,1)<>0 T
HEN PEN 1:PRINT "IMPOSSIBLE:case de
ja occupee.":WHILE INKEY$="":WEND:P
EN 1:GOTO 210
380 GRAPHICS PEN 1:MOVE x2+5,y2+5:F
ILL j1+1
390 nb=nb+1:a(x3,1)=j1:e(x3)=nb+100
*j1:IF choix<10 THEN j33=33:z2=1:GO
TO 400 ELSE GOTO 670
400 IF nb<26 THEN PRINT:PRINT:PRINT
" Patience...Je reflechis...":PR
INT:PRINT:nb=nb+1 ELSE GOTO 1430
410 FOR x=1 TO 8:IF x/2<>INT(x/2) T
HEN c(x)=9:c(x+18)=9 ELSE c(x)=3:c(
x+18)=3
420 NEXT x:FOR x=10 TO 17:IF x/2=IN
T(x/2) THEN c(x)=3 ELSE c(x)=4
430 NEXT x:c(9)=4:c(27)=4:c(18)=-10
:IF choix=1 AND r$<>"H" THEN r$=p$:
GOSUB 1050
440 FOR zz1=1 TO 2
450 zz2=0:y=0:IF j33=33 THEN FOR x=
1 TO 26:y+=INT(e(x)/100)=j2 AND e
(x)-j2*100=1:NEXT x:zz2=y
460 IF zz1=1 THEN i=j1:i1=24 ELSE i
=j2:i1=18
470 IF j33=3 AND zz1=1 AND j11=j2 T
HEN i=j1:i1=j10 ELSE IF j33=3 AND z
z1=2 AND j11=j1 THEN i=j2:i1=j12
480 IF j33=3 AND zz1=1 AND j22=j2 T
HEN i=j1:i1=j20 ELSE IF j33=3 AND z
z1=2 AND j22=j2 THEN i=j2:i1=j21
490 j3=-j2=2-2*(j2=1):IF zz2<>1 T
HEN 500 ELSE IF b(j3)>b(j2)+(nb<13)
AND zz2=1 AND zz1=1 THEN i=j1:i1=i1
-12 ELSE IF b(j3)>b(j2)+(nb<13) AND
zz2=1 AND zz1=2 THEN i=j2:i1=i1+12
500 FOR pl=1 TO 3
510 FOR x=1 TO 5 STEP 2:x1=x+9*(pl-
1):x2=x1+1:x3=x2+1:GOSUB 1070:NEXT
x:x1=9*pl-8:x2=x1+7:x3=x2-1:GOSUB 1
070:x1=x1+1:x2=x1+7:x3=x2-3:GOSUB 1
070:x1=9*pl:x2=x1-1:x3=x1-5:GOSUB 1
070
520 x1=9*pl:x2=x1-8:x3=x1-4:GOSUB 1
070:x2=x1-6:x3=x1-2:GOSUB 1070:NEXT
pl
    
```

Remise aux collectivités Matériel garanti deux ans



CPC 6128 couleur + DMP 2000
5 490 F t.t.c.

EQUIPEMENTS		LECTEURS	
UNITES CENTRALES		K7 LASER DATA + câble	350
CPC 464 MONO	1 990	DISK DD1	1 690
CPC 464 COUL.	2 900	DISK FD1	1 590
CPC 6128 MONO	2 990	DISK FD2	1 990
CPC 6128 COUL.	3 990	DISK 5"1/4 JASMIN	1 799
PCW 8256	4 740	IMPRIMANTES	
PCW 8512	5 930	DMP 2000	1 690
PC 1512 SD MONO	5 925	DMP 3000	2 290
PC 1512 SD COUL.	8 170	CITIZEN 120 D	2 290
PC 1512 DD MONO	7 460	STAR NL 10	3 490
PC 1512 DD COUL.	9 710	OKIMATE 3	2 490
PC 1512 HD 20 Mono	11 840	CHAINES HI-FI	
PC 1512 HD 20 CouL.	14 100	CD 1000	4 490
MONITEUR COULEUR	1 990	CD 2000	4 990
		SM 45	1 490
		TS 46	1 690

PLUS CADEAUX



PCW 8256 + LOG. MAILING
4 990 F ttc

PERIPHERIQUES		AUDIO	
GRAPHIQUE		TECHNI MUSIC :	
TABLETTE	990	SYNTH VOCAL	545
GRAPHISCOPE		SYNTH MUSIC.	980
CRAYON OPTIQUE	290	CLAVIER MUSIC.	1 350
DEKATRO		INTERFACES	
CRAYON OPTIQUE	395	EXT. 64K DK	490
DART	690	TRONICS	
SOURIS AMX	790	EXT. 256K DK	990
SCANNER DART		TRONICS	
VIDEO		EXT. 256K SILICON	990
DIGITALISEUR VIDI	1 100	DISK	990
TUNER TELE	1 390	EXT. 256K 8256	790
TELEMATIQUE		PROG. D'EPROM	990
MODEM DTL	1 590	RS 232	590
MODEM DTL +	1 990	ADAPTEUR MP1	395
EMULAT. MINITEL	390	ADAPTEUR MP2	495
KENTEL	1 990	MULTIFACE II	570



PC 1512 DD COUL. + DMP 3000
11 490 F ttc

ACCESSOIRES		CONSOMMABLES	
MANETTES	60	K7 VIERGES (C20)	60
QUICKSHOT I	70	par 10	30
QUICKSHOT II	130	DISK 3" CF2D	50
SPEED KING	140	DISK 3" CF2D	50
MAGNUM	150	RUBANS	
TURBO	170	DMP 2000	95
PRO 1500	160	8256	115
SWITCH JOY	170	OKI N B	95
808 BOSS	170	OKI COUL	98
PROTECTION		CT12 120 D	105
HOUSSSES	70	NL 10	105
464 CLAVIER	70	PAPIER LISTING 11"	100
6128 CLAVIER	70	1500 FEUILLES	200
8256 CLAVIER	70	2500 FEUILLES	200
MONITEUR MONO	80	CABLES	
MONITEUR COUL	80	PERITEL	150
MONITEUR 8251	80	CENTRONICS	100
IMPRIM DMP 2000	70	DOUBL. EUR. JOYSTICK	150
LECTEUR DD1	120	RALLONGE 464	135
PC 1512 MONO	120	RALLONGE 6128	185
PC 1512 COUL.	120		
CAPOT 464	100		
CAPOT 6128	120		

RANGEMENTS 3"
POUR 10 DISK 25
POUR 50 DISK 130
POUR 100 DISK 169



LA PROMO DU MOIS EXTENSION MEMOIRE 256K DKTR0
1 190 F
790 F

DEPANNAGE			
Finis les intermédiaires. A.M.I.E. dépanne vos micros en huit jours maxi. Prix forfaitaires.			
UC 464	380	MON. COUL.	350
UC 6128	450	DD1	280
MON. MONO	250		

Chaque réparation est garantie un mois. S.A.V. (1) 43.57.82.05

LIBRAIRIE		ET TOUTE LA LIBRAIRIE PC	
TRUCS ET ASTUCES POUR CPC	149	BIEN DEBUTER AVEC PCW 8256	129
BASIC AU BOUT DES DOIGTS	149	102 PROG. POUR CPC	120
JEUX D'ADVENTURES	129	AMSTRAD EN FAMILLE	120
LANGAGE MACHINE	129	COMMUNIQUEZ AVEC VOTRE AMSTRAD	90
PECKS ET POKES	129	BASIC POUR CPC 464	129
MONTAGES ET EXTENSIONS	99	AMSTRAD OUVRE TOI	99
DES IDEES	129	GRAPH. ET SONS	129
LA BIBLE DU 6128	199	BIBLE DU PROGRAM	249
PAORAMA DES CPC	129	BIBLE DU PROGRAM	249
SYST. DE TRANS	199	LECT. DE DISQ	149
		LIVRE CPIM	149
		ROUTINES TRUCS ET ASTUCES	149
		PARTIS	129
		PROG. EDUC.	179
		TRUCS ET ASTUCES	149
		TURBO PAS	149
		CLES POUR CPC	140
		SVS (PSI)	149
		CLES POUR CPC	149
		DISQ (PSI)	155
		LE TOUR DE L'AMSTRAD	80

LOGICIELS			
LOGICIELS CPC		LOGICIELS PCW 8256	
BUREAUTIQUE		MULTIPAN	498
MULTIPAN	498	WORDSTAR POCKET	890
D Base II	790	D Base II	780
CALCUMAT	450	GAMBOLES	1 005
DATAMAT	450	ALENER	1 055
TEXTOMAT	450	POCKETBASE	719
WORDSTAR	890	2-BASIC-D	850
GRAPHIC/MUSIC		DR DRAW D	650
CAD	395	LOGICIELS PC	
DR DRAW	649	AMSTRAD	
SUPER PAINT	395	WORDSTAR 1512	750
3D SPACE MOVING	395	SUPREVAL 3	750
LOGIGRAPH	340	COMPTA SAARI	1 980
MUSIC SYSTEM	188	FACTURATION STOCK	1 980
PEDAGOGIQUE		SAARI	1 980
ANGLAIS	178 248	PAIE GIPSI	1 980
ALLEMAND	178 248	COMPTA LPC	4 700
GEOGRAPHIE	157 275	GESTION LPE	4 700
MATHEMATIQUE	178 248	EVOLUTION SUNSET	990
ALGEBRE	178 248	DR GRAPH	950
GEOMETRIE	178 248	FRAMENORK PREMIER	990
EDUCATION/NEU	178 248	SUPER BASE	N.C.
FRANCAIS	N.C.		
SUPER PROF	N.C.		
ESPAGNOL	178 248		
ARCADE			
TT RACER	115 140		
30 GRAND PRIX	85 125		
EXPRESS RACER	97 137		
ENDURO RACER	N.C.		
METRO CROSS	N.C.		
MUSAROR	N.C.		
ARCANOID	97 149		
BIBLE OF HITS	109 145		
ALL STAR HITS	109 159		
BALL BREAKER	109 159		
ADVENTURE			
BOB WINNER	200		
SUPER PAINT	245		
FER ET FLAMME	179		
MASCQUE	245		
RELIF ACTION	198 198		
SPY vs SPY	110 159		
SARACEN	110 165		
SIMULATION			
ZENO ET	85 140		
DAM BUSTER	90 145		
INFILTRATOR	95 135		
10TH FRAME	80 140		
WINTER GAMES	90 140		
TOMAWHAK	95 140		
THAI BOXING	85 120		

BON DE COMMANDE à recopier et à renvoyer en indiquant sur quel magazine vous l'avez recopié

NOM Adresse Tél.
 Réf. Prix PTT 22 F Transporteur 60 F
 Règlement joint. chèque bancaire CCP

AMSTRAD

AMSTRAD

Facilités de paiement

SESAME

```

530 FOR x1=10 TO 17:x2=x1-9:x3=x1+9
:GOSUB 1070:NEXT x1:FOR x1=11 TO 15
STEP 2:x2=x1-10:x3=x1+10:GOSUB 107
0:x2=x1-8:x3=x1+8:GOSUB 1070:NEXT x
1
540 x1=17:x2=7:x3=19:GOSUB 1070:x2=
1:x3=25:GOSUB 1070
550 NEXT z:1
560 ma=0:FOR x3=1 TO 27:ma=MAX(ma,C
INT(c(x3))):NEXT x3:c(18)=-10
570 FOR x3=1 TO 27
580 IF CINT(c(x3))=ma AND a(x3,1)=0
THEN 610
590 NEXT x3
600 IF x3=28 THEN ma=ma-1:GOTO 570
610 FOR x=1 TO 3:FOR y=1 TO 3:FOR
z=1 TO 3:IF d(x,y,z)=x3 THEN 630
620 NEXT z,y,x
630 PRINT:PRINT " Je joue ":PRINT
:GRAPHICS PEN j2+1:x1=150+239/3*x+1
5*y:y1=100*(z-1)+25*(y-1)+15:x2=x1+
10:y2=y1:MOVE x1,y1:DRAW x2,y2:FOR
x4=1 TO 1000:NEXT x4:SOUND 1,200,10
,12,,1
640 GRAPHICS PEN 1:MOVE x2+2,y2+2:F
ILL j2+1
650 a(x3,1)=j2:e(x3)=nb+100*j2:IF r
$="H" THEN 1040
660 GOTO 670
670 b1=b(1):b2=b(2):b(1)=0:b(2)=0
680 FOR p1=1 TO 3
690 FOR x=1 TO 5 STEP 2:x1=x+9*(p1-
1):x2=x1+1:x3=x2+1:GOSUB 1180:NEXT
x:x1=9*p1-8:x2=x1+7:x3=x2-1:GOSUB 1
180:x1=x1+1:x2=x1+7:x3=x2-3:GOSUB 1
180:x1=9*p1:x2=x1-1:x3=x1-5:GOSUB 1
180:x2=x1-8:x3=x1-4:GOSUB 1180:x2=x
1-6:x3=x1-2:GOSUB 1180
700 NEXT p1
710 FOR x1=10 TO 17:x2=x1-9:x3=x1+9
:GOSUB 1180:NEXT x1:FOR x1=11 TO 15
STEP 2:x2=x1-10:x3=x1+10:GOSUB 118
0:x2=x1-8:x3=x1+8:GOSUB 1180:NEXT x
1
720 x1=17:x2=7:x3=19:GOSUB 1180:x2=
1:x3=25:GOSUB 1180
730 d=b(1)-b1:FOR x4=1 TO d:SOUND 1
,100,10,13,,1:SOUND 1,150,10,13,,1:
NEXT x4:d=b(2)-b2:FOR x4=1 TO d:SOU
ND 1,100,10,13,,1:SOUND 1,200,10,13
,,1:NEXT x4
740 PAPER #3,1:CLS #3:PEN #3,0:PRIN
T #3," Score":PRINT#3:PEN #3,2:PR
INT #3,o$:"";b(1):PEN #3,3:PRINT #3
,p$:"";b(2):PEN #3,0:PRINT #3," Cou
p":nb:IF choix>4 AND nb<26 THEN ON
choix-9 GOTO 840,830
750 IF choix=3 AND nb<26 AND j1=j2
THEN GOTO 950 ELSE IF choix=3 AND
nb<26 AND j2=j2 THEN GOTO 920
760 IF choix=-10 THEN RETURN
770 IF nb<26 THEN GOTO 210 ELSE GOT
O 1430
780 o$="Joueur 1":p$="Joueur 2":GOS
UB 980:j1=1:j2=2:IF de=0 AND fi=0
THEN INPUT " Qui commence (1/2) ";z
:IF z<>1 AND z<>2 THEN z=CINT(RND*3
)
790 IF de<>0 THEN z=de
800 IF z=1 THEN r$=o$:GOSUB 1210 EL
SE r$=p$:GOSUB 1210
810 IF fi=1 THEN r$=p$:GOSUB 1050:G
OTO 840 ELSE IF fi=2 THEN r$=o$:GOS
UB 1050
820 IF z=2 THEN 840
830 r$=o$:GOSUB 1050:choix=10:j1=j1
1:j2=j2:GOTO 210
840 r$=p$:choix=11:j1=j2:j2=j1:GOT
O 210
850 j33=3:PRINT:PRINT:PRINT " Ordina
teur contre Ordinateur":PRINT:INPU
T " Combien en condition maximale "
;z1:IF z1=2 THEN j33=33:o$=" Carl "

```

```

:p$=" Hal "
860 PRINT:PRINT " Donnez le depar
t.":PRINT
870 j1=1:j2=2:IF j33=33 THEN 900
ELSE j1=INT(RND*24):j2=INT(RND*24
):j20=INT(RND*24):j21=INT(RND*24):I
F j10>j12 THEN o$=" Def"+STR$(j10-j
12) ELSE IF j10<j12 THEN o$=" Att"+
STR$(j12-j10) ELSE o$=" Moyen"
880 IF j20>j21 THEN p$=" Def"+STR$(
j20-j21) ELSE IF j20<j21 THEN p$="
Att"+STR$(j21-j20) ELSE p$=" Moyen"
890 IF z1=1 THEN p$=" Carl "
900 GOSUB 980:WHILE INKEY$="" :WEND
910 y=CINT(RND*100):IF y/2=INT(y/2)
THEN r$=p$:GOSUB 1210:GOTO 950 ELS
E r$=o$:GOSUB 1210
920 IF z1<>1 AND z1<>2 THEN j33=3
930 z2=0:IF z1=2 THEN z2=1
940 r$=o$:GOSUB 1050:j2=j11:j1=j22:
GOTO 400
950 IF z1=1 THEN j33=33
960 z2=0:IF z1=2 OR z1=1 THEN z2=1
970 r$=p$:GOSUB 1050:j2=j22:j1=j11:
GOTO 400
980 CLS #2:PRINT #2:PEN #2,1:PRINT
#2,o$:PRINT #2
990 PAPER #2,0:PRINT #2," contre"
1000 PEN #2,1:PRINT #2:PRINT #2,p$
1010 RETURN
1020 PAPER #5,1:PRINT#5:PRINT #5:PE
N #5,0:PRINT #5,"Help Carl":PAPER #
5,2
1030 j23=j2:j12=j1:j2=j12:GOTO 400
1040 r$="" :j1=j12:j2=j23:IF choix=1
THEN 400 ELSE IF choix=10 THEN GOT
O 840 ELSE GOTO 830
1050 PAPER #5,1:CLS #5:PRINT #5:PRINT
#5,r$:PRINT #5:PRINT #5," joue.":P
RINT#5:PRINT#5:PRINT#5," Cp n"nb+1:
RETURN
1060 RUN
1070 IF (a(x1,1)=i AND a(x2,1)=i).O
R (a(x1,1)=i AND a(x3,1)=i) OR (a(x
2,1)=i AND a(x3,1)=i) THEN 1100
1080 IF (a(x1,1)=0 AND a(x2,1)=0 AN
D a(x3,1)=i) OR (a(x1,1)=0 AND a(x2
,1)=i AND a(x3,1)=0) OR (a(x1,1)=i
AND a(x2,1)=0 AND a(x3,1)=0) THEN 1
140
1090 RETURN
1100 IF a(x1,1)=i AND a(x2,1)=i AND
a(x3,1)=0 THEN c(x3)=c(x3)+1
1110 IF a(x1,1)=i AND a(x3,1)=i AND
a(x2,1)=0 THEN c(x2)=c(x2)+1
1120 IF a(x2,1)=i AND a(x3,1)=i AND
a(x1,1)=0 THEN c(x1)=c(x1)+1
1130 RETURN
1140 IF (a(x1,1)=0 AND a(x2,1)=0 AN
D a(x3,1)=i) THEN c(x1)=c(x1)+1/6:
c(x2)=c(x2)+1/6
1150 IF (a(x1,1)=0 AND a(x2,1)=i AN
D a(x3,1)=0) THEN c(x1)=c(x1)+1/6:
c(x3)=c(x3)+1/6
1160 IF (a(x1,1)=i AND a(x2,1)=0 AN
D a(x3,1)=0) THEN c(x2)=c(x2)+1/6:
c(x3)=c(x3)+1/6
1170 RETURN
1180 IF a(x1,1)=a(x2,1) AND a(x1,1)
=a(x3,1) THEN i=a(x1,1):GOTO 1200
1190 RETURN
1200 b(i)=b(i)+1:RETURN
1210 PEN #4,0:CLS#4:PRINT #4:PRINT
#4,r$:PRINT #4,"PRINT #4," a":PRIN
T#4:PRINT #4,"commence.":RETURN
1220 CLS:PRINT:PRINT " Sauvega
rde":PRINT:INPUT " Nom de sauvegard
e ":z$:IF LEN(z$)>8 OR LEN(z$)<1 T
HEN GOTO 210
1230 PRINT:PRINT " Mettez la disque
tte.":PRINT:WHILE INKEY$="" :WEND:r$
=z$+" .mor":OPENOUT r$:WRITE #9,nb,o
$,p$:FOR i=1 TO 27:WRITE #9,e(i):NE

```

```

XT i:CLOSEOUT:GOTO 210
1240 CLS:PRINT "0-Retour au 1er men
u":PRINT"1-Entree une partie sauvee
.":PRINT "2-Revoir une partie":PRIN
T:INPUT " Votre choix ";z:IF z<1 OR
z>2 THEN 130
1250 IF z=2 THEN 1320
1260 CLS:PRINT " Entree d'une part
ie sauvee":PRINT:PRINT:INPUT " Nom
du fichier ";z$:IF LEN(z$)<1 OR LE
N(z$)>8 THEN 1240
1270 r$=z$+" .mor":OPENIN r$:INPUT #
9,nb,o$,p$:FOR i=1 TO 27:INPUT #9,e
(i):NEXT i:CLOSEIN:choix=30:CLS #6:
GOTO 80
1280 GRAPHICS PEN 1:FOR x=1 TO 3:FO
R y=1 TO 3:FOR z=1 TO 3:x3=d(x,y,z)
:x1=150+239/3*x+15*y:y1=100*(z-1)+
25*(y-1)+15:MOVE x1,y1:j1=CINT(e(x3)
/100)
1290 a(x3,1)=j1:FILL j1-(j1>0):NEXT
z,y,x:FOR x=1 TO 27:IF e(x)-100=1
THEN de=1 ELSE IF e(x)-100=nb THEN
fi=1
1300 IF e(x)-200=1 THEN de=2 ELSE I
F e(x)-200=nb THEN fi=2
1310 NEXT x:GOTO 130
1320 de=INT(e(x3)/100):DIM f(27):FO
R x=1 TO 27:f(x)=a(x,1):NEXT x:ERAS
E a:DIM a(27,2):CLS #6:b(1)=0:b(2)=
0:b1=0:b2=0:choix=-10:GOTO 80
1330 IF e(1)-100=1 THEN r$=o$:GOSUB
1210 ELSE r$=p$:GOSUB 1210
1340 GOSUB 980:CLS:PRINT:PRINT "Rev
oir la partie en memoire":PRINT:PRIN
T CHR$(243)" S' pour arreter":PRIN
T CHR$(243)"Toute autre pour contin
uer"
1350 FOR ii=1 TO nb:nb=ii
1360 FOR x=1 TO 3:FOR y=1 TO 3:FOR
z=1 TO 3:x3=d(x,y,z):IF e(x3)-100=i
i OR e(x3)-200=ii THEN 1380
1370 NEXT z,y,x
1380 IF e(x3)>200 THEN r$=p$:GOSUB
1050 ELSE r$=o$:GOSUB 1050
1390 GRAPHICS PEN 1:x1=150+239/3*x+
15*y:y1=100*(z-1)+25*(y-1)+15:x2=x1
+10:y2=y1:MOVE x1,y1:j1=INT(e(x3)/1
00):SOUND 1,j1*100,13,,1:FILL j1-(j
1>0)
1400 a(x3,1)=f(x3):GOSUB 670:fi=INT
(e(x3)/100)+1
1410 z$="" :WHILE z$="" :z$=INKEY$:WE
ND:z$=UPPER$(z$):IF z$="S" THEN ERA
SE f:GOTO 130 ELSE NEXT ii:nb=ii-1
1420 CLS:PRINT:PRINT:PRINT " C'e
tait le dernier coup.":WHILE INKEY$
="" :WEND:ERASE f:GOTO 130
1430 IF b(1)>b(2) THEN INK 2,16:INK
3,6:PAPER 3:PEN 2:PEN #5,1 ELSE IF
b(1)<b(2) THEN INK 3,15:INK 2,6:PA
PER 2:PEN 3:CLS:PEN #5,0
1440 CLEAR INPUT
1450 CLS:PRINT:PRINT " Le score
Final est ":PRINT " o$:"";b(
1):PRINT " "p$:"";b(2):PRINT:I
F b(1)=b(2) THEN INK 0,1
1460 PAPER #5,2:CLS #5:PEN #5,0:PRI
NT #5:PRINT #5:IF b(1)>b(2) THEN r$
=o$:PAPER 3:PEN 0:PAPER #4,3:PEN #4
,3:GOTO 1480 ELSE IF b(1)<b(2) THEN
r$=p$:PAPER #4,2:PEN #4,2:PAPER 2:
PEN 0:GOTO 1480
1470 CLS #5:PRINT #5:PRINT #5:PRINT
#5," Il y a":PRINT #5:PRINT #5," e
galite":PRINT #5," -----":BORDER
1:GOTO 1490
1480 PRINT #5,r$:PRINT #5:PRINT #5,
" a gagne":PRINT #5," -----"
1490 WHILE INKEY$="" :WEND:CLS:PRINT
:PRINT:INPUT " Voulez-vous sauve
arder ";z$:z$=UPPER$(z$):IF z$="O"
THEN 1220 ELSE GOTO 130

```

AVIS

Vous programmez et cherchez à être publié ? Sesame est là pour ça ! Nous cherchons des listings en Basic et Assembleur sur toutes les machines courantes. Bien entendu, les oeuvres publiées sont rétribuées. Ceci non pas à la longueur mais à la qualité. Un programme court mais de grande qualité pourra donc vous rapporter plus qu'un listing très long. Nous vous demandons de respecter les conventions suivantes.

- Incrémenter les numéros de lignes au pas de dix.
- Ecrire toutes les variables en majuscules.
- Exprimer toutes les valeurs en décimal.
- Inclure une vérification de Data avec une indication des lignes défailtantes.
- Nous fournir un listing, sorti avec un ruban d'imprimante neuf, justifié à 35 caractères.

Envoyez vos programmes sur support magnétique avec listings correspondants et explications à: Tilt, 2 rue des Italiens, 75009 Paris. Et surtout, n'oubliez pas de nous communiquer votre adresse!

11 bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél. : (1) 43.57.48.20
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

Remise aux collectivités

Matériel garanti deux ans

NOUVEAU



AMIGA 500 + Mon. Coul. Philips + 10 disk pleins de surprise 7 490 F t.t.c.

PROMO DU MOIS
TUNER TV - 1 100 F



AMIGA 1000 + Mon. Coul. Philips + lect. disk A 1010 10 690 F t.t.c.



AMIGA A 2000 + Mon. Coul. A 1081 8 h de formation 14 990 F t.t.c.

LA PROMO DU MOIS
OKIMATE + CORDON
~~2 990 F~~ - 250 F
2 490 F

EQUIPEMENTS

A 500 512 Ko	4 725
A 500 512 Ko + MONIT. COUL.	7 950
A 1000 512 Ko	5 990
A 1000 512 Ko + MONIT. COUL.	8 950
A 2000 1 Mo	11 590
A 2000 1 Mo + MONIT. COUL.	14 790
A 2000 1 Mo + MONIT. COUL. 2 floppy 3"1/2 + disk dur	22 490
A 2000 idem ci-dessus + 1 floppy 5"1/4 + CARTE PC	26 290
A 2000 idem ci-dessus + 1 floppy 5"1/4 + CARTE AT	28 660

LECTEURS	
DISK A 1010 3"1/2	2 260
DISK A 1010 5"1/4	2 900
DISK DUR MICROBOTICS 20Mo	N.C.
SIDE CAR COMPI PC	1 590
INTERFACE CARD SCSI	N.C.
HARD CARD XEBEC 20Mo	N.C.

IMPRIMANTES	
STAR NL 10	3 490
CITIZEN 120 D	2 290
MPS 1000	7 990
SHARP JET	17 500
DYNEX	2 990
OKIMATE 20	N.C.
N.C. PE	N.C.
IMPRIMANTE CENTRONICS LASER	26 000

MONITEUR	
MONDHR	1 990
COUL A 1081	5 490
COUL THRENT	N.C.

PLUS CADEAUX

PERIPHERIQUES

GRAPHIQUE	
TABLETTE	
GRAPHIQUE	3 490
TABLES :	
A DIGITALISER	
KURTA A4	9 160
KURTA A3	11 730
TRACANTE	N.C.
AUDIO	
DIGITALISEUR FUTUR	
SOUND	2 295
INTERFACE MIDI	580
DIGITAL SAMPLER	N.C.
MIMETICS PRO MIDI	N.C.
TELEMATIQUE	
MODEM TECMAR	N.C.
EMULATEUR FLAM	490

VIDEO	
DIGITALISEURS :	1 995
DIGIVIEW	N.C.
MERKENT	
GENLOCKER	N.C.
MERKENT	N.C.
BLANKING BOX	
SYSTEM POLAROID	
SIRS	N.C.
CAMERA HV 720	3 350
STATIF ROHEN	1 839
TUNER TV	1 390
OBJECTIF SLH	950
INTERFACE	
STARBOARD 1Mo	N.C.
STARBOARD 2Mo	N.C.
AX 2000	
COMSPEC 2Mo	8 450

ACCESSOIRES

MANETTES	
QUICKSHOT I	60
QUICKSHOT II	70
SPEED KING	130
MAGNUM	140
TURBO	150
PRO 1500	170
SWITCH JOY	160
BOG BOSS	170
PROTECTION	
TAPIS DE SOURIS	99
HOUSSE AMIGA	150
RANGEMENT	
DISQUETTES 3"1/2 :	
POUR 10 DISK	25
POUR 50 DISK	139
POUR 100 DISK	159

CONSOMMABLES	
DISK 3"1/2 DF DD	25
RUBANS :	
MPS 1000	70
STAR NL 10	105
CITIZEN 120 D	105
PAPIER LISTING :	
500 FEUILLES	100
2500 FEUILLES	200
CENTRONICS	250
VIDEO CAMERA	150

DEPANNAGE

Finis les intermédiaires. A.M.I.E. dépanne vos micros en huit jours maxi. Prix forfaitaires.

UC	790
MONITEUR	490
LECTEUR A 1010	380

Chaque réparation est garantie un mois. S.A.V. (1) 43.57.82.05

LIBRAIRIE

AMIGADOS MANUEL	350
HARDWARE MANUAL	350
INTUITION	350
ROM KERNAL EXEC.	350
ROM KERNAL LIB. & DEV.	539
REVUE AMIGAWORLD	N.C.
REVUE AMIGAZINE	N.C.
AMIGA APPLICATIONS	199
AMIGA PROGRAMMES HAND BOOK	N.C.
REVUE AMIZING	39
COMPUTING	39
ADVANCED AMIGA BASIC	199
PROGRAMMER'S GUIDE TO AMIGA	299
CLES POUR AMIGA (FRANÇAIS)	350
TRUCS ET ASTUCES	N.C.

Liste non exhaustive, demandez-nous notre catalogue.

LOGICIELS

BUREAUTIQUE	
MAXIPAN	2 099
PAGE SETTER	1 163
VP (LOTUS 1.2.3)	1 879
TEXTCRAFT FRANCAIS	N.C.
SUPERBASE ANGL.	1 490
GIZMOZ	670
SRIBBLE	1 769
LOGISTIX	1 169
GRAPHIC MUSIC	
AEOS ANIMATOR	1 435
DELUXE VIDEO C.S.	890
AEOS DRAW PLUS	1 899
AEOS IMPACT	1 699
DELUXE PRINT	890
DELUXE PAINT	890
DELUXE PAINT II	1 059
IT'S ONLY ROCK'N ROL	246
DELUXE MUSIC C.S.	789
MUSIC STUDIO	539
INSTANT MUSIC	329
AEOS SONIX	690
PRINTMASTER + ZUMA FONTS (1.2.3)	439 309

PROGRAMMATION/ TRANSFERT	
AMIGA PASCAL	980
AMIGA LISP	1 780
LATTICE C	1 300
ACROTRAN	1 990
CLIMATE 1.2	350
MARAUDER II	379
GRABBIT	299
KEEVA	789
MACRO MCC	659
AMIGADOS EXPRESS	233
LOGICIEUX	
ARCAD	390
ARC FIFOX	390
DEFENDER OF THE CROWN	295
MARBLE MADNESS	360
ROGUE	390
S.O.	N.C.
SKYFOX	379
STAR FLEET I	526
STARGLIDER	229
ADVENTURE	
BORROWED TIME	390
KING QUEST	388
KING QUEST III	388

SINBAD	390
FAERY TALES	N.C.
UNNIVITD	N.C.
ULTIMA IV	N.C.
RETURN TO ATLANTIS	N.C.
THE KING OF CHICAGO	N.C.
SIMULATION	
FLIGHT SIMULATOR II	499
GOLF	224
GRIDIRON	543
LEADER BOARD	379
ONE ON ONE	349
SILENT SERVICE	309
LEADER BOARD C.	N.C.
STRATEGIE	
ARCHON	329
ARCHON II	329
BALANCE OF POWER	388
CHESSMASTER 2000	349
DEJA VU	388
HACKER II	279
OGRE	323
PORTAL	388
QUINTETTE	349
RACTER	349
STRIP POKER	309
VIDEO VEGAS	349
CLASSIC BRIDGE	170

Crédit

Facilités de paiement

BON DE COMMANDE à recopier et à renvoyer en indiquant sur quel magazine vous l'avez recopie.

NOM Adresse Tél.
 Réf. Prix. PTT 22 F Transporteur 60 F
 Règlement joint. chèque bancaire CCP

AMIGA

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION TILT

En choisissant parmi les sujets de Tilt ceux qui vous intéressent et nous retournant le bon de commande ci-dessous

ACTUEL

Le C.E.S. de Chicago 1986 : n° 34, p. 70
 La création d'entreprise : n° 22, p. 24
 Le dessin animé par ordinateur : n° 27, p. 16
 Le détournement d'un 727 par un jeu à cristaux liquides : n° 12, p. 16
 La distribution des jeux vidéo : n° 7, p. 16
 Devenir programmeur : n° 3, p. 18
 Les éditeurs de logiciels en France : n° 38, p. 92
 Enquête sur le marché de l'informatique : n° 19, p. 22
 Exelvison : n° 21, p. 18
 Le Festival International de la Technologie : n° 28, p. 54
 L'intelligence artificielle : n° 32, p. 118
 Les jeux d'arcade : n° 33, p. 98
 Les jeux sur vidéodisque : n° 15, p. 16
 Les jeux vidéo et leurs dangers : n° 5, p. 28
 Les mémoires optiques : n° 41, p. 66
 La micro en RFA : n° 42, p. 64
 Les obsédés des jeux vidéo : n° 4, p. 17
 L'ordinateur du cinéma : n° 39, p. 60
 Le piratage : n° 6, p. 18
 et n° 24, p. 70
 Les programmeurs et l'argent : n° 14, p. 16
 La protection d'un soft : n° 9, p. 18
 Musique et informatique : n° 31, p. 94
 Les nouvelles images : n° 25, p. 76
 Le téléchargement : n° 16, p. 16
 Voyage dans le cerveau d'un joueur : n° 10, p. 16

BANC D'ESSAI/MICRO STAR

Adam B.E. : n° 13, p. 22
 Amiga B.E. : n° 32, p. 106
 Amiga 500 B.E. : n° 42, p. 104
 Amstrad CPC 464 B.E. n° 18 p. 48 ; MS n° 23, p. 68
 Apple II M.S. : n° 25, p. 86
 Apple II GS B.E. : n° 38, p. 88
 Aquarius B.E. : n° 9, p. 24
 Atari ST B.E. : n° 24, p. 78
 MS : n° 33, p. 92
 Atari 130 XE B.E. : n° 22, p. 72
 MS : n° 28, p. 86

Atari 800 XL B.E. : n° 9, p. 21 ; MS : n° 28, p. 86
 Atmos B.E. : n° 11, p. 40
 MS : n° 29, p. 96
 Colecovision B.E. : n° 5, p. 53
 Commodore 16 B.E. : n° 22, p. 68
 Commodore 64 B.E. : n° 7, p. 24
 n° 22, p. 70 ; n° 24, p. 22
 MS : n° 27, p. 108.
