TILT

MICROLOISIRS

EXPLOSIF !
L'ATARI MEGA ST

HELICOPTERES
TOUS LES SIMULATEURS DE VOL

AVENTURES POLICIERES
SERIE NOIRE POUR SOURIS BLANCHE

CONSOLES
L'ACTUALITE DES SOFTS

CLUB TILT
C'EST PARTI !

M 3085 - 47 - 20,00 F
3793085020007 00470

47 MENSUEL NOVEMBRE 1987 - 20F. BELGIQUE : 140 FB - SUISSE : 6 FS - CANADA : 3,50 $ CAN - MAROC : 29,50 DH - ESPAGNE : 550 PTAS. ISSN 073 - 6968

Les Top NASA

NASA électronique

GENERAL TOP 20

1. **EXCLUSIF 1** NASA — AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST
2. **KONAMI GREATEST HITS** HIT SQUAD — AMSTRAD CPC, COMMODORE 64
3. **MISSIONS EN RAFALE** FIL — ATARI ST, PC & COMPATIBLES, AMSTRAD CPC
4. **SPORTS PACK** ACTIVISION — AMSTRAD CPC
5. **BARBARIAN** PALACE SOFWARE — AMSTRAD CPC, COMMODORE 64
6. **WORLD CLASS LEADERBOARD** US GOLD — AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST
7. **OCEAN ALL STAR HITS** OCEAN — AMSTRAD CPC
8. **F15 STRIKE EAGLE** MICROPROSE — AMSTRAD, APPLE PC & COMPATIBLES
9. **ROAD RUNNER** US GOLD — AMSTRAD CPC, COMMODORE 64 ATARI ST
10. **PROHIBITION** INFOGRAMES — AMSTRAD CPC, ATARI ST, THOMSON
11. **WONDER BOY** ACTIVISION — AMSTRAD CPC, COMMODORE 64
12. **SILENT SERVICE** MICROPROSE — AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST
13. **PACK AMSTRAD N° 2** FIL — AMSTRAD CPC
14. **RENEGADE** OCEAN — AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST
15. **LES DIEUX DE LA MER** INFOGRAMES — AMSTRAD CPC, ATARI ST
16. **ERE HITS N° 2** ERE INFORMATIQUE — AMSTRAD CPC
17. **ACE OF ACES** US GOLD — AMSTRAD CPC, COMMODORE 64
18. **QUARTET** ACTIVISION — AMSTRAD CPC, COMMODORE 64
19. **ARKANOÏD** IMAGINE — AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST
20. **CANADAIR** FIL — AMSTRAD CPC

THOMSON TOP 10

1. **EXCLUSIF 1,** NASA
2. **SILENT SERVICE,** MICROPROSE
3. **MISSIONS EN RAFALE,** FIL
4. **AFFAIRE SIDNEY,** INFOGRAMES
5. **PACK THOMSON N° 2** FIL
6. **MEURTRES EN SERIE,** COBRA SOFT
7. **ARKANOID,** FIL
8. **BLUE STAR,** FREE GAME BLOT
9. **AVENGER,** FIL
10. **LES MUTANTS,** FIL

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 Massena 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 Sevran T:43 83 41 11
93200 SAINT DENIS 3, cours des Arbalétriers T:48 20 12 15
93240 STAINS 93-97, rue Stalingrad T:48 26 64 61
94000 CRETEIL Carrefour Pompadour RN 186 T:48 98 31 51
95100 ARGENTEUIL 53, rue P.V. Couturier:39 61 40 44
95200 SARCELLES Centre Com. Les Flannades T:34 19 61 00
01000 BOURG EN BRESSE Bd St Nicolas T:74 23 48 82
06600 ANTIBES 42, av. Robert Soleau T:93 65 86 65
06400 CANNES angle rue Hoche T:93 38 82 83
06000 NICE 122, bd Gambetta T:93 88 57 57
06000 NICE 4, bd Jean Jaurès T:93 80 87 87
10000 TROYES 7, rue de la République T:25 73 73 89
13200 ARLES 2 bis, place Lamartine T:90 96 11 02
13470 CABRIES C. Com. 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:80 46 58 88
25000 BESANÇON C.C. Châteaufarine, rte Dole T:81 52 26 03
26000 VALENCE 321, rue Victor Hugo T:75 40 13 30
26000 VALENCE Centre Com. Valence II T:75 55 98 92
27000 EVREUX Cap Cær-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 87 96
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 CHAMBRAY les Tours C. Com. Chambray 2 T:47 28 21 30
38130 ECHIROLLES 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'ASCQ Centre Com. V2 T:20 91 47 85
60200 COMPIEGNE 23, rue Ste Corneille 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 PERPIGNAN 26, cour Lazare Escaguel T:68 34 07 62
67000 STRASBOURG Place de l'Homme de Fer T:88 22 34 00
67200 STRASBOURG ZI Hautepierre Sud Maille Hélène T:88 28 52 64
68200 MULHOUSE 75, rue Franklin
69130 ECULLY Centre Com. du Perollier T:78 33 68 01
69002 LYON 26, rue Grenette T:78 42 99 79
69230 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. Galion 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

PREPAREZ-VOUS . . . ELITE PRESENTE TROIS DE SES MEILLEURS JEUX . . .

elite.



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

Spectrum – Cassette
Amstrad – Cassette
Amstrad – Disque
Commodore – Cassette
Commodore – Disque
CB/Chèque bancaire

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



6-PAK VOLUME 2

Suite du célèbre 6-PAK – les meilleurs jeux de 1986.

International Karate – System 3
Into the Eagles Nest – Pandora
ACE – Cascade
Light Force – Faster Than Light
Shockway Rider – Faster Than Light
Batty – previously unreleased

THUNDERCATS

Liono, le chef intrépide des Thundercats, est contraint d'accepter un combat désespéré pour récupérer l'"Epée des augures" et le fabuleux "Oeil de Thundera", source de mystérieux pouvoir des Thundercats.



BUGGY BOY

La classique machine à sous de Tatsumi fut l'un des jeux les plus "nouveau" et excitants jamais inventés. Aujourd'hui, vous pouvez profiter pleinement de l'excitation brutale créée par Buggy Boy sur votre propre ordinateur.

RYGAR

BATTONS-NOUS!!!

De l'aube des temps nous vient le héros légendaire qui fera partout trépider les joueurs....

4.5 billions d'années ont passé depuis la création de la terre. De nombreux maîtres ont gouverné de toute leur gloire. Mais le temps, leur plus grand ennemi, a fini par vaincre leur règne. Et maintenant, le règne d'un maître commence... Rygar, le Guerrier Légendaire! Un guerrier qui ne respecte qu'un code, le code du combat.

Gladiateurs antagonistiques, reptiles, monstres, créatures magiques... venez, venez, venez faire face au pouvoir de l'intrépide Rygar, et selon les paroles-mêmes du guerrier immortel BATTONS-NOUS!!!

PHOTOS D'ECRAN: VERSION ARCADE





CBM 64/128 CASSETTE DISQUE

SPECTRUM CASSETTE

AMSTRAD CASSETTE DISQUE

U.S. GOLD

TECMO™

U.S. Gold (France) S.A.R.L. BP3 Zac des Mousquettes, 06740 Châteauneuf de Grasse. Tel: (16) 93 427144

TILT

MINITEL 3615 TILT

N° 47 NOVEMBRE 1987

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 : Abdul Alafrez, Eric Cabéria, Loïc Chauvin, Patrick Costa, Marc Florian, Pierre Fouillet, Didier Guilhem, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, Imagex, Stéphane Ivorra, Fabien Lacaf, Dominique Leclerc, Pépé Louis, Bernard Martinez, Ates Omer, Edgar Pixel, Jean-Loup Renault, Armel Roubeix, Florence Serpette, Jérôme Tesseyre, Mickaël Thévenet, Charles Villoutreix.
Premier maquettiste : Gérard Lavoir.
Maquette : Christine Gourdal
Secrétariat : Catherine Van-Cauwenberghe

PUBLICITÉ
Tél. : (16) 1 48.24.46.21
Directeur de la publicité : Dominique Bovio
Chefs de publicité : Anne Postel, Claire Vesine
Assistante : Brigitte Bessette
Exécution : Philippe Castagné

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

ÉDITEUR
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par **Éditions Mondiales S.A.** au capital de 10 000 000 F.
R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter du 19/12/1980.
Principal associé : Ségur
Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris 9e
Président-Directeur général : Francis Morel
Directeur délégué : Jean-Pierre Roger
La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Tilt) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Microloisirs » sont libres de toute publicité.
Couverture : Jérôme Tesseyre et Lucie Vidéographie
Les anciens numéros de Tilt sont disponibles au tél. : (16) 1 43.75.99.94.
Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (70 F port compris).
Règlement anticipé (par chèque ou mandat à l'ordre de : 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 : 110 000 ex.

OJD 1985

Notre publication adhère au Bureau de Vérification de la Publicité elle est lue par les hommes clairvoyants

BVP Bureau de Vérification de la Publicité 31, rue Fabert 75341 Paris Cedex 07

Les remarques concernant nos annonces publicitaires sont à adresser au B.V.P.

Les remarques concernant les petites annonces sont à adresser directement au journal

TILT JOURNAL
22 **De Londres à Prague.** Des allées du *PCW Show* à la capitale de la Tchécoslovaquie, *Tilt* est à l'affût de l'actualité du monde de la micro...

COUP D'ŒIL
40 **Tous les remakes,** softs plus ou moins réussis, adaptations qui méritent un coup d'œil.

TUBES
50 **Tous les nouveaux logiciels du mois,** testés par des spécialistes de *Tilt*. Sur consoles, 8 ou 16/32 bits.

TILT PARADE
70 **Action à couper le souffle sur Sega,** 3D époustouflante sur *PC* et compatibles, micro-éditions performante sur *PCW*, langage compilé sur *PC*.

ACTUEL
76 **Cité des sciences, nef du futur.** Un passionnant voyage au centre de la Villette. Reportage de Denis Scherer et Bernard Martinez.

BANC D'ESSAI
84 **Mégalo ST.** Course effrénée aux méga-octets, folie des grandeurs des constructeurs... Mais à qui s'adresse le *Méga ST ?*

DOSSIER
90 **Phil Costar parviendra-t-il à sauver Alice Lapollo ?** Vous le découvrirez (peut-être !) entre les lignes de ce dossier consacré aux aventures policières.

LA LECON DE DESSIN
101 **La couleur grimpe sur le podium** au cours de la deuxième leçon de votre cher professeur Imagex.

KID'S SCHOOL
104 **Des logiciels éducatifs intelligents ?** Une fois n'est pas coutume. Pourvu que ça dure !

CHALLENGE
108 **Le retour des rotors retors.** Des simulations de pilotage d'hélicoptère à faire frémir de réalisme.

LUDIC
112 **Defender of the Crown sur Amiga.** En 25 écrans et en quelques lignes une aide précieuse pour bouter hors du royaume l'envahisseur normand.

SOS AVENTURE
114 **Les morts pour le dire.** Des messes noires en incantations l'aventure est géante ce mois-ci. Et aussi la « solution lecteur » de l'Affaire Sidney.

CLUB
129 **Le club *Tilt* est né...** Sonnez buccins, résonnez trompettes !

TAM TAM SOFT
153 **L'actualité de la micro-informatique** en bref et en vrac.

CONCOURS SEGA
158 **N'hésitez pas !** Les trois premiers gagnants partiront à la découverte du pays des magiciens du jeu : le Japon.

TELEMATILT
159 **Trois nouveautés sur le serveur (3615 Tilt)** et l'actualité réservée au minitélémaniaques.

LIVRES ET MICRO
160 **La bibliothèque du parfait Tiltman s'enrichit** de nouveaux titres, à découvrir d'urgence.

SESAME
162 **La micro magique** d'Abdul Alafrez. Turbo fichier sur Turbo Pascal et divers listings...

INDEX ET PETITES ANNONCES
177 **Trouvez le renseignement** qui vous manque. Achats, ventes, échanges, clubs, pour plus de rapidité, passez vos annonces sur Minitel.

CHER TILT
186 **Le courrier des lecteurs.** Vos suggestions, vos questions et nos réponses.

Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 154 et 157.

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

Directeur de la publication : Jean-Pierre ROGER - Dépôt légal : 4e trimestre 1987 - Photocomposition et photogravure : IMMA, 94700 Maisons-Alfort. - Imprimerie : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy - Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.



SEPTEMBER

Un excellent jeu de réflexion et de stratégie, considéré comme le successeur direct de Kensington et de Trivial Pursuit. Votre ruse et vos connaissances vous permettront de passer de longues heures de plaisir face à face avec votre écran où pourquoi pas... à plusieurs.

Disponible sur : AMSTRAD cassette ou disquette - COMMODORE cassette ou disquette de 99 F à 149 F*

* Prix public maximum conseillé, suivant la machine et le support.

© Paradigm games - Activision.



FIRETRAP

Vous devrez escalader des gratte ciel, éteindre des incendies, sauvez des vies...

Vos seules armes : de vulgaires bombes d'eau.

A vous d'éviter chutes de pierres, bris de glace et débris de verre.

Courage et adresse seront vos seuls soutiens afin d'échapper à ces pièges.

Disponible sur : AMSTRAD cassette ou disquette - COMMODORE cassette ou disquette - SPECTRUM cassette de 99 F à 149 F*

© Electric Dreams - Activision.



SUPERSPRINT

C'est arrivé ! SUPERSPRINT s'échappe du circuit des jeux de café et entre sur les pistes, 4 niveaux de difficulté, rampes de sauts, raccourcis, carambolages... Eclatez-vous au volant de votre bolide !

Disponible sur : AMSTRAD cassette ou disquette - COMMODORE cassette ou disquette - SPECTRUM cassette - ATARI ST disquette - AMIGA disquette de 99 F à 249 F*

© Electric Dreams - Activision

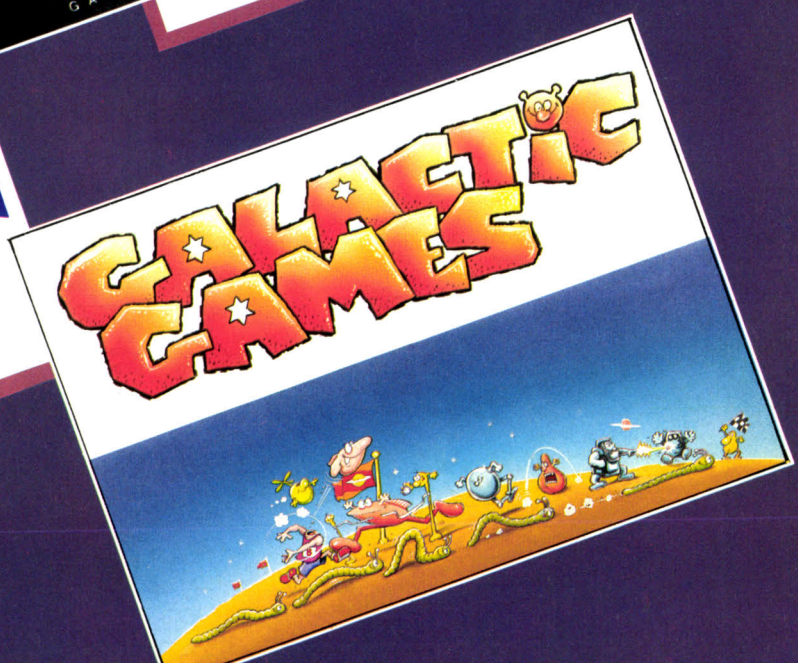
GALACTIC GAMES

Vous êtes un VER.

Ce n'est pas un problème, même les vers ont l'occasion de s'éclater... Les jeux galactiques seront votre opportunité et vous feront participer aux sports les plus fous et les plus bizarres : 100 m glisse, match de hockey dans l'espace (trous noirs et galine vivante), une partie de judo... psychique, lancer de... têtes, et pour terminer marathon « Métamorphose ». Soyez invincible et battez le champion vermiculaire intergalactique !

Disponible sur : AMSTRAD cassette ou disquette - COMMODORE cassette ou disquette SPECTRUM cassette de 99 F à 149 F*

© Tigress Design - Activision.



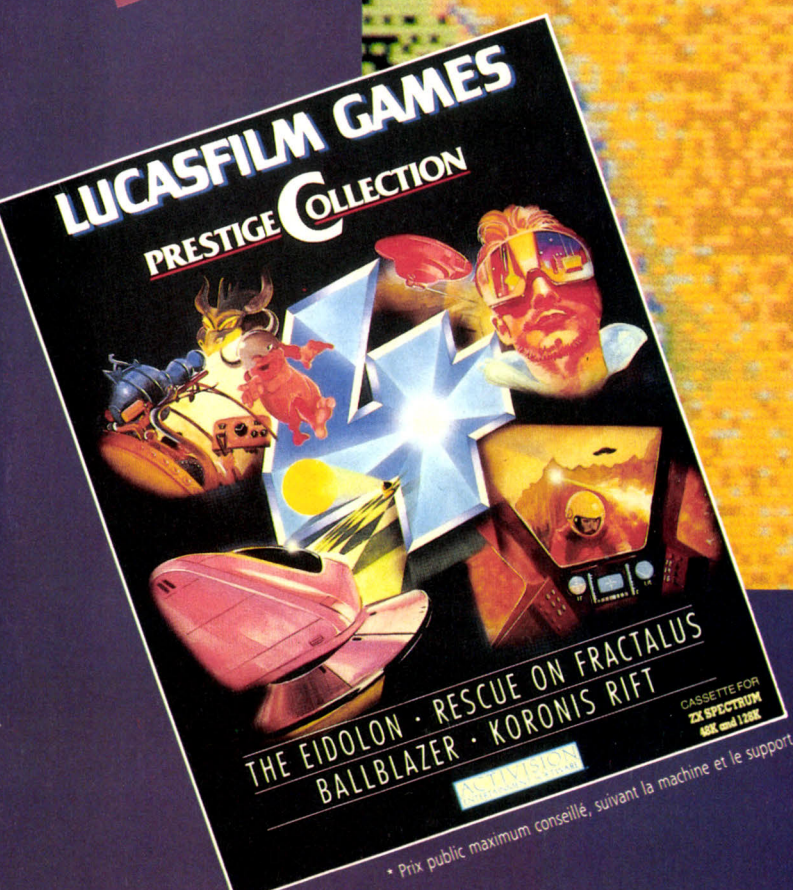
HUMOUR, HORREUR, COMPÉTITION ET STRATÉGIE SUR VOS ÉCRANS !

COMPILATION - LUCASFILM

Une superbe compilation de 4 titres de film qui ont fait la une des journaux et l'unanimité des critiques.

RESCUE ON FRACTALUS : partez à la recherche de vos camarades, à bord de votre avion de combat Valkyrie.
BALLBLAZER : Juin 3097 : la finale du Championnat Interstellaire de Ballblazer va commencer...
THE EIDOLON : découvrez les secrets de l'Eidolon et partez explorer un univers magique et mystérieux...
KORONIS RIFT : affrontez les gardiens des précieuses technologies des Anciens de Koronis Rift. Soyez courageux et persévérant, et vous remporterez, peut-être, la victoire.

Disponible sur : AMSTRAD cassette ou disquette - COMMODORE cassette ou disquette de 99 F à 149 F*
© Lucas Film - Activision.



* Prix public maximum conseillé, suivant la machine et le support.

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE ®

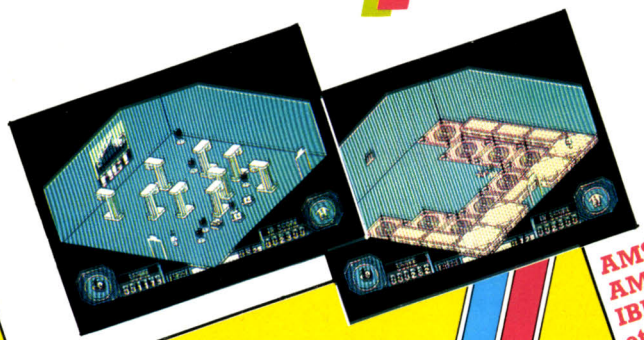
DIFFUSION FRANCE IMAGE LOGICIEL
Tour Galliéni 2 - 36, avenue Galliéni
93175 BAGNOLET cedex

Loriciels

"tant qu'il y

COBRA : Tiré du dessin animé que vous avez sûrement tous vu sur Antenne 2 et Canal +. COBRA vous entraîne dans une folle aventure où il aura à combattre son éternel ennemi : SALAMANDAR.

MISSION : un super jeu Arcade/Aventure où la réflexion a aussi une grande importance. Vous aurez à traverser plus de quatre-vingts salles où vous découvrirez des armes différentes qui vous permettront de progresser. Mais progresser vers quoi, où... vers qui ! A vous de le découvrir en tentant d'éviter les multitudes ennemis et pièges que vous rencontrerez.



AMSTRAD CPC
AMSTRAD PC
IBM PC
et compatibles
ATARI ST
THOMSON





AMSTRAD CPC
THOMSON
SUPER ARCADE
AVENTURE!!!

TIRE DE L'AVENTURE
TELEVISÉE COBRA
sur ANTENNE 2
et CANAL +



aura des héros..."

MACH 3 : Un fantastique jeu d'arcade où tu quitteras la jolie Gwendoline pour aller combattre l'horrible SFAX, sorcier mutant de la planète Rougè qui lui a jeté un terrible sort que seule la mort pourra rompre.

SAPIENS : Il y a mille siècles, le soleil se levait sur l'aventure humaine qui commençait. Après avoir saisi sagaïes et lourde hache, il faut partir en quête de nouveaux horizons. Plus de 3 millions de lieux différents grâce à la mise au point d'algorithmes de vision fractale en perspective.



AMSTRAD CPC PC
IBM PC et compatibles
ATARI ST THOMSON



AMSTRAD CPC
AMSTRAD PC
IBM PC
et compatibles
ATARI ST
THOMSON

loriciels®

MACH 3



AMSTRAD PC DISQUETTE



loriciels®

SAPIENS

plus de 3 millions de lieux



AMSTRAD CPC 464/664/6128 SAPIENS DISQUETTE

Catalogue sur simple demande contre 2 timbres à 2,20 F.

loriciels

81, rue de la Procession
92500 RUEIL Tél. : (1) 47 52 11 33 - Télex : 631 748 F

Distribution :
Tél. : 47 52 18 18 - Télex : 631 748 F



COCO

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

DU NOUVEAU DANS L'OUEST DE PARIS

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ✆ **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

COMPILATIONS :

IMAGINE ARCADE HITS	110
ALL STAR HITS N.2	110
STAR GAMES 2	89
AMSTRAD GOLD HITS N.2	89
OCEAN ALL STAR HITS	89
HIT PACK	89
HIT PACK 2	89
HIT PACK 3	89
6 PACK VOL. 2	89
KONAMI GREATEST HITS	89
THEY SOLD A MILLION	89
THEY SOLD A MILLION 2	89
THEY SOLD A MILLION 3	89
PACK LORICIEL N. 4	145
ACADEMY	85
ARMY MOVES	89
ACE OF ACES	89
ARKANOID	85
BIVOUAC	145
BARBARIANS	95
BALL BREAKER	85
BOMBJACK 2	89
CALIFORNIA GAMES	89
CHARLY DIAM'S	140
CONVOY RAIDERS	85
COBRA	85
CAMELOT WARRIOR	95
DEATH WISH 3	85
DEATHSCAPE	95
ENDURO RACER	89
GAME OVER	85
GRAND PRIX 500CC	145
GAUNTLET	95
GHOST'N GOBLINS	85
HYBRID	95
INDIANA JONES	95
INFILTRATOR	95
JACK THE NIPPER 2	89
JAIL BREAK	95
KRACKOUT	95
LE TALISMAN D'OSIRIS	145
LES DIEUX DE LA MER	145
LEADER BOARD	85
MYSTERY OF THE NILE	95
MISSION	140
MASK	95
MARCHE A L'OMBRE	140
MARIO BROS	89
METROCROSS	95
MARBLE MADNESS CONST. KIT	120
NEMESIS	85
PAPERBOY	85
PROHIBITION	190
QUARTET	95
RYGAR	89
RENEGADE	89
ROAD RUNNER	89
SOLOMON'S KEY	89
SURVIVOR	95
SLAP FIGHT	89
SAMURAI TRILOGY	89
STARFOX	95
SABOTEUR 2	89
STRIKE FORCE COBRA	95
SUPERCYCLE	95
SYGMA 7	89
SHAOLIN'S ROAD	89
SILENT SERVICE	90
STARGLIDER	145
THRONE OF FIRE	89
TUER N'EST PAS JOUER	95
TANK	89
TAI PAN	89
TENEBRES	89
TRAILBLAZER	88
VICTORY ROAD	89
WORLD CLASS LEADERBOARD	89
WONDERBOY	89
WORLD GAMES	95
XEVIOUS	89
ZYNAPS	95

AMSTRAD CPC DISK

COMPILATIONS :

ALL STAR HITS N.2	149
IMAGINE AECADE HITS	149
ALBUM EPYX	169
GAME SET AND MATCH	169
STAR GAMES 2	139
AMSTRAD GOLD HITS N.2	139
OCEAN ALL STAR HITS	139
HIT PACK	139
HIT PACK 2	139
HIT PACK 3	139
6 PACK N. 2	139
KONAMI GREATEST HITS	139
THEY SOLD A MILLION	139
THEY SOLD A MILLION 2	139
THEY SOLD A MILLION 3	139
ACADEMY	139
ARMY MOVES	139
ACE OF ACES	139
ARKANOID	139
ATTENTAT	99
BATTLE SHIPS	139
BIVOUAC	145
BARBARIANS	135
BASKETBALL TWO ON TWO	139
BOMBJACK 2	139
BOB WINNER	169
CALIFORNIA GAMES	139
CONVOY RAIDERS	145
COBRA	139
CAMELOT WARRIOR	160
COLOSSUS CHESS 4	180
DEATH WISH 3	139
DEATHSCAPE	160
DRAGON'S LAIR	145
DRAGON'S LAIR 2	145
ENDURO RACER	145
GAME OVER	139
GREAT ESCAPE	139
GAUNTLET	145
HEAD OVER HEELS	145
INDIANA JONES	139
IKARI WARRIOR	139
JACK THE NIPPER 2	139
JAIL BREAK	145
LE TALISMAN D'OSIRIS	180
LES DIEUX DE LA MER	195
LES TEMPLIERS D'ORVEN	195
LE MASQUE +	179
MYSTERY OF THE NILE	160
MASK	145
MARCHE A L'OMBRE	189
MAG MAX	149
METROCROSS	145
MEURTRE A GRANDE VITESSE	210
NITROGLYCERINE	240
PAPERBOY	135
PROHIBITION	210
QUARTET	140
RYGAR	139
RENEGADE	139
ROAD RUNNER	140
SURVIVOR	145
STARFOX	169
SLAP FIGHT	140
SAMURAI TRILOGY	145
SABOTEUR 2	145
STRIKE FORCE COBRA	149
SUPERCYCLE	139
STRIKE FORCE HARRIER	139
SHAOLIN'S ROAD KUNG-FU	149
SILENT SERVICE	139
STARGLIDER	230
TRANTOR	139
TANK	139
TUER N'EST PAS JOUER	190
THE PAWN (6128)	199
VICTORY ROAD	139
WORLD CLASS LEADERBOARD	139
WIZBALL	145
WONDERBOY	140
XEVIOUS	139

COMMODORE 64

	C	/D
POWER CARTRIDGE	470	K
ACE 2	95	149
ARMY MOVES	85	139
ARKANOID	85	139
AUSTERLITZ	150	190
ACE OF ACES	89	139
BATTLE SHIPS	89	139
BUBBLE BOBBLE	95	145
BISMARCK	110	169
BATTLE CRUISER		430
BARBARIANS	89	139
CALIFORNIA GAMES	89	139
CONVOY RAIDERS	95	145
DEATHWISH 3	95	149
DEFENDER OF THE CROWN		169
DESTROYER		145
EPYX EPICS	95	145
ENDURO RACER	89	139
FLIGHT SIMULATOR II. N. FR		590
GAME SET AND MATCH	119	169
GUILD OF THIEVES		195
GAME OVER	89	139
GREAT ESCAPE	85	139
GRAND PRIX 500cc	139	189
GUNSHIP	139	189
GAUNTLET	89	139
HEAD OVER HEELS	85	139
H.M.S PEGASUS		290
HIT PACK	89	139
HIT PACK 2	89	139
HIT PACK 3	89	139
6 PACK VOL. 2	89	139
INDIANA JONES	89	139
INFILTRATOR	89	139
JACK THE NIPPER 2	89	139
JAIL BREAK	89	139
KAMPFGRUPPE		350
KONAMI GREATEST HITS	89	139
LIVINGSTONE	95	149
LAST NINJA	99	145
LA GESTE D'ARTILLAC		240
LEADER BOARD	89	139
MYSTERY OF THE NILE	95	149
MEAN CITY	95	145
MEGA APOCALYPSE	99	149
MAG MAX	89	145
METRO CROSS	89	139
PIRATES	145	185
RENEGADE	95	145
RYGAR	95	145
RED L.E.D	95	149
ROAD RUNNER	95	145
REVS +	120	
SUPER SPRINT	85	135
SOLOMON'S KEY	89	139
SUMMER GOLD	99	
STAR GAMES 2	89	145
SUPER SOCCER	89	139
SLAP FIGHT	89	139
SNAP DRAGON	95	145
SAMURAI TRILOGY	89	139
SHORT CIRCUIT	85	139
STARGLIDER	160	190
SILENT SERVICE	89	139
TRANTOR	89	139
TRACK & FIELD	95	149
TUER N'EST PAS JOUER	95	145
THE FIFTH QUADRAN	95	145
TOP GUN	89	129
TAI PAN	89	149
TOMAHAWK	99	149
THE PAWN		199
ULTIMA 1		260
ULTIMA 3		260
ULTIMA 4		260
VICTORY ROAD	89	139
WIZ	95	145
WARGAME CONSTRUCTION SET		240
WORLD CLASS LEADERBOARD	95	169
WONDERBOY	89	135
WIZBALL	99	149
WORLD GAMES	95	145

APPLE

AUTODUEL	390
ALTERNATE REALITY	290
A.R. THE DUNGEON	290
BARD'S TALES	390
BARD'S TALES 2	490
BLACK CAULDRON	350
BATTLE CRUISER	590
BLUE POWDER GREY SMOKE	490
COMMANDO	320
CHESSMASTER 2000	390
DECISION IN THE DESERT	290
DESTROYER	360
EXCALIBUR QUEST	210
EARTH ORBIT STATION	350
GLOBE TROTTER	210
GUILD OF THIEVES	250
FLIGHT SIMULATOR 2	490
F15 STRIKE EAGLE	230
H.M.S PEGASUS	390
INFILTRATOR	390
JET	490
KARATEKA	320
KING QUEST 3	290
LA CITE PERDUE	210
LITTLE COMPUTER PEOPLE	390
LA GESTE D'ARTILLAC	290
MURDER ON MISSISSIPI	290
MARBLE MADNESS	350
MOEBIUS	520
NATO COMMANDER	290
OGRE	290
PHANTASIE 3	390
PORTAL	390
ROADWAR 2000	290
ROADWAR EUROPE	450
SKY CRAZED	250
SUPER BOULDERDASH	190
SUBBATTLE SIM	290
SKYFOX	240
SOLO FLIGHT	240
STARGLIDER	290
SILENT SERVICE	290
SUMMER GAMES	290
SUMMER GAMES 2	260
THE PAWN	260
UNDER FIRE	540
ULTIMA 1	290
ULTIMA 3	490
ULTIMA 4	740
WORLD CLASS LEADERBOARD	350
WINTER GAMES	260
WIZARD CROWN	350

CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA	990
CARTOUCHES :	
PISTOLET PHASER +	
-MARKSMAN SHOOTING	
-TRAP SHOOTING	
-SAFARI HUNT	449
ALEX KIDD	219
ACTION FIGHTER	219
ASTRO WARRIOR	219
BLACK BELT	219
CHOPLIFTER	219
ENDURO RACER	219
F16 FIGHTER	169
GHOST HOUSE	169
MY HERO	169
OUT RUN	269
PRO WRESLING	219
QUARTET	219
SUPER TENNIS	169
SPACE HARRIER	269
SHOOTING GALLERY	219
TEDDY BOY	169
TRANSBOOT	169
THE NINJA	219
WORLD SOCCER	219
WORLD GRAND PRIX	219
WONDERBOY	219
ZILLION	219

IBM PC/COMPATIBLES

ARKANOID	190
ANNALS OF ROME	290
ACE OF ACES	350
ANCIENT ART OF WAR	490
ARTIFOX	490
BALANCE OF POWER	350
BASKETBALL	250
BOB WINNER	260
COMMANDO	390
COMPUTER DIPLOMACY	490
CHESSMASTER 2000	350
CHAMPIONSHIP GOLF	290
DES CHIFFRES ET DES LETTRES	350
DEFENDER OF THE CROWN	290
DESTROYER	290
DUNGEONS SYSTEME	190
FOOTBALL MANAGER	320
FLIGHT SIMULATOR	490
SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM.	
I'UNITE	250
GUNSHIP	490
GETTYSBURG	590
GULFSTRIKE	290
INFILTRATOR	290
JET	590
KING QUEST III	490
LUNAR EXPLORER	350
MISSION	250
MEURTRES EN SERIE	380
MARBLE MADNESS	490
M.G.T.	250
PROHIBITION	290
PINBALL WIZARD	350
PHANTASIE	390
PAC MAN	290
PORTAL	350
ROADWAR 2000	350
SAPIENS	290
SABOTEUR 2	250
STARGLIDER	250
STAR FLIGHT	550
SPACE QUEST	350
SILENT SERVICE	299
TOP GUN	240
TRIVIAL PURSUIT	295
ULTIMA 3	290
ULTIMA 4	590
WORLD CLASS LEADERBOARD	450
WORLD TOUR GOLF	250
WILDERNESS	590
WORLD GAMES	380
10TH FRAME	520

CONSOLE NINTENDO :

CONSOLE NINTENDO :
+ 2 JOYSTICKS
+ CABLE PERITEL
+ MARIO BROS 1190

CONSOLE NINTENDO DE LUXE :
+ ROBOT R.O.B.
+ PISTOLET A RAYONS
+ 2 JOYSTICKS
+ CABLE PERITEL
+ GYROMITE
+ DUCK HUNT 1990

BASEBALL	N.C
DONKEY KONG	N.C
DONKEY KONG JR	N.C
DONKEY KONG 3	N.C
EXITEBIKE	N.C
GOLF	N.C
KUNG FU	N.C
MARIO BROS	N.C
MACH RIDER	N.C
POPEYE	N.C
PINBALL	N.C
SUPER MARIO BROS	N.C
SOCCER	N.C
SPORTS SERIES	N.C
TENNIS	N.C

NUT.



1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

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

ARKANOID	95	C
ARKANOID	145	D
ATARI ACES	99	C
ARCADE CLASSICS	95	C
AIRWOLF	95	C
BETA LYRAE	120	C
BOULDERDASH 2	110	C
BOULDERDASH CONSTRUC KIT	110	C
BOULDERDASH CONSTRUC KIT	180	D
CRISTAL RAIDERS	69	C
CONFLICT IN VIETNAM	150	C
CONFLICT IN VIETNAM	190	D
COLOSSUS CHESS 4.0	120	C
COLOSSUS CHESS 4.0	160	D
CHESSMASTER 2000	490	D
GAUNTLET	95	C
GAUNTLET	145	D
DEEPER DUNGEONS(EXT.GAUNT)	69	C
DEEPER DUNGEONS	129	D
GREEN BERET	95	C
GHOSTBUSTERS	120	C
HOVER BOOVER	69	C
HEAD OVER HEELS	89	C
HEAD OVER HEELS	145	D
HARDBALL	95	C
INTERNATIONAL KARATE	90	C
INTERNATIONAL KARATE	149	D
KENNEDY APPROACH	140	C
KNIGHT OF THE DESERT	145	D
LAST V8	69	C
L'ENIGME DU TRIANGLE	210	D
LEADER BOARD	95	C
LEADER BOARD	169	D
LEADER BOARD TOURNAMENT	90	C
MERCENARY COMPENDIUM	169	C
NINJA	69	C
ON MAN AND HIS DROID	69	C
PLATFORM PERFECTION	99	C
PIRATES OF THE BARBARY COAST	149	D
RAID OVER MOSCOU	120	C
RAID OVER MOSCOU	150	D
SPINDIZZI	120	C
SPINDIZZI	169	D
SMASH HITS VOL. 7	95	C
SMASH HITS VOL. 7	145	D
SPITFIRE 40	110	C
SPITFIRE 40	160	D
SHOOT EM UP	99	C
SOLO FLIGHT 2	110	C
SOLO FLIGHT 2	160	D
SILENT SERVICE	95	C
SILENT SERVICE	145	D
SPY V SPY II	95	C
SPY V SPY II	145	D
SUMMER GAMES (epyx)	180	D
TUER N'EST PAS JOUER	110	C
TUER N'EST PAS JOUER	169	D
THE PAWN	199	D
TOMAHAWK	110	C
TOMAHAWK	169	D
TRAILBLAZER	95	C
TRAILBLAZER	145	D
TIGERS IN THE SNOW	145	D
VEGAS JACPOT	69	C

SPECTRUM

ARMY MOVES	89
ARKANOID	89
AVENGER	89
ACE OF ACES	95
BATTLE SHIPS	89
BOMBJACK 2	85
CALIFORNIA GAMES	89
CONVOY RAIDERS	95
COBRA	89
DEATH WISH 3	89
DRAGON'S LAIR	99
DRAGON'S LAIR 2	99
ENDURO RACER	99
EXPRESS RAIDER	95
F 15 STRIKE EAGLE	120
GAME SET AND MATCH	120
GUADALCANAL	95
GAME OVER	95
GAUNTLET	89
GHOST AND GOBLINS	99
HYBRID	95
HIT PACK	95
HIT PACK 2	95
HIT PACK 3	99
6 PACK N.2	95
HIGHLANDER	95
HEAD OVER HEELS	89
INDIANA JONES	95
INFILTRATOR	99
JACK THE NIPPER 2	95
JAIL BREAK	89
KONAMI'S COIN OP HITS	95
LEADER BOARD	99
MASK	89
MAG MAX	89
METROCROSS	89
PI R2	95
PAPERBOY	85
QUARTET	95
RYGAR	89
RENEGADE	95
ROAD RUNNER	95
RETURN TO OZ	69
SUPER SPRINT	95
SOLOMON'S KEY	95
STAR GAMES 2	90
STAR RAIDERS 2	99
STARGLIDER	170
SILENT SERVICE	95
TRANTOR	95
THE TUBE	95
TANK	95
TAI PAN	89
THE PAWN (128K)	149
THEY SOLD A MILLION 2	99
THEY SOLD A MILLION 3	99
WORLD CLASS LEADERBOARD	95
WIZBALL	95
WONDERBOY	95
WORLD GAMES	89

PROMOTIONS EN MAGASIN.
(LOGICIELS A PARTIR DE 29F)

ATARI 520/1040 STF

ANNAL OF ROME	195
AIRBALL	249
ARKANOID	145
ALTAIR	275
ARTICFOX	310
AUTODUEL	290
ALTERNATE REALITY	290
BARD'S TALES	290
BARBARIAN (PSYNODIS)	199
BARBARIAN (PALACE SOFT)	169
BOULDERDASH CONST. SET	190
BALANCE OF POWER	295
COLONIAL CONQUEST	390
CHESSMASTER 2000	350
CHAMPIONSHIP WRESTLING	240
DEFENDER OF THE CROWN	285
F15 STRIKE EAGLE	195
FLIGHT SIMULATOR II C/MONOCHROME	430
GAUNTLET	225
GOLDRUNNER	225
GOLDEN PATH	190
GUILD OF THIEVES	240
GRAND PRIX 500cc	190
HARDBALL	250
INDIANA JONES	195
JEWELS OF DARKNESS	190
KARATE KID 2	240
KING QUEST 2	295
KING QUEST 3	350
LA HANSE	250
LEADER BOARD	245
MISSION	195
MARCHE A L'OMBRE	195
MISSION ELEVATOR	195
MORTVILLE MANOR	195
METRO CROSS	225
OGRE	290
PROHIBITION	245
PHANTASIE	310
PHANTASIE 2	310
PHANTASIE 3	310
PAWN	225
ROAD RUNNER	210
ROADWAR EUROPA	249
ROADWAR 2000	249
SENTINEL	195
SAPIENS	195
S.D.I.	289
STRIKE FORCE HARRIER	245
STAR GLIDER	239
SILENT SERVICE	239
TERRORPODS	245
THE LAND OF LOUNGE LIZARD	445
TRACKER	195
T.N.T.	195
TONIC TILE	245
TAI PAN	195
TRAILBLAZER	245
TURBO GT	180
ULTIMA 3	290
WINTER GAMES	220
WORLD GAMES	220
XEVIOUS	245
10 TH FRAME	245

ATARI ST UTILITAIRES

ANIMATIC	250
AEGIS ANIMATOR	750
ART DIRECTOR	560
BECKER TEXT	750
BASIC G.F.A	495
CAD 3D	390
COMPILATOR G.F.A	495
CALCOMAT TABLEUR FR	450
CALCOMAT +	750
DIGI DRUM	190
DATAMAT ST	450
DEGAS ELITE	790
EASY DRAW	950
FAST BASIC	1200
FILM DIRECTOR	490
GFA VECTOR ST	495
GFA DRAFT	950
LATTICE C	990
MCC PASCAL	990
MUSIC STUDIO	260
NEOCHROME	250
PORTFOLIO	2200
PROFIMAT ST	495
PRO SOUND DESIGNER	690
PUBLISHING PARTNER	1690
PLUS PAINT ST	395
SOLUTION	2400
SPRITE CONSTRUCTION SET	249
ST REPLAY	650
SUPERBASE ST	950
TEXTOMAT	450
Z TIME	590

UTILITAIRES MUSIQUE STEINBERG :

PRO 24	2450
MASTERCORE	2800
SOUND WORKS S900	2500
SOUND WORKS PROPHET	2500
SOUND WORKS MIRAGE	2500
SYNTH WORKS DX/TX7	1800
SYNTH WORKS FB01	1250
SYNTH WORKS TX 81Z	1250
SYNTH WORKS ESQ1	2200

LIBRAIRIE :
TOUTE LA LIBRAIRIE MICRO-APPLICATION DISPONIBLE EN MAGASIN

DISQUETTES VIERGES DE GRANDE MARQUE

ATARI ST/AMIGA/

10 DISQ. 3,5'' SF/DD	99
10 DISQ. 3,5'' DF/DD	180
BOITE RANGEMENT 40 DISQ.	100
BOITE RANGEMENT 150 DISQ.	150

AMSTRAD CPC :

10 DISQ. 3''1/4 DF/DD	190

APPLE /C64 / ATARI XL :

10 DISQ. 5''1/4 SF/DD	69
10 DISQ. 5''1/4 DF / DD	89
BOITE RANGEMENT 50 DISQ.	100

MATERIEL ATARI ST

BASIC GFA OFFERT POUR TOUT ACHAT D'ORDINATEUR.

U.C. :

520 STF	2990
520 STF + MONITEUR MONO	4480
520 STF + COULEUR SC1224	5490
520 STF + COULEUR 8801	4990
1040 STF	4990
1040 STF + MONITEUR MONO	5990
1040 STF + COULEUR 8801	6990
1040 STF + COULEUR SC1224	7490
1040 STF + COULEUR 8832	7990
MEGA ST2 MONOCHROME	9450 HT
MEGA ST4 MONOCHROME	12450 HT

MONITEURS ATARI :

MONOCHROME SM125	1590
COULEUR SC1224	2990

MONITEURS COULEUR PHILIPS :

-8801	2490
-8832 (COULEUR + MONO + TTL)	3490

IMPRIMANTES :

ATARI SMM804	1990
STAR NL10 + INTERFACE ST	2890
STAR NL10 + INTERFACE C64	2890
STAR NL10 + INTERFACE IBM	3450
STAR NB 24/10	7990
INTRODUCTEUR FEUILLE A FEUILLE POUR NL10	800
CABLE IMPRIMANTE	150
RUBAN ENCREUR SMM804	79
RUBAN ENCREUR NL10	79

LECTEURS DISQUE :

DISQUE DUR SH205 20 MEGA	4490
DISQ. SUPP. SF 314 1 MEGA	1990

COMITES D'ENTREPRISES NOUS CONSULTER.

PRIX ETUDIANTS.

POUR L'EXPEDITION DE MACHINES FRAIS D'EXPEDITION = 150 FF.

ENVOI PAR SERNAM.

GRAND CHOIX DE LOGICIELS POUR AMIGA ET TOMSON EN MAGASIN

JOYSTICKS

C64/ATARI/AMSTRAD/SPECTRUM :

CAPTAIN GRANT	89
SLICK STICK	110
SPEEDKING KONIX	150
SWITCH JOY	170
PROFESSIONAL	170
PRO 5000	170

C64/ATARI/SPECTRUM:

QUICKSHOT 2	79
QUICKSHOT 2 TURBO	140

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

NOUVEAUTÉS CHAQUE JOUR PROVENANCE :
USA
ANGLETERRE
FRANCE
ALLEMAGNE
CANADA



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

NOM _____

ADRESSE _____

_____

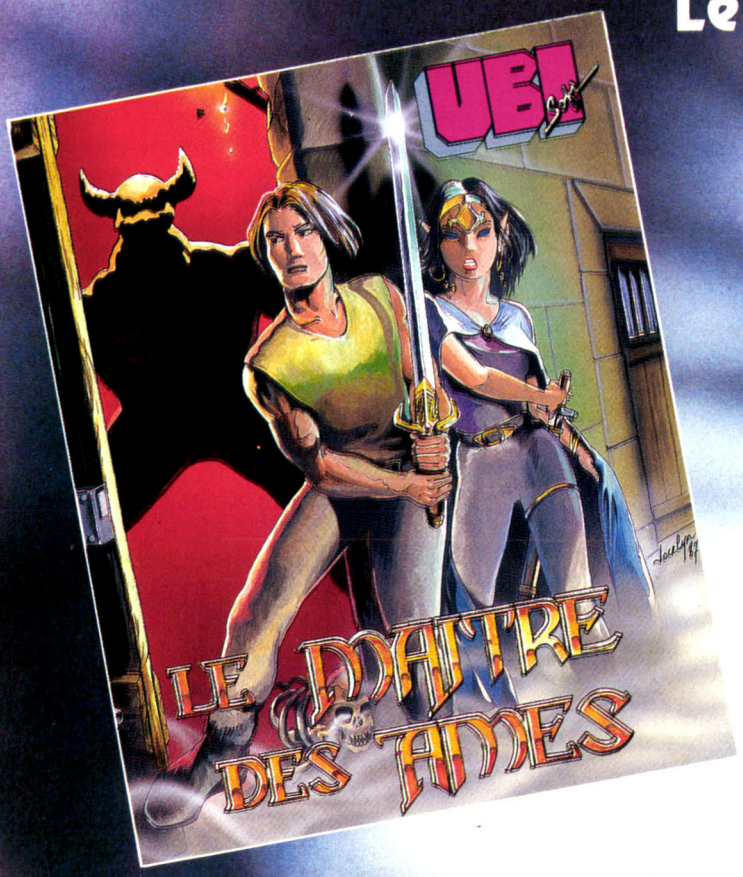
_____

TÉL. _____

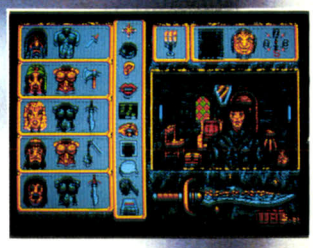
TITRES	PRIX

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

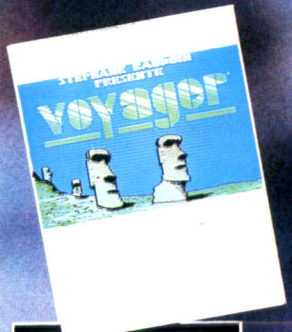
Le donjon et dra

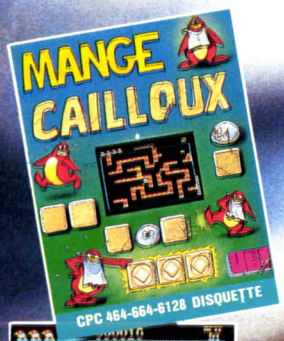


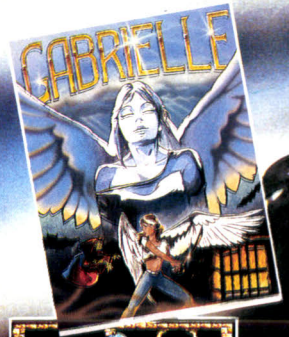




d'écran
Atari S









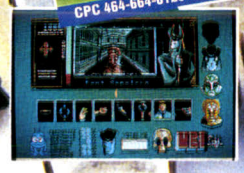












Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC.

fnac

hoto ran S o ran ST

Versions / Jeux	Amstrad K7	Amstrad Disc	Atari ST	PC et compatibles	CBM K7	CBM Disc	Thomson K7	Thomson Disc
Le Maître des âmes		195 F	259 F *	259 F *				
Peur sur Amityville	140 F	180 F	259 F *	259 F *				
Hurlements	140 F	180 F	259 F *	259 F *				
L'Oeil de Set	150 F	195 F	259 F *	259 F *				
Mange cailloux	99 F	149 F						
Voyager						160 F		
Gabrielle	140 F *	180 F *	259 F *	259 F *				
Zombi	140 F	180 F	259 F *	259 F	140 F *	180 F	149 F *	199 F *
Masque +		195 F	259 F *	259 F *				

Port gratuit

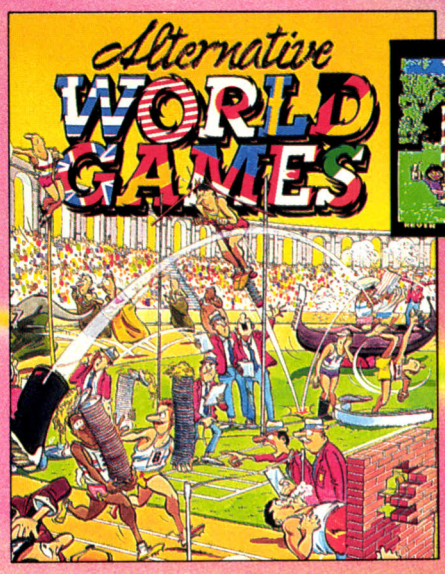
Chèque bancaire ☐
C.C.P. ☐

ADRESSE

à UBI SOFT 1, Voie Félix Éboué 94021 Créteil Cédex - Téléphone : 43.77.74.01


UBI soft
PEUR SUR AMITYVILLE
HURLEMENTS
L'OEIL DE SET
UBI soft
UBI soft

RELEVEZ LE DEFI AV

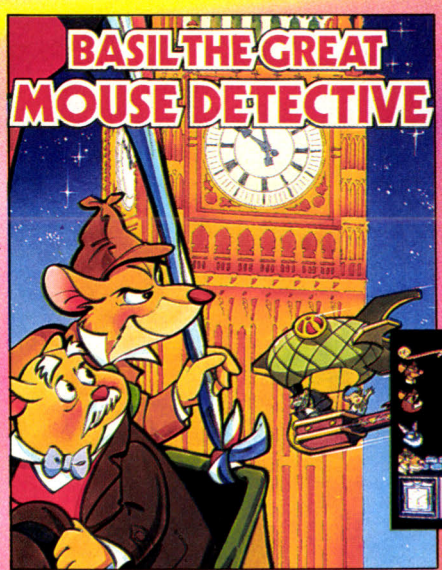




CBM 64/128
AMSTRAD
SPECTRUM
ATARI ST

ALTERNATIVE WORLD GAMES

Pourquoi être serieux quand on peut avoir une vision différente, plus amusante, des choses! Représentez le pays de votre choix dans des épreuves telles que la Course de Sacs, le Lancer de Rodins, la Course sur les Murs, la Montée de Poteaux et le Lancer de Bottes. Cette invention ingénieuse mais désopilante vous fera tordre de rire. Sans compter les Rivières, les Sacs, les Tas de Sable...Mais...à y penser, ça pourrait devenir sérieux, après tout!



BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE

Basil et son fidèle limier, Toby, sortent de leur sous-sol du 221b, Baker Street, et se mettent à la recherche de l'ignoble Ratigan et de son repaire où le Docteur Dawson est enfermé contre son gré. Quels indices découvriront-ils parmi les fameux points de repère de Londres? Quels déguisements adopteront-ils dans le milieu des rongeurs? Elémentaire, mon cher enthousiaste! Les réponses sont dans le jeu. Le problème est de savoir si vous êtes assez habile pour les découvrir.

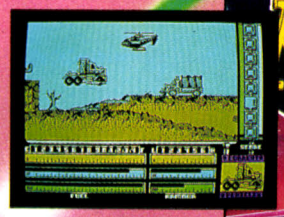


CBM 64/128
AMSTRAD
SPECTRUM

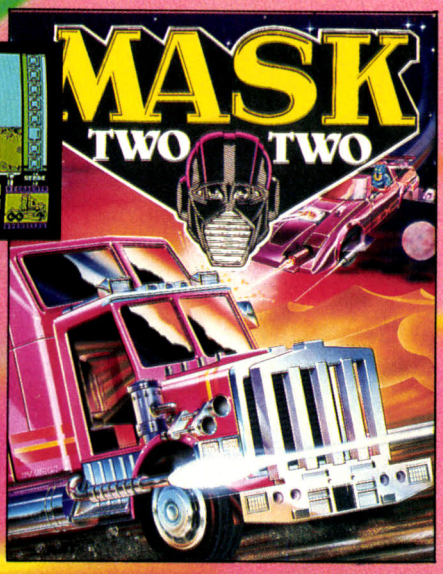
C'EST UNE EXPERIENCE FRA

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

EC UN JEU GREMLIN!!



CBM 64/128
AMSTRAD
SPECTRUM
MSX



MASK II

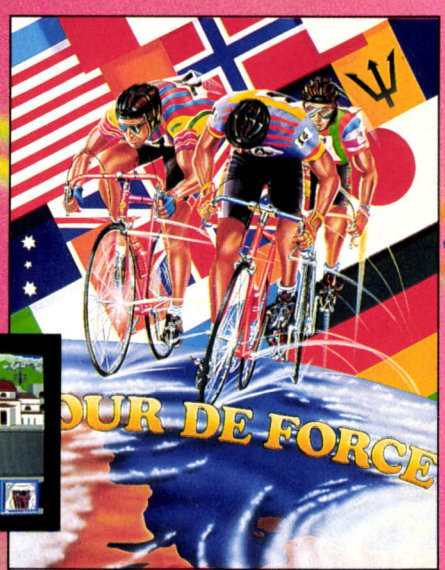
Une aventure pleine d'action de l'heroïque équipe Mask dans d'autres missions périlleuses chez les forces diaboliques de Venom. L'Homme et la Machine défendant avec bravoure le monde et ses trésors. Un défi passionnant à tous les joueurs quelles que soient leurs préferences.

TOUR DE FORCE

Depuis le cri du starter: "Messieurs, pédalez" et jusqu'à l'épuisement des derniers instants, vous bataillerez contre cinq des plus durs et méchants cyclistes qui soient. Et ce n'est pas tout! La piste est quelque chose de special: Nids de poule, Trous d'homme, Trous de gâteau, Trous d'as, Rochers, Mouffettes, Serpents, Gouffres, Nappes d'huile, Nappes de glace, Ponts, Plèges à ours, et beaucoup d'autres. Enfourchez donc votre Velo Mark IV, lancez-vous à la poursuite du fameux Maillot Jaune et ressentez l'agonie et l'extase du cyclisme international tel qu'il est pratiqué dans la réalite.



CBM 64/128
AMSTRAD
SPECTRUM
ATARI ST



CASSANTE GREMLIN



ON THE TILES

La nuit approchant, les rues de Métropolis se font désertes et les chats y établissent leurs territoires... Véritable lutte pour la vie, vous devrez vous défendre contre la faune sauvage qui erre dans cette ville, régie par des lois barbares. Un jeu particulièrement intéressant, notamment par la reproduction exacte du comportement des chats, à la fois comique et sauvage.

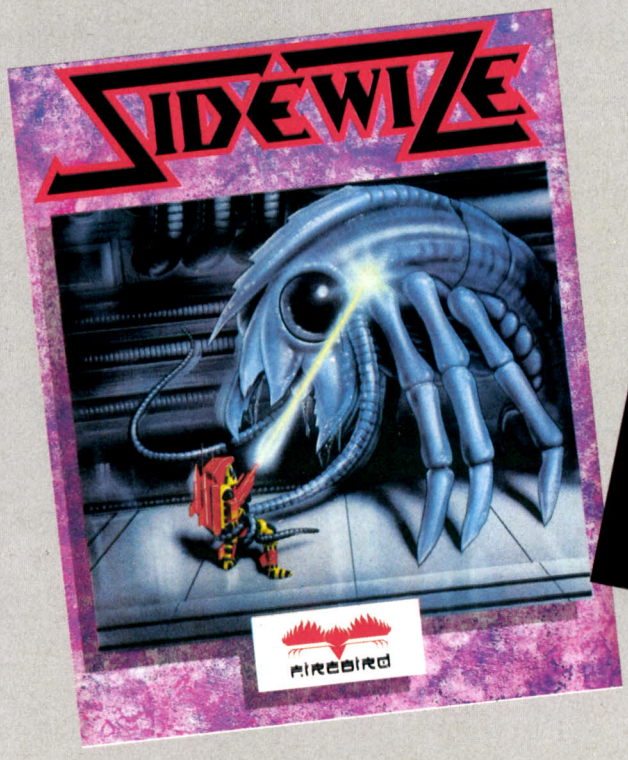
COMMODORE K7 et DK : de 79 F à 129 F TTC*

© FIREBIRD GOLD

DU NOUVEAU POUR

LES MICROVORES







firebird

DIFFUSION FRA
IMAGE LOGICIEL
Tour Galliéni 2 -
36, avenue Gallié
93175 BAGNOLE
Cedex.

SCARY MONSTERS

Vous avez rendez-vous avec... Dracula et Frankenstein. Entrez dans le monde terrifiant de ces monstres légendaires et devenez l'hôte opportun de demeures hantées par des esprits démoniaques, des zombies, des mutants... A donner froid dans le dos... Votre survie dépendra de leur destruction.

COMMODORE K7 et DK : de 79 F à 129 F TTC*
© FIREBIRD GOLD

STAR TREK

Retrouvez dans ce jeu, les héros du fameux film STAR TREK : Kirk, Spock et le reste de l'équipage du vaisseau Enterprise. Une rebellion de grande envergure menace la Fédération : vous avez 5 ans pour rétablir la paix dans l'univers.

AMSTRAD DK et K7 - ATARI ST - COMMODORE K7 et DK - IBM - SPECTRUM K7 : de 129 F à 249 F TTC*
© FIREBIRD GOLD

SIDEWIZE

Une lutte sans merci pour empêcher l'invasion de votre planète dont vous êtes l'unique survivant.
Un graphisme superbe qui vous fera découvrir des êtres étranges venus de mondes différents ainsi que des paysages magnifiques. Action et merveilleux, un cocktail qui vous promet de très agréables moments.

COMMODORE K7 et DK : de 89 F à 129 F TTC*
© FIREBIRD GOLD

BUBBLE BOBBLE

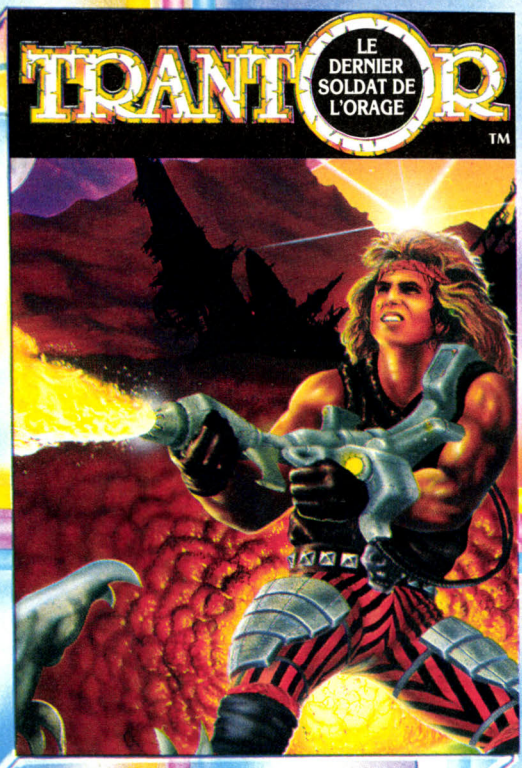
Accompagnez BUB et BOB, deux mali
petits brontozores, le long d'un parcou
peuplé d'innombrables et espiègles petit
bulles, renfermant des figures de dessi
animés : BUB BOB, Blubba, et le Bar
Von Bubble. Soyez vigilant face à le
comportement totalement imprévisible
aux obstacles mortels que votre princip
ennemi « SKULL MONSTRA » ne manqu
ra pas de faire surgir à tous moments.

**AMSTRAD DK et K7 - COMMODORE DK et K7 - ATA
ST : de 89 F à 199 F TTC* © FIREBIRD GOLD**

*PRIX PUBLIC MAXIMUM CONSEILLE

FONCEZ DE GO!

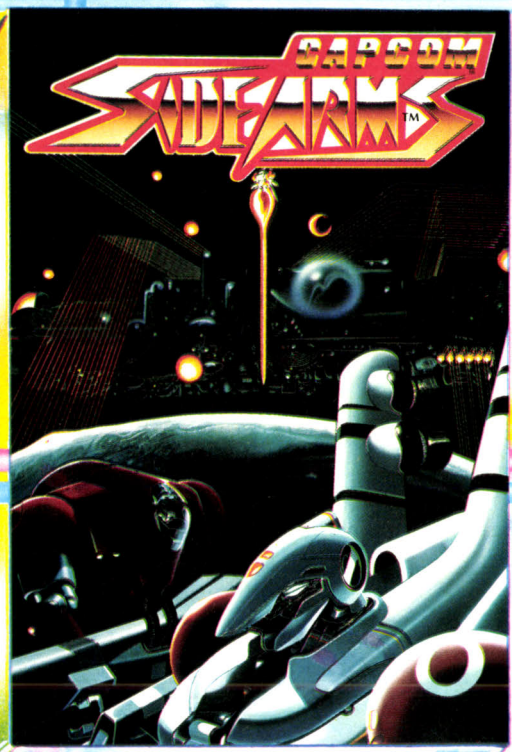
Une révolution dans la rapidité de la qualité et du divertissement a pris d'assaut la scène du logiciel.



SPECTRUM + 3
Disque
AMSTRAD
Cassette Disque
CBM 64/128
Cassette Disque
SPECTRUM
ATARI ST

TRANTOR
LE DERNIER
SOLDAT D'ASSAUT

L'ordre du système solaire, maintenu pendant des milliers d'années par le peuple de Zybor, commençait à désintégrer. On alors fit appel à Trantor les rangs de l'armée de combat. Il devait utiliser sa brutalité pour détruire le pouvoir grandissant du Nouveau Monde NEBULITHONE avant que sa menace "automique" ne tourne à un effroyable conflit cataclysmique.



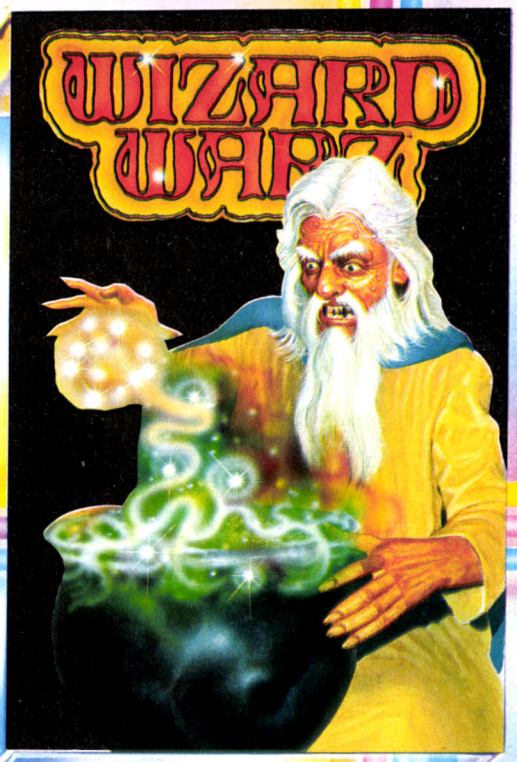
SIDEARMS
DANS UN UNIVERS VASTE ET EN EXPANSION,
LE DEFI EST DE SURVIVRE

Dans un univers vaste et en expansion, le defie est de survivre Le tyrannique Bozon veut détruire la terre. Seuls le Lieutenant Henri et le sergent Sanders peuvent se battre avec les attaquants extra-terrestres. Ils forcent le passage du gigantesque empire sous-terrain pour faire face à l'arme ultime de Bozon : "Le Sentipet Blinde Mobile". Un "feu à volonté" classique combiné avec de brillants graphismes et une mise à l'épreuve des réflexes.

CBM64/128 Cassette Disque
AMSTRAD Cassette Disque
SPECTRUM
ATARI ST

-Y TOUT

Plans de jeu remarquables, action rapide, graphismes éblouissants... Le logiciel de GO! Une frénésie de titres ! Ne soyez pas en retard... Le logiciel de demain est déjà là!



WIZARD WARZ – Un jeu qui fait avancer d'un pas les psychodrames de l'imagination. Prenez part à l'action et engagez une vraie bataille contre vos adversaires. Prouvez que vous êtes digne de devenir le Premier Sorcier. Essayez nos graphismes superbes. Observez l'écran circulaire diminuer à mesure que votre santé faiblit et que votre objectif devient plus difficile à réaliser.

CBM64/128
Cassette Disque
AMSTRAD
Cassette Disque
SPECTRUM
ATARI ST



CAPTAIN AMERICA™ IN THE DOOM TUBE OF DR. MEGALOMANN™

En plein dans les célébrations du 4 Juillet. Soudain, le Dr. Mégalomann fait irruption dans la Maison Blanche ! "Désistez-vous, Mr. Le Président, soumettez-vous à ma loi ou l'Amérique connaitra aujourd'hui même un fléau d'où la mort ne semblera qu'une délivrance heureuse !" Avancez Capitaine América. Il y a un missile non identifié situé dans un silo sous-terrain au milieu du Désert de Californie. C'est ce que ça doit être. Enfourchez votre vélo du ciel. Tous les deux, vous et le Capitaine América, sauverez le monde libre. Que Dieu Sauve l'Amérique !