 Datavision B.E. : n° 6, p. 24
 DX7, CX5M B.E. : n° 29, p. 90
 Electron B.E. : n° 11, p. 38
 Exeltel B.E. : n° 39, p. 88
 EXL 100 B.E. : n° 15, p. 26
 MS : n° 35, p. 11
 B.E. : n° 3, p. 38
 G 2700 Philips B.E. : n° 27, p. 105
 H.B. 500 B.E. : n° 36, p. 92
 H.B. 700 B.E. : n° 6, p. 22
 Home arcade B.E. : n° 1, p. 54
 Intellivision B.E. : n° 6, p. 26
 Intertron B.E. : n° 19, p. 48
 Lansay 64 B.E. : n° 14, p. 28
 Laser 3000 B.E. : n° 31, p. 100
 Macintosh B.E. : n° 34, p. 106
 Minitel B.E. : n° 14, p. 26
 MO 5 Thomson MS : n° 30, p. 88
 B.E. : n° 35, p. 108
 MO 6 Thomson B.E. : n° 18, p. 40
 M.S.X. n° 23, p. 62
 n° 32, p. 110
 MS : n° 32, p. 110
 MTX 500/512 B.E. : n° 16, p. 24
 NMS 8250 B.E. : n° 41, p. 102
 PC et compatibles B.E. : n° 28, p. 82 ; MS : n° 37, p. 108
 PC 1512 B.E. : n° 37, p. 114
 Pencill II B.E. : n° 19, p. 46
 QL B.E. : n° 20, p. 55
 SC 3000 B.E. : n° 9, p. 27 ; n° 12, p. 42
 Spectrum MS : n° 34, p. 114
 Spectrum +2 B.E. : n° 36, p. 88
 Squal B.E. : n° 21, p. 49
 Superchargeur pour VCS 2600 B.E. : n° 10, p. 25
 B.E. : n° 10, p. 22
 SV 318 B.E. : n° 2, p. 36
 TI 99/4A B.E. : n° 2, p. 36
 TO 7 Thomson B.E. : n° 30, p. 88
 TO 8 Thomson B.E. : n° 35, p. 108
 TO 9 Thomson B.E. : n° 25, p. 82
 MS : n° 30, p. 88
 Tronic B.E. : n° 6, p. 28
 TRS 1000 EX B.E. : n° 37, p. 114
 Vectrex B.E. : n° 5, p. 58
 VG 5000 B.E. : n° 18, p. 46
 X'Press 16 B.E. : n° 40, p. 62
 ZX 81 B.E. : n° 24, p. 82

CARTE POSTALE

Le C.E.S. de Chicago 1984 : n° 15, p. 104
 Le C.E.S. de Las Vegas 1983 : n° 4, p. 77
 Le C.E.S. de Las Vegas 1984 : n° 10, p. 98
 Le C.E.S. de Las Vegas 1985 : n° 19, p. 78
 Une collection de Flippers : n° 6, p. 88
 Coney Island : la folie du jeu : n° 3, p. 90
 En plein cauchemar : n° 13, p. 88
 Epcot Center : n° 5, p. 92
 The Last Starfighter : n° 13, p. 88 ; n° 16, p. 108
 Le musée imaginaire de l'arcade : n° 11, p. 76
 Le palace Pier à Brighton : n° 1, p. 64
 La presse informatique étrangère : n° 22, p. 106
 Le scénario du film « Electronic Dreams » : n° 20, p. 98
 Visite d'Atari US : n° 7, p. 106

CHALLENGE

Astrologie, Biorythmes : n° 27, p. 148
 Boxe : n° 28, p. 116
 Contrôle aérien : n° 34, p. 146
 Enquêtes policières : n° 1, p. 18
 Golf : n° 35, p. 132
 Guerre sous-marine : n° 36, p. 124
 Inertie : n° 39, p. 114
 Jeux de cartes : n° 30, p. 116
 Jeux de raquettes : n° 38, p. 128
 Jeux olympiques : n° 15, p. 76
 Motos : n° 42, p. 122
 Othello/Reversi : n° 3, p. 30
 Ski : n° 2, p. 32
 Tennis : n° 5, p. 32 ; n° 31, p. 122
 Wargames : n° 33, p. 122
 Western : n° 41, p. 118

DOSSIER

Action : n° 38, p. 106
 Aventure : n° 3, p. 52 ; n° 18, p. 56
 Aventure/action : n° 30, p. 94
 Batailles navales : n° 19, p. 52
 120 jeux : au banc d'essai : n° 6, p. 53
 Combat : n° 39, p. 96
 Commerce interstellaire : n° 42, p. 110

Création graphique : n° 12, p. 62 ; n° 36, p. 106
 Création musicale : n° 15, p. 60 ; n° 29, p. 100
 Consoles : n° 2, p. 42
 Enquêtes policières : n° 31, p. 104
 Flippers : n° 23, p. 74
 Générateurs de jeux d'aventure : n° 28, p. 92
 Jeux à cristaux liquides : n° 1, p. 127
 Jeux de réflexion : n° 34, p. 124
 Jeux de rôles : n° 33, p. 104
 Joysticks : n° 16, p. 70 ; n° 41, p. 106
 Logiciels éducatifs : n° 14, p. 56 ; n° 24, p. 86
 Logiciels scientifiques : n° 22, p. 76
 Onze ordinateurs à moins de 1 000 F : n° 4, p. 50
 Périphériques : n° 25, p. 92
 Robots : n° 11, p. 54 ; n° 17, p. 30
 Simulateurs de conduite : n° 9, p. 60 ; n° 32, p. 124
 Simulateurs de vol : n° 7, p. 70 ; n° 20, p. 60
 Simulations économiques : n° 21, p. 52
 Space Invaders : n° 5, p. 62
 Sports : n° 13, p. 58 ; n° 27, p. 116
 Sports d'équipe : n° 35, p. 118
 Wargames : n° 10, p. 56 ; n° 37, p. 124

LUDIC

Advanced Dungeons and Dragons : n° 7, p. 62
 L'aigle d'or : n° 12, p. 54
 Broadside : n° 21, p. 68
 Cauldron II : n° 34, p. 34
 Crafton et Xunk : n° 38, p. 132
 Flight Simulator II : n° 16, p. 66
 Fort apocalypse : n° 13, p. 72
 Horse Racing : n° 2, p. 60
 Interceptor Cobalt : n° 9, p. 48
 King Quest II : n° 33, p. 33
 Manager : n° 11, p. 42
 Mugsy : n° 19, p. 85
 Le mystère de Kikekankoi : n° 10, p. 66
 Pac-Man : n° 1, p. 47
 Pitfall : n° 4, p. 38
 Le secret de l'arche : n° 5, p. 36
 Sorcery : n° 25, p. 115
 Spy vs Spy : n° 20, p. 52 ; n° 28, p. 122
 Stampede : n° 3, p. 60
 Utopia : n° 4, p. 42

SOLUTION LECTEURS

Borrowed Time : n° 41, p. 130
 Eureka : n° 20, p. 76 ; n° 21, p. 76 ; n° 22, p. 98 ; n° 30, p. 138 ; n° 31, p. 141 ; n° 32, p. 158 ; n° 33, p. 147 ; n° 34, p. 162
 The forest at World's end : n° 29, p. 126
 Hacker : n° 39, p. 127
 Harry et Harry : n° 42, p. 132
 The hobbit : n° 30, p. 140
 Masquerade : n° 27, p. 170
 Mind Shadow : n° 35, p. 154
 Le Pacte : n° 40, p. 126
 Orphée : n° 31, p. 142
 Scoop : n° 28, p. 138
 Sram : n° 37, p. 172
 Zim Sala Bim : n° 27, p. 168
 Zombi : n° 38, p. 143

SOS AVENTURE

L'affaire : n° 36, p. 150
 L'affaire Vera Cruz : n° 30, p. 129
 Age of adventure : n° 39, p. 121
 Alien : n° 21, p. 72
 Alternate Reality : n° 41, p. 123
 Autovisuel : n° 37, p. 162
 Aztec tomb revisited : n° 23, p. 89

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMÉROS TILT

A retourner à Tilt, 36, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort

Je désire recevoir les numéros suivants : _____

Nombre de numéros Somme totale

Je vous adresse la somme de 20 F pour chaque numéro par :
 chèque mandat à l'ordre de Tilt.

NOM : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____



- Ballade pour un spectre :**
 n° 14, p. 54
Baratin Blues :
 n° 31, p. 129
Borrowed time :
 n° 30, p. 128
Calixto Island :
 n° 31, p. 130
Canal meurtrier :
 n° 35, p. 146
Dallas :
 n° 23, p. 91
Déjà vu :
 n° 33, p. 143
Dossier Boerhaave :
 n° 38, p. 136
Dragonworld :
 n° 31, p. 131
The fourth protocol :
 n° 28, p. 132
La femme qui ne supportait pas les ordinateurs :
 n° 31, p. 128
Fer et Flamme :
 n° 40, p. 124
Le fétiche :
 n° 40, p. 124
F.R.E.E. :
 n° 27, p. 163
The gateway :
 n° 42, p. 128
La geste d'Artillac :
 n° 29, p. 125
L'heure du serpent (les passagers du vent II) :
 n° 42, p. 129
Histoire d'or :
 n° 37, p. 160
The hitchiker's guide to the galaxy :
 n° 39, p. 122
Invincible Island :
 n° 13, p. 46
King fo Chicago :
 n° 40, p. 123
King Quest II :
 n° 32, p. 150
Las Vegas :
 n° 29, p. 123
Lord of the rings :
 n° 29, p. 122
Le manoir de Mortvieuille :
 n° 35, p. 148
Mandragore :
 n° 19, p. 72
Meurtre à grande vitesse :
 n° 23, p. 88
Meurtre sur l'Atlantique :
 n° 30, p. 132
Meurtres en série :
 n° 41, p. 124
Mindstone :
 n° 36, p. 152
Le mur de Berlin va sauter :
 n° 27, p. 162
Murder on the Mississipi :
 n° 34, p. 151
Nine princes in Amber :
 n° 38, p. 138
OO Topos :
 n° 33, p. 142
Orphée :
 n° 25, p. 124
Le passager du temps :
 n° 42, p. 130
The Pawn :
 n° 32, p. 149
Perry Masson :
 n° 38, p. 137
Phalsberg :
 n° 35, p. 147
Phantasie :
 n° 32, p. 151
Portal :
 n° 41, p. 125
Prophétie :
 n° 42, p. 131
Question :
 n° 28, p. 134
Questron :
 n° 20, p. 78
La quête du chevalier :
 n° 28, p. 133
Roadwar 2000 :
 n° 38, p. 139
Scoop :
 n° 22, p. 88
Shard of Spring :
 n° 37, p. 159
Shogun :
 n° 34, p. 152
Silicon dreams :
 n° 41, p. 122
Sram :
 n° 35, p. 145
Sram II :
 n° 40, p. 122
Taram et le chaudron magique :
 n° 33, p. 144
Tempête sur les Bermudes :
 n° 34, p. 150
Thétis :
 n° 37, p. 158
La trilogie du temple d'Apahai :
 n° 32, p. 152
Troll :
 n° 39, p. 120
Uninvited :
 n° 34, p. 154
Vahalla :
 n° 15, p. 50
Waidor :
 n° 16, p. 54
Wisard's crown :
 n° 36, p. 151

- Deluxe Video Construction Set :**
 n° 38, p. 58
Digitaliseur :
 n° 36, p. 56
Digitaliseur VIDI :
 n° 40, p. 59
D.P Slide :
 n° 34, p. 69
Destroyer :
 n° 39, p. 54
Echosoft :
 n° 42, p. 60
Elite :
 n° 29, p. 89
Exeldrums :
 n° 26, p. 53
Exelpaint/Exelmouse :
 n° 30, p. 57
L'expert :
 n° 33, p. 62
Explorateur III :
 n° 38, p. 59
Fantavision :
 n° 34, p. 66
Game Maker :
 n° 32, p. 55
Graphic adventure creator :
 n° 36, p. 54
Graphic Studio :
 n° 41, p. 62
Gemdraw :
 n° 24, p. 49
Gunship :
 n° 42, p. 58
H.M.S. Cobra :
 n° 39, p. 55
Infiltrator :
 n° 38, p. 60
Instant Music :
 n° 37, p. 68
Jet :
 n° 30, p. 59
Kennedy approach :
 n° 28, p. 52
Light pen :
 n° 29, p. 86
Little computer people :
 n° 28, p. 51
Lorigraph :
 n° 28, p. 50
Lunar explorer :
 n° 42, p. 59
Movie Maker :
 n° 33, p. 59
Music Studio :
 n° 41, p. 61
The Music Studio :
 n° 37, p. 70
Music Studio G7 :
 n° 32, p. 54
The Music system :
 n° 31, p. 49
Music Writer :
 n° 25, p. 54
The Newsroom :
 n° 24, p. 46
Néochrome :
 n° 32, p. 52
North sea helicopter :
 n° 31, p. 51
Opération Mercury :
 n° 25, p. 52
Paint Works :
 n° 35, p. 62
Pluspaint ST :
 n° 40, p. 60
Les passagers du vent :
 n° 39, p. 52
Photo :
 n° 27, p. 63
Print Master :
 n° 38, p. 58
QL Peintre :
 n° 30, p. 58
Racter :
 n° 42, p. 60
Ready set go :
 n° 29, p. 88
Radio Controlled Flight Simulator :
 n° 25, p. 53
Red Arrows :
 n° 27, p. 64
Science Tookit :
 n° 34, p. 67
Silent service :
 n° 35, p. 60
Soundsoft :
 n° 42, p. 60
Star Trek :
 n° 36, p. 55
Starship Andromeda :
 n° 33, p. 61
Studio :
 n° 37, p. 69
Synthesoft :
 n° 42, p. 60
Tau Ceti :
 n° 31, p. 49
Trail Blazer :
 n° 37, p. 68
3D Studio :
 n° 41, p. 60
Vol solo :
 n° 31, p. 50
Wanderer :
 n° 33, p. 60

36-15 TILT
 Dès aujourd'hui
 vous pouvez
 insérer vos P.A.
 directement sur
 Minitel.
 Composez le
 36-15 puis
 « TILT »,
 rubrique P.A.

- TILT PARADE**
- Aegis animator :**
 n° 35, p. 60
Aliens :
 n° 40, p. 60
The animator :
 n° 35, p. 59
The artist :
 n° 27, p. 62
CAO :
 n° 30, p. 56
CAD 3D :
 n° 35, p. 61
Contrôle aérien :
 n° 29, p. 87
The Dambusters :
 n° 24, p. 48
Degas :
 n° 32, p. 52
Degas Elite :
 n° 39, p. 53
Defender of the crown :
 n° 40, p. 58
Deluxe music :
 n° 41, p. 60
Deluxe paint :
 n° 32, p. 54

Remise aux collectivités Matériel garanti deux ans



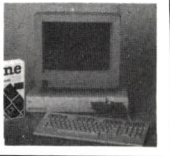
64 N + GEOS + LECT.
1541 - 2 990

64 N + GEOS + LECT.
1541 + MON. COUL.
4 990

EQUIPEMENTS

UNITES CENTRALES	IMPRIMANTES
C 64 N + GEOS 1 750	MPS 801 1 300
C 128 + JANE 2 290	MPS 2000 2 290
C 128 D + JANE 4 490	CITIZEN 1200 2 290
PC 10 + WORLD + MULTIPLAN 10 500	STAR NL 10 3 490
PC 20 + WORLD + MULTIPLAN 17 300	OKIMATE 20 2 290
PC 40 + WORLD + MULTIPLAN 28 800	MONITEUR
	MONO SISON 800
	MONO AISON 1 100
	COUL. 1802 40 col. 2 190
	COUL. 1901 80 col. 2 790
	LECTEURS
	K7 1530 290
	DISK 1541 1 750
	DISK 1571 2 590

PLUS CADEAUX



128 D + JANE + MON.
COUL. - PROMO 7 490

PROMO
OKIMATE 20
2 290

PERIPHERIQUES

GRAPHIQUES	TELEMATIQUE
TABLETTE KOALA PAD 1 300	MODEM DTI 1 590
TABLETTE GRAPHISCOPE 990	MODEM DTI + DIGITELEC 1 990
CRAYON OPTIQUE SOURIS 64 MAGIC 410	EMULATEUR MINTEL 390
MOUSE SOURIS 128 640	VIDEO
AUDIO	DIGITALISEUR PRINT TECHNIA 1 290
SOUND EXPANDER 1 200	INTERFACE PAL RVB 450
SOUND SAMPLER 850	TUNER TELE 1 390
CLAVIER SYNTHÉ 925	CARTOUCHES
SYNTHÉ VOCAL TECHNI MUSIC 480	CPM 390
SYNTHÉ VOCAL VOICES MASTER 850	POWER CARTRIDGE 470
INTERFACE MIDI 350	GAME KILLER 150
INTERFACES	FREEZ FRAME 463
CENTRONICS 890	EXTENSION MEMOIRE 256 K 1 290
IEEE 1 590	
RS 232 850	



PC 10 + WORLD + MULTIPLAN + MON.
MONO + IMP. - 12 490

ACCESSOIRES

MANETTES	QUICKSHOT I 60	QUICKSHOT II 70	SPEED KING 130	MAGNUM 140	TURBO 150	PRO 5000 170	PROTECTION	HOUSSE C 64 70	HOUSSE C 128 70	HOUSSE 1541 70	CAPOT C 64 120	CAPOT C 128 140	CABLES	CENTRONICS 150	PERIFET 100	40/80 COL. 250	COMBOX C 64 + 1541 390	COMBOX C 128 + 1571 490
RANGEMENT	DISQUETTES 5 1/4 : POUR 10 DISK 25	POUR 50 DISK 110	POUR 100 DISK 139	CONSOMMABLE	K7 VERGES (C20) + 10 60	DISK 5 1/4 SF DD 70	DISK 5 1/4 DF DD 120	RUBAN MPS 801 70	RUBAN MPS 1000 70	RUBAN CITI 1200 105	RUBAN NL 10 105	PAPIER LISTING 11" : PAR 500 FEUILLES 100	PAR 2 500 FEUILLES 200					

LA PROMO DU MOIS
SOURIS MAGIC
MOUSE
640 F
480 F

DEPANNAGE
 Finis les intermédiaires, A.M.I.E. dépanne vos micros en huit jours maxi. Prix forfaitaires.
 Chaque réparation est garantie un mois. S.A.V. (1) 43.57.82.05

UC C 64 380	LECT. DISK 1571 440
UC C 128 420	MON. MONO 170
UC C 128 D 490	MON. 1802 380
LECT. K7 1530 180	MON. 1901 460
LECT. DISK 1541 380	

LIBRAIRIE

LE LIVRE DU 1541 179	LE LIVRE DE L'IMP. ENT. ET REP. DU 1541 149	PEEK'S ET POKES C 64 99	PEEK'S ET POKES C 128 129
LE LIVRE DU 1530 99	TRUCS ET ASTUCES C 128 149	LE ANATOMIE DU C 64 199	LE NOUVEAU C 128 129
LE LANGAGE MACHINE T1 149	LE LIVRE DU CPM 149	LA BIBLE DU C 128 249	LE LIVRE DU 1571 179
LE LANGAGE MACHINE T2 149	LE LIVRE DU BASIC 7.0 GRAPH. ET SONS 149	PEEK'S ET POKES C 128 129	CLES POUR C 64 110
ASTUCES T1 149	SUR 128 CLES POUR 128 160	102 PROG. POUR C 64 120	
TRUCS ET ASTUCES T2 149	102 PROG. POUR 128 N.C.		

Liste non exhaustive, demandez nous notre catalogue.

LOGICIELS

BUREAUTIQUE	DATA MAT 350	TEXTOMAT 350	POWERPLAN 650	SWIFT 450	SWIFT K7 295	WIZASTAR 128 1 190	VIRGULE SENIOR 750	SUPERBASE 128 595	GRAPHIQUE/MUSIQUE	SUPERPAINT 350	GAME MAKER 220	ART STUDIO D 149/184	ADVANCED MUSIC SYSTEM 310	MUSIC STUDIO 186	PROGRAMMATION/TRANSPORT	BASIC 64 350	OSFORD PASCAL N.C.	MON. 64 N.C.	DISC DISSECTOR 324	LOGO 355	BASIC 128 450	PEDAGOGIQUES	MATHEMATIQUES 190	ORTHOVERBES 190	ANGLAIS (N° 1 à N° 4) 190	ORTH. (N° 1 à N° 2) 190	GRAM (N° 1 à N° 6) 190	ARITH. (N° 1 à N° 2) 190	ALGÈBRE (N° 1 à N° 2) 190	MAT'S SUP. 190	MIMI 295	LUDIQUES	A/ARCADE K7 D	ARKANOID 97 145	DRAGON'S LAIR II 112 142	GAUNTLET 119 169	MASTERS OF UNIVERSE 112 159	SOLINA 99 149	ENDURO RACER N.C.	METRO CROSS N.C.	TAIPAN N.C.	B) AVENTURE	DANSE MACABRE 130	LABYRINTH 190	C) SIMULATION	AGE OF AGES 104 156	FLIGHT SIMUL II 586	GUNSHIP 137 181	SILENT SERVICE 99 139	LEADER BOARD 99 149	10th FRAME 99 149	WINTER GAMES 99 149	SUMMER GAMES II 99 149	DOC DESTROYER N.C.	D) STRATEGIE SOCIETE	COLLOSSUM CHESS 175	MONOPOLY 175	MICROSCRABBLE 248	TRIVIAL PURSUIT 248	BATTLE OF ANTIETAM 298	AUSTERLITZ 224	U.S.A.F. 268	ROADWARE 2000 214
--------------------	--------------	--------------	---------------	-----------	--------------	--------------------	--------------------	-------------------	--------------------------	----------------	----------------	----------------------	---------------------------	------------------	--------------------------------	--------------	--------------------	--------------	--------------------	----------	---------------	---------------------	-------------------	-----------------	---------------------------	-------------------------	------------------------	--------------------------	---------------------------	----------------	----------	-----------------	---------------	-----------------	--------------------------	------------------	-----------------------------	---------------	-------------------	------------------	-------------	--------------------	-------------------	---------------	----------------------	---------------------	---------------------	-----------------	-----------------------	---------------------	-------------------	---------------------	------------------------	--------------------	-----------------------------	---------------------	--------------	-------------------	---------------------	------------------------	----------------	--------------	-------------------

BON DE COMMANDE à recopier et à renvoyer en indiquant sur quel magazine vous l'avez recopié.

NOM Adresse Tél.

Réf. Prix. PTT 22 F Transporteur 60 F

Règlement joint chèque bancaire CCP

COMMODORE

Facilités de paiement

Crédit

VENTES

AMSTRAD

Vends Amstrad CPC 464 monochrome + 20 jeux + joystick, l'ensemble : 3 000 F. **Alexis MATHIEU, 107, bd Murat, Paris. Tél. : 46.51.15.25.**

Vends pour CPC : AMX Mouse + K7 (décembre 86) : 500 F, Autoformation à l'assembleur en français (livre + K7) + Zen + notice : 160 F, originaux K7 : computer hits 10 : 100 F, Zorro, Commando, Highway encounter : 40 F. **François CASTELAIN, 24, rue de la Croisette, 27950 Saint-Marcel. Tél. : 32.51.04.16.**

Vends Amstrad CPC 6128 coul + écran + joystick turbo II + 30 jeux disquettes, garanti 9 mois, prix : 3 500 F + Discology. **Laurent AMROUCHE, 5, allée Pasteur, 92390 Villeuve-la-Garenne. Tél. : 47.94.12.11 (le soir).**

Vends Amstrad CPC 464 mono + 13 jeux + joystick : 2 300 F, port payé. **Jean BENOIT, 25, rue Ampère, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.44.36.48.**

Vends Amstrad 464 C + lecteur DD1 + Jasmin 1 méga + Okimate 20 + Mir... Imag. + joystick + nombreux jeux + 150 Hebdogiciels + Abon. Amstrad + livres + 20 disq. 3P : 10 500 F, le tout en bon état, valeur réelle 15 000 F. **Julien GUERBÉ, 97, avenue de la Marne, 92600 Asnières. Tél. : (1) 47.90.87.25.**

Vends CPC 6128 couleur (garanti 9 mois) + synthé vocal + digitaliseur Ara + stylo optique + joystick + 13 logiciels, le tout (valeur 9 000 F) à 6 000 F. **Marc KINDEL, 36, avenue de Mayenne, 94000 Créteil. Tél. : 48.99.18.88.**

CPC 64 cherche correspondants pour échange ou vente de logiciels. Vends originaux de Bob Winner, Jail Break, Ace Face, 250 F les 3 ou 100 F. **Hubert DAGNIAUX, 1, avenue des 3 Astronautes, 19360 Malemort. Tél. : 55.24.09.92.**

Vends CPC 464 (tbé) + moniteur coul. + doubleur joy. + nbx prog. (Leader Board, Winter Games...), prix à 2 600 F.

Stéphane HEGÉDUS, 23, rue Parmentier, 93 Montreuil S/B. Tél. : 48.58.56.88.

Amstrad CPC 464 monochrome avec un joystick, un manuel et 50 logiciels de jeux, très bon état, décembre 86, prix : 2 000 F. **Arnold POUTEAU, 39, bd St-Marcel, 75013 Paris. Tél. : 43.36.63.02 (après 17 h).**

Vends Amstrad CPC 464 mono, état neuf + revues + nombreux logiciels + joysticks + synthétiseur vocal + livre valeur de 5 000 F, sacrifié : 1 900 F. **Frédéric ROUGON, 14, rue Fernand-Benoit, 13129 Salin de Giraud. Tél. : 42.86.84.44 (après 19 h).**

Vends Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + 20 jeux + 2 joysticks, utilisé 10 H, sous garantie 3 Mois : 2 800 F. **Christophe, région parisienne. Tél. : 42.44.93.26.**

Vends pour CPC 464 originaux 50 F pièce : Year Kung-Fu 2, Movie, Commando, Samantha Fox, et bien d'autres, écrire S.V.P. **Stéphane BOLLENGIER, rue de la place Maurepas, 80360 Comblès.**

Vends Amstrad 464 couleur + nombreux journaux + 46 jeux parmi les meilleurs, valeur réelle 6 600 F, vendu encore sous garantie (06/87), pour 3 000 F. **Guillaume SUC, 14, rue Benjamin Charrié, 31520 Ramonville. Tél. : 61.73.43.72.**

Vends sur disq. news Amstrad : Arkanoid, Gauntlet 2, the Pawn), etc. **Jean-Paul DEVULDER, 11, rue Ernest Renan, 93200 Saint-Denis.**

Vends Amstrad 464, moniteur monochr. + adaptateur couleur + nomb. logiciels + joystick + pleins de bouquins pour seulement 2 000 F (tbé). **Nicolas FONTAINE, 17, allée des Platanes, 93200 Saint-Denis. Tél. : 48.22.63.43.**

Vends jeux Amstrad disq. : They Sold a million 1, 1815, Meurtre gde vitesse (70 F), l'Héritage, la Geste d'Artillac (80 F), disq. vierges Amsoft. **Olivier BLUM, 26, rue Claude Genin, 38100 Grenoble. Tél. : 76.54.20.40.**

Vends Amstrad 6128 monochr. + drive 5 1/4 Vortex + RS 232 + Modem digitale + 2 scodes Rom + programmeur Eprom + nbx softs + 15 Roms préprogrammées, etc. **Serge TEILLARD, 16, rue Dareau, 75014 Paris. Tél. : 45.81.59.01.**

Vends pour Amstrad 6128 originaux bas prix : Sram 2, Passager vent 2, Fer et flamme, HMS Cobra, Meurtres en série, Faial, Gauntlet, Thanatos, Nemesis. **Jérôme DESUAUX, 78, rue Gay-Lussac, 59130 Lambertsart.**

Vends pour Amstrad CPC 464 ou 6128 jeux ex : (Miami Vice, Rambo, Commando, Aigle d'or, Caudron II, etc.) **Sébastien CARON, 7, rue Vales, 31190 Auterive.**

Vends Amstrad 464 couleur + nbx jeux + initiation au basic, tbé, prix 2 500 F. **Marc LAVAUR, 358, rue Paul Claudel, 46000 Cahors. Tél. : 65.35.63.32.**

Vends CPC 6128 coul. + 70 logs + Bob Winner, Pacte Pawn, Gauntlet Caudron & Tomawak, Antirad Crafton, etc. Prix 6 000 F. **Yves LACROIX, 83 bis, rue de Courcelles, 75017 Paris.**

Vends Amstrad CPC 464 monochrome + doc. + K7 (nbx jeux) + 20 Hebdogiciels + revues spécialisées, le tout : 1 700 F. **Jean-Christophe BLANC, les Carlines, Chemin de la Fauge, 38250 Villard-de-Lans. Tél. : 76.95.97.45.**

Vends Amstrad CPC 464 + drive D - D1 et stylo optique + nombreux jeux + K7 alignement têtes lecture + livres, le tout 4 500 F, à débattre. **Jean-Yves CHENU, 12, rue de Malnoeu, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : 60.05.07.06.**

Vends jeux pour Amstrad 6128 : Foot, Yie ar Kung Fu, They Sold, Bruce Lee, 3D Fight, 3D Boxing, Ghost'n Goblin : le tout à 600 F. **Marc DUCOURNAU, 62, avenue Galliéni, 93140 Bondy. Tél. : 48.47.10.14.**

Vends Amstrad 464 lecteur de cassettes, moniteur couleur, lecteur de disquettes + nombreux jeux sur disq. 3 800 F, possibilité vente séparée. **Franck LUCEA, 4, allée des Primevères, 79200 Parthenay. Tél. : 49.64.03.41.**

Vends pour Amstrad K7 464, 21 jeux d'origine dont l'Héritage 2, Sapin, les dents de sa mère, etc. Prix : de 40 à 130 F, liste sur demande. **Jean-Pierre MARQUES, 13, rue du Valon, 12000 Rodez. Tél. : 65.67.21.91.**

Stop affaire, vends Amstrad CPC 464 monochrome excellent état + adaptateur couleur péritel + 1 joystick avec doubleur + nbx jeux, 3 000 F. **Bruno ELBAZE, 73, avenue Henri Barbusse, 93220 Gagny. Tél. : 43.02.61.06.**

Urgent ! Vends cause double emploi, Amstrad CPC 464 monochrome, an. 1986, peu servi + nombreux logiciels + livre, le tout pour 1 800 F seulement. **Bruno CHAMBRON, 21, rue des Déportés du 11/11/43, 38100 Grenoble. Tél. : 67.47.70.79.**

Vends Amstrad 664 couleur + 64 K Dekatronic + multi-face 2 + nbx prgs originaux + disquettes + nbres revues valeur : 8 500 F (pas servi) : 3 800 F. **Jean-Louis BIBRAC, 22, bd J.J. Rousseau, 92230 Gennevilliers. Tél. : 47.94.67.60.**

Vends Amstrad CPC 464 + jeux état neuf, sous garantie, 1 600 F, monochrome. **Sylvain CRISP, rés. la Louve, route de Montferriat, 83300 Draguignan. Tél. : 94.88.40.26.**

Vends logiciels sur K7 pour Amstrad CPC, vends aussi revues pour Amstrad et autres ordinateurs : Micro VO, Amstrad hebdo, OI, CPC, Amstrad Mag, journaux anglais, prix : intéressant. Possibilité d'échange K7 contre disq. Atari ST. **Jean-Marc. Tél. : (1) 64.03.33.57.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur + doubleur de joysticks + manette compétition pro. + 70 jeux, tout est en bon état, prix 4 800 F, à débattre, urgent ! **Marc PICOT, 178, avenue Marx Dormoy, 92120 Montrouge. Tél. : 46.57.85.06.**

Vends Amstrad monochrome CPC 6128 + jeux et utilitaires sur disq., 3 300 F, à débattre. **Ludovic GELIBERT, 4, rue Frédéric Chopin, 26300 Bourg de Peage. Tél. : 75.70.18.96.**

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + livre CPM 3 500 F, très bon état (pas servi). **Bernard ROBBE, 15, rue de la Tuilerie, 77370 Nangis. Tél. : 64.08.27.31 (heures des repas).**

Vends Amstrad CPC 464 monochrome + multiface 2 + drive DD1 + une centaine de jeux originaux en cassette dont des nouveautés, prix à débattre. **Laurent STERN, 9, rue d'Achères, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : 39.62.39.45.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur + revues informatiques + ma gratitude + nbx jeux & utilitaires : vendu 3 500 F (pr. à débattre). **Philippe SEGAL, 15, rue Campinas, 76130 Mont-Saint-Aignan. Tél. : 35.70.12.30 (après 19 h 30).**

Vends CPC 464 monochrome + DD1 + lecteur 501/4 Vortex + carte mémoire 256 Ko Vortex + nombreux softs, docs, revues et livres, px à déb. **Gilles HAMEL, 10, ave. de la Fontaine Riante, 78450 Villepreux. Tél. : 34.62.39.36.**

APPLE

Vends unité centrale Apple II plus 64 K lecteur de disquettes, moniteur monochrome, disquettes, livres, joysticks, pavé numérique, prix : 4 000 F. **Alain GUILLOUARD, 12, rue Jules Ferry, 94100 St-Maur. Tél. : 48.83.84.28.**

Vends Apple IIC 128 K + lecteur 5 1/4 intégré + RVB/Péritel + logiciels pros et ludiques + revues + livres, le tout en tbé : 3 500 F. **Didier COTIN, 8, rue Verlaime, 76290 Saint-Martin-du-Manoir. Tél. : 35.55.51.34.**

Vends Apple IIe, 128 K, 80 col, couleur, Duodisk + contrôleur, carte Z80, mon. Apple, impr. Silentype, carte, série, nbr. disquettes, joystick, docs : 6 500 F. **Lionel HY, 4, allée des Chevreuils, 60520 La Chapelle-en-Serval. Tél. : 44.54.64.58.**

Vends comp. Apple 2E + 2 drives + 2 joysticks + 128 K/80 col. + mon. Apple + nomb. disq. + jeux + log. prog. docs., le tout : 7 000 F, recherche contacts. **Jean-**

Marc PONS-PUJOL, 8, av. Maréchal Ney, 13011 Marseille. Tél. : 91.44.93.65.

Vends Apple II + Péritel, 2 drives, carte 16 K, joystick, softs 3 000 F, moniteur hte résol. N/B 800 F. **Joël SIROT, 5, rue du Cambodge, 75020 Paris. Tél. : 43.66.72.60.**

Vends Apple IIc + moniteur monochrome et support + souris + joystick + lecteur externe + logiciels et boîte, le tout 5 500 F. **Michael PEREZ, 62, bd Richard Lenoir, 75011 Paris. Tél. : 47.00.91.45 (après 18 h 30).**

Vends pour Apple 2, Baratin Blues, 150 F, Mandragore, 150 F. **Arnaud GUFFROY, route de Moreuil-Morlaucourt, 80300 Albert. Tél. : 22.75.27.33.**

Vends Apple IIe AZERTY + carte chat mauve 128 K, 80 col + imprimante + souris + joystick + version calc. + 80 disq., valeur : 18 500 F, cédé : 7 000 F. **Benjamin CHEREL, restaurant « La Poivre », Cedex 164, 38190 Crolles. Tél. : 76.08.91.38.**

Vends Apple 2e + carte chat mauve + 2 drives + moniteur + tablette graphique + joystick + nomb. disquettes jeux utilitaires + docs + livres, prix : 6 000 F. **Kenji LLORENS, 62, rue Charlot, 75003 Paris. Tél. : 42.78.51.51 (après 18 h 30).**

Vends Apple IIe + moniteur mono + 2 drives + carte chat mauve (64 K/80 col.) + carte parallèle + nbx logiciels récents, prix : 5 500 F. **Alain SAFFRAY, 3, rue Nungesser et Coli +, bat. A2, porte 43, 93110 Rosny S/Bois. Tél. : 48.55.06.70.**

Vends Apple 2c avec 1 moniteur vert + joystick + souris + programme Epistole + 3 disquettes de jeux + Mouse paint + Mouse Desk, le tout : 10 000 F. **Jean-Yves ROOSE, 4, avenue de la Liberté, 91700 Saint-Jean-de-Beaumont. Tél. : 60.16.12.14.**

Vends Apple 2c + moniteur + lect. ext. + impr. scribe couleur + joystick + souris + tablette tactile + nbx programmes + docs, prix : 8 000 F. **Omar MAHARZ, 14, rue Félix Maire, 94000 Créteil. Tél. : 43.75.15.53.**

Vends Apple IIe avec drive et moniteur vert + logiciels divers + joystick : vendu pour la modique somme de 7 000 F, à débattre, urgent ! **Bruno PARRAIN, 6, rue du Maréchal Lannes, Epinay-sous-Sénart, 91800 Brunoy. Tél. : 60.46.23.76.**

Vends Apple IIC 384 Ko + drive + souris + utilitaires (Mouse desk...) + jeux (Conan) + livres + Péritel : 5 600 F, neuf (décembre 85), cause double emploi. **Rodolphe THIÉBAUT, 21, rue Charles Gounod, 28000 Chartres. Tél. : 37.34.81.36.**

Vends Apple IIc (1 an) + souris + joystick + logs + sac + manuel + CBS + mod. turbo + 3 cartouches, l'ensemble vendu 6 500 F. **Lionel SFAR, 2, bd Jourdan, 75014 Paris. Tél. : 45.88.93.34.**

Vends Apple II GS, bon état, 3 000 F, pour raison de départ. adresser 3 timbres à 2,20 F pour frais. **David MAVEL, Chemin de Valsère, 13510 Éguilles.**

Vends Apple 2e moniteur mono, souris, carte féline, drive, joystick, prog., nbr. disq., docs divers. **Stéphane HEUDE, 37, rue de la Bretonnière, Gruchet le Valasse, 76210 Boibec. Tél. : 35.31.38.09.**

Vends nombreux logiciels à bas prix pour Apple 2 : Borrowed Time, Hacker 2, Captain Goodnight, Pleins gaz etc. **Cyril PAQUET, 16, rue Helvetius, 18000 Bourges.**

Vends carte chat mauve, très peu servi, 1 600 F, achète imprimante pour Apple 2 GS, ainsi que 2 drives 1/4 (même hors d'état). **Laurent VERCELLI, Gascoigne 1, 49, rue de Chatenay, 92160 Antony. Tél. : 42.37.55.38.**

ATARI

Vends 800 XL + 1050 sous garantie + 1010 + nombreux jeux sur disq. et K7 + tablette tactile + 3 joys + 6 cartouches prix : 3 500 F, débattre. **Patrice KRIEGER, 21, rue des Anciens Combattants, 78150 Le Chesnay. Tél. : 39.63.29.19.**

Vends Atari 520 STF + Tos en Rom + joystick + logiciels + GFA basic avec notice + cable minitel. **Jacques DEVROC, 14, rue de la Huppe, 13310 St-Martin-de-Crau. Tél. : 90.47.25.70.**

Vends ou échange logiciels pour Atari 800 XL (Superman, Xevious, Chess Master 2000, Assembleur, etc), prix d'un jeu : 30 F. **Stéphane FEUILLANT, 12, rue de Provence, 80100 Abbeville. Tél. : 22.24.59.28.**

Stop affaires ! Liquidation totale ! Nomb. disq. de jeux pour 800 XL/130 XE + bouquins listings + 1 joystick cause ST 520, liste contre timbre. **Jean GHOMRI, 4, rue G. Guillo-teau, apt 6, 79000 Niort. Tél. : 49.24.88.11.**

Vends Atari 800 XL 64 K + lect. disq. + lect. K7 + INTF para + joys + cours Basic + nbx jeux + util. + langage + doc + revues + livres : 2 000 F. **Alain ROMAN, 24, clos des Coquelicots, 78280 Guyancourt. Tél. : 30.43.20.36.**

Vends Atari 800 XL + lect. disq. + lect. K7 + nombx jeux + programmes excellent état, prix : 2 900 F. **Gilles MONGIN, 49, avenue de la Marne, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.27.39.39.**

Vends pour Atari ST : Hacker : 130 F, Brataccas : 150 F, The Pawn : 170 F (originaux). **Tél. : 35.28.63.01.**

Vends Atari 130 XE + 81 OC + 1050 OHP + tablette + cordon imprimante + nbx logs. + revues + livres + A 800, le tout : 7 000 F, à débattre. **Serge MELICIANI, 35, chemin des Couderières, 78990 Élan-court. Tél. : 30.62.75.37.**

SEDIT

15, Impasse des Primevères
75011 PARIS - Tél. (1) 43 38 94 24

UN CENTRE DE MAINTENANCE A VOTRE SERVICE

ATARI - VENTE

520 STFM	4990 TTC	1040 SFFM	7990 TTC
520 STFC	6490 TTC	1040 STFC	9490 TTC
Malette Bureautique	1990 TTC	Malette scientif et techn.	3990 TTC
Moniteur N et B SM 125	1690 TTC	Moniteur couleur SC 1224	2990 TTC
Imprimante SMM 804	1990 TTC	Imprimante KXP 1081 Panasonic	2830 TTC
Lecteur 360 K SF 354	1490 TTC	Lecteur 720 K SF 134	1990 TTC
Disque dur 20 Mo SH 204	4990 TTC		

Cables tous types - Nous consulter

EXTENSION

520 STF à 1 Mocret 800 TTC
520 ST à 1 Mocret 1150 TTC

Crédit possible
à partir de 1500 F

DEPANNAGE

SINCLAIR : QL - SPECTRUM
AMSTRAD : TOUS MODELES
MONITEURS N et B - COULEURS : TOUTES MARQUES
- FORFAIT M.O - HORS PIECES -
PIECES DETACHEES SINCLAIR DISPONIBLES - NOUS CONSULTER
Réparations garanties un mois

REMISES AUX COLLECTIVITÉS ET CLUBS

BON DE COMMANDE à retourner à S.E.D.T

NOM _____ ADRESSE _____

Réf _____ Prix _____ Tél. : _____

Transporteur : 90F Port PTT : 35F

Règlement ci-joint Chèque bancaire C C P

Vends Atari 800 XL + lecteur disq. + nombreux logiciels (gestion, langages, jeux) : 3500 F, liquide aussi, prgs en K7, cartouche : 50 F l'unité. **Tél. : 46.38.22.51.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 : 1500 F, Plotter 1020 : 500 F, magnéto : 300 F, tablette : 500 F et nbx logiciels, disquettes. **Stéphane COINTE, 4, rue Jacques Vignole, 80090 Amiens. Tél. : 22.46.31.79.**

Vends Atari 800 XL (64 Ko), 1 an + lecteur de K7 + cartouches et K7 de jeux + 10 K7 vierges + livre de programmation + prise Péritel pour seulement 1100 F. **Grégory HANSON, Mas de Mourgues Gallician, 30600 Vauvert. Tél. : 66.73.30.22.**

Vends Atari 800 XL, drive 1050, lecteur de K7, 20 jeux K7, nbx jeux disq. + joy + livres + tab tactile à un prix très bas. Urgent. **Mounir GOULAMHOUSSEN, 3, av. M. Robespierre, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.80.14.69.**

Vends tablette tactile Atari + donne 2 jeux : Zorro et Free (en disquette seulement et originaux) le tout est un excellent état : 400 F. **Éric BENEDETTO, Au Besson Rochetaille, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.21.66.18.**

Vends imprimante qualité courrier Atari 1027 (pour XL/XE) : 1300 F, (valeur : 2700 F), 520 STF + nbx prgs pour 3000 F. **Frank. Tél. : 98.03.43.23.**

Vends ST 1040 Atari + moniteur couleur HR + 6 livres + nombreux logiciels (jeux et utilitaires) : 7000 F. **Manuel CUERVO, 15, allée Hironnelles, 78300 Carrières-sous-Poissy. Tél. : 30.74.51.21 (soir).**

Vends tabl. tactile Atari neuve 299 F + logiciels pour 8 bits en disq. cherche nouveauté uniquement pour Atari 520 STF + ach. ext. 512 K ST. **Rémy PAVEN, 34, av. de Lorraine, 87290 Château Ponsac. Tél. : 55.76.52.11.**

Vends Atari 2600 + 2 paires de joystick + 14 cartouches (Phoenix, Pac Man, Frogger, Space Invaders, Space War, etc), prix : 1500 F. **Sébastien CARON, 7, rue Jules Vales, 31190 Autérine. Tél. : 61.50.61.23.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + nomb. disq. de jeux + boîtier, livres, le tout 1500 F. **Christophe HALADJIAN, 18 bis, square Jacques Menier, 77420 Noisiel. Tél. : 60.05.55.32.**

Vends originaux pour Atari ST : Passagers du vent, Brattacas, World, Game Leader board, le Pawn : 700 F, uniquement le tout, cherche Amiga ST. **Jean-Luc TAUNAY, 17, rue Thouin, 75005 Paris. Tél. : 43.26.66.72.**

Vends 800 XL Atari + 1010 + 1020 + 1050 + 1029 + nbx jeux sur disq. + tab. tac. + 2 joysticks + nbx livres + divers, le tout cédé : 5000 F (V neuf + 11 000 F). **Marc CORA, 12, rue du Port aux Vins, 95220 Herblay. Tél. : 39.78.83.11.**

Atariens ! Vends jeux originaux en K7 : Road Race, Spy vs spy 2, Pitfall 2, Bruce Lee, Space Shuttle, River Raid, Pole position : 40 F pièce, 250 F tout. **Mathieu FILIOT, 19, place de Gaulle, 52218 Loison-sous-Lens. Tél. : 21.78.64.82.**

Vends magn. Atari CX 12 t.b.é. + nbx jeux/K7 super. Faites offres ! Ch. imprimantes courrier, dessins, traits, de textes, tableur jeux, échange jeux disq. Cherche aussi adresses Aveyron. **Laurent TOURNADE, 55, avenue de Verdun, 12200, Villefranche de Roверgue.**

Vends disquettes jeu Atari 800 XL A/C : 30 F le jeu cause achat ST (Star Raiders II, Mindshadow, Azylum, Flack, Tapper, etc). **Josiane LOURDAIS, 16, rue d'Orves, BP 51, 94002 Créteil. Tél. : 48.52.08.26.**

Vends 800 XL + magnéto + cassettes et cartouches de jeux + livre + 2 joysticks + adaptateur Pal/Péritel le tout en tbé vendu 1600 F. **Philippe MOLZA, 15, rue des Charnes, 61000 Alençon. Tél. : 33.26.35.35 (après 18 h).**

Vends joysticks Moonraker pour Atari, C 64, Amstrad, etc. Jamais servi (cause double emploi), acheté : 100 F, vendu : 60 F. **Laurent HAYE, 20, route de Loagnan, 33140 Cadéjac. Tél. : 56.30.73.44.**

Vends jeux Atari XL : 30 F, la disq. : Chess 2000, Gauntlet,

Solo Fligh 2, 1942, Trailblazer, Transylvania, Mindshadow, Turbobasic, Leaderboard, Katatka... **Xavier LAZARUS, 66, allée des Fauvettes, 60230 Chamblay. Tél. : 30.34.93.27.**

Vends Atari 600 XL + 11 cart + ext Péritel : 800 F a déb. lot de 23 disq. (14 jeux 9 vierges) 400 F. Atari lab. : 200 F, basic microsoft 250 F. **Philippe DEROY, 2, allée du Bois, 78200 Magnanville. Tél. : 34.77.41.83 (après 19 h).**

Vends Atari 520 ST + moniteur Kaga ambre + basic GFA + comp. GFA + assembleur + the Pawn + Rogue + livres + revues : 3900 F, imprimante 4 couleurs : 650 F. **Richard DELBET, rue du Catelet, 02420 Bellicourt-Vendhuile. Tél. : 23.66.26.94.**

Vends Atari 800 XL + moniteur + lecteur K7 + 20 jeux + Péritel, le tout ss gar., prix : 2500 F + T.V. nb 60 cm : 1301 F. **Radouane BIRECHE, 1, bd de la Pomme, 35011 Marseille. Tél. : 91.45.34.77.**

Vends 800 XL + drive 1050, nombreux logiciels dont : Silent Service, Spy vs spy II, Road Race, etc. Vends logiciels C 64 : Antridax, News. **Stéphane VOGEL, 79, rue Henri Langlois, 93700 Drancy. Tél. : 48.31.67.08.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + joysticks + livres + lecteur K7 + nomb. jeux + adapt. Péritel, tout en tbé état, prix à débattre. **Nicolas VANDENBLUCKE, 4, hameau du Val-Valret, 95670 Marly-la-Ville. Tél. : 34.72.83.01.**

Vends Atari 800 XL + lecteur K7 1010 + 2 livres + joysticks + cartouche + 10 jeux Goonies, Super Zaxxon, jeux olympiques 84. **Olivier LEMOINE, 20, rue des Postes, Aubervilliers. Tél. : 48.45.22.51.**

Vends Atari 520 ST + mon. N/B + jeux (Flight 2, Gato, Eden blues, Tass time, Skyfox, Qquest 2 et 3, SDI), prix : 6500 F. **Christian PICHARD, 34, rue Saint-Saëns, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél. : (1) 60.15.58.04 (soir et w.e).**

Vends Atari 600 XL + ext. 64 Ko + adapt. Pal Péritel + 1010 + tablette graphique + dizaine logiciels + manuels, très bon état, le tout : 900 F. **Serge MONTET, 15, chemin de la Grange, 69680 Chassieu. Tél. : 78.90.66.56.**

Affaire ! Vends Atari 2600 + 20 jeux + joysticks + Paddles, le tout très bon état, vendu 1500 F (prix neuf : 6900 F le tout). **Raymond CAZZULINO, 52, rue Jean-Jaurès, 06400 Cannes.**

Vends Atari 520 STF + moniteur couleur Thomson + jeux + joystick : acheté en déc. 86, état neuf, prix : 4500 F. **Marc VILLEMEN, 3, rue Gazan, 75114 Paris. Tél. : 45.80.38.92.**

Cause renouvellement matériel, vends ensemble Atari 130 XE/800 XL avec nombreux périphériques + logiciels. Liste et prix contre une enveloppe + timbre. **Manuel HERMANDEZ, 6, rue Proudhon, « les Buis », 25700 Valentigney. Tél. : 81.30.53.82.**

Vends moniteur couleur Atari SM 1224, prix 2700 F + 520 STF Atari 2800 F, ensemble ou séparé, le tout parfait état + drive 1541 Commodore. **Robert FRANCHI, 12, pl. de la Reine Blanche, 92270 Asnières-sur-Oise. Tél. : 30.35.82.85 (après 18 h).**

Vends Atari 800 XL + 1010 + 30 jeux K7 (Leaderboard, Silent Service, etc) + 3 livres, le tout en tbé : 1000 F, vente séparée possible. **Christophe SEYCHAL, La Croix des Champs, 63300 Thiers. Tél. : 73.80.48.45.**

Vends Atari 800 XL + 1010 + 30 jeux K7 (Leader Board, Silent Service, etc.) + 3 livres. Le tout en t.b.é. : 1000 F. Vente séparée possible. **Christophe SEYCHAL, La Croix des Champs, 63300 Thiers. Tél. : 73.80.48.45.**

Vends logiciels en K7 pour Atari 800 XL : 50 F chaque. **Jérôme SERAIS, 16, rue Saint-Martin, 50410 Percy.**

Vends Atari 520 STF + souris + rom + 80 disq. + garantie 1 an 3/4 en t.b.é. Prix : 5200 F + joystick. **Vincent BONNET, 15 bis, rue Saint-Léger, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : 34.51.78.57.**

Vends Atari 800 XL + moniteur mono + lecteur XC 12 + nbx jeux + manette + cours Basic en K7. Le tout encore

sous garantie : 2800 F. **Karim GALLOUL, 12 B, rue Benoît-Oriol, 42200 Saint-Chamond. Tél. : 77.31.56.96 (après 18 h).**

Super occasion : vends disq. Atari à prix intéressant + 800 XL + 1050. **Emmanuel GAUTHIER, 70, rue Franklin, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : 34.51.52.25.**

Vends Atari 800 XL + lecteur K7 et disq. + tab. tactile + adapt. TV + log. + magazines + livres + manettes : 2500 F. **Pascal OLIVE, quartier Saint-Marcel, Route d'Ansoûlis, 84530 Villelèvre. Tél. : 90.79.29.82 (après 18 h).**

Vends Atari 800 XL + 1050 + CX 11 + nbx jeux (K7 et disq.) (FS 2, Karaté...) + plusieurs livres de programmation : 3300 F en t.b.é. + joystick. **Song BANNAVONG, 1, allée La Pérouse, 93270 Sevran. Tél. : 43.85.45.48.**

Vends Atari 800 XL + lecteur de disquettes + moniteur monochrome + 16 jeux disquettes et 11 jeux cartouches + tablette tactile + livres : 2500 F. **Olivier TOURDES, 2, rue Matisse, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : 39.92.21.28 (après 19 h).**

Vends Atari 1040 STF complet + moniteur haute résolution + manuels + livres + joystick + nbx logiciels + nbr. disquettes. **Laurent HADJADJ, 4, rue de l'Espérance, Résidence du Parc Talma, 91800 Brunoy. Tél. : 60.46.97.42.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + jeux (The Pawn, Solo Fligh 2 etc.) + VCS 2600 + cartouches + joystick : 3000 F. **Vincent MARY, 21, avenue du Général-Leclerc, 75041 Paris. Tél. : 43.20.72.16.**

Vends Atari ou échanges programmes pour STF/XL/XE. **TEIGNÉY, 4, place de la Sapinière, 94470 Boissy-Saint-Léger.**

Stop affaires ! Vends Atari 130 XE PAL (cause TV Scécam), jamais servi et sous garantie + joystick + lecteur 1010 + 30 jeux + revues : 1000 F. **Vincent BRUNI, 4, allée des Marronniers, 78480 Verneuil-sur-Seine. Tél. : 39.65.76.11.**

Vends Atari 2600 + jeux + 3 sortes de manettes + Tilt. Le tout pour : 1350 F, à débattre. **Eddy DARMON, 1, rue Gaston-Appt, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél. : 47.94.55.24.**

Vends disquettes vierges 3,5 pouces pour Atari ST, Mac, Amiga... environ : 7,50 F pièce. Bonne marque. Cherche aussi contacts et modem. **Philippe GOUVARD, 9, avenue Jean-de-la-Fontaine, 4R4800 Saint-Herblain. Tél. : 40.76.67.22.**

Vends Atari 130 XE + drive 1050, 3 joysticks, Péritel + jeux disq. valeur : 13000 F, vendu : 8000 F transfo neuf + notices et livres t.b.é. **Pierre CAQUARD, 1, rue du 8 Mai 1945, 78210 Saint-Cyr-l'Ecole. Tél. : 34.60.41.25.**

Vends Atari 800 XL + Péritel + 3 K7 de programmations en Basic, vendu : 700 F (peu servi, t.b.é.). **Rodolphe GIL-LELMET, 85, avenue Jean-Jaurès, 91230 Montgeron. Tél. : 69.40.71.85.**

Vends et échange nbx logiciels pour 520 STF et 130 XE, me contacter au plus vite. **Franck BENICHON, 11, rue des Platanes, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.66.21.45.**

Vends Atari 130 XE + magnéto + jeux : 900 F. **Bernard BELKADI, 9, rue Buffon, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.14.87.**

Vends Atari 2600 + 6 K7, Paddles, t.b.é., embal. d'origine, cartouches et K7 Commodore VIC : 20, 60 et 50 F l'unité. **Thierry MACAIGNE, 3, allée Jules-Vedrine, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : 43.30.65.93.**

Vends logiciel Phantasie 2 et Arena avec boîte et mode d'emploi. Échange tous logiciels sur Atari ST. **Eric DURAND, 189/2, rue d'Ypres, 59118 Wambrechies. Tél. : 20.78.85.23.**

Urgent ! Vends 2 joysticks prise Atari : 140 F les 2. Échange logiciels sur 520 STF : Alternate Reality, Crafton et Xunt, Time Bandit 2, etc. **Nicolas RAGAIGNE, 15, chemin de Berzet, 63122 Ceyrat. Tél. : 73.61.47.80.**

Vends Atari Atari 1050 + imprimante couleur A 1020 +

lecteur de K7 A 1010 + logiciels + livres. Réponse assurée. **Christophe DESSAIGNES, Clavière, 74330 Poisy.**

Vends ou échange originaux sur Atari ST : Erebus, Degas, Basket Ball, Turbo GT, ST Karaté, Super Cycle ; tous moitié prix. **Patrick GUILLIN, 21, place de Gascogne, 78310 Maurepas. Tél. : (1) 30.51.49.20 (après 20 h).**

Vends drive SF 354 pour Atari 520 ST. Cherche échange PGMS. **Christophe LEPOIVRE, 72800 Luché-Pringé. Tél. : 43.45.45.15.**

Vends Atari 130 XE + 1050 neufs + 1029 + XC 11 + tablette + nbr. disq. de jeu + 2 boîtes AGT : 5000 F ou séparément. **Jacky LE CALVEZ, appt U 11, rue des Flandres, 22300 Lannion. Tél. : 96.48.35.00 (après 18 h).**

COMMODORE

Vends C 64 (8A) + 1541 + 1531 + télé couleur + manette + jeux sur disq. (News comme Gauntlet, Arkonaid, etc.) Prix : 4000 F ; à débattre (urgent). **David LEROUX, 23, avenue Paul Eluard, 93000 Bobigny. Tél. : 48.31.93.70.**

Vends C 128 + cordons + jeux utilitaires tape 128 + Jane le tout sous garanti et jamais servi. Prix à débattre. **David GODIN, 68, allée des Acacias, 59229 Teteghen. Tél. : 28.61.85.10.**

Vends C 64 + 1530 + monit. N/B (+ son) + reset + très nbreux prog : Winter et Summer Games 2, Azimut, etc. (vo) + housses C 64, K7, monit. + joystick + etc. : 3500 F. **Alain BOLTZ, 10 bis, rue Oehmichen, 25200 Montbéliard. Tél. : 81.98.18.15.**

Très bonne affaire ! Vends C 64 + 1530 + 1541 + joys + livres + 30 jeux K7 et disq. Prix : 4000 F (valeur + 6000 F). Le tout révisé FNAC. **Maxime WACKER, 8, rue des Roseaux, 91530 Serranville-Chéron.**

Vends C 64 secam + lect. disq. 1541 + impr. MPS 803 + nbx jeux + utilitaires + tool + extratool + fast load + virgule + livres + bte rgt disq. Px : 5200 F. **CHARIER, 42, av. René-David, 94100 Saint-Maur. Tél. : (1) 48.85.13.22.**

Vends C 64 monochrome + 50 jeux utilitaires + magnéto + joystick : 2200 F. **Patrick REMY, 5, sq. du Clermontois, 78310 Maurepas. Tél. : 30.50.19.85.**

Vends pour C 64 tous mes logiciels sur disq. et sur K7, pas cher. **Alain JONQUET, 140, rue Francon, 32360 La Teste.**

Vends CBM 64 + 1541 + disquettes (jeux + utilitaires, etc.) + adaptateur Pal-Péritel + livres (truc, solution, etc.), le tout au prix de 3600 F. T. b.é. 85. **Cyrille MASSON, 6, avenue Fernand-Forest, 91120 Palaiseau. Tél. : 60.10.23.18.**

Vends moniteur couleur pour CBM 64 Pal ou Péritel. RGB très bon état. Prix à débattre, Paris et région parisienne. **Philippe. Tél. : 45.33.01.87.**

Vends C 64 Péritel + 1541 + nbx disq. + lecteur de cassettes + livres. Prix : 4200 F. **Laurent BECKER, résidence Manouchian, rue Santos-Dumont, 93150 Le Blanc-Mesnil.**

Vends CBM 64 + 1541 + lect. cass. + TV coul. Sony + ampl. casque + imprimante + interface II + 2 joysticks + nbx jeux + doc. techn. + doc. jeux : 4000 F le tout. **Marcel GARONNAT, 62, bd de Pesaro, appt 14023, 92000 Nanterre. Tél. : (1) 47.73.62.18.**

Vends C 64 + lecteur 1541 + lecteur K7 + nombreux jeux très bon état (1 an). Le tout : 4000 F à débattre + manuels compris. **Franck DELAPLACE, 105, rue Didot, 75014 Paris. Tél. : 45.45.99.57.**

Vends C 64 + 1530 + jeux sur K7 + 1541 + nombreuses disquettes de logiciels dont Lightforce, Newsroom, Ultima 3, 4, Pawn... Prix : 3990 F. **Dominique DELPORTE, 50, allée du Petit-Trot, 59840 Lompren. Tél. : 20.44.41.18.**

Vends C 64 + lecteur K7 + lecteur disquettes + power cartridge + nombreux jeux + livres. Le tout : 3000 F ! **Benoît MARY, 118, avenue de Paris, 78000 Versailles. Tél. : 30.21.49.14.**

M AINTENANCE
I NFORMATIQUE
P ROFESSIONNELLE

M.I.P.
LOTISSEMENT DU
CORNOUILLER
LOT N 2
78440 SAILLY
TEL: 34 76 77 08
SERVICE SOIGNE
DEVIS
DELAI RAPIDE

REPARATIONS:
COMMODORE
ATARI
THOMSON
MSX
AMSTRAD
POUR MODIFICATIONS ET
EXTENSIONS NOUS
CONSULTER

Vends pour Commodore 64 et 128 nouveaux K7 et disquettes. Bas prix. **Lionel FLORENCE**, 8, rue des Péquerettes, 68320 Kunheim. Tél.: 89.47.44.24.

Vends CBM 64, lecteur disq., 1530, boîte rangs disq. + nbx pgms. Prise Péritel + 3 livres (année d'achat : 1985). Prix : 4 000 F. Urgent. **Merci. Olivier FLORIMOND**, 8, rue Béranger, 54200 Toul. Tél.: 83.43.44.07.

Vends C64 + nombreux jeux + manette (très bon état). Le tout : 1 500 F. **Olivier PIERRE**, 50, rue Henry-Guy, 70800 Saint-Loup-sur-Semouse. Tél.: 84.49.00.01.

Vends Commodore 128 D (disq. interne) + livres + programmes + joystick. Prix : 3 000 F. **Charles DA COSTA**, 8 ter, rue de l'Argentière, 38600 Fontaine. Tél.: 76.27.23.28.

Vends C64 + 1541 + moniteur couleur Taxan EX + Tool + livres + jeux : 4 700 F. **Joël BOBINE**, 2, Les Hérons-Dista, 78170 La Celle-St-Cloud. Tél.: 39.89.58.65.

Vends pour C64 imprimante MPS 803 : 1 000 F. Pgrs cassettes originaux Solo Flight, Commando, Summer Games 2, Winter Games, Flight Night : 3 000 F. **Gilbert RAYNAUD**, 70, Boucle de la Nacelle, 93160 Noisy-le-Grand. Tél.: 43.03.42.37.

Vends C64 + drive + 1541 + 1530 + joysticks + fast-load + nbres disq. + nbx contacts, jeux et utilitaires : 3 100 F. **Yann LAOT**, 24, rue Frédéric-Clémont, 92380 Garches. Tél.: 47.41.13.30.

Vends Commodore 128 + 1541 + lecteur K7 + moniteur 80 col. + joy. + 40 livres + nbres disquettes. Prix : 7 000 F. Urgent. **Fabien LEFEBVRE**, 23, rue de la Victoire, 59137 Busigny. Tél.: 77.77.77.04.

Vends ou échange pour C64 jeux disq. Infiltrator, V, Uriidium, Silent Service, Spinodyz, Adept, PSI 5, Mercenary, Nexus, X, Hacker. Très petit prix. **Denis GORET**, 16, rue de la Verdure-Couvron, 02270, Crécy-Serre. Tél.: 23.20.91.86.

Vends Commodore 128 + drive 1571 + lecteur cassettes 1531 + moniteur couleur 40-80 col. hte résolution + power cartridge + nombreux jeux, disquettes : 5 500 F. **Alexandre BLUM**, 74, Bd Exelmans, 75016 Paris. Tél.: (1) 46.51.26.90 et (1) 45.20.89.61.

Vends pour C64, souris : 500 F. Tablette graphique : 750 F. Carte Isopic : 500 F. 15 originaux : 50 F pièce (disq.). Recherche contacts sur Atari, St. **Sébastien SAINT-MARTIN**, « Coulolem » Sainte-Colombe-en-Bruillhois, 47310 Laplume. Tél.: 53.68.67.15.

Vends CBM 64 Péritel + lect. K7 avec + nbx jeux : 1 500 F. **Pierre CHAUX**, 7, rue Carnot, 91120 Palaiseau. Tél.: 60.14.32.67.

Vends Commodore 128 + moniteur couleur + Datasette + Jane + jeux, garanti juillet 87 : 4 500 F à débattre. **Grégoire MERCIER**, 12, rue Marat-Bagiment-Anémone, 78210 Saint-Cyr-l'École.

Vends nombreux jeux en K7 pour CBM 64 : Scooby-Doo, Paper Boy, Fist, Thai Boxing, Space, Warner, etc. Vends power cartridge : 260 F. **Arnaud HUBINET**, 14, rue d'Aligre, 75012 Paris. Tél.: 43.45.28.09 (à partir de 19 h).

Vends pour C64 nombreux jeux (West Bank, Scooby Doo, Hypaball, Knuckle Busters...), très bas prix. Réponse assurée (jeux en K7). **Franc PAGNIEZ**, Le Châtelet-Chatillon-d'Azergues, 69380 Lozanne. Tél.: 78.47.97.09.

Vends Commodore 128 + 1541 + lect. cassettes + fast load + compilateur basic + 10 jeux (Trailblazer...), excellent état. Le tout : 4 000 F. **Yves MORVON**, 28, place Charles-de-Gaulle, 50150 Sourdeval. Tél.: 33.59.63.92.

Vends nombreux jeux pour C64 bas prix (Choplifex, One on One, Fort Apocalypse...). **Zlurg BORGEX**, Tél.: 60.20.53.63.

Vends Commodore 128 + 1571 + logiciel + souris + jane + lecteur K7 + K7 très bon état. Prix : 4 800 F. **Michel ROBIC**, 74, rue Paul-Vailland-Coururier, 92230 Gennevilliers. Tél.: 47.33.58.22.

Vends logiciels CBM 64, K7 Flight Simulator II : 250 F. Star-glider : 100 F, etc., disq. Superpaint neuf : 250 F. Super-hy II : 100 F. Vends aussi nombreux autres. **Michel SOULIER**, 129, rue du Cdt-Rolland, bât. B, Le Prador, Marseille.

Vends C64 + 1541 + 1530 + cartocche + disq. + 35 K7 + interface Pal/Péri. + joystick + boîte +... : 3 500 F. **Lionel TRICOT**, rue Troussai, 38120 St-Egrève. Tél.: 76.75.32.39.