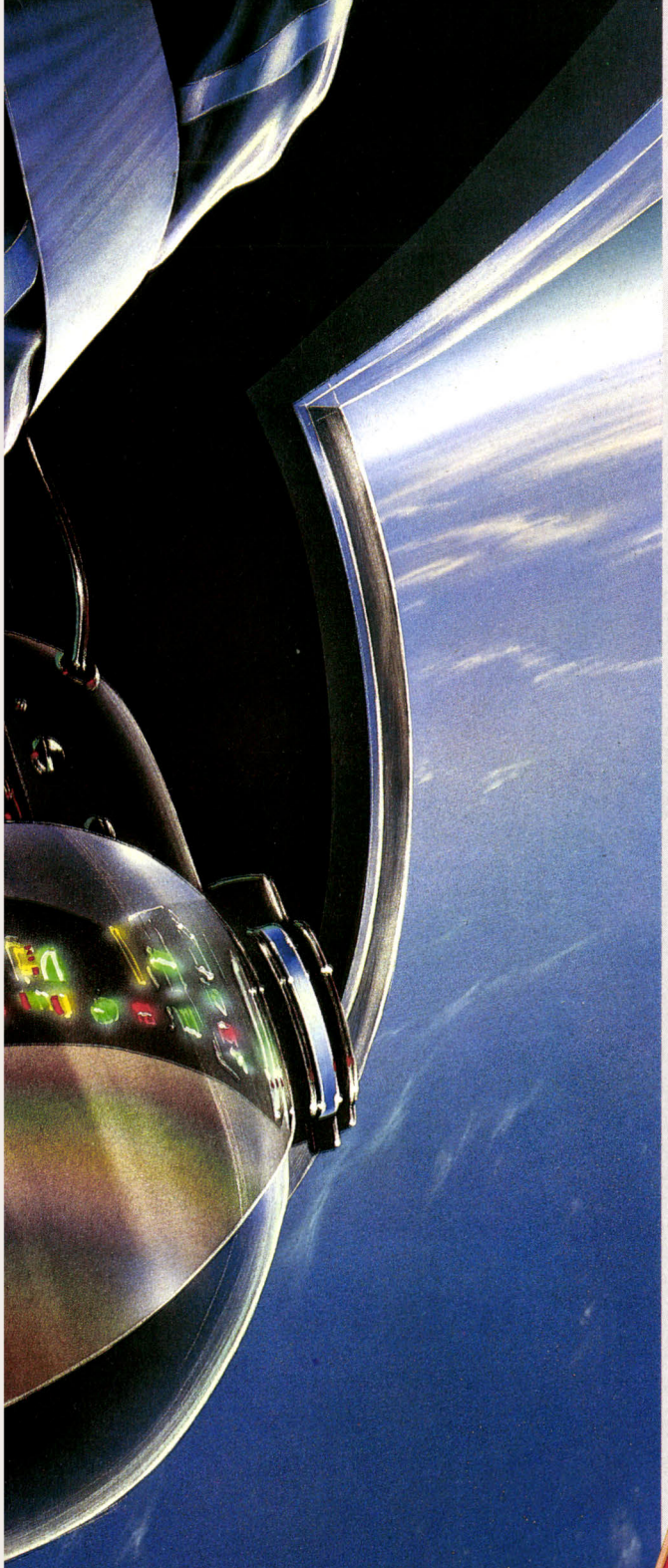
CBM64/128 Cassette Disque
AMSTRAD Cassette Disque
SPECTRUM
ATARI ST

© 1987 Marvel Entertainment Group.
Captain America et sa forme caractéristique est une marque de Marvel Entertainment Group et est utilisé avec permission.

GO!

GO! (FRANCE), S.A.R.L.-B.P.3-ZAC de Mousquette-06740,

CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER™



L'instinct de survivre. Hors de controle, piquant à pleins gaz vers la terre, il ne vous reste plus que 8 secondes et 20000 pieds. Virage, looping, rien ne vous est épargné. Cette simulation est tellement réaliste que le trou noir vous guette vraiment. Et n'oubliez pas – les pilotes n'ont le droit qu'à une seule erreur.

INSTALLEZ-VOUS DANS LA CABINE À CÔTÉ DU MEILLEUR PILOTE D'ESSAI – CHUCK YEAGER. VOUS PILOTEREZ 14 AVIONS DIFFÉRENTS, PROTOTYPES Y COMPRIS, POUR VENIR À BOUT DE 6 ADVERSAIRES.



INSTRUMENTS DYNAMIQUES, APPAREIL ENREGISTREUR ET DIX POINTS DE VUE AVEC ZOOM x 256.



LIBÉREZ VOTRE IMAGINATION!

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

DISTRIBUÉ PAR UBISOFT

ELECTRONIC ARTS™

le Club Tilt est né

Le monde de la micro, une fois encore, tremble sur ses fondations, l'univers entier retient son souffle, les Tiltmen, terribles et silencieux, guettent les signes avant-coureurs de l'apocalypse : aujourd'hui, 29 septembre 1987, cinq ans, jour pour jour après le lancement de Tilt, *Dominique Bovio, Directeur de la publicité, accompagné d'Isabelle Neyraud, Déléguée à la promotion, ont scellé un accord historique avec la société Stimul plus. Et c'est d'une plume émue que le front dressé vers des cieux toujours éclatants, le doigt vengeur tendu vers le sillon que, tel le laboureur ramassant sa moisson, nous avons toujours creusé contre vents et marées, je crie bien haut une joie qui, emplissant mon cœur gonflé par une émotion bien compréhensible, m'étreint, électrique, et submerge un horizon balayé par le souffle puissant d'un alizé fécond. Que fuient les âmes sensibles, que se terrent les affreux profiteurs qui, en d'autres temps tentèrent d'abuser l'âme pure et le portefeuille exangue de joviaux et sympathiques passionnés ! Assurez vos bretelles, maîtrisez vos baskets : le Club Tilt est né ! Oui, le club, que nous attendons depuis que le journal existe. Un club qui ne trompe pas ses adhérents, un club qui vous offre dix pour cent sur le soft et cinq pour cent sur le hard, qui organise journées spéciales et concours particuliers, qui vous permet d'aller au cinéma, au concert, et même dans des fast-food à des tarifs défiant toute concurrence. Un club, un vrai. Vous voulez en savoir plus ? Reportez-vous page 129. Tout est expliqué en détail. Alors ? Emus ?*

Jean-Michel Blottière



Nathalie Meistermann

Le « Olympia Hall » accueille des centaines d'exposants sur deux étages entièrement consacrés au jeu.

Londres: le jeu est roi

Le PCW Show explose : plus de jeux, plus de nouveautés. Rendez-vous annuel de tous les éditeurs et constructeurs, il a pulvérisé cette année tous les records. Nathalie Meistermann raconte.

Du 23 au 27 septembre, Londres arborait les couleurs du « Personal Computer World Show », la grande messe informatique de la rentrée en Grande-Bretagne. Une heure avant l'ouverture, une foule hétérogène de passionnés, de l'écolier au père de famille, piaffe d'impatience devant les guichets du « PCW Show ». Dès dix heures, une marée humaine envahit l'exposition qui ne désemplit pas jusqu'au soir. Une agitation frénétique s'empare alors du Hall réservé aux loisirs où plus de soixante-dix mille visiteurs sont attendus. Le week-end, l'affluence est telle que les stands de vente s'écroulent sous la pression des fanatiques et qu'il faut un service d'ordre musclé pour réguler la circulation dans les allées.

Mais qu'est-ce donc que ce PCW Show qui déchaîne l'enthousiasme outre-Manche ?

La plus grande exposition micro-informatique en Grande-Bretagne tant familiale que professionnelle mais surtout l'événement ludique de l'année. Tous les grands noms du logiciel de jeu des deux côtés de l'Atlantique présentent leurs nouveautés avant le rush de Noël. Ils sont tous là, en force, sur des stands luxueux à faire pâlir d'envie les exposants les plus fortunés de notre Sicob national : Ocean, US Gold, Elite, Gremlin Graphics, Electronic Arts, Firebird, Matertronics, Konami, Microprose, Mirrorsoft et une myriade de petites sociétés dont la qualité des jeux n'a rien à envier aux géants.

Le hardware est aussi de la fête avec, en vedettes américaines, Commodore et Atari qui se sont tous deux ménagés des villages réservés, et l'introduction remarquée d'*Archimède*, le premier micro-ordinateur à technologie RISC d'Acorn et du dernier bébé de Lord Clive Sinclair sous la marque « Cambridge Computer ».

Le badaud s'offre lui une journée de jeu ininterrompue sur micro mais surtout sur la centaine de bornes d'arcade autour desquelles s'agglutinent des essaims de joueurs électrisés. L'acheteur arpente une immense braderie informatique où l'on trouve pêle-mêle entassés dans des bacs de plastique, les vieux titres à une livre (neuf francs), des piles d'unités centrales en promotion et des chapelets de microchips entourés des gadgets les plus divers.

Enfin, le visiteur chanceux pouvait gagner en une seule journée une machine d'arcade sur le stand de *Computer and Video Games* (le *Tilt* anglais), un *Amiga* sur le stand Cascade, un *Spectrum Plus 3* chez Sinclair User, dix mille francs dans la course aux trésors organisée par l'exposition, et des milliers de disquettes vierges, logiciels, tee-shirts, sacs, posters, autocollants, etc. De quoi faire craquer plus d'un Français sevré d'une telle exposition.

La Grande-Bretagne adopte les seize bits

Alors quoi de neuf, quelles seront les programmes vedettes de la fin de l'année ? Une première constatation s'impose : les seize bits font leur entrée en force sur le marché anglais. Les éditeurs ne jugeaient pas, jusqu'à présent, le marché suffisant pour s'y investir. Dans un pays équipé de plus de deux millions et demi de *Spectrum* uniquement, on comprend la

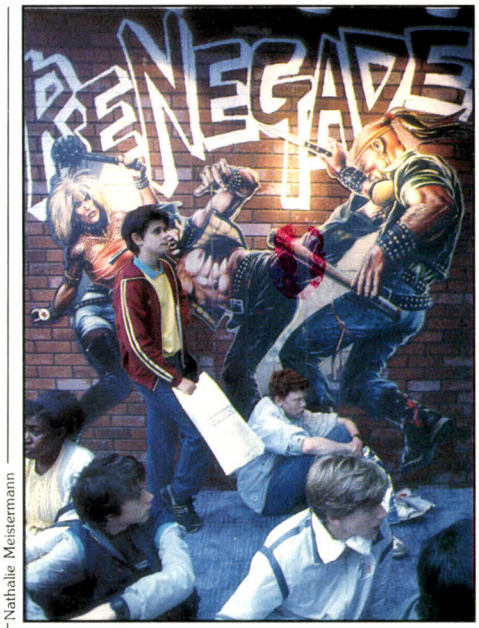
prudence des développeurs peu enclins à risquer leurs billes trop tôt sur les quelques dizaines de milliers de *ST*, d'*Amiga* ou de *PC* installés dans les foyers anglais l'année dernière. Novagen présente ainsi un des plus beaux jeux du show sur *Atari ST* et *Amiga*. *Backlash* est une somptueuse arcade en trois dimensions, dans la lignée d'*Arctifox*, à la fois rapide, simple et joliment mis en scène. Les aliens arrivent du fond de l'écran sous formes de triangles, de carrés et autres formes géométriques avec un effet de profondeur et de relief saisissant. *Backlash* a été développé par Paul Woakes, l'auteur de *Mercenary*, dont une deuxième version, *Damocles*, est en préparation. Tout aussi réussi *Roadwars* de Melbourne House sur *Amiga* et *ST*, améliore le principe du tapis roulant lancé par *Trail Blazer* de Gremlins Graphics. Deux sphères, vous et votre rivale, sont lancées à grande vitesse sur une piste semée d'embûches. Il faut à la fois dégommer l'adversaire et les multiples objets qui barrent la route sans oublier de collecter les munitions au passage. Les boules se transforment pour devenir de meurtriers canons orientables. British Telecom, les PTT anglais, lancé déjà depuis longtemps dans la course aux seize bits sous la marque Rainbird, dévoile une préversion de *Dicks Special à la recherche du docteur Spook* sur *Amiga*. Dick occupe les deux tiers de l'écran dans une aventure/action colorée dont les gros plans accentuent la ressemblance avec un dessin animé. Moins spectaculaire mais tout aussi intéressant, *Universal Military Simulation*, est un wargame en trois dimensions où le relief stimule avec un réalisme les jeux cartonnés. Les cinq scénarios de batailles célèbres (Waterloo, Hastings, Gettyburg...) sont accompagnés d'un module de création pour dessiner ses propres cartes, imaginer ses scénarios et même jongler anachroniquement avec les époques. Les mordus de *The Pawn* et *Guild of Thieves* vont enfin pouvoir réflechir sur la troisième aventure de Magnetic Scrolls, *Jinxter*. Aussi beau que les deux précédents, *Jinxter* se veut plus drôle et plus facile grâce à une option « aide » accessible à tout moment. Level 9, une des marques phares de l'aventure en Grande-Bretagne, sort après *Knight Orc*, *Gnome Ranger*.

Un très beau jeu de rôle sur fond d'images digitalisées pour *ST*, *Amiga*, *IBM*, *Macintosh*, *Amstrad CPC* et *Commodore 64*.

Microprose table sur un nouveau hit avec *Project : Stealth Fighter*, dernier né de la collection des simulateurs de vol. Vous pilotez ici une nouvelle génération d'avions invisibles au radar ennemi. Enfin, les assoiffés de jeu de rôle se précipiteront sur *Ultima V*, les guerriers du destin, le dernier programme de Richard Garriot à qui l'on doit les quatre premiers épisodes de cette saga signée Origin.

Pour clore ce tour d'horizon des meilleurs jeux destinés aux seize bits, citons les adaptations de titres déjà existants.

Mindscape sort *King of Chicago*, *Defender of the Crown*, *SDI* et *Sinbad* sur *IBM PC* et compatibles. *Barbarian* de Palace Software poursuit le massacre avec brio sur *ST*. Electronic Arts adapte *Marble Madness* sur *ST*. *Sentinelle* de Firebird flirte du côté de l'*Atari ST* et de l'*Amiga*. Du même éditeur, *Elite* s'attaque au commerce interstellaire sur *IBM PC* et compatibles. Aackosoft, l'éditeur néerlandais fait une infidélité aux *M.S.X.* pour un seul titre.



Nathalie Meistermann

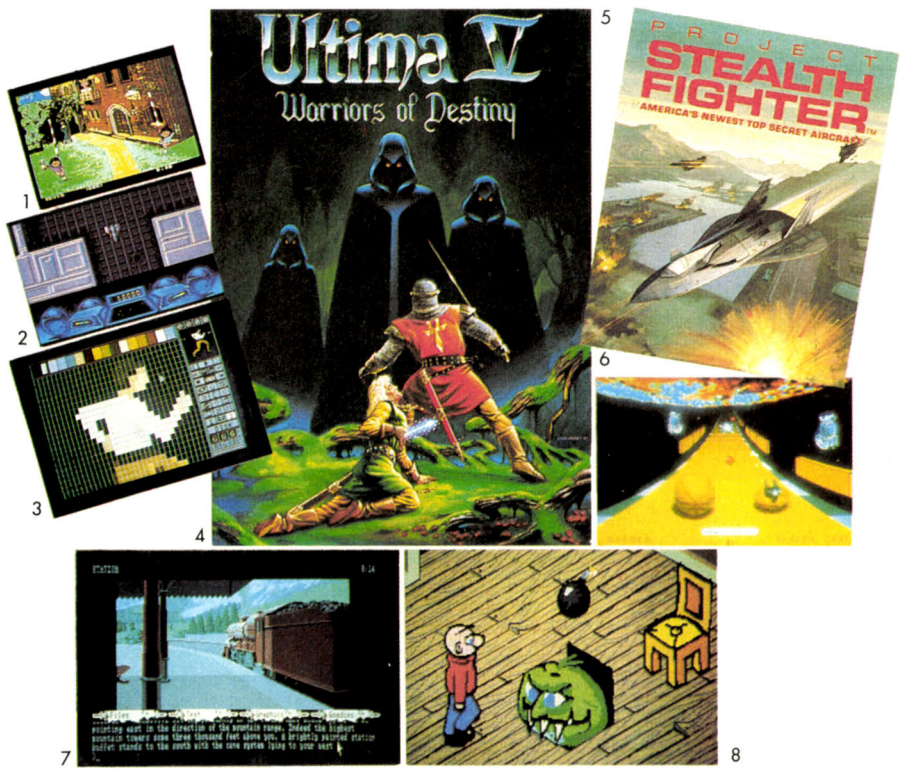
***Banco sur l'arcade chez Ocean avec* Renegade.**

Flight Deck prévu sur *IBM PC* et compatibles, *Amiga* et *ST*. Microprose convertit *Gunship* au *ST*, à l'*Amiga* et aux *IBM PC*, *Kennedy Approach* et *Ogre* à l'*Atari ST*. Activision, enfin, adapte *Enduro Racer* sur *Atari ST*. N'oublions pas *Star Trek* de Beyond Software sur *ST* qui, comme chaque année à la même époque, doit sortir dans les semaines qui viennent. Ce logiciel joue l'Arlésienne depuis bientôt deux ans. Tout le monde a pu admirer les démonstrations, il y a maintenant six mois, mais le jeu reste mystérieusement intouchable. Ce retard aura quand même coûté leur emploi à cinq des programmeurs de Beyond.

Vive les huit bits

Rassurez-vous, les *Commodore 64*, *Amstrad CPC* et *Spectrum* tiennent encore le haut du pavé en Grande-Bretagne. Malheureusement, la qualité et l'originalité de l'ensemble sont assez décevantes. Les écrans affichent toujours le même soleil, la même course de voiture ou le même vaisseau spatial, tant et si bien que le visiteur a rapidement l'impression de loucher ou de tourner en rond.

Très peu de jeux originaux se détachent du peloton. *Trail Blazer II* de Gremlins Graphics est une des plus belles réussites du Show sur *Commodore 64*. Les amateurs retrouveront leur petite boule dans un scrolling multidirectionnel et ultra rapide. Ça arrache. Toujours sur *Commodore 64*, *Shoot them up Construction Kit* de Palace Software est au jeu d'arcade, ce que *The Quil* est au jeu d'aventure : un superbe kit pour fabriquer soi-même ses jeux qui sera certainement repris par les programmeurs professionnels. Simple, complet et maléable, il offre, en sus des éditeurs de sprites, de cartes ou d'effets sonores, quatre jeux d'action illustrant les capacités du programme. Dans le même univers, *Implosion* de Cascade est un jeu d'arcade banal mais très bien réalisé. Chez le même éditeur, *Ace II* simule un duel aérien au sommet. De nombreux défis sont lancés aux deux pilotes sur vingt niveaux de difficulté. ▸



***1* : Alternative World games *de Gremlins Graphics*. *2* : Implosion *de Cascade*.**
***3* : Pro Sprite designer *d'Eidersoft*. *4* : Ultima 5 *d'Origin*. *5* : Roadwars *de Melbourne House*.**
***6* : Jinxter *de Rainbird*. *7* : Dicks Special *de Rainbird*.**

Armageddon Man, édité par Martech, plonge dans la géopolitique intersidérale où seize puissances nucléaires se disputent un réseau de satellites. Vous êtes l'Armageddon Man, un surhomme indépendant qui, à force de réflexion et de stratégie, tente de maintenir la paix sur l'univers. La guerre fait également rage chez Ocean avec l'adaptation du film *Platoon* et *Combat Scholl*, un logiciel d'entraînement militaire. US Gold lance avec *Trentor* son nouveau label, GO, destiné à accueillir uniquement des créations originales et de qualité. Trentor, un sauvage chevelu, armé jusqu'aux dents, affronte un monde hostile dans une aventure/action classique.
Gauntlet II, la suite très attendue de *Gauntlet*, approfondit la première version : plus de monstres, plus de pièges et plus de tableaux. Exactement dans le même esprit, *Demon Stalker* d'Electronic Arts est une copie très réussie du hit de US Gold. Plus original, *Mini Putts* ouvre ses greens à une simulation de mini-golf parsemé de champs magnétiques. Simulation encore chez Electronic Arts avec Appolo 18 qui reprend un lancement de la fusée avec des voix yankees digitalisées plus vraies que nature, et *Test Drive*, une course de voitures. Le volant en gros plan permet, en effet, de jouer finement sur la direction du bolide. Sous la bannière Virgin, Leisure Genius s'intéresse aux rapports humains à travers deux titres : *How to be a complete bastard* (comment devenir un parfait salaud) et
A question of Scrupules, tiré d'un jeu de société très populaire en Grande-Bretagne, met à jour les mesquineries quotidiennes que chacun est prêt à accomplir pour préserver son petit confort. *Alternative World Game* de Gremlins Graphics et *Galactic Games* d'Activision parodient les jeux à épreuves multiples pour donner la primeur aux batailles de polochons ou au lancer de chaussures dans le premier, et aux démêlés d'un ver de terre avec les épreuves olympiques dans le second.

Le poids de l'arcade, l'absence d'un micro

Le virus de l'adaptation des jeux d'arcade fait des ravages. Certains stands n'hésitent pas à ne présenter que les bornes d'arcade. De là à vouloir faire croire à l'acheteur que pour cent francs il va transformer son petit huit bits en super-arcade, il n'y a qu'un pas. Au sortir de l'exposition, le visiteur est bien incapable de dire si l'adaptation sera réussie ou non, puisque les jeux ne sont pas finis, il peut juste préjuger de son succès commercial. Seule exception, Firebird qui montrait fièrement les premiers écrans de *Bubble Bobble*, qui n'est ni plus ni moins qu'un « Pac Man » amélioré, mais amusant et accrocheur. Sur le stand du même éditeur, la borne d'arcade de *Flying Shark* était impressionnante et chez Imagine, *Renegade* (nous parlons toujours du jeu d'arcade) était une grande réussite, vraiment Taito fait du bon boulot. Tatsumi aussi avec *Buggy Boy* acheté par Elite. Même perfection pour Konami avec *Iron Horse* et *Salamander* qui doivent sortir sous sa marque ; *Outrun* et *720°* édités prochainement par US Gold (ces deux titres seront accompagnés de cassettes audio comprenant la musique originale du jeu d'arcade pour jouer les fous du volant ou les rollers skaters téméraires avec musique d'ambiance) et *Gryzor* repris par Imagine. Ils sont forts ces Japonais.
Rendez-vous dans deux mois pour juger du transfert sur *Spectrum*, *Amstrad CPC*, *Commodore 64* ou *ST*.



De haut en bas : le* Screenshield *de Kareware, gadget de luxe pour yeux fatigués ; un des premiers joysticks décents pour* Sega *et* Nintendo *chez Konix, le* Competition Pro *de Dynamics qui enlève le bas, et surtout : naissance des premiers portables à moins de 3 000 F avec le Z 88 de Cambridge Computer et des premiers micros à technologie RISC avec l'*Archimède *d'Acorn.

Les petits nouveaux

Archimède est l'événement hard du show, le soir même de sa présentation, il est sacré « Home/small Business Microcomputer of the Year » (micro-ordinateur de l'année dans les domaines familial et semi-professionnel) lors des « British Microcomputing Awards 1987 ».
C'est le premier micro-ordinateur à moins de 10 000 francs T.T.C. basé sur un microprocesseur 32 bits à technologie RISC, Reduced Instruction Set Computer.
Sans rentrer dans le détail, ces processeurs fonctionnent avec un jeu d'instructions réduit, ce qui accélère la vitesse de traitement des données.
Ce processeur est secondé par trois coprocesseurs. Le VIDC qui contrôle l'affichage des couleurs pour une résolution de 1 024 × 1 024 en monochrome, 640 × 256 en 256 couleurs et 640 × 512 en 16 couleurs et possède en interne un convertisseur digital-analogique. (A titre de comparaison, l'*Amiga* offre 640 × 512 en 16 couleurs.) Le MEMC qui gère la mémoire et facilite le traitement multitâche, et enfin le IOC qui contrôle les entrées-sorties.
Archimède possède neuf voies en stéréo. Le système d'exploitation est une vesion améliorée de celui des micro-ordinateurs BBC, *Arthur*, présenté à l'écran sous forme de fenêtres et d'icônes comme Gem ou Windows. La version de base, l'*Archimède 305*, possède 512 Ko de mémoire vive et 512 Ko de mémoire morte avec un lecteur de disquettes trois pouces et demi et la souris pour approximativement 9 200 francs T.T.C. Le *A 310* est un *A 305* avec une mémoire vive de un méga pour environ 10 040 francs T.T.C.
Enfin la gamme s'étend vers le haut avec des versions possédant disque dur et mémoire vive de quatre méga. Arcorn, qui détient déjà 85 % du marché de l'éducation en Grande-Bretagne vise avec l'*Archimède* le domaine de l'éducation, du calcul scientifique et du professionnel. L'*Archimède* accepte les programmes du BBC, ce qui, potentiellement, présente à peu près autant d'intérêt qu'un *Amiga* faisant tourner les programmes du *Commodore 64*. En revanche, un émulateur compatible *PC*, vendu à moins de mille francs, est beaucoup plus intéressant. Mais *Archimède* possède aussi des programmes spécifiques, trois gestions de base de données, deux programmes graphiques, des logiciels de comptabilité et des applications spécifiques pour marchands de journaux, directeur d'école ou encore de recherche généalogique. Il est encore trop tôt pour dire quand cette petite merveille technologique traversera la Manche et si elle le fera un jour.

Autre présentation remarquée, le *Z 88* de Cambridge Computer déjà en vente depuis plusieurs mois en Grande-Bretagne est le dernier concept sorti du cerveau de Lord Clive Sinclair. Une fois de plus, la star de la micro en Grande-Bretagne joue le rôle de découvreur de marché.
Après avoir créé le marché des calculettes de poche puis du micro-ordinateur familial, il lance le concept du portable à moins de trois mille francs. Plus petit qu'une feuille standard de machine à écrire, il pèse moins d'un kilo avec un écran de huit lignes sur cent six caractères incorporé au clavier : difficile de faire mieux dans le compact.
Architecturé autour d'un Z 80, il possède 32 Ko de mémoire vive qui peut être étendue à 416 Ko, une extension d'un méga est prévue. La mémoire de masse se présente sous forme de Ram Pack ou d'Eprom. L'écran LCD, d'une définition très agréable, affiche en permanence les principales commandes du système d'exploitation laissant huit lignes de quatre-vingt-quatorze caractères libres. Le *Z 88* possède à l'origine un traitement de texte performant en « Wysiwig », un petit tableur, une gestion de fichier, un agenda, des petits utilitaires (calculette, calendrier, alarme) et le BBC basic en langage résident. Les batteries ont une indépendance de vingt heures. Seule ombre au tableau, le clavier en caoutchouc offre une frappe un peu molle et donne un aspect bon marché à l'ensemble. Parmi les périphériques prévus, citons : des modules d'échange de fichiers avec compatibles *PC*, *BBC Acorn* et *Amstrad PCW*, des câbles parallèles et séries, et un modem.
Le « PCW Show » est l'occasion pour Amstrad de présenter son nouvel ordinateur spécialisé dans le traitement de texte, le *PCW 9512* dont les améliorations par rapport aux précédents modèles sont présentées plus loin dans le « Tilt Journal ».

Les villages Atari et Commodore

Atari a, comme à l'accoutumée, situé son territoire à cheval entre le hall familial et le hall réservé aux applications professionnelles.
Oublions tout de suite le *XE Game System* parfaitement ridicule et primitif face aux *Consoles Sega* et *Nintendo*. Le jeu n'occupe d'ailleurs qu'une petite place avec Psygnosis et Microdeal. Rien de nouveau chez le premier. Microdeal, en revanche, présente *Airball Construction Set* et surtout *Fright night* un logiciel d'horreur pour adultes. *Robtek* dévoile son émulateur *PC* sur *Atari ST* à neuf cents francs. Eidersoft met l'accent sur la musique et le graphisme avec *Pro Sprite Designer* dédiée à la création de sprites accompagné de routines en code machine, C et Basic, *Pro Sound Designer* un programme de création musicale professionnelle à 600 francs entouré d'applications spécifiques telle que *Pro Midi*, un séquenceur Midi, *Prom Drum*, une boîte à rythmes et *Pro Light* qui synchronise musique et graphisme. La *Quantum Paintbox* à 200 francs renferme un utilitaire graphique capable d'afficher 4 096 couleurs à l'écran. Dans un autre domaine, *Pro Draw* est une tablette graphique professionnelle également compatible avec l'*Amiga* à 3000 francs.
Détour vers la micro-édition qui s'enrichit de deux nouveaux titres : *Calligrapher* de Computer Concept à 700 francs et *Timeworks Desktop Publisher* à 990 francs qui seront prochainement testés dans *Tilt*.
Commodore, installé dans la luxueuse suite Adisson moquettée de rouge, mise avant tout sur les applications professionnelles de l'*Amiga* à l'image de la base de données relationnelles *Acquisition 1.3* de Taurus Software. Triangle Television déploie sa gamme de station vidéo autour de l'*Amiga*, animation de logo, réalisation de générique, programme d'animation en trois dimensions allant de 25 000 à 31 000 francs. Même professionnalisme du côté de Scicom International avec des systèmes vidéo interactifs qui pilotent des vidéodisques ou des écrans tactiles. Tout cela est certes intéressant mais ne nous rapproche pas du succès de masse recherché par Commodore et encore moins de la consécration de l'Amiga Dos comme standard international.
De notre envoyée spéciale Nathalie Meistermann.



TOUT SCHUSS

Le prochain champion olympique, c'est vous. Vous avez 6 épreuves pour pulvériser tous les records! Vous dévalez, glissez, sautez. Ça y est, vous êtes le roi des neiges.
Si, comme le dit Pierre de Coubertin, "l'important est de participer", il est plus amusant de gagner!

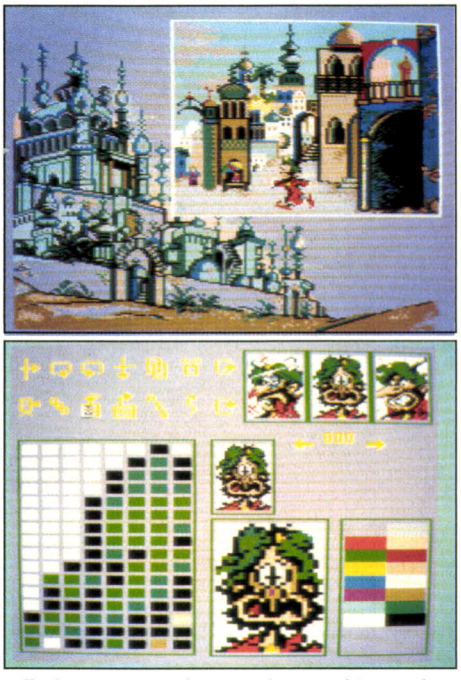
Prix public maximum conseillé. (Thomson MO-TO de 145 F à 195 F*. Cassette ou disquette.)

FIL
FRANCE IMAGE LOGICIEL

Les prix FIL sont imbattables

Iznogoud, c'est bonnard!

L'union entre BD et micro est-elle un mariage d'amour ou de raison ?



En haut : aperçu des superbes graphismes du jeu. En bas : dessin des personnages du logiciel.

A l'occasion de la sortie du jeu *Iznogoud* édité par Infogrames, nous avons rencontré Jean Tabary qui préside seul, depuis la disparition de Goscinny, à la destinée de ce héros de BD ambitieux et méchant. Pour la réalisation du jeu, la main de Josiane Girard, graphiste chez Infogrames, s'est substituée à celle de Tabary. Réactions d'un dessinateur adepte des techniques traditionnelles face à un outil graphique nouveau, l'ordinateur...

– Comment en êtes-vous venu à collaborer avec Infogrames ?

– Nous nous sommes rencontrés tout à fait par hasard au salon de la Bande dessinée à Angoulême. Infogrames était installé au stand de Glénat où l'équipe montrait *Les Passagers du Vent*. Ensuite, l'idée a mûri puis ils m'ont recontacté et je suis allé passer une journée chez eux à Villeurbanne pour voir comment çà fonctionnait. J'avoue que quand on n'a pas été élevé dans l'informatique, çà paraît un peu compliqué.

– De quelle manière avez-vous travaillé avec eux ?

— Je leur ai fait un certain nombre de croquis d'Iznogoud et des autres personnages dans différentes positions, et on a mis au point des gags en tenant compte de la structure propre aux jeux informatiques. Avec la bande dessinée, il n'y a aucune limite, on peut faire ce qu'on veut alors que dans le jeu informatique, il y a des contraintes que je ne connaissais pas et qu'il a fallu que je comprenne. Pour le scénario, ils se sont servis de plusieurs albums dont ils ont extrait un tas d'éléments, de gags... C'est un mélange de trois albums. Le logiciel sera d'ailleurs fourni avec un album, « l'Anniversaire d'Iznogoud ». Je suis ensuite retourné chez Infogrames deux fois pour voir, mais réaliser un jeu est un métier à part entière, je ne suis pas capable de le faire. Je proposais des idées, et on me disait si c'était réalisable.

– Trouvez-vous le jeu fidèle à vos bandes dessinées ?

— Fidèle... Ce n'est pas le même trait, mais c'est très réussi.

– Êtes-vous attiré par le dessin sur ordinateur ?

— J'ai essayé d'en faire, chez Infogrames et dans un salon de bande dessinée à Blois où il y avait un ordinateur. C'est un peu déroutant, car on ne regarde pas sa main dessiner mais l'écran. C'est encore une technique différente. Le dessin sur ordinateur n'offre pas la finesse de trait des dessins originaux. Je crois que ce qui arrête les créateurs dans l'exploitation de leurs personnages, de leur art par ce moyen, c'est qu'on ne reproduit pas exactement ce que l'on souhaite dire. Il s'agit en fait d'une interprétation un peu déformée de ce qu'on crée, il faudra arriver à ce que cela soit plus précis. Le plus étonnant avec ce procédé, ce sont les couleurs dont la beauté peut difficilement être obtenue par d'autres moyens. Même avec du beau papier, on obtient rarement des couleurs aussi châtoyantes sur un album.

– Quelle sera votre prochaine BD ?

— Je termine un « Corinne et Jeannot » qui sort à la fin de l'année, j'édite un album sur la ville de Niort et je travaille sur le nouvel « Iznogoud » qui s'appellera « Iznogoud enfin calife » et qui sortira l'année prochaine.

Propos recueillis par Jean-Philippe Delalandre

Commodore-France: le réveil ?

« Je veux que dans douze mois l'image de marque de Commodore soit cent fois meilleure que celle d'Atari et nous y arriverons. » Tel est le défi lancé par Franck Lanne, directeur de Commodore-France. L'*Amiga* reste la priorité pour un constructeur qui balaie le marché de la micro.



Frank Lanne a repris la direction de Commodore France il y a six mois, à une époque où l'image de marque était au plus bas : un service après-vente médiocre, un lancement raté de l'*Amiga 1000* face à l'*Atari ST*... Il s'est employé depuis à restructurer la filiale dans tous les domaines, à rassurer ses partenaires. Lassé d'être comparé à Atari, il place curieusement Amstrad en tête de ses concurrents. Le seul qui aurait, d'après lui, une gamme de produits aussi étendue — de la petite machine de jeu, *CPC* ou *664*, aux compatibles *PC* — mais sans l'atout *Amiga* présenté comme le fer de lance de Commodore. Le *Commodore 64* n'est pas pour autant relégué aux oubliettes puisqu'il reste, pour Frank Lanne, en toute subjectivité, *« de notoriété publique, le meilleur micro du monde »* et fait encore des ravages en Allemagne et dans les pays nordiques.

Tilt a rencontré pour vous Frank Lanne qui fait le bilan de son action. Le combat est loin d'être gagné même si l'on sent en cette fin d'année un frémissement très net en faveur de l'*Amiga 500*.

– Quel bilan pouvez-vous tirer depuis votre arrivée à la tête de Commodore France ?

— Nous avons récupéré une filiale dans un triste état. La marque avait beaucoup souffert en France. Mais le nom Commodore gardait une notoriété spontanée très importante. Notre image avait plus souffert auprès des professionnels, des distributeurs et de la presse que du grand public. Le possesseur d'un *C 64* continue d'être un fan. Nous avons donc mis l'accent sur notre communication destinée aux professionnels. A l'échelle mondiale, nous avons eu des turbulences en tant que société monoproduit qui a gagné une fortune avec le *64*. A présent, Commodore est le seul fabricant de micros qui possède une gamme de produits aussi étendue.

– Atari essaye aussi de couvrir tout le marché ?

— Nous avons une gamme *PC* complète qui va d'un *PC AT* 40 mega et c'est pourquoi Commodore détient 33 % du marché professionnel en Allemagne. Atari, de son côté, essaye de sortir un *PC* et, en l'absence de tests, personne ne sait encore s'il sera compatible.

– Quelles actions entreprenez-vous face aux revendeurs ?

— Quand je suis arrivé, des distributeurs m'insultaient au téléphone. Les machines restaient trois mois immobilisées. Pour le S.A.V., nous avons passé des accords très serrés avec la *M.I.S.* et sa filiale Aramis, la plus grande des sociétés indépendantes de maintenance en France pour le matériel professionnel et familial. Notre politique commerciale et financière est à présent claire. Dans le domaine professionnel, toutes les machines sont testées avant expédition.

Un échantillonnage sur mille *Amiga 2000* et compatibles *PC* révèle 3 % seulement de pannes à l'arrivée d'usine.

– Commodore ne semble pas très présent dans les magasins. Est-ce que ce message de sérieux et de qualité passe très bien au niveau du grand public ?

— Il faut voir ici le *timing*. Nous avons livré les premiers *Amiga 500* début juin. Or, la période de juillet-août est rarement excitante au niveau des ventes. Maintenant, il va falloir lutter contre les effets pervers et notamment l'argument classique : l'*Amiga 500*, quelle magnifique machine, mais elle a très peu de programmes.

– Pourtant c'est la réalité ?

— Pas du tout. Nous avons édité pour le Sicob un catalogue de logiciels. Nous en avons distribué des dizaines de milliers au Sicob et poursuivrons au festival de la micro.
Les vendeurs ne pourront plus dire *« il n'y a pas de softs pour* l'Amiga 500 ».

– Il est difficile de dire que l'*Amiga* possède autant de logiciels que l'*Atari*, très peu de sociétés françaises développent actuellement sur *Amiga* ?

— Atari France a sorti un catalogue avec près de cinq cents logiciels que « ST magazine » a passé en revue.
D'après eux, la moitié des logiciels cités n'existent pas. Nous avons cent quatre-vingts logiciels dont quatre-vingts jeux, ce qui permet de bien s'amuser.

– Quel soutien concret apportez-vous aux développeurs et aux éditeurs ?

— Nous avons largement étoffé le support technique. Il y a maintenant cinq personnes, au lieu de deux à mon arrivée, qui répondent aux questions des développeurs toute la journée. Un serveur minitel a été également créé à leur intention exclusive. En actif, plus de quatre-vingts développeurs travaillent sur *Amiga*. *Word Perfect*, le leader mondial dans le traitement de texte, qui détient 34 % du marché, va adapter son produit sur *Amiga*, cela veut dire quelque chose.

– Vendez-vous encore des C 64 en France ?

— Peu en France mais en quantité phénoménale en Europe. Les filiales européennes prévoient des promotions avec les grandes chaînes de distribution pour la fin de l'année.

– Pourtant le *Commodore 64* est une machine un peu dépassée maintenant ?

— De notoriété publique le *Commdore 64* est le meilleur ordinateur du monde. C'est une bonne machine à deux titres, c'est une console de jeu extraordinaire qui a, de plus, une énorme ludothèque gratuite. Il y a un domaine public sur le *64* qui est extraordinaire.

– Vous affirmez vouloir vendre 25 000 *Amiga* dans l'année, ces chiffres sont-ils toujours valable ?

— Oui car notre année fiscale se termine en juillet.

— Face à Atari, allez-vous baisser vos prix ?

— Non pas du tout, il y a un marché pour les R 5 et un marché pour les autres véhicules, le tout est de savoir combien vous voulez gagner d'argent. Atari est une société mono produit *ST*. S'ils ont un accident conjoncturel ils seront sérieusement en danger.

— Comment se place Commodore France par rapport au reste de la société ?

— L'Europe pèse très lourd en ce moment au niveau de Commodore, à peu près 70% de Commodore international. Nous voulons rééquilibrer de l'ordre de 50/50 en renforçant les Etats-Unis. Nous sommes actuellement leaders dans quasiment toute l'Europe. En Allemagne nous représentons 66% du marché grand public selon une étude GFK. Nous avons quelques faiblesses dont une très forte qui est la France, l'Angleterre et l'Espagne où la filiale a été créée voici quelques mois. En réalité Commodore est fort partout, sauf dans les pays où Amstrad c'est développé. C'est notre plus gros concurrent. Mais nous sommes sur ce marché depuis des années et comptons y rester contrairement à Alan Michael Sugar qui répète que s'il pouvait gagner de l'argent avec des frigidaires il abandonnerait la micro. La micro est notre métier et nous investissons 4% de notre chiffre d'affaires mondial en développement.

Propos recueillis par Nathalie Meistermann



LES MUTANTS

Des rats géants ont envahi Paris. Votre mission : délivrer la ville de ces mutants et supprimer leur maître, son Excellence RA XVIII.
Où se trouve leur repère?
Quel est ce savant fou?
À quelles expériences se livre-t-il?
Dans les bas-fonds de Paris, tous les coups sont permis.
Si vous échouez, Paris est perdu!

*Prix public maximum conseillé.
(Thomson T08, T09, T09+. Disquette.)

FIL
FRANCE IMAGE LOGICIEL

Les prix FIL sont imbattables



Sacrés Yankees

On peut dire que les Yankees ont un certain sens du commerce. Tout le monde se souvient de quelle façon ils ont tapé sur les doigts de Toshiba.
La pauvre entreprise japonaise avait eu le malheur d'être impliquée dans une affaire d'hélice silencieuse vendue aux Soviétiques pour leurs sous-marins atomiques.
On notera pour la petite histoire qu'aucune hélice n'avait jamais fait autant de bruit que celle là. En réalité, elle aura servi aux Américains qui tentent de couler une flotte d'invasion bien plus concrète que l'armada russe. Je veux bien sûr parler de l'électronique japonaise.
Quand on est né sur les terres de l'Oncle Sam et qu'on a vécu Pearl Harbor, il est difficile d'admettre que le supermarché du coin croule sous les produits directement importés de l'Empire du Soleil levant. Bien sûr, Reagan ne peut pas se montrer trop protectionniste et l'affaire de l'hélice vendue aux Russes tombe à pic pour mener campagne contre Toshiba et mettre l'embargo sur l'importation de ses produits aux Etats-Unis.
Mais là où l'histoire s'amuse à nous faire des pieds de nez, c'est lorsqu'on apprend que le même gouvernement américain vient de donner son feu vert pour vendre des *IBM PC* aux Soviétiques. Alors là, je pose la question : s'agit-il de se débarrasser d'un stock de machines considérées comme ringardes ? Ou bien la technologie américaine en matière d'informatique est-elle tellement dépassée que vendre des ordinateurs aux Russes représente à leurs yeux un danger bien moins important que de leur refiler des hélices sous le manteau ? Enfin, et surtout, les Américains ont-ils consulté leurs alliés occidentaux et japonais avant de prendre cette décision capitale ?
Il y a là, me semble-t-il, matière à réflexion.
Les Yankees sont impayables.

Ça rame pour les Britishs

S'il y en a un qui a du mal à se renflouer, c'est bien le constructeur anglais Acorn. Depuis le succès du *BBC*, Acorn n'a jamais connu à nouveau les grandes heures grisantes du succès. En 1985 Olivetti a dû renflouer Acorn à deux reprises pour éviter la déroute totale.
Aujourd'hui Acorn vient d'annoncer les résultats du premier semestre 1987 : 1 375 000 livres de pertes pour un chiffre d'affaires en baisse. Décidément tout le monde n'a pas la baraka d'Alan Sugar.

Moins cher que mon clone, tu meurs dans les écoles

Et c'est parti pour la grande farandole des *PC*. Il y a des signes qui ne trompent pas. D'abord Borland vient de signer une licence mixte avec l'Education nationale pour la vente de *Turbo Pascal*, *Turbo Graphics* et *Reflex*. En version *PC*. Cela signifie, si je me frotte bien les yeux, que le parc des machines installées dans les écoles (essentiellement des *Thomson*) devrait être incessamment sous peu remplacé par des compatibles *PC*. Bon sang, mais c'est bien sûr ! Et que vient-il de se passer au cours du mois de septembre ? Zenith a annoncé son *PC* pas cher (*Eazy*, 5 700 balles), Thomson a annoncé son *PC* pas cher (*TO 16*, 5 000 balles), Tandy a annoncé son *PC* pas cher, Atari annonce son *PC* pas cher. Ça ne ressemble pas à de la stratégie commerciale ça Madame ? Bref ça nous tombe dessus comme une pluie de grenouilles, impossible d'y échapper. J'aurais tout de même préféré qu'on se batte sur le créneau des 32 bits et que les écoles soient équipées d'*Atari*, de *Mac* ou d'*Amiga*. Mais non, une fois de plus c'est la facilité qui va l'emporter. Vous me direz que je n'ai qu'à me taire vu que l'école pour moi c'est quasiment de la préhistoire. C'est égal, ça m'ennuie que mes petits-enfants aient toujours un métro de retard. Enfin, il y a pire. On murmure dans les milieux mal intentionnés qu'une partie du parc de *TO 7* de l'Education nationale pourrait être revendue aux Italiens...
Le PIPT, Plan Informatique Pour Tous,deviendrait donc « le plan Pour les Italiens Pas Trop regardants. »

Les magasins de Jack Tramiel

Quand on pense que certains constructeurs manquent d'imagination, on peut se consoler en suivant les fantastiques aventures de Jack Tramiel dit « Jack le Vendeur ». Ce brave homme ne manque ni de projets ni d'ambition. L'année dernière on laissait entendre qu'Atari se lançait dans le disque optique numérique avec des prix à faire fondre les icebergs. On attend toujours, mais (pour sûr) ça finira par venir. Parallèlement Jack le Vendeur vient de se faire remarquer aux Etats-Unis en lançant une opération de grande envergure : le rachat pur et simple d'une chaîne de soixante-sept magasins. Quand je pense à mon cousin qui n'arrive pas à trouver un fifrelin pour ouvrir la boutique de layette dont il rêve, je me dis que le monde est mal fichu. Alors bon, qu'est-ce que Jack va bien pouvoir faire de ces magasins qui lui ont coûté la bagatelle de 67 millions de dollars ? Vendre ses *Atari*, of course, mais on murmure également qu'il veut se lancer dans la micro électronique grand public. Un peu comme Amstrad qui vend des chaînes stéréo et des platines laser. La grande idée de Jack le Vendeur, paraît-il, serait de faire la nique aux Nippons et de piquer la place de Sony.
Rien de moins, rien de plus.
Quelle santé.

La dernière mode

Si vous voulez vraiment être un constructeur ou un éditeur branché, le dernier truc complètement à la mode consiste à racheter son distributeur aux Etats-Unis.
La petite société Mindsoft (celle qui fabrique de l'intelligence artificielle française en quantité) vient de se payer HIS, son diffuseur exclusif sur les States. Amstrad n'est pas en reste puisqu'Alan Sugar s'est offert Vidco pour un peu plus de 7,5 millions de dollars, une paille. Il faut dire que l'an dernier Amstrad a vendu 1 400 000 (prononcez un million quatre cent mille !) micros dans le monde entier dont une énorme petite quantité aux States. Il était temps de reprendre ça en mains.

Plus de grève des mineurs

On vous dit que l'ordinateur est partout. C'est une machine courageuse, qui ne se plaint jamais et qui n'hésite pas à monter au charbon.
Tiens, justement à propos de charbon : le Centre de recherche des charbonnages de France a mis au point une machine qui creuse toute seule, entièrement pilotée par ordinateur. Pour les fanas de vocabulaire, ça s'appelle une haveuse (pas baveuse), et merci Pépé Louis de nous bourrer le crâne de belle et bonne culture. Donc cette grosse taupe mécanique est appelée à remplacer les mineurs. Finis les coups de grisous et les maladies des bronches. L'ordinateur prend tout en charge grâce à un système de télétransmission.
Le plus pratique dans cette histoire c'est que l'ordinateur peut se trouver à Marseille et la machine en Lorraine : et ça marche tout de même. On n'arrête pas le progrès. Ça me mine le moral.

Logiciel étoilé

Personnellement, ça m'a toujours fasciné d'observer les étoiles. Mis à part le problème du torticolis j'adore attendre l'étoile du berger, voir passer la station Mir ou tout simplement guetter les myriades d'étoiles filantes qui déplient leurs corolles en feu dans le ciel du Gers sur fond de cigales et avec un verre d'armagnac à portée de la main. Je sais, ça me rend lyrique. Pour accroître encore mon bonheur, la société Perl (qui n'ignore rien de ma passion) vient de commercialiser un ensemble électronique composé d'un *IBM PC* avec deux cartes et un écran à transfert de charge. Le tout se branche très simplement sur l'oculaire d'une lunette astronomique ou d'un téléscope et permet d'enregistrer et d'analyser des images du ciel. Ça s'appelle le *Synaps 90* et c'est une chouette idée. Malheureusement ça coûte plus de 40 000 balles avec l'ordinateur. Je continuerai donc à m'abîmer les yeux dans la nuit gasconne, loin de tout clavier.

Pépé Louis

Le Basic est éternel

Perpétuellement amélioré, étendu, compilé, le Basic reste le meilleur langage pour débuter.

1. Que veut dire Basic ?
Le mot est un acronyme de « Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code » soit code d'instructions symboliques pour débutants.

2. Par qui a-t-il été conçu ?
Par Johnny Kemeny et Thomas Kurtz, enseignants au Darmouth Collège à Hanover dans l'état américain du New Hampshire. C'était en 1964. Chaque mot de Basic est le plus proche possible du mot anglais qui explique ce qu'il fait : l'instruction « Print » imprime, l'instruction « CLS » nettoie l'écran (Clear Screen » etc.

3. Peut-on tout faire en Basic ?
Il a au départ été conçu comme un langage d'apprentissage, pour mettre la programmation à la portée du plus grand nombre. Il convient particulièrement aux programmes sur micros. Rien ne s'oppose à la mise au point de Basic sur de plus gros systèmes, mais les inconvénients d'une programmation non structurée, qui crée *de facto* des programmes non modifiables et la lenteur d'un langage interprété rendent ici l'utilisation du Basic improductive.

4. On dit que programmer en Basic déforme, pourquoi ?
Parce que l'on peut créer un programme embrouillé, totalement incompréhensible et qui cependant, tourne. Il ne favorise pas l'apprentissage de la logique, utile à la grande programmation. C'est sans importance pour qui programme exclusivement pour soi. Mais un programme interminable, plein d'instruction « go to » renvoyant une fois en avant, une fois en arrière, sera lent et devra être entièrement réécrit la première fois qu'il plantera.

5. Combien y a-t-il de versions du Basic ?
Plusieurs dizaines, sinon plusieurs centaines. Il en existe plusieurs par machine. Un ouvrage très sélectif, comme le dictionnaire des Basic, qui n'a aucune prétention archéologique ni à l'exhaustivité en présente vingt-quatre.

6. Les Basic résidents conviennent-ils le mieux aux machines qui les abritent ?
Pas forcément si les Basic implantés étaient mauvais, ou si d'autres meilleurs sont sortis depuis. Le Basic résident des *IBM* n'est pas le meilleur, ni le Basic Atari mais celui-ci est fourni sur disquette et n'a pas été implanté en ROM, à demeure sur la machine.
Il est supplanté par le GFA Basic...

7. Pourquoi avoir conçu des Basic compilés alors que d'excellents langages compilés étaient disponibles ?
Parce qu'âgé de plus de vingt-ans le Basic reste le langage le plus facile à apprendre. Cette qualité demeure sur les Basic compilés, malgré les exigences nouvelles nécessaires à une programmation plus rigoureuse. Il est tentant de bénéficier de la facilité du Basic sans pour autant se déformer en construisant des programmes « raffineries » ou « spaghetti » selon la façon dont on comprend les schémas de programmes mal conçus mais que l'interprèteur, travaillant ligne par ligne, laisse passer.

8. Quels sont les meilleurs Basic ?
Cela dépend des machines sur lesquelles ils tournent. Sur l'*Atari ST* le Basic GFA dépasse de loin les autres dialectes. Sur *PC* le Turbo Basic devrait devenir une référence. Les tests de rapidité et de précision de calculs montrent des qualités erratiquement réparties entre les différentes variantes.

9. Faut-il apprendre à programmer en Basic ?
Ce n'est jamais inutile. Surtout en cas de motivations flageolantes, il est toujours préférable d'éviter des monuments de complexité. Commencer par LISP ou par un langage machine tient du suicide, c'est comme s'initier à une langue en tentant de traduire des poésies.
En revanche certains programmeurs professionnels n'ont pas commencé par le Basic et n'ont jamais besoin de l'utiliser.

10. Le basic a-t-il un avenir ?
Oui puisqu'il n'a pas de concurrents sérieux dans son domaine d'application. Puisqu'il faudra ▶

Suspens en plein ciel...



145 F*

SELECTIONNE PAR LA fnac
POUR LES JOURNEES "SIMULATEURS DE VOL"
Rendez-vous les 25-26 novembre 87
à l'auditorium de la fnac - Forum des Halles

MISSIONS EN RAFALE

A bord du plus sophistiqué des chasseurs modernes, vous vous initiez aux techniques du pilotage lorsque soudain, l'alerte est donnée. Sur votre écran radar apparaît le premier appareil ennemi. Votre mission ; l'intercepter à tout prix. Un coup d'œil au tableau de bord : tout est OK. Vous poussez la manette des gaz à fond. A vous de jouer !

*Prix public maximum conseillé.
Thomson MO-TO - Cassette ou disquette
Atari ST - Disquette
Amstrad CPC - Cassette ou disquette
PC et compatibles - Disquette
De 145 F* à 245 F*

FIL
FRANCE IMAGE LOGICIEL

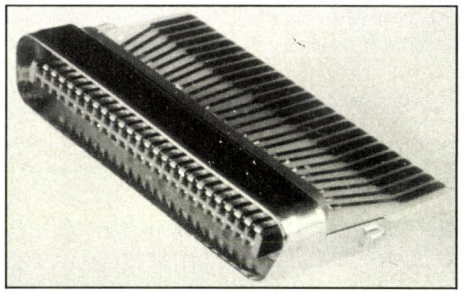
Les prix FIL sont imbattables.

toujours programmer, qu'il se trouvera toujours des apprentis programmeurs non professionnels, un langage facile sera toujours utile. Dans un avenir prévisible nulle raison majeure ne devrait écarter le Basic de cette position.

Post Scriptum

Des commodorophiles vexés par la rubrique du n° 45 m'ont fait remarquer abruptement que le langage machine des *PC* tournait très bien sur les *Amiga 2 000* et donc que mes développements sur la non transportabilité des langues machines s'en trouvaient anéantis.
La remarque est pertinente : il aurait fallu choisir un exemple plus clair que *IBM et Amiga*.
Mais l'*Amiga 2 000* est une machine ouverte qui peut contenir le processeur du *PC*, le 8088. Alors, et cette configuration fait tout l'intérêt de la machine, le boîtier contient et les processeurs de l'*Amiga* (le 68000, les coprocesseurs Agnus, Paula et Denise) qui sont totalement incapables de piper un traître mot du langage machine des *PC*, et, sur un autre emplacement de la carte, le processeur des *PC*, qui lui, reste éternellement rétif aux instructions que comprennent les processeurs des *Amiga*, pourtant implantés à quelques centimètres de distance. Cela ne contredit pas la régle selon laquelle un langage machine est strictement relié à un micro processeur, cela démontre qu'en intégrant le processeur 8088, l'*Amiga 2 000* devient bien deux machines en une. Edgar Pixel

Adaptateur Bus pour CPC



Cet instrument bizarroïde fait enfin rentrer la sortie Centronics de l'*Amstrad CPC* – qui possède sept broches au lieu de huit – dans la norme utilisée par les imprimantes (175 F chez BY Informatique).

PCW 9512

Chez Amstrad, on n'aimait pas beaucoup entendre que les *PCW 8256* et *8512* avaient des défauts. Non, l'imprimante n'était pas trop lente. Non, on ne « tricotait » pas avec les fausses touches numériques-vraies flèches du curseur. Non, l'écran ne faisait pas mal aux yeux. Non, l'imprimante matricielle n'avait pas besoin d'être remplacée par une autre. Non, la capacité du lecteur de disquettes n'était pas trop faible, etc. Et pourtant. C'est la même société Amstrad qui annonce un nouvel ordinateur à traitement de texte : le *PCW 9512*. Elle veut répondre aux « desiderata des utilisateurs ».
Le *PCW 9512* dispose d'une imprimante à marguerite qui fait une bonne qualité d'écriture, d'une sortie parallèle qui permet de brancher d'autres imprimantes (l'imprimante matricielle ne suffisait donc pas ?), d'un clavier avec pavé numérique et pavé de touches de fonction séparés (était-ce vraiment indispensable ?), d'une version améliorée de *Locoscript*, d'une capacité de 720 Ko pour les disquettes formatées (toujours des 3 pouces) au lieu de 360 Ko (c'est trop !), d'un écran noir et blanc au lieu du monochrome noir et vert.
Outre ces améliorations, la machine a changé de « look ». Le lecteur de disquettes est maintenant sous l'écran, l'imprimante plus large et le clavier en trois pavés séparés font plus sérieux. Quant au logiciel, il dispose désormais d'une fonction de publipostage et il est accompagné d'une auto-formation à *Locoscript* développée par Altitude XXI. D'ici le début de l'année 1988, il devrait même être livré avec un dictionnaire de 64 000 mots (fondé sur Le Robert) et un correcteur d'orthographe.
Comme Amstrad souhaite faciliter au maximum la vie de l'utilisateur du *PCW 9512* en France, une ligne consommateur lui sera spécialement ouverte. Le manuel d'utilisation est épais : 650 pages, avec une BD d'imitation.
Le prix public TTC de ce nouveau modèle est de 6 511,40 F.

Sinclair SPECTRUM

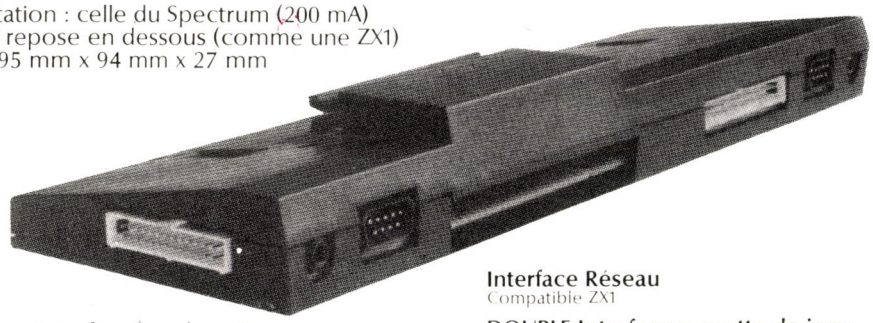
LA REPONSE AUX PRIERES DE TOUS LES POSSESSEURS D'ORDINATEURS SPECTRUM 48 / + / 128 / +2 !
L'INTERFACE MULTIPLE BESTSELLER EN ANGLETERRE

DISQUETTE - RESEAU - CENTRONICS - 2 MANETTES - TRANSFERT

LE DISCIPLE

Compatible avec tous les SPECTRUMS, y compris le 128 et +2 - N'occupe PAS DE PLACE EN MEMOIRE

5 INTERFACES EN UNE ! - Alimentation : celle du Spectrum (200 mA)
Branchement : port d'extension Spectrum et repose en dessous (comme une ZX1)
Poids : environ 200 grammes - Dimensions 295 mm x 94 mm x 27 mm



Interface disquette :
Standard SHUGART SA400 (majorité des lecteurs)
Connecteur 34 broches IDC
Supporte un ou deux lecteurs en simple ou double densité, 40 ou 80 pistes, 3", 3,5" et 5,25"
Capacité 2 Mégaoctets non formaté avec 2 lecteurs
Chargement 48 Ko : 3,5 secondes !
Supporte la syntaxe ZX1 / Microdrive

DEUX BOUTONS MAGIQUES
L'un permet d'invalider le DISCIPLE
L'autre permet de transférer sur disquettes TOUS les programmes (protégés ou non) contenus sur microdrives, sur cassettes ou sur disquettes.
Temps de transfert 48K : 3,5 secondes !

Interface imprimante
Standard Centronics parallèle
Compatible imprimantes Centronics parallèle
Supporte la syntaxe Basic Sinclair
Connecteur 26 broches IDC
Permet graphisme haute résolution

Interface Réseau
Compatible ZX1

DOUBLE Interface manette de jeux
Standard Sinclair et Kempston
Connecteur 9 broches D

PORT D'EXTENSION 56 BROCHES
Pour connecter ZX1, etc...

LE DISCIPLE avec MANUEL EN FRANCAIS ..... 950.00 FF

TOUS FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE COMPRIS (Hors Europe ajouter 40 FF S.V.P.)
ENVOI IMMEDIAT (le jour même) PAR AVION dans le MONDE ENTIER
LECTEURS DISQUETTES en stock : nous téléphoner S.V.P.

REGLEMENT par :
MANDAT INTERNATIONAL (en Francs) ou EUROCHEQUE (en livres sterling) ou PAR CHEQUE BANCAIRE EN STERLING COMPENSABLE EN ANGLETERRE
carte de crédit int. VISA. EUROCARD. MASTERCARD ACCESS

Vous pouvez réserver vos commandes en téléphonant EN FRANCAIS à Didier, Jean-Pierre et Caroline.

DUCHET COMPUTERS - 51 Saint George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - ANGLETERRE - Téléphone : + 44 - 291 257 80

LES SUPER COMPILATIONS

les Classiques

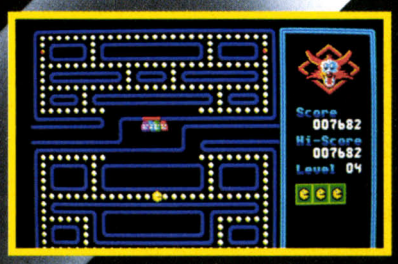


VOL.N°1*

3 JEUX INÉDITS



Une armée d'extra-terrestres tente d'envahir notre planète, vous êtes un des derniers survivants. Détruisez-les... Avant qu'il ne soit trop tard !...



Des labyrinthes bourrés de pastilles et de vitamines attendent votre glouton affamé... Mais attention aux fantômes qui rodent dans les couloirs !...



Un mur vous emprisonne ! Cassez toutes les briques avant qu'elles ne vous ensevelissent. Mais attention aux surprises !...



VOL.N°2*

3 JEUX INÉDITS



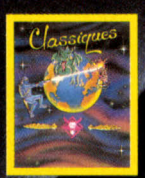
Aligner trois diamants sur la banquise n'est pas chose facile ! Les quatre monstres des glaces rôdent à la recherche de nourriture. ATTENTION, vous êtes comestible !



Réussirez-vous à conduire Arnold au milieu des cinq labyrinthes ? La difficulté grandit avec lui, et le temps est contre Vous !



Aux commandes d'une formule 1, vous n'avez qu'un but : GAGNER ! Foncez et doublez tous les attardés. Le danger est partout et toute collision peut vous être mortelle !

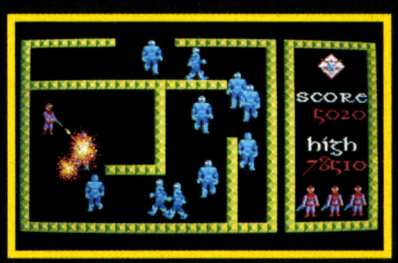


VOL.N°3*

3 JEUX INÉDITS



Vous êtes attaqués par une chenille, détruisez-la, maillon après maillon. Dans ce monde de folie, tous les animaux sont contre vous, escargots, mouches et araignées vous combattrons jusqu'au bout !



Prisonnier des robots de la planète Béta, vous tentez de vous en échapper, mais les gardes sillonnent les gigantesques labyrinthes. Combattez-les avec votre laser. Soyez vigilant, même les murs sont électrifiés !



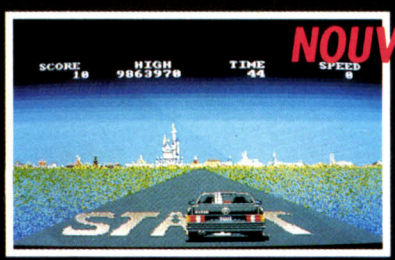
Les dragons ont envahi le monde. Vous êtes seul à les affronter. Leur point faible : ils éclatent ! Votre arme révolutionnaire vous permet de les détruire

PHOTOS RÉALISÉES SUR ATARI ST

* *THOMSON K7 ou disquette, AMSTRAD CPC K7 ou disquette, ATARI ST, PC et COMPATIBLES (y compris PC1512)*



CRAZY CARS



Une véritable course de voitures en 3 dimensions et en temps réel.

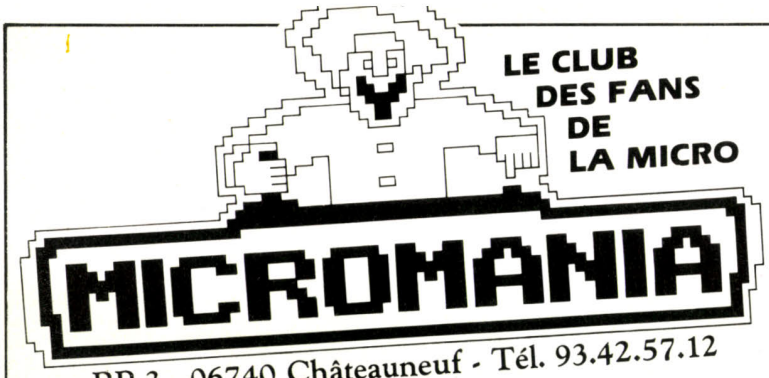
NOUVEAU

POUR : AMIGA, ATARI ST, PC et COMPATIBLES (y compris PC1512)
AMSTRAD CPC K7 ou disquette

163, AVENUE DES ARTS
93370 MONTFERMEIL
TÉL. : (1) 43.32.10.92

TITUS

Les produits TITUS sont disponibles chez tous les bons revendeurs. Si toutefois vous ne parvenez pas à trouver nos produits, nous vous indiquerons le point de vente le plus proche de chez vous sur simple appel téléphonique



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

COMMODORE 64 INCROYABLE !

ALBUM EPYX N°2 **115/175F**
+WINTER GAMES+SUPER CYCLE
+WORLD GAMES+IMPOSS MISION

LES TRESORS DE US GOLD
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR+METROCROSS
+ACE OF ACES **115/195F**

BEST OF ELITE N°2 **95/145F**
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS
+SPACE HARRIER+BOMBJACK2

ELITE 6 PACK N°2
+ACE+LIGHTFORCE
+INTL KARATE **95/145F**
+BATTY+SHOCKWAY

GAME SET MATCH
+TENNIS+HYPERSPORT
+PING PONG+FOOT
+KONAMI GOLF+BASEBALL
+BOXING+POOL **129/179F**
+SUPERTEST DECATHLON

STAR GAMES 2
+BALLBLAZER
+KNIGHT GAMES **95/145F**
+FINAL MATRIX
+HIGHWAY ENCOUNTER

LES EXCLUSIFS N°1
+ LEADERBOARD
+ TAI PAN **120/160F**
+ XEVIOUS + TOP GUN

ALBUM EPYX
+ SUMMER GAME + BREAK DANCE
+ PITSTOP 2 **99/145F**
+ IMPOSSIBLE MISSION

ELITE TRIPLE PACK
+ GREAT GURAYON
+ AIRWOLF 2 **99/145F**
+ SPACE IN C

HIT PACK 2
+ 1942+ SOOBY DOO
+ ANTIRIAD **99/145F**
+ COMMANDO 86+ JET SET WILLY
+ FIGHTING WARRIOR

HIT PACK
+ COMMANDO+ BOMBJACK
+ AIR WOLF **99/149F**
+ FRANCK BRUNO BOXING

KONAMIS GREATEST HITS
+ GREEN BERET
+ PING PONG **95/145F**
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

THEY SOLD A MILLION 3
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER **95/145F**
+ RAMBO
+ FIGHTER PILOT

NOUVEAUTES

720 DEGRES	95/145F
ADVANCED TACTI FIGHTER	89/139F
ALTERNAT. WORLD GAMES	95/145F
BASIL THE DETECTIVE	95/145F
BASKET MASTER	89/145F
BLOOD VALLEY	95/145F
BOBSLEIGH	95/145F
BRAVESTAR	95/145F
BUGGY BOY	95/145F
CAPTAIN AMERICA	95/145F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
CHARLIE CHAPLIN	95/145F
COMBAT SCHOOL	89/145F
FREDDY HARDEST NF	95/145F
GALACTIC GAME	95/145F
GAUNTLET 2	95/145F
GRYZOR	95/145F
INDIANA JONES	95/145F
INFILTRATOR 2	95/145F
JACK THE NIPPER 2 NF	95/145F
LAZER TAG	95/145F
MASK2	95/145F
PIRATES	145/195F
RYGAR	95/145F
SALOMON'S KEY	95/145F
SIDE ARMS	95/145F
STREETSPORT BASKET	95/145F
SUPERSPRINT	95/145F
THUNDERCATS	95/145F
TOUR DE FORCE	95/145F
TRANTOR	95/145F
VICTORY ROAD	95/145F
WIZARD WARZ	95/145F

HIT PARADE

ACE OF ACES NF	95/145F
ACROJET NF	95/145F
ARKANOID	89/135F
ARMY MOVES NF	89/145F
BARBARIAN NF	95/135F
BOMBJACK 2 NF	89/129F
COBRA NF	89/129F
CONVOY RAIDER	95/145F
DEATH WISH 3 NF	95/145F
DEEPER DONGEON NF	95/145F
ENDURO RACER NE	95/145F
EXPRESS RAIDER NE	95/145F
FIST 2 NF	95/129F
GAME OVER NF	95/145F
GAUNTLET NF	95/145F
GUNSHIP NF	145/195F
INFILTRATOR NF	95/145F
MOVIE MONSTER NF	95/145F
MUTANT NF	89/129F
MASK 1 NF	95/145F
NEMESIS NF	89/145F
PAPER BOY	95/145F
QUARTET NF	95/145F
RENEGADE NF	95/145F
ROAD RUNNER NF	95/145F
SARACEN NF	95/145F
SCRABBLE NF	185F
STIFFLIP AND CO NF	95/145F
SUMMER GAMES 2 NF	89/139F
SUPERCYCLE	95/1
SUPER HUEY NF	95/145F
TAI PAN NF	89/145F

HIT PARADE

TANK NF	95/145F
THE LAST NINJA NF	95/145F
TERRA CRESTA NF	89/129F
THE GREAT ESCAPE	89/129F
TOP GUN NF	89/129F
TUER N'EST PAS JOUER	95/145F
WINTER GAMES NF	89/139F
WIZZBALL NF	95/145F
WONDERBOY NF	95/135F
WORLD GAMES NF	95/145F
WORLD CL LEADERBOARD	95/145F

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

BOUNTY BOB STR. NF
BRUCE LEE NF
IMPOSSIBLE MISSION
POLE POSITION NF
SUPER MAN NF
TIME TUNNEL NF

BLACK MAGIC NF	95/145F
CHAMPION WREST	95/145F
DESTROYERS NF	ND/145F
GHOST N'GOBBLINS NF	95/145F
GREEN BERET NF	89/129F
HEAD OVER HEALS NF	89/125F
JAILBREAK NF	95/145F
KILLED UNTIL DEAD	95/145F
LAST MISSION NF	95/145F
MARIO BROTHERS NF	89/145F
METRO CROSS NF	95/145F
NEXUS NF	95/145F
SAMOURAI TRILOGY	95/145F
SLAP FLIGHT NF	89/145F
SPACE HARRIER NF	89/129F
UCHI MATA JUDO NF	95/129F

MSX

STAR GAMES 2 NF
+BALL BLAZER
+KNIGHT GAMES 119F
+FINAL MATRIX
+HIGHWAY ENCOUNTER

ACE OF ACES NF	99F
ARKANOID NF	99F
ARMY MOVES NF	95F
BATMAN NF	89F
BEACH HEAD NF	95F
BUBBLER NF	99F
COSMIK CHOK Absorber NF	99F
CYBERUN NF	95F
DEEPER DUNGEONS NF	95F
DEATH WISH 3 NF	95F
DONKEY KONG NF	89F
GAME OVER NF	99F
GAUNTLET NF	95F
HEAD OVER HEALS NF	95F
INDIANA JONES	95F
JACK THE NIPPER 2	95F
MARTIANOIDS NF	95F
MASK 1 NF	95F
MASK2	95F
PENTAGRAM NF	95F
PULSATOR NF	99F
SPY VS SPY 2 NF	95F
SUPER CYCLE NF	95F
SURVIVOR NF	95F
TAI PAN NF	99F
TOUR DE FORCE	95F
TUER N'EST PAS JOUER	110F
TENTH FRAME NF	99F
WINTER GAMES NF	95F

ATARI ST

ALBUM EPYX **245F**
+ WINTER GAMES+SUPER CYCLE
+WORLD GAMES+WRESTLING
MALETTE JEUX FIL
+ SUPER TENNIS
+ MAJOR MOTION **295F**
+ SPACE SHUTTLE2
LES EXCLUSIFS N°1
+ LEADERBOARD+ TAI PAN
+ XEVIOUS + TOP GUN **250F**

NOUVEAUTES

ALTERNAT WORLD GAME	195F
ARMY MOVES	195F
BARBARIAN (PALACE)	195F
BIVOUAC	195F
BLOOD VALLEY	195F
BLUE WAR	225F
BRAVE STAR	195F
BUBBLE BOBBLE	195F
BUBBLE GHOST	195F
CAPTAIN AMERICA	195F
CHARLIE CHAPLIN	195F
DIEUX DE LA MER	195F
ENDURO RACER NF	245F
F15 STRIKE EAGLE	225F
GABRIELLE	245F
GAUNTLET 2	195F
HURLEMENTS	245F
IS NO GOOD	245F
L'AFFAIRE	245F
L'ANNEAU DE ZENGARA	245F
LA CHOSE DE GOTEMBURG	245F
LES RIPOUX	195F
LE MAITRE DES AMES	245F
MACH3	215F
MISSION	199F
MISSION RAFALE	245F
PEUR SUR AMYTIVILLE	245F
PHOENIX NF	225F
SENTINEL	195F
SALOMON'S KEY	195F
SLAP FIGHT NF	195F
STAR TRECK	195F
TOUR DE FORCE	195F
TOP GUN NF	195F
TRACKER	219F
TRAUMA	245F
TURBO GT NF	195F
WIZARD WARZ	225F

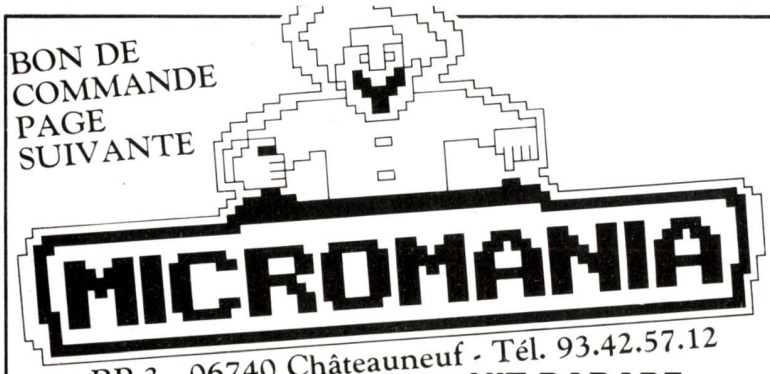
ALTAIR NF	275F
ARKANOID NF	145F
BARBARIAN	199F
BOB WINNER NF	215F
CRAFTON ET XUNK	275F
EDEN BLUES NF	195F
FLIGHT SIMULATOR 2 NF	445F
GAUNTLET NF	225F
GOLDENPATH NF	195F
GOLD RUNNER NF	225F
GD PRIX 500 CC NF	219F
GUILD OF THIEVES NF	245F
HMS COBRA NF	245F
INDIANA JONES NF	245F
JEWELS OF DARKNESS	295F
KARATE KID 2 NF	195F
KARATE MASTER NF	145F
KING QUEST 2	245F
LEADER BOARD NF	245F
LES PASSAGERS VENT 1	275F
LES PASSAGERS VENT 2	275F
LIBERATOR NF	129F
MARCHE A L'OMBRE NF	195F
MACACAM BUMPER NF	245F
MEURTRES EN SERIES NF	245F
MERCENARY Compendium	195F
PARCOURS Leaderboard nf	145F
PROHIBITION NF	245F
ROAD RUNNER NF	225F
RENEGADE	225F
SHANGAI NF	229F
SILENT SERVICE NF	245F
SKY FOX NF	225F
SPACE SHUTTLE 2NF	195F
STARGLIDER NF	165F
STRIKE FORCE HARRIER NF	245F
SUBBATTLE Simulator	225F
SUPER CYCLE NF	225F
SUPER HUEY NF	195F
TAI PAN NF	195F
TENTH FRAME NF	225F

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

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

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

BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

SPECTRUM INCROYABLE !

LES TRESORS DE US GOLD
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR **115F**
+ACE OF ACES+METROCROSS
BEST OF ELITE 2 **95F**
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS
+SPACE HARRIER+BOMBJACK2
ELITE 6 PACK N°2
+ACE+LIGHTFORCE+INTL KARATE
+SHOCKWAY+BATTY **95F**
GAME SET MATCH
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL
+PING PONG+FOOT **129F**
+KONAMI GOLF+YE AR KUNG FU2
HIT PACK 2 + 1942
+ SCOOBY DOO + ANTIRIAD
+ COMMANDO 86 **98F**
+ JET SET WILLY
+ FIGHTING WARRIOR
ELITE TRIPLE PACK
+ GREAT GURAYON
+ AIRWOLF 2 **99F**
+ SPACE IN C + 3DC
KONAMIS GREATEST HITS NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG **95F**
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU
THEY SOLD A MILLION 3 NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER **95F**
+ RAMBO + FIGHTER PILOT
THEY SOLD A MILLION 2 NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE **95F**
+ MATCH DAY (Foot)

NOUVEAUTES

720 DEGRES	95F
ADVANCE TACTIC FIGHTER	89F
ALTERNAT WORLD GAMES	89F
BASIL THE DETECTIVE	89F
BLOOD VALLEY	89F
BOBSLEIGH	95F
BRAVESTAR	95F
BUGGU BOY	95F
BUBBLER NF	95F
CALIFORNIA GAMES	95F
CAPTAIN AMERICA	95F
CHARLIE CHAPLIN	95F
COMBAT SCHOOL	89F
FREDDY HARDEST	89F
GAME OVER NF	95F
GAUNTLET2	95F
GRYZOR	89F
HEAD OVER HEALS NF	89F
JACK THE NIPPER 2	89F
LAST MISSION	89F
LAZER TAG	95F
MASK 2	89F
RYGAR	95F
ROAD RUNNER NF	95F
SALOMON'S KEY	89F
SIDE ARMS	95F
STREETSPORT BASKET	95F
THUNDERCATS	89F
TOUR DE FORCE	89F
TRANTOR	95F
VICTORY ROAD	89F
WIZARD WARZ	95F
WIZBALL NF	95F
WORLD C LEADERBOARD	95F

HIT PARADE

ARKANOID NF	89F
ARMY MOVES NF	89F
BOMB JACK 2 NF	85F
DONKEY KONG NF	89F
ENDURO RACER NF	95F
EXPRESS RAIDER NF	95F
DEATH WISH 3	89F
GAUNTLET NF	95F
GHOST N'GOBBELIN NF	79F
MARIO BROTHERS NF	89F
MASK 1	89
METRO CROSS NF	89F
MUTANTS NF	89F
PAPER BOY NF	79F
RENEGADE NF	95F
TAI PAN NF	89F
TANK NF	95F
TERRA CRESTA NF	79F
WINTER GAMES NF	89F
WONDERBOY NF	95F
WORLD GAMES NF	85F

ATARI 600/800/XL/130

SMASH HIT VOL 7 NF
+ ELECTRAGLIDE
+ ALLEY HAT **95/145F**
+ CHESS 3D
+ BLUE MAX
SMASH HIT VOL 6 NF
+ ELECTRAGLIDE
+ FORT APOCALYPSE **95F**
+ TIME FLIP
+ DRELBS
SMASH HIT VOLUME 5 NF
+ ELECTRAGLIDE
+ MEDIATOR **95/145F**
+ CHOP SUEY
+ QUASIMODO
SHOOT THEM UP NF
+ SUPER ZAXXON
+ DROP ZONE **109F**
+ BLUE MAX 2001
+ FORT APOCALYPSE
ATARI ACES NF
+ ZORRO
+ UP N DOWN
+ SPY HUNTER **109F**
+ TAPPER

NOUVEAUTES

ARKANOID NF	99/145F
BEACH HEAD 2 NF	ND/145F
BLACK MAGIC NF	95/145F
GAUNTLET NF	95/145F
FIGHT NIGHT NF	95/145F
GREEN BERET NF	95/
HEAD OVER HEALS NF	95/145F
LEADERBOARD NF	95/145F
MASTERS OF UNIVERS NF	95/145F
SARACEN NF	95/145F
SOLO FLIGHT 2 NF	95/145F
SPINDIZZY NF	95/145F
SUPER HUEY 2 NF	95/145F
TOMAHAWK NF	90/130F
TRAIL BLAZER	95/145F

HIT PARADE

ELECTRAGLIDE NF	95/135F
HARDBALL NF	95/145F
KENNEDY approach NF	145/145F
MERCENARY 2nd City NF	85/125F
RAID OVER MOSCOW NF	95/145F
SILENT SERVICE NF	95/145F
SPY VS SPY2 NF	95/145F
BEACH HEAD NF	ND/145F
GHOSTBUSTER NF	149F
MERCENARY NF	95/135F

THOMSON

MALETTE JEUX FIL
+GAME OVER
+ARKANOID **245F**
+SORCERY
+FOMULE 1
SUPER THOMSON
+MINE AUX DIAMANTS
+SAPHIR **165F**
+KARATE+SCARFINGER
+FOOTBALL+SORTILEGE
LES EXCLUSIFS N°1
+ ARKANOIDS
+ NUMERO 10 **145F**
+ MISSION EN RAFALE
ALBUM THOMSON
+ GREEN BERET
+ MONOPOLY **245F**
+ SUPER TENNIS
+ RUNWAY
LORICIELS HIT I
+ PULSAR 2
+ YETI **155F**
+ ELIMINATOR
THOMSON HITS
+ KRACK OUT **175F**
+ THE WAY OF THE TIGER
+ BEACH HEAD
LORICIEL HIT 2
+ BARRY MAC GUIGAN BOXING
+ HACKER **155F**
+ SPINDIZZY

NOUVEAUTES

COBRA	129F
DEMONIA	115F
F 15 STRIKE EAGLE	145F
GAME OVER NF	145F
IS NO GOOD	195F
JUNGLE HERO	145F
LE DIEUX de la GLISSE MO6	165F
LES RIPOUX	145F
MISSION	129F
MISSION EN RAFALE	145F
PROHIBITION	135F
QUAD	175F
ROAD KILLER	145F
SLAP FIGHT	145F
TOP GUN	145F
TOUT SHUSS NF	145F

HIT PARADE

ARKANOID	145F
AVENGER	145F
BEACH HEAD	145F
BIVOUAC	145F
BOXING	95F
DIEUX DU STADE	159F
GREEN BERET	149F
GD PRIX 500 CC	169F
HACKER	95F
HMS COBRA	285F
Les PASSAGERS du Vent 1	285F
Les PASSAGERS du vent 2	285F
LES CLASSICS N°1	145F
LES DIEUX DE LA MER	145F
MARCHE A L'OMBRE	145F
MONOPOLY NF	175F
SAPIENS	165F
SILENT SERVICE MO6TO8	145F

HIT PARADE

SCRABBLE	175F
SORCERY	129F
STONE ZONE	115F
THE WAY OF THE TIGER	149F
TNT	129F
VAMPIRE	169F
VOL SOLO	145F
YE AR KUNG FU 2 NF	145F

AFFAIRE SYDNEY	165F
AFFAIRE VERA CRUZ	149F
BACTRON	75F
FLIPPARD NF	95F
GARDEN PARTY NF	95F
KARATE	175F
LA MINE AUX DIAMANTS	95F
LE TEMPLE DE QUAUHTLI	165F
MGT	75F
OK COW BOY NF	95F
SAPHIR	95F
SPINDIZZY	95F
SUPER TENNIS	145F

THOMSON DISK

MALETTE JEUX FIL
+GAME OVER
+ARKANOID **245F**
+SORCERY
+FOMULE 1
LES EXCLUSIFS N°1
+ ARKANOIDS
+ NUMERO 10 **195F**
+ MISSION EN RAFALE
ALBUM THOMSON
+ GREEN BERET
+ MONOPOLY **295F**
+ SUPER TENNIS
+ RUNWAY
THOMSON HITS
+ KRAKOUT **225F**
+ THE WAY OF THE TIGER
+ BEACH HEAD
LORICIELS HIT 1
+ PULSAR 2
+ YETI **185F**
+ ELIMINATOR
LORICIEL HIT 2
+ BARRY MAC GUIGAN BOXING
+ HACKER **185F**
+ SPINDIZZY

ARKANOIDS	195F
DEMONIA	175F
DIEUX DE LA MER	195F
F 15 STRIKE EAGLE	195F
GREEN BERET	195F
IS NO GOOD	245F
LA MINE AUX DIAMANTS	245F
Les Cavemes de THENEBE	145F
LES CLASSICS N°1 NF	195F
LES RIPOUX	195F
MONOPOLY	225F
PROHIBITION	190F
QUAD	215F
SAPHIR	245F
SPINDIZZY	195F
STONE ZONE	145F
LE TEMPLE DE QUAUHTLI	195F

FRAIS DE PORT GRATUITS POUR TOUTE COMMANDE MINITEL

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

LES MICROMANES CÂBLÉS savent TOUT ! grâce au premier service Minitel MICROMANIA
BRANCHEZ-VOUS MICRO 24h/24h
TAPEZ **FUNI** PUIS **MIC** PAR LE 3615





Denis Scherer

Dans Prague endormie...

Si Prague est une des plus belles villes d'Europe, les autorités, particulièrement conservatrices, maintiennent une léthargie sous laquelle il faut gratter pour sentir bouger...

Traversée d'un désert

Prague sommeille au bord de la Vltava, dominée par la colline du château, ses églises, tours et palais.
Je cherche désespérément un signe extérieur de (micro) informatisation. Les kiosques à journaux offrent un thermomètre indirect de l'intérêt du public : pas une revue, journal, brochure informatique dans les kiosques assez maigres de Prague. Même les présentoirs à revues des grandes librairies résistent à une fouille méticuleuse.
Alors les livres ? Il faudrait d'abord pouvoir les approcher : une longue table-comptoir sépare le public des rayons. Seules les nouveautés sont empilées à portée de main. Quand je me glisse vers les tentantes étagères, une employée, immédiatement, fugit pour m'écarter.
J'ai épluché le catalogue des publications de l'Académie des sciences : aucune d'entre-elles intéressant l'informatique durant les derniers mois.
Certes, l'une des principales librairies scientifiques vend quelques ouvrages austères d'informatique dont aucun ne traite de langages ou programmes précis, *a fortiori* de machines particulières. Ils abordent des problèmes généraux de l'informatisation, ou certains problèmes d'électronique des circuits et des processeurs, ou encore de questions mathématiques sous-jacentes à certains problèmes informatiques. Beaucoup de ces livres ont cinq ou dix ans, quand ils ne sont pas des traductions d'ouvrages étrangers du début des années 1970 et qui ignorent donc une micro-informatique qui n'était tout simplement pas encore née au moment de leur rédaction !

Fiche d'identité

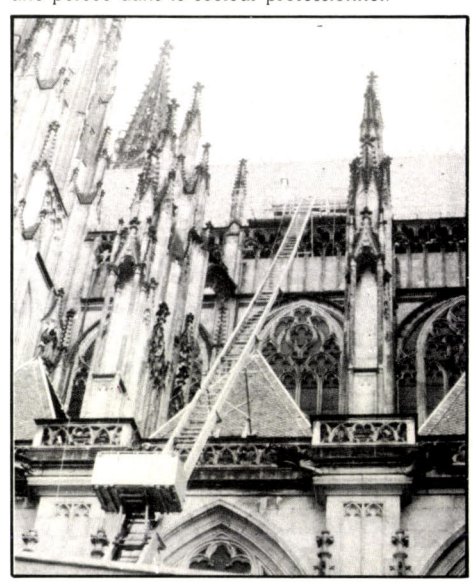
Tchécoslovaquie : 128 000 kilomètres carrés. 15 millions et demi d'habitants. 10 millions parlent la langue tchèque et 5 millions le slovaque. 1,2 millions de personnes vivent à Prague. Pays d'industrialisation ancienne.

Le spectre de l'analphabétisme informatique

Un spectre hante la Tchécoslovaquie ; l'analphabétisme informatique. Certes des projets pharaonesques d'équipement des écoles, d'édition d'abondante littérature furent élaborés au milieu des années 1970. La programmation est devenue une matière à option au lycée dès 1976. Hélas les écoles attendent encore leurs micros, cinq cents d'entre eux, les premiers, auraient dû être livrés en 1984. Un micro (théorique) pour neuf cents élèves : autant dire que les malheureux ayant pris l'option apprennent à programmer sans toucher une machine. Les modèles prévus, appelés *IQ 150*, ont une capacité de 32 KB et ont été conçus en Tchécoslovaquie avec des processeurs des pays du Comecon (la CEE d'Europe de l'Est).
Les autorités considèrent qu'aucune raison valable n'excuse la pénurie de livres informatiques. Les premières parutions ont pris quatre ans. Certains schémas d'ordinateurs qui devaient être édités en 1977 n'ont été imprimés qu'en 1983.
La situation à l'université n'est guère plus brillante : le nombre des étudiants autorisés à intégrer les facultés d'électroniques a diminué du tiers entre le début et le milieu des années 1980. Or le nombre de candidats dans ces matières augmente, ils sont quatre fois plus nombreux que les étudiants admis à suivre leurs études. Mais les autorités appliquent une sélection sévère, en fonction d'une évaluation très stricte des besoins du pays, faute apparemment d'avoir compris l'urgence de disposer de nombreux ingénieurs informaticiens et électroniciens qualifiés pour informatiser l'ensemble de l'économie.
Le manque d'ordinateurs gêne la qualité de la formation reçue : l'ancienneté du parc d'ordinateurs a augmenté depuis 1979, et le nombre de ceux importés de l'Ouest a diminué depuis cette date. Un dernier élément doit rester en mémoire : pratiquement un million de Tchèques et de Slovaques ont quitté le pays depuis l'intervention des troupes soviétiques et de leurs alliés en 1968 et, au cours des purges, bien des membres de l'intelligensia technique ont perdu leur emploi qualifié pour d'autres sans rapport avec leur formation. Une génération a, dans ce domaine aussi, été perdue pour le développement du pays.

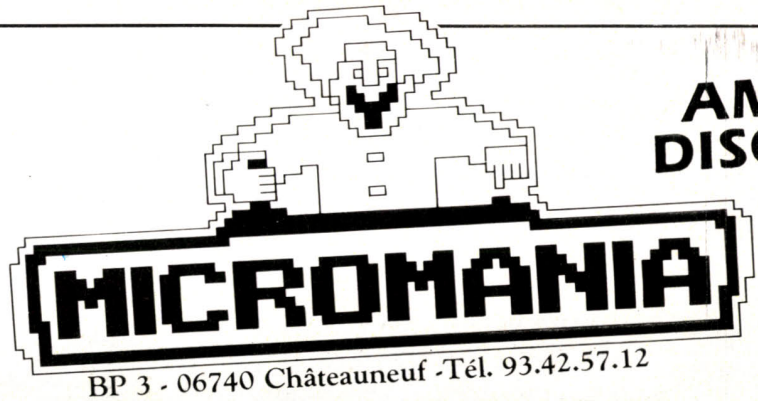
Same *Spectrum* again

Rude Pravo, le quotidien du PC, a annoncé en novembre dernier que des *ZX Spectrum* allaient être distribués dans des magazins de toutes les villes du pays. Mais, reconnaissait le journal, *« qu'est-ce que les utilisateurs ordinaires auront à leur disposition ? Ils peuvent obtenir des jeux de leurs amis pour pas cher, ou échanger des programmes, mais c'est tout. »* En clair pas de programmes, sauf ceux rapportés de Londres ou Munich dans les bagages de particuliers.
En fait la disponibilité des machines est intermittente : cinq ou six arrivent, partent très rapidement et pour une période indéterminée, deviennent introuvables. Ces *Spectrum* officiels, vendus sous le nom de *Deltas*, vont rejoindre le parc des 60 000 *Spectrum* qui seraient, selon de très hasardeuses estimations, déjà en service dans le pays. A 6 400 couronnes par machine cela représente un mois et demi de salaire mensuel moyen. La mère de famille dont je tiens ces chiffres gagne à peine plus de 2 000 couronnes par mois : l'achat d'un *ZX* pour son fils gréverait très lourdement son budget annuel. Plusieurs journaux impriment des petites annonces pour des *ZX* d'occasion (des micros achetés à l'étranger pour être immédiatement revendus). Les autres machines sont apparemment inconnues, sauf les compatibles *IBM* qui effectueront un jour ou l'autre une percée dans le secteur professionnel.



Denis Scherer

Beaucoup de barreaux à grimper pour la micro tchèque. Va-t-elle rester en rade ?



AMSTRAD DISQUETTES ET PC 1512

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

SUPER PROMOTION
3 DISQUETTES VIERGES
99 F

INCROYABLE !

LES TRESORS DE US GOLD
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR **195F**
+ACE OF ACES+METROCROSS
BEST OF ELITE 2 **145F**
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS
+SPACE HARRIER+BOMBJACK 2
ALBUM EPYX
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE **189 F**
+IMPOSSIBLE MISSION
OCEAN ALL STAR HIT N°2
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS **165 F**
+COBRA+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARCADE HITS
+ARKANOID+GAME OVER
+LEGD OF KAGE+MAG MAX **165 F**
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER **165 F**
MALETTE JEUX FIL
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS **245 F**
LORICIEL HIT 4
+BILLY LA BANLIEUE
+MARACAIBO+MGT **179 F**
ELITE 6 PACK N°2
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER **145 F**
UBI PACK 2
+SENTINEL+SABOTEUR2
+ACADEMY+MERCENARY **185 F**
HIT PACK 2
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD+COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942 **145 F**
ERE HITS N°2
+CRAFTON XUNK +ROBOT **225F**
+EDEN BLUES+SAI COMBAT
GAME SET MATCH
+TENNIS+HYPERSPORT
+PING PONG+FOOT
+KONAMI GOLF/BASEBALL
+BOXING+POOL+... **179F**
+SUPERTEST DECATHLON
ELITE TRIPLE PACK **145F**
+GREAT GURAYON +AIR WOLF+3DC
ERE HITS N°1
+MACADAM BUMPER **225F**
+MISSION 2 + PACIFIC
LES EXCLUSIFS N°1
+LEADER BOARD +TAIPAN
+XEVIOUS + TOP GUN **160F**
OCEAN STAR HITS
+TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+GALVAN + KNIGHT RIDER
+ STRET HAWK+MIAMI VICE **145 F**
AMSTRAD GOLD HITS N°2
+BREAKTHRU + THE GOONIES
+AVENGER + DESERT FOX **145F**
+KONAMI'S GOLF
PACK FIL N°2 **189F**
+GREAT ESCAPE + REVOLUTION
+CAULDRON 2 + SORCERY
ALBUM MELBOURNE
+RED HAWK
+ROCK'N WRESTLE **145F**
+STARION +LANCELOT
HIT PACK 1 NF
+COMMANDO +FRANCK BOXING
+BOMBJACK + AIR WOLF **145F**
LORICIEL HIT 1
+RALLY2 +3D FIGHT
+INFERNAL RUNNER **179F**
LORICIEL HIT 2
+FOOT+TENNIS + 5è AXE **179F**
LORICIEL HIT 3 **179F**
+TonyTruand+Aigle d'or+Empire
KONAMIS GREATEST HITS NF
+GREEN BERET+PING PONG **145F**
+HYPERSPORTS+YE AR KUNG FU
THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+KUNG FU MASTER
+GHOSTBUSTER + RAMBO
+FIGHTER PILOT **145F**

NOUVEAUTES

720 DEGRES	145F
ADVANCE TACTIC FIGHTER	139F
ALTERNAT. WORLD GAMES	145F
ALIEN US	149F
BASIL THE DETECTIVE	145F
BASKETMASTER	145F
BIVOUAC NF	195F
BLOOD VALLEY	145F
BLUE WAR	145F
BOBSLEIGH	145F
BRAVESTAR	145F
BUBBLE BOBBLE	145F
BUGGY BOY	145F
CALIFORNIA GAMES	145F
CAPTAIN AMERICA	145F
CHARLIE CHAPLIN	145F
CLASH	195F
COMBAT SCHOOL	145F
COBRA(LORICIEL)	179F
DIEUX DE LA MER	195F
FORTERESSE	195F
FREDDY HARDEST	145F
GABRIEL NF	175F
GALACTIC GAME	145F
GAUNTLET 2	145F
GUADALCANAL	145F
GRYZOR	145F
HURLEMENTS	175F
IS NO GOOD	245F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	175F
L'ANNEAU DE ZENGARA	189F
LAZER TAG	145F
LES RIPOUX	195F
L'OEIL DE SETE	189F
LE MAITRE DES AMES	189F
MACH 3	179F
MASK2	145F
MANHATTAN LIGHT	189F
MASQUE PLUS	189F
MISSION	179F
NECROMANCIEN	145F
PEUR SUR AMYTIVILLE	169F
PIRATES	145F
PULSATOR NF	145F
RAMPART	145F
RYGAR	145F
SIDE ARMS	145F
STIFFLIP AND CO NF	135F
STREETSPORT BASKET	145F
SUPERSPRINT	145F
THE LAST NINJA NF	145F
THUNDERCATS	145F
TOUR DE FORCE	145F
TRANTOR	145F
VICTORY ROAD	145F
WIZARD WARZ	145F

HIT PARADE

ACE OF ACE NF	145F
ARKANOID NF	145F
ASPHALT NF	145F
BARBARIAN NF	135F
BIG BAND NF	195F
BOB WINNER NF	169F
3D GRAND PRIX	140F
DEEPER DUNGEONS NF	145F
DEATH WISH 3 NF	145F
ENDURO RACER NF	145F
FER ET FLAMME NF	249F
FLASH NF	195F
GAME OVER NF	145F

HIT PARADE

GAUNTLET NF	145F
GRAND PRIX 500 CC NF	169F
HMS COBRA NF	299F
INDIANA JONES NF	145F
JACK THE NIPPER 2	145F
LE PASSAGER du TempsNF	195F
Les Chiffres & Les Lettres	275F
LES DIEUX DE LA MER	195F
Les Passagers du Vent 2NF	285F
MARCHE A L'OMBRE	195F
MARIO BROTHERS NF	145F
MASK1	145F
MEUTRES EN SERIES NF	299F
MONOPOLY NF	245F
PROHIBITION NF	195F
RENEGADE NF	145F
ROAD RUNNER NF	145F
SALOMON'S KEY	145F
SCALEXTRIC NF	245F
SCRABBLE NF	220F
SCRAM NF	165F
SILENT SERVICE NF	139F
SAMOURAI TRILOGY NF	145F
SLAP FIGHT NF	145F
SUPER CYCLE NF	139F
SPACE HARRIER NF	139F
SURVIVOR	145F
TAI PAN NF	145F
TOP SECRET NF	220F
TUER N'EST PAS JOUER	145F
TT RACERS NF	145F
WONDERBOY NF	145F
WORLD CL LEADERBOARD	145F
1001 BC NF	165F
ACADEMY NF	145F
ACROJET NF	145F
AFFAIRE SYDNEY NF	195F
BOMBJACK 2 NF	99F
CHARLY DIAMS	179F
COSA NOSTRA NF	145F
DESPOTIK DESIGN NF	175F
DRAGONLAIR 2 NF	145F
EXPRESS RAIDERS NF	145F
EXOLON	145F
F15 STRIKE EAGLE	149F
GHOST N GOBBELINS NF	99F
HARRY ET HARRY NF	169F
IKARI WARRIOR NF	139F
INFILTRATOR NF	139F
INERTIE NF	175F
INVITATION NF	195F
LAST MISSION NF	195F
LE PACTE NF	199F
Les Pyramides de l'AtlantisNF	169F
Les PASSAGERS du VENT NF	295F
LIVINGSTONE NF	195F
MANHATTAN NF	125F
MASQUE NF	179F
M'ENFIN NF	179F
MUTANTS NF	145F
NEMESIS NF	145F
PAPER BOY NF	135F
RELIEF ACTION	195F
SAPIENS NF	169F
SCRAM FR NF	165F
SCOTT WINDER NF	225F
SKYFOX NF	145F
STRIKE FORCE HARRIER NF	129F
STRYFE NF	195F
TEMPLIERS D'ORVEN NF	199F
THAI BOXING NF	129F
THE SENTIENL	145F
TOBROUCK NF	169F
TOMAHAWK NF	145F
TRIVIAL PURSUIT NF	229F
ZOMBI NF	165F
ZOX 2099 NF	175F

Soldes démentes ! 59 F

ELEVATOR ACTION	SIGMA 7
GALVANSHORT CIRCUIT	SHORT CIRCUIT
HEAD OVER HEALS	TENTH FRAME
LEGEND OF KAGE	THE GREAT ESCAPE
MARIOS BROTHER	UCHI MATA JUDO
QUARTET	WIZZBALL
REVOLUTION	ZORRO

PC 1512

ALBUM EPYX **225F**
+WINTER GAMES
+PITSTOP 2
+SUMMER GAMES
MALETTE JEUX FIL **295F**
+INFILTRATOR +ECHECS 3D
+NUMERO 10
PC HITS **245F**
+ TOP GUN + STRIP POKER
+ GREAT ESCAPE
+THE DAMBUSTERS

ACE OF ACES	195F
ARKANOID NF	195F
BOB WINNER NF	220F
BRUCE LEE NF	195F
CALIFORNIA GAMES	195F
DESTROYER	245F
ECHECS 3D NF	195F
F15 STRIKE EAGLE NF	195F
GABRIELLE	245F
GAUNTLET NF	195F
GRAND PRIX 500CC NF	195F
GUNSHIP	345F
HMS COBRA NF	295F
HURLEMENTS	245F
INFILTRATOR NF	195F
KARMA NF	235F
L'AFFAIRE	245F
L'ANNEAU DE ZENGARA	245F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	245F
LE MAITRE DES AMES	245F
LES RIPOUX	195F
Les PASSAGERS du vent 1	285F
Les PASSAGERS du Vent 2	285F
LES CHIFFRES ET LETTRES	275F
MACH3	225F
MARCHE A L'OMBRE	245F
MEURTRES EN SERIE NF	295F
MISSION	199F
MISSION RAFALE	245F
PEUR SUR AMYTIVILLE	245F
PROHIBITION NF	245F
SABOTEUR 2	145F
SCRABBLE NF	245F
SCRAM NF	245F
SILENT SERVICE NF	225F
SOLO FLIGHT NF	195F
SUBBATTLE SImulator	225F
SUPER TENNIS NF	195F
SUMMER GAMES NF	195F
TAI PAN NF	145F
TOP SECRET NF	229F
TRIVIAL PURSUIT	295F
WINTER GAMES NF	195F
WORLD GAMES NF	195F
ZOMBI	245F

*** 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 connaitre la disponibilité exacte de ces produits.

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

L'aventure de l'*Ondra*



Eduard Smutny est un ingénieur informaticien. Il collabore au mensuel *Radio Amaterske* (pour les constructeurs), avec les clubs de micro Svazarm et est le père de l'*Ondra*, micro tchèque, dont il a accepté de raconter l'aventure dans l'interview qui suit.

– Comment se procurer un micro pour son usage personnel en Tchécoslovaquie ?

Eduard Smutny : — La plupart de ceux qui veulent en avoir l'importent. Si ce sont des lycéens, leurs parents travaillent à l'étranger. Malheureusement bien peu de jeunes ont cette possibilité : leurs parents ne voyagent pas à l'Ouest. Pour eux, une solution : fréquenter les groupes informatiques de pionniers Svazarm. Svazarm est l'organisation pour la coopération des jeunes avec l'armée. Elle s'occupe d'activités comme la moto, le parachutisme et l'électronique. Cette organisation a été la première à donner l'occasion aux jeunes de fréquenter la micro. Elle gère aussi des clubs d'utilisateurs de l'informatique. Ils sont fréquentés par des utilisateurs de micros importés, car on ne peut trouver des softs que dans le cadre de ces clubs.

– Quelles machines sont utilisées ?

— A peu près 100 000 *Sinclair*, que ce soit des *Spectrum* ou des *ZX 81*. A 6 400 couronnes. Mais cela pose problème si vous disposez seulement de l'unité centrale.

– Existe-t-il une prise péritel sur les TV tchèques ? J'ai vu chez quelqu'un un poste soviétique qui n'en possédait pas.

— Si, il y en a sur les moniteurs tchèques récents.

– Le service après vente ?

— Malheureusement les *Spectrum* ne sont pas performants. Le quart de ceux qu'on voit dans le pays se retrouvent en panne, et nous n'avons pas le nombre de circuits nécessaires pour les remettre en état.
Même les techniciens qui pourraient les réparer doivent importer les circuits.
Ce nombre de pannes est dû aussi à l'insuffisance du nombre de périphériques ou de joysticks. Alors beaucoup de techniciens bricolent les machines pour les adapter... ce qui n'améliore pas la fiabilité du matériel !

– En dehors des *Spectrum* ?

— On trouve des *Atari 130 XE* et *800 XL*, des *Commodore*. Dans les magasins Tuzex, dans lesquels on paie avec des devises occidentales, on peut acheter des *Sinclair* (*Spectrum*), *Atari* et des *Sord* (marque japonaise). Les *Commodore* sont tous importés individuellement. Dans une classe de lycée, la possession d'un *Commodore* symbolise l'appartenance à l'élite de la société.

– Trouve-t-on des programmes ?

— Non ! Sauf les programmes vendus avec les machines. Certaines personnes en importent. Le principal canal est constitué par les clubs qui fonctionnent comme une bourse d'échanges des programmes. On peut y échanger — mais pas acheter — à peu près quatre cents programmes pour *Spectrum*.
Il existe une couche sociale spéciale parmi les lycéens, ceux qui n'ont pas d'ordinateurs mais collectionnent les programmes. Ils en ont deux ou trois cents. Ils rendent visite à leurs amis et leurs échangent des programmes contre la possibilité d'utiliser leur machine.

– Les programmes sont-ils tous en anglais ?

— Il y a des lycéens, parfois âgés de moins de quinze ans, très calés, qui travaillent pour ces clubs. Ils traduisent les programmes en tchèque. Ils ne travaillent pas pour de l'argent mais pour s'amuser, et pour répandre ces programmes. Car peu d'entre eux parlent l'anglais.
Le russe est une langue obligatoire, mais en pratique la première langue étrangère parlée en Tchécoslovaquie est l'allemand.
Ainsi, *Art Studio* sur *Spectrum* circule surtout en version tchèque. Ces traducteurs connaissent les programmes jusqu'à la dernière instruction.

– Et qu'en est-il des machines tchèques ?

— On a essayé de construire des *Spectrum* en Tchécoslovaquie, mais le circuit Ula, trop spécialisé, interdit de trouver une substitution, ou alors on aboutit à une machine trop volumineuse. Ce sont les adhérents des clubs qui ont construit ces appareils, à peu d'exemplaires. Car les clubs Svazarm étaient initialement consacrés au matériel.

– Où trouver la documentation technique ?

— C'est un problème complexe. Pour le hard, les spécialistes ont toute la documentation, ils se débrouillent, de façon non officielle. Pour les publications sur la programmation, il y a quelques mois un livre sur le Basic a été publié à 20 000 exemplaires. Il est aujourd'hui introuvable : tirage trop faible pour la demande. Chez nous le temps de la publication des livres peut prendre trois ou quatre ans.
Les livres de programmation sont, en fait, publiés à peu d'exemplaires, sous l'égide de tel ou tel club ou groupe de clubs.



La revue des groupes informatiques de pionniers Zvazarm.

Pour les constructeurs, une revue de Zvazarm, *Radio Amaterske*, qui existe depuis trente-six ans, vouée en principe au matériel radio, publie des articles et des schémas de micros. Deux séries d'articles ont donné des recettes pour construire soi-même deux modèles de micro, pas les construire chez soi mais dans un club qui aurait les moyens de se procurer les composants. Certaines entreprises construisent elles-mêmes leur propre modèle de micro.
De toutes façons les entreprises qui achètent une unité centrale ne disposent pas de périphériques adaptés : les techniciens de l'entreprise ont du pain sur la planche !

– C'est dans ce contexte qu'est né l'*Ondra* ?

— Il est né par hasard, puisque je travaille sur des ordinateurs professionnels. On a commencé à travailler pour résoudre le problème de la pénurie de micros personnels. La tâche semblait très difficile car nous n'avions pas les circuits nécessaires, en particulier les vidéos processeurs. Et s'il n'y a pas de vidéo processeurs, il faut construire l'ordinateur avec quarante circuits supplémentaires, la taille augmente en conséquence, et cela ne convient plus aux écoliers. Durant l'été 1985, on a trouvé la possibilité technique de remplacer ce vidéo processeur par un « Timer 8253 ». Nous avons renversé toutes les fonctions de ces circuits : normalement des données entrent à un endroit, maintenant ici les données sortent. Cette ruse a un inconvénient : ce circuit travaille seulement un quart du temps. C'est pourquoi cette machine est lente, pas spécialisée dans les jeux, mais efficace pour la programmation.
En Basic ou en Pascal cela ne pose pas de grands problèmes.
L'*Ondra* est composé de trente-neuf circuits, en majeure partie soviétiques (c'est la série 74 LS), un microprocesseur Z 80 avec graphique 340 × 240, monochrome, 64 K de RAM, 4 K de ROM, car nous disposons de circuits de 2 Ko. On pourrait étendre la ROM à 16 K mais il n'existe pas de ces circuits en nombre suffisant sur le marché. L'*Ondra* propose des sorties pour imprimante, magnétophone et joystick.

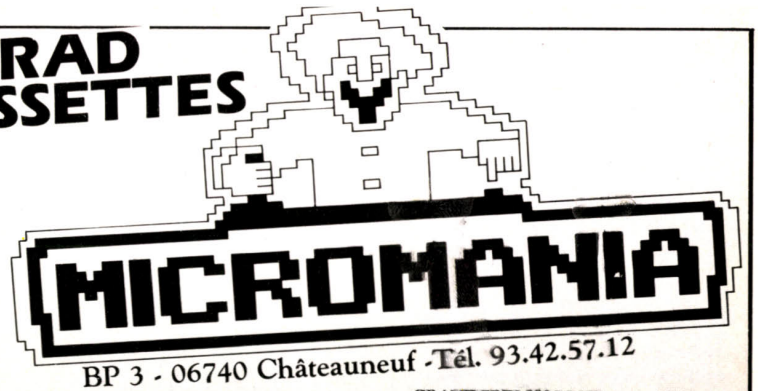
– La production de masse prévue n'a pas commencé ?

— La production s'est limitée à mille exemplaires. On ne trouve pas, à l'heure actuelle, d'entreprise qui accepte de produire ces ordinateurs. Les exemplaires produits ont tous été vendus aux clubs, à un prix équivalent à celui du *Spectrum*, ce qui est un peu cher si l'on compare les fonctions.

– C'est-à-dire ?

— Les circuits de l'*Ondra* sont ceux utilisés sur les Spoutnik, ce ne sont pas des sous-circuits.
La revue *Mlady Svet* (l'organe des jeunesses communistes) a sorti plusieurs articles sur la micro. Elle estimait que nous avons besoin de cent mille micros mais qu'au rythme de production actuelle, il faudrait un siècle pour les produire !
Il existe maintenant un mouvement politique (car sans l'appui de membres du Parti on ne peut rien faire ici), pour produire cet ordinateur. Mais nous n'en connaissons pas les résultats.
Il est paradoxal que la construction de l'*Ondra* ait pris trois mois à deux ou trois personnes et

AMSTRAD CASSETTES



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

LES ALBUMS!*

LES TRESORS DE US GOLD
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR **119F**
+ACE OF ACE+METROCROSS
BEST OF ELITE 2 **99F**
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
+SPACE HARRIER+BOMBJACK2
ALBUM EPYX
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE **119 F**
+IMPOSSIBLE MISSION
OCEAN ALL STAR HIT N°2
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS **119 F**
+COBRA+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARCADE HITS
+ARKANOID+GAME OVER
+LEGD OF KAGE+MAG MAX **119 F**
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER **119 F**
MALETTE JEUX FIL
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS **195 F**
LORICIEL HIT 4
+BILLY LA BANLIEUE
+MARACAIBO+MGT **149 F**
ELITE 6 PACK N°2
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+ RIDER **95 F**
UBI PACK 2
+SENTINEL+SABOTEUR2
+ACADEMY+MERCENARY **125 F**
ERE HITS N°2 **145F**
+CRAFTON XUNK+ROBBOT
+EDEN BLUES+SAI COMBAT
GAME SET MATCH
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL
+PING PONG+FOOT **129F**
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL
+SUPERTEST DECATHLON
STAR GAMES 2
+BALL BLAZER+FINAL MATRIX
+KNIGHT GAMES **95F**
+HIGHWAY ENCOUNTER
ERE HITS N°1
+ MACADAM BUMPER
+ MISSION 2 + PACIFIC **145F**
OCEAN ALL STAR HITS
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT RIDER **95F**
+ STREET HAWK + MIAMI VICE
AMSTRAD GOLD HITS N°2
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT FOX **95F**
+ KONAMI'S GOLF
PACK FIL N°2 **139F**
+THE GREAT ESCAPE+ REVOLUTION
+ CAULDRON2 + SORCERY
ELITE TRIPLE PACK
+ GREAT GURAYON +3DC
+ AIRWOLF 2 **99F**
LES EXCLUSIFS N°1
+ LEADERBOARD + TAI PAN
+XEVIOUS+TOP GUN **120F**
LES LAUREATS NF
+SILENT SERVICE +GREEN BERET
+CAULDRON 2 **95F**
HIT PACK 2
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD +COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942 **95F**

HIT PACK 1
+BOMBJACK
+AIRWOLF + COMMANDO
+FRANCK BRUNO BOXING **95F**
LORICIEL HIT 1
+INFERNAL RUNNER **99F**
+3D FIGHT + RALLY 2
LORICIEL HIT 2 **99F**
+TENNIS + 5è AXE + FOOT
LORICIEL HIT 3 **99F**
+TONY TRUAND+AIGLE D'OR+EMPIRE
KONAMIS GREATEST HITS
+GREEN BERET +PING PONG **95F**
+HYPERSPORTS +YE AR KUNG FU
THEY SOLD A MILLION N°3
+KUNG FU MASTER
+GHOSTBUSTER + RAMBO
+FIGHTER PILOT **95F**

NOUVEAUTES

720 DEGREES	95F
ADVANCED TACT FIGHTER	89F
ALTERNAT. WORLD GAMES	95F
ALIEN US	99F
BASIL THE DETECTIVE	95F
BASKET MASTER	89F
BIVOUAC	125F
BLOOD VALLEY	95F
BOBSLEIGH	95F
BRAVESTAR	95F
BUBBLE BOBBLE	95F
BUGGY BOY	95F
CALIFORNIA GAMES	95F
CAPTAIN AMERICA	95F
CHARLIE CHAPLIN	95F
COMBAT SCHOOL	89F
COBRA(LORICIEL)	129F
DIEUX DE LA MER	125F
FORTERESSE	135F
FREDDY HARDEST	89F
GALACTIC GAME	95F
GRYZOR	89F
GABRIEL	139F
GAUNTLET 2	95F
GUADALCANAL	95F
HURLEMENTS	135F
IS NO GOOD	195F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	135F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145F
LAZER TAG	95F
LES RIPOUX	125F
L'OEIL DE SETE	145F
MACH 3	129F
MASK2	95F
MANHATTAN LIGHT	145F
NECROMANCIEN	145F
PEUR SUR AMYTIVILLE	129F
PIRATES	95F
RAMPART	95F
RYGAR	95F
SIDE ARMS	95F
STIFFLIP AND CO NF	95F
STREETSPORT BASKET	95F
SUPERSPRINT	95F
THE LAST NINJA NF	95F
TRANTOR	95F
TEMPLIER D'ORVEN NF	169F
THUNDERCATS	89F
THROME OF FIRE NF	95F
TOUR DE FORCE	95F
VICTORY ROAD	89F
WIZARD WARZ	95F

HIT PARADE

ACE OF ACES NF	89F
ARKANOID NF	89F
ASPHALT NF	115F
BARBARIAN NF	95F
3D GRAND PRIX NF	89F
DEATH WISH 3	89F
ENDURO RACER NF	95F
EXOLON	89F
F15 STRIKE EAGLE	99F
HSM COBRA NF	259F
GAUNTLET NF	95F
INFILTRATOR NF	95F
INDIANA JONES NF	95F
JACK THE NIPPER 2	89F
LES DIEUX DE LA MER	145F
MANHATTAN NF	125F
MARCHE A L'OMBRE NF	145F
MASK 1	89F
MEUTRES EN SERIES NF	259F
MONOPOLY NF	175F
PAPER BOY NF	89F
PROHIBITION NF	120F
QUARTET NF	95F
RENEGADE NF	89F
ROAD RUNNER NF	95F
SALOMON'S KEY	89F
SAMOURAY TRILOGY NF	89F
SLAP FLIGHT NF	89F
SCALEXTRIC NF	95F
SCRABBLE FR NF	175F
TAI PAN NF	89F
SPACE HARRIER NF	89F
TUER N'EST PAS JOUER	95F
WONDERBOY NF	95F
WORLD C LEADERBOARD	89F

ACROJET NF	89F
AFFAIRE SYDNEY NF	145F
BOMBJACK 2 NF	89F
DRAGON 'S LAIR 2 NF	89F
BLACK MAGIC NF	95F
CHARLY DIAMS	129F
COSA NOSTRA NF	95F
FLASH NF	95F

GRAND PRIX 500CC NF	139F
GHOST N GOBBELINS NF	85F
IKARI WARRIOR NF	85F
INERTIE NF	95F
INVITATION NF	95F
KILLED UNTIL DEAD NF	95F
LAST MISSION NF	95F
Les Pyramides d'Atlantis	95F
Les Passagers du vent NF	285F
LIGHT FORCE NF	89F
LIVINGSTONE NF	95F
MARTIANOIDS NF	95F
MASTERS OF UNIVERS NF	95F
M'ENFIN NF	95F
MISSION	129F
1001 BC NF	120F
MUTANTS NF	89F
NEMESIS NF	89F
NEMESIS THE WARLOCK NF	95F
PULSATOR NF	95F
RELIEF ACTION NF	95F
SAPIENS NF	125F
SIGMA 7 NF	95F
STRYFE NF	135F
STRIKE FORCE HARRIER NF	95F
SUPER CYCLE NF	89F
SURVIVOR	89F
TARZAN NF	89F
THE SENTINEL NF	89F
TOBROUCK NF	119F
TOMAHAWK NF	95F
TRIVIAL PURSUIT NF	175F
ZOMBI	135F

Créez votre Album ! Chaque jeu 35 F

ALBUM ULTIMATE	NIGHT SHADE
AMERICA 'S CUP	QUARTET
ANTIRIAD	RAID
ELEVATOR ACTION	REVOLUTION
GALVAN	ROBBOT
GREEN BERET	SABOTEUR2
HEAD OVER HEALS	SILENT SERVICE
IMPOSSIBLE MISSION	TENTH FRAME
IT'S A KNOCK OUT	WIZZBALL
LEGEND OF KAGE	WORLD GAMES
MARIOS BROTHER	XEVIOUS
MUTANT	ZORRO

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

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 ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM .....

ADRESSE .....

..... TEL .....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB — Date d'expiration __/__ Signature _____

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

Entourez votre ordinateur de jeux : ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 TO8 MO5 MO6 MSX C64 PC 1512 ATARI-ST *Numéro de membre* _____

que deux ans après nous ne puissions le produire. Et la machine vieillit.
Cette année l'informatique est une matière obligatoire dans les lycées et les écoles polytechniques, où existent des centres de calculs. Mais les ordinateurs tchèques disponibles sont très chers et les étudiants ne peuvent en disposer à la maison.

– Que veut dire *Ondra* ?

— C'est le prénom de mon fils cadet (André).

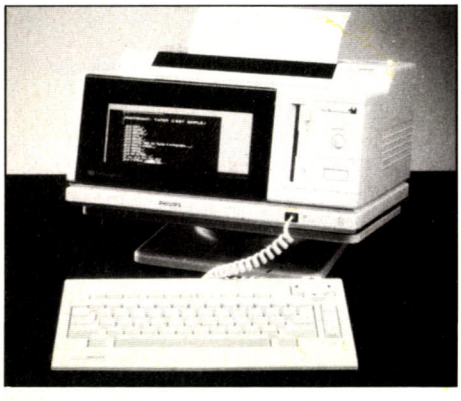
– Vous disposez de nombreux circuits ?

— Non, et cela pose des problèmes immenses : la production domestique est limitée en quantité. Si nous avions à notre disposition les circuits des catalogues de l'Ouest, il n'y aurait pas de problème. Il y a pénurie de périphériques, et brancher une machine sur un écran TV n'est possible que si l'on dispose de 40 caractères par ligne, mais avec des *IBM* et compatibles à 80 colonnes cela devient pratiquement illisible. Les Polonais fabriquent un moniteur monochrome *Neptun*, mais en Hongrie ou en RDA, les moniteurs sont à usage professionnel.
Nous suivons de près les mouvements de la micro à l'Ouest. Même les enfants qui s'intéressent au matériel connaissent les machines les plus modernes.
Eduard Smutny regrette l'obstacle de la langue qui empêche la micro française d'être plus connue en Tchécoslovaquie. En effet, la langue étrangère la plus couramment parlée dans les pays d'Europe de l'Est est l'allemand. Car outre l'ancien Empire austro-hongrois ou la présence de communautés germanophones en Roumanie, Yougoslavie, Tchécoslovaquie et Hongrie, le tourisme draîne actuellement nombre d'Allemands de l'Ouest et de l'Est.

De notre envoyé spécial Denis Scherer

La Vidéowriter de Philips

La *Vidéowriter* est-elle une machine à écrire ou un micro ? Toujours est-il que Philips, pour ne pas affoler ceux qui resteront toujours rétifs à l'intrusion du progrès technique en général et de



l'informatique en particulier dans leur univers quotidien, se garde bien de prononcer le mot « ordinateur » pour désigner ce nouveau produit présenté comme une machine à écrire évoluée. Et ils n'ont pas tout a fait tort : cet appareil composé d'un clavier et d'un bloc unique comprenant l'écran, le lecteur de disquettes 3 pouces 1/2 et l'imprimante, est totalement dédié au traitement de texte, ce qui le différencie de son concurrent direct, le *PCW Amstrad*. Sur la *Vidéowriter*, le souci de convivialité est très poussé. Le clavier est muni de touches de fonction dont le rôle est libellé en clair, le texte s'affiche en dix-huit lignes et quatre-vingts colonnes sur un écran ambre anti-reflets, aux côtés d'une fenêtre d'aide expliquant de manière très simple les opérations à effectuer. La *Vidéowriter* corrige les fautes d'orthographe ou de frappe grâce à un dictionnaire intégré de 50 000 mots que l'utilisateur peut lui-même compléter en fonction de ses besoins particuliers. Seul le dictionnaire en français est livré avec la machine, mais il est possible d'acheter séparément des dictionnaires supplémentaires en anglais, espagnol, italien ou hollandais. Autre bonne surprise, le prix, fixé à 5 690 F TTC. J.-P. D.

Le bureau a de l'avenir

Un système de présentation et de gestion révolutionnaire sur *Mac*. *Hypercard* : c'est déjà demain.

Présenté pour la première fois lors de MacWorld, et pour la seconde lors d'Apple Expo, *Hypercard* pose autant de questions qu'il apporte de réponses. Ce logiciel, fruit d'un travail de trois ans pour l'équipe constituée autour de Bill Atkinson (l'auteur respecté de *MacPaint*), fait frémir les fans de micro les plus endurcis : fini l'ordinateur allumé de temps à autres, le *Mac* fonctionne à plein temps et l'homme ne peut plus s'en passer. Une drogue, douce certes, mais à accoutumance.
Hypercard, destiné à finir en ROM dans les *Mac* du futur, rassemble sous son aile autant d'applications que l'utilisateur le désire.
Comment ? En traitant l'ensemble des informations sous formes de cartes (de la taille de l'écran) et de piles. Le logiciel ressemble plus à un gestionnaire d'applications qu'à autre chose. La *Home Card* remplace allègrement le bureau du *Mac* et annonce la couleur jusqu'à vingt-quatre piles de cartes directement accessibles par un simple clic.
Ces piles possèdent chacune une apparence et un rôle propres : le tableur voisine la banque d'images numérisées, la gestion de fichiers s'accole à l'agenda... En permanence, n'importe quelle carte d'une pile quelconque reste accessible... si l'on dispose d'un disque dur ou d'une RAM phénoménale.
Nous assistons en direct à la naissance d'un nouveau concept de la micro : le « stackware » (nom déposé par Apple bien sûr). La très grande souplesse du système (rappelant le soft d'intelligence artificielle *Small Talk*) offre de mélanger texte, images et boutons à volonté sur une seule carte. Un *background* contient les informations déterminant chaque objet (zone texte ou bouton) de la carte.
Enfin, un script donne accès aux programmes accompagnant la carte : renvoi automatique à une autre pile, effets graphiques et sonores, mise en route de calculs... Le langage de programmation, *Hypertalk*, demeure le seul outil du logiciel à exiger l'emploi régulier du clavier. Les autres opérations se déroulent à la souris et à l'œil !
Mais là ne s'arrête pas le progrès ! *Hypercard* est doté de cinq niveaux d'entrée. Le visiteur simple feuillette les cartes sans pouvoir les modifier. Le visiteur deuxième niveau modifie toutes les informations écrites dans les zones texte. Le décorateur, équipé de sa boîte à outils, bricole à qui mieux-mieux l'aspect graphique et le texte des cartes. L'auteur crée ou altère les piles. Le scénariste, lui, joue les dieux d'*Hypercard* : tout à portée de la main, de l'existence des piles à la forme des scripts en passant par le nettoyage de la *Home Card*.
Encore sous-équipé en applications (un tableur et une gestion de fiches livrés d'office) *Hypercard* n'arrivera en version française qu'au début de l'année prochaine. Nous devrions découvrir simultanément *Multifinder*, le nouveau système d'exploitation multitâche du *Mac*. Les micros d'Apple deviendraient alors de redoutables concurrents des *PS* d'IBM, l'OS/2 ne semblant pas vouloir livrer ses derniers bugs aux développeurs. M.T.

Un switcher pour ST

Équivalent direct de *Windows* sur *PC*, la société UpGrade profite de l'arrivée des *Méga ST* pour développer un utilitaire de travail « multitâche » très maniable. Le switcher *ST Twist* permet, en effet, de charger simultanément six applications distinctes (nombre maximum de fenêtres permises pour le gem du *ST*...) avec, comme seule limitation, la taille mémoire de votre configuration. La présentation graphique du programme est particulièrement agréable : superbes scrollings pour passer d'une application à l'autre, « glissement » de l'écran dans chaque fenêtre et accès direct entre elles. Le chargement des programmes laisse à l'utilisateur le soin de définir la taille mémoire nécessaire à leur fonctionnement, d'accéder à tout moment à quelques options de bases et de sauvegarder le bureau complet de toutes les applications lancées afin de développer un contexte de travail personnalisé. Une fois mises en place, les applications seront lancées à l'aide de la souris, soit en mode « plein écran », soit en mode « fenêtre ». L'utilisation d'un tel programme nécessite bien sûr une taille mémoire importante. Tout juste opérationnel sur un *ST 1040*, *ST Twist* s'adresse surtout aux *ST* munis de deux ou quatre méga octets de mémoire.
Signalons enfin que le programme est encore, à l'heure où nous écrivons, en test de compatibilité : *1st Word +*, *Super Base*, *Master Plan* et la grande majorité des softs graphiques fonctionnent déjà en parfaite harmonie.
La version définitive, présentée au Sicob pour moins de quatre cents francs sur le stand Electron, devrait tourner sur plus de quatre-vingt-dix pour cents des softs *ST*. O.H.

évadez-vous sur ST et PC...

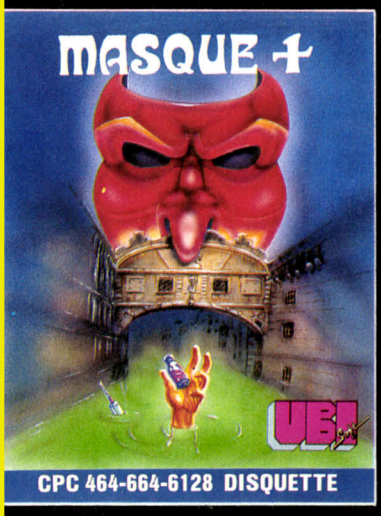




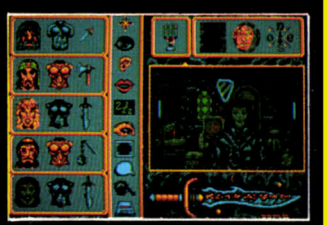






















fnac DISPONIBLES DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE ET DANS LES FNAC.
(Dès la sortie des produits)

UBI Soft
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Téléphone 43 77 74 01

NOM : . . . . . ADRESSE : . . . . . .

MASQUE : Atari ST 259 F * ☐ PC et compatibles 259 F * ☐ Amstrad disque 195 F ☐
ZOMBI : Atari ST 259 F * ☐ PC et compatibles 259 F ☐ Amstrad cassette 140 F ☐ Amstrad disque 180 F ☐
CBM cassette 140 F * ☐ CBM disque 180 F * ☐ Thomson cass 149 F * ☐ Thomson disc 199 F * ☐
LE MAITRE DES AMES : Atari ST 259 F * ☐ PC et compatibles 259 F * ☐ Amstrad disque 195 F ☐
NÉCROMANCIEN : Atari ST 149 F * ☐ PC et compatibles 149 F ☐ Amstrad cassette 99 F ☐ Amstrad disque 149 F ☐

COUP D'OEIL



Légende

Vous avez pour tâche de sauver votre ami Tristan des griffes du maître d'une maléfique planète. Pour cela récupérez les trois fragments d'un parchemin qui vous indiqueront le lieu de détention de votre ami. Un jeu d'aventure original : le personnage principal est une femme, d'autre part les différentes scènes sont animées. (Disquette FIL pour *Amstrad CPC*). E.C.

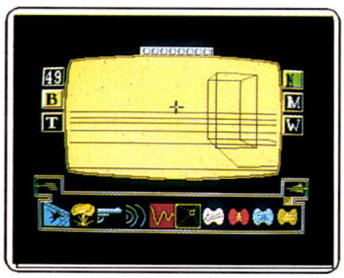
Type _____ *aventure*
Intérêt _____ *12*
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ –
Prix _____ *B*



Leviathan

Ce logiciel reprend les grands principes de *Zaxxon*. Le graphisme est fouillé mais la représentation monochrome gêne parfois. L'animation est fluide et rapide. Deux scénarios supplémentaires permettent de varier l'action. Les bruitages sont moyens mais la version 128 K dispose d'une musique de présentation sur trois voies (K7 English Software, pour *Spectrum*). J.H.

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



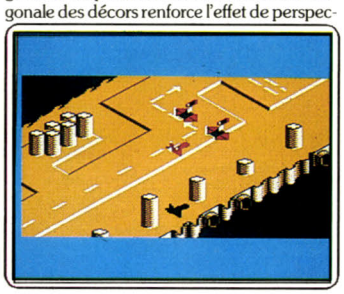
Red Scorpion

Aux commandes du Scorpion, un engin de surface bien doté en armement et en radar, vous devez débarrasser les lunes des Necrons et de l'ensemble des installations de guerre. Ce jeu aurait pu être intéressant s'il n'était affligé de graphismes fil-de-fer peu engageants, d'un bruitage médiocre, sans compter l'absence de décor (K7 Quicksilva, pour *Spectrum*). J.H.

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

Leviathan

Ce jeu reprend le thème désormais classique de *Zaxxon*. Aux commandes de votre vaisseau spatial, vous devez détruire un maximum d'ennemis. Trois types de paysages sont disponibles. Le défilement en diagonale des décors renforce l'effet de perspec-

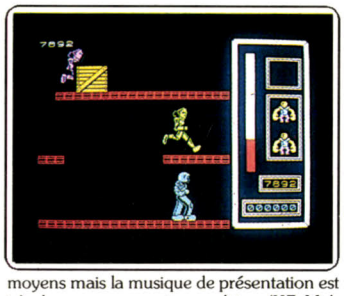


tive. Le graphisme est de bonne qualité, parfois l'animation est saccadée. (K7 English software pour *Amstrad CPC*). E.C.

Type _____ *arcade*
Intérêt _____ *10*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ *A*

Knuckle Busters

Parviendrez-vous à vous échapper de la cité pénitentiaire en traversant six zones peuplées de robots de résistance variable ? Les graphismes des personnages sont bien rendus mais leur animation trop hachée et les décors quasi inexistants. Les bruitages sont

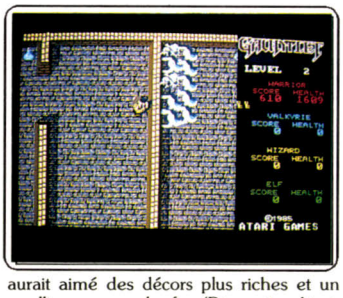


moyens mais la musique de présentation est très bonne pour cette machine (K7 Melbourne, pour *Spectrum*). J.H.

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

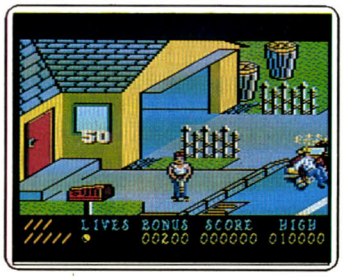
Gauntlet

Tout à la fois jeu d'aventure et d'action, ce logiciel vous propose de faire fortune en partant à l'assaut d'un pays étrange. Cette adaptation est supérieure à la version *C 64* (*Tilt* 39) tant sur le plan des graphismes que de l'animation et des bruitages mais on



aurait aimé des décors plus riches et un scrolling encore plus fin. (Disquettes Atari, pour *Atari ST*). J.H.