Vends jeux très récents à prix très bas (Arkanoid, Bomb Jack 2, Jack Burton, M'Enfin, P. du Vent) + nbres titres pour échange. **B.P. n° 26, 32600 L'Isle-Jourdain.**

Vends pour C64 nouveautés sur disq. et K7 (Delta, Ikary, Express Raider, etc.) + TV N/B Pal/Secam : 600 F ou éch. contre moniteur pour C64. **Laurent, rue Parisienne**. Tél.: 47.98.86.39.

Vends nouveau drive 1001 pour C64/C128, capacité 1 méga avec logiciels + interface + cordon. Prix : 2 900 F. **David RICHELET**, av. des Marronniers, 26730 Hostun. Tél.: 75.48.81.09.

Vends Commodore 64 + lecteur cassettes + interface + 32 jeux + garantie étal neuf. Prix : 2 000 F. **Emmanuel MOLINA**, 3, rue Drouhin, 93150 Blanc-Mesnil. Tél.: 48.67.53.10.

Vends C64 Secam + 1541 + tool + power cartridge + super paint + nombreux originaux (disquettes). Prix : 4 000 F. Urgent. **Philippe LEFEBVRE**, 5, rue du 8-Mai-1945, résidence Colbert, bât. 2, 93000 Bobigny. Tél.: 48.31.60.41.

Vends CBM 64 + moniteur monochrome + lecteur disq. + lecteur K7 + prgs + housses + livres et revue. Le tout : 3 500 F. **Jean-Marc SCHWARTZ**, 17, rue des Renouillers, 92700 Colombes. Tél.: 47.84.67.65.

Vends Commodore C128 (drive 1571 intégré) + moniteur 1901 HR + joystick + livres + boîte rangement + très nbx logiciels : 10 000 F à débattre. **Didier ROCH**, 49, avenue Victor-Hugo, 95250 Beauchamp. Tél.: 39.60.56.66.

Vends pour C64/128 drive 1541 avec 5 disq. (util. + jeux), encore ss garantie. Prix : 1 320 F. Ecrire. Disponibilité immédiate. Vite ! **J.-Christophe NOLOT**, apt 7130, 2, square des Grisons, 35200 Rennes.

Vends Commodore 64 + drive 1541 + lecteur K7 1530 + nombreux jeux sur disquettes. Prix sacrifié : 2 700 F. **Ang KY**, 3, allée Charles-Chaplin, 94260 Fresnes. Tél.: 46.68.54.44.

Vends C64 + lect. de K7 + jeux (Cauldron I, II, Green Beret + Antiraid + Summer Games 2 + Ye ar Kung Fu, etc., en tout 14 K7 + joystick + garantie : 1 790 F. **Axel BEAUDENON**, 17, allée de Tous-Vents, Orendreuil-sur-Essoone, 45390 Puisieux. Tél.: 38.39.15.34.

Vends C64 + lect. K7 + joystick + interface Péritel + 54 jeux : Silent Service, Druid, Gauntlet, Ghosts'n, Goblin, Dragon's, Lair, Sorcery... Etat impeccable : 2 900 F. **Dominique SIMON**, Massy. Tél.: 60.11.75.11.

Vends C64 + lecteur de disquettes + lecteur de cassettes + jeux sur disquettes : 2 500 F le tout. Bon état de fonctionnement. **Jean-Michel DUTREILH**, 10, rue du Progrès, 92390 Morsang-sur-Orge. Tél.: 69.04.53.51.

Vends C64 + lect. K7 + nbx jeux + 1 manette : 2 200 F. Freeze Frame : 450 F. Échange ou vends logiciel C64 K7 ou disq. (nombreux nouveautés). **Joël LE PEVEDIC**, 16, rue Haute-Parrière, 89000 Auxerre. Tél.: 86.51.11.94.

Vends jeux en K7 pour C64 dont nouveautés. **Fabrice CARY**, 113, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél.: 42.08.35.15.

Vends Commodore 64 + 2 joysticks + très nombreux jeux (Summer Game 2, Elite...) + lecteur de K7. Le tout : 3 000 F à débattre. **Alexandre MAGNIEZ**, 15 bis, bd Joffre, 18000 Bourges. Tél.: 48.50.15.95 (après 18 h).

Vends CBM 64 + 1541 + moniteur coul. + tablette traçante + joystick + nbx logiciels sur disq. Le tout en excellent état + livres. Prix : 5 500 F. **Stéphane GUILLAUMONT**, route de Pont-Bas, 63300 Thiers. Tél.: 73.80.10.73.

Vends CBM 64 + 1541 + 1530 + nombreux jeux + joystick + manuels. Le tout : 3 800 F. **Manu LÉVY**, 52, rue de la République, 93100 Montreuil. Tél.: 48.57.01.48.

Vends CBM 128 + lect. disq 1541 (nouvelle ver.) + écran mono + nbx disq. + nbres revues + câbles + joystick + cartocche + souris. Le tout : 4 990 F ou à débattre. **Thao Phong SITHISAK**, 9, cours du Buisson, 77186 Noisiel. Tél.: 18.06.00.97.

Vends Commodore 64 + lecteur de K7 + cordon CBM Péritel. Prix à débattre. **Vincent CHOUKROUN**, 9, rue de la Paix, 77500 Chelles. Tél.: 60.08.95.09.

Vends C64 + 1541 + moniteur Ambre + ampli + imp. MPS 801 + très nombreux prgs (jeux + utilitaires) + livres et revues. Le tout : 5 600 F. **Rachid SEDMI**, 164, av. Jean-Jaures, 75019 Paris. Tél.: 42.45.63.95.

Vends C64 avec Péritel intégré et lecteur 1541 + joysticks + nbres disquettes double face de jeux. **Vincent AIMEZ**, 373, rue de la Mare-des-Champs, 76230 Bois-Guillaume. Tél.: 35.60.11.80 (après 17 h 30).

L'affaire du siècle : vends CBM 64 + lecteur disquettes 1541 + lecteur cassettes 1531 + disquettes jeux... : 3 500 F. **Stéphane BROUSSIN**, 265, avenue du 8-Mai, 76610 Le Havre. Tél.: 35.45.66.40.

Vends C64 Péritel + lecteurs disquettes K7 + cartocche fast load + 2 joysticks + manuels + nombreux jeux et utilitaires. Affaire : 3 900 F. **Patrice PEREZ**, 36, rue Stendhal, 75020 Paris. Tél.: 43.58.39.73 (le soir).

Vends C128 avec Péritel intégré et lecteur 1541 + joysticks + nbres disquettes double face de jeux. **Frédéric MARTINS**, 33, route de Lavaur, 31240 Toulouse. Tél.: 61.26.46.05.

Super affaire ! Vends Commodore 128 + lecteur K7 + livres + nbx logiciels (Spy VS Spy 3, Sigma 7, Tarzan, Boulder Dash 10) : 3 500 F. **Fabien LECLERCQ**, 2, impasse des Mugnets, 57800 Ham-Sous-Varsberg. Tél.: 87.82.51.91.

Affaire à saisir. Vends Commodore 128 + lecteur de disquettes 1541 + nbres disquettes. Le tout en t.b.é. : 7 290 F à débattre. **Nicolas CLÉMENT**, 7, allée des Bégonias, 54300 Luneville.

Vends CBM 64 + 1541 + 1530 + power + 2 cartouches + nbx jeux. Prix : 4 000 F. **David ROUILLE**, 37, rue du Château-d'Eau, 45610 Chaingy. Tél.: 38.80.67.72.

Vends C64 + lecteur K7 + 2 joysticks + nombreuses K7 jeux récents (Hacker I et II, Aliens, Infiltrator). Standard RVB Péritel : 2 500 F. A saisir. **Jean-Martial LEFRANC**, 5, rue Cavendish, 75019 Paris. Tél.: 42.05.69.39.

Vends C64 + drive 1541 + Péritel + nbx programmes dont (Leader Board, Gost'n Gobelins, Marble, Madness, etc.). Prix : 4 200 F. **David PRIMAUX**, 50, rue de la République, 93100 Montreuil. Tél.: 48.57.81.05.

Vends C64 + drive 1541 + lecteur K7 + imprimante MPS 801 + nbx jeux (nouveautés) + utilitaires. Le tout : 3 500 F. **Paul LOF**, 11, rue Guynemer, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél.: 48.75.61.03.

2 700 F : C128 Péritel + lect. K7 + 2 joy. + cartouches + K7 jeux + 7 microdors. Vends lect. disq. 1541 + 40 jeux : 1 500 F. **Sylvain CELLERIN**, 12, av. de l'Europe, 92700 Colombes. Tél.: 47.80.59.38.

Urgent ! Vends C128 avec 1541 + imprimante MPS 1000 + moniteur HR couleur + lecteur K7 + disquettes jeux. Vente séparée ou groupée (8 000 F). **Anthony VALENTIN**, 25, rue Jean-Jaures, 78530 Buc. Tél.: 39.56.08.36.

Vends C128 + drive 1541 + 1530 + nombreux programmes : 3 800 F ou + moniteur couleur : 5 700 F. **David GILLARD**, 9, rue Mirmée, 75116 Paris. Tél.: 47.04.21.58.

Vends ou échange de nombreux jeux sur C64 à prix bas : Infiltrator, Trailblazer, Druid 5, Destroyer, Jankion, Mind-Hadow, Ex-Fist... **Cyril DE LAAGE**, 16, parc de Noailles, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél.: 39.73.72.23.

Vends C128 + disq 1571 + 1530 + mon. couleur 40/80 col + modem digitale + joystick + jane + nbx prgs jct et util. + interface parall. imprimante : 7 500 F (neuf : 10 000 F). **Rafael GUTIERREZ**, Paris. Tél.: 45.53.06.64.

Vends C64 + Péritel + lecteur K7 + joystick + manuels + nbx jeux (Minter Games, Leader Board, Green Beret...). T.b.é. Prix : 3 000 F à débattre. **Benoît COLOMBEL**, 31, rue des Martrairs, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél.: 34.77.04.35.

A saisir : C64 + drive 1541 + moniteur couleur 1701 + lect. K7 + 2 joysticks + nbx programmes ; utilitaires sur disq. Le tout en t.b.é. Prix : 5 500 F. **Nicolas JONCQUIERT**, Las Savoyennes, Anthy-sur-Leman, 74200 Thonon. Tél.: 50.71.69.42 (le soir).

Vends pour C64/128 tablette graphique « touchmaster » + souris « Datex » + boîte range disq. 5 1/4. **Pierre PÉRESSE**, 15, rue de la République, 76950 La Mailleur-sur-Seine. Tél.: 35.37.10.43.

Vends CBM 64 + 1541 + lecteur K7 + souri Datex + moniteur N/B + imprimante MPS 803 + très nombreux logiciels + livres + K7 originaux. Ensemble b. ét. 4 600 F. **Éric BORIE**, 39, av. des Acacias, 77400 Lagny-sur-Marne. Tél.: 43.73.90.86.

Vends C64 + magnéto + moniteur + 2 joysticks + jeux + doc. Le tout en très, très bon état pour 2 900 F ou moins, urgent. Tél.: 82.22.18.01.

Vends C64 + drive 1541 + lecteur 1530 + 2 joysticks + Péritel + 10 livres + Tool 64 + power cartridge + nbx jeux et utilitaires. Prix à débattre. **Olivier VERSTRAET**, 26, rue Louis-Selosse, 59130 Lambersart (Nord). Tél.: 20.51.50.03.

Vends Commodore C128 D portable 04/86 peu servi. Prix : 5 000 F + jane + capot. **Lurent ROUSSEL**, Velizy. Tél.: 46.30.23.88, poste 3913.

Vends C128 + moniteur couleur 40/80 col + drive + nbx prgs. Le tout en t.b.é. : 5 000 F. Échange soft pour C128 ou pour compatible PC. **Younes OUAJID**, 17, rue Paul-Langevin, 93430 Villetaneuse. Tél.: 48.23.35.58.

Vends CBM 64 + 1541 + 1530 + avec nombreuses nouveautés (disq.) comme Express Raider, Ikari, etc. Le tout : 3 600 F. **Erick MONFREDO**, Salle Verte, 26230 Grignan. Tél.: 75.46.55.93.

Vends C128 + inter/Pal/Secam antenne + 1530 + K7 + MPS 801 + livres + docs + cordon 40/80 C : 6 100 F + Atari 520 ST + Tos Rom + souris + Péritel + alim. : 2 600 F + disq. 64 CBM. **Florence DELOFFRE**, 230, rue Croix-Nivert, 75015 Paris.

Vends C64 + lecteur de K7 + « Compétition Pro » + logiciels + écran couleur Philips sous garantie. Prix : 3 690 F. **Hugues MABILLE**, 80, rue des Moulins, 51100 Reims. Tél.: 26.85.31.57 (après 20 h).

Vends C64 + 1541 + 1 joy. + cart. fast load + nbx jeux + manuels + cart Killer Game. Urgent, px : 2 500 F. Région Val-d'Oise. **Jean-Marie FUSELLA**, 1, hameau de Moimont, 95670 Marly-la-Ville. Tél.: 34.72.33.67.

Vends ensemble CBM 128 D + imprimante MPS 803 et nbx prgs (disq.). Le tout sous garantie. Prix net : 5 500 F (à débattre). **Didier CHAGNIOT**, 70, rue Joseph-de-Maistre, 75018 Paris. Tél.: 42.26.33.24.

Vends CBM 64 RVB + drive (s. garantie) + lecteur 1531 + manettes (Pro 5000) + power cartridge + nbx jeux (nouveautés) + carts + câbles + docs. Prix : 4 900 F. **Jean-Luc NGO**, 7, promenade de J.-J.-Rousseau, Cedex 105, 77420 Noisiel. Tél.: 60.17.73.80.

Vends C64 Pal + 1541 + joysticks + nbx jeux et utilitaires. Très peu servi. Prix : 3 000 F. **Patrick COSTANTINI**, 54, av. de l'Armée-Leclerc, 91420 Morangis. Tél.: 69.09.29.43.

Vends C128 Péritel + 1541 + 1702 + 1530 + nbx prgs (nouveautés) : nomb. disq. 15 K7. Prix : 7 700 F donne coleco avec (5 cartouches) à débattre. **Jean-Christophe FERREZ**, le Capotele, 72, av. des Lîlas, 44500 La Baule. Tél.: 40.60.05.33.

Vends Commodore 128 + lecteur K7 + adaptateur Péritel + joystick + jeux + manuels (le tout en excellent état) pour seulement 2 500 F ! **David COUSO**, 31, rue La Fontaine, 75016 Paris. Tél.: 45.20.41.26.

Vends C128 D + 1571 int. + 1530 + MPS 801 + nbres disq. CBM 64 + int. Pal/Secam/antenne + livres + docs + K7 + Atari 520 ST + Tos Rom + souris + Péritel : 8 700 F ou séparé. **Philippe REZÉ**. Tél.: (1) 45.31.31.84.

Vends C128 + drive 1541 + interface Péritel + interf. midi + fast load + supertrack + souris + géos + livres + très nombreux prgs : 5 000 F. **Lionel JARLAN**, 80, rue Damremont, 75018 Paris. Tél.: (1) 42.55.50.06.

Vends pour C64/128 moniteur couleur 1901 HR neuf, emballage garanti 1 an : 2 500 F. Échange news et anciens programmes C64. **Bernard DEBARRE**, 2, rue des Plantes-Verts, 95000 Cergy. Tél.: 30.73.08.67.

Vends Commodore VIC 20 + moniteur N/B + lecteur de cassette + 10 cassettes de jeux et une cartouche de jeu. Valeur : 2 000 F. **Teddy KACIFE**, 60, rue Emeriau, 75015 Paris. Tél.: 46.78.95.55.

Vends Sidecap pour Amiga 1000 avec Word + Framework + Flight Simulator + Free-Lance + Fontrix-Fontpak + MS DOS 3, 2 Side étendu 512 K : 5 000 F à débattre. **Denis CASPAR**, 26 A, rue des Vignes, 67380 Lingolsheim. Tél.: 88.77.25.50.

Vends Hacker 2 pour Amiga (disq.) : 300 F. Disquette neue, jamais servie, dans son emballage d'origine, disq. 3 1/2. Prix à débattre. **Emmanuel MAILLARD**, 21, rue d'Estienne-d'Orves, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél.: 46.38.03.34.

Vends Amiga + lecteur disquette externe + caméra vidéo + ST Atari + digitaliseur + logiciel. Le tout : 16 000 F, étal neuf. **Stéphane JABRI**, 161, bd Davout, 75020 Paris. Tél.: 43.62.90.69.

Vends K7 C64 : Super Cycle, Cauldron, Saboteur, Trailblazer, Piston 2, Impossible Mission, Time Tunnel, Amazon World, Commando : 45 F pièce. Le tout : 360 F. **Philippe LOURD**, 10 A, rue de la Jomayère, 42100 Saint-Étienne. Tél.: 77.57.06.45.

Vends ou échange jeux K7 Commodore 64 Druid, Way Tiger, Leader Board, Space Harrier, Trailblazer, Wear Kung Fu 2, 1942, Light Force, Sanxion (bas prix), etc. **Benoît VASSEUR**, rue du Général-de-Gaulle, 62600 Groffliers. Tél.: 21.09.41.57.

Vends Commodore C64 + lect. K7 + mon. N/B + 12 jeux (Sky Fox, Winter Games, Infiltrator, etc.) + power cartridge + megamem + câble Péritel : 2 900 F. **Michel BERTHON**, 13, rue de Coulanges, 78310 Elancourt. Tél.: 30.50.08.06.

Vends quelques disquettes, cartouches et K7 pour Commodore VI C20 et C64 avant épuisement du stock (prog d'originaux). **Thierry MACAIGNE**, 3, allée Jules-Verdres, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél.: 43.30.65.93.

Vends C128 D + 1 moniteur N/B 80 colonnes + 1 moniteur couleur 40 colonnes + 1 souris 128 + Fast Load + nbx softs. **Claude DEPPEZ**, 20, rue Claude-Mouchel, 91100 Villabé. Tél.: 60.86.03.71.

THOMSON

Vends TO7/70 + Basic + livres + nbx prgs : 1 000 F. **Christophe COUASNARD**, 2, rue Ronsard, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél.: 46.31.77.36.

Vends TO7/70 t.b.é. + lecteur de K7 + prise Péritel + extension musique et jeux + manette + logiciels + cartouche Basic programmes à taper + manuels Basics. Prix : 2 000 F. **Denis CHAPPELAIN**, Le Rhune, 22660 Trélevorn. Tél.: 96.23.70.29.

Urgent ! Vends TO7/70 + lecteur K7 + 6 K7 de jeux + 1 cartouche + 2 manettes + extension musique et jeux + 2 livres de programmes. Le tout : 3 500 F. **Eric SOULIER**, cité Gagarine, bt 13, 93230 Romainville. Tél.: 48.44.93.54.

Vends MO5 t.b.é. + lecteur K7 + ext. musique et jeux + 2 manettes + crayon optique + nbx log. (Green Beret, Sorcery...) + manuels : 2 000 F. **Olivier MERCIER**, 5, rue des Archéologues, 59267 Provillie. Tél.: 27.83.74.99.

Incrovable : vends MO5 + extension de son + joysticks + 40 logiciels + livres + nbx programmes à taper + 8 journaux. Le tout : 1 900 F ! **Damien MARX**, 2, rue d'Oudeul, 60880 Blicourt. Tél.: 44.84.51.79.

Vends logiciels : Pulsar 2 K7 : 60 F, Sorcery K7 : 80 F, Sortilèges K7 : 60 F, Mission pas possible K7 : 60 F, Bidul K7 : 60 F, Cocktail 2 (to) : 30 F. Port gratuit. **Stéphane LECOULTURIER**, Les Bordes, Meurs-Verdy, 51120 Sezanne. Tél.: 25.81.31.89.

Vends TO8 neuf (garantie jusqu'à 18-11-87) + documentations et guide TO8 en (Green Beret, Super Tennis, Runway, Monopoly sur K7). **Jean-Christophe RICOSSAY**, 22, rue Oscar-Monier, Vouvray-sur-Loir, 72500 Château-Duclair. Tél.: 43.44.16.77.

Vends pour MO5 ext. music. et jeux + 1 man. Quick Shot + Lep + crayon optique + 11 K7 de jeux (Vampir, Way of Tiger...). Le tout pour : 1 500 F. **Grégoire DELATTRE**, Ecole des Garçons, Wavrans-sur-Yaas, 63380 Lumbres. Tél.: 21.39.63.59.

Vends MO5 + Lep + crayon optique, le tout : 1 500 F. **Nicolas**. Tél.: 21.54.27.73.

62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45.81.51.44
Télex : RUNINFO 270841 F
Métro PLACE D'ITALIE Sortie BOBILLOT

ouvert de 10 h à 19 h
du lundi au samedi

7, rue de l'Eglise - 92220 NEUILLY-SUR-SEINE
Tél. : (1) 46.40.73.26
Métro et Bus PONT DE NEUILLY
Sortie de Métro RUE DE L'ÉGLISE

Vends TO 7/70 année 1986 + lecteur + manettes de jeux + K7 + crayon optique. Prix à débattre. Eric. Tél. : 71.81.13.12 (après 17h).

Vends MO 5 + lecteur de K7 + cartouche Pictor (dessin) + crayon optique + livres avec nbx jeux. Le tout : 1500 F (état neuf). **Charles EVENDON, résidence Marie-Noëlle, 35 bis, avenue César-Collavari, bât. B, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 43.32.56.43.**

Vends MO 5 moniteur N/B avec joystick + lecteur de K7 + crayon optique + 22 jeux + nbx programmes. Prix intéressant. **Odile PRUDHOMME, 13, rue du Moulin, 95130F Franconville. Tél. : 34.14.35.95.**

Vends MO 5 + lecteur K7 + crayon optique + livres : 1000 F. C.B.S. Coléco + module Turbo + 7 K7 : 1500 F. **Pierric JOSSE, 181, rue Paul-Doumer, 78420 Carrières-sur-Seine. Tél. : 39.15.05.65.**

Vends MO 5 + crayon optique + lecteur K7 + 5 jeux + 6 livres de programmation + 11 revues + moniteur couleur. Le tout : 3200 F t.b.é. **Fabrice VALOIS, 8, rue de la Grappe, 28500 Vernouillet. Tél. : 37.46.29.57.**

Vends TO 7/70 + cartouche Basic 1,0 : 750 F. Méthode assimilé anglais : 250 F. K7 Androides : 100 F. Câble et interface TO 7/70, imprimante PR 90 : 600, 300 F. **Roberte VEYRAT, La Sûchère Hulhat-Saint-Privat, 63500 Issoire. Tél. : 73.71.54.07.**

Vends TO 7/70 avec magnétophone + 1 manette + nbx logiciels de jeu (Green Beret, James de Bug...) + lot de 4 K7 vierges : le tout : 2000 F. **Franck PICHON, 41, rue d'Argentan, 61000 Alençon. Tél. : 33.29.73.07.**

Vends TO 7/70 mono + 4 jeux + lect. K7 + cartouches Basic + livre. Prix : 2000 F. **Alexandre DUTERLAY, 18, rue du Docteur Demars, 77400 Lagny. Tél. : 64.30.28.14 (après 19h).**

Vends Mission Delta pour MO 5 : 45 F, Mandragore : 70 F. **Michaël ALCLOQUE, 4, rue Ernest-Pérochon, 62720 Retz. Tél. : 21.92.95.08.**

Vends MO 5 + Lep + moniteur mono + joysticks + crayon optique + 16 jeux + 2 livres (Basic et jeux). Prix : 2500 F. **Yan MARTELLETTI, 8, rue Ampère, 69270 Pontaines-sur-Saône. Tél. : 78.08.57.02 (aux heures des repas).**

Vends TO 7/70 + 2 joysticks + ext. musique et jeux + lecteur K7 + Basic + logo + livres en t.b.é. Le tout : 2500 F. **Gilles CHAUVET, 25, avenue du Bellay, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : 69.05.64.53.**

Vends MO 5 + lecteur de K7 + ext. musique et jeux + 30 jeux + 2 manettes + livre + 1 crayon optique + 1 prise Péritel. Le tout : 3000 F. **Frédéric MARTIN, 14, place de la Gare, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : 46.61.33.93.**

Vends TO 7/70 couleur (garantie) + lect. K7 + lect. disq. + jeux originaux : 4000 F. **Stéphane SOVLAGNAT, 32 bis, rue Saint-Charles, 78000 Versailles. Tél. : 30.21.20.31 (après 18h).**

Vends pour Thomson, lecteur de K7, crayon optique, ext. musique et jeux, 2 manettes, 18 jeux sur K7. **Stéphane LEROY, 1, rue Montbusy, 78490 Boissy-sans-Avoir. Tél. : 34.86.00.23 (après 18h).**

Vends TO 7/70 + Lep + cart. Basic 1.0 + 40 jeux + 2 manettes + nbx livres + crayon optique. Prix : 2500 F. **Jérôme GRANGE, Clémenceux-Vernoux, 07100 Annonay. Tél. : 75.67.01.61 (aux heures des repas).**

Urgent ! Vends t.b.é. sous garantie TO 9 comprenant moniteur HR couleur + lecteur disq. + manette + manuel + disq. Le tout : 4500 F. **Vincent WOLKENINGER, 9, rue Roger-Quille, 95360 Montmagny. Tél. : 39.83.13.93 (après 18h).**

Vends TO 8 + drive 3 pouces 1.2 640 Ko : 3000 F. **Luc THIBAUD, apt 2145, 2, avenue Félix-Faure, 92000 Nanterre. Tél. : 42.04.60.07.**

Vends TO 9 + moniteur MD couleur + souris + jeux (5^e Axe, Mandragore, Las Vegas...) : 5000 F. **Cédric JANSSENS, 34, bd Victor-Hugo, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 47.58.72.07 (après 17h).**

Vends K7 MO 5 ; TO 7, 8 et 9 : S.O.S. Space + I l'Intrus + Challenge voile + Monopoly + cartouches Logicode (TO 7) : Le tout : 400 F ou 120 F l'une. **Thomas CARAT, 15, allée Emile-Cossonneau, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : 43.81.66.06.**

Vends TO 7/70 + Lep + ext. musique et jeux + joysticks + 13 logiciels + Basic 1.0 + livres : Pratique TO 7/70 N : 1-2, Microtom... Vendu : 4000 F. **Anne AVIGNON, Les Loges Boissy-les-Perche, 28340 La Ferté-Vidame. Tél. : 37.37.63.51.**

DIVERS

Vends jeux K7 prix intéressants (Commando 86, Bombjack 2, Cobra, Antridar, Space Harrier). **Christophe TAILLEFER, cour de la Mairie, 02240 Ribemont. Tél. : 23.63.78.41.**

Vends Matel Aquarius (Capri, jeux, ext...). **Daniel ROCHA, 5, rue Auguste-Franchoit, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : 48.52.76.59.**

Vends Dragon + nombreux jeux + manette + livre + magnéto. Le tout 1000 F. **Steve SAINT-POL, 16, rue de Flandre, 80100 Abbeville. Tél. : 22.24.76.83.**

Vends Sinclair QL + moniteur couleur Fidelity CM 14 + logiciels prof. + jeux + livres et revues. Très bon état. Prix :

3 500 F à déb. **Antonino SIGARI, 24, rue Jean-Jaurès, 94190 Villeneuve-Saint-Georges. Tél. : 43.82.54.90.**

Vends Telestrat complet + Rom Atmos + moniteur couleur + 65 K7 de jeux + MCP 40 + magnétophone (sours en cadeau). Le tout : 9 500 F. **Didier HUET, 11, rue des Ouilles, 18700 Aubigny-sur-Nère. Tél. : 48.58.02.08.**

Vends imprimante Tandy DMP 105 qualité courrier 132 cols en différents modes graphiques sur Tandy ou comp. T.B.E. Vendu 1 600 F + câble Amstrad 170 F. **Bruno BON-HOMME, 4, cours du Dauphiné, 42400 Saint-Chamond. Tél. : 77.22.33.54.**

Vends MSX VG 8020 + magnéto + joystick + programmes + jeux (Héritage, Trail Blazer, Knight, Lore, Gun-fright...) T.B.E. Le tout : 2 500 F. **Olivier PERONNE, 58, rue la Pommerais, 60240 Chaumont-en-Vexin. Tél. : 44.49.12.47.**

Vends lecteur de K7 1010 + nombreux logiciels (Ballblaster...) pour 200 F seulement. Vends ou échange jeux sur disquettes pour 800 XL. **Alain LOZANO, Résidence des 4 Tours, 777, place du Berry, 85150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.88.20.61.**

Pour IBM-PC ou compatibles vends joystick + carte courte avec 2 prises joystick, 450 F l'ensemble. **Thierry MAUGER, 70, avenue Dutartre, 78150 Le Chesnay. Tél. : (1) 39.63.28.79.**

Vends moniteur mono Philips + câble C 64 700 F + Atari 2600 sans joystick 300 F. **Johan PLOCHICHT, La Savigne, Bât. J1, 13015 Marseille. Tél. : 91.85.35.23.**

Vends ZX 81 Sinclair + mémoire 16 K + inv. vidéo + interface joysticks + 10 K7 logiciels et jeux : Toolkit compil. pour 1 000 F. **Antoine HASSESEAU, 2, rue M-Rillière, 41800 Montoire. Tél. : 54.85.05.36.**

Vends original de Sargon 3 (2 disk + livret + boîte) : 150 F, pour Commodore 64 ou Atari XL. **Jean-Luc LÉON-DUFOUR, 2, allée des Tanneurs, 44000 Nantes. Tél. : 40.35.62.88.**

Vends Yeno SC 3000 H + Data Record + 7 cartouches Jeux-Péritel. Prix : 1 500 F. **Émile GALETTE, 1, rue E-Rougier, 13012 Marseille. Tél. : 91.86.25.75 (poste 305).**

Vends EXL100 + moniteur Vert + magnéto + manettes + 10 jeux cartouches et K7 + K7 d'initiation + programmes. 2 000 F. **Jean-Marc TREF, 233, Avenue Pompidou, 06110 Le Cannet. Tél. : 93.45.73.06.**

Vends K7 CBS Coleco importé des USA. Lancelot, Robin des Bois : 3 000 F les 2 ; Congo Bongo, Base-ball (pour poignées Rocky) : 120 F pièce. **Laurent TRAN, 32, rue des Bouleaux, 12014 Courtry. Tél. : 64.26.30.06.**

Vends console Intellivision + 5 cartouches : 1 000 F. État neuf. **Fabrice BUATOIS, 6, esplanade de Chantilly, 93330 Neuilly-sur-Marne.**

Stop affaire ! Vends VG 5000 (24 Kram, 18 Kram) + alim. + 1 livre jeux + 4 logiciels + jeux sur K7. Le tout cédé à 450 F (excellent état). **Fabien TOULET, 97, rue de Saint-Germain, 78260 Achères. Tél. : 39.11.40.61.**

TRS 80, 16 Ko + lecteur cassettes + joy. + jeux + livres + câbles + moniteur Vert : le tout 1 500 F. **Olivier PECHERET, route des Alberts-le-Rosier, 05100 Briançon. Tél. : 92.20.49.49.**

Exceptionnel, vends l'intégralité du système indépendant Vectrex, console + 20 K7 + extensions. Bon état, début 84, valeur 8 000 F soldé 3 900 F. **Raphaël FOLLIT, 21, rue de Torcy, 75018 Paris. Tél. : 42.06.26.26.**

Vends drive 1541 + nombre. Logiciels + Fastload cartouches + doc. Le tout 3 800 F. **Fabrice GUILLOT, 8, rue de la Fonderie, 25230 Seloncourt. Tél. : 81.34.59.19.**

Vends Hédrogiciel 16 à 106 (10 manquent) : 380 F ; Micro 7 (1984) : 100 F ; TILT (1985) : 100 F + SVM gratuit ou le tout pour 500 F + frais d'envoi. **Jean-François GUITARD, 12, rue des Vases, 31000 Toulouse. Tél. : 61.62.52.42.**

Vends Adam CBS (unité centrale + imprimant) + console + K7 + cartouches + turbo + roller. Base : 2 500 F + 3 000 F. Très urgent. **Frédéric WORETH, 11, av. de l'Europe, 94230 Cachan. Tél. : 46.63.64.37 et Minival : 45.28.54.74.**

Urgent ! Vends CBS + 4 K7, tout T.B.E. Prix intéressant. **Laurent DUFOUR. Tél. : 79.91.30.20.**

Vends Roller Controller CBS + Slither Victory : 350 F, le tout emballage origine ; Starwars CBS en NTSC : 100 F. **Josiane LOURDAIS, 16, rue E.-d'Orves, 94000 Thiais. Tél. : 48.52.08.26 ou BP 51, 94002 Créteil Cedex.**

Vends console CBS + adaptateur Péritel + adaptateur Multi-K7 + module turbo + 7 K7 (Schtroumpfs, Zaxxon, Lady-Bug). Vendu 2 000 F. **Philippe VERDIER, 5, ch. des Batignolles, 63200 Riom. Tél. : 73.38.23.22.**

Vends console CBS Péritel + 8 cartouches (Wargames, Wing, War, Fathom, Mr. Do, Q. Bert, Donkey Kong, Omega Race, Venture), très bon état. Prix : 700 F. **Patrice PERROT, Courtelon, 10130 Évry-le-Châtel. Tél. : 25.42.01.99.**

Vends ou échange pour CBS : Gorf, DK, Oil's, Well, Cosmic, Pitstop, Venture, Time Pilot. Recherche tous logiciels Adam. **Maxime BONPAIN, 25, rue Nicolai, 69007 Lyon. Tél. : 78.58.19.69.**

Vends CBS + 6 K : 800 F, module turbo + 3 K7 : 400 F + Victory (70 F). Recherche pour Amstrad, K7 d'azimutage

ATARI ST

1040 STF mono
6 990 F

1040 STF coul
8 490 F

520 ST 3 990 F

PROMO 520 ST

520 STF + Moniteur 4 990 F
SM 125 monochrome .. 4 990 F
SM 124 couleur 6 490 F

AMSTRAD CPC

CPC 464 Monochrome 1 990 F
CPC 464 Couleur 2 990 F
CPC 6128 Monochrome 2 990 F
CPC 6128 Couleur 3 990 F
IMPRIMANTE DMP 2000 1 690 F
LECTEUR DISQ. DD1 1 990 F

jeux CPC

1984Z C 80 F - D 130 F
GORBAC D 289 F
RAMA RAMA C 105 F
COBRA C 79 F - D 135 F
SHORT CIRCUIT C 79 F - D 135 F
10th FRAME C 105 F - D 153 F
SPACE HARRIER C 85 F - D 139 F
SUPERCYCLE C 110 F - D 160 F
NEMESIS C 85 F - D 149 F

LA VRAIE ÉVOLUTION AMIGA

AMIGA 500
512 K
UC : 4 725 F
UC + Monit. Coul. : 7 950 F

CLUB AMIGA/RUN
Le lieu de rencontre des utilisateurs d'AMIGA.