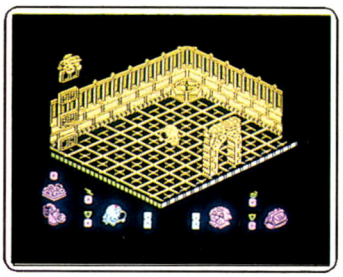
Type _____ *aventure-action*
Intérêt _____ *15*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ *C*



Paperboy

Au guidon de votre vélo, vous distribuez des journaux dans les rues d'une banlieue américaine. Grâce à vos dons d'équilibriste vous devez éviter les différents objets ou individus qui interrompent votre trajectoire. Le graphisme de ce jeu est une réussite : mieux que la version *C 64*. L'animation est excellente mais le bruitage est inexistant. (K7 Elite pour *Amstrad CPC*). E.C.

Type _____ *arcade*
Intérêt _____ *15*
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ –
Prix _____ *A*



Head over Heels

Vous devez reconstituer les deux parties de la créature, puis l'envoyer fomenter des révoltes sur différentes planètes. Les graphismes 3D sont superbes et l'animation parfaite. Les bruitages soulignent bien les différentes phases du jeu et la musique de présentation, déjà correcte en 48 K, prend son ampleur dans la version 128 K (K7 Ocean, pour *Spectrum*). J.H.

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



Roadwar 2000

Pour sauver le pays dévasté par l'épidémie et l'anarchie, vous allez voyager de ville en ville pour les conquérir l'une après l'autre. Pour cela, il faut gérer votre gang avec sagesse et savoir vous battre avec finesse. Un excellent jeu stratégique, servi par de bons graphismes et une bande sonore qui ponctue bien l'action. (Disquette S.S.I., pour *Atari ST*). J.H.

Type _____ *jeu de rôle stratégique*
Intérêt _____ *15*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ –
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ *C*

Compilation

Révolution, *The great escape*, *Cauldron II*, *Sorcery* : les scénarios passent de la tentative d'évasion durant le second conflit mondial (*The great escape*) à une joute entre magiciens dans *Cauldron II*. Les graphismes jouissent eux aussi d'une égale constance

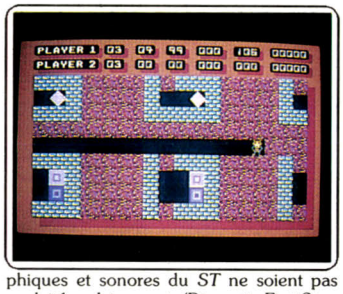


dans la qualité : on appréciera tout particulièrement *Cauldron II*. (Tilt d'or 1986). (Disquette FIL pour *Amstrad CPC*). E.C.

Type _____ *arcade*
Intérêt _____ *15*
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ *B*

Boulder Dash Construction Kit

Les passionnés de la série « Boulder Dash » vont maintenant pouvoir créer leurs propres tableaux. Comme pour la version C 64 (*Tilt* 39), la mise en place des éléments est très aisée et le choix suffisamment vaste. Nous regrettons toutefois que les possibilités gra-



phiques et sonores du *ST* ne soient pas exploitées pleinement. (Disquette First Star, pour *Atari ST*). J.H.

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

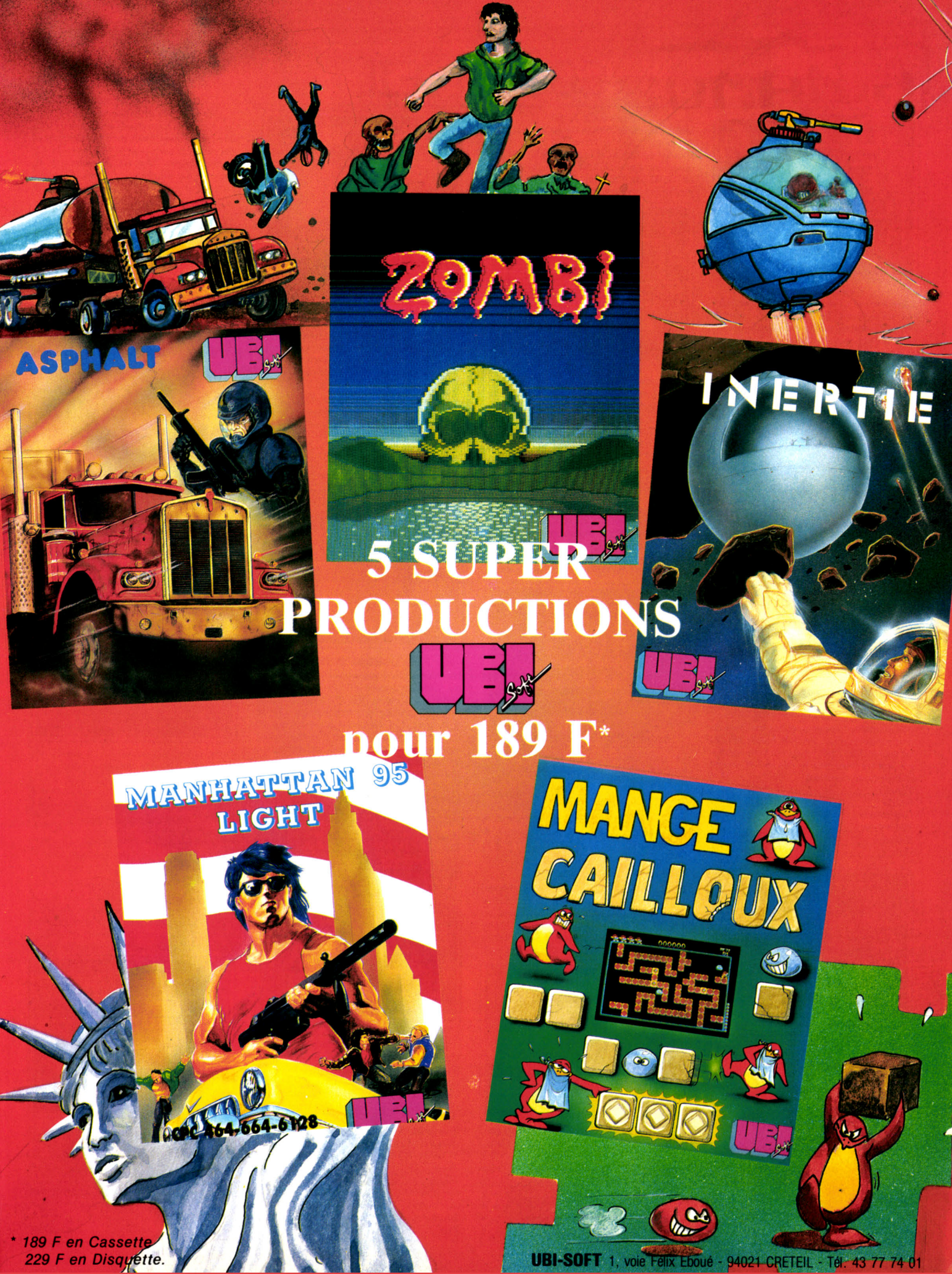
Defender of the Crown

L'adaptation sur *C 64* de ce jeu qui nous avait charmés sur *Amiga* laissait craindre le pire. Ouf, nous l'avons échappé belle. Soit, le graphisme perd quelques plumes au passage, certaines scènes paraissent un peu longuettes... Mais l'essentiel est sauvé : sur



C 64, *Defender* reste un wargame médiéval de qualité. (Disquette Mindscape pour *Commodore 64*). J.-P.D.

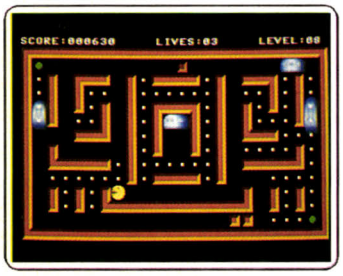
Type _____ *wargame*
Intérêt _____ *16*
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ *B*



* 189 F en Cassette
229 F en Disquette.

UBI-SOFT 1, voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL - Tél. 43 77 74 01

COUP D'OEIL



Cruncher Factory

Retrouver un « Pac Man » sur *Amiga*, voici qui va séduire les amateurs d'œuvres d'art... Classique est le mot qui colle à merveille à cette bonne adaptation d'un thème chéri ! Le logiciel, « redéfinissable », assure pour un prix modeste un nombre de tableaux de jeu confortable. Pour le reste, tout est question d'habitude. (Disquette Anco pour *Amiga*). O.H.

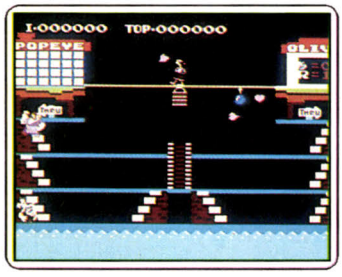
Type _____ *action/Pac Man*
Intérêt _____ *13*
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ ★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ *B*



Challenge of the Gobots

Adapté du célèbre dessin animé « Gobots » de Hanna Barbera, ce programme fait bien piètre figure. Outre un scénario sans intérêt, il propose des graphimes médiocres, une animation moyenne et des scrollings du plus mauvais effet. Seule la bande sonore est acceptable. Bref, un programme médiocre qui ne vaut pas le détour ! (Cassette Raktor pour *Amstrad*) M.B

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



Popeye

Arriverez-vous, malgré l'encombrante présence de Brutus, à conquérir la main d'Olive ? Inspiré du mondialement célèbre « Popeye », ce jeu de tableaux est relativement peu captivant. Cela n'est pas dû à la réalisation : cette cartouche est tout simplement inintéressante. Bref, inutile d'investir dans ce jeu. (Cartouche Nintendo pour *console Nintendo*.) M.B.

Type _____ *action*
Intérêt _____ *9*
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ *C*

Arazork's Tomb

Voici la version *Amiga* de ce logiciel déjà disponible sur *Macintosh*. La couleur des écrans graphiques et la synthèse vocale des commentaires accentuent l'ambiance de ce classique jeu d'aventure. *Arazork's Tomb* profite cependant bien peu de ses menus

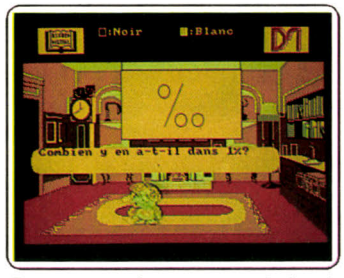


déroulants. Une aventure qui se joue au clavier, et en anglais bien sûr... (Disquette Aegis pour *Amiga*) O.H.

Type _____ *aventure graphique*
Intérêt _____ *13*
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ –
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ *C*

Trivial Pursuit

Adapté sur *IBM-PC* et compatibles le jeu ne gagne ni ne perd rien par rapport aux autres versions sur micro. Vous ne rentrez pas les réponses aux diverses questions posées, vous précisez seulement si votre réponse était ou non celle que donne la machine.

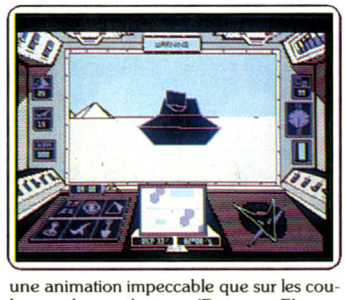


On peut jouer des mois avant de faire le tour du logiciel. (Disquette Domark pour *PC*) D.S

Type _____ *jeu de réflexion*
Intérêt _____ *14*
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ ★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ *C*

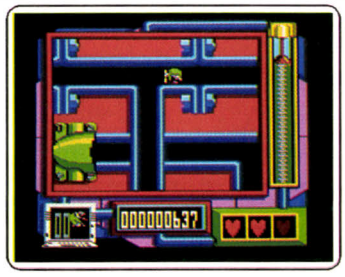
Arcticfox

La guerre des glaces passe bien sur l'écran des *IBM PC* et compatibles. La simulation de combat de chars très minutieuse, en « trois dimensions » éblouissante, joue davantage avec les volumes, avec les carosseries aux angles vifs des véhicules et avec



une animation impeccable que sur les couleurs et les graphismes. (Disquette Electronic Arts pour *PC et compatibles*) D.S

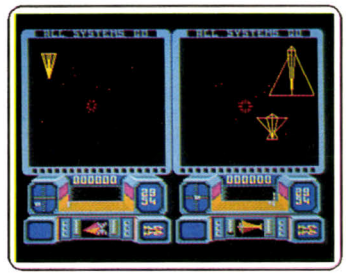
Type _____ *simulation de combat de char*
Intérêt _____ *15*
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ –
Prix _____ *E*



Thing Bounces Back

Ici on dirige un personnage nommé « Thing » et qui se déplace par rebondissements dans un décor varié et plein de surprises. Pas évident à maîtriser, ce programme original exploite le mode basse résolution du *CPC*. Résultat : des graphismes moyens pour une animation correcte. En conclusion : un programme agréable. (Cassette Gremlin Graphics pour *Amstrad*.) M.B

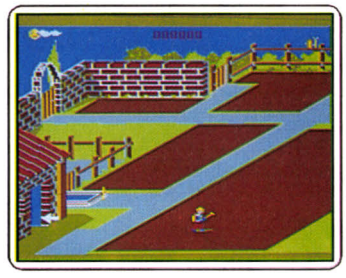
Type _____ *action*
Intérêt _____ *12*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ *A*



Dogfight 2187

L'originalité du graphisme de ce jeu de combat spatial compense le conformisme du scénario et l'absence de stratégie. L'action prime. Détruisez les envahisseurs à l'aide d'un laser. Les vaisseaux apparaissent en représentation filaire (seules leurs arêtes sont figurées) dans chacune des deux fenêtres qui se partagent l'écran. (Cassette Starlight Software pour *Amstrad CPC*) J.-P. D

Type _____ *combat spatial*
Intérêt _____ *14*
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ *A*



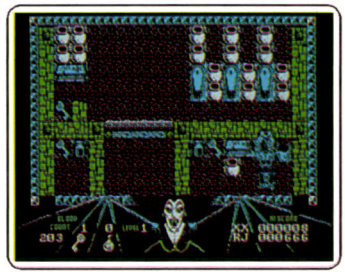
Garden Party

Cultiver un jardin n'est pas de tout repos. Il est nécessaire d'arroser régulièrement, de combattre les parasites par pulvérisation, etc. Un vrai calvaire ! Petit jeu amusant, *Garden Party* est décevant côté réalisation. Animation moyenne, personnages et objets trop stylisés le rendent répulsif. (Cassette ou disquette Free Game Blot pour *Thomson TO 8 et TO 9.*) M.B

Type _____ *action*
Intérêt _____ *5*
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ ★★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ *B*

Mr Weems and the vampires

Ce « Pac-Man » amélioré, accommodé à la sauce « horreur », vous mène dans les couloirs d'un château peuplé de goules et de chauves-souris. Sur six niveaux, vous ramassez des amphores d'ail et collectionnez clefs et crucifix qui vous permettront



d'éliminer la vampire en chef. (Cassette Ram Jam Corporation pour *Amstrad CPC.*) J.-P. D.

Type _____ *action*
Intérêt _____ *8*
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ *n.c.*

Mag Max

Les graphismes désuets de ce jeu conçu en 1984 ne nous rajeunissent pas ! Heureusement, l'action balaie la nostalgie. Le vaisseau dont vous contrôlez la vitesse et les déplacements latéraux doit frayer son chemin à coups de canon laser tout en



évitant les tirs omnidirectionnels de l'ennemi. (Cassette Imagine pour *Amstrad CPC.*) J.-P. D.

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

I. Ball

Difficile de distinguer ses ennemis de ses amis dans le monde de *I. Ball*. La boule que vous guidez dans les méandres du jeu a beau cracher des rafales de projectiles, vous ne parviendrez pas du premier coup à lui éviter de contrariantes désintégrations



provoquées par le contact d'éléments hostiles. (Cassette Firebird pour *Commodore 64.*) J.-P. D.

Type _____ *action*
Intérêt _____ *13*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ *n.c.*

un nouveau

GAME'S

le 28 octobre 1987

SAINT-QUENTIN-EN-YVELINES
CENTRE COMMERCIAL RÉGIONAL

Le plus grand choix de Jeux

JEUX ÉLECTRONIQUES
JEUX TRADITIONNELS
JEUX POUR MICRO
JEUX DE RÔLES
CONSOLES DE JEUX
SEGA / ATARI
MINI BILLARDS

un nouveau

GAME'S

le 28 octobre 1987

SAINT-QUENTIN-EN-YVELINES
CENTRE COMMERCIAL RÉGIONAL

Le plus grand choix de Jeux

JEUX ÉLECTRONIQUES
JEUX TRADITIONNELS
JEUX POUR MICRO
JEUX DE RÔLES
CONSOLES DE JEUX
SEGA / ATARI
MINI BILLARDS

Centre Commercial St Quentin Ville
Quartier de la gare "Rue Colbert" côté Canal 30.57.13.43

Centre Commercial Velizy 2
Avenue de l'Europe "Niveau bas" 34.65.18.81

PLUTOT QUE DE POURSUIVRE VOS ENNEMIS DANS LES BARS ACHETEZ LE CERVEAU DE LA BANDE.

Fanas des jeux-vidéo, ne fréquentez plus les bars. Branchée sur votre télé, la console de jeux Sega vous permet pour 990 F d'inviter vos ennemis préférés chez vous. Une définition de véritable jeux d'arcades, une bibliothèque de jeux sans cesse renouvelée, la console de jeux-vidéo Sega ne vous lassera jamais.
Tant mieux, la partie est toujours gratuite.

Pistolet interactif livré avec 3 jeux : 449 F

SEGA®

LES JEUX D'ARCADES DANS UN FAUTEUIL

En vente: AUCHAN - BHV - BOULANGER - CARREFOUR - CASINO - CONFORAMA - CONTINENT - CORA - EUROMARCHÉ - FNAC - HYPERALLYE - MAJUSCULE - MAMMOUTH - PLEIN CIEL, et chez votre vendeur habituel.

DISTRIBUTION EXCLUSIVE :
MASTER GAMES SYSTEME FRANCE SA 55, avenue Jean-Jaurès 75019 PARIS - Tél. (1) 42.03.37.37

Éclatez-vous





Suspense, action, peur, frisson, simulation, victoire, bagarre, trafic, match, vitesse, mystère, espace, pirate, espion, stratégie : à vos manettes !

Mallette jeu Thomson :
Arkanoïd, Formule 1, Game over, Sorcery.
Thomson MO-TO
De 245 F* à 295 F*. Cassette ou disquette.

Mallette jeu Atari S* :
Major motion, Space shuttle II, Super tennis.
Atari ST 295 F*. Disquette.

au fil des jeux !





Mallette jeu PC :
Échecs 3D, Infiltrator, Numéro 10.
PC et compatibles 295F*. Disquette.

Mallette jeu Amstrad N° 2 :
Canadair, Dwarf, Starglider, Star raider II.
Amstrad CPC.
De 149F* à 195F*. Cassette ou disquette.

Mallette jeu Amstrad N° 1 :
Express raider, Super soccer, Tai-Pan, Xevious. Amstrad CPC.
De 195F* à 245F*. Cassette ou disquette.

*Prix public maximum conseillé.

FIL
FRANCE IMAGE LOGICIEL

Les prix FIL sont imbattables.

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

AMIGA 500
512K RAM 256K ROM
DRIVE 3,5 1MEGA
4700Frs
DRIVE SUP **1680F**

AMIGA 500 +Mon Coul
6490 F

THOMSON PC

TO 16 PC Monochrome

512K Ram Dos Manager, Gw Basic de Microsoft, Lect 5,25 intégré, Slots d'extension, Turbo 4,77mhz et 9,54mhz Moniteur monochrome Thomson 233G pour

4990 Frs ht

Version Disque dur: NC

LOGICIELS AMIGA

TENNIS GRAND SLAM	249F
ALIEN FIRE	229F
DELUXE VIDEO	950F
DELUXE PAINT2	1290F
DIGIPAINT	1790F
TERRORPODS	249F
GAUNTLET	249F
KARATE KID 2	229F
S D I	350F
DEFENDER OF THE CROWN	350F
FLIGHT SIMULATOR II	450F
ULTIMA 3	249F
INSTANT MUSIC	390F
GOLDRUNNER	229F
SINBAD	NC
ATAZORK TOMB	350F
VIDEOSCAPE 3D	1790F
BARBARIAN	250F

PACK THOMSON MICROSOFT
Flight Simulator
Multiplan Jr
Word Jr
990 Frs

Disquettes 3,5 SF DD par 50
450Frs

Tapis de Souris
79 Frs

LOGICIELS PC ET COMPATIBLES

SUMMER GAMES II	249F	WINTER GAMES	249F
TRILOGY APSHAI	249F	WORD GAMES	249F
SILENT SERVICE	240F	KARATEKA	350F
ALTERNATE REALITY	249F	JET	450F
STAR FLIGHT	290F	GATO	390F
BATTLE ANTIETAM	490F	ORBITER	390F
BALANCE OF POWER	450F	TASS TIME	390F
FLIGHT SIMULATOR	570F	PITSTOP II	249F
WORD KARATE	249F	NEWSROOM	690F
NEWSROOM PRO	1290F	SPACE QUEST	390F
CHESSMASTER 2000	390F	BRIDGE	390F

LIBRAIRIE

LIVRE LECT DE DISQUETTE ST
CLEFS POUR ST (1)
CLEFS POUR ST (GEM)
102 PROGRAMMES ATARI ST
C SUR ATARI ST
CLEFS POUR LOTUS 1.2.3.
DU BASIC AU C ST
GEM MICRO APP ST
LANGAGE MACHINE ST
LA BIBLE ST
GRAPHISMES 3 D ST
CLEFS POUR AMIGA
LIVRE DU MSDOS 3,1
CLEFS DBASE II ET III
PEEK ET POKES ST
LANGUAGE MEMSOFT
LIVRE DU BASIC GFA
LIVRE DE L'IA

PROMOTIONS

LES SOLDES DE -20% à -50% CONTINUENT

CONSOLE DE JEUX SEGA/NINTENDO

VENEZ VOIR ET COMMANDER DES A PRESENT VOTRE CONSOLE, SES ACCESSOIRES ET DIZAINES DE CARTOUCHES DE JEU AUX GRAPHISMES D'ENFER

AMIGA 2000

PUISSANCE GRAPHISMES
SONS COMPATIBLE AT XT

Pour tout ce que vous cherchez, pour le service nouveautés, tapez
36 15 RIO ET ELECTRON

CONCOURS

Vous avez un AMIGA, un ST ou un PC 1512 !!! Envoyez nous une photocopie de votre carte de garantie ou une feuille sur laquelle vous écrivez les renseignements portés sur la carte (NOM, ADRESSE, DATE D'ACHAT, TYPE, ETC...) . **TOUS LES JOURS 10 PRIX A GAGNER DANS L'ORDRE D'OUVERTURE DES ENVELOPPES !!!... Une participation par carte, seulement par correspondance.**

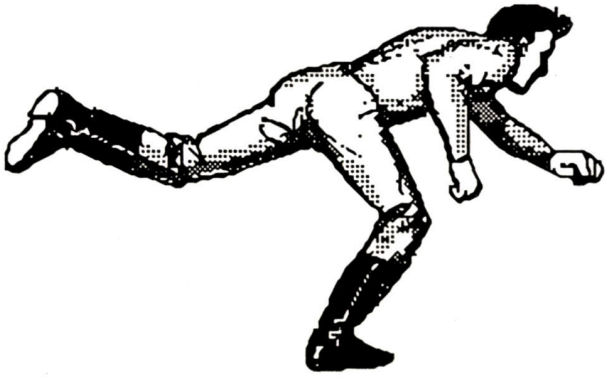
LIVRAISON **PARIS GRATUITE POUR 3000F D'ACHAT**

PORT LOGICIELS: 25Frs
PORT MACHINE : 50Frs
PAIEMENT PAR CHEQUE OU CB

LIVRAISON **PROVINCE GRATUITE POUR 5000F D'ACHAT**

REPRISE DE VOTRE **520 OU 1040STF POUR L'ACHAT D'UN MEGA ST2 OU ST4**

EST TRANSFERE 12 PLACE DE LA PORTE CHAMPERRET
PARIS 17° M° PTE CHAMPERRET BUS: PC,92, Parking à 100m
Ouvert tous les jours de 10h à 20h du Mardi au Samedi, Lundi de 14h à 19h, Dimanche de 14h à 18h. Tél: 42 27 16 00



150M de moins à faire en arrivant par le périph, 150M de plus en arrivant par Paris. Parking à 100M, Métro à 50M.Et 300M2 répartis pour les Loisirs, la Bureautique, la Gestion, la Musique, la Formation, le Service après Vente

VENEZ PROFITER DE NOS PROMOTIONS A L' OCCASION DE L' OUVERTURE DE NOTRE NOUVEAU MAGASIN

LES MICROS DU FUTUR AU PRESENT

520 STF *	2990 F
520 STF + Moniteur Couleur *	4790 F
1040STF *	4990 F
1040STF+ Moniteur SM125 Monochrome*	5990 F
1040STF+ Moniteur SC1224 Coueurl*	7490 F
MEGA ST2+ Moniteur SM125 Monochrome*	9450 F HT
MEGA ST4+ Moniteur SM125 Monochrome*	12450 F HT
IMPRIMANTE LASER ATARI	11450 F HT
CONFIG MEGA ST2 LASER*	19950 F HT
CONFIG MEGA ST4 LASER*	22950 F HT
DISQUE DUR SH205 20M°	4990 F
DISQUE DUR KUMANA 40 ET 60 M°	NC
LECT DBLE FACE 1 M° KUMANA	1650 F
LECT SPLE FACE 500 K ATARI	890 F
IMPRIMANTE STAR NL 10 COMPLETE	2990 F
IMPRIMANTE CITIZEN 120D	1990 F

*** LIVRE AVEC SOURIS, CABLE PERITEL, 20 LOGICIELS, SURPRISE**

Quelques exemples

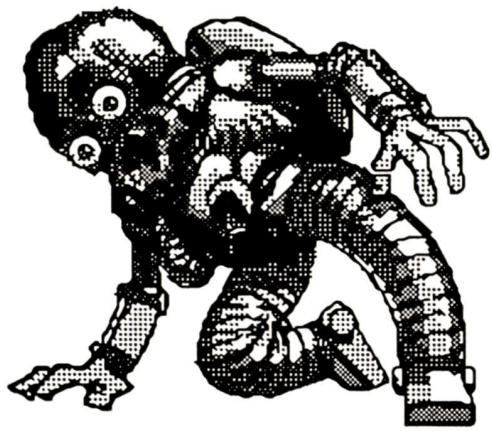
Moniteur Couleur Moyenne Résol	1990 F
Moniteur Couleur Basse Résol	1790 F
Lecteur 5,25 Cumana ATARI	1990 F
Imprimante 24 aiguilles	3990 F
Disquettes Marque 3,5 par 10	99 F
Housse ST	49 F
Tapis de souris	79 F

Des nouveautés d'enfer cet hiver

PLUS SERIEUX

VIP(LOTUS) en français	1990 F
MASTERPLAN en Français	990 F
1STWORD+ en Français	990 F
PUBLISHINGPARTNER	1790 F
S0LUT1ON Gest Commerc.	2000HT
GFA Basic+ Compilat.	950 F
MCC LATTICE C	1090 F
EMULATEUR PC DITTO	890 F
ALADIN **Emulateur Mac**	2200 F

TERRORPODS
HOT BALL
DEFENDER CROWN
SAPIENS
MACH 3
RING OF ZINFIELD
ROADWAR EUROPA
F 15 SRIKE EAGLE
DONJON MASTER
BARD'S TALE
WINTER 1988
MARBLE MADNES



ATARI ATARI ATARI ATARI ATARI ATARI ATARI

COMMANDE PAR CHEQUE OU CARTE BLEUE, CREDIT IMMEDIAT, LIVRE EN 48 H

Désignation	Prix

Port logiciels: 25 f Machine 50 f Pas ce contre Rembt

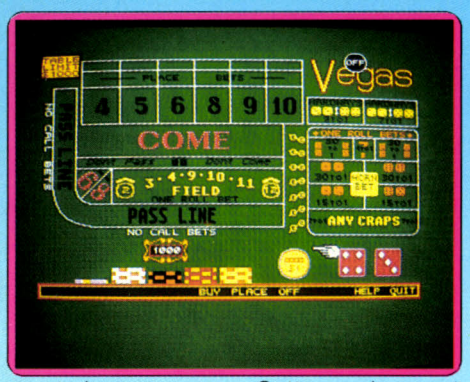
Nom:.....
Prénom:..... Age:.....
Adresse:.....
.....
Ville:..... CP:.....
Machine:.....? Tel:.....

Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois

VEGAS CRAPS

Les dés sont jetés

Ce logiciel vous propose de jouer au craps, jeu de casino peu connu en France qui se pratique à l'aide de dés. Une agréable musique vous fait patienter pendant le chargement du programme. Cette musique est d'ailleurs la même que celle de *Vegas Gambler* (voir ci-dessous). Vous vous retrouvez face au tapis de jeu, clair mais sans aucune recherche esthétique, il faut bien le dire. Après avoir choisi la mise et la façon de la placer vous pouvez lancer les dés. Ils roulent accompagnés d'un petit bruitage. Lors du lancer de dés suivant, vous complétez votre mise et changez votre manière de réaliser les enjeux.



Ce jeu est assez compliqué car il n'existe pas moins de dix-sept possibilités de mises différentes. De plus comme elles sont toutes assez complexes, je vous conseille fortement de lire soigneusement la notice (complète et claire) avant de jouer. Ce logiciel pourra séduire les amateurs de raisonnement statistique car ce n'est qu'en évaluant vos chances de cette façon que vous pourrez gagner. En revanche on ne peut que regretter l'absence de musique pendant le jeu et le côté un peu austère de l'écran. (Disquette California Dreams pour *Atari ST*) J.H.

Type	***jeu de craps***
Intérêt	***10***
Graphisme	★★
Animation	★★
Bruitage	★★★
Prix	***C***

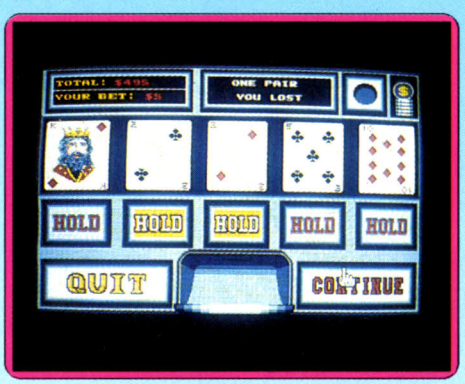
VEGAS GAMBLER

Au casino

Ce logiciel se propose de vous plonger dans l'ambiance des casinos. Vous avez le choix entre quatre options : le poker, la roulette, les machines à sous et le black jack. Vous disposez au départ d'une somme de cinq cents dollars pour l'ensemble des jeux. Si vous perdez tout votre avoir, demandez un prêt à la caisse.

Sélectionnez l'un des quatre jeux offerts. Après une petite attente agrémentée d'une jolie musique (différente pour chaque jeu), vous vous retrouvez en face de la machine ou du tapis correspondant. Le poker n'est pas le jeu classique contre des joueurs mais la version « vidéo ». Sélectionnez votre mise et voyez vos cartes en ne gardant que celles qui vous intéressent. Après changement des cartes, vous gagnez une somme, fonction de la hauteur de votre main. Ainsi une quinte floche royale vous rapporte la bagatelle de cinq cents fois votre mise. En revanche, toute main inférieure à la paire de valets vous fait perdre. Les cartes et les figures sont très bien dessinées. Les bruitages se limitent au son des pièces qui tombent dans le monnayeur.

La roulette est très classique mais bien réalisée, le tapis vert étant clairement représenté et l'animation de la roulette elle-même assez bien faite. Les machines à sous disposent d'un joli graphisme et le scrolling des éléments qui tournent rend bien. Le jeu se limite en revanche à tirer sur le manche, sans possibilité de bloquer une roue. Le black jack est à notre avis le plus intéressant car il ne se limite pas à un simple facteur chance. Les cartes sont les mêmes qu'au poker. Le jeu offre toutes les possibilités de la version casino : dédoublement en deux mains lorsque vos deux cartes de départ sont de même valeur, doublement de la mise sur un coup, « protection » contre le black jack lorsque la banque découvre un as. Ce logiciel bien réalisé graphiquement manque de musique en cours de jeu. Certains auront bien du mal à se laisser prendre à la fièvre des casinos devant leur écran. (Disquette California Dreams pour *Atari ST*) J.H.

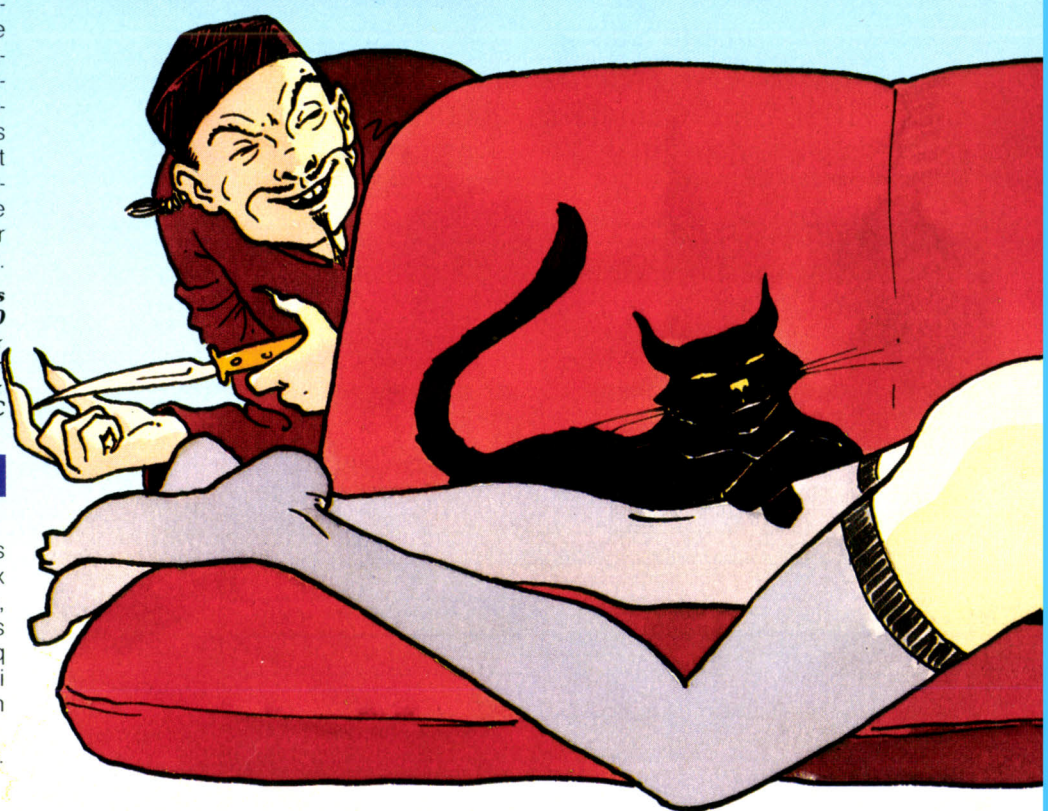


Type	***jeu de casino***
Intérêt	***11***
Graphisme	★★★★
Animation	–
Bruitage	★★★
Prix	***C***

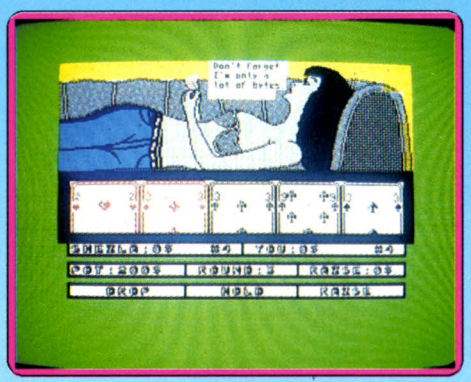
HOLLYWOOD POKER

Strip-poker

Que diriez-vous d'une partie de strip-poker avec une fille superbe ? Après chargement du jeu, l'écran vous offre une série d'options pour choisir le mode de commande (clavier ou l'une des manettes de jeu). Le tout est accompagné d'une excellente musique de présentation sur plusieurs



voies même dans la version 48 K, qui laisse la place à des bruitages rudimentaires en cours de jeu. Contrairement à ce que dit la notice, il n'est pas possible de choisir d'emblée entre les trois partenaires. Vous commencez donc par affronter Sheila, langoureusement allongée sur un sofa. Vous disposez d'un montant de cent livres au départ et de cinq vêtements. Après la donne, vous pouvez prendre connaissance de vos cartes. Là encore la notice est



fausse car le pot de départ est toujours fixé à dix livres et non variable de cinq à vingt-cinq livres. Les cartes sont toutes dessinées, mais le dessin des figures est parfois un peu grossier. Changez les cartes de votre choix (à concurrence de trois) et commencez les enchères de vingt livres maximum à chaque fois. Pendant les enchères, Sheila ne se prive pas de faire des commentaires, amusants ou destinés à vous décourager. Son jeu est assez primaire. Elle ne bluffe que de manière exceptionnelle. Ainsi, après quelques tours, vous vous rendrez compte qu'elle abandonne d'emblée avec une mauvaise main, qu'elle « call » avec au moins une paire et qu'elle ne surenchérit à niveau élevé qu'avec une bonne main. Si l'un des deux joueurs perd tout son argent, il retire l'un de ses vêtements et la partie reprend avec cent livres chacun.

Votre but est bien sûr de déshabiller entièrement votre partenaire, ce qui lui arrache quelques jurons au passage. Après Sheila, vous êtes confronté à Ireen, au jeu déjà plus fin. Mais cette fois, vous ne disposez que des habits qui vous restent pour en venir à bout. Votre dernière adversaire est la plus expérimentée et vous aurez sans doute bien du mal à la vaincre. Un logiciel correct, aux filles bien dessinées. (K7 Robtek pour *Spectrum*) J.H.

Type	***strip-poker***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★★★
Animation	–
Bruitage	★★★
Prix	***B***

TUER N'EST PAS JOUER

The living daylights

Le héros de Ian Flemming a changé de visage au cinéma, ce changement n'est pas perceptible dans la version micro des aventures épiques du plus célèbre agent de sa majesté très britannique. Une fois de plus notre cher James doit combattre de gros méchants qui ne pensent qu'à faire du mal, en l'occurrence à un dissident soviétique. Mais c'est compter sans 007 qui tire plus vite que son ombre : il est vivement conseillé de faire comme lui durant le jeu si l'on désire survivre.

Ne vous attendez cependant pas à voir ▶



le film se dérouler sous vos yeux grâce au programme, car ce sont bien entendu les scènes les plus trépidentes du film qui ont fait l'objet d'une mise en scène informatique. Ces scènes d'action constituent les huit grands thèmes et tableaux abordés durant le jeu. On passe ainsi d'une embuscade à Gibraltar à un complexe militaire en Afghanistan. Un grand nombre d'armes aussi étranges que sophistiquées (cigarettes-missiles, lunettes infrarouges, chapeau blindé) vous aident lors de votre progression : le tout est de faire le bon choix.

Les qualités graphiques du jeu sont indéniables : grande variété des décors et bonne utilisation des couleurs. L'animation est rapide et de qualité, en particulier lors de certaines évolutions de James (pirouettes en avant pour éviter des balles). Le bruitage est lui aussi de bonne qualité. Le jeu se joue au joystick : c'est avec lui que vous désignez vos cibles. (K7 Domark pour *C64*) E.C.

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



Version Amstrad CPC

Honnêtement, rares sont les privilégiés qui pourront parvenir jusqu'au deuxième niveau : l'entraînement est tellement dur que seule une personne sur dix peut vaincre l'espion. C'est regrettable car le joueur se désintéresse alors rapidement de ce programme dont il faut néanmoins reconnaître qu'il est de très bonne qualité pour un *Amstrad.*

Les graphismes sont très soignés et mis en valeur par des teintes fort judicieusement choisies. De même, son animation et son scrolling sont de niveau identique à ce que l'on trouve d'habitude sur les *Commodore 64* et la bande sonore est elle aussi fort réussie.

En conclusion, ce programme, bien que parfaitement réalisé, se révèle — à l'image d'*Army Moves* d'US Gold — beaucoup trop difficile. (Cassette et disquette Domark pour *Amstrad CPC.)* M.B.

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

Version Atari XL et XE

Tuer n'est pas jouer s'avère de bonne qualité pour ces machines. Certes, les graphismes sont trop stylisés mais le décor varié change des versions *Amstrad, Commodore* ou *MSX.* De même, les couleurs vives et châtoyantes illustrent magistralement les capacités graphiques des 8 bits d'Atari. L'animation est un mo-

dèle de précision et de douceur et le scrolling sur trois niveaux différents est digne des meilleurs jeux d'arcade.
De la même manière, la bande sonore est fort réussie.
Bref, *Tuer n'est pas jouer* est un bon programme qui n'a pas à rougir d'une éventuelle comparaison avec la version *Commodore 64* par exemple. Et seule la difficulté se révèle, encore une fois, rébarbative, à moins qu'elle ne vous stimule. (Disquette Domark pour *Atari XL* et *XE.)* M.B.



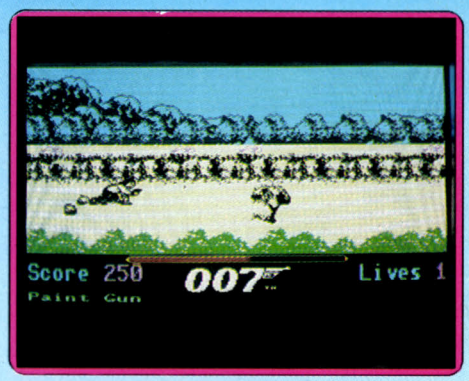
Type	**action**
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**B**



Version Amstrad PCW

Déclinée sur *Amstrad PCW*, cette version de *Tuer n'est pas jouer* se révèle fort réussie pour une machine au départ réservée à des applications professionnelles. Les graphismes très clairs et précis facilitent l'identification des personnages cachés par les broussailles. De façon identique, la qualité de l'animation et des scrollings est comparable à ce que l'on trouve sur les autres machines du genre *C 64*. Un regret : la bande sonore si agréable sur *CPC* n'est pas accessible ici si l'on ne possède pas l'extension sons/joysticks de DK'tronics. Mais ce reproche s'adresse plus à la machine qu'au logiciel. Signalons tout de même que les possesseurs de manettes ne seront pas pénalisés car ils pourront s'en servir à loisir. Ce qui n'est pas un luxe car déjà complexe à manier avec un joystick, ce programme se révèle impossible à maîtriser au clavier. (Disquette Domark pour *PCW.*) M.B.

Type	**action**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	**option**
Prix	**n.c**



Version MSX

Les versions *Commodore* et *Amstrad* de ce programme sont plus que correctes et malgré un niveau de difficulté trop élevé elles s'attirent bien des sympathies grâce à une réalisation de grande qualité. Il n'en est pas de même pour la version *MSX*. Elle conserve une complexité identique mais la qualité globale s'avère médiocre. Les graphismes en haute résolution sont ternes et peu précis et l'identification des personnages n'est pas très simple : essayez de distinguer une sorte de tache noire sur un fond et vous verrez... Animation et scrolling sont en revanche fort réussis mais la bande sonore est moyenne et même inférieure à la version *Amstrad*. Bref, *Tuer n'est pas jouer* ne peut en aucun cas redorer le blason bien terne des *MSX*. (K7 et Disquette Domark pour *MSX.)* M.B.

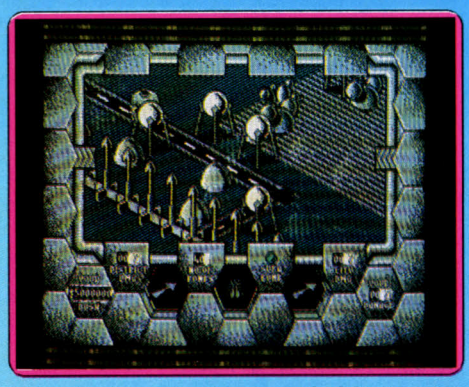
Type	**action**
Intérêt	**9**
Graphisme	★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	**B**



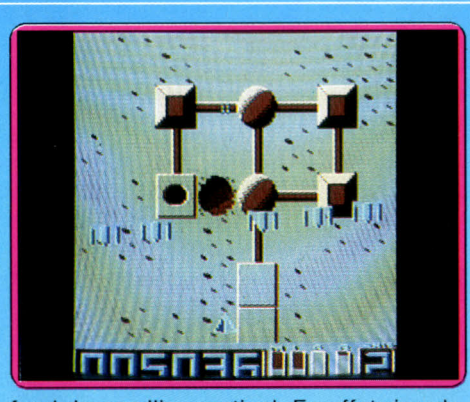
AMAUROTE

Tue-mouche

Amaurote est un logiciel insecticide à haute résolution. Vous dirigez une araignée tueuse (d'insectes) dans les quartiers d'une grande ville infestée par des insectes colonisateurs.
Le choix du théâtre d'opération s'opère après le chargement. Les deux mille cinq cents écrans annoncés jouent en fait sur des différences mineures dans des paysages monochromes. Les déplacements quelque peu poussifs dans les vingt-cinq quartiers de la mégalopole, et le lancement des bombes fort malcommode, car elles partent ▶







dans la direction de vos précédents mouvements, vous laisseront le temps d'assurer les arrières en demandant par radio des munitions au quartier général.
Une option « scanner » permet de connaître l'emplacement des plus proches insectes, de la reine pondeuse, et des munitions qui vous ont été parachutées.
Les graphismes sont plus lisibles que jolis ou originaux. Le bruitage nous parachute dans une ambiance « chasse aux cafards dans une chaufferie moite dont les tuyaux résonnent et gouttent sur le sol ». (Cassette Mastertronic pour *Amstrad CPC*). D.S.

Type	***action***
Intérêt	***10***
Graphisme	★★★
Animation	★★
Bruitage	★★★
Prix	***A***

DEATH WISH III

Le justicier

Les films qui marchent ont toujours attiré les programmeurs de jeu avec un succès inégal. Ce logiciel est une adaptation de *« Un justicier dans la ville »*. Vous y incarnez le rôle de Charles Bronson, vigile new-yorkais qui tente de nettoyer la ville de tous les nombreux malfrats qui y rôdent. La page de présentation est accompagnée d'une excellente musique, surtout en version 128 K, musique qui continue d'ailleurs tout au long du jeu.
La ville est représentée en trois dimensions avec un graphisme et un relief bien rendus. Vous disposez au départ de quatre armes aux munitions limitées. C'est avec leur aide que vous venez à bout des bandits que vous rencontrez. Ne tirez pas sur tout ce qui bouge. Certains ne sont que d'innocents passants, tandis que d'autres sont des agents de police qui peuvent vous apporter à l'occasion une aide efficace dans votre lutte contre la criminalité. N'en tuez pas trop par inadvertance car ils risquent alors de se montrer désagréables. Pour vous repérer dans la ville, vous disposez d'une rose des vents qui vous informe en permanence de la direction prise et d'un plan de la ville qui vous révèle l'emplacement des leaders de gang ou des armes supplémentaires. Vous avez tout intérêt à maintenir en permanence votre puissance de feu car le combat à mains nues ne vous est d'aucune utilité dans ce jeu. Au cours de vos affrontements, vous risquez de recevoir des balles. Fort heureusement votre gilet pare-balles est là. Un petit encadré en bas de l'écran vous informe d'ailleurs de son état. Les rues ne sont pas le seul lieu de résidence des voyous : visitez aussi les maisons. Profitez-en pour vous poster à la fenêtre en prenant garde toutefois à ne pas vous faire attaquer par derrière. L'animation des personnages est bonne et le jeu doté d'un humour macabre (témoin les femmes de ménage qui débarrassent les morts). Un logiciel dont la stratégie se limite à tuer avant d'être tué, mais à la réalisation sans reproche. (K7 Gremlin pour *Spectrum*) J.H.

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

MISSION GÉNOCIDE

Bataille rangée

Le jeu mérite la palme du titre le plus stupide pour deux raisons : la première tient au sens du mot génocide : destruction méthodique d'un groupe ethnique (humain), une activité qui ne se confond pas avec la guerre et qu'il est imbécile de valoriser même indirectement.
La deuxième tient à la nature du logiciel : attaques d'objets divers sur fond de scrolling vertical. En effet rien de plus impersonnel que ces batailles entre engins aux formes variées qui semblent se diriger d'eux mêmes. Le titre, en ce qu'il suggère de nombreuses victimes hors engagements militaires, ne convient absolument pas au contenu du jeu.
Les auteurs et l'éditeur n'ont pas été si mal insipirés pour le programme lui-même. Le genre, un petit engin qui attend les vagues d'autres engins, ne fournit habituellement pas la base de débordements d'imagination. *Mission Génocide* manque d'originalité. Certes



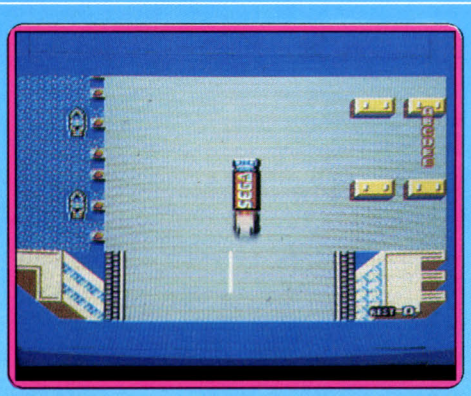
ces vagues d'assaut se succèdent à un rythme rapide, chaque sorte de dragée volante virevoltante, chaque variété d'avions bourrés de canons qui avancent en lignes successives tels des manifestants, chaque losange, flocon scintillant si dangereux pour votre appareil se meuvent avec aisance.
Certes le graphisme est précis, certes la tactique à suivre diffère selon les attaquants, et la difficulté soutient l'intérêt. Mais pourquoi ce programme plutôt qu'un autre ? La production de softs à la chaîne entraîne un sentiment de déjà vu. (Cassette Firebird pour *Amstrad CPC).* D.S.

Type	***action***
Intérêt	***10***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★
Prix	***A***

ACTION FIGHTER

Missions spéciales

Dans la tradition des *Major Motion* et compagnie, *Action Fighter* vous propose de remplir cinq missions spéciales et dangereuses. Vous disposez d'un véhicule lourdement armé capable de se transformer en



automobile, moto ou avion. Cette faculté n'est pas acquise dès le départ et vous devrez détruire de nombreux ennemis afin de voir le véhicule s'élever dans les airs. Pratiquement le jeu se passe de la manière suivante. Le paysage défile de haut en bas en fonction de votre vitesse et de nombreux véhicules adverses vous gênent ou vous agressent (motos, ambulances, hélicoptères d'attaque, etc.). Est-il utile de préciser que la meilleure solution est de détruire ces encombrants compagnons de route ? D'autant plus que vous devez remplir chaque mission en un temps donné et que chaque minute perdue rend un peu plus improbable la réussite de cette dernière. D'ailleurs signalons que vous aurez au départ bien du mal car ce jeu est difficile. C'est regrettable car il est certain que des joueurs seront tentés d'abandonner avant de voir le meilleur. Passé le premier niveau, le jeu se révèle, en effet, fort diversifié et les graphismes très plaisants. Comme d'habitude cette cartouche propose de plus une animation irréprochable ainsi qu'une bande sonore soignée. Le seul point critiquable réside dans les commandes. Non pas côté cartouche mais côté joystick ! (Cartouche Sega pour *console Sega*.)M.B.

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

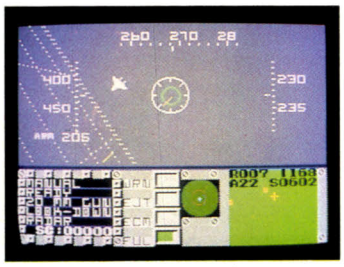
DESTRUCTO

Mort dans le ciel

Une fois encore vous avez pour mission de détruire les forces du mal, en l'occurrence celles du Docteur Destructo le bien nommé. Cependant malgré cette entrée ▸



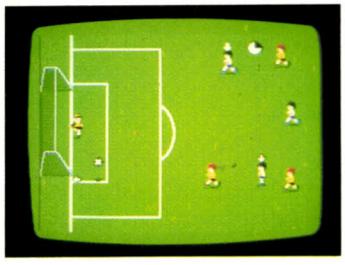
Carte 256 K



F-16 Fighter

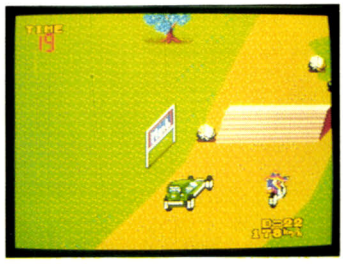
Vous êtes aux commandes d'un avion de combat Falcon F-16. Dans cette simulation fidèle, le but de votre mission est de trouver et de détruire l'avion ennemi tout en restant en vol le plus longtemps possible.

Cartouche 1048 K



World soccer

Faites des passes, des corners, etc..., dribblez, tacklerz. Traversez la défense adverse, logez la balle dans le but dans le dos du gardien. Permet aussi des penalties pour départager un match nul.



Enduro Racer

Volez au dessus des obstacles, coupez les virages en épingle à cheveux... dans une course contre la montre du plus haut niveau.

Control Stick

Manette de commande performante pour joueurs exigeants



SEGA®

LES JEUX D'ARCADES DANS UN FAUTEUIL

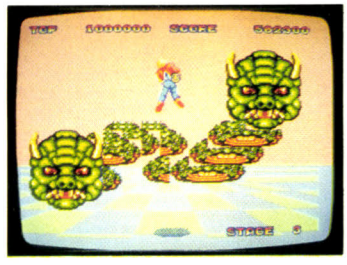
SEGA, UN CERVEAU QUI A SU BIEN S'ENTOURER

Cartouche 2096 K



Out Run

Une superbe simulation de conduite. Saurez-vous maîtriser ce bolide sur des parcours variés où accélération, dérapage, freinage s'enchaînent rapidement.



Space Harrier

Sur une planète lointaine, de paisibles petits dragons vivaient en paix, jusqu'à ce qu'ils soient menacés par des créatures cruelles. Vous êtes leur dernier espoir.

Pistolet « Light Phaser »



Gangster town

Agent du FBI, vous rechechez un gang. Après vous être entrainé au tir, visez les ennemis dans des courses poursuites, en ville, dans des bars et des night-clubs.



Light Phaser

PISTOLET INTER ACTIF
LIVRE AVEC 3 JEUX

en matière peu originale, le programme une fois chargé se présente comme un excellent jeu d'arcade ayant pour théâtre la haute mer et d'autres paysages exotiques. Pour venir à bout de votre ennemi vous devez empêcher sa flotte aérienne de détruire les différents bâtiments de guerre dont vous assurez la protection grâce à un acrobatique petit chasseur. Les agresseurs aériens sont de nature différente et rapportent donc plus ou moins de points.
Le déroulement du jeu est extrêmement rapide et excitant devant la profusion d'appareils ennemis tirant dans tous les



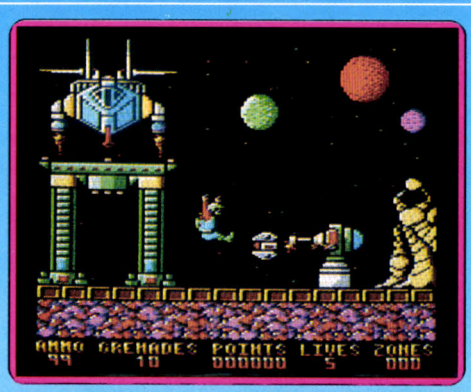
sens. D'autre part le graphisme se révèle chaud et coloré, grâce à une utilisation extrêmement « pointue » des couleurs. On remarquera aussi la qualité esthétique des bateaux de guerre (les voies d'eau sont un plaisir pour les yeux). L'animation fait mentir ceux qui portaient des doutes sur les possibilités de l'ordinateur, malgré leur grand nombre, les « zincs » adverses présentent d'agréables détails (oscillations dues au vent). Votre avion en cas de perte de contrôle chute lui aussi dans une hallucinante vrille qui ne peut que surprendre par son réalisme. En dernier lieu le bruitage des mitraillettes n'aura rien à envier aux vraies. Un programme qui bien que simple par son thème n'en constitue pas moins un chef d'œuvre technique. (K7 Buildog pour *Amstrad CPC*). E.C.

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

EXOLON

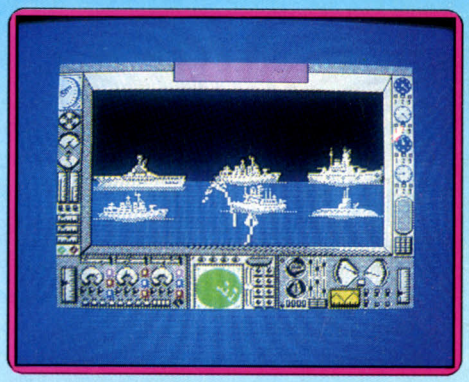
Pacifier l'espace

Rien de bien original en ce qui concerne le scénario de ce programme, la recette de tous les jeux d'arcade spatiaux qui consiste à tuer tout ce qui bouge est une fois de plus appliquée mais, il convient de l'admettre, avec un évident brio dans le cas qui nous intéresse. En résumé vous vous retrouvez sur une planète inconnue et belliqueuse. Votre seul moyen de survie est de progresser en détruisant les différentes infrastructures, ainsi que les impitoyables attaques des « Aliens ». Pour votre œuvre pacificatrice vous disposez d'une mitraillette traditionnelle et d'indispensables grenades à tête chercheuse. Lors de votre progression vous pouvez acquérir des caisses à munitions qui vous permettront d'assurer l'avenir. Peut-être trouverez-vous aussi un exosquelette qui est une sorte d'armure vous protégeant des agressions.
Force est d'admettre que les graphistes parviennent désormais à tirer du *CPC* de véritables œuvres d'art. Les couleurs sont utilisées avec adresse donnant aux différents paysages des tonalités chaudes et agréables. L'énorme variété de créatures, de paysages, de machines et le constant souci du détail ne peuvent



démentir la haute qualité du jeu. L'animation n'est pas en reste, reproduisant avec fidélité l'apesanteur et donnant aux explosions un rare réalisme. On note aussi la qualité des effets spéciaux en particulier lors du fonctionnement des portes de téléportation. Un jeu agressif mais entraînant. (K7 Hewson pour *Amstrad CPC*) E.C.

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



BATTLESHIPS

Combat naval

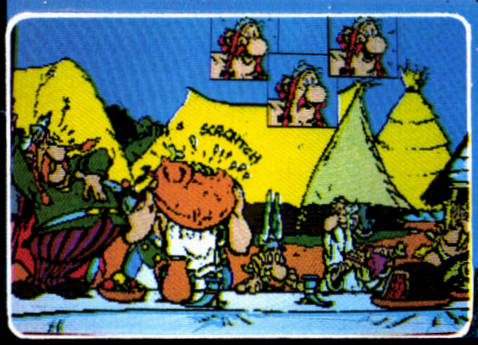


Comme le nom de ce logiciel le laisse présager, vous allez jouer à la bataille navale contre l'ordinateur ou contre un ami. Vous disposez de cinq vaisseaux de formes et de tailles différentes. Dans un premier temps, commencez par les placer sur la grille de jeu à l'emplacement de votre choix. Il est d'ailleurs possible de changer leur orientation en les faisant tourner. Seule limitation, comme dans le jeu classique, vous ne pouvez pas accoler deux unités. Une fois les vaisseaux des deux camps en position, le jeu lui-même peut démarrer. Si vous choisissez l'option « salve », vous disposez de vingt-quatre coups au départ. Positionnez vos tirs de manière à couvrir le champ le plus large possible. Une fois que votre partenaire a fait de même, vous assistez à une représentation animée de la bataille. Les vaisseaux sont bien dessinés et l'animation des avions bombardeurs assez bien rendue. Les bruitages pour leur part sont simples et efficaces. La grille de jeu se réaffiche ensuite, vous montrant les unités ennemies touchées. Un nouveau tour commence alors. Vous devez tenter de ▸

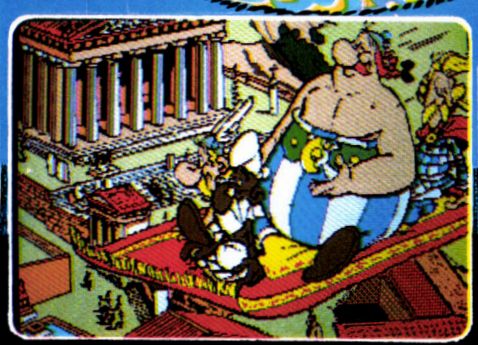
LE SOFT A SES LEGENDES

Astérix CHEZ RAHÃZADE





Alors que le ciel est bleu et que la mer est verte, s'ouvre la première fenêtre de cette nouvelle aventure d'Astérix.



- Obélix ! Descendons voir de plus près cette magnifique cité!
- Bof ! Ce n'est pas beaucoup plus grand que notre village !



- LES PIRATES !!! LES PIRATES SCYTHES ARRIVENT!!!

Inspiré du nouvel album

Demandez le catalogue des nouveautés Coktel Vision.
Joindre 2 timbres à 2,20 F.

cedic/nathan

COKTEL VISION

25 rue Michelet
92100 Boulogne Billancourt
Tél : 16 (1) 46 04 70 85

©1987 copyright COKTEL VISION /CEDIC NATHAN ©1987 copyright Les Editions Albert René/Goscinny-Uderzo

Bon de commande: Nom et adresse : .....
Astérix chez R. disk : Thomson 220F☐.Amstrad CPC 199F☐.Atari ST 245F☐Comp.PC 255F☐ +10F de port.

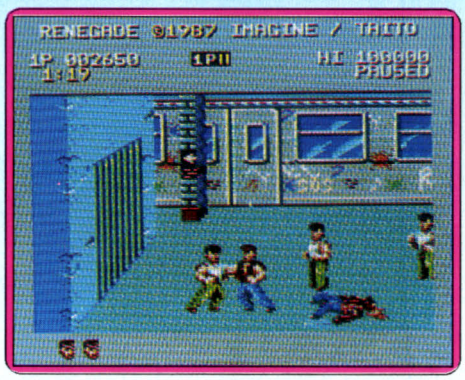
déterminer la position du reste du bâtiment touché en vous aidant du type du vaisseau et du contexte. Ne tirez pas au hasard car le nombre de coups par salve dont vous disposez dépend beaucoup de votre réussite. Ainsi si vous manquez systématiquement votre but, il décroit rapidement de vingt-quatre coups. Le gagnant est bien sûr celui qui réussit le premier à détruire toute la flotte de son adversaire.
Une adaptation correcte d'un grand classique, d'autant que la phase animée est bien faite. A réserver plutôt aux enfants. (K7 Elite pour *Spectrum*) J.H.

Type _____ ***bataille navale***
Intérêt _____ ***10***
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ ***B***

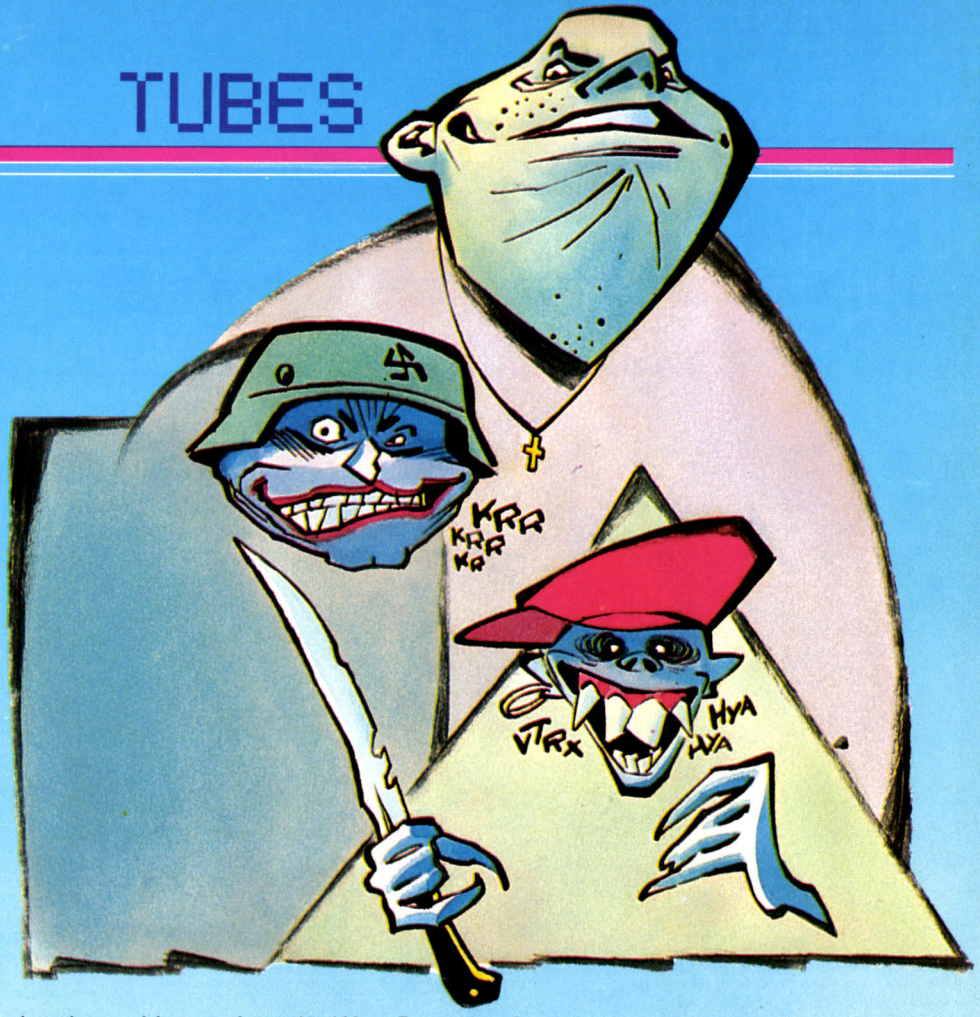
RENEGADE

Bas-fonds

Dans le décor sinistre du métro de New York où fleurissent les bombages et autres graffiti, vous affrontez un gang teigneux. Tout va très vite, vous disposez de deux minutes quinze secondes pour étaler vos adversaires. Il faut contenir leurs assauts : les déplacements se font au joystick, une fuite éperdue fait courir les membres du gang, mais la limite de temps n'en recule pas pour autant.
Coups de poing, de pied, coups en sautant en avant et en arrière éliminent facilement



les costauds ordinaires, à moins qu'ils ne vous attrappent par derrière tandis qu'un second vous roue de coups.
Certains, munis d'armes blanches, exigent plus de rapidité et d'endurance. Enfin, l'énorme chef du gang se révèle particulièrement coriace.
Une tactique payante consiste à se déplacer vers le bout du quai. Et là un saut accompagné d'un vigoureux coup de pied dans le visage de votre adversaire le fait basculer sur le ballast.
Si le champ de bataille est un peu limité, les scrollings en douceur et le graphisme clair mettent en valeur la qualité de l'animation de tous les participants et le rythme frénétique des combats.
De la première à la dernière seconde, seul contre tous, un combat tous azimuts digne



des plus rapides combats du défunt Bruce Lee donne au jeu un vrai style.
Passé le premier tableau, nous voici à l'air libre et cette fois-ci les attaquants rappliquent en moto, les meilleurs réflexes sont exigés pour vous permettre de survivre... avant d'affronter de nouveaux adversaires dans d'autres décors. (Cassette Océan pour *Amstrad CPC.)* D.S.