Des logiciels, des livres à prix réduit. Les nouveautés.
Rejoignez le club AMIGA/RUN

PROMO SCIENTIFIQUE

ATARI 1040 STF + DOC
TECHNIQUE + LANGAGES ET OUTILS DE DÉVELOPPEMENT + OUTILS DE TÉLÉCOMMUNIC. + OUTILS DE BUREAUTIQUE

Moniteur monochrome 9 900 F
Moniteur couleur 11 490 F

PROMO BUREAUTIQUE

ATARI 1040 STF + 4 logiciels
TRAITEMENT DE TEXTE + GESTION DE FICHER + TABLEUR GRAPHIQUE + UTILITAIRE DE BUREAU

Moniteur monoch. 7 990 F
Moniteur couleur 9 490 F

encore des jeux AMSTRAD

M'ENFIN (UBI) D 140 F
TASER D 185 F
TT RACER D 149 F
TOMAHAWK C 99 F - D 145 F
TOP GUN C 85 F - D 140 F
IMPOSSIBLE C 80 F - D 135 F
ALIENS C 135 F - D 180 F
SEPULOCRI C 105 F - D 210 F

ALBUM AMTIX
ACCOLADE D 130 F
ARKANOID C 65 F - D 134 F
BOMB JACK C 75 F - D 125 F
KILLED UNTIL DEAD C 99 F - D 145 F
MUTAN C 80 F - D 135 F
TENSIONS C 150 F
XCEL C 24 F

AMIGA 1000 LE CLASSIQUE

UC 5 990 F
UC + Monit. Coul. : 8 950 F

DISQUE DUR SCSI 20 MO 11 919 F
EXTENSION 2 MO 7 500 F
SIDE CAR 7 500 F

Pour l'achat d'un 520 ou 1040 il vous sera offert 5 disquettes de logiciels "PUBLIC DOMAINE" soit 60 programmes de 160 fichiers. GRATUIT !!

● périphériques

SM 125 Monit. mono. HR 1 690 F
SM 1224 Monit. Couleur 2 990 F
SF 354 Lec. Disq. 500 K 1 490 F
SF 314 Lec. Disq. 1 Mo 1 990 F
SH 204 Disque Dur 4 990 F
SMM 804 IMPRIMANTE 1 990 F

● logiciels graphiques

ATARI ST
AEGIS ANIMATOR 585 F
ART DIRECTOR 520 F
ART SCRIBE 250 F
PUBLISHING PARTNER 1 600 F

COMMODORE 64/128 ET LEURS ACCESSOIRES : CONSULTEZ-NOUS

BALL BREAKER C 110 F
SHOCKWAY RIDER C 99 F - D 145 F
LEADER BOARD EXC. 115/160 F
NEMESIS C 95 F - D 145 F
ALLEYKAT C 95 F - D 145 F
ARKANOID C 95 F - D 145 F
HIT RACK C 105 F - D 149 F
EXPRESS
RAIDER C 115 F - D 160 F
SENTINAL D 145 F
SHAOLIN ROAD C 120 F
SILENT SERVICE C 95 F - D 139 F
GRAPHIC EXPENDER 128 150 F

AMIGA 2000

UC : 11 590 F
UC + Monit. Coul. : 14 790 F

AMIGA 2000 XT
Carte XT
drive 3,5" drive 5 1/4"
Monit. Coul. 26 290 F

REVUE AMIGA WORLD 40 F Par 10 F
MAINTENANT BEAUCOUP DE LIVRES SUR AMIGA.
Nous consulter.

NOUVEAU

Fini le SYNDROME de la souris ! Retrouvez votre gestuelle avec un stylo !

TABLETTE A DIGITALISER CRP
Format A4 livré avec styler acier
Programme Demos sous GFA et C.
Résolution 0,1 mm.
Précision 0,5 mm 4 650 F
(Sours en option 920 F h.t.)

● jeux ST

RIGHT SIMULATOR 495 F
TRAIL BLAZER 245 F
PASSAGERS DU VENT 2 320 F
CHESSMASTER 2000 300 F
NINJA MISSION 140 F
GOLDRUNNER 240 F
HIGH ROLLER 420 F

● jeux AMSTRAD PC 1512

JEWELS OF DARKNESS 145 F
GOLF TOUR 425 F
KARATEKA 326 F
PITSTOP II 240 F
WINTER GAMES 320 F
BOP'N WRESTLE 295 F
F-15 STRIKE EAGLE 233 F
SILENT SERVICE 265 F

● PCW AMSTRAD NEWSDESK La mise en page électronique
STRIKE FORCE HARRIER 495 F
BOUNDER 195 F
BLAGGER/GUARDIAN 145 F
TOMAHAWK 205 F

● des utilitaires AMIGA

DE LUXE PAINT II 900 F
GALILEO 1 300 F
AEGIS ANIMATOR 1 435 F
DELUXE VIDEO 900 F
DIGIVIEW 1 995 F
PAGE SETTER 1 230 F
DE LUXE MUSIC C.S. 760 F
INSTANT MUSIC 295 F
IT'S ONLY R & R 260 F
AEGIS SONIX 750 F
CLIMATE 350 F
AMIGADOS EXPRESS 280 F
DELUXE ART DISK 2 275 F
POWER WINDOWS 740 F
ZUMA FONTS VOL. 1 290 F
FAST FONTS 410 F
ZUMA FONTS VOL. 3 290 F
TV-TEXT 780 F

WINTER GAMES 295 F
SDI 345 F
CRYSTAL CASTLE 175 F
LIBERATOR 165 F
THUNDER 340 F
GEOMETRIE 3^e A 240 F
TERMIN 320 F
DR. T'S MUSIC 670 F
EZ-TRACK (musique) 670 F

Joysticks

THE PROFESSIONAL
6 microswitches
Précision Ergonomie
A. Standard 185 F
B. Autofire 225 F

THE ELITE 130 F
4 microswitches
Sensible Rapide

POUR PCW
Interface + Joycard 195 F
Interface seule 155 F

● des jeux AMIGA

UNINVITED 410 F
GALILEO 955 F
STAR GLIDER 250 F
MARBLE MADNESS 390 F
BARD'S TALES 395 F
DEFEND OF THE CROWN 355 F
SINGAD 370 F
DEJA VU 420 F
GRAND SLAM TENNIS 420 F
FLIGHT SIMULATOR II 495 F
ARCHON II 300 F
HALLEY PROJECT 375 F
VIDEO VEGAS 340 F
WINTER GAMES 350 F
TASS TIME IN TOWN 385 F
STARFLEET I 445 F
PORTAL 410 F
KING QUEST III 410 F

DEMANDEZ NOTRE LISTE DE SOLDES DE PRINTEMPS !!!

BON DE COMMANDE à renvoyer à RUN dépt. VPC : 62, rue Gérard - 75013 PARIS

● Nom Prénom

● Adresse Machine

● Logiciel
.....
.....

● Matériel
.....
.....

SIGNATURE :
Signature des parents pour les moins de 18 ans.

Frais de port (rance métropolitaine) : Logiciels 20 F, Matériel par SERNAM EXPRESS 200 F. Sup. pour contre-remboursement 30 F.
Çi-joint mon règlement par chèque bancaire ou CCP

CRÉDIT CETELEM IMMÉDIAT : NOUS CONSULTEZ

Je préfère régler par carte de crédit bancaire n° de carte

Expire à fin.../...
Date de commande :
Signature obligatoire :

DEMANDEZ NOS LISTES DE PRODUITS POUR VOTRE MACHINE :
(marque)

COMMERÇANTS, ARTISANS ENTREPRENEURS, PROFESSIONS LIBÉRALES LES LOGICIELS DU JAGUAR OUVRENT LE DIALOGUE.



Aujourd'hui, l'informatique n'est plus réservée à une élite de techniciens. Comme la machine à calculer ou la caisse enregistreuse, elle est devenue un outil courant de gestion et de comptabilité dans toutes les professions. Pourtant, les logiciels - c'est-à-dire les "programmes" qui permettent d'exploiter concrètement les possibilités d'un ordinateur - sont longtemps restés mystérieux pour le grand public et nécessitaient une formation spéciale. En outre, ils étaient souvent mal adaptés aux problèmes concrets des commerces et des petites entreprises. Avec les logiciels du Jaguar, c'est un tout nouveau concept de l'informatique qui apparaît aujourd'hui :

les logiciels de gestion du Jaguar apportent à la gestion d'entreprise la rapidité d'analyse et de traitement de l'ordinateur, sans rien retirer de la souplesse et de la simplicité d'emploi de la gestion manuelle.

**JAGUAR-COMPTA
JAGUAR-FACTURE
JAGUAR-STOCK
JAGUAR-PAYE
JAGUAR-ÉDITEUR**

**DES LOGICIELS
SOUPLES, RAPIDES, PUISSANTS**



En démonstration et vente dans tous les magasins **NA&A**
Liste des revendeurs et documentation sur demande

LES LOGICIELS DU JAGUAR
14, av. Félix-Faure - 06000 NICE - Tél. : 93 62 17 50

REVENDEURS SOUHAITÉS

F.A

de tête et contamination : 70 F, échange jeux. **Frédéric LE BUCHOUX, 330, avenue de la Fonderie, 84270 Vedène.** Tél. : 90.31.48.02.

Vends CBS Coleco + 3 K7 (Fathom, Bc's) état neuf. Prix : 650 F port compris. **Yves MARQUET, Le Verger-Glénac, 56200 La Gacilly.** Tél. : 99.08.56.06.

Vends MSX Sony HB 75 F + câbles + manuels + très nombreux logiciels : 1 500 F. Échange logiciels sur MSX. **Pascal COTTON, 20, rue de la Diligence, 95310 Saint-Ouen-l'Aumône.** Tél. : 30.37.88.69.

Vends MSX Canon V-20 + lecteur K7 Sony SDC-500 + cordons + environ 80 jeux et quelques utilitaires + joystick. Prix : 2 200 F. **Bruno LEITAO, 2 bis, rue de l'Imprimerie, 31500 Toulouse.** Tél. : 61.80.97.06.

Vends un MSX YC 64 + magnétophone K7 + 11 jeux originaux + listings + un abonnement à MSX-Magazine. Prix à débattre. **Cédric CHOINARD, 21, rue des Sources, 91530 Sermaise par Saint-Chéron.** Tél. : 64.59.78.96.

Vends Oric-1 avec nbr. jeux sur K7 + manette de jeu avec interface pro + toutes les prises pour moins de 1 000 F (à débattre). Contacter **Gilles LAUTISSIER, 157, rue Rambuteau, 71000 Macon.** Tél. : 85.34.14.11 (le week-end).

Vends jeux originaux pour Oric/Atmos (Aigle d'Or, 3 D Fongus, Karaté, Talisman...). Joindre 2 timbres pour réponse. **Pascal IRACA, 51, allée du Frère-Croix-Saint-Jacques, 13500 Martigues.**

Vends Oric/Atmos 48 K + 35 jeux + moniteur monochrome + lecteur de cassette spécial ordinateur + livres de programmes. T.B.E. Prix : 1 300 F. **Franck LEROUX, 14, rue Hippolyte-Lacroix, 78380 Bougival.** Tél. : 39.69.21.61.

Vends Oric 1 + magnéto + revues + 40 jeux : 1 300 F. Imprimante Seikoshia GP 100A + cordon + manuel : 1 300 F. Protections pour les deux. **Olivier BERTRAND, résidence Chantebois, 21, allée de la Branne, 33610 Gazimet.** Tél. : 56.07.67.59.

Vends Spectrum 48 K + Péritel + livre + 10 jeux. Très peu servi. État neuf. Prix : 700 F. **François GUIARD, 4, rue de la Carrière, Chaumontel.** Tél. : 34.71.04.58.

Vends Spectrum 48 K Péritel + lecteur K7 + interface turbo + joystick + 30 logiciels jeux + livres. Le tout T.B.E. vendu 990 F. **Stéphane ROSSIGNOL, 95, av. Daniel-Perdrigé, 93370 Montfermeil.** Tél. : 43.30.26.43.

Vends ZX Spectrum + 48 K + Péritel + imprimante Seikoshia GP-505 (spéciale Spectrum). État neuf + 12 jeux + documentation. Le tout 2 000 F. **Éric LAFFOND, 3, rue César-Franck, 78100 Saint-Germain-en-Laye.** Tél. : 39.73.87.95.

Vends ZX Spectrum 48 Ko (84) + K7 jeux + interface N/B + Péritel + livres + TV N/B + assembleur + manettes + lecteur K7. Le tout à 1 600 F. **Jason GONIN, 60, av. F.-Roosevelt, 92150 Suresnes.** Tél. : 47.72.07.87.

Vends micro Sinclair Spectrum 48 K. Très bon état + prise Péritel + interface ZX2 + documentation (7 livres) + plusieurs dizaines de jeux. 1 500 F. **Olivier BION, 2, avenue de Savigny, 93600 Aulnay-sous-Bois.** Tél. : 43.83.06.02.

Cède ZX Spectrum + prise Péritel et 20 jeux (Kungfu, Master, Rambos, Ghostbusters, Match Point...). T.B.E. Prix : 1 000 F, à débattre. **Guillaume VILAIN, 7, av. Barrois, 58700 Marcq-en-Baroeul.** Tél. : Frédéric DERETZ, 20.55.50.22 (après 18 h).

Vends ZX Spectrum + 30 logiciels (liste sur demande), monit. couleur, livres : 3 600 F. Vite ! Vends aussi 30 Hebdomadaires : 110 F le tout. **Laurent ESRENALI, le Tibourin, rue Ch.-Pathé, 06800 Cagnes-sur-Mer.** Tél. : 93.73.55.80.

Vends ZX Spectrum + Péritel + joystick + livres + jeux, dont les meilleurs : The Way of the Tiger, Green Beret... Prix : 2 000 F. **Bruno GORET, 2, route de Saint-Léu, 95600 Eaubonne.** Tél. : 34.16.20.56.

Vends pour Spectrum ZX 1 : microdrive + 23 cartouches : 1 200 F ; multiface 1 : 400 F. Échange nombreux logiciels. Achète Opus Discovery 800 F, ZX 2 100 F. **Paul-Eric CELLARD, 9, rue Racine, 69780 Mions.** Tél. : 78.21.08.08.

Vends drive 5 1/4 750 K, avec interface Spectrum, ainsi que 50 prog. originaux récents : 2 500 F le 1^{er}, 60 F pièce les 2^{es}. Aussi Spectrum + Z 128 K. Prix à débattre. **José TEXEIRA, 20, rue Saint-Sébastien, 75011 Paris.** Tél. : 78.06.75.61.

Vends ZX Spectrum 48 K + nomb. jeux + interface Péritel et joysticks + 2 joysticks + livres + revues. Le tout en excellent état, pos. de vente séparé. Faire offre. **Raphaël LE DOUCE, Ty Lipic Plomelin, 29000 Quimper.** Tél. : 98.94.24.41.

Vends Spectrum + très peu servi + nombreux logiciels + livres + prise Péritel, modulateur N/B. Prix à débattre. **Nadani TOULHENT, 13, rue du Jardin-Ecole, 93100 Montreuil.** Tél. : 46.36.25.00.

Vends ZX Spectrum 48 K + magnéto + int. joystick : 1 000 F à débattre. Vends nomb. jeux sur K7 pour 1 000 F. Liste sur demande. **Philippe AGEORGES, 35, rue Fleming, 78120 Rambouillet.** Tél. : 30.59.81.03.

Vends ZX Spectrum + 48 K T.B.E. + environ 45 jeux + magnéto. Le tout 1 500 F ; Vectrex + 1 clavier + 7 jeux. Le tout 800 F. **Franck ROUSSEL, 49, cité Patton, 33390 Blaye.** Tél. : 57.42.95.81 (à partir du vendredi 20 h 30 à dimanche).

Vends unité centrale ZX Spectrum en panne (plus d'image) 200 F. **Jacky LE CALVEZ, apt U 11, rue des Flandes, 22300 Lannion.** Tél. : 96.48.35.00 (après 18 h).

Vends Spectrum 128 + Beta disk 5 1/4, plus interface 3 + nomb. logiciels sur disque ou K7 + revues. Prix 3 500 F. **Stéphan DEVÉ, 103, avenue Thiers, 93340 La Raincy.** Tél. : 43.02.81.64 (après 20 h).

Vends ZX Spectrum plus + interface 2 + Péritel + 1 manette de jeux + nombreux logiciels. Le tout très bon état : 1 200 F + MSX Canon 64 K : 700 F. **Édouard FARINES, route d'Avignon, 84170 Montoux.** Tél. : 90.66.26.89.

Vends Spectrum 48 K + Péritel + magnéto + int. joystick (Kempston) + 2 joysticks + nombreux progr. : Thánatos, Lord of Midnight, Druid, Batman, Tau Ceti... : 1 000 F. **Alban GENNESSEAU, 98, rue Pierre-Demours, 75017 Paris.** Tél. : 42.27.09.78.

Vends pour ZX Spectrum interface joystick Kempston. Prix : 130 F + imprimante ZX. Prix : 300 F. **Pascal HOCHENZY, 6, rue Jean-Mermoz, 94270 Kremlin-Bicêtre.** Tél. : 47.26.24.73.

Vends pour Exelvison EXL 100 : Exelpaint + souris + interface + notices 600 F ; cartouches Wizord 200 F. Échange logiciels sur MSX. **Pascal COTTON, 20, rue de la Diligence, 95310 Saint-Ouen-l'Aumône.** Tél. : 30.37.88.69.

Vends EXL 100 + Modem + magnéto + moniteur mono + clavier pro + 2 joystick + K7 jeu + Basic + Logo + livres + Atari 2600. Prix 2 900 F. **Pierre LISSARD, rue Jean-Boissy, 19470 Le Lonzac.** Tél. : 55.98.20.65.

Vends EXL 100 + moniteur mono + 2 manettes de jeux + magnéto + 1 cartouche de tennis + logiciels + nombreux programmes + 1 clavier pro. **Sylvain HABERT, 9, rue Copernic, 18100 Vierzon.** Tél. : 48.71.51.27.

Vends Exelvison EXL 100, lecteur de disquettes, Cmosram, clavier pro, programmes (plus de 50 en K7, cart., disk) + revues Exelvison. 5 000 F. **Denis RIBAYROL, Le Pradal-Soturac, 46700 Puy-l'Évêque.** Tél. : 65.36.56.39.

Vends EXL 100 + EXL 135 (double lect. disk 3 1/2 DF 640 Ko + Modem (Minitel, série, parallèle) + CMOS-RAM + manettes jeux + Tennis + Imagit (Dessin) + logiciels (Basic, Solfége, jeux, etc...)... état neuf, acheté en 3/86 11 750 F, vendu 8 000 F à débattre. **Jacques HILAIRE, 27, rue du Lièvre, 77400 Thorigny-sur-Marne.** Tél. : 60.07.77.34 (de 18 h à 21 h).

Vends EXL 100 infrarouge + clavier pro + manettes + magnéto + cartouches de jeux + cassettes. **Armelé KERLAU, Guingamp.** Tél. : 96.21.13.29.

Vends EXL 100 + magnétophone + jeux (Midway, Ati 42, Vega XS, EXL Basic, Tennis, l'Anneau de l'Union, Kung Fu, le Trésor de Toutankhamon) : 1 600 F. **Thomas VILCOT, 2, place des Canuts, 95100 Argenteuil.**

Vends console Intellivision neuve + 3 cassettes, emballage d'origine compris. Prix : 300 F. **BENJAMIN.** Tél. : 90.93.76.77 (le week-end).

Vends saigs pour Ti-99 K7 et modules très nombreux, occasion à saisir, au détail ou le total. **Serge PIGUET, 82, rue du Bois-Hardy, 44100 Nantes.** Tél. : 40.43.22.00.

ECHANGES

C64 + 1541 + nombreux softs (utilitaires, jeux, news), cherche contacts pour échanges (liste sur demande). Échange contre softs, ou achète lecteur K7 CBM. **Claude WALTER, 13, rue du Séminaire, Ostwald, 67400 Ilckirch-Graffenstaden.** Tél. : 88.78.60.07 (après 19 h 30).

Échange jeux sur C 128/64, sur disquettes : Super Cycle, Leader Board, Ghost'n Goblins, etc., sur K7 : Fairlight, Commando, Green Beret, etc. **Frédéric DUFOUR, 44, rue Guynemer, 59116 Houplines.** Tél. : 20.77.90.38.

Échange ou vend nombreux logiciels uniquement sur disquettes. Possède nouveautés (FUNGUS, Paperboy, Dantes Inf...) pour C64. **Jean-Philippe SELLES, 16, square des Comores, 95130 Franconville.** Tél. : 34.15.28.21.

Pour Sram I et II nous aimerions avoir le plan « complet », ainsi que pour « Meurtre à grande vitesse ». **Serge et Michel ZANUTTINI, 20, boulevard du Président-Poincaré, 67000 Strasbourg.**

Échange 50 programmes, au choix (Infiltrator 1 et 2, Leader Board 1, 2, 3, Hacker 1 et 2), contre la cartouche Power Cartridge. Urgent ! **Franck ROSSIGNOL, 207, rue de la Justice, 54710 Ludres.** Tél. : 83.54.74.56.

Échange nombreux jeux pour Spectrum (Firelord, Batman, Gauntlet, 1942, Dandy, Paperboy) + nombreux programmes. Envoyer liste. **Cyril PICHON, route de Cornailles, 27210 Beuzeville.** Tél. : 32.56.62.94.

Pour Apple II E, cherche nouveautés, possibilité d'échange de programmes. Merci d'avance. **Jacques REBOURCIER, 20, rue des Primevères, 53260 L'Huisserie.** Tél. : 43.69.62.01.

Échange logiciels sur Apple. Cherche contacts utilisateurs

Apple sur Aude, Héroult, Pyrénées-Orientales. **Alain DAMIEN, 98, route d'Armissan, 11100 Narbonne.** Tél.: 68.32.17.54.

Echange programmes MSX (Galaga, Bosconian, Pacman, Kung Fu 2, Kung Fu Master). Achète ODD pour 600 F plus quelques disquettes. **Vincent FAVRILLE, 12, rue Blondel, 02240 Ribemont.** Tél.: 23.63.72.51.

Echange ou achète jeux sur MSX. J'en possède 50 et voudrais faire échanges. **Frédéric DORMANN, 7, rue du Ruisseau, 54700 Norroy-lès-Pont-à-Mousson.** Tél.: 83.81.30.47 (après 19 h).

Recherche pour Atari XE: Basic XE ou XL OSS ainsi qu'une imprimante 1029. Faire offre, Paris et région. **BERTRAND.** Tél.: 64.94.10.29. (après 18 h).

Atari XL/XE: donne jeux en disk contre imprimante 1027 (1020 ou 1029 s'abstenir) ou drive 1050 en très bon état. Etudier toutes propositions. **Marc ALBRIEU, 28, rue de Cuvray, 91230 Montgeron.**

Achète jeux et utilitaires sur Atari ST. Envoyer liste, prix, etc. Région Nord si possible. **Bertrand LESOT, 18, rue Henri-Barbusse, 62400 Fouquières-lès-Béthune.**

Achète pour Amstrad CPC 6128, disquettes de jeux type aventure arcade. Recherche Passagers du vent, Top secret. Réponse assurée. **David GELLE, 34, rue de la Fonderie, 45120 Chalette-sur-Loing.** Tél.: 38.85.96.49.

Etudiant à budget limité achète (sur la Côte d'Or si possible) lecteur disquettes format 5 p 1/4 pour Amstrad. Prix 800 F (à débattre). **Stéphane FREREBEAU, Gilly-les-Cîteaux, 21640 Vougeot.**

Achète carte Apple II, max. 1 500 F et échanges. **Gérard FAUX, 200, avenue de Stalingrad, 95140 Garges-les-Gonesses.** Tél.: 39.93.12.65. (après 20 h).

Achète pour Apple 2E: souris (+ carte), 2^e drive (sans carte contr.), joystick quickshot 10. Echange disks de jeux + quelques util. (env. liste). **Tangi VASS, 12, rue de l'Elorn, Le Zins, 29110 Concarneau.** Tél.: 98.97.55.47.

J'offre 800 F pour « Computer Air Combat » de chez SSI pour Apple II. Pirates s'abstenir. **Michel BIBROWICZ, 10, rue de la Prairie, 93600 Aulnay-sous-Bois.** Tél.: 48.68.08.10.

Achète lecteur de disquettes 1541 pour Commodore 64 (si possible avec disquettes). Contactez-moi! **Jérôme PAVIE, 10, rue Saint-Exupéry, 91610 Ballancourt-sur-Essonne.** Tél.: 64.93.30.53.

Achète drive 1541 pour C 64 dans la région Montbelliard/Belfort + échange logiciels K7 (Paperboy, Winter games, Nexus, etc.). **Gérald SEDRATI, 6, rue des Mézanges, 25200 Grand-Charmont.** Tél.: 81.94.06.21.

Je cherche tout prog. en mode 128 ou en CP/M (128 D) petit prix S.V.P., une Power Cartridge, je l'échange contre 20 disks de news en mode 64. **Guy LESSERTAILLES, 11, rue Montanar, 40500 Saint-Sever.** Tél.: 58.76.08.24.

Achète en échange Wargames pour C 64 (SSI, SSG) sur disquettes. **Francis GHIDINI, 6, rue Corot, 91480 Quincy-sous-Sénart.** Tél.: 69.00.20.55.

Urgent, cherche lecteur disq. 1541 et imprimante pour C 64 (prix pas trop élevé) sur région nantaise si possible. **Alain CONNES, 31, rue du Lt Monté, 44400 Rezé.** Tél.: 40.75.29.57. (heures repas).

Echange nouveautés sur disq. pour C 64 et vende originaux sur K7. **Nicolas à Roubaix.** Tél.: 20.75.25.91. (après 18 h).

Achète cartouche Power Cartridge pour CBM 64. **Cyril ADAM, Clouciat, 26270 Loriot.** Tél.: 75.63.00.86.

Pour CBM 64 cherche doc. sur Multidata 64 Vizawrite et imprimante MPS 803. Faire offre, c'est urgent. **Nicolas OLLE, chemin de Ravareil, 69360 Ternay.** Tél.: 72.24.88.83.

Achète bons jeux sur « compatible ». Envoyer liste. **Gilles de CHEZELLES, 139, avenue Emile-Zola, 75015 Paris.**

Cherche câble liaison AMS Minitel avec son logiciel, achète ou échange contre jeux. Recherche aussi codes pour 36.15 en payant comme 36.14. **André WILL, 119, rue de l'Abbaye, 03410 Domerat.** Tél.: 70.29.65.86.

Urgent, cherche Power Cartridge, en bon état, prix raisonnable, frais de port remboursés. **Claude BURCKHARDT, 11, rue du Nord, Niederhausbergen, 67200 Strasbourg.** Tél.: 88.56.00.39.

Cherche doc. (F) pour: Jet + The Dambusters + Spit 40 + F15 Strike Eagle + Solo Flight + Ace of Ace. Achète photocopies. Faire offre. **Fabrice VIDAL, 8, rue Schulmeister, 67100 Strasbourg.** Tél.: 88.40.24.64. (après 19 h).

Achète lect. disq. M.S.X.: HB-050 ou autres pour M.S.X. comportant 360 Ko ou moins. Echange ou vend cassette ou cartouches. **Boris POLLET, 45, rue Jacques Dulud, 92200 Neuilly-sur-Seine.** Tél.: 46.37.19.71.

Achète imprimante pas plus de 700 F marchant sur Spectrum, couleurs ou noir et blanc, et achète K7 Konami's Coin-op hits sur Spectrum: 50 F. **Yann PHAN TUNG LONG, 82, rue Nau, 13006 Marseille.** Tél.: 91.42.25.98.

Cherche jeux pour TO8, pas trop cher étudiant toute proposition. Réponse assurée. **Alain BILLON, Le Clos de la Croix-Rouge, Assé-le-Risoul, 72170 Beaumont-sur-Sarthe.** Tél.: 43.33.12.96.

Cherche logiciels pour TO 8 à prix sympas. **BATS.** Tél.: 56.80.19.65. (heures bureau).

Achète lecteur(s) S' 1/4 Thomson 320 K. **Gilles BOUTEVILLE, 23, avenue du Général de Gaulle, 77160 Provins.**

Cherche pour TO 7: extension de mémoire 64 Ko et extension de manettes. **Sylvain BEZAC, 6, square des cardeurs, 75020 Paris.** Tél.: 43.79.92.98.

Achète pour le C 64, lecteur de disks 1541: 800 F maximum et moniteur couleurs: 1 000 F maximum. **Bruno MAGGIORE, H.L.M. La Blaquière, Bât. R, 06130 Grasse.** Tél.: 93.70.10.50.

Achète Atari 520 STF en bon état pour environ 2 000 F + modulateur Pal/Péritel couleur: 250 F. A discuter. **Frédéric TANIS, 118, avenue des Bruzaccos, Jovy-le-Mourier, 95000 Cergy.** Tél.: 34.43.17.18. (après 19 h).

Achète pour Amstrad, lecteur de disk 5 pouces 1/4, prix à débattre. Urgent. **Stéphane.** Tél.: 80.62.88.40. (après 18 heures).

Cherche correspondants pour échanger programmes sur CPC 6128. Envoyez vos listes, la mienne en retour (Sram 2, Elevator, Space Harrier, 5 axe). **Gilles MANENS, 25, rue de Saint-Venant, 62190 Lillers.** Tél.: 21.54.43.14.

Recherche désespérément la possibilité de faire une copie d'écran sur Amstrad 6128 avec une imprimante Gemini 10 X. Merci pour toute aide. **Fabrice BEAUCHENE, 197, avenue du Général Leclerc, 94700 Maisons-Alfort.** Tél.: 43.76.92.05.

Echange jeux sur CPC 6128. **Franck ADKHIS, 63, rue des Roissys, 92140 Clamart.**

Echange jeux (nouveau) pour Amstrad CPC 6128, recherche extension 64 K pour 464 contre jeux. **Michel.** Tél.: 42.00.72.70.

Echange disquettes et cassettes originales pour Amstrad de tous genres contre d'autres disq. ou K7 originales. Liste par courrier. **Serge ESPINASSE, 196, rue Costa de Beauregard, 73000 Chambéry.** Tél.: 79.75.04.43.

Amstrad 6128 cherche contacts sérieux avec personnes sérieuses pour échanges de jeux, trucs et savoir. **Quan chi HUYNH, 10, allée Britannicus, 77186 Noisiel.** Tél.: 60.06.52.49.

Echange pour Amstrad 6128, nombreux logiciels contre imprimante bon état. **Géraldine FONTAINE, 14, rue de l'Aisne, 77178 Saint-Pathus.** Tél.: 60.01.04.27.

Amstrad, vous êtes débutant en Basic et vous avez des problèmes de programmation, je vous aide gratuitement, si enveloppe timbrée pour réponse. **Jean-Philippe DECOSIN, 29, rue d'Artois, 59000 Lille.**

Echange sur Amstrad 464, cassette le Skyfox et Zorro contre 942 ou Rambo, échange aussi. **They sold a million 2 contre Asphalt. Adrien HAROSTÉGUY, 13, impasse de la Rêpe Vétraz-Monthoux, 74100 Annemasse.** Tél.: 50.37.65.55.

Echange nombreux programmes (surtout nouveautés), Apple contre unité centrale 520 ST. **Yim AING, 42, allée Gabriel, 93320 Pavillons-sous-Bois.** Tél.: 48.49.59.92.

Cherche contacts sur Apple II pour échanges divers (trucs...). **Sébastien CAILLET, 12, rue de Billancourt, 92100 Boulogne-Billancourt.** Tél.: 44.60.53.45 (de 18 h à 21 h).

Cherche correspondant Apple pour échanges de logiciels et d'idées. Les correspondants seront tout aussi bien venues! **Gabriel ANDROCZYK, 4, rue de l'Aven, 95800 Cergy-St-Christophe.**

Echange nombreux programmes pour Apple 2 c. Envoyer liste, je possède entre autres: Perry Parson, Tass times, Elite, Game Macker, Alter ego... **Alain MARTSCHANG, 3, rue du Repos, 25000 Besançon.** Tél.: 81.80.29.64.

Apple II c: cherche Applemaniac dans la région de Chartres pour échanges et idées. **Rodolphe THIEBAUT, 21, rue Charles Gounod, 28000 Chartres.** Tél.: 37.34.81.36.

Atari STF/XE/XL cherche contacts pour échanges trucs, astuces, revues, etc. **François TEIGNY, 4, place de la Sapinière, 94470 Boissy-St-Léger.**

Atari XL-XE et 520 STF cherche contacts. **Alexandre JOUANDEAU, 3, rue Sous Montaigu-Yermenonville, 28130 Maintenon.** Tél.: 37.32.34.98 (après 20 h).

Echange, vendis ou achète jeux ou utilitaires sur 520 STF. Cherche prog astrologie, réponse assurée. Cherche contacts Dordogne. **Jean-Pierre LE MOINE, Ecole Maternelle, Lisle, 24350 Tocane.**

Echange nouveautés sur Atari 520 ST. Cherche également contacts pour CBM 64. **Stéphane.** Tél.: 56.08.61.79 (en avril) ou au 56.50.46.95 (en mai).

Atari 520 échange logiciels jeux, utilitaires et doc., je recherche toutes nouveautés. **Thierry MESTREL, 160, Galerie Arlequin, 38100 Grenoble.**

Possesseur Atari 520 STF cherche CLVBS sur la région parisienne. **Jean FERRERO, 57, bd St-Michel, 75005 Paris.** Tél.: 43.25.86.14.

Atari 520 ST cherche contacts en vue aide, échanges...

Thierry LASSALLE, 12, square Einstein, 91000 Evry. Tél.: 60.79.41.20.

Echange logiciels sur Atari ST contre docs, softs, Demos ou disqs, recherche aide pour Degas et., Ultima 3. Fl., Simul. 2, Gfa, Wanderer, Mercenary. **Christophe GUILLET, 4, rue Arthur-Rimbaud, 60000 Beauvais.** Tél.: 44.02.22.01.

Cherche contacts pour échanger des logiciels sur Atari ST. **Laurent DE MICHIEL, 13, rue Jean Colly, 94140 Alfortville.** Tél.: 43.75.45.22.

520 ST recherche contact sérieux et durable pour échange de logiciels, dans l'Essonne seulement. **Dominique ou Francis FICHTER, 3, Square de la Croisière, Bondoufle.** Tél.: 60.86.13.38.

Recherche pour Atari 800 XL, tous périphériques (cordons, drive, notices de jeux...), échange logiciels (Hard-Bal, Summer et Winter Games...). **Stéphan LISE, 1, square Ecole, 95470 Fosses.** Tél.: 34.68.65.59.

Atari ST échange logiciels récents, cherche contacts R.F.A. Fr. G.B., vendis synthé Yam. prg. + ampli, cause Midi. **Stephan CHABBERT, route de Narbonne, 31810 Venerque.** Tél.: 61.08.24.33.

Echange logiciels pour Atari 1040, jeux et utilitaires. **Michel BLUMENFELD, 5, lot. Les Lions, 17137 Esnandes.** Tél.: 46.01.36.17 (soir).

Echange logiciels pour Atari STF et XL. Cherche contacts sérieux de préférence même région + vendis imp. Atari 1029 + 6 rub., prix inté. **Laurent DELSARTE, 12, route nationale, 59540 Inchy-en-Cis.** Tél.: 27.85.67.95.

Atari 800 XL échange jeux en K7 (50), cherche en K7: Silent star., Spy vs spy II, Soloflight II, Hard ba., Ken. Appr., Sup. Huey, Tomahawk, Merce., etc. **Alain DURRIVE, 13, allée de Moulin, 86280 Saint-Benoit.**

Echange contre 520 STF Atari 800 XL + 2 lecteurs K7 + livres + joysticks + drive (garantie) + nombreux logiciels (nouveautés) ou vendis 3 800 F. **Jean-Paul POGGI, immeuble des enseignants, rue Colonel Feracci, 20250 Corte.** Tél.: 65.46.23.08.

Recherche sur Bordeaux: possesseurs de 520 ST/1040 ST en vue d'échanges de prog., docs, idées, je possède nombreux programmes tous genres. **Jean-François, 33210 Langon.** Tél.: 56.63.09.09 (ap. 18 h 30).

Echange logiciels sur Atari 520 ST (environ 50). **Arnaud LEBLANC, 182, rue J.J. Rousseau, 62110 Henin-Beaumont.** Tél.: 21.20.06.72.

Echange jeux et utilitaires sur 520 1040 ST et recherche idées de programmation. **Guillaume DERRIER, 39, rue Benard, 75014 Paris.** Tél.: 45.39.63.58.

Cherche correspondants pour échange jeux, utilitaires sur 520 STF, de plus cherche également trucs et astuces sur 520, vendis Casio-writer. **François CLOTES, BP. 321, 75868 Paris Cedex 18.** Tél.: 48.03.29.65.

Echange logiciels sur 520 ST, possède jeux et utilitaires professionnels, cherche contacts. **Christophe PESCAV, 19, rue de la Fraternité, 47520 Passage d'Agén.** Tél.: 53.96.51.50.

Recherche jeux sur 520 ST (Joust, Chess, Mercenary, Wrestling...) et Gfa Basic + compilateur, les échange contre jeux ou autres. **Jean-François BUSTARRER, 7, rue A. Lange, 78000 Versailles.** Tél.: 39.54.43.35.

Echange ou vendis logiciels pour Atari 800 XL (disq.), réponse assurée. **Stéphane FEUILLANT, 12, rue de Provence, 80100 Abbeville.** Tél.: 22.24.59.28.

**PAYEZ
VOTRE MICRO
JUSQU'À
50 % DU PRIX**

GUIDO'KAZ

LE SPECIALISTE DE L'OCCASION
ET DU NEUF

**DEPOT
VENTE
ACHAT**

Chipokaz
107, rue de
la Tombe Issoire
75014 Paris
Tél. 43 21 51 00



LA GAMME ENTIERE
CPC464.CPC6128
PCW8256.8512
LE PC1512

compatible AT
GAMME

TITAN

+ D'INFORMATIONS SUR DEMANDE
IMPRIMANTES, ECRANS, DISQUETTES

Dielon
36, rue Patenôtre
78120 Rambouillet
Tél. 34 85 74 14

Astroloc
15, av. Carnot
94120 Villeneuve-
S' Georges
Tél. 43 89 24 22

LOGICIELS FAMILIAUX PROFESSIONNELS

Echange logiciels sur 520 ST. **Ronan GOURVENNEC**, 22, rue Balard appt. 318, 75015 Paris. Tél.: 45.58.62.33.

Echange jeux et divers pour Atari 1040. **Michel BLUMENFELD**, 5, les Sions, 17137 Esnandes. Tél.: 46.01.36.17.

Echange programmes pour Atari (Sdi, Winter Games, Skyfox...), uniquement sur ST couleur, vends Starfighter, Sky fox, Silent, Super huey, 150 F pièce. **David LECERF**, 22, rue Suzanne Lannoy, 59282 Douchy-les-Mines. Tél.: 27.44.85.81.

C 64 disq. K7, échange nombreux logiciels jeux, utilitaires sur région nantaise ou autres. Réponse assurée. **Yves MOREAU**, 38, rue du Stade, 44220 Couëron. Tél.: 40.86.33.37 (w.e.).

Echange programmes pour C 64. **David CHESQUIERE**, 21, rue Neuve, 59560 Comines.

C 64 recherche possesseurs pour échanges logiciels sur disq., possédés nouveautés. **Olivier STAUBS**, 1205, avenue de la Mer, 83140 Six-Fours-les-Plages. Tél.: 94.25.82.29.

Echange pour CBM 64 jeux sur disquette (Paperboy, Fist II, Leader-Board, Way of the tiger, Gauntlet...). réponse assurée. **Franck BÉNÉDICT**, 10, rue des Primevères, 77330 Ozoir-la-Ferrière.

Echange pour CBM 64, très nombreux jeux dont : Druid, Camelot Warrior, Spindizzy, Leader board 3, Archon 2, Mission Elevator, Antiradi, etc... **Stéphane GARCIA**, 57, boulevard Poniatowski, 75012 Paris. Tél.: 43.44.79.02.

Combattants mobilisés sur le CGA vétérans de Ohama B. Bastogne, Mosc ou Dien Bien Phu, contacter mon Q.G. en vue d'échanges sur Wargames. **Michel WINCZURA**, 2, avenue de Normandie, 91220 Brétigny-sur-Orge.

Ech. pour C 64/128 nouveautés sur disq. uniquement : Leader Board 3, Gauntlet, Dragon's Lair 2, Express riders, Commando 2, Reptons 3, Jail break, Swat. **Denis DECAULONNE**, 38, allée Paul Verlaine, 77340 Pontault-Combault. Tél.: (1) 60.29.90.81 (après 20 h 30).

CBM 64/128 échange nouveautés sur disq., réponse assurée. **Pascal PERRIN**, 50, rue des frères Lumières, 69400 Villefranche S/S. Tél.: 74.85.59.50.

C 128 échange jeux, demos graphique sur disq., recherche prgs sur 128 et CPIM ainsi que Vidcom 64 (graphiste du mois de mars). **François RIMASSON**, « La Fonderie », 35170 Bruz. Tél.: 99.52.93.96.

Echange jeux sur C 64 dont : Ghost'n goblins, Gauntlet Antiradi, Artifax, etc. Sur disq. uniquement. **Thierry BARADEL**, 6, allée Vicq, 64100 Bayonne. Tél.: 59.55.44.31.

Echange K7 C64, j'ai un Caudron 2, Green Beret et je recherche Ghost goblins, Infiltrator, Aliens 2, Xevious, faites vite, j'ai aussi Desert Fox. **David BASSENHIGI**, 49, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél.: 77.33.05.98.

Echange jeux sur K7 pour CBM 64 (Transformers, Yie Ar Kug Yu, Zaxxon, Boulderdash, I, II, III...), réponse assurée (envoyez liste, merci). **Cédric JANISZEWSKI**, 310, rue Edgar Louby, 59970 Fresnes-sur-Escaut.

Echange sur C 64/128 jeux dont nouveautés, recherche correspondants sérieux, écrire et envoyez listes. **Clément POLINE**, 52, rue Croix Saint-Pierre, 27130 Verneuil/Avr.

Echange pour CBM 64 nombreux programmes sur disquettes. Recherche nouveautés. **Jean-Yves FERRARINI**, 7, rue Jean-Henri Fabre, 26200 Montelmar. Tél.: 75.01.49.96.

Echange sur K7 pour C 64 nombreux logiciels, réponse assurée. **Marc NO**, 21, rue du vieux Chêne, 57200 Sarreguemines.

Echange jeux C 64 sur disq. (Marble Madness, Trailblazer, Worldgames, Leader, Board, etc), recherche boulder, Cons kit, Winter games 2 et autres news. **Patrick UNGRIA**, 16, rue Jules Verne, 81200 Aussenil. Tél.: 63.61.96.16.

Echange tous logiciels pour CMB 64 K7 et disq., réponse assurée. Nombreux nouveautés, recherche correspondant sur 520 ST. **Emmanuel DESTINÉ**, 1311, rue Léopold Dusart, 59590 Raimies. Tél.: 27.25.47.09.

Recherche contacts CBM 64/128, jeux et utilitaires, disq. uniquement, réponse assurée (cherche aussi sol. complète de Gruds in space). **Sabine MAHLER**, 13, rue d'Obernal, 67000 Strasbourg.

Echange pour C 64 logiciels sur disq., réponse assurée. **Marc-Henry HENRY**, 15, petite résidence Ruiseid Rollot, 80500 Montdidier.

Echange sur C 64 : Nexus, Raspuntin, Spellbound, Master of magic, Golden talisman, en disq.; Commando, Dambusters (Parallax en K7), propositions. **Jean-Louis BERNARD**, 4, rue du Colonel Espérance, appt 1115, 62200 Boulogne-sur-Mer.

Echange K7 sur C 64 : Sharlin's Road, Gauntlet, Camelot Warriors, Futur Knight, Tarzan, Dragon's Lair I et II, Xevious et de nombreux encore. **Larry ATLAN**, 54 bis, rue de Lancry, 75010 Paris. Tél.: 42.06.20.00.

CBM 64/128 recherche contact sérieux et durable, échange jeux et utilitaires dans les 3 modes, possédés news. **Jean-Marc PEYNAUD**, Villette, 17360 St-Aigulin. Tél.: 46.04.14.72.

Echange jeux en K7 pour C 64. **Philippe SEMINATI**, 5, rue Gustave Charpentier, 57500 Saint-Avold. Tél.: 87.92.15.77.

CBM 64 + 154 + MPS 803, échange programmes divers sur disquettes. **Olivier URAN**, Fontaine 6, Parc du Golf, rue de l'Eglise, 91830 Le Coudray-Montceaux. Tél.: 64.93.90.30.

C 64 échange jeux sur K7 dont des nouveautés : Trailblazer, Nexus, Leader board, Elite, Winter Games 5, Games 2, Caudron 2, 5 Cycle. **N. VERDIER**, 4, rue Jean-Claude Tissot, 42000 Saint-Etienne. Tél.: 77.41.55.25.

Echange et vends prgs pour C 64/128 sur disq. uniquement, recherche urgent prgs pour MSX (K7) ou cartouches (bas prix), cherche CBS contre prog 64. **Claude LEFEBRE**, 210, rue Henri Barbusse, 59540 Audry. Tél.: 27.76.04.93 (après 18 h).

CBM 64 échange nombrs prgs sur disquettes, réponse assurée. **Stéphane BROUSSIN**, 265, avenue du 8 mai, 76610 Le Havre. Tél.: 35.45.86.40.

Echange jeux pour CBM 64 sur disquette : Leader board 3, le Art Studio, Aliens, BMX Simulator, Cobra, Futur Knight, Blood et Cuts, etc. **Olivier RABALLAND-EUGSTER**, 76, impasse des Genets, 84170 Arrix. Tél.: 59.83.22.74.

Echange toutes dernières nouveautés sur C 64, disq. uniquement. **Remy DELAMARRE**, 4/9, place Gentil Muiron, 59800 Lille. Tél.: 20.54.48.20.

Echange nombreux jeux C 64 disq. et nombreux docs en français, vends un Commodore 64 avec transformateur (matériel sous garantie), 900 F, vends aussi originaux C 64 disq. à petit prix ou échange contre nouveautés. **Gerald HAFF**. Tél.: 48.40.75.52 (à partir de 17 h).

Echange prog. C 64 K7 ou disq., possédés nouveautés (Tarzan, Dandy, Indoor sport, Movie Monster, Avenger, Star-glider, Jack the Nipper), etc. **Laurent JULIEN**, 29, rue Romain Rolland, 27000 Evreux. Tél.: 32.28.85.42.

Echange jeux sur CBM 64, K7 dont Leader Board, Ghost'n goblins, Tenth Frame, Raid Moscow, achète Summer Games I à bas prix, réponse assurée. **Sébastien HINGANT**, 18, rue Paul Baudry, 85000 La-Roche-sur-Yon.

C 64/128 échange nbreux prgs : Dragon's Lair 2, Thai boxing 128, Geo desk, Street Surfer, etc. Envoyez liste, recherche Freeze frame utility. **Vincent LAGALL**, 43, rue Octave Dubois, 95150 Taverny. Tél.: 39.60.28.18.

Echange softs sur C 64, avis à tous les commodormen possesseurs de softs récents, envoyez vos listes, réponse assurée. **Stéphane HOARAU**, 2, rue St Exupéry, 94500 Chevilly-Larue. Tél.: 43.50.91.32 (après 19 h).

C 64 échange jeux sur disq., cherche aussi une Power cartridge (faire offre). **Manuel LEITAO**, 5, rue Gretty, 95160 Montmorency. Tél.: 39.64.43.45 (après 20 h).

J'aimerais avoir plus de renseignements possible pour les programmes de Commodore 645. **Fléché-Geno FOISY**, 7370 Papineau, Montréal, H2E-266, Québec. Tél.: 725.66-71 région S 14.

Echange nbx jeux sur CBM 64/128 (Asterix, Friday 13 th, Paperboy, Scalectrix, War Hawk I et II, Tron, etc), sur disques, si possible ds 93. **David LEROUX**, 23, rue Paul Éard, bat. A1, 93000 Bobigny. Tél.: 48.31.93.70.

Echange jeux sur C 64 sur disq. dont : World Games, Saboteur, Scooby-doo... **Frédéric LABORY**, 18, allée des Platanes, 29263 Plouzané. Tél.: 98.45.85.70.

Echange ou vends nouveautés pour CBM 64 et 128 sur disq. (Terra cresta, Lightforce, Gauntlet, Paperboy, Leaderboard 1, 2, 3, Double Take, Spy 3). **Alexandre**. Tél.: 87.85.62.51.

Recherche désespérément n° 1 ST Mag, si possible, t.b.é., prend contact un soir après 20 h, je rembourse son prix + port par timbres, merci. **Patrick BOUGEROL**, 21, avenue de Fontbouillant, 03100 Montluçon. Tél.: 70.03.04.24.

Echange 40 jeux sur disq. contre lecteur de K7 XC 12 contre table tact. complète, échange 15 jeux XL sur disq. contre T de Text (imp.). **Jérôme SCHEVIHGT**. Loire 42). Tél.: 77.35.74.65 (après 17 h).

Urgent ! Poss. Atmos cherche contact pour échanges, poss env. 50 j., cherche par ex Locust, TDM en 80 j. Appelez vite (le région mais préfère Nord). **Thierry DRAPICH**, rue Marcel Sembat, 59261 Wahagnies. Tél.: 20.86.92.95.

Echange Oric-Atmos 48 k + 750 F contre C 64 + Péritel. **Michel PERIE**, rue du Beau Séjour, Tréport, 25660 Saône. Tél.: 81.86.72.81.

Echange app. photo Canon AE1 program, 1,8-50 Flash-Zoom 80-200 contre ordinateur complet ou logiciels éducatifs jeux utilitaires faire offre Amstrad. **Jacques EMERY**, 23, rue de la Voie Romaine, 77370 Maison Rouge. Tél.: 64.01.62.87.

Echange nombreux programmes récents sur disquette uniquement, réponse assurée. **Laurent DUBUISSON**, 74, rue St-Matthieu, 59140 Dunkerque. Tél.: 28.60.41.76.

Le club vous échange deux disquettes 3 p., pour info. écrivez au club. **AMS Club**, 155, rue de la Forêt, 67670 Mommheim. Tél.: 88.51.65.52 (le w.e. uniquement).

Recherche tout donateur de matériel Atari, échange jeux sur K7 et disq. contre tout périphérique, vends jeux bas prix, faire offre. **Yann YGOUF**, 17, rue nationale, Dury, 80480 Saleux. Tél.: 22.95.00.04.

Echange logiciel Sram 1, disquette CPC 6128 contre autre logiciel, faire offre. **Richard VINCONNEAU**, CD 402, Sept Un Boutiers, 18100 Cognac. Tél.: 45.35.21.75.

Pour Mattel Intelligence, j'échange Lock'n'chase et Carnival contre autre cassette, faire offre. **Roger THOMASSIN**, 18, allée de la Pépinière, 92500 Rueil-Malmaison. Tél.: 47.51.62.85.

Amiga cherche contacts pour échanges div., possédés nombreux logiciels. **Michel BUFFA**, 99, chemin de la Mure, 13015 Marseille. Tél.: 91.89.43.88.

Echange ou vends logiciels XE-XL, cherche Rembrandt ou toute nouveauté. **François REUTER**, B.P. 1, 84440 Robion. Tél.: 90.76.54.82.

Recherche util. : graphique sérieux, et Démo-music, vds ou échange (Shogun, Tarzan, Paperboy, Druid, Fist 2...), cherche aussi : news (achat bas prix). **Jean-Pierre CHASSARD**, Bucey-les-Traves, 70360 Sceaux-Saône. Tél.: 84.68.82.01.

Recherche contact 520 ST. **Laurent DE MICHIEL**, 13, rue Jean Colly, 94140 Alfortville. Tél.: 43.75.45.22 (après 18 h). MSX 64 Ko + Péritel + jeux contre C 64, Spectrum, Atari 130 XE. **Frédéric PRADEL**, 75018 Paris. Tél.: 42.54.75.82.

Echange prog. sur K7 pour Spectrum toutes régions, contacts étrangers bienvenus. Vends également tous jeux bas prix, nouveautés... liste. **Dragan STOJANOVIC**, 9, rue Paul Renaud, 93140 Bondy. Tél.: 48.49.94.34.

Echange jeux en K7, possédés news sur C 64 (Sigma 7, 180, Uridium 2, Bazooka Bill, Tenth Frame, Scooby-doo, etc). **Christophe GAUTIER**, 21, bd d'Anjou, 35000 Rennes.

Echange tous logiciels sur disq. pour C 64, envoyez vos listes ! Réponse assurée. **Michel MARQUAIS**, rue Verines, 16230 Mansle.

Je possédés des programmes intéressants sur disq. pour Dragon 32, surtout des utilitaires. **Jean-François ODDRICO**, 1, rue d'Albertain, 37100 Tours. Tél.: 47.41.57.06.

Echange nombreux logiciels pour C 64 (dont Light Force, Double Take, Hypaball) contre moniteur couleur Thomson. **Laurence PINEAU**, 16, rue de la Concorde, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél.: 51.62.50.19.

Echange toutes nouveautés sur Apple IIc, et recherche doc. en général. **Denis LONGCHAMP**, 17, rue Ernest-Cresson, 75014 Paris. Tél.: (1) 45.45.43.50.

Echange jeux sur disq. pour Commodore 64. Réponses assurées. **Olivier GOUBINAT**, SP 89647 R.F.A. Tél.: 19.78.42.67.187.

Avis aux maniaques du Commodore 64/128, échange tous genres de jeux ou utilitaires disponibles. Recherche contact amical et durable. **Jimny LY**, 16, rue Soufflot, 77185 Lognes. Tél.: 60.05.87.47.

Amiga : recherche contacts pour échanges divers. **Daniel POUSSARD**, 6, rue Frédéric-Chopin, 92200 Bagneux. Tél.: 46.54.40.23.

Echange pour Atari 800 XL, nombreux jeux contre une imprimante 1029 (bon état) ou 1027. **Sébastien GUÉRY**, 8, rue Louis-Biérot, 88000 Épinal.

Compatibles PC/IBM : recherches contacts pour d'éventuelles échanges. **Sylvain BIHAN**, 6, rue des Glaneuses, 76630 Envermeu. Tél.: 35.85.78.32.

CBM 128/64 : échange nouveautés, trucs (en assembleur). Recherche trucs sur Ultima IV, Hunchback III. Réponse assurée. **Sylvain LEMARIE**, 39, rue du Verboté, 90300 Évette-Salbert-Valdoie. Tél.: 84.26.16.67.

Echange ou vends pour Atari XL/XE, logiciels K7/Disk (leader board, World Hawk, Ninja). **Laurent LESNE**, 30, rue E.-Dolet, 62300 Lens. Tél.: 21.42.56.93.

Echange jeux sur CBM 64/128 uniquement sur Disk. Recherche contact amical et durable dans toute la France ou autres. Possédés nouveautés. **Olivier MARTIN**, 16, rue Guynemer, Ouges, 21600 Longvic. Tél.: 80.36.69.16.

Echange ou vends pour C 64 nombreux jeux (Commando 86, Bomb Jack +, Jailbreak, Leaderboard 1, 2, 3, Dragon's Lair +, Arkanoid, etc.). **Alexandre**. Tél.: 87.85.52.70.

Echange jeux cassettes ou disquettes sur Amstrad CPC. Possédés nombreux jeux : Sram 2, Ikan Warriors, Batman, Dan-Dare, etc. **David GRARD**, 6, rue du Fournel, Saint-Pierre-d'Aurtis, 27950 Saint-Marcel.

Propose jeux contre émulation Minitel pour C 64. **Emmanuel BALSAN**, 21, rue des Résistants.

Echange logiciels sur Amstrad CPC 464 (Space Harrier, Hold-Up, Bactron...). Le Mans, Sarthe uniquement. **David BOURGOIN**, 60, rue des Narcisses, 72300 Yvre-l'Évêque. Tél.: 43.76.10.23.

Echange CBS + 2 cartouches + nombreux logiciels C 64 K7 (Tarzan, Arkanoid, Masters of the Universe, Gauntlet, etc.) contre lecteur de disquettes. **Larry ATLAN**, 3, cité Magenta, 75010 Paris. Tél.: (1) 42.06.20.00.

Echange jeux pour C 64 (disquettes et K7). Envoyez-moi votre liste. Réponse assurée. **Eric BARILLER**, 4, rue de la Mare-aux-Fées, 95130 Franconville. Tél.: (1) 34.13.43.27.

Echange jeux pour C 64 (disquettes et K7). Envoyez-moi votre liste. Réponse assurée. **Eric BARILLER**, 4, rue de la Mare-aux-Fées, 95130 Franconville. Tél.: (1) 34.13.43.27.

Amiga : recherche contacts pour échanges divers. **Philippe GULDEMANN**, 48 A, rue du Chasnot, 25000 Besançon. Tél.: 81.88.20.55.

Echange jeux pour C 64 sur disq. dont : The Pawn, Dragon's Lair, Druid, Green Beret, Ace of Aces. Réponse assurée. **Urbain WOLLENSCHNEIDER**, 33, rue de Strasbourg, 57430 Sarrelab. Tél.: 87.97.96.03.

Echange program. sur CPC 6128. Possédés nombreux jeux (Ikari, Gauntlet, Ace of aces, etc.) + utilitaires. Réponse assurée. **Stéphane TRONCHE**, 62, rue de l'Aqueduc, 75010 Paris. Tél.: (1) 42.06.81.89.

Echange jeux disquettes pour Atari 800 XL. cherche nouveautés K7 ou disquettes. **Olivier GAUDE**, 15, bd Jomardière, 38120 Saint-Egrève.

Echange jeux pour CBM 64 K7, comme Antiradi, Sigma seven, etc. Envoyez votre liste, réponse assurée. **Pierre LY**, 8, rue Jean-Antoine-de-Baif, 69780 Mions.

Echange logiciels tous genres dont titres récents sur Atari ST (F). Recherche doc. sur Assembleur Metacom. **Jean-Marie CIPRIANO**, rue Les Raymonds, bât. B2, 26220 Dieulefit. Tél.: 75.46.22.24.

Possesseurs d'Amiga... Faites-vous connaître et échangeons Softs et docs. **Patrick LAJARGE**, 18, rue Degeorges, 63000 Clermont-Ferrand.

Echange nombreux jeux sur CBM 64 uniquement sur disquettes. **Stéphane DUPASQUIER**, chemin de la Grotte 3, 1580 Avenches (Suisse). Tél.: (19) 00.03.775.16.43.

Echange jeux et utilitaires sur 520 SFT et recherche cassette Basic pour Adam. **Christophe PY**, 87, rue de la 5^e DB, 25750 Arcy. Tél.: 81.93.58.11.

Thomson T08 : recherche contact pour échanger des trucs, des prog, et des renseignements sur de nombreux jeux sur disquettes. **Cyril LAMORLETTE**, 25, rue de Metz, 54980 Batilly.

Atari ST cherche contacts. Echange Starfighter ou Winter Games contre Music Studio ou K. Seka Assembleur. **Frédéric JANIN**, 53, avenue Charles-Péguy, 95150 Taverny. Tél.: (1) 39.60.36.33.

Echange jeux sur MSK, sur cassettes seulement et recherche contacts aux environs de Pont-à-Mousson. **Frédéric DORMANN**, 7, rue du Ruisseau, 54700 Norroy-les-Mont-à-Mousson.

Echange ou (vends) jeux pour Amstrad K7. Disc. Vds Atari 2600, 300 F sans joy + Space Invader. Vends jeux C 64, K7 originaux. **Johan PROFICHERT**, La Savine, bât. J1, 13015 Marseille. Tél.: 91.65.35.23.

Echange pour T08, T09 et T09 + « Légende » contre un logiciel de votre choix (assez bien de préférence). **Claude PIERGIORGIO**, 2, rue de Paris, 57000 Metz. Tél.: 87.30.14.40.

C 128 échange nombreux jeux et disk nouveautés (World Games - The Pawn-Gauntlet - Short Circuit...). Possédés jeu 128 utilitaires... **Vincent CROZE**, 10, rue Valois, 14790 Verdon. Tél.: 31.26.87.45.

Echange prgs sur disk pour CBM 64. Ex. : Silent Service, Knight Games, Infiltrator, etc. contre un Modem. Merci d'avance. **Pascal WEBER**, 11, rue du Capitaine-Jourat, 57230 Bitché. Tél.: 87.96.09.87.

Echange jeux et utilitaires pour C 64. Possédés news (10th Frame, Marble Madness, Light Force, Ace of Aces, Paperboy, Antiradi...) sur Disk. **Stéphane GANGLOFF**, 38, rue Georges-Brassens, 71210 Montcharin. Tél.: 85.78.01.02.

Echange jeux sur CBM 64. Possédés nouveautés : Asterix, Druid, Indoor, Sport. Hit : Skyfox, Elite, Imp. MISSION. Envoyez liste même petite. Réponse assurée. **Bruno FORESTIER**, 2, route de Lunéville Bonvillier, 54300 Lunéville.

Echange ou vente de logiciels pour C 64 disq. seulement. **Lionel VANNELLE**, 19, square Michélet, 13009 Marseille. Tél.: 91.71.10.45.

Echange nombreux programmes pour 520 ST et vend moniteur 1702 pour Commodore 64. **Olivier DOUCERET**, 2, rue Marc-Séghur, 92240 Malakoff. Tél.: (1) 47.35.43.21 (à partir de 19 h).

Echange ou vends programme à bas prix. Possibilité d'arrangements. Echange jeux contre le livre du basic GFA. **Olivier CLEP**, 119, domaine des Ecardines, 62215 Oyé-Plage. Tél.: 21.35.83.72.

Echange nombreux jeux sur C 64. Possédés jeux plus ou moins récents : Caudron 2, Ghost et Goblins, etc. Réponse assurée. **Laurent DETREZ**, 5 A, rue d'Abcon, 59171 Hornain. Tél.: 27.86.15.41.

Echange programmes pour Apple II GS et IIe et recherche contact sur ces 2 machines France et étranger. **Paul LAUER**, 11, rue des Aouettes, 57134 Distrhoff.

Recherche contact pour Atari 520 ST Paris et banlieue pour échanges. **Olivier TCHAOUSSOFF**, 12, rue des Fougères, 75020 Paris. Tél.: (1) 43.64.47.75.

Echange jeux pour Apple IIc. **Mathieu COISNE**, 60, quai Beatrix, 53000 Laval. Tél.: 43.67.01.72.

Echange ou vends jeux pour CBM 64 : 30 logiciels environ (Silent Service, World Games, Ace of Aces, etc.), réponse assurée. **Nicolas DURAND**, 17, rue de Neuvillalais, 72400 Conlie. Tél.: 43.20.98.60.

Echange pour votre Commodore 64 préféré, mes logiciels sur disquettes. **Thibaut VIELLARD**, 16, square de Bretagne, 71860 Noisel. Tél.: (1) 60.06.14.88.

PC 1512 HITS



UN JEU DE HASARD CROUSTILLANT

Installez-vous bien confortablement pour passer une soirée croustillante de poker-striptease en compagnie de deux superbes adversaires, Suzi et Mélissa, possédant chacune leur propre façon de jouer. Plus vous gagnez de jetons, plus elles en enlèvent! Avec des graphiques pleins de réalisme pour accroître le plaisir d'y jouer.



AVEZ-VOUS CE QU'IL FAUT POUR DEVENIR

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

Les graphismes sophistiqués et l'écran scinde permet à deux joueurs de s'affronter ou de se battre contre l'ordinateur. Vous disposez de missiles à tête chercheuse et d'une batterie de canons de 20m/m dans ce combat aérien qui exige des nerfs d'acier.

Etes vous prêt pour les sensations fortes?

Alors allez-y! pénétrez dans la zone de combat.



Emprisonné dans un camp de prisonniers de guerre à haute sécurité, votre petite routine quotidienne vous rend complètement fou mais PATIENCE! ... même cette routine pourrait tourner à votre avantage ... en préparant votre plan avec soin, cela pourrait vous permettre de vous échapper sans vous faire remarquer, de trouver les outils et le matériel nécessaires à votre évasion, et vous serez ... LIBRE! ... serait-ce enfin la lumière au bout du tunnel?



Traversez l'Europe en avion à basse altitude afin d'échapper aux radars, attention aux implacables chasseurs de nuit ME110, évitez les ballons de protection, les projecteurs et les tirs contre-avions. Il vous faudra beaucoup de courage et d'habileté pour commander l'avion et lâcher vos bombes juste au bon moment tout en échappant aux attaques ennemies. Le jeu comprend:

de superbes graphiques et effets sonores, une commande de levier pleine de réalisme, l'écran du pilote avec indicateurs, des écrans pour les mitrailleuses à l'avant et à l'arrière et bien d'autres choses.

LES MEILLEURS LOGICIELS DE JEUX POUR PC 1512

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

L'ART D

TAI-PAN

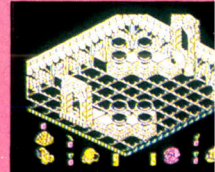


Après le best-seller SHOGUN de James Clavell, voici TAI PAN, un logiciel rempli d'actions aux graphismes étonnants. TAI PAN est l'histoire incroyable d'un homme et d'une île : Hong Kong. Prenez la place de Dirk Struan un pirate, un tricheur, un manipulateur d'hommes qui comprend vite que le trafic d'opium est la façon la plus rapide pour lui de s'enrichir même si cela comporte de grands risques. Entrez dans un monde de sang, de trahison, de compiration et de meurtres. Un jeu à grand spectacle.



HEADOVER HEELS. De l'Océan – Si vous avez aimé BATMAN, alors vous ne pourrez résister à HEAD OVER HEELS.

Mr HEAD (la tête) et Mr. HEELS (les jambes) sont capables quand ils sont réunis de faire des choses prodigieuses et ils ont l'intention, ensemble bien sûr, de pénétrer dans un château hanté pour y mettre à mal le tyran qui y règne. Jeu d'aventure graphique – Action en 3 D.