Type _____ ***combat***
Intérêt _____ ***13***
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ –

ZENJI

Syndrome chinois

Pourrez-vous éviter la catastrophe qui réduira l'humanité à l'état de poussière radioactive ?
En effet la centrale nucléaire dont vous avez la charge vient de subir une grave avarie qui risque de provoquer la fusion du



réacteur. Le temps est donc l'une des contraintes les plus importantes du programme, puisque c'est avec le défilement inquiétant d'un compte à rebours que vous devez rétablir des flux d'énergies normaux dans la centrale pour éviter le pire.
Pour réaliser votre lourde tâche, vous disposez d'une machine d'exploitation sphérique parfaitement adaptée aux conduits du réacteur.
De manière pratique le principe du jeu consiste à changer la couleur de tous les corridors : ils doivent passer du vert au jaune (signe de rétablissement des flux). Votre petite sphère d'exploration qui porte le nom de code de Zenji permet de changer la topographie des lieux. En effet en appuyant sur le bouton de feu du joystick et en indiquant une direction, vous orientez l'angle des canalisations dans un sens ou dans l'autre, ceci bien entendu en fonction des contraintes du décor.
Le graphisme de ce programme est simple à la limite du surréalisme, ce qui lui confère une tonalité que l'on pourrait qualifier de mystique ; l'animation vient confirmer le fait qu'outre son originalité *Zenji* est techniquement irréprochable. Il en est de même pour le bruitage qui n'a pas été laissé de côté (la musique est de toute beauté). On regrettera seulement la taille réduite à l'écran du champ d'action. (Cassette Firebird pour *Commodore 64*) E.C.

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

LE SOFT A SES LEGENDES

BLUEBERRY

LE SPECTRE AUX BALLES D'OR



Une course effrénée dans un désert hostile mène notre célèbre héros de bande dessinée et son compagnon Jimmy Mac Clure aux portes d'un vieux village indien, abandonné ou presque... Caché au creux des plateaux desséchés du grand canyon, le spectre veille...

Demandez le catalogue des nouveautés
Coktel Vision.
Joindre 2 timbres à 2,20 F.

COKTEL VISION

25 rue Michelet
92100 Boulogne Billancourt
Tél : 16 (1) 46 04 70 85

©1987 copyright J.M.Charlier / J.Giraud ©1987 copyright Coktel Vision

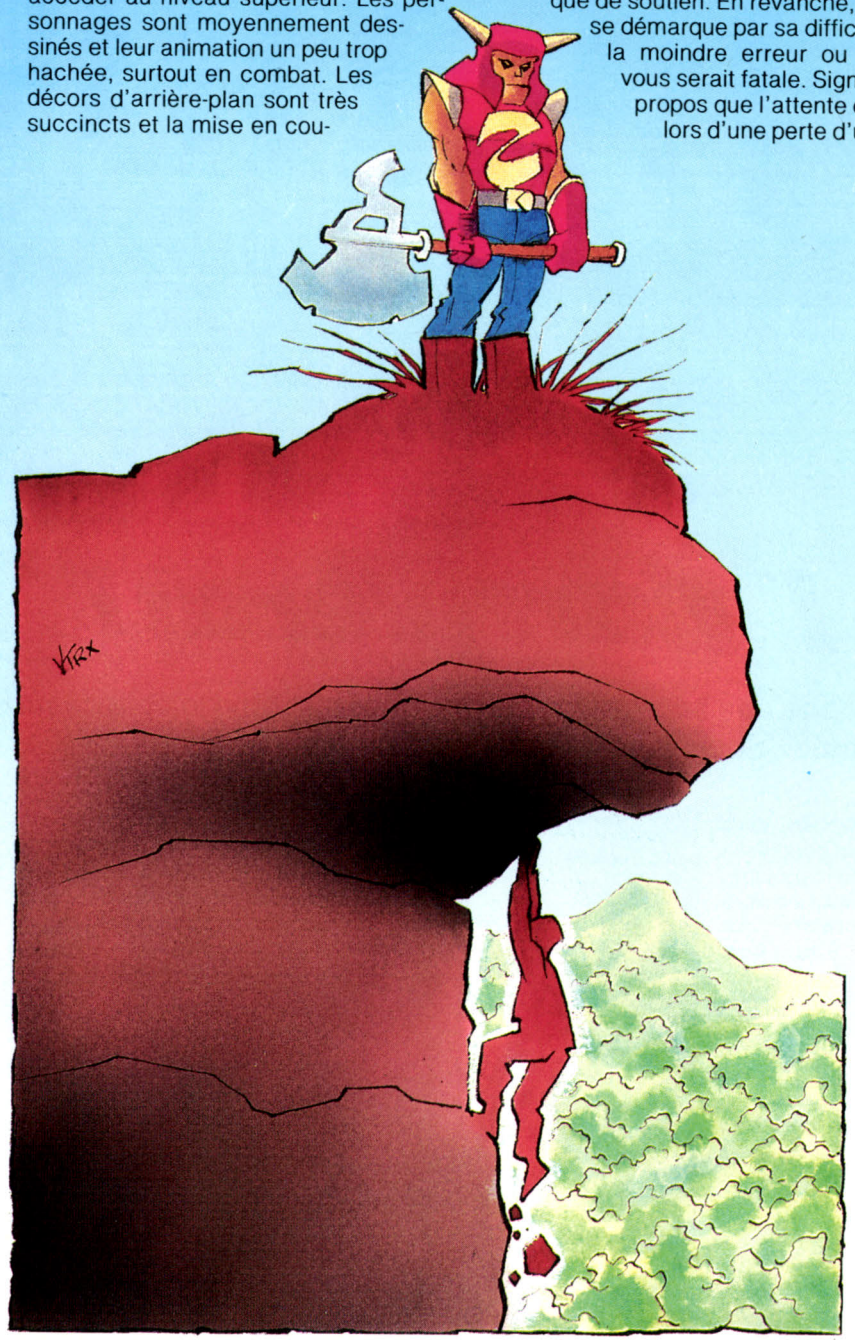
Bon de commande: Nom et adresse:.....

ORIENTAL HERO

Combat à mains nues

Une fois encore, vous allez devoir prouver votre savoir-faire en combat à mains nues pour gagner le titre de « Suprême Maître Oriental de Combat », un titre fort envié comme on s'en doute. Ici vous ne disposez que d'un nombre limité de déplacements (quatre) et de coups (quatre aussi). Après l'écran de présentation et sa musique agréable, le jeu commence. Vos adversaires sont assez variés : oiseau à éviter en sautant ou en vous accroupissant, magicien qui surgit brusquement devant ou derrière vous, ou guerrier à l'épée meurtrière. A la fin de chaque étape, vous rencontrez l'un des quatre champions qu'il faut défaire pour accéder au niveau supérieur. Les personnages sont moyennement dessinés et leur animation un peu trop hachée, surtout en combat. Les décors d'arrière-plan sont très succincts et la mise en couleur faite à grands coups de pinceau. De bien pauvres bruits de coups accompagnent les combats sans aucune autre musique de soutien. En revanche, ce logiciel se démarque par sa difficulté car ici la moindre erreur ou hésitation vous serait fatale. Signalons à ce propos que l'attente obligatoire lors d'une perte d'une vie est un peu longue. Un logiciel assez pauvre tant pour le scénario que la réalisation, qui ne vaut que par sa difficulté et son prix très modique. (Cassette Firebird pour *Spectrum*) J.H.



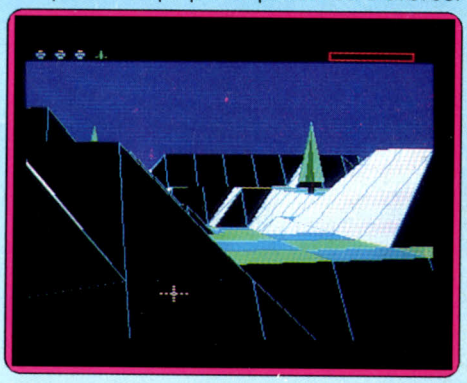


Type _____ ***combat d'arts martiaux***
Intérêt _____ ***10***
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ ★★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ ***A***

THE SENTINEL

Énergie dans le parc

Imaginez un univers où tout n'est qu'énergie. Votre seul but étant d'être sentinelle à la place de la sentinelle, dans les dix mille mondes où cette dernière règne sans partage. Chaque monde est constitué d'un parc à topographie tourmentée : les falaises, les vallées ombragées et les collines font l'essentiel d'un paysage interrompu de temps en temps par la présence d'arbres.



Votre but consiste essentiellement à utiliser les accidents du terrain pour parvenir à échapper au regard meurtrier de la sentinelle, afin de vous retrouver à la même altitude qu'elle pour la mettre hors d'état de nuire. Vous disposez d'un mode de locomotion très original : le transfert d'énergie, en un point visible de votre actuelle position. Par ce biais tout en absorbant l'énergie des arbres vous pouvez, en faisant preuve de stratégie et d'économie (la sentinelle et ses sbires cherchent à drainer vos forces) progresser dans ce jeu alliant réflexion et graphisme 3 D.

L'adaptation sur *ST* est incontestablement un succès, les paysages gagnent en finesse et les scrollings d'écran sont fabuleux. L'utilisation des couleurs renforce considérablement le suspens qui suinte par tous les pixels du programme. Les effets spéciaux ponctuant certaines actions (absorption d'énergie) ajoutent à l'ambiance irréelle. Les bruitages et séquences musicales sont eux aussi excellents. Un jeu magnifique. (Disquette Firebird pour *Atari ST*) E.C.

Type _____ ***réflexion/action***
Intérêt _____ ***16***
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ ***C***

Eric ESCOFFIER en Pointes-avant dans le couloir Couturier de l'Aiguille Verte

Bivouac : j´y arriverai !

A plus de 4000, le manque d'oxygène donne une impression permanente d'asphyxie et le coeur humain bat à 120 pulsations/minute. Seule la volonté permet encore d'avancer.



Lorsqu'Eric ESCOFFIER s'est tourné vers moi et m'a dit d'ouvrir la voie, j'ai compris soudain qu'il me faisait entièrement confiance. Les nombreux mois d'entraînement durant lesquels Eric m'avait transmis tout son savoir faire allaient me permettre enfin d'assurer ce redoutable honneur. Quelle fierté !



Avec Bivouac, dans toutes les conditions météorologiques, partez sac au dos, à la découverte des neiges éternelles. Sur des glaciers, des rochers, des parois et dans des crevasses, utilisez les meilleures techniques d'escalade et maitrisez la montagne et ses dangers pour atteindre le sommet.

Disponible sur :
ATARI
AMSTRAD
THOMSON





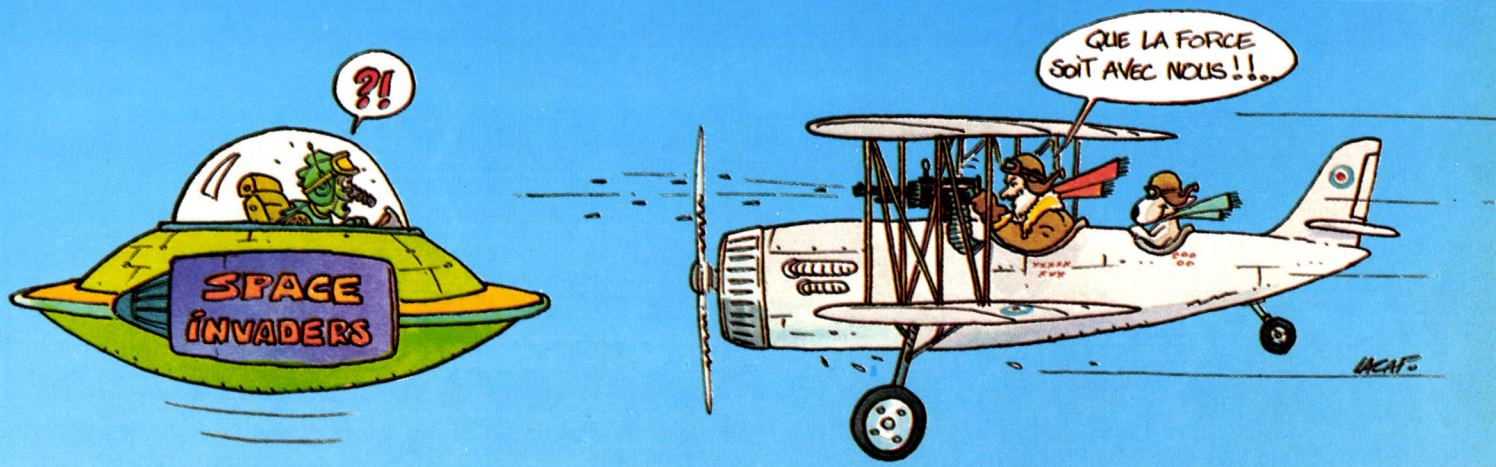
Eric ESCOFFIER a su faire partager son amour de la montagne et ses dix ans de technique alpine, qui font de lui un des meilleurs grimpeurs au monde, pour réaliser la première simulation d'alpinisme d'une réalité surprenante !



On se retrouve en bas et on en refait une autre !

INFOGRAMES
LA MICRO-SPECTACLE

TUBES



JUPITER PROBE

Mission aérienne

Les jeux d'action pure continuent de fleurir sur *Atari ST*. Il faut dire que des titres comme *Goldrunner* exploitent bien les capacités de cette machine. Le logiciel que nous vous présentons est d'ailleurs très proche de ce dernier titre. La mission est bien entendu sans surprise : survoler le territoire ennemi et détruire ou éviter les engins qui viennent à votre rencontre. Le scrolling vertical du paysage est bien fait,



assez rapide et régulier. Ce paysage s'enrichit progressivement à mesure de votre avance. Votre avion, qui réagit instantanément à la moindre pression du joystick, peut se déplacer latéralement ou de haut en bas. Evitez cependant de rester trop près du bord supérieur de l'écran car vous n'aurez plus le temps d'éviter les vaisseaux qui vous attaquent. Ceux-ci sont assez variés et utilisent des modes d'approche différents. De plus certains sont équipés d'un blindage qui résiste quelques temps à vos tirs. Pour faire le vide devant vous, vous disposez d'un canon aux munitions inépuisables (et qui ne chauffe pas) et de cinq bombes ultrasoniques qui détruisent tous les vaisseaux ennemis présents à l'écran. Quant au bouclier de protection, il ne reste actif que quelques instants et vous n'en gagnez qu'en détruisant une formation complète. Une bonne musique accompagne le jeu, à laquelle s'ajoutent des bruitages bien rendus de tir et d'explosion et une synthèse vocale qui signale quels types de vaisseaux vont apparaître. Un bon jeu d'action pour ceux qui ne cherchent pas à réfléchir, plus facile que *Goldrunner* (il n'y a pas ici d'édifices à éviter) mais qui peut presque soutenir la comparaison. (Disquette Microdeal pour *Atari ST*) J.H.

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

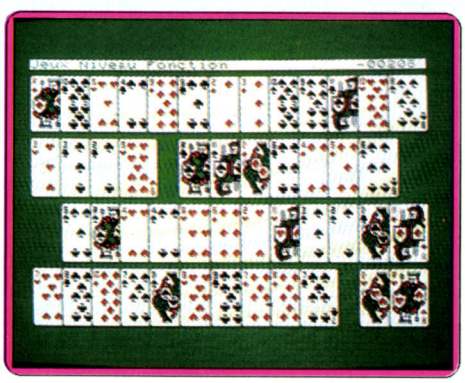
RÉUSSITE

Patience

L'exemple même du logiciel qui ne paie pas de mine mais qui s'apprécie à l'usage. Un écran vert comme les tapis, sur lequel des cartes aisément identifiables sont disposées. Trois réussites vous imposent de reconfigurer trois états de départ en suivant trois genres de règles précises afin d'obtenir des piles de cartes rangées selon un ordre régulier.

Pour réussir « Le Triangle », « La Lune Bleue » ou « La Clef de Voûte », une alliance de chance et de réflexion vous aidera grandement. Quatre niveaux de jeux, ou plutôt de sévérité des règles accompagneront votre progression.

Des options de recul permettent (en perdant des points) de sortir des impasses dans lesquelles vous serez allé vous fourrer : en effet le seul but du jeu est de réussir et d'éviter le blocage. Le temps n'entre pas en compte, d'autres adversaires non plus. Le pilotage à la souris est plus agréable et rapide qu'avec le crayon optique. Reste que si l'on aime les réussites, l'ordinateur apporte-t-il vraiment une dimension supplémentaire ? (Disquette FIL pour *Thomson TO 8, TO 9, TO 9+.*) D.S.



Type	***jeu de réflexion***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★★★
Animation	–
Bruitage	–
Prix	***C***



MISSION ELEVATOR

Alerte à la bombe

Vous incarnez le super agent Trevor. Votre mission : trouver le code et vous rendre au soixante-deuxième étage de l'immeuble pour désamorcer la bombe avant qu'elle n'explose. Ce code ne peut être découvert qu'en relevant tous les indices disséminés dans les étages. L'immeuble est représenté en coupe, avec des graphismes moyens et guère variés. Il est divisé en unités de huit étages dans lesquelles nous ne pouvez monter ou descendre qu'en utilisant les ascenseurs. La sortie de secours vous conduit à l'unité suivante. Mais pour l'utiliser, il faut en détenir la clé, laquelle se trouve dans la poche du porteur. Ce porteur se trouve lui-même dans une des chambres de l'unité qui nécessite un passe-partout. Vous trouvez les objets indispensables à votre mission en fouillant systématiquement tous les meubles et accessoires présents ▸

Vous avez trouvé des tresors dans vos rêves les plus sauvages



Une compilation classique des plus grands succès de logiciel. GAUNTLET ... Ce titre à succès recrée les sensations d'exaltation et de divertissement des machines à sous. ACE OF ACES ... Un mélange superbe et passionnant de simulation de vol et de "rafales de tirs". LEADERBOARD ... "la simulation sportive de l'année, de la décennie, qui fait paraître toutes les autres simulations de golf maladroites" Zzap 64. INFILTRATOR ... Action, stratégie et simulation dans une intrigue d'espionage à suspense "on se croirait dans un film d'action" Sinclair User. METROCROSS ... Faîtes vous partie de la crème de la crème qui peut réflechir en microsecondes et pas en minutes? Si oui, Métrocross est fait pour vous.

U.S. Gold Ltd., (France)
S.A.R.L.-B.P.3-
Zac de Mousquette – 06740
Châteauneuf-de-Grasse.
Tel: 93 42 71 44/

CBM 64/128	SPECTRUM 48K	SPECTRUM + 3	AMSTRAD
CASSETTE	CASSETTE	DISQUE	CASSETTE
DISQUE			DISQUE

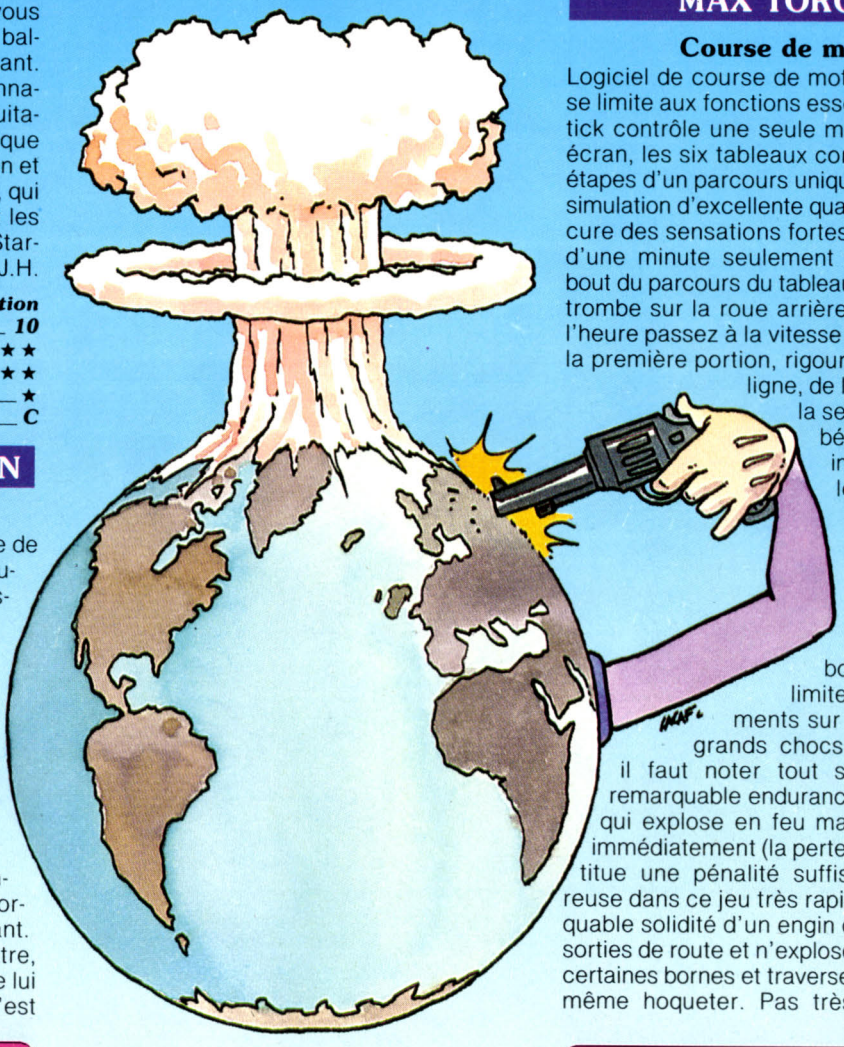
dans les étages. Mais les agents ennemis surgissent sans cesse pour tenter de vous arrêter. Tirez le premier ou évitez leurs balles en sautant ou en vous accroupissant. Le graphisme et l'animation des personnages sont corrects. En revanche, les bruitages sont réduits et aucune musique n'accompagne le jeu. Un logiciel moyen et beaucoup trop répétitif quant à l'action, qui de plus est loin d'exploiter pleinement les capacités du *ST*. (Disquette Eurogold Starline pour *Atari ST*) J.H.

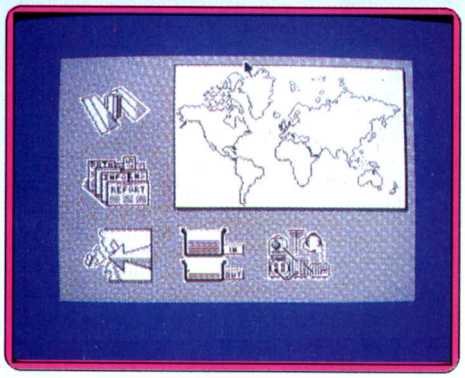
Type _____ ***aventure-action***
Intérêt _____ ***10***
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ ★★★
Bruitage _____ ★
Prix _____ ***C***

THE ARMAGEDDON MAN

Guerre atomique

Vous incarnez le commandant suprême de l'UNN, organisation mondiale qui regroupe les seize pays détenteurs de la puissance atomique et devez éviter à tout prix la guerre, ce qui ne paraît guère évident quand on sait que chaque pays a ses propres spécificités et qu'ils sont souvent belliqueux. Vous recevez régulièrement des bulletins d'information et des demandes (nourriture, armement ou technologie) d'un des pays de l'UNN. Selon les cas, vous devez ignorer la demande, l'accepter ou la refuser. En tant que commandant vous disposez d'un poids important. Mais ce n'est pas toujours suffisant. Si un pays se met à en attaquer un autre, vous le blâmez et lui adressez une lettre lui rappelant ses engagements. Mais il n'est





pas évident qu'il se range à vos avis. Aussi dans les cas extrêmes devrez-vous avoir recours à des méthodes plus directes. Vous disposez en effet de troupes que vous déplacez dans le monde. Et lorsqu'elles se trouvent dans un pays, celui-ci se sent obligé de suivre scrupuleusement les directives de l'UNN. Malheureusement ces troupes se déplacent lentement et vous arrivez parfois trop tard.

Une autre solution consiste à utiliser l'un des six satellites de défense et à le positionner en orbite géo-stationnaire au-dessus du pays menacé d'attaque nucléaire. Le satellite détruit tous les missiles nucléaires passant à sa portée.

Pour prévenir les catastrophes vous disposez de trois satellites espions capables de vous informer régulièrement de l'opinion d'un pays sur un autre.

N'hésitez pas à les déplacer régulièrement pour prendre la « température » des points chauds. Un autre moyen consiste à utiliser votre radio et à tenter de capter des messages secrets, que vous décriptez.

Non content d'éviter la guerre atomique, vous devez aussi tenter d'établir un équilibre économique et militaire et de bonnes relations entre les pays et avec l'UNN.

A la fin de chaque semaine, vous prenez connaissance de l'état du monde et du jugement que l'on a sur votre manière de diriger.

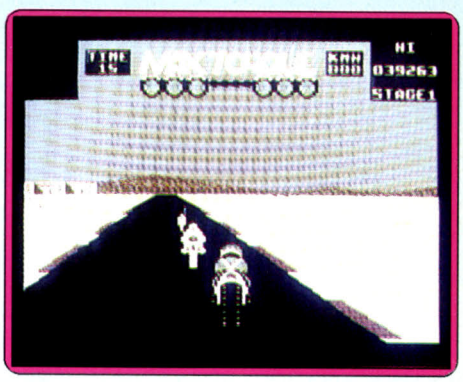
Un fabuleux jeu de stratégie, aux graphismes de qualité, où l'absence de bruitages ne gène pas. (K7 Martech pour *Spectrum*) J.H.

Type _____ ***stratégie***
Intérêt _____ ***17***
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ –
Bruitage _____ –
Prix _____ ***B***

MAX TORQUE

Course de motos

Logiciel de course de motos, *Max Torque* se limite aux fonctions essentielles, le joystick contrôle une seule moto sur un plein écran, les six tableaux correspondent aux étapes d'un parcours unique géant. Mais la simulation d'excellente qualité, difficile, procure des sensations fortes. Vous disposez d'une minute seulement pour arriver au bout du parcours du tableau. Démarrage en trombe sur la roue arrière, vers 100 km à l'heure passez à la vitesse supérieure. Dès la première portion, rigoureusement rectiligne, de la piste, apparaît la sensibilité exacerbée de la moto aux impulsions latérales, qu'elles viennent du joystick ou des chocs d'autres motos présentes sur la piste. Le choix de la bonne trajectoire limite les ralentissements sur les talus, et les grands chocs sur le bornes. il faut noter tout spécialement la remarquable endurance de la machine qui explose en feu mais peut repartir immédiatement (la perte de temps constitue une pénalité suffisamment rigoureuse dans ce jeu très rapide), et la remarquable solidité d'un engin qui supporte les sorties de route et n'explose qu'en heurtant certaines bornes et traverse les autres sans même hoqueter. Pas très réaliste mais



pourquoi pas ? Les paysages simples, cohérents avec l'animation et un bruitage très réaliste et informatif (sur les changements de régime), alliés à une excellente animation font de *Max Torque* une très agréable simulation de motos.

(Cassette Bubble Bus Software pour *Commodore 64).* D.S.

Type _____ ***course de motos***
Intérêt _____ ***15***
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ ***A***

AVIONS DE COMBAT
UNE SIMULATION
COUVERTE DE LAURIERS

F-15 STRIKE EAGLE





- Un jeu constructif offrant des heures de distraction
- Simulation de vols de chasse réaliste et précise
- Graphisme 3 dimensions remarquable
- Missions de combat multiples
- Niveaux de difficulté divers
- Des centaines de scénarios passionants
- Instruments de vol très réalistes

La simulation 'Avions de combat'

Envolez vous grâce à la simulation Microprose, déjà couverte de succès et de lauriers – si vous l'osez. Strike Eagle F-15 vous place aux commandes de l'un des avions de combat les plus dangereux et les plus perfectionnés de tous les temps, et devant un grand nombre des décisions et des dangers effectivement rencontrés par les pilotes d'avions de combat.

Montez dans votre propre F-15 et préparez vous à affronter le danger. Votre objectif est d'accomplir une série d'offensives en Asie du Sud-Est et au Moyen Orient.

Vous vous servirez d'une série époustouflante d'instruments de vol, d'armements perfectionnés et de systèmes informatisés, dont un système de tir électronique, un collimateur de pilotage et un radar de bord. Votre succès dépendra de votre talent à surpasser l'ennemi aux commandes de l'avion, au combat et par votre perspicacité.

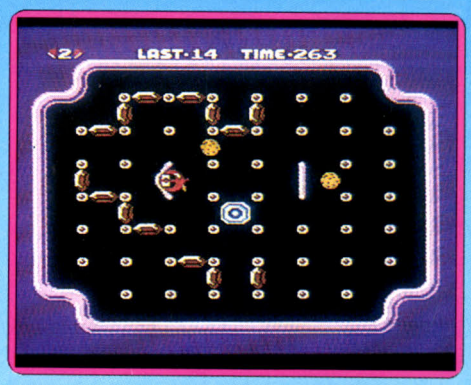
Strike Eagle F-15. Simulation extrêmement réaliste des techniques de combat électroniques modernes.

Disponible pour Commodore 64/128 et Amstrad CPC.

Prix Public Generalement Constatés

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

MAINTENANT DISPONIBLE POUR AMSTRAD CPC



CLU CLU LAND

Chercheur d'or

Vous devez récupérer de l'or caché par le diabolique « Sea Urchin » dans un labyrinthe hanté par de nombreuses créatures repoussantes et agressives. Pour remplir cette mission il vous suffit de déplacer une sorte de poisson afin de découvrir les barres d'or cachées. Ceci, en évitant autant que possible les créatures que vous rencontrerez immanquablement. Notez que vous pouvez récupérer des points de bonus sous la forme de fruits (cerises, pommes, bananes, et autres), de sacs pleins de menue monnaie et de drapeaux. Selon un principe similaire, vous pouvez augmenter le temps dont vous disposez pour explorer un tableau en récupérant des bonus de temps. D'apparence simple, ce jeu possède cependant un côté stratégique assez poussé. Il arrive que les barres de précieux métaux que vous avez découvertes disparaissent. D'où une perte de temps non négligeable passée à les rechercher. Pour éviter cela, vous pouvez construire certaines figures qui évitent ces miraculeuses disparitions. Cœur, personne, maison, clown et autres sont autant de figures que vous devez vous efforcer de reconstituer. Correctement réalisé, *Clu Clu Land* possède des graphismes agréables et une animation soignée. La variété des tableaux est suffisante et la qualité de la bande sonore ne peut être prise en défaut. L'ensemble est cependant peu convaincant. Ce jeu est en fait divertissant pour un enfant de dix ans, mais pas plus ! A une réserve près : la partie stratégique est inabordable à ces derniers. (Cartouche Nintendo pour *console Nintendo*.) M.B.

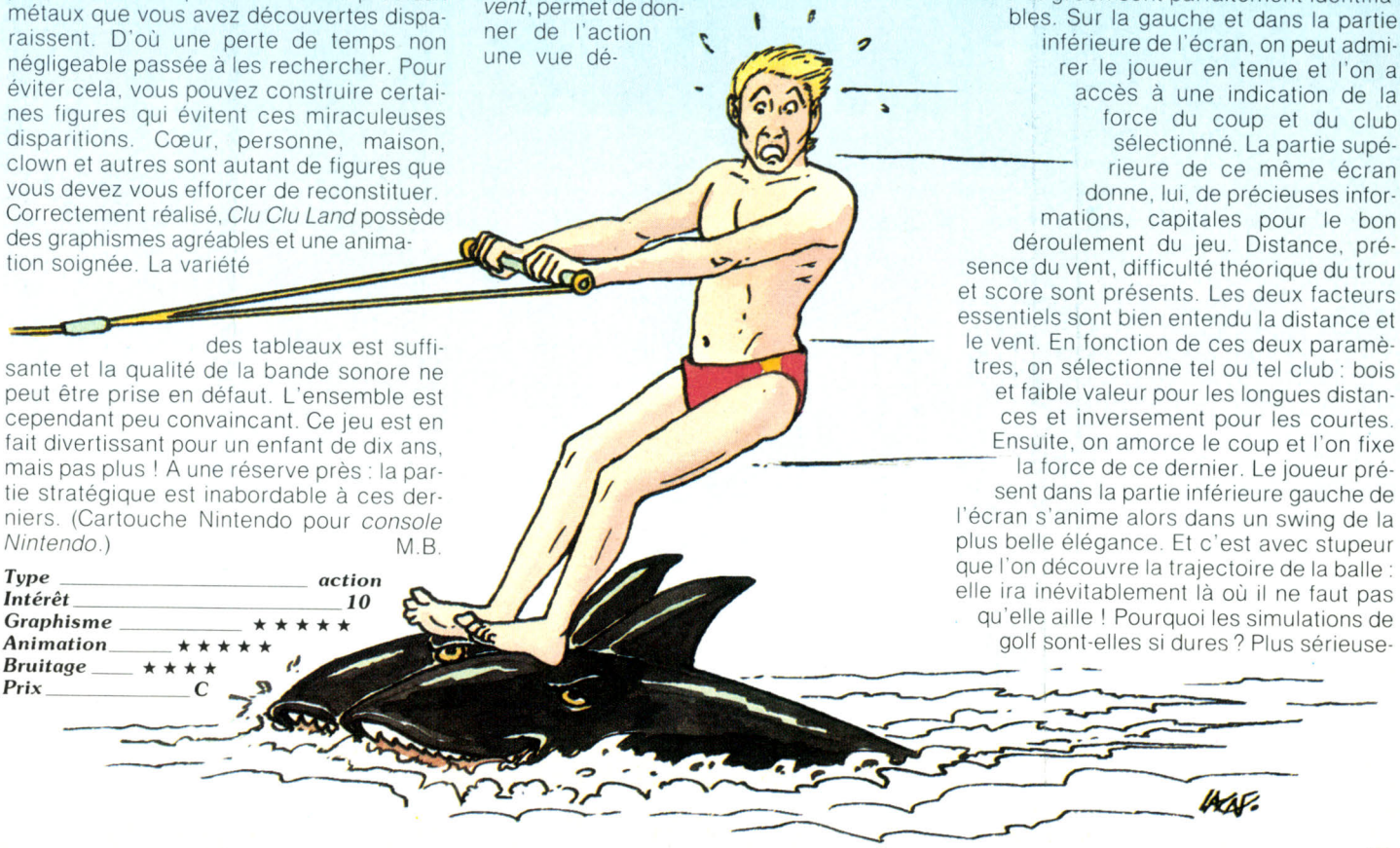
Type _____ ***action***
Intérêt _____ ***10***
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ ***C***

LES DIEUX DE LA MER

Ski nautique

Si les simulations de sports nautiques n'en sont plus réduites à faire naviguer un pixel blanc sur un écran bleu (les récents arrivages de logiciels le prouvent), restituer avec réalisme le mouvement des vagues et le caractère propre de chaque sport tient encore de la gageure et les écueils ne manquent pas. *Les Dieux de la mer*, simulation de compétition de ski nautique, réussit pourtant à nous plonger dans l'action grâce à des graphismes convaincants par leur qualité et leur variété.

Trois joueurs peuvent s'affronter à l'occasion de trois épreuves d'inégale difficulté. Le saut se déroule en deux temps. Si vous avez correctement dosé l'accélération lors de l'approche du tremplin, vous sautez dans un autre tableau en tentant de maintenir votre équilibre à l'aide du joystick. Après trois essais, la meilleure performance est comptabilisée. Changement de décor pour les figures acrobatiques : les évolutions du skieur sont observées depuis l'arrière du hors-bord que l'on voit également traverser une fenêtre donnant de la baie une vue générale. Enfin, l'épreuve de slalom vous ramène derrière le bateau qui fend l'écume à travers un couloir de bouées. Lors des changements de direction, seul un subtil dosage de la tension de la corde (contrôlable par un mouvement du joystick en avant ou en arrière) peut vous éviter de boire la tasse. L'usage des fenêtres, héritage des *Passagers du vent*, permet de donner de l'action une vue dé-



taillée sans l'extraire de son contexte. (Disquette Infogrames pour *CPC*). J.-P.D.



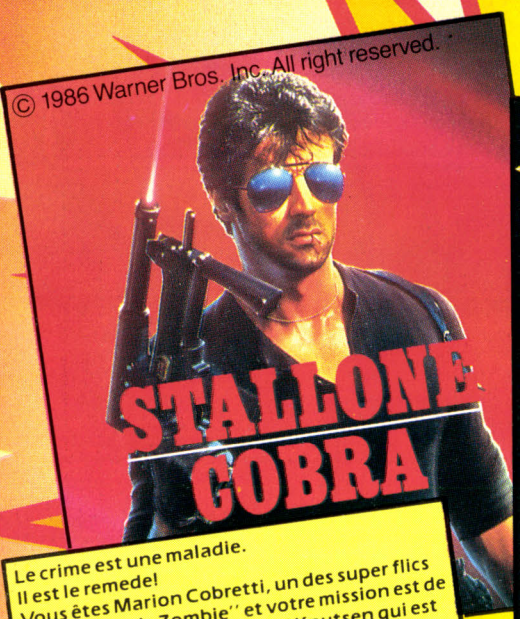
Type _____ ***simulation sportive***
Intérêt _____ ***14***
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ ***C***

GOLF

Sur le green

Amateurs de golf, voici de quoi vous combler. Cette simulation sur *console Nintendo* se révèle tout à fait comparable à des programmes comme *World Golf* sur *MSX II* ou *Hole In One* sur *MSX I*. L'écran est séparé en trois parties bien distinctes. Sur la droite de l'écran et de haut en bas, se trouve le tracé du terrain vu du dessous. Balle, obstacles divers comme bunker ou flaque d'eau et green sont parfaitement identifiables. Sur la gauche et dans la partie inférieure de l'écran, on peut admirer le joueur en tenue et l'on a accès à une indication de la force du coup et du club sélectionné. La partie supérieure de ce même écran donne, lui, de précieuses informations, capitales pour le bon déroulement du jeu. Distance, présence du vent, difficulté théorique du trou et score sont présents. Les deux facteurs essentiels sont bien entendu la distance et le vent. En fonction de ces deux paramètres, on sélectionne tel ou tel club : bois et faible valeur pour les longues distances et inversement pour les courtes. Ensuite, on amorce le coup et l'on fixe la force de ce dernier. Le joueur présent dans la partie inférieure gauche de l'écran s'anime alors dans un swing de la plus belle élégance. Et c'est avec stupeur que l'on découvre la trajectoire de la balle : elle ira inévitablement là où il ne faut pas qu'elle aille ! Pourquoi les simulations de golf sont-elles si dures ? Plus sérieuse- ▸

OCEAN'S ALL STAR HITS N°2



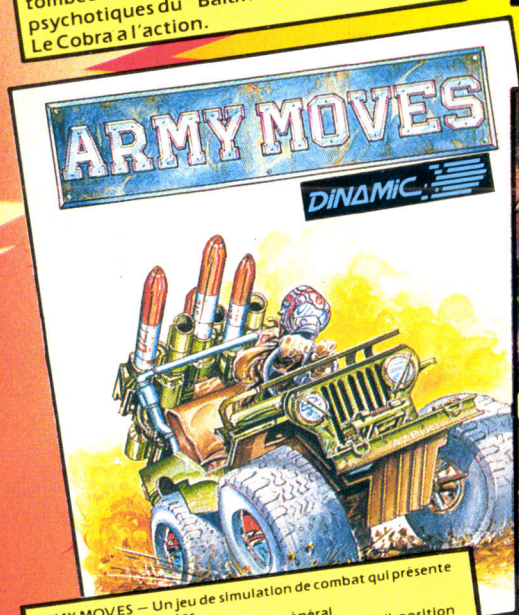
Le crime est une maladie.
Il est le remede!
Vous êtes Marion Cobretti, un des super flics de la "Brigade Zombie" et votre mission est de délivrer le mannequin Ingrid Knutsen qui est tombée entre les griffes de la bande de tueurs psychotiques du "Balafreur nocturne."
Le Cobra a l'action.



HEADOVER HEELS. De 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.



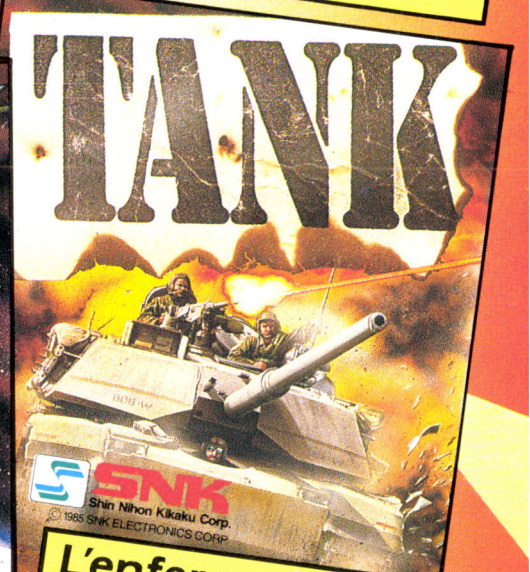
Je n'ai jamais rien vu de pareil . . . ils arrivaient vers moi sous forme de nuées, de tourbillons gazeux, d'êtres tissant une toile arachnéenne mortelle. Je dois fabriquer cette arme invincible sinon je n'arriverais jamais à me débarrasser d'eux!



ARMY MOVES — Un jeu de simulation de combat qui présente 7 situations différentes.
Lancez-vous à l'attaque du quartier général ennemi et utilisez tous les moyens qui sont à votre disposition pour y parvenir: Jeeps, Hélicoptères. Mais de toutes façons vous serez forcé de traverser la jungle et les déserts à pieds. Votre mission présente des dangers à tout moment. Mais heureusement vous disposez d'un armement et d'un équipement très sophistiqués qui vous permettra si vous avez les réflexes de faire face à toute situation. Attention si vous décidez de vous lancer dans cette mission il faudra aller jusqu'au bout. Vous serez seul et ne pourrez pas faire demi-tour.



Devenez le Magicien et partez à la conquête des créatures colorées; lancez des sorts et voyagez autour des planètes dans votre véhicule spatail. Wizball . . . un nouveau jeu fascinant, aux graphismes époustouflants et rempli d'action.



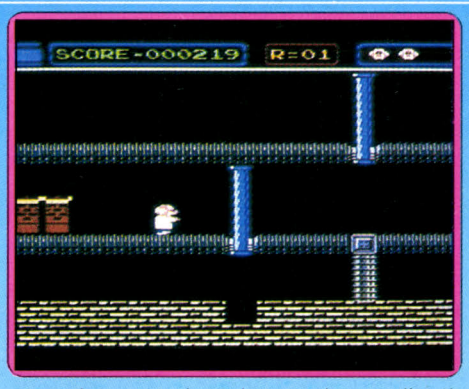
L'enfer sur l'autoroute arcade action armee

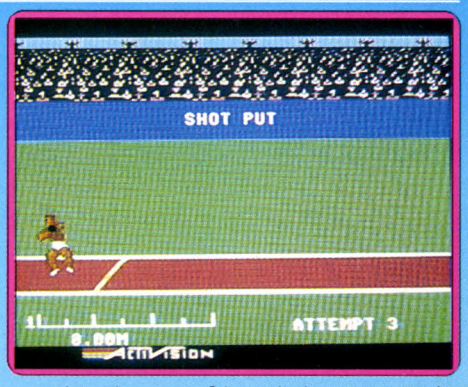
Ensemble de six jeux accessible à votre "budget argent de poche"

ocean

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







ment, cette cartouche propose des graphismes et une animation agréables qui ne sont pas sans rappeler leurs homologues sur *MSX*. Bref, une bonne cartouche divertissante et difficile à souhait. (Cartouche Nintendo pour *console Nintendo*.) M.B.

Type	***simulation de golf***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***C***

GYROMITE

La toupie

Exploitant le robot R.O.B., cette cartouche vous propose d'aider un savant à déminer son laboratoire. Des portes rouges ou bleues empêchent le personnage d'avancer dans telle ou telle direction. Vous devez alors vous servir du robot pour les ouvrir en posant les toupies sur les supports de couleur de ce dernier. Pour cela, il est nécessaire d'appuyer sur une touche du joystick afin de prendre de contrôle du robot. Ensuite, il faut piloter ce dernier, c'est-à-dire utiliser le joystick pour s'emparer des toupies, les poser sur l'accélérateur à toupies et veiller à la vitesse de rotation de chacune. En effet, le temps nécessaire à la mission est limité et chaque minute perdue à remettre en place une toupie égarée se solde bien souvent par un éclatant échec de votre part. Amusant au départ, ce jeu exploite intelligemment le périphérique R.O.B. Mais, ses grincements et couinements lors de ses phases d'activités se révèlent fort lassantes, ce qui pénalise, en fin de compte, un jeu somme toute bien conçu. Les graphismes sont de qualité et l'animation irréprochable. Bande sonore et bruitage sont satisfaisants. Bref, un jeu honnête dont l'intérêt est limité par le robot. Mais il est toujours possible de tricher : un doigt innocent peut parfaitement faire office de toupie lorsqu'il est nécessaire d'ouvrir ou de fermer une porte en appuyant sur l'un des boutons de couleur du support de R.O.B. (Cartouche Nintendo pour *console Nintendo.)* M.B.

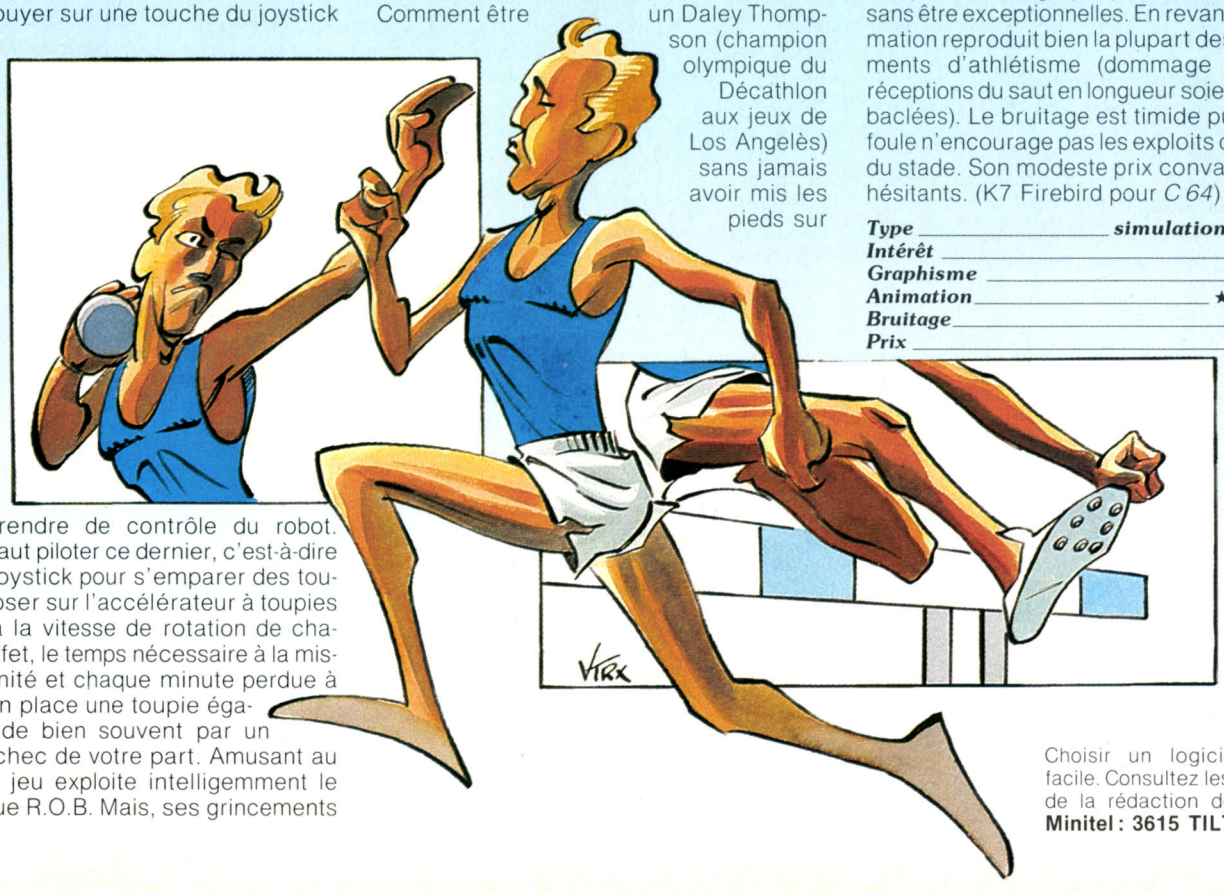
Type	***action***
Intérêt	***11***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***C***

DÉCATHLON

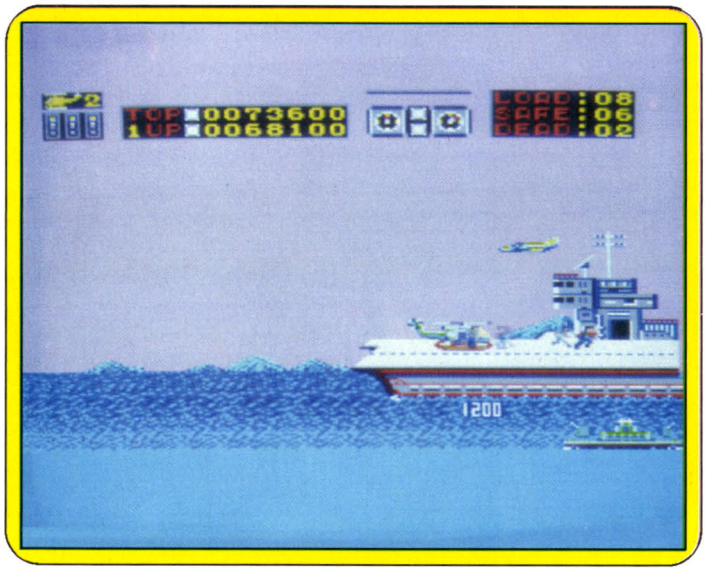
Dix épreuves pour l'enfer

Comment être un Daley Thompson (champion olympique du Décathlon aux jeux de Los Angelès) sans jamais avoir mis les pieds sur une piste de tartan ? La solution est trouvée grâce à ce programme réédité par une autre marque que celle d'origine. Le Décathlon est considéré à juste titre comme l'épreuve la plus difficile des meetings d'athlétisme. En effet, les protagonistes doivent disputer dix épreuves successives aussi différentes que le saut en longueur ou le lancer de poids : la performance finale étant mesurée en nombre de points gagnés dans chacune des dix disciplines. Sur ordinateur le principe ne change pas puisque vous disposez de toutes les épreuves : pour la course de fond il est conseillé d'avoir un joystick inusable. Le programme vous propose plusieurs options (choix de l'épreuve, nombre de joueurs) avant de commencer la compétition. Malheureusement ses concepteurs n'ont pas tenu compte des limites humaines, aussi quand vous affrontez l'ordinateur dans les épreuves de courses, il est extrêmement difficile de tenir le train infernal imposé par votre adversaire électronique.
Ses possibilités graphiques sont correctes sans être exceptionnelles. En revanche l'animation reproduit bien la plupart des mouvements d'athlétisme (dommage que les réceptions du saut en longueur soient un peu baclées). Le bruitage est timide puisque la foule n'encourage pas les exploits des dieux du stade. Son modeste prix convaincra les hésitants. (K7 Firebird pour *C 64*) J.H.

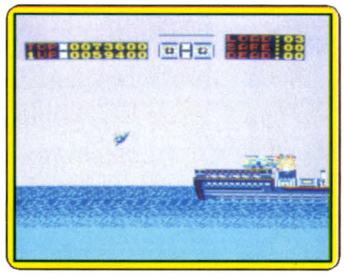
Type	***simulation sportive***
Intérêt	***11***
Graphisme	★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★
Prix	***A***



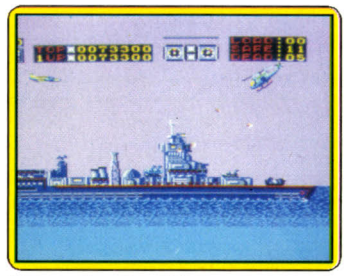
Choisir un logiciel : c'est facile. Consultez les critiques de la rédaction de Tilt sur **Minitel : 3615 TILT** (Soft).



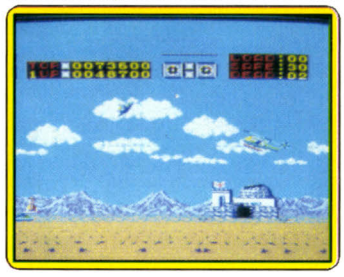
Manœuvre la plus périlleuse, l'embarquement des otages.



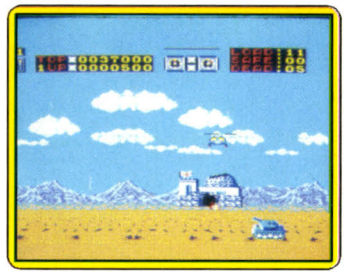
Un mitraillage incessant, air, sol, mer.



Destruction des défenses ennemies.



Il faut aussi savoir s'enfuir.



Duel de titans : hélicoptère et char.

SEGA MASTER SYSTEM

Choplifter

Ordre de mission : récupérer tous les otages à bord de l'hélicoptère et les ramener sains et saufs à la base. Un somptueux jeu d'action, rapide et excitant au niveau des meilleures bornes d'arcade.

Rares, beaux et chers, les titres d'ores et déjà disponibles sur la *Console Sega* sont le plus souvent triés sur le volet. Classique indémodable, *Choplifter* appartient aux best-sellers des jeux informatiques. Développé en 1982 par Broderbund Software sur *Apple II*, eh non *Cholifter* n'était pas à l'origine un jeu d'arcade — cette simulation était testée dans le second numéro de *Tilt*. Et pourtant il n'a pas pris une ride, bien au contraire. L'argument du jeu est simple : récupérer des otages à bord d'un hélicoptère et les ramener sains et saufs à la base. Cette équipée héroïque devient vite extrêmement éprouvante pour le poignet (l'indigence des joysticks livrés avec la machine est plus que jamais incompréhensible) et pour les nerfs. Lorsqu'au péril de votre vie vous réussissez à embarquer seize otages indemnes et qu'à dix mètres de la base une balle perdue fait exploser l'hélicoptère en vol, l'adrénaline monte d'un cran. Eprouvant, mais superbe. Les couleurs éclatent à l'écran. Le relief, l'animation et les bruitages sont saisissants. Et comble du luxe, le programme garde une place aux petits gags qui font toute la différence. Ainsi le pilote crâneur salue l'assistance à chaque début de mission. Les otages rapidement affolés gesticulent et trépignent dès que leur sauveteur s'éloigne un peu trop.

La libération des prisonniers s'opère sur trois niveaux de difficulté progressive : sur la terre ferme en plein désert, à bord de portes-avions en mer et dans les entrailles de la terre. Pour accéder au niveau supérieur, le pilote doit ramener à bon port quarante des soixante-quatre prisonniers. Votre hélicoptère mitraille l'ennemi ou lache des bombes tout en se déplaçant de face, de trois quarts ou de profil dans le scrolling latéral. A chaque tableau son éventail d'ennemis.

Dans le désert, vous êtes la cible des batteries anti-aériennes, des avions de combat, des lance fusées ravageurs et surtout des tanks et jeeps qui ne vous quittent pas d'une semelle lorsque vous vous posez pour embarquer les rescapés. Il arrive qu'après n'avoir écrasé qu'un seul otage lors de l'embarquement vous explosiez, à l'arrêt, sur la piste d'atterissage ou pire encore, que votre hélicoptère s'écrase bêtement par votre faute. La meilleure tactique consiste à récupérer calmement un petit nombre d'otages dans la première géole puis de les rapatrier à la base et repartir en chercher une autre « fournée ». Vous vous en doutez, accéder au second palier est extrêmement difficile. Et là tout se complique, les porte-avions ennemis sont gardés par une flottille de navires de guerre qui une fois de plus s'acharnent sur vous au moment le plus délicat de l'équipée. Alors que vous êtes laborieusement concentré sur l'embarquement des otages, l'ennemi en profite pour larguer traitreusement une fusée qui anéantit tous vos efforts en trois secondes.

Le troisième challenge dépasse vos prévisions les plus pessimistes. Le pilote doit alors se concentrer sur la géographie capricieuse des cavernes dont les stalactites et les stalagmites sont autant de pièges mortels qui viennent s'ajouter aux tirs ennemis et aux bizarres vaisseaux souterrains. Alambiqué à souhait le calcul du score à chaque étape a le mérite de prendre en compte tous les éléments, les bonus sont calculés comme suit : quarante moins le nombre d'otages perdus multipliés par cent plus le nombre d'hélicoptères qui restent, le tout multiplié par mille. *Choplifter* a de quoi exciter et captiver le joueur le plus calme ou le plus réfractaire aux jeux d'action et de réflexes, passé le premier moment de découragement. Somptueux. (Cartouche Sega pour *Sega Master System*).

Nathalie Meistermann.

Type	*action*
Intérêt	*16*
Animation	★★★★★
Graphismes	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*C*

IBM PC/COMPATIBLES

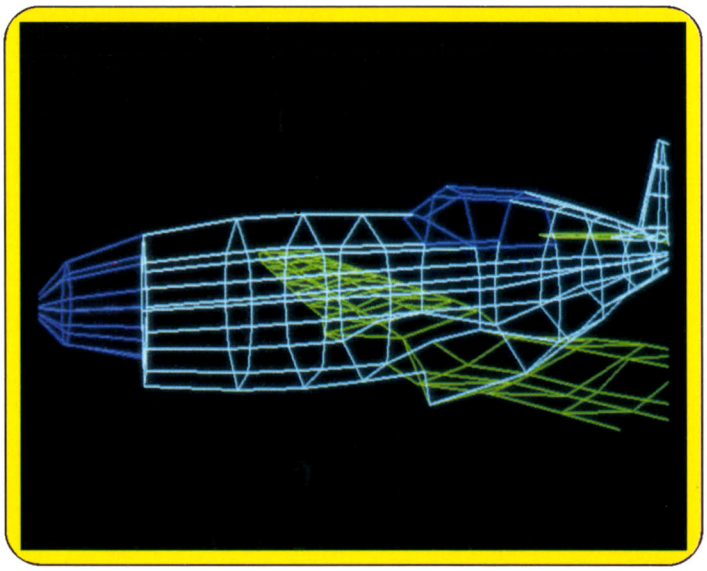
Turbo CAD 3D

Pour concevoir des objets en trois dimensions, visualiser le résultat sous tous les angles et jongler avec les paramètres. *Turbo CAD 3D* est un logiciel performant mais assez difficile d'accès.

Programme de conception en trois dimensions exceptionnel par ses performances, *Turbo CAD 3D* fait le pont entre les domaines amateur et professionnel. Nous avons testé la version 1.7.

L'abord se fait par les démonstrations : démonstration en animation très rapide en mode CGA, image plus fine de la navette spatiale en mode EGA, image Autocad (la référence professionnelle), représentation d'un ensemble des bureaux dans lesquels vous vous promenez jusqu'à distinguer la couleur du ruban de la machine à écrire posée sur l'une des tables d'une des pièces représentées.

En guise de hors-d'œuvre toujours, visualisez le fichier « Pyramide » (il faut lancer le programme autour d'un fichier) :

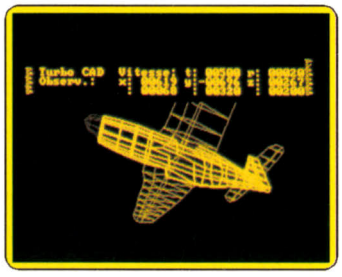


Dessins précis en mode EGA : jouer sur la couleur, l'animation, la perspective.

l'écran affiche une bête pyramide à base carrée, en représentation fil de fer. Pianoter sur le pavé numérique la rapproche, l'éloigne, la déplace vers l'un des quatre bords de l'écran. Maintenant regardez le fichier qui décrit l'objet : quelques chiffres, quelques dizaines d'octets alphanumériques sans caractères de contrôle bizarroïdes. Les fichiers sont remarquablement compacts, puisqu'ils ne définissent que les sommets, de surcroît, en caractères ASCII, vous pouvez travailler directement le fichier, avec un traîtement de texte ou un tableau pour obtenir un objet dont les rapports entre les sommets ne sont pas issus de déplacements dans l'espace (rotations, translations, gonflements, etc.), mais de relations mathématiques, permettant de visualiser des formules, résultats d'équations, etc.

Le travail, toujours en mode pleine-écran, s'effectue à l'aide du clavier, touches de fonction, pavé numérique et clavier principal, parfois en appuyant sur plusieurs touches simultanément. Une zone de menu affiche les valeurs des principales variables. L'usage de la souris accroît la commodité. Les instruments fenêtres et curseur, témoignent d'une souplesse remarquable : les fenêtres rectangulaires saisissent tout ou partie des objets, sélectionnés en vue de traitements ultérieurs, déformations et rotations, tandis que les curseurs se meuvent dans toutes les directions de l'espace, respectant la perspective et les effets de distance. Une fonction de capture positionne le curseur sur le point le plus rapproché dans l'espace.

La surface de travail fait 32 000



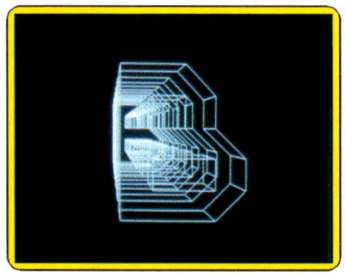
En mode CGA. Menu limité.

points suivant chaque axe de coordonnées, permettant de travailler sur un objet de 64 mètres (un immeuble-tour) avec une résolution de 1 mm, ou de 64 cm à la résolution de 1/100° de millimètre ! Chaque objet peut compter jusqu'à 4 000 points, et un point peut constituer le sommet de 4 000 vecteurs (mais pas tous les points en même temps !).

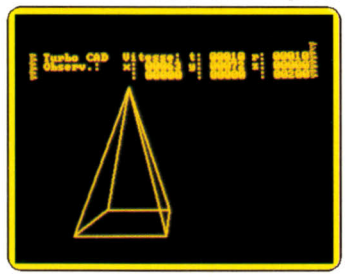
L'observateur se déplace librement autour de l'objet, voire dedans.

Une des grandeurs du menu commande la largeur du cône de visualisation, ce qui entraîne des modifications de perspectives analogues à celles induites quand on change d'objectif sur un appareil photographique. L'angle de visualisation est très étroit avec un téléobjectif mais très large avec un grand angle, entraînant dans ce dernier cas des déformations importantes de perspectives.

Les objets peuvent tourner soit autoir de leur barycentre (centre de gravité pour parler simplement), soit autour d'un point défini par le curseur. Ils se copient, ils forment des arcs : ils tournent en effectuant une rotation d'un nombre de degrés à définir et sont copiés le nombre de fois voulu durant leur trajet.



Jouer avec des lettres dans l'espace.



Il génère des fichiers courts.

Une fonction de coloriage des surfaces, une autre de nappage (générer une forme semblable à celle que prend une couverture posée sur l'objet), une troisième d'élimination des faces cachées sont à l'étude pour les versions ultérieures du logiciel. Les animations se créent en « photographiant » divers état d'un objet, différents points de vue, en appuyant sur deux touches. Un programme lancera ensuite le fichier automatiquement généré. La programmation remarquablement compacte en langage machine, (les programmeurs ont poussé le zèle jusqu'à réécrire certaines routines), autorise une vitesse de calcul étonnante par rapport à tous les autres programmes comparables. La notice en français rend le travail aisé, avec ou sans utilisation d'une souris. Les objets et les animations s'intègrent facilement à des programmes en Basic, Pascal, C ou Fortran. Le module qui permet la lecture de fichiers au format DXF d'*Autocad* est vendu à part pour un prix double de *Turbo CAD 3D*. (Disq. Handshake pour *IBM-PC* et compatibles, carte graphique EGA, CGA ou Hercules.)

Denis Scherer

Intérêt _____ *17*
Graphisme _____ ★★★★★
Accessibilité _____ ★★★★
Potentialité _____ ★★★★★
Prix _____ *F*

AMSTRAD PCW

DTP PAO

Définissez les fenêtres textes et graphiques. Puis, dessinez vos caractères et illustrations. Etape suivante : la saisie du texte. Il ne reste plus qu'à vérifier et à imprimer.

Comme nous l'avons dit à propos de *Fleet Street* dans notre dossier PAO de septembre, l'idée de faire de la micro-édition avec un *PCW* se révèle fort séduisante. Cette machine, destinée au traitement de texte, s'avère très compétitive. C'est pourquoi Database Software s'y est intéressée. Le résultat se nomme *DTP PAO*, il est bien plus convaincant que son homologue de chez Mirrorsoft. Le concept de base de ce logiciel est radicalement différent de ce que l'on a l'habitude de voir. En effet, le point de départ n'est pas le texte ou les graphismes mais la page telle qu'elle doit être en sortie d'imprimante.

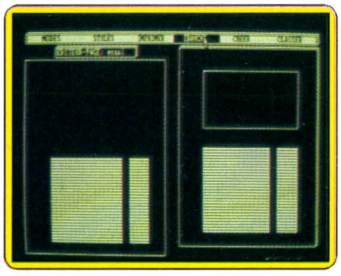
Avant toute chose, il faut définir le format de la page. Contrairement aux autres, ce programme ne travaille pas avec les formats normalisés (A4 et autres) mais avec des codes. La valeur par défaut correspond cependant aux 21 × 29,7cm d'une page A4.

Deuxième étape : mettre en place les fenêtres, textes et graphiques. Pour cela, il est nécessaire de sélectionner l'éditeur de pages puis, dans le menu « modes », l'option « création de fenêtre ». Ensuite, il reste à dessiner les modules grâce au pointeur présent à l'écran.

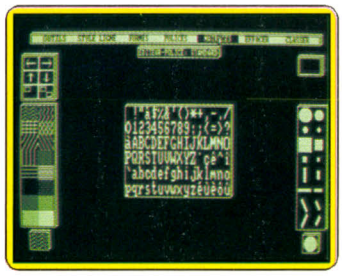
Cette méthode est relativement souple et l'on peut très simplement ajuster le positionnement de tel ou tel encadré.

Cependant l'absence de grille fait cruellement défaut surtout lorsqu'une grande précision de tracé est requise sur le document final. Le programme sauvegarde régulièrement les tracés effectués, et ce pour une raison simple : à chaque tracé de fenêtre, l'ordinateur demande le nom du fichier texte ou graphique qui lui sera associé.

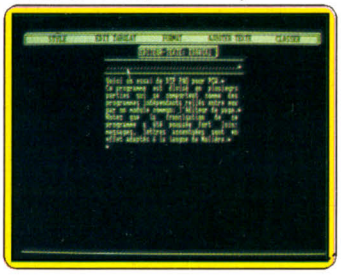
Une fois cette mise en place des éléments fondamentaux terminée, on quitte l'éditeur de pages car il ▸



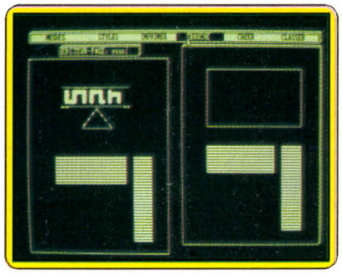
Premièrement, créer les fenêtres.



Ensuite, à l'aide du « Paint »,



définir ses polices et saisir le texte.



Ensuite, un coup d'œil et on imprime !

faut bien remplir les fenêtres définies ! Pour cela, on passe par l'intermédiaire du menu « classer » en sélectionnant l'option « abandon ». On a alors la possibilité de choisir l'éditeur graphique ou l'éditeur de texte. Partant du principe que les illustrations accompagnent l'écrit, mieux vaut d'abord passer par le module traitement de texte, relativement agréable d'emploi malgré certaines lenteurs, notamment lors des reformatages (suite à une insertion, par exemple). La largeur de composition est automatiquement ajustée en fonction de l'encadré correspondant (n'oubliez pas que les textes et les graphismes sont associés aux encadrés définis sous l'éditeur de pages). Cet éditeur permet la récupération de textes saisis sous *Locoscript* ou présents dans une autre fenêtre texte, et peut utiliser plusieurs styles de caractères (gras, italique, souligné et autres). Signalons tout de même qu'il est possible d'utiliser une police de caractères que l'on aura créée. *DTP PAO* possède, en effet, un module « éditeur de polices ». Le traitement de texte permet de centrer ou de justifier, mais seulement sur l'ensemble du texte. La notion de partie de texte lui est, en effet, étrangère, et c'est avec regret que l'utilisateur constate l'absence de fonctions telles que couper/coller, chercher/remplacer et autres. Dernière précision : sauvegarder est plus que recommandé lorsque l'on désire changer de module...

Une fois les textes saisis, on peut, avant l'intégration des graphismes, repasser sous le module « éditeur de pages » afin de vérifier que l'ensemble est présent et qu'aucun dépassement de longueur n'est à craindre. L'étape suivante est le placement des illustrations. Pour cela, on sélectionne l'éditeur graphique qui est, en fait, un véritable « Paint » comparable à *Cherry Paint*, par exemple. Il possède de nombreux outils et options regroupés dans trois zones. Une fenêtre située à gauche de l'écran donne accès à la gestion des trames utilisées pour le remplissage de figures géométriques ou par le mode « pinceau ». Une autre fenêtre située à droite permet de gérer la forme et l'épaisseur du tracé. Les autres fonctions sont accessibles par le biais de menus déroulants. Tracés de ligne, figures géométriques pleines ou vides, édition de textes sur une ligne sont donc très facilement accessibles. De plus, une grille peut être appelée, ce qui facilite grandement le travail lorsque l'on a besoin de précision, et une loupe permet de dessiner au pixel près.

Bref, le module graphique se révèle complet et simple d'accès. Mais, comme l'éditeur de texte, il oblige l'utilisateur à sauvegarder son travail s'il désire changer de module. La mise en place des éléments graphiques terminée, il est nécessaire de retrourner une dernière fois sous l'éditeur de page afin de s'assurer que tout est en place. Il ne reste alors qu'à imprimer, en mode « brouillon » ou en qualité supérieure, et en sélectionnant soit l'imprimante du *PCW* soit une compatible Epson connectée à la machine.

DTP PAO est un programme complet et relativement souple, aux limitations parfois gênantes (il ne peut gérer plus d'une page), et son concept de base est contestable. Ses nombreuses fonctions le rendent cependant sympathique, et il n'est pas exagéré de dire qu'il s'agit d'un des meilleurs logiciels pour *PCW*. Il donne de nouvelles perspectives à une machine qui en avait bien besoin. (Disquette Database Software pour *Amstrad PCW*.) Mathieu Brisou

Type micro édition
Intérêt 15
Animation –
Graphisme ★★★★★
Bruitage –
Prix F

IBM PC/COMPATIBLES

Turbo Basic

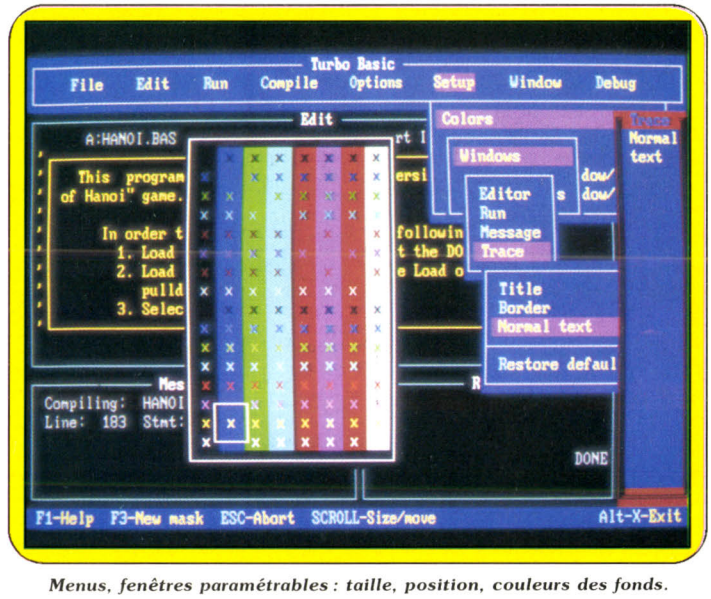
Précision dans les calculs, vitesse d'exécution démultipliée, Borland réinvente le Basic sans oublier le confort apporté par les menus et fenêtres multiples.

Borland s'attaque au plus connu des langages, le Basic, après avoir renouvelé le Pascal avec le *Turbo Pascal* et avoir sorti un *Turbo C* et un *Turbo Prolog*.

Ce Basic compilé génère des fichiers qui tournent de quatre à cent fois plus rapidement que les programmes en Basic interprété (dans le cas de l'*IBM* et des compatibles, il s'agit des Basica et GW Basic).

La fenêtre « édition » occupe la plus large part de l'écran. Une haute fenêtre verticale « trace » borde la limite droite de l'écran. Deux fenêtres sont situées en bas, « message » et « exécution ».

La caractéristique essentielle du *Turbo Basic* c'est d'avoir fait du Basic un langage compilé, mais ce n'est pas une première, le Basic GFA, sur l'*Atari ST* est aussi un langage compilé.



Menus, fenêtres paramétrables : taille, position, couleurs des fonds.

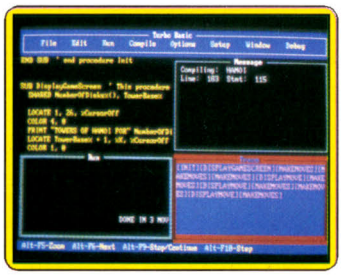
La présentation des écrans de travail vise à éviter la peur de l'écran vide, l'angoisse de la page blanche. Le programmeur dispose de quatre fenêtres et d'une riche arborescence de menus déroulants. Pour le confort des yeux la plupart des caractéristiques graphiques sont paramétrables (couleurs des textes, des fonds), tandis que pour le confort du travail les fenêtres peuvent occuper tout l'écran, se le partager en quatre quarts égaux et se balader selon vos *desiderata*.

Lui est liée la nécessité d'utiliser une programmation structurée, rompant avec les facilités dangereuses des Basic.

Le deuxième caractère réside dans un écran de travail très structuré, avec des menus déroulants, un multi fenêtrage. Ici encore Borland n'innove pas absolument (ne serait-ce que par rapport aux autres langages qu'il propose), mais le soin apporté veut soulager les novices.

Une troisième qualité est d'utiliser tout l'espace mémoire disponible

sans l'irritante limitation à 64 K que le logiciel impose par exemple à *Turbo Pascal* indépendamment des capacités des machines. La précision dans les calculs numériques, bien plus importante que celle permise par les Basic les plus courants sur *PC* témoigne d'une volonté de séduire des universitaires. *Turbo Basic* utilise les entiers de – 32 768 à + 32 767. Rien d'étonnant. Mais le langage peut aussi manier les entiers de – 2 147 483 648 à + 2 147 483 647, au prix d'un doublement de l'occupation en mémoire, de 16 bits dans le premier cas à 32 bits dans le second, et corrélativement d'un ralentissement de la vitesse des calculs. Quant aux calculs utilisant des chiffres à virgule flottante (ils perdent en précision mais manient de grands nombres) ils peuvent grimper de dix puissance – 38 à 10 puissance 38, ou, en utilisant les nombres de 32 bits jusqu'à 10 puissance 308. De plus le compilateur génère des instructions propres au coprocesseur mathématique 8087 et non des appels à des procédures. Ainsi gagne-t-on en vitesse d'exécution.



Une fonction trace de débugage...



des déclarations avant le programme

Cela ne suffit pas pour réaliser des simulateurs de vol aux paysages à fines images de synthèse ni pour les calculs de la NASA mais... dépasse de beaucoup les besoins de la programmation pour dilettantes.

Le programme se saisit dans la fenêtre édition, à l'aide d'un éditeur dont les principales commandes sont identiques à celles de *Wordstar*.

Différences notables avec d'autres dialectes Basic : les déclarations de variables globales, statiques ou locales, préalablement à leur utilisation, contraintes de la programmation structurée qui évitent de s'emmêler les pinceaux plus tard. Ensuite, pas de numéros de lignes, sauf au moment de l'exécution de la fonction « trace », qui visualise l'exécution du programme, afin de faciliter le débugage, la mise au point finale du programme.

Le compilateur, écrit en code machine génère, à partir du code source (en Basic), des fichiers en code machine ; soit des programmes directement exécutables (nomfich.EXE) soit des modules utilisables par de plus grands programmes (nomfich.TBC).

Turbo Basic permet d'utiliser les capacités graphiques de la carte CGA et de la carte EGA, de meilleure résolution et à la palette plus étendue. Le manuel n'est pas une introduction à la programmation en général, ni à la programmation en Basic, les maisons d'édition proposent une abondante littérature sur le sujet. Mais il est clair, détaillé et enrichi d'un index. Il n'était pas encore disponible en français à l'heure où *Tilt* bouclait.

Le *Turbo Basic* de Borland comporte deux disquettes dont une d'exemples. Il exige un compatible disposant de 256 KB de mémoire vive et une unité de disquettes. Il coûte un peu moins de 1 200 francs. *Turbo Basic* réussira-t-il à s'imposer comme l'a fait *Turbo Pascal* , alors que d'autres Basic, moins performants certes, n'en permettent pas moins de créer des programmes qui tournent et ce gratuitement ?

Denis Scherer

Type _____ *langage*
Intérêt _____ *16*
Animation _____ *–*
Accessibilité _____ ★★★★★
Potentialité _____ *6*
Prix _____ *F*

Abonnez-vous aux dernières nouveautés



LE 1er MAGAZINE DIGITAL MENSUEL enfin disponible sur Atari St et Amiga

Programmes: Basic, C, Assembleur, GFA – Jeux – Potins – Trucs astuces – Initiation – Petites annonces – Graphismes – Musiques.

CONCOURS PERMANENTS

Rémunération et nombreux lots Envoyez-nous déjà vos meilleures réalisations, jeux, utilitaires, dessins, musiques.

INFOMEDIA

ST show

chaque mois une sélection des meille du domaine public



AMIGA show

chaque mois une sélection des meilleurs programmes du domaine public pour votre AMIGA



PRIX 99 f

REVENDEURS NOUS CONSULTER

Les meilleurs logiciels du «Domaine public» pour votre micro préférée.

TARIFS D'ABONNEMENTS

	3 nº	6 nº	9 nº
AMIGA SHOW AMIGA 500, 1000 et 2000	290 F	580 F	~~860 F~~ 792 F
ST SHOW ATARI 520 ST et 1040 ST (couleur)	290 F	580 F	~~860 F~~ 792 F
FLOOPY AMIGA AMIGA 500, 1000 et 2000	290 F	580 F	~~860 F~~ 792 F
FLOOPY ST ATARI 520 ST et 1040 ST (couleur)	290 F	580 F	~~860 F~~ 792 F
FLOOPY 64 * COMMODORE 64/128 et lecteur de disquettes	120 F	240 F	~~350 F~~ 328 F
TOTAL			

Super «PROMO» sur abonnement de 9 numéros, Offre à durée limitée

* **FLOOPY 64:** Sur Commodore 64, les numéros 1 à 11 sont disponibles. Commandez-les au prix de 41 F pièce (port inlus). Cocher les cases correspondantes. Abonnement étranger, nous consulter.

NOM . . . . . .
Prénom . . . . . T/ 11
Adresse . . . . . .
. . . . . .
Type de machine . . . . . .

A retourner, paiement joint par chèque ou mandat postal à l'ordre de:

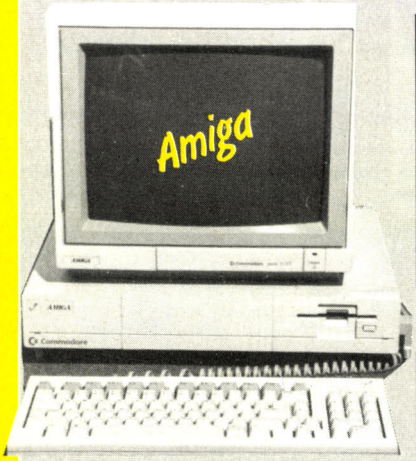
INFOMEDIA – B.P. 12
66270 LE SOLER – Tél.: 68.34.23.03

MINUPRINT Perpignan Tél. 68.50.51.85

NOUVEAU

AMIGA 500 : 4 690 F
avec moniteur couleur H.R. : 6 990 F
livré avec une manette de jeu + 10 disquettes

Pour mieux vous servir
MICROSTORY S'AGRANDIT et ouvre le 2/11/87
UN NOUVEL ESPACE DE VENTE
au 172, rue Jeanne d'Arc - Paris 13e
Tél. 43 36 40 18



Périphériques

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

Logiciels utiliaires

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 450F
VIP	1 890 F
Superbase	990 F
Text craft	N.C.
Scribble (T.Texte)	760 F
Analyse (Tableur)	490 F
Mi Amiga File	490 F

JEUX

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

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**
Crédit: comptant 290 F
+ 12 mensualités de 207,40 F

Amstrad CPC 464
Couleur + 1 manette de jeu + 4 jeux **2 990 F**
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 josticks	220 F	Graphiscope II	990 F
Synthétiseur vocal français	490 F	Modem Digitelec à partir de	1 490 F

Les Hits Amstrad

Arkanoïd - C/D	89/130 F	Paper-Boy - C/D	89/145 F
Barbarian - C/D	89/125 F	Prohibition - D	199 F
Enduro Racer - C/D	89/125 F	Sport Pack - D	315 F
Ere Hits vol. 1 - D	239 F	Starglider - C/D	125/170 F
Ere Hits vol. 2 - D	239 F	Tuer n'est pas jouer - C/D	99/140 F
Indiana Jones - D	149 F	Winter Games - C/D	89/125 F
Les dieux de la mer - C/D	125/199 F	World class leaderboard - C/D	99/140 F
Marche à l'ombre - C/D	155/199 F	Hit PackIII - C/D	105/145 F
Métro cross - C/D	99/140 F	Gold Hel II - C/D	105/155 F
Roadrunner - C/D	105/150 F		

Nouvelle console SEGA

avec Hang One
Nombreux accessoires et cartouches disponibles **990 F**

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

Commodore

C 64 Nouveau modèle

+ lect cassette
+ Moniteur couleur
+ 1 manette de jeu
+ 6 jeux **3 590 F**
Crédit: comptant 490 F
+ 12 mensualités 290,76 F

C 64 Nouveau modèle

+ 1 lect. cassette
+ 1 manette
+ 6 jeux **1 950 F**
Crédit: comptant 290 F
+ 12 mensualités 207,40

C 64 Nouveau modèle

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

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

C 64	1 690 F
C 128	2 290 F
Lecteur disk 1571	2 690 F
Star NL 10c	2 790 F
Okimate 20 couleur	2 990 F
Moniteur couleur 40 / 80 colonnes	2 890 F
Voice Master	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
Arkanoïd - C/D	95/135 F
Artic Fox - C/D	105/165 F

Art studio - C/D	155/185 F
Astérix - C/D	99/150 F
Ace N° 2 - C/D	105/145 F
Barbarian - C	105 F
Bard's tale II - D	199 F
Biggles - C/D	105/145 F
Bombjack II - C/D	95/140 F
Boulder dash Cst.kit - C/D	99/160 F
Cauldron II - C	105/160 F
Cruisade in Europe - C/D	155/205 F
Cyrus II chess - C/D	115/135 F
Defender of the crowns - D	135 F
Dragon's Lair II - C/D	99/145 F
Elite - C/D	115/175 F
Epyx Epics - C/D	109/149 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
Game over - C/D	95/130 F
Gauntlet - C/D	110/150 F
Ghost'n Goblins - C/D	105/135 F
Goonies - C/D	105/125 F
Graphic adventure creator - C/D	225/245 F
Guild of Thieves - D	175 F
Gunship - C/D	130/175 F
Hacker II - C/D	115/155 F
High Frontier - C/D	N.C.
Hit pack trio - C/D	105/135 F
Indiana Jones	N.C.
Infiltrator - C/D	95/170 F
Knight rider - C/D	99/135 F
Konami coin-up hits - C/D	95/135 F
Krakout - C/D	110/140 F
Last mission - C/D	99/145 F
LeaderBoard - C/D	115/160 F

Leaderboard tournement - C/D	89/135 F
Light force - C/D	95/135 F
Marble madness - D	150 F
Master of the univers - C/D	105/155 F
Metro cross - C/D	99/145 F
Nemesis - C/D	95/145 F
Paperboy - C/D	99/140 F
Pirate - C/D	165/175 F
Renegade - C/D	99/145 F
Revs - C/D	140/175 F
Road runner - C/D	99/145 F
Sanxion - C/D	109/170 F
Shogun - C/D	105/145 F
Short circuit - C/D	105/145 F
Sigma 7 - D	140 F
Silent Service - C/D	115/155 F
Skyfox - C/D	115/150 F
Starglider - C/D	140/175 F
Summer games - C/D	109/155 F
Summer games II - C/D	95/155 F
Super cycle - C/D	105/175 F
Tenth Frame - C/D	105/155 F
Thai boxing 128 - C/D	105/135 F
The Pawn - C/D	145/195 F
Tai-Pan - C/D	105/145 F
They sold a million III - C/D	99/155 F
Track and Field - C/D	105/155 F
Tracker - C/D	139/175 F
Trivial poursuit - C/D	170/225 F
Tuer n'est pas jouer - C/D	109/N.C.
Ultima IV - D	185 F
Viking - C/D	99/135 F
Winter games - C/D	99/155 F
Wonderboy - C/D	99/145 F
Worl Class leaderboard - C/D	99/145 F
World games - C/D	105/165 F
Xevious - C/D	110/145 F

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

MICROSTORY

Tél. 43.25.51.52 - 43.26.07.98

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

ATARI®

ATARI 520 STF 2 990 F
ATARI 520 STF 5490 F
+ moniteur monochrome 1425

ATARI 520 STF 4 590 F
+ moniteur couleur
+ 1 manette de jeu
+ 12 logiciels

ATARI 1040 STF 7 290 F
+ écran monochrome SM 125
+ imprimante citizen 120 D
+ traitement de texte

ATARI 1040 STF 5 990 F
avec moniteur monnochrome H.R. SM 125
avec moniteur couleur ATARI SC 1224 7 490 F
livré avec GFA Basic + 10 disquettes

ATARI 1040 STF 11 490 F
+ moniteur monochrome SM 125
+ disk dur SH 205
+ imprimante citizen 120 D
+ GFA BASIC

NOUVEAU
Venez découvrir les nouveaux ATARI MÉGA ST
MÉGA ST 2 M 9 450 FHT
avec imprimante Laser 19 950 FHT
MÉGA ST 4 M 12 450 FHT
avec imprimante Laser 22 250 FHT



UTILITAIRES

Aegis animator	570 F	GFA Compilateur	450 F
Adv. O.C.P. Art studio	225 F	Habawriter II	750 F
Art director	490 F	Lattice - C	990 F
Becker texte	750 F	MCC Pascal	790 F
CAD 3D (dessin 3d)	450 F	Megamax C	1 690 F
Calcomat tableur	450 F	OSS Pascal	710 F
Compta Memsoft	1 650 F	Macro assembleur	490 F
Datamat fichier	450 F	MC Base Memsoft	1 650 F
DB Man (Dbase III)	1 190 F	PC Dite	850 F
Degas Elite	690 F	Platine ST	1 750 F
Devpack	490 F	Profimat ST	495 F
Digitaliseur de son	1 550 F	La Solution	2 370 F
Easy Draw	850 F	Super base	990 F
Emulcom	850 F	Textomat	450 F
Evolution (trait. texte)	1 950 F	V.I.P. (sous gem)	1 890 F
Evolution (sunset)	990 F	GFA Draft	850 F
First Word + français	950 F	GFA Vector	450 F
GFA Basic	490 F	Publishing Partner	1 650 F
		Pro 24 Stenberg	2 450 F

Périphériques

Lecteur Kumana 3 1/2 p 1 méga	1 650 F
Lecteur Kumana 5 1/4 p	2 390F
Lecteur disk Atari SF 354	1 490 F
Imprimante Atari, SMM 804	1 990 F
Disk dur 20 méga SH 205	4 990 F
Imprimante couleur okimate 20	2 990 F
Digitaliseur d'images Realtizer	1 700 F
Disquettes 3 1/2 p les 10	135 F
Pro 87 digitaliseur	2 950 F
Pro Sound designer	590 F
Tablette graphique CRP	4 650 F

JEUX

Altair	280 F
Alternate reality	310 F
Arkanoïd	145 F
Artic Fox	310 F
Balance of Power	275 F
Barabarian	220 F
Chess (Psion)	225 F
Crafton et Xunk	280 F
Defender of the crown	350 F
F 15 Strike Eagle	270 F
Fantasy	310 F
Fantasy II	310 F
Fantasy III	310 F
Flight simulator II	390 F
Goldrunner	225 F
Guild of Thieves	239 F
Harrier strike mission	370 F
Indiana Jones	195 F
International karate	199 F
Karaté Kid II	205 F
Liberator	165 F
Macadam Bumper	270 F
Manoir de Morteville	195 F
Meurtre en série	250 F
Mission Elevator	N.C.
Ninja (Karaté)	145 F
Ogre	350 F
Passagers du vent (2)	289 F
Pirate	N.C.
Road Runner	225 F
Scenary 7F.S II	210 F
Scenary 11 F.S II	210 F
SDI	320 F
Sentinel	199 F
Silent service	239 F
Skyfox	330 F
Space quest	370 F
Starfleet	410 F
Starglider	210 F
Super Cycle	290 F
Tai-Pan	195 F
Terror Pods	239 F
Tonic Tile	195 F
Tracker	210 F
Trivial poursuit	N.C.
Turbo GT	190 F
Ultima III	450 F
Ultima IV	N.C.
Winter Games	290 F
World Games	250 F
Xévious	225 F

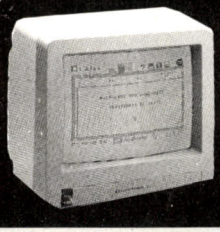
IMPRIMANTES COMPATIBLES ATARI, IBM, EPSON, NLQ, FRICTION-TRACTION





Citizen 120 D
1 990 F

STAR NL 10 - Version parallèle **2 690 F**
Version Commodore **2 790 F**



MONITEUR Couleur
Pal/RVB
(Atari, Commodore, Thomson, etc...) **1 890 F**
H.R. (Pal, RVB, TTL)
compatible tous ordinateurs + IBM **2 550 F**

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

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

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

Je, soussigné, M .....

Prénom .....

Adresse .....

..... Tél. : .....

marque du matériel .....

commande le matériel suivant .....

.....

pour la somme totale de : .....

Frais de port softs 20 F, matériel nous consulter

Règlement :

chèque ☐ mandat ☐ carte bleue ☐

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

DEMANDE DE CRÉDIT
Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit

Matériel : .....

Montant de la commande .....

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

Je joins à ma demande le versement comptant

chèque ☐ ccp ☐ mandat-lettre ☐

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

règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY

carte bleue CB

Date exp. Signature

Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

TILT 11/87

Cité des sciences nef du futur

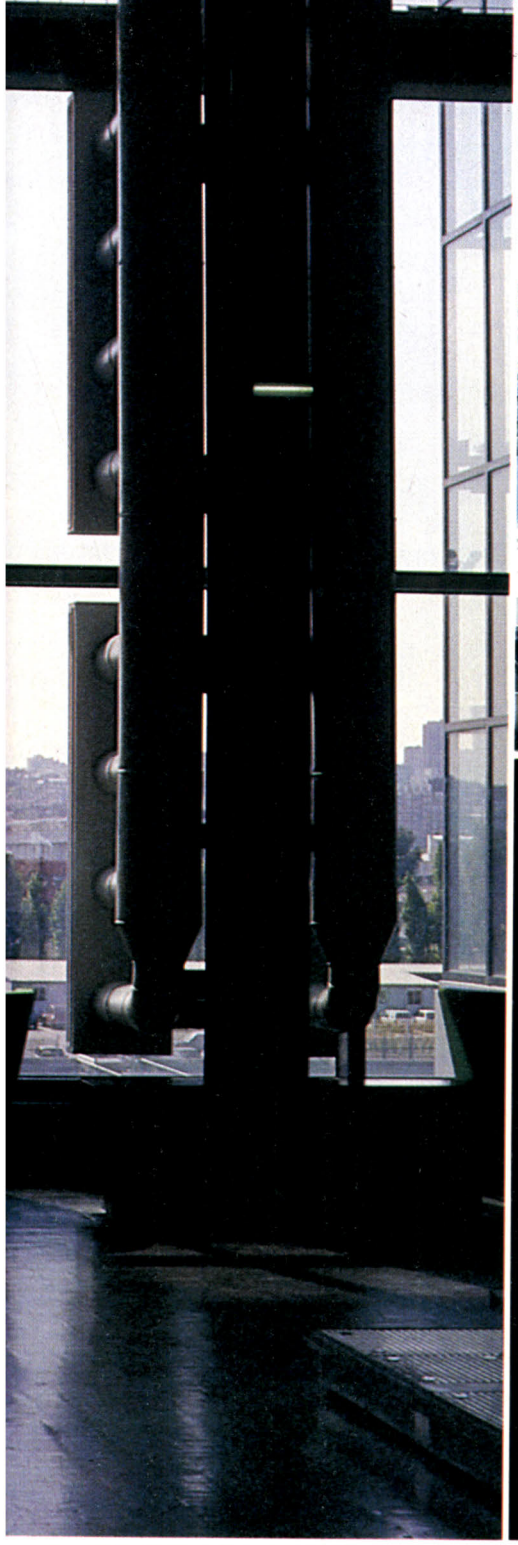
Toute nouvelle car à peine sortie de terre, toute nouvelle dans sa conception originale, toute dédiée aux nouveautés récentes et à venir. La Cité des Sciences et de l'Industrie nous attendait.

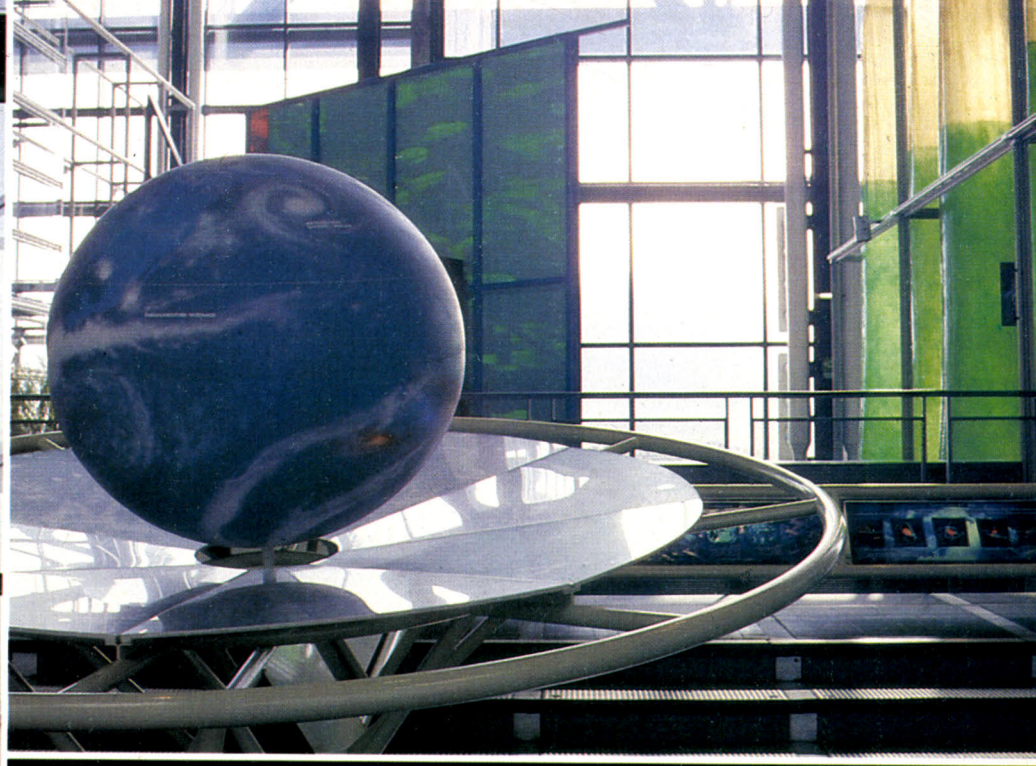
Lever de Géode vu des étages... tandis que les écrans s'animent à dix heures.

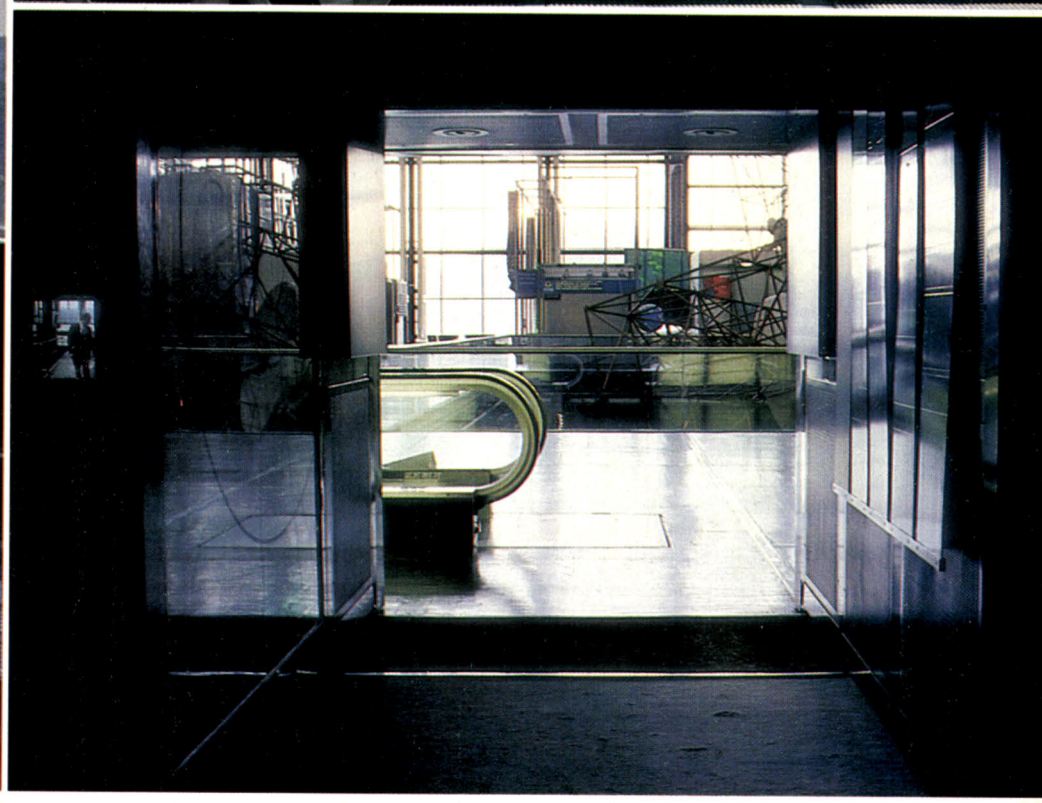


Reléguée au Nord-Est de Paris, à proximité de l'anneau bruyant du boulevard périphérique, la Cité des Sciences et de l'Industrie de La Villette, évoque quelques souvenirs de photos d'Arabie, car, il fait soleil, les bâtiments clinquants émergent d'une zone de terrains vagues pierreux qui se transforment rapidement en un vaste jardin.

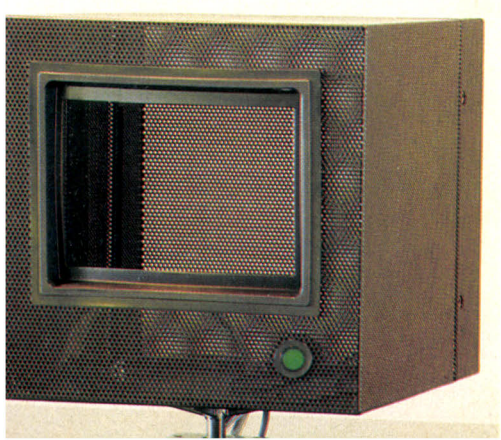
Cette Cité fait partie des « grands travaux » par lesquels les chefs d'Etat de la Ve République ont voulu marquer Paris d'une empreinte durable. En effet avec le centre Beaubourg, le Grand Louvre, l'Opéra à la Bastille, le Musée d'Orsay, la Cité des Sciences et de l'Industrie de La Villette se veut performance architecturale et entend symboliser une dimen-







(En haut) : tout à l'écoute de l'espace ; (en bas) : faites votre trajet de visite ; Cache-micro (en fait un blindage) dessiné pour la Cité des Sciences.

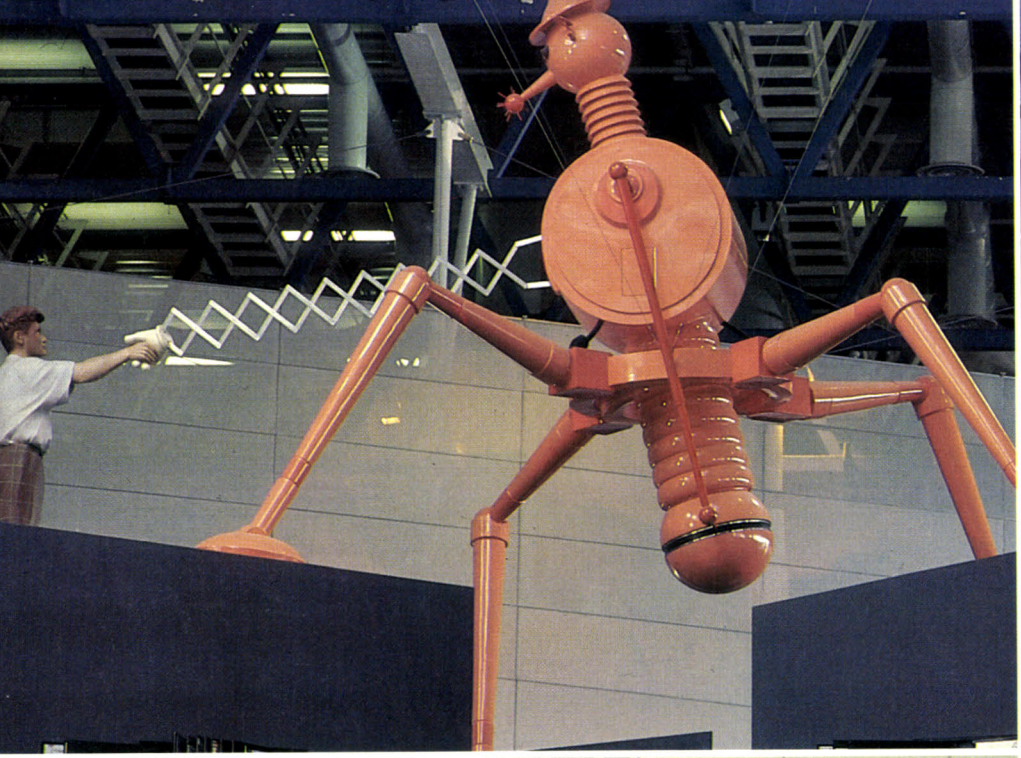


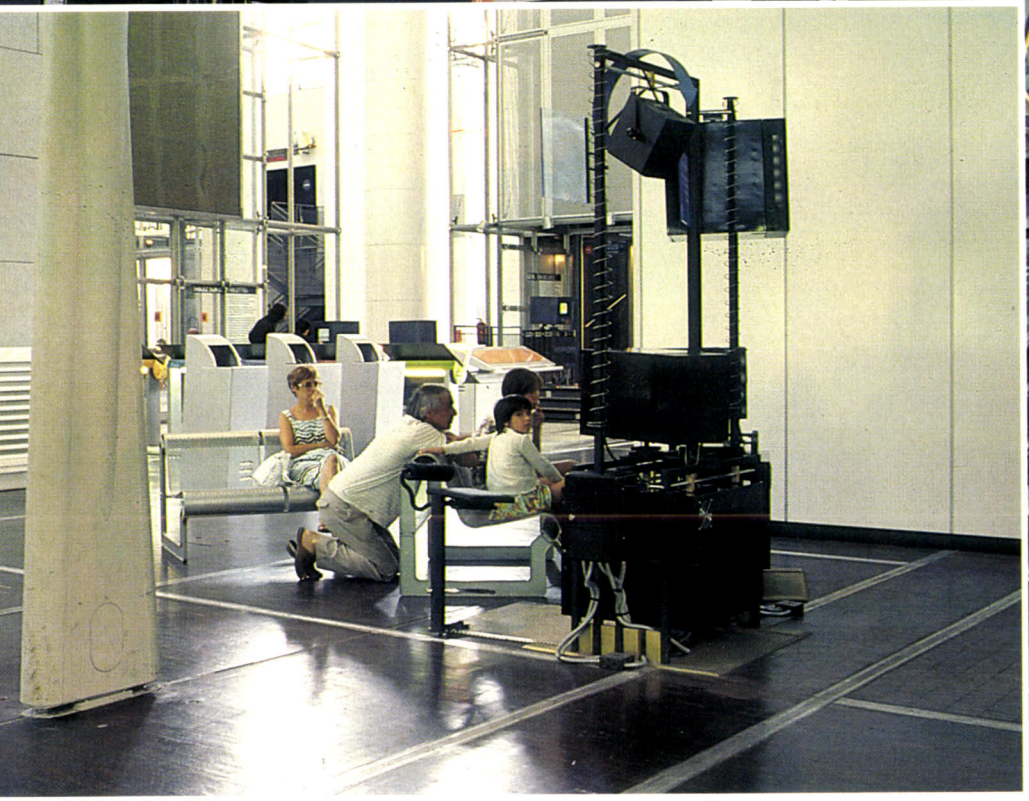
sion essentielle de la culture de notre époque. Le projet du Grand Louvre devrait dispenser la culture classique aux foules, l'Opéra de la Bastille cherchera à démocratiser l'opéra, la danse et la musique, Beaubourg c'est l'art contemporain et le livre pour des millions de visiteurs. Quant à La Villette c'est une vitrine de la culture scientifique et industrielle destinée à séduire les jeunes générations.

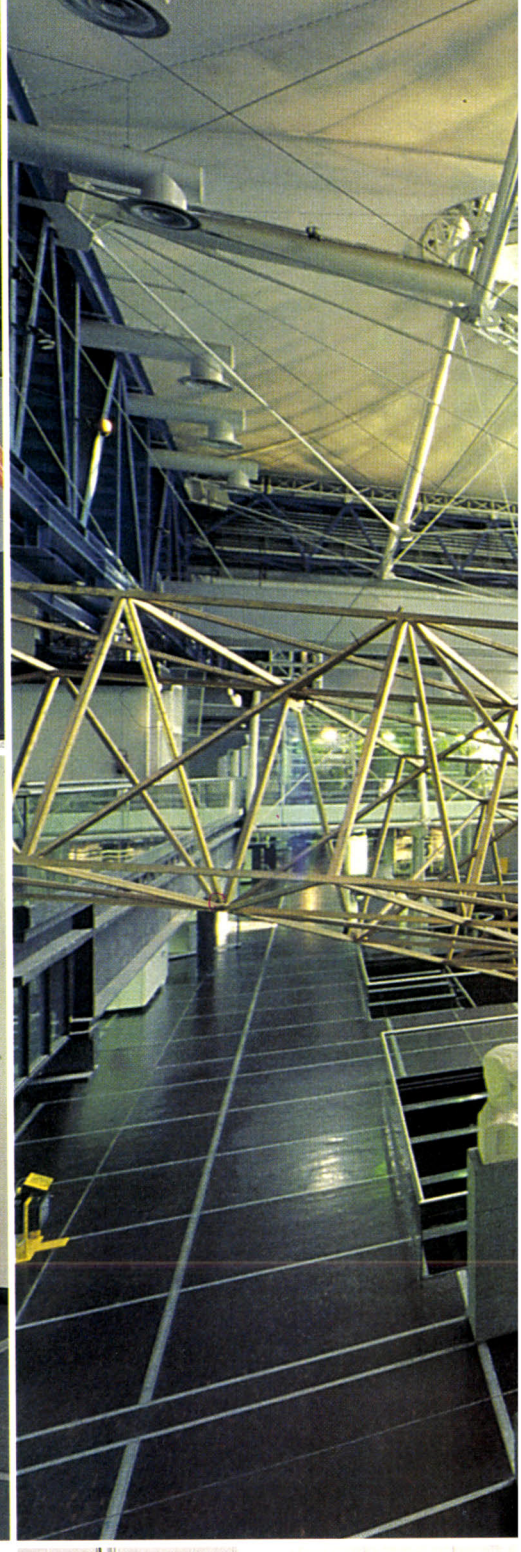
Bien que l'on manque de point de repère, la taille du bâtiment parallélépipèdique surprend. La richesse du lieu vient de l'originalité de tous les éléments d'architecture et de décoration qui, jusqu'aux sièges et aux étagères, ont été spécialement dessinés. L'endroit tient du temple, lieu d'un culte déjà bi-centenaire en France, celui de la Science. Mais les rites en sont récents et doivent beaucoup à l'univers informatique. Les instruments du culte : micros, écrans, logiciels et moniteurs nous sont bien connus. Le clergé — fort de huit à neuf cents personnes dont plus de trois cents sont en permanence en contact avec les fidèles — est prêt à aider, orienter expliquer, trouver la documentation.

De l'art d'accommoder les restes.

Au début, avant qu'un Président de la République dise « que la Cité des Sciences soit ! » étaient les restes, les abattoirs de La Villette ayant laissé sur place depuis 1973 la seule carcasse qui soit jamais passée par là, la leur. ▸







(En haut) : robot piloté par un programme élaboré de Politesse Artificielle (P.A.)
(En bas) : curiosité. Micro et lecteur de vidéo disques couplés. Est-ce l'avenir ?

En d'autres termes en 1977, le lieu n'était occupé que par les bâtiments des abattoirs, construits à grands frais mais jamais utilisés. Autour, des bâtiments bas tombaient en ruine, en perdant pierres et tuiles dans les eaux tristes du canal de l'Ourq qui traverse la zone.
Comment récupérer l'immense carcasse de béton (270 mètres sur 110 et 50 de haut) abandonnée avant d'être achevée ? Comment sortir le quartier de la désolation ?
Un architecte inspecte les lieux, conclut que la transformation de l'avorton de béton en Cité des Sciences est envisageable. Nous sommes en 1977. Un ancien directeur du Centre National d'Etudes Spatiales, Maurice Lévy est chargé d'un rapport sur l'intérêt de créer un Musée des Sciences, des Techniques, et des Industries.
En 1979 il remet son rapport. Aussitôt la décision est prise, un musée est programmé selon les orientations du rapport.
Dès 1980, après consultation d'une trentaine de projets, Adrien Fainsilber devient architecte du Musée.
On est donc parti d'une carcasse de bâtiments, puis le contenu du musée a été défini et c'est seulement ensuite que les architectes ont commencé à travailler pour créer la Cité. C'est alors que les élections présidentielles survinnent. Valéry Giscard d'Estaing est remplacé par François Mitterrand en mai 81. L'initiative du Président de droite sera-t-elle assumée par







La grande nef au grand angle. Grandiose ! Minitel en batterie ; communiquer !

le Président de gauche ? Oui ! Le projet est modifié par l'adjonction d'un parc et d'une Cité Musicale à la Cité des Sciences.

En 1983 Maurice Lévy, rédacteur du projet adopté en 1979 est nommé directeur du Musée, au sein de l'établissement public qui coiffe toute l'opération.

En 1985 et 1986 la Cité est achevée peu à peu. Maurice Lévy est depuis 1985 président de la Cité des Sciences et de l'Industrie. Il est remplacé à l'automne 1987, au moment où l'établissement fonctionne complétement depuis un an.

La Cité est donc née rapidement d'un projet cohérent, mené avec continuité et avec les moyens qui s'imposaient. Certes pour être pré- ▸



Vous n'êtes pas Dieu le père ! Le doigt sur l'écran tactile fait apparaître un schéma, mais ne crée pas la France !

cis il faudrait raconter une histoire moins lisse qui ne manque ni de périodes d'incertitudes ni de rebondissements, ni de polémiques. Mais que moins de dix ans s'écoulent entre la première idée et le fonctionnement régulier est très rapide pour un projet d'une telle ampleur.

Une raffinerie claire pour affiner les neurones

L'extérieur de la Cité évoque l'usine. Seule la sphère rutilante de la Géode, soleil décroché échoué au flanc du bâtiment, accroche le regard du public qui arrive par le Sud.

Dedans on a quelque peine à comprendre l'organisation de l'immense espace intérieur, tant sont nombreuses les passerelles, les escaliers mécaniques, les énormes poutres métalliques, les escaliers qui grimpent, se tortillent en hélice pour escalader les promontoires intérieurs.

Tout s'ordonne en fait autour d'une immense halle centrale de cent mètres de long et quarante mètres de haut, éclairée par deux coupoles qui captent le soleil. Et autour, accrochés entre les niveaux, des ensembles nommés « espaces » ou « secteurs », désignés par des thèmes généraux, eux-mêmes découpés en sous-ensembles : « l'aventure de la vie », « de la Terre à l'univers », « la matière et le travail de l'homme », « langages et communications », etc.

L'exposition permanente « Explora » constitue un point stable de 30 000 mètres carrés. D'autres espaces sont réservés aux expositions temporaires : « La lumière démasquée », spectacle et laboratoire, en soixante-seize jeux sur la lumière, se termine en novembre, une autre est consacrée au programme européen de haute technologie « Euréka ».

Finalement si l'on s'y perd un peu c'est qu'il faut choisir soi-même, que nulle flèche n'indique le sens obligatoire de la visite, qu'aucune chaîne n'empêche d'approcher de quoi que ce soit.

Si dans tous les musées du monde il est (avec raison) interdit de toucher aux œuvres, ici il faut balader ses doigts un peu partout, effleurer boutons, claviers, écrans pour que les occupants mécaniques du monstre se mettent à vivre.

Une démarche interactive

J'ai mis au point une animation express, sur un micro réduit à son moniteur muni d'un écran tactile. Les visiteurs ne pourront ainsi démanteler aucun clavier fragile. Je suis dans le secteur « langages et communications », d'Explora. Au premier étage, dans la zone « mutations informatiques », les écrans de la batterie de micros plantés ici se projettent sur le mur. Je choisis une action du petit personnage dont je dispose comme héros. Automatiquement le symbole de l'action demandée vient se greffer sur le diagramme du scénario. Le rythme, essentiel, est accéléré pendant la danse du lutin et ralenti quand il éclate. Je lui demande de danser plusieurs fois. Et de l'index je pointe « exécution » et mon petit bonhomme s'exécute, danse de bonne grâce avant d'exploser, triste fin que je lui impose. Idiot ? Simplet ? Un indice : cela plaît aux plus jeunes. Un jouet, rien de sérieux donc ?

Si je testais pour *Tilt* ce générateur d'animations, je lui reprocherais le nombre trop limité de personnages, l'impossibilité de redéfinir les décors, le graphisme clair mais peu sophistiqué , etc. Je remarquerais que n'importe qui, sans mode d'emploi peut construire une animation en trente secondes. Efficacité remarquable. Aucun logiciel, certes plus performant, parmi tous ceux passés à la rédaction de *Tilt*, n'a de prise en main aussi rapide. On s'en lasse vite, mais si des gens restaient plantés plusieurs heures devant chacun des nombreux écrans qui ponctuent la Cité, il faudrait embaucher une armée de vigiles pour les disperser afin que d'autres puissent voir aussi.

Tout autre sujet, autre emplacement, de l'autre côté de la Cité : la forêt française. Le dispositif de présentation comprend un écran vidéo et un terminal de micro couplés. L'action, construite autour d'une trame un peu aventureuse vous balade dans des zones boisées des campagnes françaises. Les prétextes les plus divers sont utilisés pour vous constituer une culture express en arboriculture. Les vidéos de paysages sylvestres présentés sur l'écran de droite vous donnent envie de repartir en vacances avec des superbes vues de forêts et d'arbres d'essences les plus diverses. L'écran textuel à gauche donne les légendes des vues vidéo, le fil conducteur et vous permet, en l'effleurant au bon endroit de déterminer votre comportement. Et vient le moment de vérité : cette montagne chauve des Alpes du Sud, que faut-il y replanter ? Mon index hésitant désigne le chêne liège. J'ai « tout faux », m'explique narquoisement la machine, ils vont crever de froid à cette altitude. D'accord, ils poussent près de la Méditerranée, mais pas si haut. J'ai laissé deux passionnés caresser l'écran tactile avant d'en savoir assez pour postuler à l'Office National des Forêts...

Quelques traits se retrouvent dans toutes les présentations et animations de la Cité, malgré l'extrême variété des sujets abordés et des moyens de présentation. Touchez avant de comprendre, il faut que ça « en jette », que ça se manifeste. Appuyez sur un bouton, vous ▸

Gros temps sur La Villette

A l'occasion du changement de président, le ministre de la Recherche a commandité un rapport sur le bilan de la Cité des Sciences et de l'Industrie, lequel rapport n'a pas été publié. Plusieurs critiques seraient formulées.

En premier lieu la Cité coûte cher, ensuite les matériels exposés seraient trop souvent en panne, enfin elle serait mal gérée ?

Le coût de fonctionnement de la Cité est plus élevé que celui de Beaubourg, beaucoup plus encore que celui du musée d'Orsay. Il s'agissait d'une évidence depuis l'origine du projet : on n'entretient pas un matériel coûteux en démonstration permanente comme des tableaux qu'il suffit de surveiller ! Dans la mesure où la Cité est censée revêtir une importance internationale.

Le second reproche correspond aussi à une réalité : sur les centaines de micros qui tournent, plusieurs dizaines seront « plantés » à un moment donné. La résistance des matériels utilisés à la Cité se révèle remarquable aux yeux d'un journaliste habitué à planter tous les dispositifs micro de démonstration qui lui passent sous les doigts et ce dans un laps de temps oscillant entre quinze secondes et cinq minutes.

Enfin le reproche de mauvaise gestion sans éléments précis est invérifiable. En bref Maurice Lévy aurait été un scientifique perdu dans des petits nuages roses alors qu'il fallait un loup de la finance. Les activités commerciales de la Cité devraient être multipliées (comme par exemple ceux entretenus avec *Tilt* pour héberger le serveur minitel du journal) et les expositions et initiatives coorganisées avec des entreprises. Le risque existe de transformer une vitrine sur le futur en foire commerciale sophistiquée.

Mais à l'heure où nous bouclons aucune décision n'est prise. Il serait peu probable qu'elle bouleverse le visage de la Cité.

QUAD



AMSTRAD CPC
THOMSON
Prochainement
IBM PC
et compatibles
ATARI ST

MASSON

Si vous avez écrit des programmes et que vous désirez être édité... écrivez-nous !!

Retournez le bon ci-dessous à :

MICROÏDS

81, rue de la Procession - 92500 Rueil Malmaison
Tél. : 47 52 00 18 - Télex : 631 748 F

DEMANDE DE DOCUMENTATION

NOM .....

ADRESSE .....

.....

Joindre 2 timbres à 2,20 F pour frais d'expédition

attendrez la surprise du résultat : ça bouge, ça fait de la lumière, du bruit, des odeurs (eh oui !), ou bien seul un petit écran s'anime, ou au contraire un grand robot gesticule.
Pas de discours, chacun doit voir avant de croire. Ainsi l'essai du simulateur de vol remplace cent péroraisons sur l'évolution du pilotage.
Une matière aussi austère que la géologie donne lieu à des manifestations. Géologie dis-je par commodité, le mot ne figure pas en évidence. Et de curieux tapis roulants de caoutchouc noir symbolisent les gigantesques et très lents déplacements de la croute terrestre. Regarder trente secondes c'est comprendre le principe de la « tectonique des plaques » aussi bien que par la lecture d'un article de vingt pages.
Ce serait une erreur de réduire La Villette à un genre de Foire du Trône : les thèmes de la recherche scientifique sont exposés suivant le dernier état de la science, et vous pourrez approfondir sur place ce qui vous intéresse : médiathèque de 100 000 volumes, bientôt portés à 300 000, des milliers de périodiques, de didacticiels, de cassettes vidéo.
La Cité tient du libre service pour le principe, du super-marché par la taille, elle doit beaucoup aux techniques de la publicité dans sa stratégie de la séduction.
Si le Palais de la Découverte, vieux de plus d'un demi-siècle, est « mécanique et électrique », La Villette est « informatique et communication ».
La Villette est symbole. Les écoliers qui s'esbaudissent valent argument dans une démonstration et donnent chair à une idée : ils sont la jeunesse tissant avec la science un rapport nouveau. Le projet lui-même est le symbole d'une nation qui ne mesure pas ses moyens pour tirer son développement futur par le travail intelligent d'une population qualifiée. C'est une façon matérielle de proclamer « en France on n'a pas de pétrole mais on a des idées ». Rarement entreprise aura été autant surchargée de symbolismes, même la transparence a une signification.
Les escalateurs qui grimpent au premier sont gainés de verre de telle façon qu'on voit les marches redescendre sous l'escalier. C'est cohérent avec le parti-pris des architectes de tout montrer, d'exhiber les structures, les tuyaux, les circulations. D'abord tout montrer donne l'illusion de comprendre comment ça tient : la grosse poutre soutient le toit », cette colonne ne soutient rien, son utilité réside donc ailleurs, etc. La Villette a, comme Beaubourg, l'architecture didactique, pédagogique.

— La technique est séduisante —

Ensuite tout montrer c'est traduire en acier et béton une profession de foi : ce qui est utile est beau. La technique est séduisante. L'intérieur de la Cité est organisé autour de cette idée. Ainsi les coupoles qui drainent la lumière du ciel provoquent des jeux d'ombres et de lumière sur les structures intérieures, sur les maquettes exposées. Du hasard de l'orientation du soleil, de la couleur de la lumière naturelle selon l'heure de la journée et le temps qu'il fait doivent naître une beauté de la technique. La Géode, sphère quasi parfaite de miroirs étincelants, se voit à travers les cloisons de verre et les vitrages de la Cité : l'esthétique industrielle de cette fin de siècle joue sur les lumières et les reflets, les transparences autant que sur les formes.
Ce n'est pas un hasard si les jeux de lumière sont éphémères, commes les objets numériques présentés sur les écrans des ordinateurs sont éphémères et virtuels.
Les chargés de communication de la Cité n'hésitent pas à suggérer des comparaisons entre le fonctionnement du centre et celui d'un ordinateur. A un haut niveau d'abstraction la comparaison est pertinente (comme un ordinateur, la Cité brasse de l'information).
Moins intellectuelle mais tout aussi frappante, l'impression de super-marché résiste après le premier contact : les consommateurs se servent de ce qui les tente, sollicités par mille produits. Ils sortent la tête pleine comme un caddy.
Une troisième comparaison se justifie par les mille tours et détours des visiteurs. La visite de la Cité serait comme la démarche scientifique elle-même, faite des détours, de mises en rapports d'éléments divers. Plusieurs parcours mènent aux mêmes résultats mais une recherche est d'autant plus fructueuse que le désir de trouver est grand. La Cité informe tous azimuts : en premier lieu les visiteurs au cours de leur périple. Classique. Mais chaque personne intéressée peut approfondir ses impressions en plongeant dans les tréfonds de cet endroit, à la médiathèque.
La Villette est extravertie : cent vingt personnes travaillent pour la communication et les activités commerciales. Semaine après semaine des équipes de tournage, des TV, radio, journaux du monde entier se succèdent.
Un circuit des visites scolaires accueille des classes venues des six coins de l'hexagone.
Le serveur minitel Villette sur 3615 ne donne pas seulement tarifs et horaires d'ouvertures, mais permet de consulter le catalogue de la médiathèque, de suivre l'actualité scientifique, de participer à de débats, d'interroger des scientifiques.

Visiter la Cité des Sciences et des Techniques

Où, quand, combien ?
Il faut compter au moins une demi-journée pour une visite, quoique la Cité prétende qu'un survol est possible en une heure et demie.
Où ?
— Par le métro ou en voiture par le boulevard périphérique : Porte de la Villette ou Porte de Pantin.
— Par le bus : arrêt Porte de Pantin du 75, 151, PC, arrêt porte de la Villette du 250 A, 152, 150 et PC.
Quand ?
— Mardi, jeudi, vendredi de 10 à 18 heures. Mercredi de 12 à 21 heures. Week-ends et jours fériés 12 à 20 heures. Fermé le lundi.
— La Médiathèque est ouverte de 12 à 20 h du mardi au dimanche (jusqu'à 21 h le mercredi).
— La Géode, séances toutes les heures à partir de 10 heures, jusqu'à 18 heures mardi et jeudi, jusqu'à 21 heures mercredi, vendredi, samedi et dimanche.
Pour combien ?
— Entrée payante : le billet de base s'appelle « Cité pass » (pourquoi pas « passe » aussi clair et français ?). Il coûte 30 francs à plein tarif, 23 francs le tarif réduit.
— Pour le Planétarium, rajouter 15 ou 12 francs.
— Pour l'Inventorium (3 à 6 ans ou 6 à 12 ans) 15 francs.
— Pour la Géode, 40 ou 25 francs. (Réservation utile, 40.05.06.07 ou par Minitel 3615 VILLETTE mot clef Géode).

— La Villette et les entreprises —

Depuis 1985 La Villette est un EPIC (Etablissement Public à Caractère Industriel et Commercial). C'est donc une entreprise publique dont les ambitions financières se limitent à alimenter son budget par un tiers de recettes et deux tiers de subventions. Les recettes sont les entrées, les livres et les brochures, des coproductions avec l'industrie, une activité de conseil. Ainsi c'est à La Villette que tourne l'ordinateur qui héberge le serveur minitel de *Tilt* et le logiciel a été élaboré avec l'équipe de ses ingénieurs.

—— La Géode est à la mode ——

Le dernier endroit à la mode pour une conférence de presse parisienne, c'est la Géode. Champagne et petits fours tiennent lieu d'introduction, servis dans le hall immense, station de métro en plus élégant. Puis les invités prennent les longs escalateurs qui rentrent dans la salle de projection sphérique comme un ver dans sa pomme. Les rangées de sièges (370 en total), s'accrochent à une pente vertigineuse. Chacun s'enfonce dans son fauteuil face à la voûte lisse. Il vaut mieux être près du centre de la salle, mais tous les spectateurs ont l'impression d'être enveloppés par l'écran. Le principe ne donne rien avec des films intimistes aux visages filmés en gros plans. D'ailleurs les films disponibles en Omnimax abondent en scènes d'extérieur, prises avec de l'espace tout autour et beaucoup de mouvement. Le résultat est impressionnant, à la limite du vertige et du mal de cœur.
Le procédé, très au point, fait tourner la tête des foules spectatrices. Le film de 70 mm au lieu de 35, les subtilités du déroulement horizontal de l'image, la technique si particulière du projecteur ébahissent le spécialiste. Hélas le tournage en Omnimax exige des films et des caméras spéciales, coûte fort cher et n'a pour le moment intéressé aucun cinéaste digne de ce nom, la qualité des scénarios, l'originalité des images s'effacent au profit du spectaculaire. Ce procédé ne doit pas être pris pour le cinéma de demain : il restera une extraordinaire curiosité, visible à ce jour dans quarante-six salles, en majorité localisées aux Etats-Unis.
Texte Denis Scherer, photos Bernard Martinez.

les meilleurs logiciels sont à Conforama



gestion... création... éducation... détente...



POUR VOTRE
sinclair
XZ SPECTRUM + 2
CE PACK
DE 4 CASSETTES

Un micro-ordinateur SINCLAIR pour faire quoi ?

Côté sérieux :
"Budget familial"
(la gestion rigoureuse recettes-dépenses d'une famille)

Côté artiste :
"Lorigraph"
(logiciel de création graphique)

Côté éducatif :
"Course aux lettres"
(jeu de reconnaissance et lettre, découverte de l'écriture)

Côté jeu de détente pure
"L'île maudite"
(jeu d'aventure, de découverte, de sagacité entièrement en français)

LE PACK DE 4 LOGICIELS

99 F

CONFORAMA

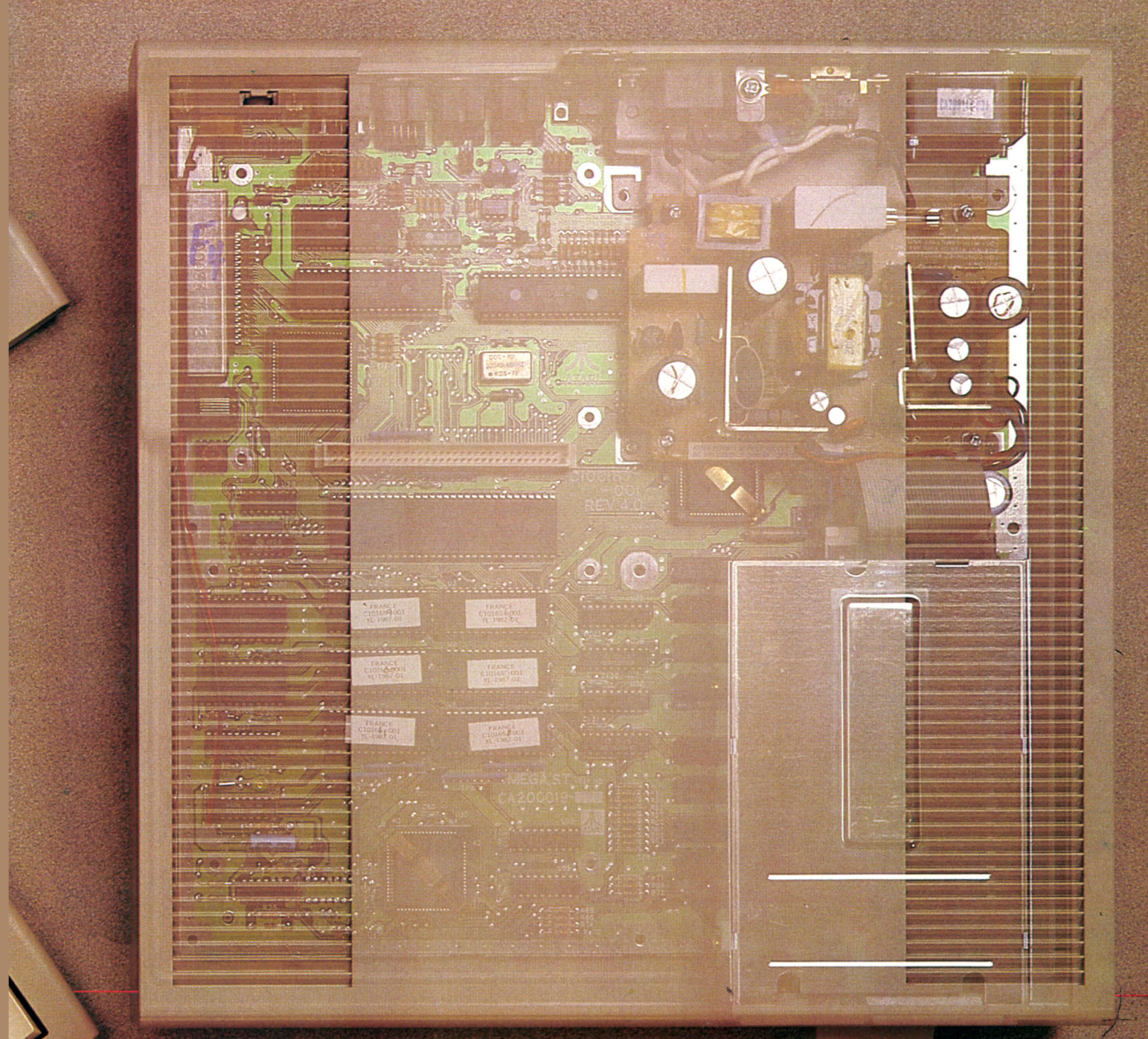
DISPONIBLES DANS TOUS LES CONFORAMA.

PRIX VALABLE JUSQU'AU 15 NOVEMBRE 1987

Le pays où la vie est moins chère.

PERRÉ CONTACT 2399


BANC D'ESSAI

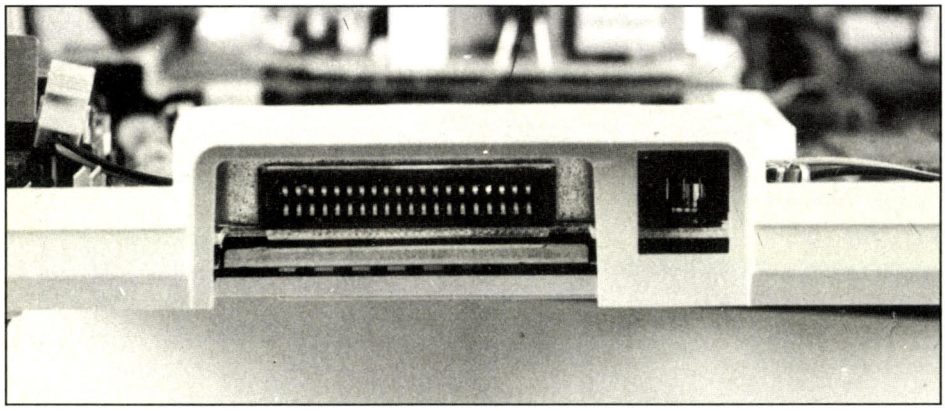


Mégalo ST

Un vent de folie souffle sur la micro. Se livrant à une course effrénée aux méga-octets, des constructeurs tentent de donner des gages de crédibilité à des professionnels de plus en plus blasés et exigeants. Mais à quel prix et pour quels résultats ?