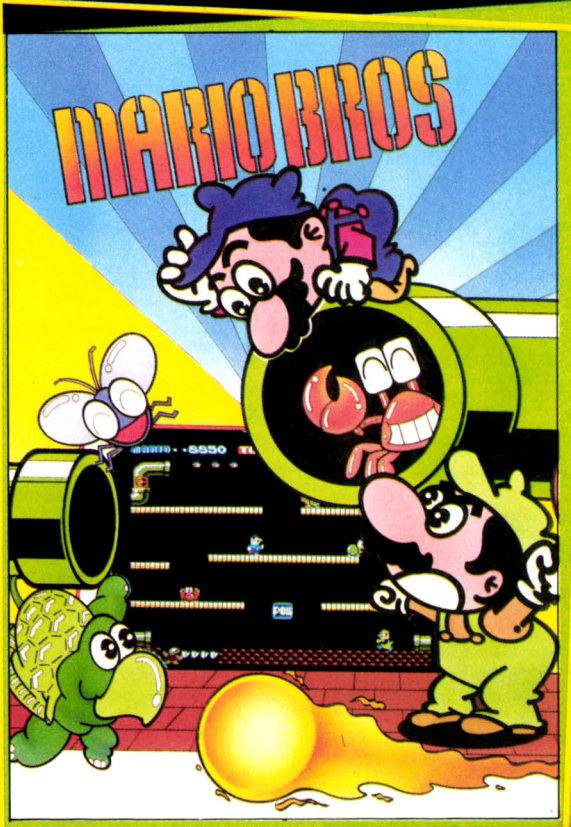


A CES JEUX C'EST DE C



ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHAT

E JOUER



NOUVEAU
Voici l'adaptation de jeu
d'arcade original de
Nintendo où vous allez faire
connaissance avec FIREBALLS,
SIDETAPPER, SHELLCREEPER,
FIGHTERFLY. Attrapez ces sales
bestioles et faites les déguerpir.
Mais faites attention ne perdez pas votre équilibre sur les sols
glissants. Choisissez de jouer en équipe ou l'un contre l'autre.



Je me suis lancé à l'attaque de Mutants
arme jusqu'aux dents de missiles, de mines,
de fusées et de l'armement le plus
sophistiqué dont je disposais. J'avais même le
choix du lieu de l'affrontement. Comment dans
ces conditions pouvais-je perdre? Comment ai-je
perdu? En fait, je n'avais jamais imaginé qu'ils
puissent être aussi terribles dans leurs attaques.
Leurs transformations et la variété de leurs
combinaisons déroutent les stratégies les plus
élaborées. Je sais par contre qu'une certaine
sorte de Mutants ne peut échapper à une répartition précise de mines. Ce n'est qu'un
début mais j'ai bien l'intention de compléter leur stratégie et de leur construire l'armement
ultime qui me permettra de m'en débarrasser une fois pour toutes.



CHOISIR LES MEILLEURS.



NEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

Echange jeux sur Atari 520 ST. Recherche Gaunlet et Arkanoïd. **Luc SOUBIGOU, 27, rue de Brocéliande, 56000 Vannes. Tél. : 97.63.44. 49.**

Vends ou éch., jeux pour 520 ST. Ech. jeux contre joystick. Recherche contact sérieux et durable pr éch. divers. **Lionel TRICOT, rue Troussai, 38120 Saint-Egrève. Tél. : 76.75.32.39 (après 19 h).**

Vends Atari 800 XL, échange de nombreux programmes sur disques contre 1 imprimante qualité courrier et une tablette tactile. Faire offre à : **CEDRIC. Tél. : 46.42.50.02.**

Vends ou échange nombreux logiciels sur Atari XL/XE (The Pawn, Leader, Board, etc.). Recherche contacts pour échanger solutions. **Thierry MARLIER, 23, groupe Eisenhower, 51100 Reims. Tél. : 26.04.04.57.**

Echange jeux pour ZX Spectrum 48 K (Bruce Lee, Match, Vox, Jet Set Willy, Fist, Aliens, Boulder Dash). **Eric BERTRAND, 24, rue Gabriel Bertillon, 91160 Longjumeau. Tél. : 69.09.43.28.**

Echange nombreux jeux sur ZX Spectrum et sur + 2. Recherche Starglider à bas prix ou échange. Réponse assurée. **Nicolas SANARIAUX, lotissement de Reffannes, 79420 Reffannes. Tél. : 49.70.20.41.**

Echange pour Spectrum 49 K très nombreux prog. **Bertrand PINCHON, 15, rue de la Chapelle Aincourt, 95510 Vetheuil. Tél. : 34.76.70.10.**

AMIGA échange logiciels en tous genres. Envoyez vos listes à : **Stéphane FREREBEAU, Gilly les Citeaux, 21640 Vougeot.**

Amigאים ! Recherche contacts pour des échanges sérieux intergalactiques. Réponses assurées. **Christophe WEST, lotissement des Ravières, 01350 Culoz. Tél. : 79.87.06.46.**

Recherche contact Amiga. **Gilles ARDILLIERS, 60, rue du Rempart-des-Voiliers, 17000 La-Rochelle. Tél. : 46.41.64.06.**

Amiga cherche contacts pour échanges divers. Vends pour Apple IIC Modem DTL 2 000 + livres et programmes. **Jean-François JOUBERT, Les Lucponnières, 61250 Cussai, Damigny. Tél. : 33.27.39.66. (Le week-end).**

Possesseurs d'Amiga... Faites-vous connaître et échangez softs. **Patrick LAJARGE, 18, rue Degeorges, 63000 Clermont-Ferrand.**

Amiga cherche contacts pour échanges divers. **Philippe GULDEMAN, 48, rue du Chasnot, 25000 Besançon. Tél. : 81.88.20.55.**

Amiga : recherche contact pour échanges divers. **Daniel POUSSARD, 6, rue Frédéric Chopin, 92220 Bagneux. Tél. : 46.54.40.23.**

Echange jeux K7 ou disq. sur Amstrad CPC. Possède une cinquantaine de jeux : Sram 2, Ikari, Warriors, Batman, Dan-Dare, etc. **David GRARDI, 6, rue du Fournel-Saint-Pierre-d'Autil, 27950 Eure. Tél. : 32.52.23.04.**

Echange logiciels sur Amstrad CPC 464 (Space Harrier, Hold Up, Bactron...). Le Mans Sarthe uniquement, envoyer liste si possible. **David BOURGOIN, 60, rue des Narcisses, 72350 Yvre-l'Évêque. Tél. : 43.76.10.23.**

Echange ou vends jeux pour Amstrad K7-disq. Vends Atari 2600 : 300 F sans joy. + Space Invader + jeux C 64 + K7 originaux. **Johan PROFICHET, La Savine, bt J 1, 13015 Marseille. Tél. : 91.65.35.23.**

Echange prog. sur CPC 6128. Possède nbx jeux (Ikari, Gaunthlet, Ace of Aces etc.) + utilitaires. Réponse assurée. **Stéphane TRONCHE, 62, rue de l'Aqueduc, 75010 Paris. Tél. : 42.06.81.89.**

Echange nbx progs pour Amstrad CPC 464 sur K7 uniquement. Recherche nouveautés. **Christophe MONTIGNY, chez Mlle Benard-Bonnet, 98, rue de Vaugirard, 75006 Paris. Tél. : 42.22.40.54 (après 19 h).**

Echange logiciels pour Amstrad 6128 tous genres dont Asphalt, Ace of Aces, LCP, Druid... **Jacques SORRO, lotissement de Gonas Frontonas, 38290 La Verpillière. Tél. : 74.94.49.13.**

Echange nbx jeux pour Amstrad sur K7. Vends K7 Bomb Jack 2 : 60 F. **Frédéric GRANET, 3, rue de la Bigorre, 66000 Perpignan.**

Echange ou Vends pour Amstrad CPC 6128, environ 50 (Ikari, Orphée, Crafton, Roomten, Scoobydoo, Bomb Jack...). **Christophe JOUANOLLE, la Chevaleraie, 35135 Chantepie. Tél. : 99.50.45.53.**

Amstrad CPC 464, échanges toutes sortes de logiciels. Réponse assurée. **Philippe VRAMMOUT, 105, avenue des Saules, 59910 Bondues.**

Amstrad 6128, échange imprimante contre logiciels sur disq. et boîte rangement disq. contre logiciels. **Géraldine FONTAINE, 14, rue de l'Aïne, 77178 Saint-Pathus. Tél. : 60.01.04.27 (après 19 h 30).**

Echange jeux sur disq. pour Amstrad CPC 6128 (Bob Winner, Asphalt). Recherche sur CBM 464/128 aidé sur Bard's Tale, Phantasie, Ultimata IV. **Danièle GOLD, 8, avenue Sainte-Marie, 33120 Arcachon. Tél. : 56.83.20.13.**

Echange ou vends pour Amstrad CPC. nbx jeux sur K7. Nbr. nouveautés. Échange également de nbx softs contre périphériques. **Olivier COINON, 8, rue Alfred-de-Musset, 62630 Etaples-sur-Mer. Tél. : 21.94.34.44.**

Cherche contacts sur Amstrad CPC 6128, 664 etc. Recherche contacts sur 520 STF. Vends Spectrum avec Wafadire Inté PériTel K7, disq., livre : 800 F. **Frédéric GUILLER, 41, rue du Chemin-Vert, 37300 Joue-lès-Tours.**

Apple II GS et IIe, échange programmes et recherche contact sur ces 2 machines France et étranger. **Paul LAUER, 11, rue des Alouettes, 57134 Distroff.**

Echange jeux pour Apple IIC. **Mathieu COISNE, 60, quai Béatrix, 53000 Laval. Tél. : 43.67.01.72.**

Echange toutes nouveautés sur Apple IIC Plus. Recher. doc. en général. **Denis LONCHAMP, 17, rue Ernest-Cresson, 75014 Paris. Tél. : 45.45.43.50.**

Echange tous programmes pour Apple IIe/IIc (Conan, Lode Runner, etc.) et doc. sur toutes nouveautés. **Pierre THERON, 1, rue Barbaut, 79300 Bressuire.**

Echange jeux pour Apple (environ : 50 jeux) (Zorro, Beach-Head, Conan, Goodnight, Ultimain, Sky Fox, Hold-Up, Donkey-Kong. **David LORRAIN, 57, rue Prematine, 72000 Le Mans. Tél. : 43.81.54.83 (après 17 h 30 et 19 h 30).**

Echange jeux pour Apple (environ : 50 jeux), Impossible Mission, The Goonies, Solo Flight, Fly Simulator II, Spy Hunter, Pistop 2, etc. **David LORRAIN, 57, rue Prematine, 72000 Le Mans. Tél. : 43.81.54.83 (après 17 h 30 et 19 h 30).**

Echange jeux pour Apple II (Liste sur demande). Recherche contacts durables (trucs astuces...), cherche lecteur disq. à bas prix. **Alain DAMIEN, 8, rue de l'Helvétie, 11000 Narbonne. Tél. : 68.32.17.54.**

Echange ou vends K7 800 XL (Goonies Inter, Karaté, Trail Blazer, Bruce Lee). Vends jeu vidéo : Tennis, Mur : 200 F. **Jean-Charles DEBONNEVILLE, 257, rue Anatole-France, 77550 Moissy-Cramayel. Tél. : 60.60.39.09.**

Echange jeux sur Atari 520 ST. Recherche Gaunlet et Arkanoïd. **Luc SOUBIGOU, 27, rue de Brocéliande, 56000 Vannes. Tél. : 97.63.44.49.**

Echange jeux K7/Disq., recherche désespérément Little Computer People (tout sur Atari 800 XL/130 XE), possède The Pawn, Ghosts 60 Blins... **Bertrand COURQUIN, 25, rue Jean-Dédrion, Sainte-Luce-sur-Loire, 44470 Carquefou. Tél. : 40.25.64.84.**

Atari 520 ST, vends ou échange des jeux et recherche contact durables pour échange divers. Échange aussi sur CBM 128. **Raphaël HUISMAN, 2, avenue de la Jonchère, 92420 Vaucresson. Tél. : 47.41.13.29.**

Vends Atari 2600 VCS + 8 K7 (Tennis, Obélix, River Raid, etc.) pour 1 000 F ou échange contre drive 1050. **Cyril ANDRÉ, 10, rue de Bas à l'Heure, 80100 Abbeville. Tél. : 22.24.16.53 (après 18 h).**

Echange pour Atari 800 XL, de nombreux jeux contre une imprimante 1029 (bon état) ou 1027. **Sébastien GUERY, 8, rue Louis-Bliéroit, 88000 Epinal.**

Echange ou vends pour Atari XL/XE, logiciels K7/disq. (Leader Board, World Karaté, Ninja). **Laurent LESNÉ, 30, rue E-Dolet, 62300 Lens. Tél. : 91.42.56.93.**

Echange jeux disq. pour Atari 800 XL. Recherche nouveautés K7 ou disq. **Olivier GAUDE, 15, boulevard Jomardié, 38120 Saint-Egrève. Tél. : 76.75.29.64.**

Echange logiciels tous genres dont titres récents sur Atari ST (F). Recherche doc. sur assembleur Metacomco. **Jean-Marie CIPRIANO, rue Les Raymonds, bt B, 26220 Dienlefit. Tél. : 75.46.82.24.**

Echange jeux et utilitaires sur 520 STF et recherche K7 Basic pour Adam. **Christophe PY, 87, rue de la 5^e D.B., 25750 Arcey. Tél. : 81.93.58.11.**

Cherche programmes de jeux sur Atari 800 XL. K7 uniquement. **Frédéric HAHN, 17, rue du Haut-Barr, 67550 Nendenheim. Tél. : 88.69.40.22.**

Echange logiciels sur 520 ST, réponse assurée. Vends Atari 800 XL + drive + nbx logiciels + livres etc. **Laurent MARTIN, La Joie de Vivre, bât. N 6, 07100 Annonay. Tél. : 75.67.71.95.**

Atari ST, cherche contacts. Échange Starglider ou Winter Games contre Music Studio ou K. Seka. Assembleur. **Frédéric JANIN, 53, avenue Charles-Péguy, 95150 Taverny. Tél. : 39.60.36.33.**

Cherche personne ayant créée ou ayant logiciels sur tout l'électronique pour Atari 520 ST (cherche ext. mémoire M.S.X.). **Franck GOIRAND, 405, avenue Saint-Exupéry, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.94.29.08.**

Echange programmes sur Atari ST, vente possible. Liste sur demande. **Lionel EVANO, 23, rue Marcellin-Berthelot, 94140 Afortville. Tél. : 42.22.40.54 (après 19 h).**

800 XL, recherche contact pour échange utilitaires et renseignement sur utilisation synclac, visicalc. **Christian BILIAUX, B.P. 4, 57210 Maizières-les-Metz. Tél. : 87.51.58.82.**

Recherche originaux 520 ST, échange contre nbx jeux. **Henri CARTHONNET, 132, rue des Chanelles, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.37.28.33.**

Amiga, recherche contacts amicaux. **Nicolas O'DONNELL, 117, avenue Henri-Dunant, 06100 Nice.**

Echange jeux sur Atari XL en K7 (Ninja, Ghosbusters, Raid Over Moscow, Green Beret...). Recherche Arkanoïd, Silent Service, Hacker, Inter Karaté. **Christophe KAEUFFER, 38, rue d'Alsace, 67380 Lingolsheim.**

520 ST, éch. ou vends nbx logiciels (nouveautés : Passagers du vent II, Altaïr...). Rech. nouveautés, prog. de musique : séquenceur, Rini Studio, etc. **Stéphane. Tél. : 64.00.50.65.**

Atari 520 ST + double face, échange jeux (MGIT, Aegis Animator), utilitaires ou achète. Recherche Gaunlet, Anatic. Réponse assurée. **Cédric LE DRESSAY, 80, route de Frontenez, 1208 Genève (Suisse).**

Cherche contact sur Atari XL/XE et bientôt 520 ST/1040 STF pour échange disq. uniquement, nbx jeux ou util. XL/XE. Réponse assurée. **Bruno IVANIC, 83, avenue de la Paix, esc. C, porte 21, 94260 Fresnes. Tél. : 46.68.33.41.**

Echange nbx programmes pour 520 ST et vends moniteur 1702 pour Commodore 64. **Olivier DOUCERET, 2, rue Marc-Seguin, 92240 Malakoff. Tél. : 47.35.43.21 (19 h).**

Atari ST cherche AtariST pour longs et nbx échanges. Pas sérieux s'abstenir. **Serge WUNSCH, 55, avenue de Strasbourg, 57070 Metz. Tél. : 87.75.19.92.**

Echange jeux et utilitaires pour Atari 800 XL-130 XE. **Fabrice HENON, 58, rue Gabriel-Péri, 59320 Haubourdin. Tél. : 20.07.57.05.**

Echange logiciels 520 STF, recherche aussi contacts sur Aix, Marseille. Vends Atari 800 XL état neuf : 300 F, cherche offre de club Atari. **Laurent CHABBERT, 9, Les Pierres Fauves, 13127 Vitrolles. Tél. : 42.75.04.67.**

Echange jeux pour 520 ST ou pour 800 XL. **Christophe MENEGALLI, bât 13, Les Collines, 13240 Septèmes Les Vallons. Tél. : 91.51.15.85.**

Echange jeux pour ZX Spectrum 48 K (Bruce Lee, Match, Vox, Jet Set Willy, Fist, Aliens, Boulder Dash). **Eric BERTRAND, 24, rue Gabriel Bertillon, 91160 Longjumeau. Tél. : 69.09.43.28.**

Echange nombreux jeux sur ZX Spectrum et sur + 2. Recherche Starglider à bas prix ou échange. Réponse assurée. **Nicolas SANARIAUX, lotissement de Reffannes, 79420 Reffannes. Tél. : 49.70.20.41.**

Echange pour Spectrum 49 K très nombreux PGNS. **Bertrand PINCHON, 15, rue de la Chapelle Aincourt, 95510 Vetheuil. Tél. : 34.76.70.10.**

AMIGA échange logiciels en tous genres. Envoyez vos listes à : **Stéphane FREREBEAU, Gilly les Citeaux, 21640 Vougeot.**

Amigאים ! Recherche contacts pour des échanges sérieux intergalactiques. Réponses assurées. **Christophe WEST, lotissement des Ravières, 01350 Culoz. Tél. : 79.87.06.46.**

Cherche contact Amiga. **Gilles ARDILLIERS, 60, rue du Rempart-des-Voiliers, 17000 La-Rochelle. Tél. : 46.41.64.06.**

Amiga cherche contacts pour échanges divers. Vends pour Apple IIC Modem DTL 2 000 + livres et programmes. **Jean-François JOUBERT, Les Lucponnières, 61250 Cussai, Damigny. Tél. : 33.27.39.66. (Le week-end).**

Possesseurs d'Amiga... Faites-vous connaître et échangez softs. **Patrick LAJARGE, 18, rue Degeorges, 63000 Clermont-Ferrand.**

Amiga cherche contacts pour échanges divers. **Philippe GULDEMAN, 48, rue du Chasnot, 25000 Besançon. Tél. : 81.88.20.55.**

Amiga : recherche contact pour échanges divers. **Daniel POUSSARD, 6, rue Frédéric Chopin, 92220 Bagneux. Tél. : 46.54.40.23.**

Echange jeux K7 ou disq. sur Amstrad CPC. Possède une cinquantaine de jeux : Sram 2, Ikari, Warriors, Batman, Dan-Dare, etc. **David GRARDI, 6, rue du Fournel-Saint-Pierre-d'Autil, 27950 Eure. Tél. : 32.52.23.04.**

Echange logiciels sur Amstrad CPC 464 (Space Harrier, Hold Up, Bactron...). Le Mans Sarthe uniquement, envoyer liste si possible. **David BOURGOIN, 60, rue des Narcisses, 72350 Yvre-l'Évêque. Tél. : 43.76.10.23.**

Echange ou vends jeux pour Amstrad K7-disq. Vends Atari 2600 : 300 F sans joy. + Space Invader + jeux C 64 + K7 originaux. **Johan PROFICHET, La Savine, bt J 1, 13015 Marseille. Tél. : 91.65.35.23.**

Echange prog. sur CPC 6128. Possède nbx jeux (Ikari, Gaunthlet, Ace of Aces etc.) + utilitaires. Réponse assurée. **Stéphane TRONCHE, 62, rue de l'Aqueduc, 75010 Paris. Tél. : 42.06.81.89.**

Echange nbx progs pour Amstrad CPC 464 sur K7 uniquement. Recherche nouveautés. **Christophe MONTIGNY, chez Mlle Benard-Bonnet, 98, rue de Vaugirard, 75006 Paris. Tél. : 42.22.40.54 (après 19 h).**

Echange logiciels pour Amstrad 6128 tous genres dont Asphalt, Ace of Aces, LCP, Druid... **Jacques SORRO, lotissement de Gonas Frontonas, 38290 La Verpillière. Tél. : 74.94.49.13.**

Echange nbx jeux pour Amstrad sur K7. Vends K7 Bomb Jack 2 : 60 F. **Frédéric GRANET, 3, rue de la Bigorre, 66000 Perpignan.**

Echange ou Vends pour Amstrad CPC 6128, environ 50 (Ikari, Orphée, Crafton, Roomten, Scoobydoo, Bomb Jack...). **Christophe JOUANOLLE, la Chevaleraie, 35135 Chantepie. Tél. : 99.50.45.53.**

Amstrad CPC 464, échanges toutes sortes de logiciels.

Réponse assurée. **Philippe VRAMMOUT, 105, avenue des Saules, 59910 Bondues.**

Amstrad 6128, échange imprimante contre logiciels sur disq. et boîte rangement disq. contre logiciels. **Géraldine FONTAINE, 14, rue de l'Aïne, 77178 Saint-Pathus. Tél. : 60.01.04.27 (après 19 h 30).**

Echange jeux sur disq. pour Amstrad CPC 6128 (Bob Winner, Asphalt). Recherche sur CBM 464/128 aidé sur Bard's Tale, Phantasie, Ultimata IV. **Danièle GOLD, 8, avenue Sainte-Marie, 33120 Arcachon. Tél. : 56.83.20.13.**

Echange ou vends pour Amstrad CPC. nbx jeux sur K7. Nbr. nouveautés. Échange également de nbx softs contre périphériques. **Olivier COINON, 8, rue Alfred-de-Musset, 62630 Etaples-sur-Mer. Tél. : 21.94.34.44.**

Cherche contacts sur Amstrad CPC 6128, 664 etc. Recherche contacts sur 520 STF. Vends Spectrum avec Wafadire Inté PériTel K7, disq., livre : 800 F. **Frédéric GUILLER, 41, rue du Chemin-Vert, 37300 Joue-lès-Tours.**

Apple II GS et IIe, échange programmes et recherche contact sur ces 2 machines France et étranger. **Paul LAUER, 11, rue des Alouettes, 57134 Distroff.**

Echange jeux pour Apple IIC. **Mathieu COISNE, 60, quai Béatrix, 53000 Laval. Tél. : 43.67.01.72.**

Echange toutes nouveautés sur Apple IIC Plus. Recher. doc. en général. **Denis LONCHAMP, 17, rue Ernest-Cresson, 75014 Paris. Tél. : 45.45.43.50.**

Echange tous programmes pour Apple IIC/IIe (Conan, Lode Runner, etc.) et doc. sur toutes nouveautés. **Pierre THERON, 1, rue Barbaut, 79300 Bressuire.**

Echange jeux pour Apple (environ : 50 jeux) (Zorro, Beach-Head, Conan, Goodnight, Ultimain, Sky Fox, Hold-Up, Donkey-Kong. **David LORRAIN, 57, rue Prematine, 72000 Le Mans. Tél. : 43.81.54.83 (après 17 h 30 et 19 h 30).**

Echange jeux pour Apple (environ : 50 jeux), Impossible Mission, The Goonies, Solo Flight, Fly Simulator II, Spy Hunter, Pistop 2, etc. **David LORRAIN, 57, rue Prematine, 72000 Le Mans. Tél. : 43.81.54.83 (après 17 h 30 et 19 h 30).**

Echange jeux pour Apple II (Liste sur demande). Recherche contacts durables (trucs astuces...), cherche lecteur disq. à bas prix. **Alain DAMIEN, 8, rue de l'Helvétie, 11000 Narbonne. Tél. : 68.32.17.54.**

Echange ou vends K7 800 XL (Goonies Inter, Karaté, Trail Blazer, Bruce Lee). Vends jeu vidéo : Tennis, Mur : 200 F. **Jean-Charles DEBONNEVILLE, 257, rue Anatole-France, 77550 Moissy-Cramayel. Tél. : 60.60.39.09.**

Echange jeux sur Atari 520 ST. Recherche Gaunlet et Arkanoïd. **Luc SOUBIGOU, 27, rue de Brocéliande, 56000 Vannes. Tél. : 97.63.44.49.**

Echange jeux K7/Disq., recherche désespérément Little Computer People (tout sur Atari 800 XL/130 XE), possède The Pawn, Ghosts 60 Blins... **Bertrand COURQUIN, 25, rue Jean-Dédrion, Sainte-Luce-sur-Loire, 44470 Carquefou. Tél. : 40.25.64.84.**

Atari 520 ST, vends ou échange des jeux et recherche contact durables pour échange divers. Échange aussi sur CBM 128. **Raphaël HUISMAN, 2, avenue de la Jonchère, 92420 Vaucresson. Tél. : 47.41.13.29.**

Vends Atari 2600 VCS + 8 K7 (Tennis, Obélix, River Raid, etc.) pour 1 000 F ou échange contre drive 1050. **Cyril ANDRÉ, 10, rue de Bas à l'Heure, 80100 Abbeville. Tél. : 22.24.16.53 (après 18 h).**

Echange pour Atari 800 XL, de nombreux jeux contre une imprimante 1029 (bon état) ou 1027. **Sébastien GUERY, 8, rue Louis-Bliéroit, 88000 Epinal.**

Echange ou vends pour Atari XL/XE, logiciels K7/disq. (Leader Board, World Karaté, Ninja). **Laurent LESNÉ, 30, rue E-Dolet, 62300 Lens. Tél. : 91.42.56.93.**

Echange jeux disq. pour Atari 800 XL. Recherche nouveautés K7 ou disq. **Olivier GAUDE, 15, boulevard Jomardié, 38120 Saint-Egrève. Tél. : 76.75.29.64.**

Echange logiciels tous genres dont titres récents sur Atari ST (F). Recherche doc. sur assembleur Metacomco. **Jean-Marie CIPRIANO, rue Les Raymonds, bt B, 26220 Dienlefit. Tél. : 75.46.82.24.**

Echange jeux et utilitaires sur 520 STF et recherche K7 Basic pour Adam. **Christophe PY, 87, rue de la 5^e D.B., 25750 Arcey. Tél. : 81.93.58.11.**

Cherche programmes de jeux sur Atari 800 XL. K7 uniquement. **Frédéric HAHN, 17, rue du Haut-Barr, 67550 Nendenheim. Tél. : 88.69.40.22.**

Echange logiciels sur 520 ST, réponse assurée. Vends Atari 800 XL + drive + nbx logiciels + livres etc. **Laurent MARTIN, La Joie de Vivre, bât. N 6, 07100 Annonay. Tél. : 75.67.71.95.**

Atari ST, cherche contacts. Échange Starglider ou Winter Games contre Music Studio ou K. Seka. Assembleur. **Frédéric JANIN, 53, avenue Charles-Péguy, 95150 Taverny. Tél. : 39.60.36.33.**

Cherche personne ayant créée ou ayant logiciels sur tout l'électronique pour Atari 520 ST (cherche ext. mémoire M.S.X.). **Franck GOIRAND, 405, avenue Saint-Exupéry, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.94.29.08.**

TORNIE LILE

QUAND LA REALITE DEPASSE LA FICTION !



**Grand concours
d3m, ATARI, TILT**

1° Prix: ATARI 2M°

2° Prix: ATARI 1040

3° Prix: ATARI 520

4° au 10° Prix

1000Frs de Softs

11° au 20° Prix

**Abonnements TILT
demandez le règlement du
concours à votre revendeur**

Logiciel disponible sur ATARI ST: 249Frs

d3m

Tél: 46 09 03 11

Tx : 633 026 F

Echange programmes sur Atari ST, vente possible. Liste sur demande. **Lionel EVANO, 23, rue Marcellin-Berthelot, 94140 Alfortville.** Tél. : 43.78.70.15.

800 XL, recherche contact pour échange utilitaires et renseignement sur utilisation synclac, visicalc. **Christian BILLIAUX, B.P. 4, 57210 Maizières-les-Metz.** Tél. : 87.51.58.82.

Recherche originaux 520 ST, échange contre nbx jeux. **Henri CARTHONNET, 132, rue des Chanelles, 63100 Clermont-Ferrand.** Tél. : 73.37.28.33.

Amiga, cherche contacts amicaux. **Patrick O'DONNELL, 117, avenue Henri-Dunant, 06100 Nice.**

Echange jeux sur Atari XL en K7 (Ninja, Ghosbusters, Raid Over Moscow, Green Beret...). Recherche Arkanoid, Silent Service, Hacker, Inter Karaté. **Christophe KAEUFFER, 38, rue d'Alsace, 67380 Lingolsheim.**

520 ST, éch. on vend nbx logiciels (nouveautés : Passagers du vent II, Altaira...). Rech. nouveautés, prog. de musique : séquenceur, Rini Studio, etc. **Stéphane.** Tél. : 64.00.50.65.

Atari 520 ST + double face, échange jeux (MG, Aegis Animator), utilitaires ou achète. Recherche Gauntlet, Aniratic. Réponse assurée. **Cécile LE DRESSAY, 80, route de Frontenay, 1208 Genève (Suisse).**

Cherche contact sur Atari XL/XE et bientôt 520 ST/1040 STF pour échange disq. uniquement, nbx jeux ou util. XL/XE. Réponse assurée. **Bruno IVANIC, 83, avenue de la Paix, esc. C, porte 21, 94260 Fresnes.** Tél. : 46.68.33.41.

Echange nbx programmes pour 520 ST et vend moniteur 1702 pour Commodore 64. **Olivier DOUCERET, 2, rue Marc-Seguin, 92240 Malakoff.** Tél. : 47.35.43.21 (19 h).

Atari ST cherche Aristar pour longs et nbx échanges. Pas sérieux s'abstenir. **Serge WUNSCH, 55, avenue de Strasbourg, 57070 Metz.** Tél. : 87.75.17.92.

Echange jeux et utilitaires pour Atari 800 XL-130 XE. **Fabrice HENON, 58, rue Gabriel-Péri, 59320 Haubourdin.** Tél. : 20.07.57.05.

Echange logiciels 520 STF, cherche aussi contacts sur Aix, Marseille. Vends Atari 800 XL état neuf : 300 F, cherche offre de club Atari. **Laurent CHABBERT, 9, Les Pierres Fauves, 13127 Vitrolles.** Tél. : 42.75.04.67.

Echange jeux pour 520 ST ou pour 800 XL. **Christophe MENEGALLI, bât 13, Les Collines, 13240 Septèmes Les Vallons.** Tél. : 91.51.85.85.

Vends ou échange programmes sur 520 ST, recherche nouveautés et Degas Elit. **Philippe VERDIER, 5, chemin des Bâtignolles, 63200 Riom.** Tél. : 73.38.23.22.

Atari ST, recherche contacts pour échanges. **Christophe GUILLET, 4, rue Arthur-Rimbaud, 60000 Beauvais.** Tél. : 44.02.22.01.

Atari ST cherche contact pour échanges divers astuce de programmation et doc. **Thierry MESTREL, 160, Galery Arlequin, 38100 Grenoble.**

Atari ST. Je cherche des programmes, contactez-moi pour échanges. Salut ! **Stéphane.** Tél. : 64.97.94.27.

Echange jeux sur 800 XL disq. (Fight Night, Pitfall, Chess-master 2000...). **Gilles MAGNIN, 4, avenue du Parc, 13100 Aix-en-Provence (BDR).** Tél. : 42.26.40.04 (après 19 h).

Echange, achète, vend programmes pour Atari 520. Envoyez liste (réponse assurée). **Olivier MAIRE, 29, allée Eugène-Poitou, 26000 Valence.** Tél. : 75.43.16.33.

520 STF, cherche correspondant ou contact pour échanges de logiciels pour augmenter logithèque faible. Achète même à bas prix. **Eric DERMOUCHÈRE, 76, bd du Perrier, 06110 Le Cannet.**

Cherche logiciels récents et renseignement sur Atari ST. **Christophe BARRET, 11, rue Vallée, Barbée Chapet.** Tél. : 34.74.75.09.

Echange prgs sur 520 STF, réponse assurée (Sound Space, Shuttle Tass, Time Ch, Wrestling Silent Service...). **Jean-Noël ROY, 12, rue de la Forêt, 77250 Moret-sur-Loing.** Tél. : 60.70.56.19.

Recherche correspondants pour échange de softs pour Atari ST. Recherche nouveautés si possible, recherche club Atari ST dans la région de Coulommiers (77). Recherche aussi imprimeur pour Atari ST. **Jean-Marc.** Tél. : (1) 84.03.33.57.

Echange K7 Atari XL/XE, possédés jeux : Green Beret, Ninja, etc. Cherche correspondants sérieux pour échanges profitables et durables. **Laurent PELEGRI, 6, rue de Puyo, 40180 Ceyre-Luy.** Tél. : 58.57.67.29.

Echange jeux et utilitaires sur Atari 520 STF. Accepte tous contacts même pauvre. Réponse assurée. **Jean-Marc MOREAUX, 25, rue Paul-Doumer, 02000 Laon.**

Atari XL/XE, échange disq. Envoyez liste. **Hervé ROUVROY, 1, avenue Léopold-Bertot, 51000 Châlons-sur-Marne.**

A tous les Lorrains, le Club Atari XL/XE ouvre ses portes, échanges, ventes logiciels sur disq. n'hésitez pas à me contacter. **Didier CUNY, 24, rue du Vignoble, 54360 Dame-Lévières.** Tél. : 83.75.02.70.

Atari 800 XL, échange logiciels sur disq. Vends K7 et cartouches bas prix. **Olivier COLIN, 9, Les Bremondrières Montheyran, 26120 Chabeuil.** Tél. : 75.59.32.24.

Echange jeux Atari XE/XL + util., cherche Green Beret, Gaultier, Black Magic et autres nouveautés. Réponse assurée. Echange toutes régions. **Christian MARTIN, 41, rue du Général-Libermann, 67400 Graffenstaden.** Tél. : 88.66.53.95 (après 20 h).