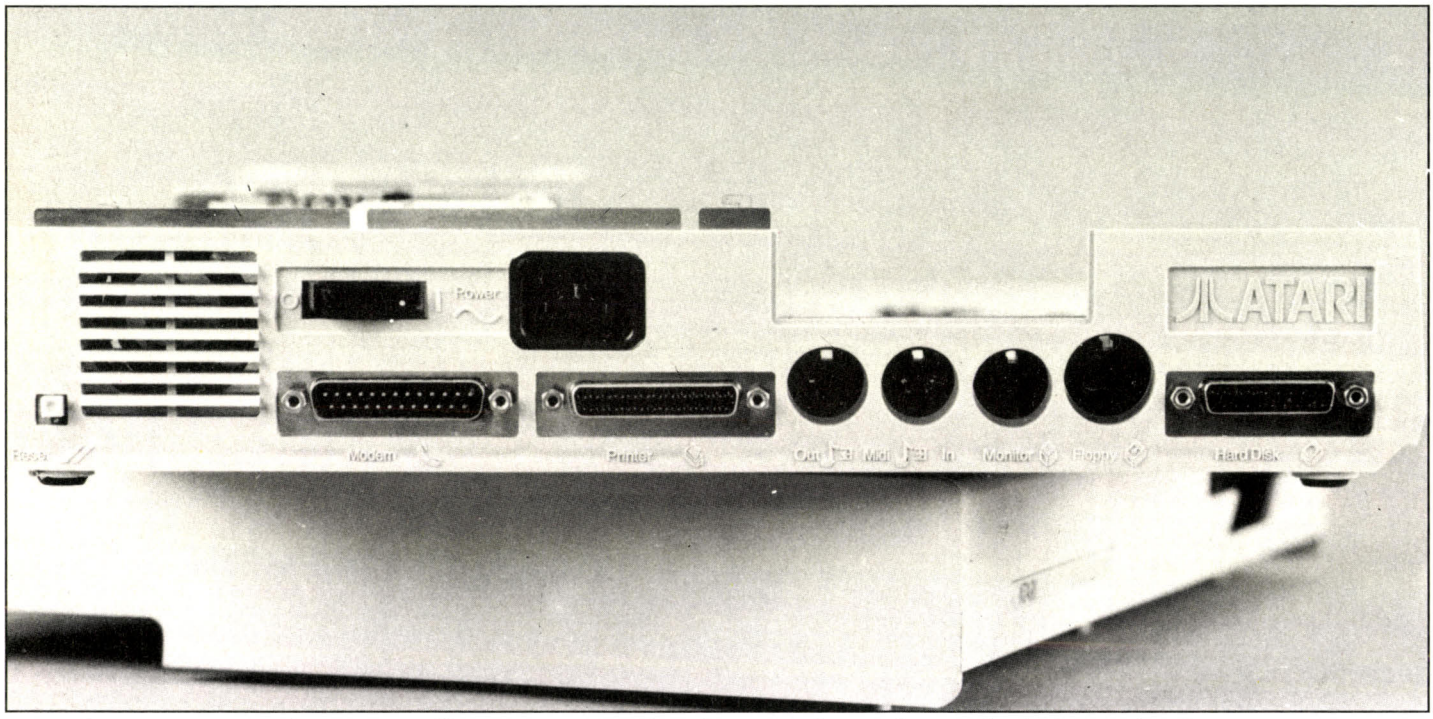
Le lancement par Atari du *520 ST* en 1985 est une affirmation des ambitions de son nouveau patron Jack Tramiel. Reniant la micro familiale dont il est pourtant l'un des principaux initiateurs, il affirme vouloir concurrencer directement des marques comme IBM ou Apple avec cet ersatz de *Mac* qu'est le *ST*. Jouant le jeu, la presse américaine le surnommera d'ailleurs « Jackintosh ». Malgré une fiche technique impressionnante et un prix trois fois moins élevé que celui du bébé de Cupertino, le *ST* n'arrive pas à convaincre les professionnels, plus axés vers l'efficacité que vers les coups médiatiques dont Jack Tramiel a

Bernard Martinez



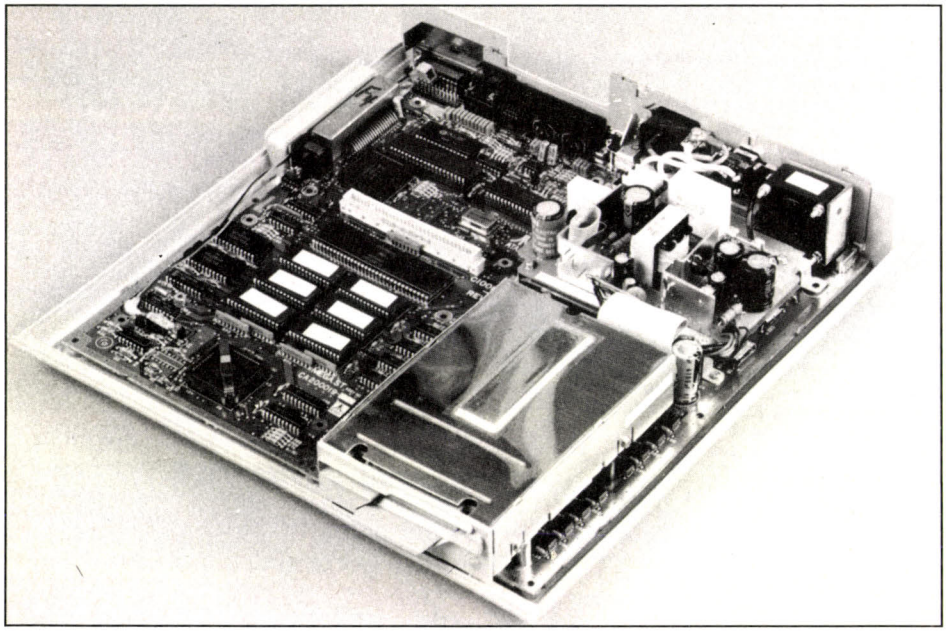
Le port cartouche a désormais un voisin : le connecteur clavier.

le secret. Pour cette raison, mais aussi à cause du lancement de l'*Amiga* par Commodore, les *ST* subissent une cure de rajeunissement en 1986. Les *STF*, plus compacts, apparaissent et cela se traduit par une baisse des prix. De près de 10 000 F pour un *520 ST*, on passe aux alentours de 3 000 pour un *520 STF* en moins de deux ans ! N'y a-t-il pas plus éclatante preuve de l'échec du *ST* dans sa mission ? Et ne nous y trompons pas : malgré quelques grands coups comme l'équipement de la rédaction du journal Libération, le *1040 STF*, une version gonflée du *520*, n'a pas non plus réussi sa percée chez les professionnels. Ne renonçant pas à ce marché, Atari a présenté dès janvier 1987 les *Mega ST*. Commercialisés depuis septembre 1987, ces



Bernard Martinez

Les connecteurs sont directement soudés sur la carte mère. Notez l'apparition d'un ventilateur et l'accès direct au bus d'extension interne.



ordinateurs, intimement dérivés des *520* et *1040 STF*, sont de véritables condensés de puissance. Une fois de plus la cible visée est en premier lieu le *Macintosh* d'Apple, cela avec une recette identique : plus de performances pour un coût moindre.

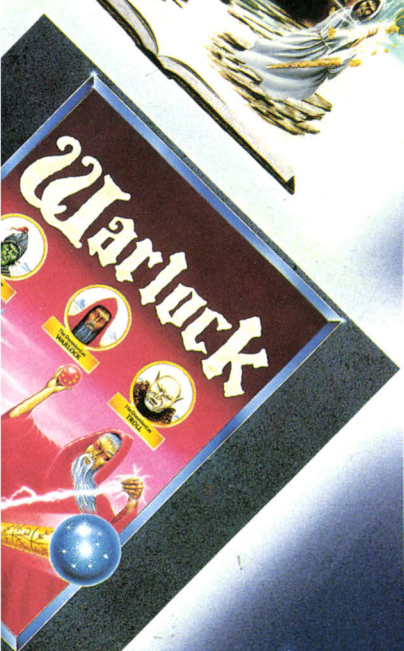
Comparaison

L'organisation spatiale de la machine est différente pour les *Mega ST* et les *STF*. Ici, le clavier est détachable et le boîtier, de forme rectangulaire, fait office de support pour le moniteur et éventuellement pour le nouveau disque dur SH 205. Un air de famille apparaît dans le style général du design et les teintes choisies sont identiques à celles des *STF*. Il en est d'ailleurs de même pour l'architecture générale du système et ses performances. Comme les *520* et *1040*, les *Mega ST* sont structurés autour du 16/32 bits Motorola (MC 68000) cadencé à 8 MHz. La mémoire vive fait un bond en avant : 1.2 et 4 Mo grâce à l'utilisation de circuits 1 Mb. Notez que seules les versions 2 et 4 Mo sont importées chez nous. La capacité en mémoire morte reste, elle,

Les Meilleurs Jeux . . .







. . . pour les Meilleurs Joueurs!

THE EDGE

TOUT NOUVEAU! EDGE CLASSSIX: 3 jeux primés sur la même cassette, comprenant "BOBBY BEARING" dont TILT dit: ". . . superbe et très difficile . . ."
FAIRLIGHT: LA LÉGENDE: FAIRLIGHT I et FAIRLIGHT II sur la même cassette.
MINDSTONE: Une aventure graphique fantastique.

ET TOUJOURS DISPONIBLE:
WARLOCK: Super jeu d'arcade fantastique
SHADOW SKIMMER: Le jeu d'aventure spatiale primé
SHAO LIN'S ROAD: Un jeu d'arcade par KONAMI: meilleure vente des simulations de Kung Fu
PALITRON: Un superbe jeu en 3D pour AMSTRAD CPC

LA PLUPART DES JEUX EDGE SONT DISPONIBLES SUR AMSTRAD CPC, COMMODORE 64 ET SPECTRUM

ACE

ATTENTION! Une nouvelle marque est née: ACE - No 1 des Jeux d'Arcade!

Softek International, 35 Rue de Solferino, Boulogne, Billancourt 92100
Tel: 460 90311 Telex: 633 026F Fax: 460 823 30

inchangée par rapport aux *STF*, c'est-à-dire 192 Ko dans lesquels on trouve l'intégrateur graphique GEM de Digital Research et le système d'exploitation TOS. La résolution graphique culmine à 640 par 400 en monochrome avec moniteur spécifique et les modes 640 par 200 et 320 par 200, en respectivement quatre et seize couleurs parmi 512, sont toujours présentes.

Le Blitter

Mais, ces chiffres cachent l'apparition du fameux *Blitter*. Ce coprocesseur prend désormais en charge certaines opérations graphiques et l'affichage se révèle théoriquement plus rapide lors de l'ouverture de fenêtres et des tracés de segments par exemple. Signalons que ce coprocesseur peut être déconnecté par l'utilisateur au moyen de l'option « Blitter » du menu « Options ». Enfin, les performances sonores ne changent pas :
trois voies couvrant huit octaves.
La face avant du boîtier accueille un lecteur de disquettes identique à celui du *1040* : trois pouces et demi d'une capacité de 720 Ko formaté. La lecture de données enregistrées sur un *520* avec un lecteur 360 Ko ne pose donc aucun problème. Le côté droit de la machine propose le port cartouche et une prise type « combiné téléphonique » pour la connexion du clavier. La face arrière présente les autres connecteurs, de droite à gauche : la sortie DMA/disque dur, un connecteur pour lecteur de disquettes externe, la sortie moniteur, les deux DIN MIDI In et MIDI Out, le port type Centronics pour imprimante et la sortie série.
La face arrière propose de plus un bouton de « Reset », le bien peu accessible interrupteur de mise en route et le connecteur d'alimentation.
Autre nouveauté : une découpe dans le boîtier donne accès à d'éventuelles cartes d'extension qui viendront dans un proche avenir se connecter sur l'extension bus présente sur la carte mère. Signalons la présence sur le dessus du boîtier d'un logement prévu pour deux piles nécessaires au bon fonctionnement de l'horloge/calendrier et l'intégration d'un ventilateur dans la machine. Un dernier mot à propos du clavier : bien que reprenant la disposition de celui des *520* et *1040*, il s'avère très agréable d'utilisation. Le toucher est plus franc, le guidage plus direct. Mais, les nombreuses erreurs de frappe introduites par son prédécesseur ne sont pas que de mauvais souvenirs... Signalons que c'est désormais sur le clavier que l'on trouve les ports joystick recevant la souris et les manettes. Mais, l'accès à ces connecteurs n'est pas vraiment un modèle d'ergonomie !
La mise en route de la machine est très simple. Après avoir raccordé la machine au secteur et assuré le branchement du moniteur, il suffit de mettre en place le clavier et la souris. On est prêt à allumer.

Performances graphiques

Les opérations graphiques sont-elles réellement plus rapides sur le *Mega ST* ?
La compatibilité est-elle correcte entre ces deux générations de *ST* ?
Deux remarques à propos du *Blitter* : malgré sa présence, l'accélération des vitesses de tracé n'est pas facilement observable. La première méthode consiste à mettre un *ST* à côté du *Mega ST* et de cliquer en même temps sur l'icône du lecteur de disquettes. Résultat : après de multiples essais, il est impossible de se prononcer ! D'où la seconde méthode qui met en œuvre un procédé scientifique puisqu'elle consiste à mesurer les différences de temps d'exécution entre les deux machines sur un certain nombre de routines. Le *Mega ST* étant théoriquement plus rapide pour les opérations graphiques, nous avons écrit six tests en GFA Basic. Le premier consiste à afficher mille fois la lettre A avec, à chaque fois, un retour à la ligne. Bien entendu, la mesure de la durée a aussi été programmée. A la suite de ce premier test nous avons eu la surprise de voir que les temps étaient identiques sur les deux machines (environ deux secondes). Première réaction : le *Blitter* n'est pas connecté sur le *Mega ST* ! Après vérification, on s'aperçoit que *Blitter* ou pas, rien n'y fait.

RADIOSCOPIE

Nom : Atari Mega ST
Origine du fabricant : U.S.A.
Adresse en France : Atari France, 9, rue Sentour, 92152 Suresnes
Microprocesseur : MC 68 000
Vitesse : 8 MHz
Mémoire morte : 192 Ko
Mémoire vive : 2 ou 4 Mo en France
Mémoire utilisateur : plus de 3,7 Mo pour le 4 Mo et plus de 1,7 Mo pour le 2 Mo.
Connexion moniteur : sortie vidéo haute résolution et péritel.
Affichage-mode texte : n.c.
Mode graphique : 320 par 200 en 16 couleurs au minimum
640 par 400 en monochrome au maximum (avec écran spécifique).
Palette : 512 couleurs
Son : trois voies sur 8 octaves
Horloge/calendrier permanent : oui.
Clavier : mécanique détachable Azerty de 85 touches, plus dix touches de fonction.
Joystick : deux ports compatibles Atari.
Souris : en version de base, se connecte sur un port joystick.
Crayon optique : pas en France
Mémoire de masse-lecteur de cassettes : non
Lecteur de disquettes : 3.5 pouces intégré de 720 Ko formaté.
Disque dur : SH 205 de 20 Mo en option (contrôleur dans la machine).
Système d'exploitation : TOS (spécifique constructeur), figé en mémoire morte.
Intégrateur graphique : GEM de Digital Research, figé en mémoire morte.
Sortie imprimante : type Centronics pour imprimante parallèle.
Sortie série : type RS 232.
Port cartouche : oui, un.
Connecteur de bus pour extension : oui, un directement implanté sur la carte mère.
Autres connecteurs et interfaces : ports MIDI In et MIDI Out, connecteur pour lecteur de disquettes externe, sortie DMA/disque dur.
Prix version de base : 11 800,70 F pour la version 2 Mo avec écran monochrome.
13 300,99 F pour la version 2 Mo avec écran couleur.
15 358,70 F pour la version 4 Mo avec écran monochrome.
16 858 F pour la version 4 Mo avec écran couleur.

TILTOSCOPIE

Esthétique : ★★★★★
Clavier : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Son : ★★★
Ludothèque : ★★★★
Bibliothèque : ★★★
Qualité/Prix : ★★★★

Les tests

Nous lançons donc les deux tests suivants, basés sur le même principe que le premier mais sans retour chariot pour le numéro deux et avec l'utilisation des tabulations pour le dernier test. Une fois encore les résultats ne départagent pas les deux machines. Nous attaquons alors les tracés de segments et, surprise, les résultats ne divergent toujours pas. Sur le *1040*, il faut de deux à quatre secondes pour tracer 10 000 lignes et de zéro... à deux secondes pour le *Mega ST*. Il en est d'ailleurs de même pour l'affichage de deux cent cinquante rectangles ou cercles pleins ! De deux choses l'une : ou bien le *Mega ST* est réellement plus rapide que le *1040* et dans ce cas le GFA est un bien piètre outil de mesure ou alors les deux machines ont des performances strictement similaires. Nous penchons pour la première hypothèse. Les tests ont été effectués avec la référence de Basic sur *520* et *1040 STF*. Ce langage n'exploite donc pas directement le *Blitter*. C'est pour cette raison que l'augmentation de la vitesse n'apparaît pas de prime abord. Et il en est de même pour les autres programmes écrits sur *ST*.
C'est pourquoi ce coprocesseur ne trouvera sa justification qu'à partir du moment où des logiciels l'exploiteront réellement.
Autre point d'importance : la compatibilité. La présence du *Blitter* et de ROM réécrites sont sources de zones d'incompatibilité. Nous n'avons rencontré des problèmes qu'avec quelques logiciels : *Karaté Kid part II*, *SDI* et certaines versions de *Flight Simulator II*. Bien entendu, nous n'avons pas testé l'intégralité de la logithèque *ST* mais des programmes comme *GFA Basic*, *Goldrunner*, *CAD 3D*, *Digi Drum*, *Deep Space*, *Arena* et autres *Airball* prouvent que l'utilisateur n'aura pas à souffrir des problèmes de compatibilité.

– Des ambitions professionnelles –

Mais ce n'est pas le seul propos d'Atari, en effet, il faut se souvenir que les *Mega ST* sont des machines destinées aux professionnels. D'où l'imprimante Laser 300 par 300 commercialisée au prix incroyablement faible de 11 950 F HT.
Autre preuve des ambitions professionnelles du *Mega ST* : l'offre gestion. Pour environ 20 000 F HT, les PME et PMI peuvent désormais se procurer une solution complète comprenant un *Atari Mega ST* 2 Mo, un moniteur monochrome SM 125, un disque dur SH 205, trois logiciels (compatibilité, paye et facturation/stock), une journée de formation, trois heures de maintenance téléphonique et un an de garantie sur site. Séduisante, cette offre s'attaque cependant au marché difficile de la petite gestion, monopolisé de plus en plus par les *PC* et compatibles. Le *Mega ST* devra faire preuve de bien des qualités avant de convaincre ce marché en quête de sécurité. Plus proche de nous, l'amateur de micro informatique sera, lui, séduit par la logithèque dont dispose cette machine et par sa puissance. Mais ne risque-t-il pas de reculer devant un investissement relativement lourd comparé aux prix des *520* et *1040* ? Sans compter que le moins cher des *Mega ST* dépasse allègrement les 10 000 F TTC alors que le moins coûteux des *Amiga* est aux alentours des 7 000 !

Mathieu Brisou

RALLYE
LE ROYAUME DES JEUX

PACK DE 5 LOGICIELS CASSETTES POUR AMSTRAD 149F

NEMESIS, JAIL BREAK, INTERNATIONAL KARATÉ, SIGMASEVEN, BOULDERDASH



VERSION DISQUETTE 199F (SAUF JAIL BREAK)

AIX EN PROVENCE - AVRANCHES - BOISSY - BREST
CHOLET - FOUGÈRES - LANESTER - LANNION
LARMOR - LE PUY - LES SABLES - LUCÉ - MANDELIEU
MONTÉLIMAR - MORLAIX - NIORT - POITIERS
QUIMPER - RENNES - ST BRIEUC - ST ETIENNE
ST NAZAIRE - TOURS - VALENCE

RALLYE
L'HYPER MARCHÉ

Phil Costar parviendra-t-il à sauver Alice Lapollo ?!!...



Illustrations Jérôme Tesseyre

Une complicité suspecte semble unir les polars aux jeux sur micro. Mieux qu'un roman, le jeu d'aventure policière permet de vous projeter corps et âme dans la résolution d'une énigme, allant même jusqu'à mettre votre vie en danger ! Alors, face à la machine judiciaire, quel camp choisissez-vous, honnête flic, ripoux ou voleur ?

Morteville Manor : détective privé, vous êtes contacté par Julia Defranck. Elle vous demande de venir dans son manoir de toute urgence : elle craint pour les siens et parle de danger de mort. Aussitôt dit, aussitôt fait, vous voici sur place. Que cache donc cette demeure si paisible d'apparence ? On vous apprend que vous êtes arrivé trop tard et que Julia est décédée des suites d'une embolie pulmonaire. Pour la mémoire de cette dernière, vous vous faites un devoir de prouver qu'il s'agit en fait d'un meurtre et partez à la recherche d'un signe qu'elle vous a théoriquement laissé.

Scénario classique, certes. Mais la qualité de réalisation est réellement exceptionnelle. Outre des graphismes somptueux réalisés en basse résolution (320 par 200 en 16 couleurs parmi 512), *Morteville Manor* propose une bande sonore et un bruitage hors du commun. Réalisée à base de digitalisation, l'illustration sonore est très complète et accompagne le joueur pendant tout le déroulement de l'action. On ouvre une lourde porte de chêne, elle grince. Dehors en pleine nuit, on entend la chouette. Autre point fort de ce programme : l'ergonomie. Le dialogue est entièrement géré par la souris. Lors des interrogatoires, il suffit de valider telle ou telle phrase afin d'entendre la réponse. Et le verbe entendre n'est pas ici une vue d'esprit : les personnages parlent réellement ! Bref, *Morteville*

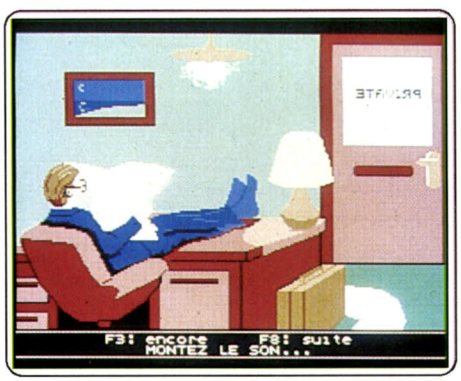
Manor possède le juste équilibre entre scénario, qualité de réalisation et agrément de jeu. Un regret tout de même : l'énigme à résoudre est trop difficile. (Disquette B et JL. Langlois/Kylkhor Création pour *Atari ST*.)

Meurtre en série : il est onze heures du matin. Débarquement à Sercq, la plus petite des îles anglo-normandes. A sept heures ce soir le bateau repart. Parviendrez-vous dans l'intervalle à élucider la série de meurtres qui ensanglantent l'île et peut-être aurez-vous une idée de l'emplacement du trésor des moines... Très difficile mais cohérent, le jeu suppose de mener l'enquête pour accumuler les renseignements, mais la quarantaine de témoins et d'acteurs circulent : passez trop tard et le témoin aura disparu...

Le temps coule si vous musardez à pied, à travers champs, et la navigation autour de l'île, agréable promenade s'il en est, vous fera perdre la journée pour d'intéressants indices trop partiels. Une loupe déplace le curseur sur la carte de l'île, vous savez toujours l'heure et le lieu, le numéro des témoignages et leur nombre total.

Les fouilles de divers lieux vous renvoient souvent aux indices livrés dans la boîte, vieux bouts de papiers, bouchon, morceaux de coquille, etc. Seules sont utilisées quelques touches du clavier : R(egarder), D(éplacements), etc., ainsi s'envolent les problèmes de frappe interminable de tous les synonymes d'un mot afin de forcer la compréhension d'analyseurs de syntaxe incultes et bornés.

Vous progressez dans l'enquête, illustrée



Morteville Manor *sur* **Atari ST.** ***Jérôme Lange, détective privé en pleine action.***

par les paysages digitalisés de Sercq, sonorisée, comme c'est souvent la règle sur les micros, par une musique rapidement lancinante.

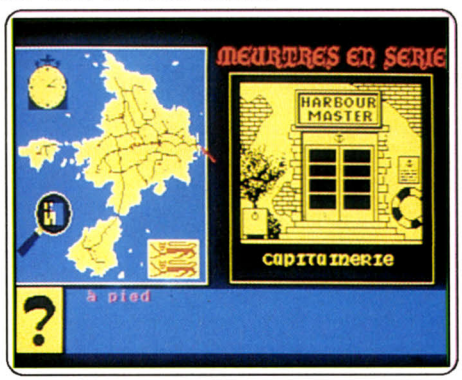
Un programme original, aux détails très travaillés qui créent une atmosphère où l'aspect bucolique et le thème criminel s'entrelacent, sur un scénario solide mais difficile à percer.

La version sur *ST* (sur laquelle nous avons pris les photos d'écrans) bénéficie de quelques améliorations par rapport à la version sur *Amstrad*, comme la forme du curseur qui se balade sur l'île et adopte la silhouette de votre moyen de transport. Mais pourquoi le graphisme est-il resté inchangé, avec la même palette limitée de couleurs ? Le jeu ne perd rien de son intérêt mais sur le *ST* la concurrence se fait avec des logiciels aux graphismes rutilants... C'est rageant de ne pas utiliser les potentialités de la machine ! (Disquette et cassette Cobra Soft pour *Amstrad CPC, TO8, TO9, TO9 +, IBM PC* et compatibles, *Atari ST*.)

Canal meurtre : présenté comme une bande dessinée interactive, *Canal Meurtre* séduit d'emblée par la finesse de ses graphismes qui trahissent le coup de patte du dessinateur Jean Solé.



L'image principale, qui se déploie sur la totalité de l'écran du *Mac*, montre un poste de télé voisinant avec une lampe sur un meuble de salon comme on en trouve couramment dans les chaumières. En réalité cet écran de télé, qui occupe un quart seulement de la surface totale du dessin, dissimule habilement la fenêtre active du jeu, où apparaissent les lieux et où vivent les personnages. N'allez pas imaginer que ce décor ait été choisi au hasard, il correspond parfaitement à l'enquête que l'agence Blondel vient de vous confier.



Meurtre en série *sur* **Amstrad CPC.** ***Sercq cache le trésor des moines, d'anciens nazis veillent.***

Vous devez retrouver dans les couloirs circulaires de Canal Q, célèbre station de TV privée, l'assassin du présentateur vedette Moularo. On s'introduit dans le jeu — et dans les locaux de la chaîne — en cliquant sur l'interrupteur du poste de télé. Miracle, l'image apparaît alors que la lampe de chevet s'éteint, et l'on se prend à rêver que le jeu soit bourré d'astuces de cet acabit. Après avoir trompé la vigilance d'un vigile somnolant, vous déambulez dans des couloirs aux portes numérotées, mais un menu déroulant vous invite à vous téléporter directement dans un des douze endroits répertoriés (régie, salle de maquillage, cantine, studios, etc.). Vous pouvez même profiter d'une halte dans la salle de costumes pour prendre le look de Super-Dupont ou d'un Arlequin. Le dialogue avec la machine s'effectue le plus souvent par le truchement de listes d'options qui ne vous laissent parfois qu'une marge de manœuvre étroite. L'enquête n'est pas facile, mais la présentation du jeu et la qualité des graphismes justifient pleinement qu'on s'y attarde un peu. (Disquette Froggy Software pour *Macintosh*.)

Harry et Harry : dans les années trente, Los Angelès n'était pas peuplée que par des anges. *Harry et Harry* recrée l'atmosphère qui régnait alors dans la ville au moyen de graphismes en blanc et noir devant leur finesse au mode « haute résolution » de l'*Amstrad CPC*. L'utilisation de fenêtres montrant les personnages en gros plan donne à ces logiciels des allures de bande dessinée. On retrouve, au cours des deux épisodes suivants, les mines patibulaires du « Boss » et de ses deux accolytes :

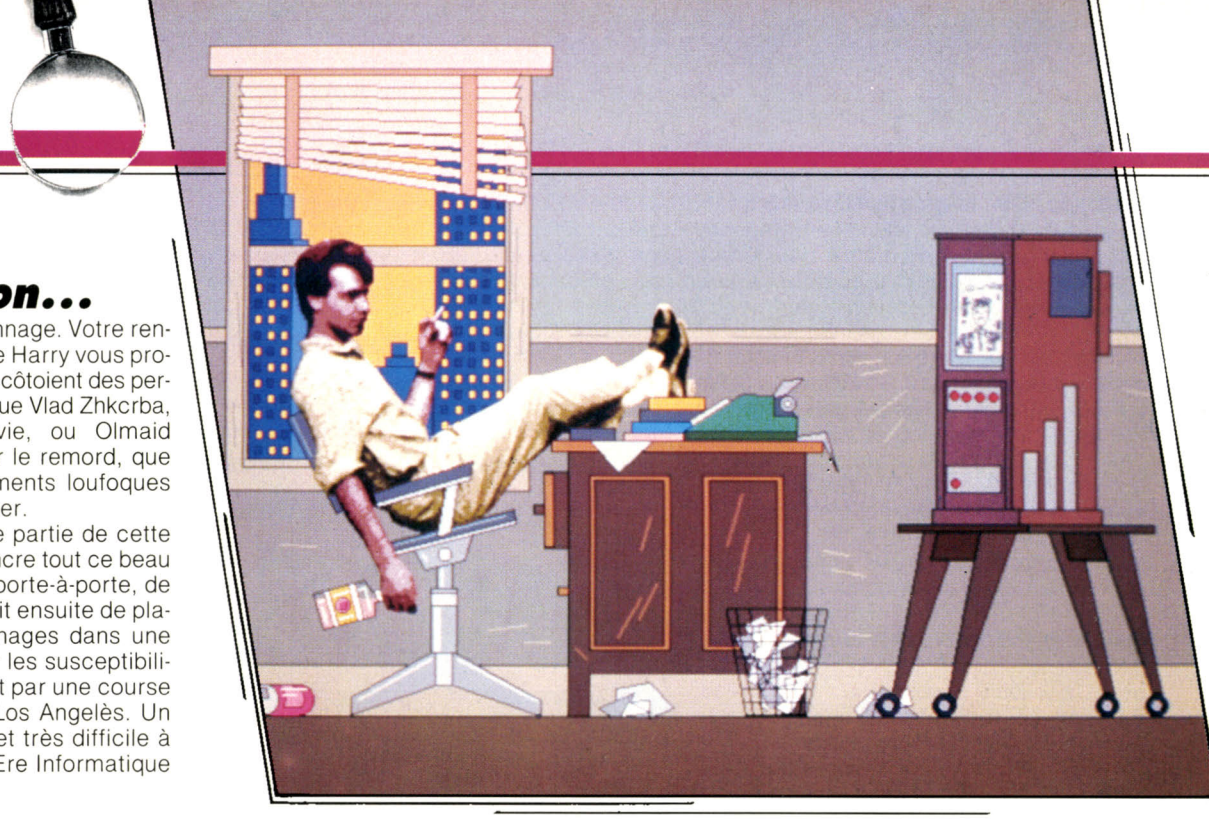
La boîte de Rajmahal : les premières images vous plongent d'emblée dans la Série noire. Noire comme la cave dans laquelle le « Boss » vous séquestre par erreur, noire comme l'humour des dialogues, qui virent d'ailleurs parfois au vert. Un professeur et sa dernière découverte, une boîte vieille de



Canal Meurtre... ***Détective et télé privés, en direct sur le*** **Macintosh...**

deux mille ans susceptible de procurer d'immenses pouvoirs à qui en percera le secret, sont tombés dans les pattes du Boss. Vous ne pourrez la soustraire à ses détenteurs mal intentionnés qu'en échappant à la vigilance de vos geôliers et en délivrant le malheureux professeur (voir solution lecteur, *Tilt* n° 42).

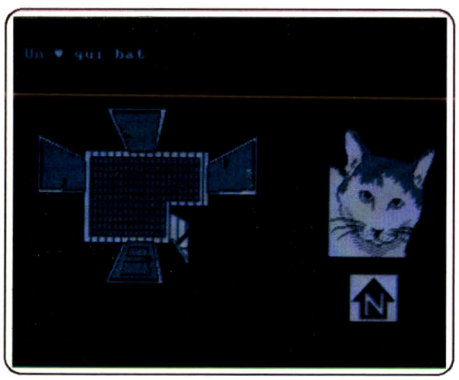
Mission Torpedo : malédiction ! La boîte de Rajmahal, acquise à grand peine lors de la première mission, vous échappe en début de jeu, dérobée par les deux Harry. L'affaire de cette boîte mystérieuse a pris depuis l'épisode précédent une dimension internationale et les superpuissances sont maintenant directement impliquées dans une ▸



Phil Costar filait un mauvais coton...

aventure qui vire à l'espionnage. Votre rencontre avec l'agent Marthe Harry vous projette dans un univers où se côtoient des personnages aussi étranges que Vlad Zhkcrba, ambassadeur de Karkovie, ou Olmaid Ariadne, âme torturée par le remord, que des fiches de renseignements loufoques vous aident à mieux cerner.
Plutôt ingrate, la première partie de cette mission consiste à convaincre tout ce beau monde, par un fastidieux porte-à-porte, de se rendre à l'opéra. Il s'agit ensuite de placer les différents personnages dans une loge en évitant de froisser les susceptibilités. L'aventure se poursuit par une course folle dans les égoûts de Los Angelès. Un épisode un peu décousu et très difficile à mener à bien. (Disquette Ere Informatique pour *Amstrad CPC*.)

The Detective : aussi classique que captivant, *The Detective* profite d'un contexte graphique et sonore de qualité. Convié à une soirée dans une maison isolée, vous assistez au meurtre de l'un des invités. Ecrasé par un piano à queue, la victime laisse vide une chambre pleine d'indices... Enquête classique que celle-ci : vous interrogez les suspects, trouvez et examinez de multiples objets, saisissez en fait peu à peu l'ambiance de la demeure...
Ce logiciel possède des atouts variés. Il profite en premier lieu d'un contexte graphique maniable et joli. Sur les deux tiers supérieurs de l'écran un décor précis et réaliste se met en place. Vous arpentez les couloirs, descendez les escaliers pour visiter de nombreuses chambres. Côté animation, le personnage, inspecteur trapu, fils hybride de Maigret et Sherlock Holmes, se déplace tranquillement d'une démarche plutôt comique. Le décor profite parfois de quelques animations : citons par exemple le feu qui crépite dans la cheminée ou l'excellente représentation de l'orage qui fait vibrer les fenêtres du fumoir... Le maniement du jeu, au joystick, est réaliste et pratique. Un menu complet permet de ne jamais faire appel au clavier. Pour interroger un personnage, il vous suffit d'approcher ce dernier, de sélectionner l'icône voulue et de choisir votre question parmi celles qui s'affichent à l'écran... Rapide et précis ! La stratégie permet vite de confronter les diverses dépositions, de tester la réaction d'un suspect par rapport à un indice découvert, etc. Autre atout de cette simulation, l'aventure qui se déroule en temps réel profite d'une agréable continuité. Les nombreux personnages représentés (le docteur, le curé, les serviteurs, etc.) évoluent à vos côtés et donc apportent sans cesse de nouveaux éléments à l'enquête. Il est alors possible de suivre certains d'entre-eux pour mettre à jour l'idylle qui lie la cuisinière au majordome... Mais attention, l'aventure réserve aux piètres enquêteurs de nouvelles victimes, parfois même une mort personnelle ! Riche de cette complexe stratégie, le jeu met vite en place une ambiance convaincante qui, associée à la difficulté de l'enquête, comblera les amateurs de frissons ! (Cassette Argus pour *C 64*.)

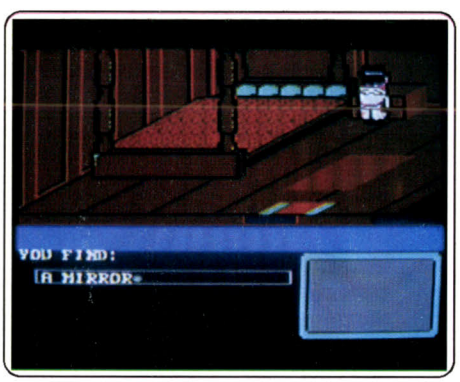


Harry et Harry*, La Boîte de Rajmahal *sur* Amstrad CPC.** ***Un curieux couple de truands.



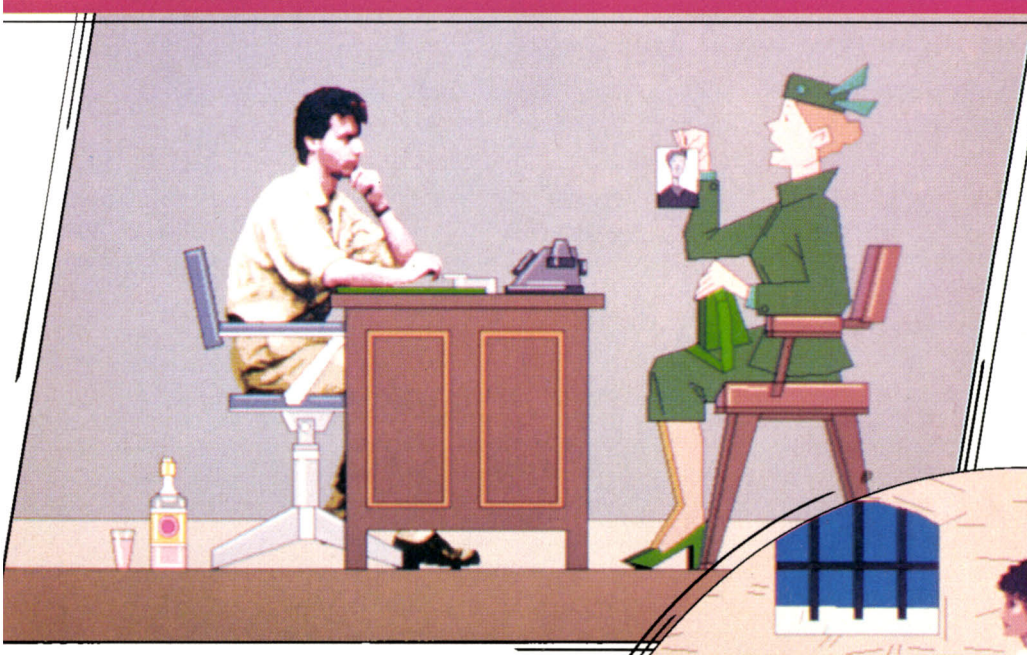
Harry et Harry*, Mission Torpedo *sur* Amstrad CPC.** ***L'intervention des services secrets.

The Big Sleaze : vous incarnez Sam Spillade, un privé new-yorkais des années trente accompagné de sa fidèle secrétaire Wanda. Vous avez à résoudre différentes affaires. Au début de l'aventure, vous vous trouvez confortablement installé les pieds sur le bureau. Peu de temps après, une superbe femme (superbe et énergique car elle enfonce la porte plutôt que de l'ouvrir !) vient vous annoncer qu'elle recherche désespérément son richissime père. Elle vous laisse un chèque de cent dollars qui tombe plutôt bien, vu l'état actuel de vos finances. Avant de vous mettre en quête, commencez par explorer un peu vos bureaux. C'est comme cela que vous mettrez la main sur la lampe de poche (qui ne marche pas car vous n'avez pas encore de piles) et la pince. Il est maintenant temps de sortir. Une fois dans la rue, vous risquez de faire une rencontre un peu surprenante : un chien qui vous apporte un message codé, un morceau de photo et un nouveau chèque de cent dollars. Le message décodé vous révèle que vous devez retrouver les morceaux manquants de la photo.
D'autres enquêtes vous sont proposées au cours du jeu, ce qui complique nettement les choses car vous devez mener conjointement plusieurs raisonnements. Avant de monter dans votre voiture (si, si, ce tas de ferraille est bien une voiture !), je vous conseille de l'examiner. Vous vous êtes



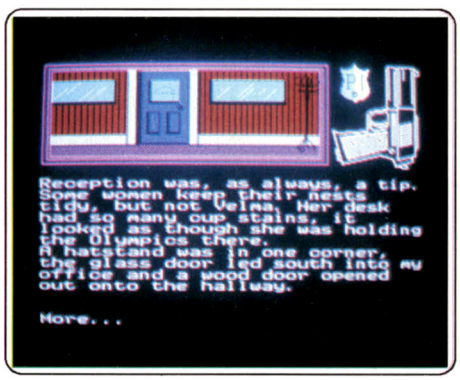
The Detective *sur* Commodore 64. ***Pendant l'enquête, le martien poursuit ses basses œuvres.***

déjà fait pas mal d'ennemis et certains rêvent de vous voir mort. Pour la mettre en route, pensez à ce que vous devriez faire si vous n'aviez pas la clé. Il ne vous reste plus qu'à vous rendre au lieu de votre choix. Vous pouvez converser avec les personnages de rencontre et les arrêter si vous les pensez coupables. Cette aventure policière, aux enquêtes multiples, est composée de trois parties se chargeant successivement. Les graphismes sont assez succincts mais en revanche, les descriptions des situations sont particulièrement détaillées.



ter de mettre la main sur des indices, ceux-ci sont fournis sous forme de codes à décripter. Certains lieux ne sont accessibles que si vous êtes en possession de la clé correspondante, clé qu'il faut trouver, chez le serrurier par exemple ! Pour bloquer vos adversaires, vous posez des scellés dans certains lieux. Ils sont disponibles à Scotland Yard mais vous ne pouvez en prendre qu'un à la fois. Pour gagner du temps, vous essayerez d'emprunter les passages secrets, en espérant qu'ils vous conduiront là où vous le voulez.
Les indices sont nombreux mais comme ils ne sont pas tous pertinents, vous devez apprendre à reconnaître les bons.
Lorsque vous penserez avoir la solution de l'énigme, il ne vous restera plus qu'à retourner au 221 B Baker Street





The Big Sleaze sur Spectrum. ***Une enquête aux multiples facettes, alliant texte et graphismes..***

Ce logiciel s'inspire du « Faucon Maltais » et de « Mike Hammer », c'est vous dire que l'humour et l'insolite sont au rendez-vous. L'analyseur de syntaxe, assez puissant, autorise un anglais courant avec toutefois une seule action à la fois. Le vocabulaire étendu limite les messages d'incompréhension. Un bon jeu d'aventure policière, plein d'humour, à réserver à ceux qui maîtrisent bien l'anglais car l'emploi de l'argot y est assez fréquent. (Cassette Piranha, pour *Spectrum*.)

221 B Baker Street : vous incarnez maintenant, au choix, le brillant Sherlock Holmes, la charmante Irène Adler, le docteur Watson ou l'inspecteur Lestrade. Vous pouvez d'ailleurs jouer à plusieurs, chacun interprétant alors un personnage différent qui doit trouver le premier. Votre sagacité est mise à rude épreuve pour résoudre l'une des trente énigmes proposées. Le manuel vous fournit les résultats des premières investigations de Scotland Yard et quelques éléments pour commencer votre enquête. A chaque tour le lancement d'un dé détermine le nombre de déplacements auxquels vous aurez droit. Il faut guider votre personnage dans Londres pour tenter de résoudre l'énigme, où le programme vous posera une série de questions et vous demandera finalement le nom du coupable présumé. Si vous ne vous êtes pas trompé, il vous racontera alors ce qui s'est passé et vous attribuera une note. Un bon jeu de détective, assez varié, aux graphismes de qualité. (Disquette Datasoft, pour *Atari* ST).





221 Baker Street. ***Sherlock Holmes et le docteur Watson sont confrontés à trente énigmes.***

Sherlock Holmes in « Another Bow » : vous incarnez le célèbre Sherlock Holmès, accompagné de nouveau de son fidèle et célèbre ami, le Dr Watson, dans cette croisière sur le S.S. Destiny. Vous devez résoudre au choix l'une des six énigmes proposées. Pour commencer, je vous conseille ▸





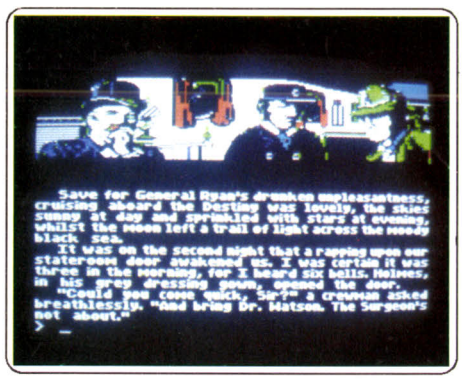
Confondre bravoure et bavure... le lapsus qui tue !

de vous familiariser avec le bateau en l'explorant. Vous pouvez vous aider du plan fourni, très pratique car le navire est assez vaste. Cela vous fait gagner un temps précieux par la suite lorsque, au cours de votre enquête, vous êtes obligé de revenir dans certains endroits. En explorant à fond toutes les pièces vous parvenez à mettre la main sur quelques indices constructifs. Mais c'est surtout en interrogeant les passagers que vous pouvez apprendre le plus de choses.

Certains interrogatoires sont nettement plus difficiles que d'autres. Ainsi si une personne commence à éluder vos questions, mieux vaut la laisser pour éviter qu'elle ne se braque définitivement contre vous, quitte à l'interroger de nouveau un peu plus tard. Cela risque cependant de ne pas toujours être très évident car les passagers bougent beaucoup et il faut les retrouver. Un bon conseil : menez votre enquête avec prudence car certaines personnes sont dangereuses.

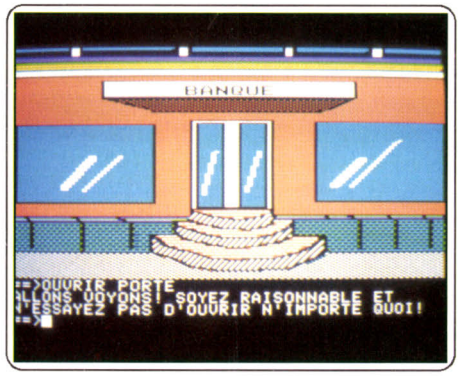
De plus, comme votre santé est assez fragile, vous devez consacrer un temps suffisant aux repas et au sommeil.

Les descriptions sont particulièrement détaillées mais demandent une connaissance assez précise de l'anglais. Les graphismes sont de bonne qualité pour cette machine. Quant aux dialogues, ils sont rendus très aisés, tant par l'analyseur syntaxique que puissant que par la richesse extrême du vocabulaire (2000 mots). Un bon jeu de détective, difficile à souhait. (Disquette Bantam, pour *Apple II*.)



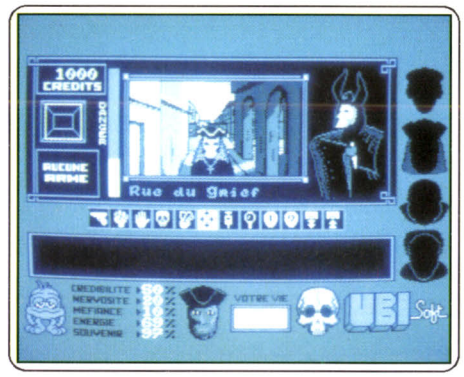
Sherlock Holmes in Another Bow. ***L'étendue du vocabulaire permet des interrogatoires serrés.***

La java du privé : limitée par les rudimentaires qualités graphiques des *Apple II*, cette aventure ne peut prétendre rivaliser avec les meilleures productions du moment. Chargé par une femme d'enquêter sur les ébats extraconjugaux de son mari, le détective que vous incarnez déambule dans les rues d'une grande ville à la recherche d'indices. L'humour du jeu tend à faire oublier les insuffisances d'une analyse syntaxique plutôt obtuse et d'un scénario qui se dissout en une succession d'actions fantaisistes sans grand rapport avec le thème général. L'enquête en appelle plus à vos capacités de séduction des nombreuses femmes rencontrées qu'à vos facultés de déduction. Le jeu exige de vous un comportement pour le moins lunatique et il vous faut alternativement distribuer des coups et faire preuve de gentillesse. Brutaliser une blonde pour obtenir un martinet ou malmener le directeur pour lui dérober un revolver ne vous empêche pas quelques instants plus tard d'embrasser une vieille fille ou d'offrir des fleurs, des gâteaux ou un châle. Quel rapport avec l'enquête que vous êtes censé mener ? Aucun, mais cela n'a aucune importance, le jeu étant tout de même intéressant. Le choix de votre sexe, en début de partie, n'aura d'influence que sur le « happy end » final... Si toutefois une arme de gros calibre n'est pas venue prématurément mettre le holà à vos indiscrétions dérangeantes. (Disquette Froggy Software pour *Apple II*.)



La Java du Privé ***sur*** **Apple II :** ***quand séduction rime avec déduction.***

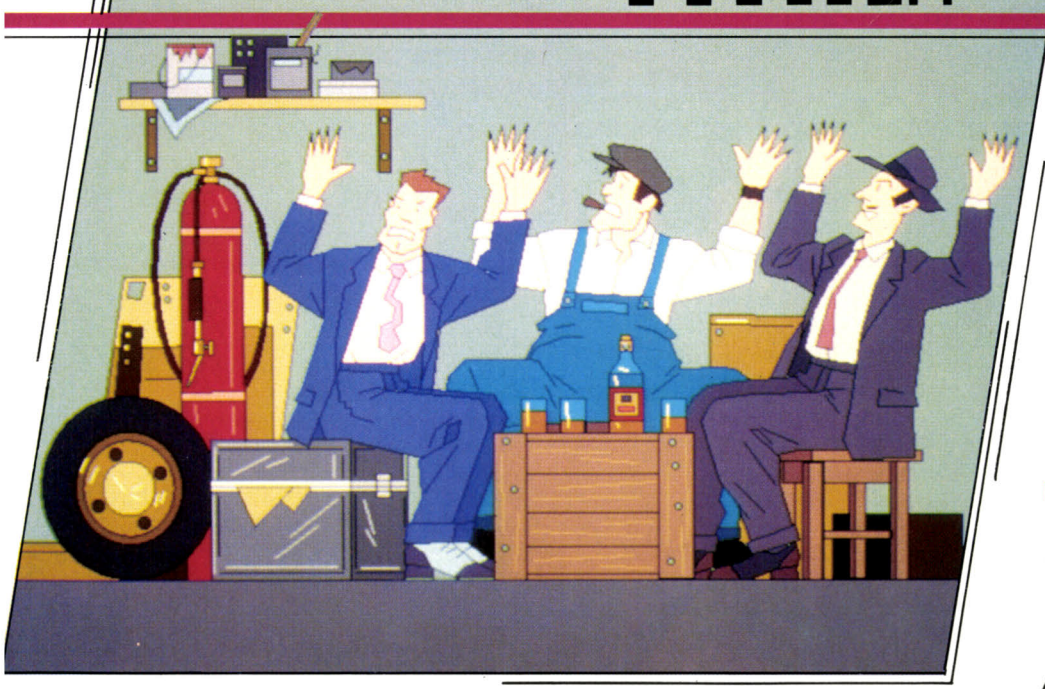
Masque : ni policier, ni détective privé, vous agissez ici pour votre propre compte. Une vengeance personnelle contre la cabale qui a assassiné votre femme en plein carnaval de Venise. Le lieu de l'action est un des atouts maîtres de l'aventure qui joue à merveille de l'ambiguïté du masque et utilise à fond la géographie tortueuse de Venise. Il vous faut à tout prix retrouver le seul témoin du drame. C'est là où tout se complique car sous les traits d'un vieillard grimaçant se cache une ravissante jeune fille et le masque affable d'un jeune homme dissimule parfois un faciès patibulaire et mal disposé à votre égard. C'est à travers vos contacts avec la faune du carnaval que vous retrouverez la trace des assassins.



Masque ***sur*** **Amstrad CPC.** ***Venise en carnaval et votre cœur en deuil. Une enquête difficile.***

A chaque rencontre vous pouvez interroger le personnage, le menacer ou même l'assommer pour lui dérober un revolver, de l'argent ou un masque. Les travestis sont particulièrement utiles car ils permettent de reprendre contact avec des personnages auprès desquels vous vous êtes « grillé » auparavant. La complexité et le réalisme de votre personnalité sont très intéressants. Plusieurs critères : nervosité, crédibilité, méfiance, souvenir, témoignent de votre humeur. De plus une petite grenouille placée en bas d'écran, rappelle à tout moment les progrès ou retards amassés.

A l'image de *Zombi*, les actions rapides et simples sont symbolisées par des icônes



que vous validez au joystick. Malheureusement, les ennemis pullulent aux abords des canaux et il est difficile de poursuivre l'investigation très loin. Après une succession d'échecs vous démêlez les fils de l'intrigue. Il faut donc être patient au début. La beauté des décors, fidèlement copiés sur la réalité, vous y aidera. (Disquette Ubi Soft pour *Amstrad CPC*.)

Dossier Boerhaave : élucider les circonstances troubles de l'assassinat de madame Boerhaave, retrouvée morte dans sa salle de bains... Voilà l'enquête que vous devez mener à bien, à l'aide des inspecteurs Charic, Colardo et Colarmuche, vos fidèles subordonnés.

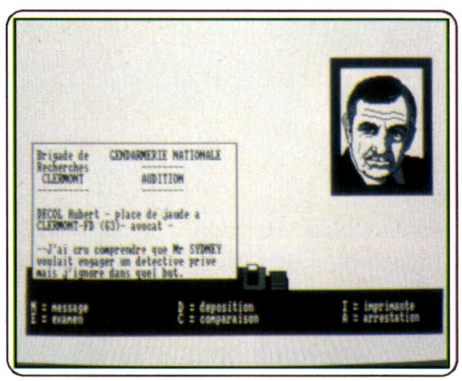
Sur le lieu du crime, dans l'appartement de la victime, vos oreilles se dressent pour une écoute passive mais attentive du rapport



Dossier Boerhaave *sur* TO 7 : *vous ne pouvez pas directement interroger les témoins.*

d'un inspecteur. La visite vous conduit dans la salle de bains où un tracé au sol reproduit les contours du corps de la victime. On s'y croirait presque.

L'enquête proprement dite commence lors de la deuxième partie, avec l'interrogatoire des proches de la victime dans les locaux du commissariat. Huit témoins de forte personnalité défilent à tour de rôle. Vous pouvez demander en début de jeu la sortie sur imprimante des témoignages, ce qui facilite grandement les confrontations. Malheureusement, votre rôle dans cette histoire reste assez passif, vous n'avez aucun moyen de cuisiner vous-même les témoins et il faut vous contenter de prendre connaissance de leur version des événements. Seule l'initiative d'un placement en garde à vue vous revient en fin d'interrogatoire. On aurait pourtant bien aimé pousser dans leurs retranchements la nièce de la victime, son unique héritière, ou encore ce Ronald



L'affaire Sydney *sur* Amstrad CPC. *Le crime passionnel et crapuleux se dessine au fil des interrogatoires.*

Tatchet, sorte de sosie d'une caricature de Reagan affirmant de façon péremptoire que le mobile du crime est le meurtre et que le criminel et l'assassin sont une seule et même personne.

Lorsque vous croyez avoir trouvé la solution, vous devez attribuer à chacun de ces personnages des indices de culpabilité. Se sont-ils rendus coupables de meurtre, de vol, de complicité d'assassinat ou seulement d'outrage à magistrat ? Attention aux erreurs judiciaires : la moindre bavure est sanctionnée par une mutation.

Les locaux d'un bureau de commissariat ne sont pas un cadre folichon pour un jeu informatique. Toutefois, le caractère sédentaire de l'enquête est largement racheté par des graphismes bien conçus et humoristiques — on reconnait dans le visage des personnages du jeu les traits caricaturés d'un Chirac, d'un Collaro, d'une Tatcher ou d'une Denise Fabre — et des animations qui donnent de la vie aux images. Un mouvement de lèvres accompagne l'inscription à l'écran des propos des personnages, les visages deviennent expressifs grâce à leurs yeux mobiles, et les mains de Chirac s'acharnent sur le clavier d'une Remington dont le crépitement atténué nous parvient à travers le haut-parleur de l'ordinateur. Un must de la logithèque des *Thomson*. (Cassette Infogrames pour *MO 5* et *MO 6*.)

L'affaire Sydney : le cas « James Sydney » renvoie au polar à la française et s'inscrit dans la descendance directe de *L'affaire*



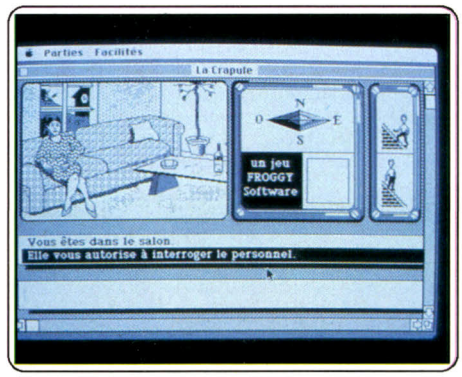
Vera Cruz. Ici, la moindre personne en relation de près ou de loin avec la victime a son grain de sel à placer. Les dépositions des servantes, concierge, témoins et parents de Sydney font peu à peu tomber les masques et ce qui paraissait de prime abord une famille unie et heureuse est en fait un foyer déchiré en instance de divorce. Sommes nous en présence d'un crime passionnel ? C'est au cours des dépositions et des examens divers que vous cernez peu à peu les acteurs du crime.

L'affaire Sydney est surtout une enquête ancrée dans son siècle grâce au réseau informatique diamant. Ce dernier met à votre disposition les fichiers des instances judiciaires et policières du département. L'enquête débute par un examen minutieux du lieu du crime et de l'appartement d'où ont été tirées les balles. Puis commence la ronde des dépositions, comparaisons, examens balistiques et interrogations des fichiers jusqu'à la confrontation finale. Bien ficelée et réaliste, l'intrigue est en outre appuyée par une progression intelligente de l'information. Pour plus de détail, reportez-vous à la solution lecteur de ce mois. (Disquette et cassette Infogrames pour *Amstrad CPC*.)

La crapule : décidément, les disparitions de conjoints (réelles ou feintes) sont une véritable aubaine pour les détectives privés. La

« Le coup est parti alors qu'il nettoyait son joystick... »

comtesse de la Fêlure vous convoque en son manoir pour vous confier la mission de retrouver le sien. Bizarre, les lieux semblent déserts. L'exploration du salon au premier étage vous révèle un indice capital : la tête du comte en personne, soigneusement rangée dans la boîte qui traîne sur la table basse. Après une courte attente, la comtesse apparaît et vous donne l'autorisation d'interroger les domestiques.



La crapule *sur* Macintosh : *un crime horrible comme le* Mac *n'en a jamais vu.*

Ce début encourageant vous laisse croire à une progression aisée mais l'analyseur de syntaxe peu coopératif — qui se rend complice de personnages au mutisme calculé — et les portes désespérément closes entament sérieusement votre optimisme.



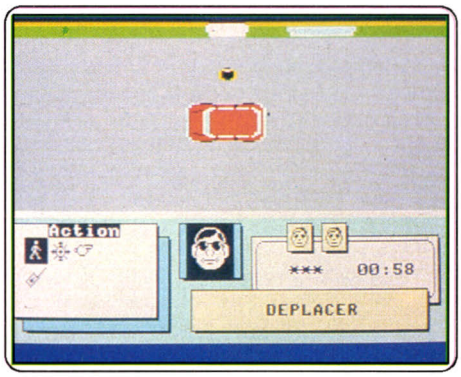
L'enquête est d'autant plus intéressante que le jeu sait tirer parti des possibilités de l'intégrateur graphique du *Mac*. On retrouve donc dans le jeu des menus déroulants permettant la sauvegarde ou le chargement d'une partie ainsi que l'affichage des plans du manoir (qui ressemble en réalité à un F3) et de votre courbe de réussite. L'accès à l'étage est facilité par la présence d'icônes animées qui représentent un personnage montant ou descendant un escalier, tandis que pour se déplacer dans le plan horizontal, il suffit de cliquer les branches d'une rose des vents. La ligne de saisie du texte de dialogue court en bas de l'écran, au-dessous de la zone d'affichage des dessins. Le noir et blanc n'est pas un handicap dans ce style de jeu, d'autant que la résolution du *Mac* donne aux images une finesse exemplaire. (Disquette Froggy Software pour *Macintosh*.)

Le Casse du siècle : aucun doute sur votre culpabilité : ce programme, qui mélange action et aventure graphique, vous place d'emblée dans la peau d'un gangster ambitieux prêt à tout pour assouvir son avidité de richesses. La première partie du jeu vous amène à planifier votre coup. Malfaiteur à la pointe de la technique, vous bénéficiez d'une banque de données qu'il n'est pas nécessaire de braquer pour obtenir des informations. De multiples fenêtres se superposent, divulguant une liste de cibles (un musée, une banque, une bijouterie, etc.) ou affichant d'utiles informations concernant les systèmes d'alarmes, la localisation des objets de valeur, toutes sortes d'informations cruciales qu'il vous faut payer un bon prix. La cible choisie, il faut s'entourer d'une équipe de spécialistes recrutés en fonction de leurs compétences. Des fiches de renseignements concernant les dix-huit candidats potentiels s'affichent à la demande. Vu les risques de l'opération, la somme à payer d'avance est élevée et vos 55 000 dollars de départ sont vite épuisés.

La deuxième partie consiste à planifier le casse, d'après un plan détaillé des lieux (certains détails n'apparaissent toutefois que si vous avez acheté les renseignements appropriés). A l'aide du joystick et d'une fenêtre remplie d'icônes, vous programmez les déplacements et les actions de chaque membre de l'équipe, dont le rôle doit correspondre aux compétences. Une fonction d'insertion d'actions permet de réparer des oublis fâcheux, comme la désactivation de l'alarme par exemple. Rien ne doit être laissé au hasard, et le minutage des opérations est facilité par le chronomètre qui s'affiche au bas de l'écran. Lors du passage à l'acte, l'image des lieux devient plus réaliste (les graphismes, simples, n'appellent aucune critique) tout en gardant l'échelle et le point de vue du plan. Une voiture arrive, vos personnages en descendent... Les actions s'enchaînent comme prévu, mais vous gardez en tant que « patron » une capacité d'intervention sur les opérations. En cas de pépin, il faut ramener tout le monde à la voiture et fuir au plus vite. (Cassette Ariola Soft pour *Amstrad CPC*.)

King of Chicago : si *Déjà Vu* copie les classiques années quarante, *King of Chicago* s'inspire, lui, des films de gangsters des années trente qui ont fait les beaux jours de James Cagney. Nous sommes en 1931, soit onze ans après l'adoption du Volstead Act qui instituait la prohibition, à Chicago bien sûr, et mieux encore, en pleine guerre des gangs. Vous incarnez un second couteau, Pinky Calaghan, bien décidé à faire sa place au soleil dans le





Le casse du siècle *sur* Amstrad CPC : *une aventure graphique à mener sans se faire coffrer.*

milieu. Pinky a trois ans pour devenir roi de Chicago et être invité aux états généraux du syndicat du crime à New York. Attention, les dialogues se déroulent dans le plus pur argot américain, émaillé de références aux répliques célèbres du grand écran en... version originale. L'anglophone débutant peut jouer car il s'agit seulement de sélectionner les réponses et non d'écrire, mais il perdra tout le sel de l'intrigue.

L'aventure suit le squelette d'un pseudo film composé d'une série de scènes entrecoupées de panneaux muets qui commentent l'action tels que « les politiciens sont les meilleurs amis des gangsters » ou encore « pour survivre dans une colonie de piranhas il suffit d'en être un... en bonne santé ». Vous menez donc votre carrière en choisissant l'attitude à adopter face aux autres acteurs. Ainsi dès le départ, Pinky peut à l'envie tester l'état d'esprit de la bande ou foncer bille en tête dans le bureau du boss. Dans ce monde cruel seuls l'audace et le risque payent, alors n'ayez pas de remord, le patron ne résistera pas à vos menaces. C'est d'ailleurs la seule attitude à avoir pour réussir tout au long de l'aventure. Ainsi, lorsque vous passez en revue vos affaires avec Ben, soyez ferme mais motivant avec vos troupes et n'hésitez pas à rançonner plus avant les débits de boissons ou cercles de jeu. Parti du nord vous suivez la progression de votre zone d'influence sur une carte détaillant les quartiers de Chicago. Au grand dam de Tony Santucci qui voit son territoire diminuer au fil des semaines. En dernier ressort, une expédition punitive sanglante et les charmes sulfureux de la belle Lola briseront les défenses de votre rival. La qualité des dialogues et l'expression des visages marqués par l'alcool et la mauvaise vie donnent toute sa saveur à ce jeu d'ambiance qui, avec *Déjà vu,* remporte haut la main la palme des aventures policières sur micro. (Disquette Cinemaware sur *Macintosh* et *Amiga*.)

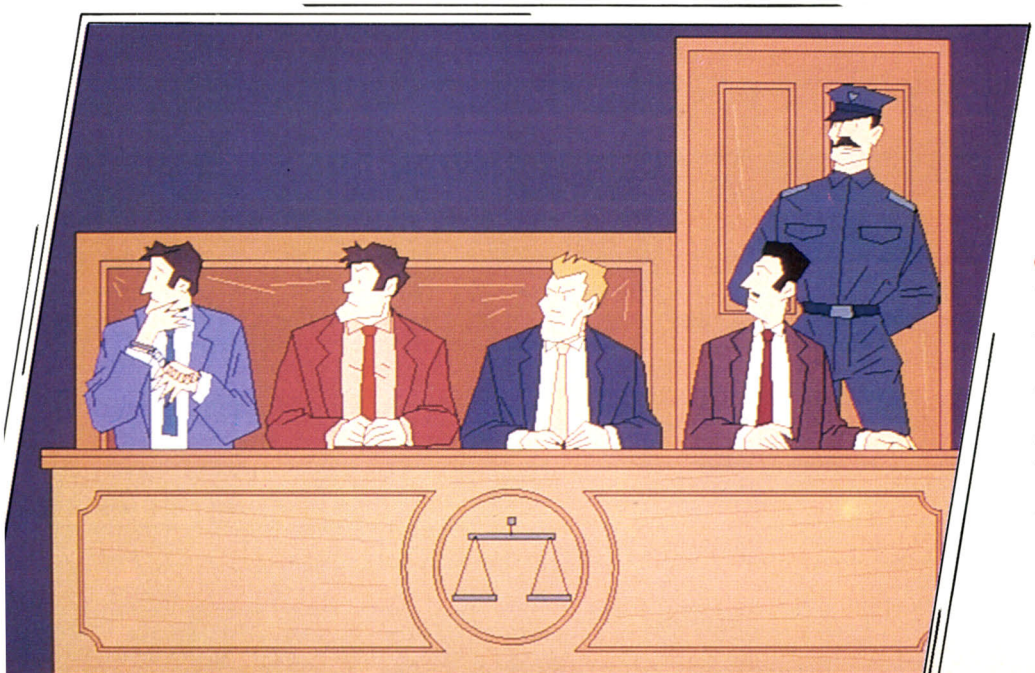


King of Chicago *sur* Macintosh. *La classe du film noir en version originale, Chicago cherche un parrain.*

Déjà Vu : la crème de la crème du genre policier sur micro. Directement inspiré des films noirs des années quarante, il sait recréer l'ambiance des grands classiques. La richesse de l'intrigue et l'emploi de techniques cinématographiques comme le gros plan, le flash back, les commentaires en bas d'écran à la manière d'une voix « off » ou encore un bruitage bien dosé, placent ce logiciel au niveau du « Grand Sommeil » ou du « Faucon Maltais ». Même le héros, amnésique et désabusé, doté d'une propension inégalable à se fourrer dans les situations les plus glauques a la carrure d'un héros de Chandler ou de Dashiell Hammett. Sans compter la définition en noir et blanc de l'écran du *Macintosh* qui gère avec brio les actions. Tout l'univers est manipulé avec des instructions résumées en huit verbes (examine, ouvre, ferme, parle, utilise, va, frappe, consomme) que l'on clique. Il est parfois possible de cliquer directement sur les objets, une poignée de porte par exemple, pour provoquer une action. Vous débutez votre carrière d'amnésique dans les toilettes d'un immeuble non identifié, la main ensanglantée et la bouche pâteuse. Au mur, un imperméable gris et un colt noir et luisant s'offrent à vos premières recherches. Derrière une porte blindée, un cadavre, la main encore agrippée au téléphone, vous désigne comme le meurtrier idéal : toutes les preuves sont contre vous. Votre seule chance d'en sortir est de trouver l'assassin et, par la même occasion, votre propre identité. Etes-vous une figure du milieu ou un privé pris malgré lui dans une sombre histoire de corruption. Un individu mal intentionné vous attend au bas de l'immeuble. Sur le trottoir d'en face, le bar sert de couverture à des opérations louches. Après une échappée à travers les égoûts, vous découvrez la signification des initiales brodées sur votre mouchoir. Joe Siegel n'est autre qu'un richissime pourri qui roule en Mercédès noire. Entre mafia et police, l'intrigue se dénoue au fil de rencontres parfois trompeuses. Ainsi cette rousse plantureuse qui, tout en minaudant, sort un revolver de son sac à main pourrait bien avoir le dernier mot. Alors prudence. (Disquette Cinemaware pour *Macintosh*.)