Vends ou échange programmes sur K7 pour Atari 800 XL. Cherche Leader Board, Hardball, Fight Night, Karateka, Silent Service (uniquement sur K7). **Jean-Michel SE CAITHUAN, 13600 La Ciotat.** Tél. : 42.83.43.91.

Echange ou achète logiciels sur Atari 520 STF, je cherche (Gauntlet, Altair 500 LC, Arkanoid, Karate, Master). Réponse assurée. **Yves RIMBERT, 14, rue de la Fensch, 57290 Fameck.**

Atari ST, échange softs divers util. + jeux et achète drive 5,25 pouces ou drive CUMAX 3,5 pouces. **Nicolas ROZIER, 98 ter, avenue de Paris, 78000 Versailles.** Tél. : 39.51.42.95.

Cherche contact pour Atari 520 ST pour Paris et Banlieue. **Olivier TCHAOUSSOFF, 12, rue des Fougères, 75020 Paris.** Tél. : 43.64.47.75.

Echange pour votre Commodore 64. Préfère mes logiciels sur disq. **Thibaut VIELLARD, 16, square de Bretagne, 77186 Noisiel.** Tél. : 60.06.14.88.

Echange jeux sur IBM 64 uniquement sur disq. Recherche News. **Jérôme MOREAU, 2, rue des saules, 59220 Denain.** Tél. : 27.44.28.30.

C64, échange cart. Simon's Basic + notice contre tabl. Koalpad ou cart. Power Cartridge ou autre, faire offre. Cherche contacts sur région 03. **Jean-Pierre MYTHERBALE, 45, rue Pasteur, Avernnes, 03000 Moulins.** Tél. : 70.46.78.10.

Echange logiciels C64 sur disq., possédés nombr. News (Arkanoid, Erebus, Blood'n'Guts...). Attends vos listes. **Xavier RAME, 17-22, Vieil-Castel, 18000 Bourges.** Tél. : 48.65.07.13.

Recherche toutes sortes de simulations, tous prgs d'aventure et de rôle français et prog de création graphique sur 64/128. Merci. **Nicolas SCIARA, 2, rue Eugène-Delacroix, 93800 Epinay-sur-Seine.** Tél. : 48.22.77.74.

Echange jeux sur IBM 64 contre un utilitaire capable de mettre des prgs de K7 sur disq. ou contre d'autres jeux. **Joris THOMASSIN, 21, rue de la Noë de l'Épinette Beaufort, 44120 Vertou.** Tél. : 40.03.06.31.

Echange ou vendis jeux pour C64 : Mikies, Spy vs Spy 3, Leader Board 3, Cobra, Space Harrier, Tarzan, Avenger etc. **Frédéric TOURNAY, 18, rue de Bellevue-Neuillic, 56300 Pontivy.**

Echange pour C64 nbx jeux. News : Ultima V, Leader Board, Akanoid. Echange ou vendis Power Cartridge des Freeze Frame. Recherche modem DTL ou éch. mon. coul. **Caroline FURNARI, 3, rue du Cabardès-Pezens, 11170 Alzonne.** Tél. : 68.24.92.06.

Echange jeux sur IBM 64 contre pers. possédant cartouche Voice Master et Power Cartridge. Achète aussi autres bas prix, imprimante, urgent ! **David HYBRY, Enita de Warmlimit, 63370 Lempdes.** Tél. : 73.91.78.58.

C64/128, cherche contacts pour échangeur ou pour acheter des jeux dans n'importe quels coins du monde. Possédés nbx jeux, réponse assurée. **Charles RODRIGUEZ, 6, rue d'Occitane, 91490 Leguevin.** Tél. : 61.86.57.46.

Echange jeux sur IBM 64 en Turbo ou Power nbx titres (Cauldron I et II, Green Beret, Druid 1942, Uridium V, Fist II). Demander **Eddy.** Tél. : 84.75.75.90.

Echange Commodore 64 + 1531 + jeux + Ocardin contact moniteur ou imprimante couleur modem ou autre micro ordinateur. **Mourad AOUAD, 10, avenue François-Bègue, 93240 Stains.** Tél. : 42.35.30.31.

Cherche contacts sérieux et durables pour échanges sur C64. **Christophe RAYNAUD, 4, allée des Corsiers Balan, 08200 Sedan.** Tél. : 24.27.67.43.

Echange sur C64 nbx jeux et nouveautés sur disq. uniquement. **François LEGOUVERNEUR, 7 bis, rue des Violettes, 54800 Conflans.** Tél. : 82.20.13.00 (après 20 h).

Echange, achète ou vendis (sur disq. seulement) News sur C64. Envoyez votre liste. Réponse assurée. Cherche trucs de toute sorte. **Olivier PALLAS, 11, rue des Champs, 47600 Nérac.** Tél. : 53.65.03.52.

Echange pour IBM 64/128 nbx jeux sur K7 ou disq. dont nouveautés : Short Circuit, Sentinel, Arkanoid etc. Réponse assurée. **Alain ROYER, 1, rue des Annonciades, 54540 Badonviller.**

Echange ou vendis nbx jeux et nouveautés sur K7 pour IBM 64. Réponse assurée. Recherche Antiraid, Arkanoid, Ikari, Dragon's Pairs 1 et 2. **Laurent LEROUX, 18, avenue de France, 41290 Vucares.** Tél. : 54.23.27.15.

IBM 64/128, échange nouveautés sur disq. **Marc PELLE-RIN, La Monastère, 2, allée des Châtagniers, 92410 Ville d'Avray.** Tél. : 47.09.57.26.

Echange prg. IBM 64 disq. et prg. tournant sur Power-Cartridge. **Eric SCHULLER, 19, rue du Chevreuil, 67240 Bischwiller.** Tél. : 88.63.09.57 (le mercredi).

C64 échange jeux sur disq. | Contactez-moi si possible avec une liste, tous pays sont concernés ! **Cyril HOURNON, 1, rue des Rouges-Gorges, 03100 Montluçon.**

Echange pour IBM 64/128, nbx jeux, envoyez vos listes. Réponse assurée. **Joël FITOUSSI, 13, rue de la Fontaine-Bridet, 77280 Othis.** Tél. : 60.03.01.70.

Achète Power Cartridge et Freeze Frame pour IBM 64 et cherche personne pour échanger des jeux sur disq. de préférence et sur IBM 64. **Didier DEGUERVILLE, 63, rue des Tamaris, 34300 Agde.** Tél. : 67.94.85.83.

Echange prgs sur disq. pour IBM 64 : Silent Service, Knight Games, Infiltration etc., contre un modem. Merci d'avance. **Pascal WEBER, 11, rue Capitaine Jouart, 57230 Bliche (France).** Tél. : 87.86.09.87.

Echange jeux et utilitaires pour C64, possédés News (10 The Frame, Marble Madness, Light Force, Ace of Aces, Paperboy, Aniraid) sur disq. **Stéphane GANGLOFF, 38, rue Georges-Brassens, 71210 Montchanin.** Tél. : 85.78.01.02.

Echange jeux sur IBM 64, possédés nouv. : Astérix druid, Indoor Sport, Skyfox, Elite, Imp. Mission. Envoyez liste même petite. Réponse assurée. **Bruno FORESTIER, 54300 Bonviller.**

Echange ou vente de logiciel pour C64 disq. seulement. **Lionel VANNELLI, 19, square Michelet, 13009 Marseille.** Tél. : 91.71.10.45.

Echange nbx jeux sur C64 sur Turbo si possible. Possédés jeux plus ou moins récents : Cauldron 2, Ghost & Gobins, etc. Réponse assurée. **Laurent DETREZ, 5 A, rue d'Abscon, 59171 Hornaing.** Tél. : 27.86.15.41.

Echange News pour C64 disq. comme (Rac. Dest. Set, Psi 5, Hacker 2, Ace of Aces, Popeye 2, Scarabeus, Ultima 3, Infiltrator, Trio fo Apshai, Shogun). **Emmanuel LOUIS, 1, rue Blaise-Pascal, 80090 Amiens (Somme).** Tél. : 22.46.13.49.

Recherche correspondants(es) pour toutes sortes d'échanges sur C64 et C128 de tous âges et de n'importe quelle ville. Réponse assurée. **Bertrand VIART, centre Henri-Wallon, allée Paul-Patouraux, 74000 Annecy-le-Vieux.** Tél. : 50.66.25.66.

Echange C64 News sur disq. (Krackout, Shaolin Road, Arkanoid, etc.), envoyez liste. Réponse assurée. **Étienne DUUVETTE, 99, rue du 8 Mai, 59279 Looiplage.** Tél. : 28.22.25.97.

Recherche toutes sortes d'utilitaires C64 K7, disq., listings, notices + jeux d'aventures. Envoyez liste. Réponse assurée. **Jean SCHRANTZ, 13, rue Maréchal-Foch, 67120 Molshelm.**

Echange nbx jeux sur disq. pour C64 (Destroyer, Bomb Jack, World Games, 10 the Frame, etc.). **Eddy VERNIER, 14, rue George-Clémenceau, 06400 Cannes.** Tél. : 93.48.09.06.

Echange News pour C64 (Tass Times, Levithian), cherche Bard's Tale II, Phantasia, Alternate Reality, Sentinel. Possibilité de vente ou achat. **Tim KOOLJMAN, 22, rue de l'Armée d'Afrique, 34300 Agde.** Tél. : 67.94.85.82.

IBM 64, échange nbx prgs sur disq. dont nbx logiciels récents. Réponse assurée. **Christian AUGUSTE, 8, rue Maurice-Ravel, 91380 Chilly-Mazarin.**

Recherche dessinateurs sur IBM 64, nombreux avantages en échange de vos créations. **Contact Minitel (36.15), serveur SM 1, B.A.L. DCU.**

Echange ou vendis jeux sur disq. C64 (Silent Service, Rambo, Leader Board, Revs Gos't n' Gobelins, Year K-F, K-F Master, Exploding Fist...). **Javier JOLIVET, 8, avenue Revon, 70100 Gray.** Tél. : 84.65.26.39.

Echange ou vendis logiciels nbx en K7 sur IBM 64. Cherche nouveauté ou anciens. **Zoran POKOS, 1, rue Simone-Signoret, 26100 Romans.** Tél. : 75.72.25.49.

Echange jeux pour C64 disq., recherche jeux d'aventure ou de rôle. **Corinne USAI, 11, rue Plumier, 13002 Marseille.** Tél. : 91.56.09.16.

Echange nombr. News sur C64 (Arkanoid, Tiger Mission, Dragon's Lair 2, Bomb Jack 2), possédés aussi jeux sur C128. **Laurent FABRE, 39, rue Gaston-Tessier, 13200 Arles.** Tél. : 90.96.30.47.

Echange disq. C64 : Symba 7, Aliens, B. Jack 2, Dragon's Lair, Art Studio, Pawn, Labyrinth, Cobra, Biggles... Cherche 1541 d'occasion : 500 F max. **Jean-Pierre CHASSARD, Bucey-les-Traves, 70360 Scy-sur-Saône.** Tél. : 84.68.82.01.

Echange programmes pour C64 sur disquettes. **David GHESQUIERRE, 21, rue Neuve, 59560 Comines.**

Echange News sur disquettes pour IBM 64 (Krakout, Fist 2, The Pawn, Labyrinth, Arkanoid, Gauntlet, etc. Réponse assurée. **Sébastien HINGANT, 18, rue Paul-Baudry, 85000 La Roche-sur-Yon.**

Echange ou vendis pour C64 + 1541 + nbx jeux ou util. Dont News très bas prix, list. et formalité contre enveloppe timbrée. Réponse assurée. **Sylvain FAVIER, 9, avenue Jules-Ferry, 42400 Saint-Chamond.**

Echange ou vendis nbx jeux sur C64 disq. ou K7. **Bastien LAMARQUE, 14 bis, rue Perrot, 59100 Roubaix.** Tél. : 20.75.25.91.

C64/128, cherche contacts sérieux région nord et Paris pour échanges News et divers. Réponse assurée. **Jean-Marc PIATEK, 11, rue de l'Égalité, 59215 Abscon.**

Echange nouveautés pour C64 86-87 uniquement. **Jean-Luc LEROUX, 54 bis, Grande-Rue Lucy, 02240 Ribemont.** Tél. : 23.63.73.92.

Cherche contact sérieux pour échanger de nbx prgs sur le Commodore 64/128 et Amiga, uniquement sur disq. Envoyez liste. **Dwayne SPARK, 8441 Sublaines, Anjous, Québec (Canada), H11 K 2 C 1.** Tél. : 514.352.6892.

Cherche cartouche Game Killer pour Commodore 64, donnerai en échange 20 jeux. Cherche aussi Back up K7-Disq. **Hubert WASSNER, 13, avenue Poincaré, 68800 Thann.** Tél. : 89.37.21.28.

Echange prgs pour C64 K7 et disquettes dont News. Réponse assurée. **Didier OUSTRIE, 12, cours du Dauphiné, 42400 Saint-Chamond.** Tél. : 77.29.71.92.

C128/64 fanatique du C128, cherche contacts pour échanger des nouveautés, de routines en assembleur, de docs, contactez-moi. Réponse assurée. **Sylvain LEMARIE, 39, rue du Verboté, 90300 Evette-Salbert.** Tél. : 84.26.16.87.

IBM : 128/64 échange de nouveautés, trucs (en assembleur). Cherche trucs sur Ultima IV, Hunchback III. Réponse assurée. **Sylvain LEMARIE, 39, rue du Verboté, 90300 Evette-Salbert, Valdoie.** Tél. : 84.26.16.87.

Echange jeux sur IBM 64/128. Uniquement sur disq., Cherche contact amical et durable dans toute la France ou autres. Possédés nouveautés. **Olivier MARTIN, 16, rue Guynemer, Ouges, 21600 Longvic.** Tél. : 80.36.69.16.

Echange ou vendis pour C64 nombreux jeux (Commando 2, Commando 86, 80 MB Jack 2, Jailbreak, Leaderboard 1, 2, 3, Dragon's Lair 2, Arkand id, etc.). **ALEXANDRE.** Tél. : 87.65.52.70.

Echange News sur C64 disq. et K7, cherche correspondants durables en région parisienne et autres. **Chee Hong CHOW, 2, rue du Bois de la Grange, 77185 Lognes.** Tél. : 60.05.01.40.

Echange jeux pour C64 (Disquettes et K7). Réponses assurée. **Eric BARILLER, 4, rue de la Mare aux Fées, 95130 Franconville.** Tél. : 34.13.43.27.

Echange jeux pour C64 sur disq. OON : The Pawn, Dragon's Lair, Druid, Green Beret, Ace of Aces. Réponse assurée. **Urban WOLLENSCHNEIDER, 33, rue de Strasbourg, 57430 Sarralbe.** Tél. : 87.97.96.03.

Echange jeux pour IBM 64 K7, nbx logiciels comme Antiraid, Sigma Seven, etc... Réponse assurée. **Pierre LY, 8, rue Jean-Antoine-de-Baif, 69780 Mions.**

Echange nombreux jeux sur IBM 64 uniquement sur disquettes. **Stéphane DUPASQUIER, Chemin de la Grotte 3, 1580 Avenches (Suisse).** Tél. : 037.75.16.43.

Echange jeux pour C64 disquettes cherche anciens et nouveaux jeux. Réponses assurées. **Pascal FORNASIERO, 73, rue de Montherme, 08000 Charleville-Mézières.** Tél. : 24.59.38.22.

C64 + 1541 échange programmes sur disq. et échange aussi jeux sur C64. Contre programmes Macintosh 128 K. **Thierry ALBERADA, 10, rue Général-de-Gaulle, 34450 Vias.**

Echange jeux sur M.S.X., sur cassette seulement et cherche contacts aux environs de Pont-à-Mousson. **Frédéric DORMANN, 7, rue du Ruissau, 54700 Norroy-Les-Pont-à-Mousson.** Tél. : 83.81.30.47.

Recherche boîtier pour changer la Péritel en U.H.F. Prix environ 100 F. **Dominique ALLERON, résidence du Chemin-Vert, bât 82.** Tél. : 39.35.03.12.

Urgent échange contre 1541 neuf, nbx logiciels récents sur K7. **Franck ROSSION, 207, rue de la Justice, 54710 Ludres.** Tél. : 83.54.74.56.

Echange C.B.S. + 2 cartouches + nombreux logiciels C64 K7 Tarzan, Arkanoid, Masters of Time Universe, Gauntlet, etc., contre lecteur disquette. **Larry, 3, C, TE Magenta, 75010 Paris.** Tél. : 42.06.20.00.

Echange jeux PC-IBM, possédés 50 jeux. Attends listes intéressantes. Echange aussi nbx jeux sur IBM 64 dont récents. **Chanh NGUOM, 6, Les Nouveaux-Horizons, 78990 Elancourt.** Tél. : 30.62.26.84 (après 17 h).

Compatible PC/IBM recherche contacts pour d'éventuels échanges. **Sylvain BIHAN, 6, rue des Élaneuses, 76630 Envermeu.** Tél. : (1) 35.85.78.32.

Echange ou achète jeux pour Drac 1 Atmos sur disquettes ou cassettes, possédés Zargon, Hubert, Harrier... Envoyez liste. **Bertrand LAURIOL, 13, chemin St-Nicolas, 89200 Avallon.** Tél. : 86.45.03.42.

Poss. Atmos cherche contacts pour rech. jeux, utilitaires. Poss. env. 50 jeux + nbx prgs. tapés. Dépêchez-vous, c'est urgent ! **Thierry DRAPICH, rue Marcel-Sembat, 59261 Wahagnies.** Tél. : 20.86.92.95.

Echange ou vendis programmes à bas prix. Possibilité d'arrangements échange jeux contre le livre du basic GFA. **Olivier CLEP, 112, domaine des Ecargines, 62215 Oye-Playe.** Tél. : 21.35.83.72.

Cherchons correspondants pour échange listings, jeux ou utilitaires (M.S.X. 1 ou 2) sur support K7 ou disq., trucs et astuces, logiciels. Contacter **Christophe DUCOURANT, M.S.X. Corporation Club, route de Cassel 59114 Steenvoorde Nord.**

C 128 échange nombreux jeux K7 et disc. Nouveautés (World Games, The Pawn, Gauntlet, Short circuit...) Posède jeu 128. Utilitaires... **Vincent CROZE, 10, rue Valois, 14790 Verson. Tél. : 31.26.87.45.**

Echange ou vends jeux pour CBM 64 : 30 logiciels environ (Silent Service, World Games, Ace of Aces, etc.). Réponse assurée. **Nicolas DURAND, 17, rue de Neuvillalais, 72240 Contlé. Tél. : 43.20.98.60.**

Echange jeux sur disq. pour Commodore C 64. Réponses assurées. **Olivier GOUBINAT, SP 69647 (RFA). Tél. : 1949 7221 67187.**

Echange ou vends (D/C) pour C 64. Programmes (G. Beret, SD. Service...) Trucs, astuces, listing de vos progr. et autres. Réponse assurée. **Fabien ENARO, 9, rue Marie-Mayne, 85590 St-Malo-du-Bois. Tél. : 51.92.33.30.**

Avis au maniaques du Commodore 64/128. Echange tous genres de jeux ou utilitaires disponibles. Recherche contact amical et durable. **Jimmy LY, 16, rue Soufflot, 77185 Lognes. Tél. : 60.05.87.47.**

J'échange jeux sur K7 ou disc. pour ordinateurs TO. Je possède beaucoup de jeux. **B. BOUDOURESQUES, 9, route de Collioure, 66660 Port-Vendres. Tél. : 68.82.29.38.**

Echange plus nombreux jeux pour Thomson T 07-70. **Alexandre PUKALL, 11, rue du Barrois, 57070 Metz. Tél. : 87.74.01.79.**

Thomson (T08) : cherche contact pour échanger des trucs, des progr. et des renseignements sur de nbx jeux sur disquette. **Cyril LAMORLETTE, 25, rue de Metz, 54980 Baitilly.**

Echange pour TO 8, TO 9 et TO 9 + « légende » contre un logiciel à votre choix (assez bien de référence). **Claude PIERGIORG, 2, rue de Paris, 57000 Metz. Tél. : 87.30.14.90.**

OFFRE D'EMPLOI

TILT CHERCHE SON ICONOGRAPHE

Passionné de micro-informatique, il sera chargé des prises de vues d'écrans, du choix et de la commande d'illustrations et des photos en général. Envoyez votre curriculum vitae, une lettre manuscrite et votre photo à : **TILT - RÉDACTION, 2, rue des Italiens, 75009 Paris.**

ACHATS

Achète Commodore France faisant la sourde oreille depuis mars 1986. Je recherche livres et fascicules d'utilisation d'un 128 D et moniteur 1901 en français. **André GILOT, 67, rue Pasteur, 59490 Somain. Tél. : 27.92.85.66.**

Achète pour TI-99/4 A K7 (la Malédiction du Kouillij, Lunar Jumper) ainsi que revues « 99 magazines ». Prix raisonnable. **Emmanuel DIAZ, Anatole-France 2, 1, rue Lappara, 13110 Port-de-Bouc. Tél. : 42.06.64.90 (après 18 h).**

Achetez Amstrad CPC 6128 couleur t.b.é. (sous garantie) + jeux + livres. Prix à débattre. **Frédéric RICHARD, 2 la Roseraie Mon-Pon Menesterol. Tél. : 53.80.25.35 (20 heures).**

Achète moniteur couleur t.b.é., bas prix pour Atari 520 ST. Vends moniteur monochrome et logiciels. **Jean-François SUBRINI, Les Terrasses des Sanguinaires, 20000 Ajaccio. Tél. : 95.21.30.86.**

Recherche Summer 2 + Winter Games pour Atari XL/XE. Très urgent. N'importe quel prix. Vend Hector HRX + jeux + docs + livres... 2 000 F. **Alexandre JOUANDEAU. Tél. : 37.32.34.98. (le soir).**

Achète jeux Atari 520 STF. Envoyer liste avec offres. S.V.P. **Serge MONTET, 15, chemin de la Grange, 69680 Chas-sieu.**

Achète pour Atari 130XE : Voice Master + la conduite de l'Atari + cartouches ou échange contre logiciels. Faire offre. **Eric COURAGEOT, 2, rue du Docteur Guerin, 10200 Bar-sur-Aube. Tél. : 25.27.35.56. (Après 18 heures).**

Achète jeu Atari 520 STF. Réponse assurée. **Stéphane SOMMELET, 79, chemin de la Perrière, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : 40.22.36.01.**

Recherche pour le C64 Power Cart. (200 F) et Moniteur couleur. (1 000 F max.) **Bruno MAGGIORE, H.L.M. la Blaguère, Bat. R, 06130 Grasse. Tél. : 93.70.10.50.**

Achète « Power Cartridge » pour C64 entre 200 et 500 F. Vends « Minds Hadow », pour C64 : 100 F sur disquette. **Cyril BUA, 15, bis Corniche André-de-Joly, Bt. A2, 06300 Nice. Tél. : 93.89.85.52. (Après 18 heures, du lundi au vendredi).**

Achète C64 pour 800 F (PAL), urgent. **Roger JOHANNES, 37, allée Théodore Dubois, 5120 Epernay. Tél. : 26.55.00.81.**

Achète pour CBM 64 : Battle Group ou Mech Brigade ou Operation Market Garden ou Breakthrough in the Ardennes (Disquettes). Faire offres. **Florentin BLANC, 22, bis rue Guillaume Puy. Tél. : 90.85.48.94.**

Achète imprimante complète 80 colonnes pour Spectrum avec RS 232. Achète toutes extensions ZX ainsi que jeux. Faire liste. **Pierre DAUPHIN, caserne Redoute, 97261 Fort-de-France. Tél. : 59.67.35.70. B.P. 618**

Achète interface Manette pour Spectrum (programmable ou non). Interface II s'abstient. **Alain LEVILLAIN, route de Chatillon, 45230 Saint-Maurice-sur-Aveyron. Tél. : 38.97.13.21.**

Pour ZX Spectrum Pal 48 K cherche interface + Joystick + jeux. Faire offre. **Jocelin SABUCO, Grande-Rue, 01790 Sault-Brenaz. Tél. : 74.36.68.96.**

Urgent achète Amstrad CPC 464 couleur. T.B.E. Cherche unité seule sans jeu. Prix maximum : 1 900 F. Faire offres. **Franck BARREAU, 8, rue des Grippeaux 79200 Parthenay. Tél. : 49.64.11.57.**

Achète cassettes de jeux pour Hector 2 HR. **Gabriel ZAMBON, 160, rue Grande, 13490 Jouques.**

Achète carte couleur chat mauve pour Apple d'occasion. **Alain SCHEVREZ, 13 ter, rue Henri Faisans, 64000 Pau. Tél. : 59.30.67.92.**

Achète à bas prix tous logiciels pour compatible IBM PC. (Amstrad PC) avec explications, envoyez listes et offres à : **Philippe ROTTOLI, Eluiset, 74580 Viry.**

Achète logiciels (disquette 3.5) pour T0 8. Bas prix. Faire offres. **Olivier SAMPIERI, 1, Les Hauts-de-Pont-de-Guarin, 04100 Manosque. Tél. : 92.87.55.63.**

Cherche cartouche 16 K, jeux et livres pour VG5000 à un bas prix. Ecrire à : **Christophe VINCENT, 12, rue Sapience 54230 Neuves-Maisons. Tél. : 83.47.58.50.**

Cherche logiciel multiplan. **Robin PASSERON, 30, allée de la Mare l'oiseau, Chevry 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : 60.12.31.78.**

Recherche lecteurs disquettes pour MTX 512, avec logiciels. **Michel SEGUI, 17, rue Pierre Puget, 13109 Simiane Colongue.**

Possesseur Thomson MO6 (compatible MO5) achète jeux et outils de création (Graphique, Assembleur, ...) **Arnaud DEPREUX, 57 bis, rue d'Iena, 11000 Carcassonne.**

Achète Power Cardrige pour 200 F. Possibilité d'échange contre logiciels. Merci. **Yannick LE DORZE, 7, rue Mozart, 45120 Chalette-sur-Loing. Tél. : 38.93.87.40.**

Atari ST : recherche tout matériel, bon état, prix raisonnable. Vends ou échange jeux pour ST. **Samuel RICHER, 17, allée Louise Labbé, 75019 Paris. Tél. : 46.07.03.98.**

Achète adaptateur antenne Val 100. Echange programmes (disquette). Pour Atari 800 XL. Cherche 1 020 pour récupérer électronique. Préférence écrite. **Arnaud AUBRIET, 10, rue des Anciens d'A.F.N. 88000 Epinal. Tél. : 29.31.38.20.**

Cherche imprimante 80 colonnes pour T07/70 Track Fric. Thomson ou Seiksha, en bon état. Prix attractif. **Jacques BERNAT, 1, rue Bailly, 17000 La-Rochelle. Tél. : 46.44.60.35.**

Achète lecteur de disquettes 1541 entre 700 et 1 000 F. Je vends jeux sur K7 pour 7 F avec plein de nouveautés. **Pascal GAUDIN, 2, rue des Peupliers, 76330 Notre-Dame-de-Gruvencen. Tél. : 35.38.64.11. (Après 17 heures).**

Achète tous périphériques adapté à Spectrum plus si prix raisonnable. **Jacky LEYDIER, 49, rue Charle Peguy, 55400 Etain. Tél. : 29.87.08.92.**

Cherche solution complète de Ultima III version française et de King Quest pour Apple. **Jacques PIARD, 12 A, rue Saint-Léonard, 85710 La Garnache. Tél. : 51.93.05.94.**

Cherche Apple 2 C écran plat LCD + souris + prise Peritel + Sac transport + docs et logiciels pour moins 4 000 F (OK sans sac et écran LCD7). **Bertrand TRIPLET, 180, rue Lafayette, 75010 Paris.**

Achète pour Amstrad 6128 imprimante DP 2 000. **Olivier LE COMPTE. Tél. : 43.61.46.82. (Après 20 heures).**

Achète jeux sur disquette pour T09. **Laurent GRISERAI, 11, rue Piaget, 29200 Brest. Tél. : 98.01.24.13.**

CLUBS

Pour les pos. de Commodore, un super journal est né : Syntax Error. Si vous désirez recevoir le 1^{er} num., envoyez un timbre à 2,20 F. **Frédéric PEREZ, Les Corbières, 69380 Chessy. Tél. : 78.43.94.67.**

Cherche, à Nantes, un club où l'on puisse emprunter des utilitaires ou jeux pour CBM64 sur K7 ou disk, ainsi que contacts pour échanges. **Joris THOMASSIN, 21, rue de la Noë-de-l'Épinette, 44120 Vertou-Beautour. Tél. : 40.03.06.31 (après 18 h).**

« Délirious Magazine », Fanzine, Gratos destiné aux allumés du CBM 64, est paru ! Contactez-nous sur Minitel serveur SNT B.A.L. : DCU.

Pour toute insertion, écrivez dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espace, avec un maximum de 8 lignes). Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous contacter directement. Nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation forfaitaire aux frais de 65 F pour toutes les catégories de petites annonces. Vous joindrez donc pour toute an-

nonce 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 5 du mois précédent la parution à Tilt : 2 rue des Italiens, 75009 Paris

RUBRIQUE CHOISIE :

- ACHATS
- VENTES
- ECHANGES
- CLUBS
- TOURNOIS

NOM : _____

PRÉNOM : _____

ADRESSE : _____

TÉL. : _____

TILT PRESENTE
LE PREMIER SERVICE MINITEL
OU DES LE SOMMAIRE VOUS ALLEZ DIRECTEMENT
A CE QUI CONCERNE VOTRE ORDINATEUR

TAPEZ VITE 36.15 CODE D'ACCES TILT!

Et vous retrouverez pour
chaque machine :

LE CATALOGUE DES SOFTS

1000 logiciels classés par nom,
genre, support et prix
notés et commentés par la
rédaction de TILT.

MESSAGERIE FORUM B.A.L.

Pour dialoguer, échanger des
idées avec des Tilmen qui ont le
même matériel que vous.

SOS AVENTURE

Le minitel vient à votre secours s'il
vous manque une vie ou si vous
êtes bloqué à la porte du manoir!
Appelez à l'aide en posant une
question... et venez au secours
des autres en répondant aux leurs.

PETITES ANNONCES

Pour vendre, acheter, échanger du
matériel, des softs... La Bourse de
la micro-informatique est
ouverte... et quotidiennement
mise à jour.

TILT par le 36.15 c'est aussi, des jeux, le Hit Parade des softs,
et très prochainement : un grand jeu interactif, le téléchargement
et plein d'autres services...

NOUVEAU:

**PLUSIEURS CENTAINES D'ADRESSES
DE BOUTIQUES MICRO DISPONIBLES
SUR TOUTE LA FRANCE.**

JEUX CONCOURS:

**TESTEZ VOS CONNAISSANCES MICRO:
PLUS DE 100 LOGICIELS A GAGNER
DANS LE MOIS... PLUS DES ABONNEMENTS,
DES RELIURES, DES POSTERS...**

10..9..8..7.. VICTOIRE..
 6..5..4..3..2.. ECHEC.. LES
 SECONDES FONT TOUTE
 LA DIFFERENCE..

METRO CROSS™

Etes-vous une des rares personnes capables de penser en microsecondes plutôt qu'en minutes?

Si c'est le cas, Metrocross est sûr de vous inspirer, sinon vous avez intérêt à améliorer rapidement votre technique et votre coordination. Cette course contre la montre est pratiquement impossible à en juger par le terrain quadrillé rempli de pièges, le barrage d'obstacles entravant votre progression et les zones interdits qui vous forcent à vous arrêter. Elle devient de plus en plus difficile. Mais tous les éléments ne sont pas contre vous. Les trempins sont amorcés pour vous catapulter en avant et une planche à roulette vous attend, prête à vous précipiter désespérément vers la ligne d'arrivée.

Ce n'est pas parce que vous remportez la première course contre la montre que vous êtes sûr de réussir la fois suivante.



Ecrans tirés du jeu original

CBM 64/128 Casette
 Disque
Amstrad Casette
 Disque
Spectrum Casette
Atari ST Disque

namco

© 1985 Namco Ltd.



LE PERSONNAGE LE PLUS
INSAISSISSABLE DES BANDES
DESINEES EST FINALEMENT
TOMBE DANS UN PIEGE...

ROAD RUNNER

LE VIDEOJEU CELEBRE
QUI RECREE LA VITESSE
ET L'ANIMATION DE CES
RENCONTRES
CLASSIQUES.



Quel que soit votre âge, vous vous êtes certainement amusé à regarder Road Runner, cet oiseau rusé qui stupéfie et qui déjoue le pauvre Coyote. Mais le déjoue-t-il vraiment? Vous le saurez en prenant le rôle de Road Runner dans cette fantaisie bourrée d'aspects comiques et d'action jusqu'à la perfection. Vous parcourez les canyons et les routes à toute vitesse en suivant la trainée de graines que quelqu'un a eu l'obligeance de placer là rien que pour vous (ou bien s'agit-il du premier piège???) Evitez les camions roulant à toute allure tout en surveillant de près les mines périlleuses ainsi que les nappes d'huile offrayantes et glissantes. Quelles mauvaises surprises vous réserve le sinistre coyote, caché quelque part en attendant lâchement le moment où il pourra enfin déguster un délicieux 'Road Runner rôti et pommes frites'. Nous sommes certains que vous parviendrez à déjouer toutes ses ruses facilement, agilement et avec un 'beep beep' hautain. Surmontez les obstacles, si vous avez des nerfs d'acier, des réflexes de panthère et la rapidité du plus rapide des oiseaux bipèdes autrement c'est: adieu et 'miam miam'!!!



CBM64/128 Spectrum 48K Atari ST Amstrad



*Marque déposée de Warner Bros.
Utilisé par Atari Games Corporation
sous licence.
© 1985 Warner Bros. et Atari Games
Corporation. Tous droits réservés.



U.S. Gold (France),
Sarl, B.P. 3 Zac De Mousquette,
05740 Chateaufort de Grasse.
Tel: 9342 7144.

SCREEN SHOTS FROM ARCADE VERSION