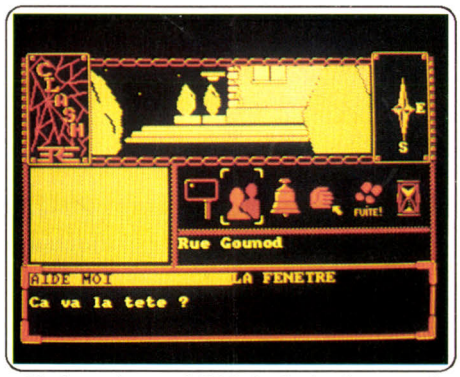
Déjà vu *sur* Amiga : *à la fois chasseur et chassé, l'amnésique mène l'enquête.*



Clash : zonards minables et craignos errants en des lieux sordides, galères interminables... Il fallait bien que ce jeu d'aventure édité par Ere Informatique sous le label « Métal Hurlant » ne trahisse pas l'univers des bandes dessinées à la mode Margerin. L'intrigue vous place dans une situation délicate, puisqu'il vous faut tout à la fois venger votre mère assassinée et échapper à la police qui voit dans le semi-loubard que vous êtes le coupable idéal. La banlieue est immense et la nuit, tous les lieux se ressemblent (autre manière de dire que le programme vous ressert souvent les mêmes ▸

Même les détectives trouvent que le crime ne paie pas !

images pour illustrer des endroits différents. Pour s'orienter, il ne faut pas trop se fier aux dessins, relégués dans une petite fenêtre occupant un tiers d'écran, mais noter le nom des rues et en dresser un plan détaillé. Le maniement du logiciel, intégralement commandé au joystick, est simplifié par la présence d'icônes symbolisant les actions possibles (fuite, dialogue, examen des lieux, préhension d'objets...). La gestion des dialogues tranche avec les laborieux analyseurs de syntaxe habituels, puisqu'il suffit de faire défiler et de sélectionner deux parties de phrase pour composer une parole. Le jeu n'en est que plus vivant, les auteurs du programme ayant prévu pour chaque scène des répliques à la quasi-totalité des textes possibles. Il faut faire preuve de psychologie en interrogeant les gens, sans oublier qu'ils peuvent communiquer entre eux à votre insu et mentir. L'arrivée impromptue de la police menace en permanence de précipiter votre fin, et le son de la sirène donne le signal de la fuite. De toute façon, la rencontre avec le commissaire Mairel est inévitable. A vous

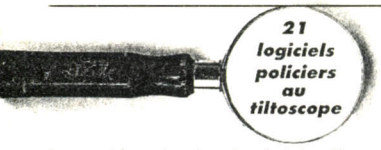


Clash *sur* **Amstrad CPC.** ***Le loubard au grand cœur joue les justiciers.***

de lui prouver votre innocence ! (Disquette Ere Informatique pour *Amstrad CPC.*).

Les Ripoux : il s'en passe des choses autour de la butte Montmartre ! Quartier de boîtes de nuits, de prostitution, de trafics en tous genres, peuplé d'affairistes affairés, petits et grands truands, quartier multinational attachant et grouillant de vie. Les flics y sont plus qu'ailleurs soumis à moult tentations, et l'espoir d'ouvrir un bar PMU devant l'hippodrome et la nécessité de disposer de deux cents briques pour acheter le bistrot entraînent dans le monde des flics ripoux le héros, inspecteur attaché au commissariat Pigalle/Barbès.

Inspiré du film « Les Ripoux » de Claude Zidi, le logiciel de Cobra Soft nous balade dans les XVIIIe et IXe arrondissements, dans une faune de personnages pittoresques, voire franchement inquiétants. Chaque jour les ordres tombent : patrouiller vers le métro Abesses, surveiller telle ou telle personne, etc. Le flic rencontre la faune locale. A lui de pêcher les renseignements. Mieux vaut marcher à pied, ou prendre le métro pour agir vite, en revanche traverser le quartier en l'aveuglant des éclairs de vos gyrophares fera fuir les contacts en tous genres. Il laisse filer un petit dealer qui lui sera reconnaissant et coopérera par la suite, bon boulot de flic. Il pourra extorquer de l'argent, ce qui accélère la constitution du magot, mais pas la notation par les supérieurs. Coincer l'auteur d'un hold up qui fuit avec son butin pourra rapporter gros, à moins que les « Bœufs carottes » — la police des polices — n'assistent à la scène. Utilisez les tuyaux (plus ou moins crevés) qui circulent concernant les courses de chevaux, tentez votre chance au bonneteau, une petite partie sur un carton en pleine rue. Le jeu se poursuit au fil des jours, jusqu'à votre enrichissement ou votre mutation à la circulation, ou votre renvoi après une bavure trop dégoulinante. Bien des stratégies payent, permettent de gagner. Près de deux cent cinquante rues de Paris en mémoire, plusieurs dizaines de



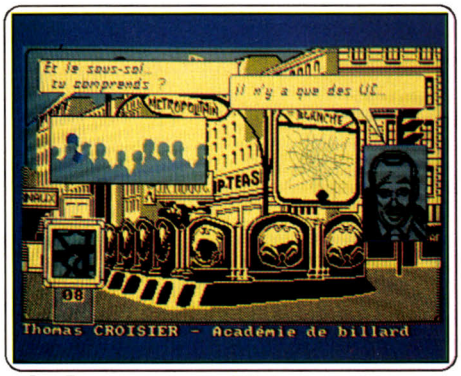
21 logiciels policiers au tiltoscope

La catégorie des logiciels d'aventures policières, très hétérogène, rassemble des programmes différents par leur scénario, leur ambiance et le mode de dialogue. Le temps des fastidieuses collectes d'indices répartis dans de multiples tableaux et des solutions univoques sera bientôt révolu. La sophistication et l'interactivité des jeux progressent, et les analyseurs syntaxiques s'alphabétisent peu à peu (notons qu'une sélection des actions par choix d'options est toujours préférable à un analyseur de syntaxe borné, sourd et bouché). *Le manoir de Morteville,* par la qualité de sa bande son non digitalisée et de ses graphismes agrémentés de quelques animations du meilleur effet, préfigure-t-il l'avenir des jeux d'aventures sur ordinateur ?

Dans un autre style, et avec des dialogues en anglais, *Perry Mason : the case of the Mandarin murder* brille par l'originalité de son scénario : c'est, à notre connaissance, le seul programme de ce genre vous faisant revêtir une robe d'avocat. Enfin, si votre connaissance de la langue anglaise est limitée, évitez d'ajouter à la difficulté de l'enquête les obstacles linguistiques occasionnés par des analyseurs de syntaxe trop sélectifs et portés sur l'argot.

Heureusement, les bons programmes d'enquêtes policières en français sont légion. N'est-on pas dans le pays d'Arsène Lupin et de Rouletabille ?

LOGICIELS	MARQUE	ORDINATEUR	SUPPORT	SCÉNARIO	DIFFICULTÉ	GRAPHISME	DIALOGUE	Langues Français Anglais	INTÉRÊT	PRIX	PARU DANS TILT
MORTEVILLE MANOR	B. et JL. Langlois / Kylkhor Creation	Atari ST	Disk	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★★★★	F	18	C	45 TP
MEURTRES EN SÉRIE	Cobra Soft	Atari ST, PC, Amstrad CPC, TO 8 / TO 9 / TO 9 +	Disk	★★★★★	★★★★★	★★★ sur ST ★★★★★ sur PC, CPC	★★★★	F	15 (ST)	C	41 SOS 45 CO 47 DOS
LES RIPOUX	Cobra Soft	CPC, PC, Thomson, ST	Disk	★★★★★	★★★★	★★★★ sur CPC	★★★★	F	16 (CPC)	C	47 DOS
CANAL MEURTRE	Froggy Software	Mac	Disk	★★★★	★★★★★	★★★★★★	★★★★	F	14	B	35 SOS
HARRY ET HARRY LA BOÎTE DE RAJMAHAL	Ere Informatique	Amstrad CPC	Disk	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	F	15	C	39 SOS 42 SOS
HARRY ET HARRY : MISSION TORPEDO	Ere Informatique	Amstrad CPC	Disk	★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	F	14	C	41 SOS
THE DETECTIVE	Argus Software	C 64	K7	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	A	14	B	45 SOS
THE BIG SLEAZE	Piranha	Spectrum	K7	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★	A	15	B	–
221 B BAKER STREET	Datasoft	Atari ST	Disk	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	A	15	C	44 SOS
SHERLOCK HOLMES IN ANOTHER BOW	Bantam	Apple II	Disk	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	A	14	F	32 SOS
LA JAVA DU PRIVÉ	Froggy Software	Apple II	Disk	★★★	★★★	★★★	★★★★	F	11	B	34 SOS
MASQUE	Ubi Soft	Amstrad CPC	Disk	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★	F	13	B	42 SOS
DOSSIER BOERHAAVE	Infogrames	Thomson MO5, MO6, TO7	K7	★★★★★	★★★★	★★★★★	–	F	15	B	38 SOS
L'AFFAIRE SYDNEY	Infogrames	Amstrad CPC	Disk	★★★	★★★★	★★★★★	★★★	F	13	B	36 SOS
LA CRAPULE	Froggy Software	Mac	Disk	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	F	15	C	44 SOS
LE CASSE DU SIÈCLE	Ariola Soft	Amstrad CPC	K7	★★★★★	★★★★	★★★★	–	F	14	B	43 TUB
KING OF CHICAGO	Cinemaware	Mac, Amiga	Disk	★★★★	★★★★	★★★★★★	★★★★★	A	16	C	40 SOS
DÉJÀ VU	Cinemaware	Mac	Disk	★★★★★	★★★★	★★★★★★	★★★★★	A	16	F	44 SOS
CLASH	Ere Informatique	Amstrad CPC	Disk	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	F	15	B	–
L'AFFAIRE	Infogrames	M.S.X. 2	Disk	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★	F	16	E	36 SOS
PERRY MASON : THE CASE OF THE MANDARIN MURDER	Telarium	Atari ST	Disk	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	A	17	C	38 SOS



Les Ripoux *sur* Amstrad CPC. ***Etre assez ripoux pour s'engraisser et assez flic pour garder sa place.***

personnages, des situations tragiques ou baroques sur un fond d'écran évoquant les cartes postales. Plusieurs des éléments qui donnent leur attrait aux meilleures productions de Cobra Soft se trouvent ici réunis. J'apprécie particulièrement l'enracinement dans un lieu et une époque précise. La description sur le ton d'un polar, et avec des traits forcés d'un quartier de Paris, ne heurtera pas les gens qui l'ont connu.
Ce logiciel vu sur un *Amstrad CPC* devrait sortir aussi sur *Thomson, Atari ST* et compatibles *IBM*. (Disquette Cobra Soft.)

L'Affaire : à ne pas confondre avec *L'affaire Sidney* et *L'affaire Vera Cruz*, du même éditeur, ce logiciel — élu Tilt d'Or 1986 — se distingue des traditionnels jeux d'aventure par un mode d'utilisation entièrement repensé. Certes, l'intrigue n'est pas foncièrement originale. Vous incarnez Raymond Pardon, qui vient de purger une peine de six ans de prison pour un hold-up qu'il n'a pas commis. A travers sept villes — Barcelone, Paris, Cannes, Rome, Amsterdam, Hambourg et Londres —, vous recherchez les faux témoins qui vous ont accablé lors du procès. Pour voyager d'une ville à l'autre, il vous suffit de pointer avec le curseur votre destination sur une carte de l'Europe. Dans chaque ville, deux ou trois lieux seulement sont accessibles et l'on regrette que cet excellent jeu ne bénéficie pas d'une plus grande variété d'images. Pour mener à bien votre enquête, vous pouvez vous faire passer à tout instant pour un petit truand, un gangster d'envergure, un journaliste ou bien conserver votre identité. Très stéréotypé, le visage digitalisé du personnage choisi apparaît à l'écran au moment de la sélection.
La simplicité d'utilisation du programme est exemplaire. Toutes les actions sont commandées avec la manette de jeu qui déplace un curseur à l'écran. Il suffit de « cliquer » sur les personnages représentés en silhouette sur l'image principale pour faire apparaître leur visage digitalisé dans une fenêtre et les faire parler. Il n'y a donc pas dans *L'affaire* de véritables dialogues, mais des bribes de conversation qui s'affichent à l'écran sans que vous ayez la maîtrise des questions posées : à vous de reconstituer le fil du dialogue à partir de fragments énigmatiques qui défient votre sagacité. Si ce procédé épargne au joueur les caprices des habituels analyseurs de syntaxe souvent pauvres en vocabulaire et manquant généralement de souplesse, il n'est pas non plus sans défaut : on a parfois l'impression que le programme se met à puiser aléatoirement ses répliques dans



L'affaire *sur* MSX 2 : ***une rage de vengeresse vous aidera à retrouver les vrais coupables.***

un stock trop limité de phrases. *L'affaire* est malgré tout un excellent programme dont les graphismes exploitent au mieux la résolution de *MSX 2*. (Disquette Infogrames pour *MSX 2*.)

Perry Mason : The Case of the Mandarin Murder : contrairement à la plupart des autres logiciels d'enquête présentés dans ce dossier, ce programme vous propose d'incarner un avocat, Perry Mason. Vous aurez à défendre Laura Kapp, femme d'un riche propriétaire de restaurants, accusée du meurtre de son mari. Il faut dire que les faits sont contre elle : la veille encore, elle était venue vous dire qu'elle ne supportait pas la demande en divorce de son mari. De plus, lors de l'arrivée de la police, le revolver ayant servi à tuer la victime se trouvait à ses pieds et les empreintes retrouvées sur l'arme sont les siennes ! Au fond de vous-même une petite voix vous crie que tout est mise en scène et que Laura Kapp est innocente. Encore faut-il le prouver et défendre cette idée lors du procès.
Dans un premier temps, vous tentez de découvrir des indices en fouillant sa maison, ce qui ne sera guère facile avec le lieutenant Holcomb sur vos talons, prêt à vous





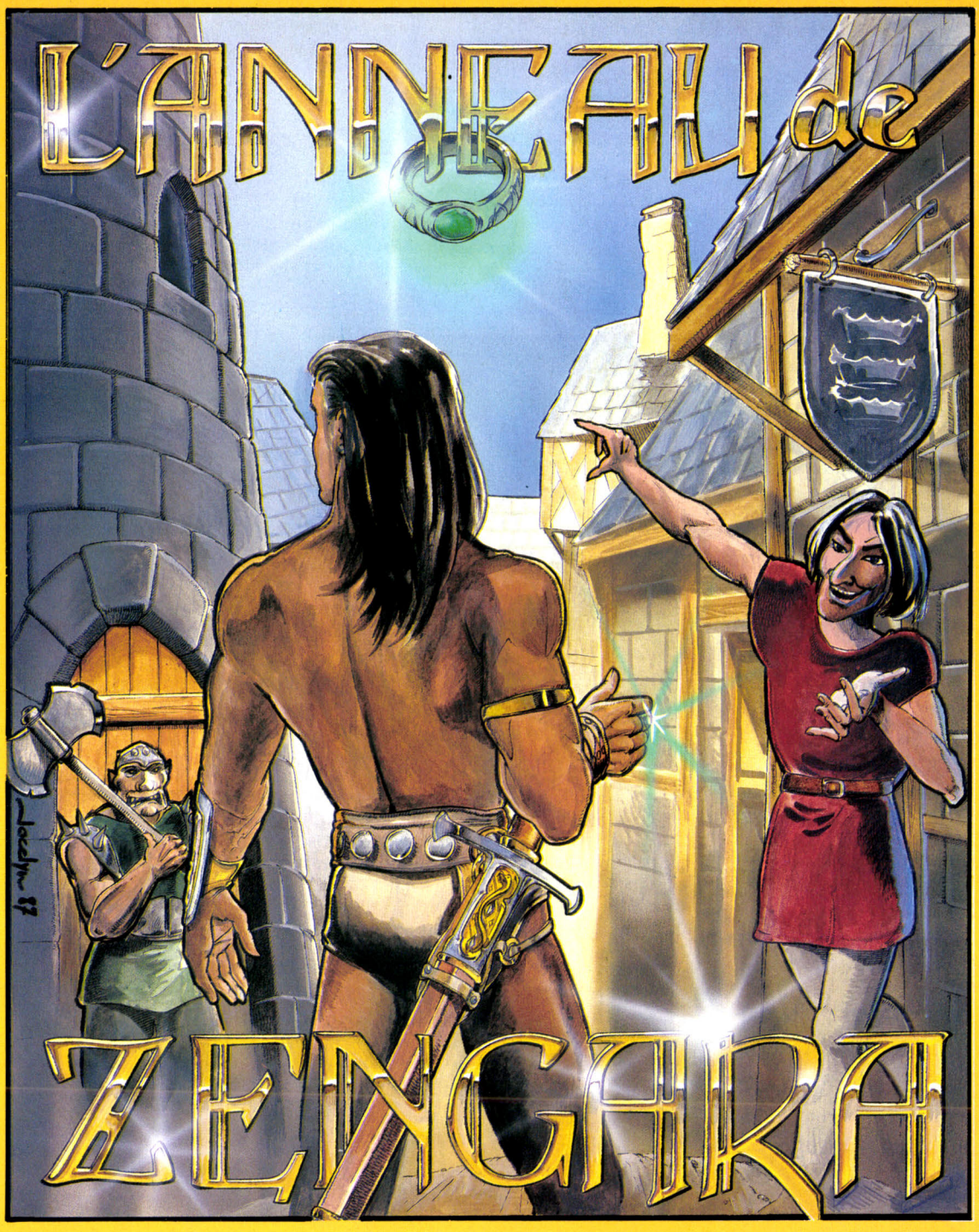
L'affaire Perry Mason *sur* Atari ST. ***Vos effets de manche sauveront-ils Laura Kapp ?.***

jeter dehors au moindre écart. Votre coéquipier, Paul, vous est d'une grande utilité pour mener, de son côté, une partie de l'enquête. Dans un second temps, vous vous rendez à la prison où votre cliente est détenue pour l'interroger. Profitez ensuite des quelques semaines qui vous restent avant l'audience pour analyser les divers éléments en votre possession. La troisième partie est la plus originale, voire la plus intéressante. Le procureur appelle tour à tour chacun des témoins à la barre et leur pose des questions. Vous pouvez faire une objection en suivant le système américain. Le juge statue alors sur la validité de votre objection et vous demande, le cas échéant, de la justifier en la classant dans l'une des six catégories admises. N'abusez pas de cette procédure car les jurés le ressentiraient comme une entrave de votre part à l'établissement de la vérité, surtout si vos objections sont sans fondement.
C'est ensuite à votre tour de procéder à un contre-interrogatoire du témoin. Votre secrétaire Della se montre fort utile en vous indiquant les grandes lignes à suivre et en vous suggérant les questions à poser. Méfiez-vous de celles qui pourraient conduire à une réponse accablante pour votre cliente ou qui pourraient prêter à objection de la part du procureur. Vous disposez de deux moyens pour diminuer la portée d'un témoignage défavorable : en mettant à jour le manque d'irréprochabilité du témoin, ou pour les experts (inattaquables là-dessus) en attirant leur attention sur un point obscur du témoignage, en exigeant une réponse allant dans votre sens. Un coup d'œil au jury sera utile pour déterminer son opinion globale. N'hésitez pas à user d'effets de manche pour influencer les jurés ou intimider un témoin. Non content de faire acquitter l'accusée, vous devez aussi découvrir le vrai coupable. Paul se révèle indispensable pour mener les enquêtes complémentaires pendant que vous êtes à l'audience. Un excellent jeu, aux dialogues et aux graphismes corrects, avec quelques intermèdes musicaux. (Disquette Telarium, pour *Atari ST*.)

Dossier réalisé par Mathieu Brisou,
Jean-Philippe Delalandre,
Olivier Hautefeuille, Jacques Harbonn,
Nathalie Meistermann, Denis Scherer

Du même auteur que Fer et Flamme.

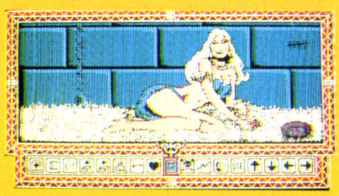
L'ANNEAU de ZENGARA



Une nouvelle aventure à vous couper le souffle !







fnac

Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC. (Dès la sortie des produits)

** Bientôt disponible sur ST, PC et Compatibles.*

L'ANNEAU DE ZENGARA - VERSIONS		REGLEMENT - PORT GRATUIT	
AMSTRAD ..... 195 F		CHEQUE BANCAIRE	
AMSTRAD CASSETTE ..... 150 F			
PC ET COMPATIBLES ..... 259 F		C.C.P.	
ATARI ST DISC ..... 259 F			

Cochez la case correspondante et retournez à :

UBI SOFT - 1, voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL - Tél. 43 77 74 01

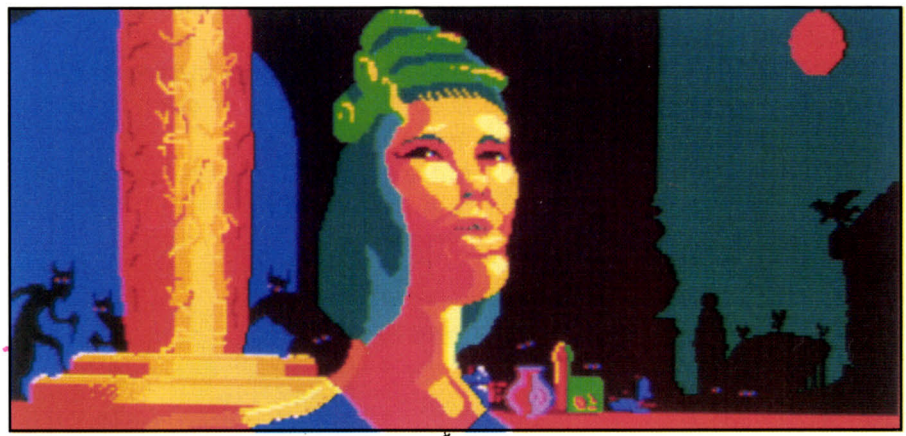
La leçon de dessin

par le professeur IMAGEX

Alors les agneaux, prêts pour la deuxième leçon? Cette fois, la couleur grimpe sur le podium. À nous les joies de l'auscultation du nuancier, et en avant pour la barbouille réussie!

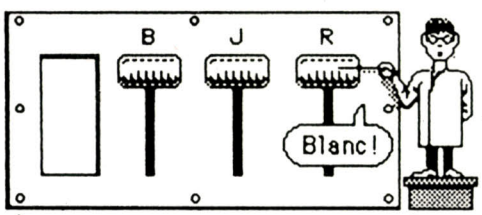
Lisible ou illisible

Première phase: prendre conscience! Regardez les splendides couvertures de Jérôme Tesseyre: son sens aigu de la composition et de la mise en couleur lui laisse oser des images très chargées. Quiconque tenterait d'en faire autant verrait les nuances constituer rapidement un mélange peu ragoûtant. La lisibilité: voilà l'une des règles d'or du dessin. Barbouiller, c'est plaisant. Produire un dessin compréhensible pour les autres c'est mieux!



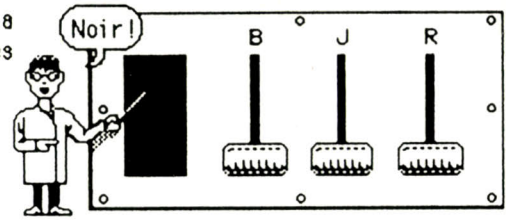
Le noir et blanc améliore grandement la lisibilité des dessins. En démultipliant les teintes, grâce à la couleur, l'affaire se complique. Deux erreurs guettent alors le dessinateur: la surcharge qui ▸

LA MAIN A LA PALETTE

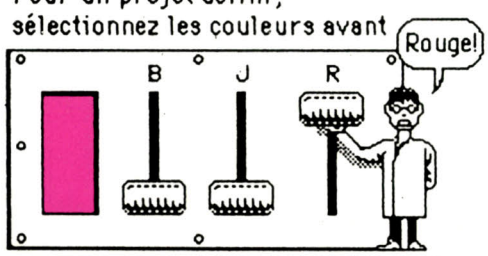


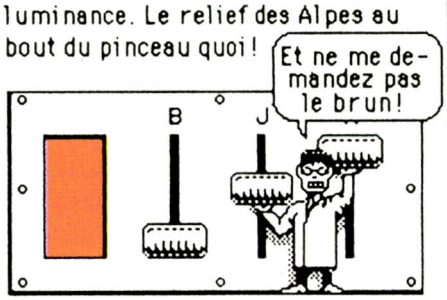
À l'avantage de l'ordinateur: la palette. Cet outil permet un jonglage qui ferait pâlir d'envie Vinci lui-même. Un dessin change de couleurs comme de Kelton, par simple modification de la palette. Matez à nouveau les trois exemples: le dessin, toujours identique, varie radicalement d'une palette à l'autre. Un petit miracle qui ne doit pas vous monter trop vite au cerveau.

Pour un projet défini, sélectionnez les couleurs avant d'attaquer le dessin. Consacrez la moitié de la palette à des nuances de la première dominante, le quart aux variations de la deuxième et le reste pour les couleurs d'appoint (en fort contraste avec les deux autres) Après coup, vous pourrez toujours modifier votre choix, dix minutes ou dix ans plus tard, qu'importe?

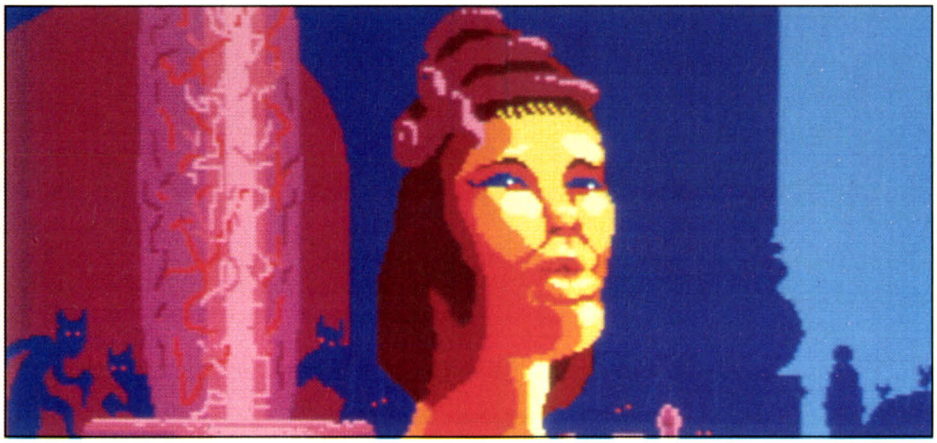


Dis Imagex, comment ça marche? Deux modèles de palettes coexistent de nos jours. Les plus archaïques présentent trois curseurs: un pour le bleu, un pour le rouge et le dernier pour le jaune/vert. Chacun règle la luminosité de la couleur. Placez le rouge en haut et laissez les deux autres au ras du plancher Vous obtenez un beau rouge primaire. Pour oranger la teinte, grimpez lentement l'échelle avec le curseur jaune/vert. C'est bon? Brunissez le résultat avec un peu de bleu. Vous avez maintenant une superbe peau bronzée de retour des sports d'hiver. À vos mélanges! Les vernis disposent d'un quatrième curseur pour préparer leurs teintes. Le petit dernier apporte le bonheur: il règle la luminosité de chaque couleur au doigt et à l'œil. Pour une même nuance, vous obtiendrez ainsi des variations quasi infinies de luminance. Le relief des Alpes au bout du pinceau quoi!





conduit au patchwork et les couleurs de même luminosité qui aplatissent l'image. Les bonnes recettes ne manquent pas pour éviter ces pièges. Usez du noir et du blanc pour contourer les dessins ou renforcer les ombres ou les lumières. Veillez à différencier la luminosité du premier plan et de l'arrière-plan, même si les couleurs diffèrent énormément (rouge/bleu par exemple). Pour augmenter le relief, évitez de placer une teinte identique sur chacun des plans de l'image.



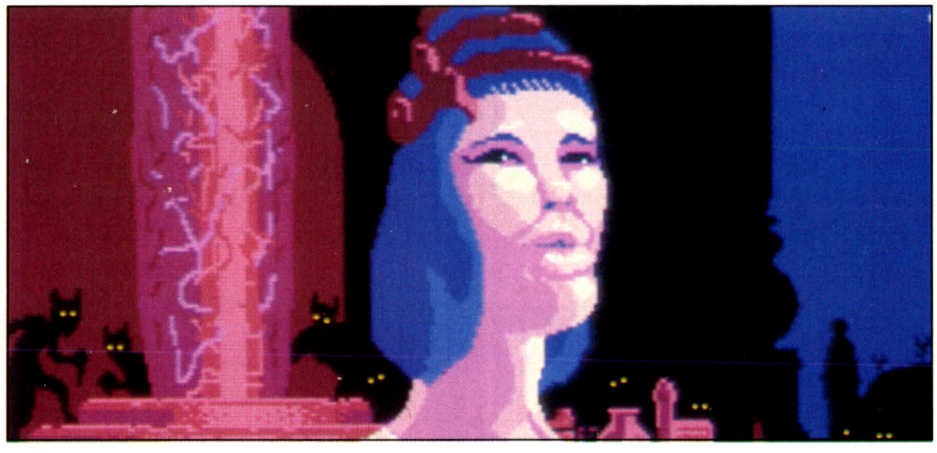
Le premier exemple met en évidence le manque de relief dû à l'emploi aberrant des couleurs. Des éléments distincts apparaissent sur un même plan: une catastrophe, tant pour la profondeur que pour l'ambiance qui émanent du dessin!

Ambiance

Pour un coloriste, ambiance signifie souvent dominance. Observez les couvertures des numéros de juillet et septembre. Pour le premier, Jérôme a choisi le jaune comme dominante, pour le deuxième le brun. À chaque fois, de cette couleur principale découle une ambiance calculée.
Dominance ne rime pas avec exclusion. Lors de la préparation de la palette, réservez quelques cases pour des nuances très contrastées qui embelliront votre œuvre, placées par petites touches sensibles. Plus risqué mais réalisable, placez deux dominantes dans une seule image. Répartissez chacune par des masses importantes sur la totalité de l'écran.
Après bien des années de pratique, les Grands Maîtres rendent des ambiances grandioses sans la moindre dominante. Ne brûlez pas les étapes: entraînez-vous longuement avec les dominantes, avant de vous laisser aller à ce genre d'exercice.
Autre avantage de la couleur dominante: elle assure la lisibilité. Rien de plus facile que de détecter le manque de contraste entre deux nuances d'une même couleur qu'entre deux couleurs très différentes, profitez-en!
Apparté essentiel: au nom du réalisme, des auteurs produisent des peaux humaines blanches, roses ou brunes, des mers bleues... Pourtant, un simple changement d'éclairage change tout: la mer devient rouge au coucher du soleil, le visage bleu sous un spot bleu...
Gardez ces phénomènes en mémoire, l'ambiance de vos dessins en profitera.
Dans le deuxième exemple, l'emploi de couleurs différentes pour les différents plans aurait dû supprimer le manque de relief. Mais, par excès de zèle et absence de dominante, l'ambiance a déserté l'image. La seule sensation que l'on éprouve à la regarder: l'ennui. Grave, non?
Le troisième exemple se base sur le mauve. Le mauve se compose de rouge et de bleu: du coup, tendance bleue pour l'avant-plan et arrière-plan rougissant! Le noir facilite la mise en évidence des divers plans: observez le découpage précis de la nuit étoilée, en toile de fond. Les détails, comme les yeux jaunes des personnages du fond, augmentent la sensation de drame imminent. L'atmosphère de peur s'en trouve décuplée. Voilà de la bonne mise en scène!

En guise de conclusion

Méfiez-vous des couleurs trop vives ou tapageuses. Elles affadissent considérablement l'image si elles ne sont pas utilisées à bon escient. Utilisez-les avec parcimonie, surtout jamais comme dominante, pour mettre en valeur les détails importants. Mémorisez bien les règles sur la lisibilité et l'ambiance, toutes deux dépendent directement de la palette. Consacrez-y tous vos efforts en attendant la prochaine leçon.



MICHAEL THEVENET-IMAGEX

·MAJUSCULE·

Villes	Magasins	Adresses
ABBEVILLE	DUCLERCQ	33 Place de l'Hôtel de Ville
ABBEVILLE	BUROMODERN	24 Place de la Libération
AGEN	FEYRIT	20 rue Jacquard
ANGERS	ETUDES et LOISIRS	26 rue Saint-Julien
ANGOULEME	L'HOMME MICRO	5 rue Franfrelin
APT	DUMAS	61 rue des Marchands
ARGENTAN	LOCABUREAU SA	Bd de l'Expansion BP124
AUXERRE	DUFLOUX (Succ. CUNY)	11/13/15 rue de la Draperie
AVIGNON	AMBLARD	10/14 Portail Mathéron
BAYEUX	NEVEU	12/14 Place aux Pommes
BEAUNE	BUREAU MODERNE	18/22 avenue de la
BEAUVAIS	QUENEUTTE BEAUVAIS	5 rue du docteur Gérard
BESANCON	CAMPONOVO	50 Grande Rue
BOULOGNE-SUR-MER	DUMINY	26 et 34 rue Faidherbe
BOURGOIN-JALLIEU	MAJOLIRE	44 rue de la Liberté
BREST	MAJUSCULE	129 rue Jean-Jaurès
BRUAY EN ARTOIS	LIBRAIRIE DU LYCEE	17/19 rue A.Leroy
CALAIS	MAJUSCULE CALAIS	83 Bd La Fayette
CANNES	SORBONNE CANNES	7 rue des Belges
CHALETTE-SUR-LOING	Lib. des Ecoles BOUZIGE	46 ter rue Marceau
CHARLEVILLE-MEZIERE	ORGA-BURO	2/4 rue Noël
CHARTRES	LEGUE	10 rue Noël-Ballay
CHATOU	SOFIP	10 bis rue Marcelin Berthelot
CHERBOURG	HABERT MICRO	12/14 Place de la Révolution
COGNAC	L'HOMME	138 rue Aristide Briand
CREIL	QUENEUTTE 60	22 rue de la République
DREUX	LA ROSE DES VENTS	5 et 7 Grande Rue
DUNKERQUE	Lib. Universitaire DEMEY	1 rue Jules Hocquet
DUNKERQUE	MAJUSCULE (DEMEY)	Place Jean-Bart
EPINAL	HOMEYER	2 rue du 170ème R.I.
EVREUX	DROUHET	34 rue du docteur OURSEL
FOIX	SURRE	29 rue Decassé
GAP	DAVAGNIER	3 Place Jean Marcellin
GIEN	ASSELINEAU	Route de Paris BP15
GRENOBLE	UNIC-IDESS	8 rue Ampère
GUERET	SAINT MARTIN JEUNE	11 Grand rue
GUINGAMP	TOULET SUBERBIE	15 rue Notre Dame
HAZEBROUCK	BURO-FLANDRES	Résidence Lemire
LA ROCHE-SUR-YON	CHAGNEAU	15 rue des Halles
LA ROCHE-SUR-YON	CHAGNEAU	1 rue de la Vieille Horloge
LISIEUX	LIBRAIRIE	28 rue de la Libération
LONS-LE-SAUNIER	MARQUE-MAILLARD	13 rue Lecourbe
LORIENT	CRAFF	1 Place Aristide Briand
LUNEVILLE	BASTIEN	22-26 rue Germain Charier
LYON	MAJUSCULE	7 Cours Gambetta
MACON	RENAUDIER	23 rue Sigorgne
MANTES-LA-JOLIE	TONNENX	4 et 6 rue de Colmar
MANTES-LA-JOLIE	TONNENX	47 rue Nationale
MARSEILLE	MARSEILLE PAPETERIE	26 rue de Rome
MARSEILLE	MARSEILLE PAPETERIE	62 rue d'Italie
MARSEILLE	MARSEILLE PAPETERIE	41/43 rue d'Italie
MAUBEUGE	FRANCE PAPETERIE	37 avenue de France
MELUN	JACQUES AMYOT	22 rue Paul Doumer
MEYZIEU	CREUZET	116 bis rue de la République
MONTARGIS	MAJUSCULE (BOUZIGE)	3 rue de Loing
MONTPELLIER	SAURAMPS	2 rue Saint-Guilhem
MOULINS	JOLY & Fils	1 rur Denis Papin
MOULINS	JOLY & Fils	En haut de la rue d'Allier
MULHOUSE	PAP. des 3 ROIS	6 rue des Halles
NICE	ESPACE SORBONNE	22 rue Massena
NICE	SORBONNE	40 rue Gioffredo
NIMES	BUROTYP	21 rue de la République
OLORON STE-MARIE	CORNE	15/17 rue Saint-Grat
ORLEANS	A.M.C.	13 rue des Minimes
POITIERS	MAJUSCULE	3 bis rue de l'Eperon
PONTIVY	BLAYO	24b rue Albert de Mün
PONTOISE	LA BUREAUTIERE	13 Quai du Pothuis
SAINT QUENTIN	COGNET	21 rue Victor Basch
SAINT-LO	NEVEU SA	Z.I. BP 294
SARREGUEMINES	PIERRON-MULLER	5 rue Sainte-Croix
TOULOUSE	CASTELA	20 Place du Capitole
VALENCE	CRUSSOL	10 bd du Général de Gaulle
VENDOME	Ph. DENIS	20 & 56 avenue Gérard Yvon
VIENNE	IMBERT	7 & 9 Place Aristide Briand
VIERZON	BUROTIQUE 2000	37 rue Victor Hugo
VILLEFRANCHE/Saône	Lib. des Ecoles	986 rue Nationale
VILLEFRANCHE/Saône	Lib. des Ecoles	60 rue Nationale
WASQUEHAL	S.E.G. DAUPHINOR	Rue des Châteaux

NOUVEAU
LYON — MAJUSCULE — 7 Cours Gambetta





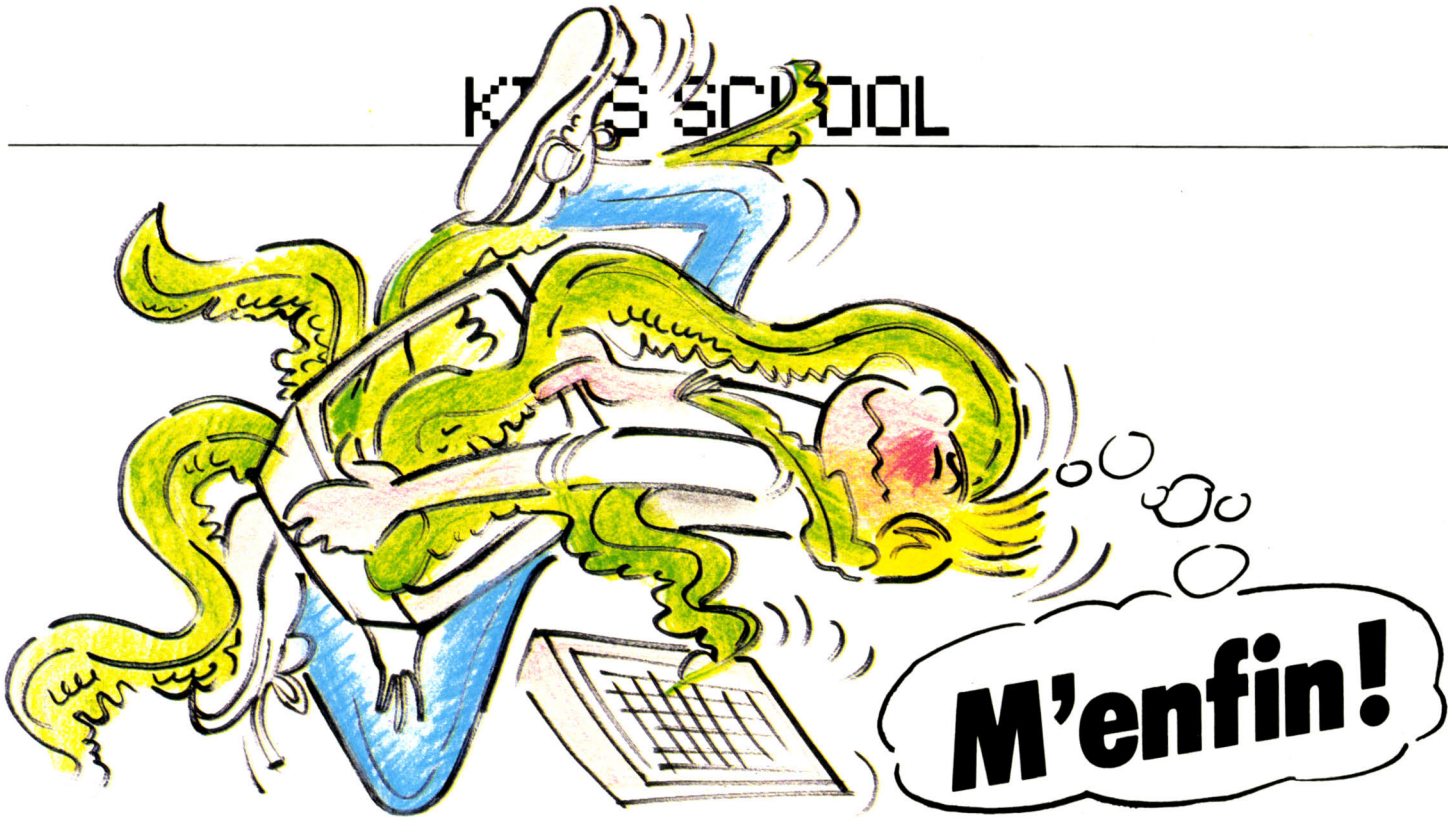


Pack comprenant :
TUER N'EST PAS JOUER
INTERNATIONAL KARATÉ
SABOTEUR
TURBO ESPRIT
COMBAT LYNX
CRITICAL MASS

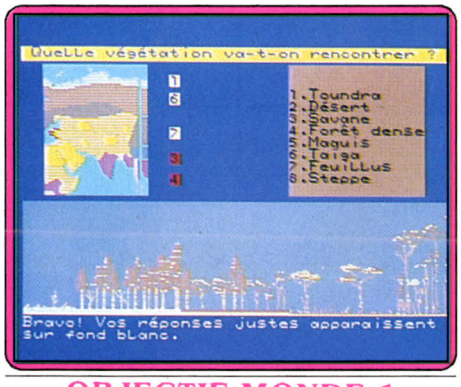
6 SUPER JEUX POUR 149 F*

** Version Amstrad cassette*
Version Amstrad disque 199 F

·MAJUSCULE·



Mais oui, m'enfin ! Que se passe-t-il donc en ce doux mois de novembre ?
Des logiciels éducatifs intelligents, imaginatifs aux illustrations et aux scénarios attrayants...
Les éditeurs ne nous avaient pas habitués à tant de qualité, pourvu que ça dure !



OBJECTIF MONDE 1

« Cher M. Pujol... Notre magazine prépare une série de reportages pour faire découvrir le Monde à nos lecteurs. Nous aimerions profiter de vos compétences pour ce travail... » Tel est à peu près l'argument, le prétexte du logiciel dont l'objectif est, bien entendu, la révision du programme de sixième : milieux naturels, climats, végétation...

Dès le début, l'habillage « aventures autour du Monde » laisse la place à des préoccupations plus scolaires avec des questions sur la rotation et la révolution de la Terre, la position des tropiques, des pôles... Le fil conducteur ludique restera d'ailleurs bien ténu par la suite.

Dans l'option « Les milieux naturels », on doit d'abord situer quelques pays sur le planisphère, déterminer climat et végétation. Cela fait, vous devrez relier les conditions climatiques à la position géographique : proximité des pôles, influence des océans... L'ensemble est agréablement présenté et une aide est prévue en cas de difficulté. En revanche, l'analyseur de réponses est trop simpliste, incapable, par exemple, de trier bonnes et mauvaises réponses pour les questions appelant plusieurs choix.

La seconde partie, « Les climats », est une analyse de graphiques. D'après précipitations et températures annuelles, il faut déduire la dominance climatique, la région qui peut y correspondre. Commentaire des réponses, question-aide en cas d'erreur, évaluation par une note chiffrée... un système classique, bien réalisé malgré la taille un peu réduite des graphiques.

Dans « Faune et végétation », vous devrez, au fil d'une route, Nord-Sud, tracée sur la carte, décrire la végétation et la faune rencontrées. A mesure des réponses, vous verrez se dessiner à l'écran, les sapins du grand Nord, l'herbe de la savane ; ours blancs et rennes cédant alors la place aux lions ou aux girafes. Dans « Jeu de synthèse » enfin, il faut déduire d'une phrase ou d'un dessin le milieu évoqué. Inutile de s'y attarder, pas plus que sur la grille de mots croisés qui termine l'ensemble... Il y en a qui aiment...

Faute de constituer un véritable jeu d'aventure, *Objectif Monde 1* a au moins le mérite d'être bien présenté, plutôt attrayant ; on lui pardonnera plus volontiers le côté un peu répétitif de ce type de logiciels.



AU TEMPS JADIS

Une des spécialités des Éditions Carraz : le récit. Après *Rédaction* pour la forme du texte, *Le temps d'une histoire*, faisant appel aux poètes pour stimuler les imaginations défaillantes, et *Il était une fois* pour la création de contes, c'est aux récits historiques que s'attaque *Au temps jadis*. L'objectif est double puisque, parallèlement à la construction d'un texte, on est amené à rechercher des informations sur les époques étudiées.

Après avoir choisi une période et un personnage, vous disposez de six paragraphes pour faire vivre votre héros. La création n'est pas complètement libre, deux paragraphes seulement étant consacrés au récit lui-même. Les autres permettent de situer l'action : portrait du personnage, présentation du pays, des coutumes... Pour cela, on trouve en début de texte un panorama de l'époque : on apprend, par exemple, que l'Ère de la pierre se place de quarante mille à quatre mille ans avant J.-C., qu'il fait très froid, que les hommes taillent le silex... On peut en outre, pour chaque paragraphe, faire appel à des aides plus précises : habitat, végétation, culture, outils, arts...

La présentation de l'ensemble est très réussie : couleurs bien choisies, lecture agréable, illustrations de qualité (on les souhaiteraient plus nombreuses, mais il fallait, c'est vrai, faire tenir le texte...).

Pour vous, maintenant, l'été durera toujours!

L'odeur du ressac, le soleil sur vos épaules, le sable entre vos orteils... Ceci n'est pas "California Dreamin'' – c'est tout-à-fait réel! Six des meilleurs sports de la West Coast américaine qui vont vous passionner! Stupéfiez vos amis par vos acrobaties sur le Skateboard; ou par votre maîtrise et votre aplomb au jeu de "Sack'' local. Patinez à toute vitesse sur les planches, lancez le frisbee et traitez votre BMX comme un cheval rétif. Puis – le plus difficile de tous et le roi des sports californiens – lancez-vous hardiment sur la crête des lames de houle du Pacifique, afin de prouver qu'en matière de surfing, vous êtes imbattable! Vos sponsors portent des noms célèbres tels que Pacer Skateboards, Ocean Pacific®, RAD Mag, Frisbee® *, Hacky Sack® *, Morey Boogie® *, Burton® * Snowboards et Bluebird®. Les graphismes de California Games™ sont magnifiques, avec toute l'atmosphère de la West Coast, et un à huit joueurs. Vous y retrouverez la qualité toujours égale des produits Epyx... et bien plus encore!

California GAMES™



CBM64/128
SPECTRUM
SPECTRUM+3
AMSTRAD
MSX
IBM
AMIGA

U.S. GOLD

Réalisé et distribué sous licence d'Epyx Inc.
U.S. Gold Limited, 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, Angleterre.
Epyx est une marque déposée sous le N° 1195270.
* Tous fournis par Markitrade.

EPYX®

L'intérêt de l'association français-histoire est des plus évidents et l'appel à l'imagination réjouira ceux qu'endorment irrésistiblement les cours poussiéreux. Seul regret : le logiciel ne couvre qu'une période limitée (six époques de l'Âge de pierre au temps des Francs).

ARCHIBALD À LA DÉCOUVERTE DES ALGORITHMES

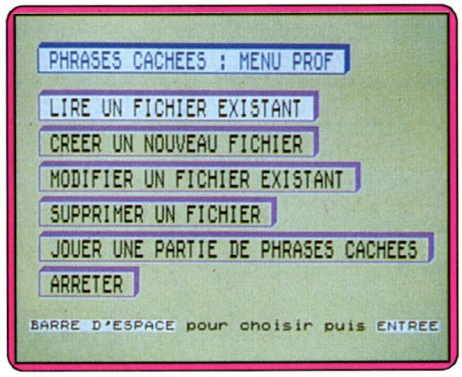
Fascination de l'enfant devant l'écran, recul de beaucoup d'adultes face au clavier... qu'on le veuille ou non, l'ordinateur passe encore pour être magique, capable d'intentions, d'erreurs d'initiatives.
Premier travail d'*Archibald* : montrer comment « raisonne » l'ordinateur, ce qui revient à examiner les systèmes de déduction ou de décision utilisés. Dans un second temps, mesurer les limites de cette « intelligence » artificielle, incapable de sortir d'un cadre établi... un bon moyen d'appréhender l'intelligence humaine, mélange de raisonnement et d'imagination.
Des objectifs ambitieux pour un logiciel visant la fin du primaire : il faudra, sans doute, attendre le collège, voire le lycée, pour en tirer la quintessence. *Archibald* utilise le principe du « Master Mind » comme base de travail : cinq lettres à deviner parmi neuf (nombres modifiables) ; on peut jouer seul, à plusieurs, avec



ou contre Archibald, observer la stratégie de l'ordinateur... Sans aide extérieure, un enfant de dix ans ne dépassera pas ce stade... ainsi utilisé, l'intérêt du logiciel est minime. Pour aller plus loin, il faut s'aider des organigrammes des systèmes de déduction et de décision ainsi que de l'ouvrage joint au logiciel. Avec, en outre, l'option « Possibilités cachées », on peut visualiser le processus de raisonnement (les voies de l'algorithme emprunté s'affichent au fur et à mesure du jeu). *Archibald* est un outil délicat à exploiter, à tel point que l'éditeur propose, en plus du « livre du maître » joint au programme, et moyennant supplément, des séances de deux jours de formation de formateurs !

PHRASES CACHÉES

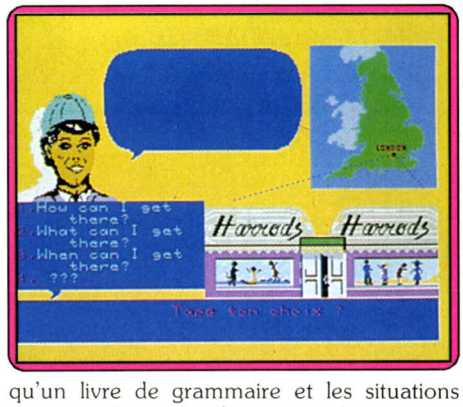
Un jeu de lettres de principe simpliste : il faut deviner une phrase de quatre ou cinq mots en cinq, dix ou quinze essais suivant le niveau de jeu. Pour chacune des propositions, l'ordinateur vous indique la position alphabétique de chaque mot par rapport à la solution. L'originalité du logiciel est de comporter un important stock de phrases dans différentes langues : français, allemand, anglais, espagnol, latin. Pour le français, par exemple, vous choisirez entre « Proverbes et dictons » et « Titres de films ». Pour l'anglais : « débutant », « troisième-seconde langue », « second cycle », « proverbes et dictons ». Chaque fichier est formé de vingt phrases soit mille deux cents phrases en réserve.



En outre, un menu « Prof » prévoit la création de fichiers, ce qui autorise l'utilisation du programme dans d'autres langues. Cela dit, la quantité ne suffit pas et l'importance du stock n'empêche pas l'exercice d'être toujours le même. A moins de beaucoup de chance ou d'inspiration soudaine, il faudra longuement tâtonner pour découvrir la solution. Déjà plutôt fastidieux pour un simple « pendu » constitué d'un seul mot, le système devient franchement ennuyeux quand il faut en trouver cinq. Sans doute, aurait-il fallu prévoir des pistes orientant la recherche. Ajoutons que les qualités formatrices du jeu paraissent bien minces en regard du temps qu'il faut lui consacrer.
A réserver donc aux maniaques du « Pendu », ou pour occuper les trop longues soirées d'hiver, faute de mieux...

VISA POUR HYDE PARK

Un logiciel destiné aux anglicistes débutants. Plutôt que de se lancer dans la traduction ou l'explication de textes, de foncer dans le rabâchage idiomatique ou d'opter pour la collection d'exercices grammaticaux, Coktel Vision tente, ici, de placer le joueur dans les conditions de la vie courante. Une cassette audio jointe au logiciel doit encore améliorer la mise en situation.
Au départ de l'histoire, un sort mystérieux vous propulse à Londres, seul, sans un sous, perdu, ignorant de la langue... attaché comme vous l'êtes à notre beau pays, vous n'avez plus alors qu'une hâte : rallier au plus vite votre terre natale et, pour cela, trouver un billet d'avion (pas très romantiques, chez Coktel, n'est-il pas ?). Point d'aventures rocambolesques donc, et les messages qui guident votre quête n'ont rien d'énigmatique ; ils vous mèneront à la gare, au supermarché, à Hyde Park ou dans la maison d'un anglais moyen (ah !, nous qui rêvions des brumes des Highlands et de châteaux hantés...). Un mini-voyage outre-Manche, en somme. De quoi apprendre à dire bonjour, lire l'heure, acheter le dernier disque de Madonna, repérer Big Ben et reprendre le train... Chaque épisode comporte un écran graphique très réussi, un dialogue à compléter sous forme de bulles, et, si nécessaire, une page d'aide pour faire le point sur les tournures à employer. Certes, le scénario n'est pas vraiment crédible, le contenu ne rivalise pas avec celui d'une méthode de langue. Mais la balade dans Londres est plus drôle



qu'un livre de grammaire et les situations assez variées pour fournir un bon apport linguistique.

Dominique Leclerc

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN	ORDINATEUR	MATIÈRE NIVEAU	GRAPHISME	CONTENU PÉDAGOGIQUE	INTÉRÊT	PRIX
PHRASES CACHÉES	Carraz	Disk	Thomson	Éveil 10-15 ans	–	★★	10	B
AU TEMPS JADIS	Carraz	K7 Disk	Thomson Nanoréseau	Français Histoire 10-15 ans	★★★★	★★★★	17	C et D
ARCHIBALD A LA DÉCOUVERTE DES ALGORITHMES	J. Dourisboure	Disk	Thomson Nanoréseau	Logique Histoire > 10 ans	–	★★★★	16	E
VISA POUR HYDE PARK	Coktel Vision	Disk	Thomson Amstrad PC Nanoréseau	Anglais Collège	★★★★★	★★★★	17	C
OBJECTIF MONDE 1	Coktel Vision	Disk	Thomson Amstrad PC Atari	Géographie 6e	★★★★	★★★★	14	B (Th., Amst.) C (PC, Atari)

MATTEL INTELLIVISION

PROMO FIN D'ANNÉE !

100 CONSOLE DE JEU avec 6 jeux — 750 F

99 MODULE INTELLIVOICE — 249 F

LES SPORTS

101	BASE BALL	149 F
102	SOCCER (FOOT.)	149 F
103	BOWLING	149 F
104	GOLF	149 F
106	HOCKEY	149 F
107	BOXING	149 F
108	BASKET	149 F
111	SKIING	199 F
113	CHAMP. BASEBALL*	249 F

REFLEXION & HASARD

122	DAMES	149 F
123	REVERSI	149 F
124	BACKGAMMON	149 F
125	ROULETTE	149 F
126	POKER-BLACK JACK	149 F
127	HORSE RACING	149 F
128	UTOPIA	149 F
129	ROYAL DEALER	149 F

AVENTURES

135	DRACULA	199 F
138	MAZE A TRON	149 F
139	VENTURE	149 F

REFLEXES & ADRESSE

151	TRON DEADLY DISC	149 F
152	CARNIVAL	149 F
154	PACMAN	199 F
155	FROG BOG	149 F
156	DONKEY KONG	149 F
157	DONKEY KONG JUNIOR	149 F
158	BEAUTY & THE BEAST	149 F
159	SNAFU	149 F
160	LADY BUG	149 F
161	MOUSE TRAP	149 F
162	STAMPEDE	149 F
163	POPEYE	149 F
164	FROGGER	149 F
165	CENTIPEDE	199 F
169	MOTO CROSS	199 F
170	Q* BERT	149 F
171	LOCK N' CHASE	149 F
172	DRAGON FIRE	149 F
173	THIN ICE	199 F
174	WITHE WATER	149 F

WAR GAMES

180	SPACE ARMADA	149 F
181	SPACE HAWK	149 F
182	STAR STRIKE	149 F
183	ASTROSMASH	149 F
184	VECTRON	149 F
189	NOVA BLAST	149 F
191	SUB HUNT	149 F
192	SEA BATTLE	149 F
196	ZAXXON	149 F

POUR INTELLIVOICE

197	BOMB SQUAD	149 F
198	SPACE SPARTANS	149 F

LE SPÉCIALISTE DE LA CONSOLE DE JEUX

2010 ELECTRONICS

71, rue du Cherche-Midi 75006 Paris tél. 45.49.14.50

CBS COLECOVISION

A SAISIR QUANTITÉS LIMITÉES

G SUPER ACTION CONTROLLERS avec Base Ball + Front Line — 990 F

C	ROLLER CONTROLLER (avec 2 jeux)	250 F
F	ADAPTATEUR MULTI K7 (avec 2 jeux)	350 F
200	SCHTROUMPFS	149 F
201	LADY BUG	149 F
202	CARNIVAL	149 F
204	GORF	199 F
205	MR. DO	199 F
206	POKER	149 F
207	LOOPING	199 F
208	SPACE PANIC	149 F
209	SPACE FURY	149 F
210	PEPPER II	149 F
211	MOUSE TRAP	149 F
213	Q*BERT	149 F
214	FROGGER	149 F
215	OMEGA RACE	149 F
216	VICTORY (roller)	149 F
217	ROLLOVERTURE	149 F
218	TRESHOLD	149 F
219	SMURF	149 F
220	DONKEY KONG JR.	149 F
223	FOOTBALL AMERICAIN	199 F
226	OILL'SWELL	149 F
227	DESTRUCTOR (turbo)	199 F
230	JUMPMAN JUNIOR	199 F
232	FRONT LINE (s.c.)	199 F
234	MOUNTAIN KING	199 F
236	CABBAGE PATCH KIDS	199 F
241	2010	199 F
243	HERO	249 F
244	PITFALL II	249 F
249	KEYSTONE KAPERS	249 F
251	TAPPER	249 F
253	GROG'S REVENGE	249 F
255	ILLUSION	249 F
256	NOVA BLAST	249 F
257	SQUISH'EM	249 F
260	ROCK N'ROPE	249 F
263	SUPER COBRA	249 F
264	SUBROC	199 F
265	SPECTRON	199 F
266	FRANTIC FREDDY	199 F
267	CROSS FORCE	199 F
268	DECATHLON	299 F
269	ZAXXON	299 F
270	DEFENDER	249 F
271	RIVER RAID	249 F
272	PITFALL	249 F
273	CHOPLIFTER	299 F
274	MR. DO CASTLE	349 F

ATARI 2600 VCS

300	CONSOLE 2600 VCS (avec 3 jeux)	690 F
303	SOLAR FOX	149 F
304	WIZARD OF WAR	149 F
305	GORF	149 F
306	SCHTROUMPF	149 F
307	CARNIVAL	149 F
308	DONKEY KONG	149 F
309	VENTURE	149 F
310	Q*BERT	149 F
311	TENNIS	199 F
312	SKI	199 F
313	ENDURO (grand prix)	199 F
314	BOXE	199 F
315	RIVER RAID	199 F
316	KEYSTONE KAPERS	199 F
321	WARLORDS (paddles)	149 F
322	JOUST	149 F
325	OBELIX	149 F
327	OUTLAW	149 F
328	YAR'S REVENGE	149 F
329	BERZERK	149 F
332	PIGS IN SPACE	149 F
333	KANGAROO	149 F
334	BOEING	99 F
336	HUMAN CANONBALL	149 F
337	KABOOM (paddles)	149 F
351	DEFENDER	149 F
354	H.E.R.O.	199 F
355	PITFALL II	199 F
360	SNOOPY	149 F
361	STARGATE	199 F
362	GALAXIAN	149 F
363	GHOST MANOR + SPIKE	199 F
365	DODGE EM	
366	ROBIN DES BOIS	199 F
367	SKEET SHOT (ball trap)	149 F
368	RACQUET BALL (squash)	149 F
369	PELE SOCCER (foot)	149 F
370	SPACE CAVERN	149 F
371	POOYAN	149 F

SEGA

400	CONSOLE SEGA MASTER avec HANG ONE	990 F
401	PISTOLET PHASER avec cartouche 3 jeux	450 F
402	CHOPLIFTER	219 F
403	BLACK BELT	219 F
404	THE NINJA	219 F
405	WORLD GRAND PRIX	219 F
406	MY HERO	169 F
407	GHOST HOUSE	169 F
408	TRANSBOT	169 F
409	F 16 FIGHTER	169 F
410	ALEX KIDD	219 F
411	ACTION FIGHTER	219 F
412	PRO WRESTLING	219 F
413	QUARTET	219 F
414	ASTRO WARRIOR	219 F
415	WONDER BOY	219 F
416	SPACE HARRIER	269 F
417	SHOOTING GALLERY (Phaser)	219 F
418	TEDDY BOY	169 F
419	SUPER TENNIS	169 F
420	WORLD SOCCER	219 F
421	ZILLION	219 F
422	ENDURO RACER	219 F
423	OUT RUN	269 F
425	ROCKY	269 F
426	FANTASY ZONE	219 F
427	SECRET COMMAND	219 F

NINTENDO

500	CONSOLE + 2 JOYSTICKS (avec super MARIO BROSS)	1190 F
501	ROBOT	390 F
502	ZAPPER (pistolet) + DUCK HUNT	390 F

CARTOUCHES DE JEUX

503	STACK UP (robot)	250 F
504	HOGAN'S HALLEY (zapper)	250 F
505	WILD GUN MAN (zapper)	250 F
506	EXITE BIKE	250 F
507	MATCH RIDER	250 F
508	WRECKING CREW	250 F
509	GOLF	250 F
510	FOOTBALL	250 F
511	SLALOM	250 F
512	TENNIS	250 F
513	VOLLEY BALL	250 F
514	BALLON FIGHT	250 F
515	CLU CLU LAND	250 F
516	ICE CLIMBER	250 F
517	PINBALL	250 F
518	KUNG FU	250 F
519	URBAN CHAMPION	250 F
520	DONKEY KONG	250 F
521	DONKEY KONG 3	250 F
522	POPEYE	250 F

LE MAGASIN EST OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H 30 A 19H 30 SANS INTERRUPTION, METRO ST PLACIDE OU SEVRES BABYLONE

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à :

2010 ELECTRONICS · 71, RUE DU CHERCHE-MIDI · 75006 PARIS

Indiquez le n° de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants

N° ..... F N° ..... F
N° ..... F N° ..... F
N° ..... F N° ..... F
N° ..... F Frais de port ..... 20 F
N° ..... F machine + 50 F
N° ..... F TOTAL ..... F

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
CODE POSTAL .....
VILLE .....
TYPE DE CONSOLE .....

Ci-joint mon règlement par chèque ☐ ou mandat ☐ à l'ordre de 2010 ELECTRONICS

TI 11

Le retour des rotors retors

Époustouflants de réalisme, les simulations de pilotage d'hélicoptère font rêver... ou frémir. Rêver les adeptes de stratégie et les fans de Supercopter, frémir les pacifistes. Mais, enfermés dans le cockpit, l'œil rivé au tableau de bord, les mains cramponnées au manche à balai, tous seront captivés par la qualité des scénarios proposés.



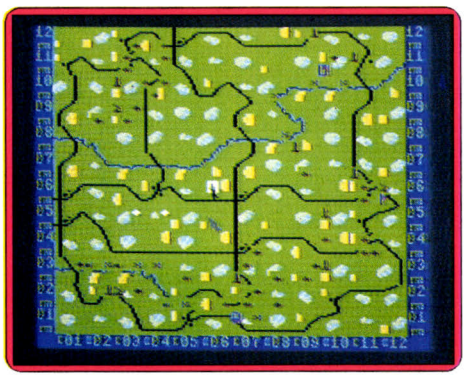
Impossible de nier l'évidence, le réalisme du pilotage d'un hélicoptère est aussi difficile à réaliser qu'il l'est à manier. Alors qu'un simple avion ne répond, à la base, qu'aux seuls agissements du manche à balai, il faut ici jongler avec le pas du rotor, l'équilibre rotor avant/arrière, la puissance du moteur et l'inclinaison de l'engin...

Première difficulté, donc, respecter, au niveau de la conception, le réalisme du pilotage. Il existe malheureusement bien peu de véritables simulateurs de vol en hélicoptère. Nous avons tout d'abord sélectionné deux titres fameux : ***Gunship*** *(C 64)* et ***Super Huey*** (testé ici sur *Commodore 64)*. Ce dernier programme en est déjà à sa deuxième version.

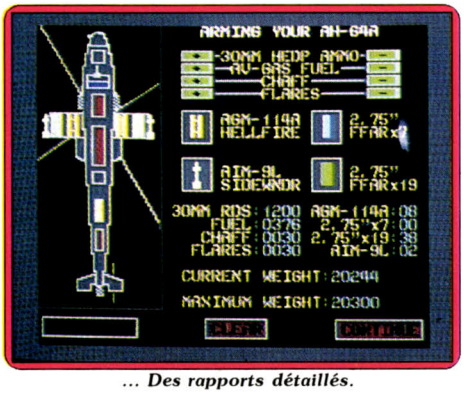
Il offre, dans ses six scénarios, une approche réaliste et complexe de la simulation, sans combler toutefois les amateurs de beaux graphismes... ***Gunship*** allie quant à lui le sérieux au ludique : beaux écrans de jeu, richesse de la stratégie et du scénario, sans aucun doute le programme le plus complet de ce challenge. Disponible également sur le marché, ***Tomahawk*** est un programme efficace dont la vente a souffert d'un mode de protection visuel plus qu'énervant (déchiffrage d'un code illisible à l'écran...). Il est, ici, testé en version *Amstrad PCW*... Pas de couleur, donc, mais un graphisme précis pour un choix d'options de jeu intéressant. Et pour finir, un programme un peu particulier : ***Infiltrator*** (testé sur *C 64)*. Ce logiciel n'est pas vraiment un programme de simulation d'hélicoptère, puisque seule la première partie de son scénario vous permet de « prendre l'air ». Cependant, aussi brève que soit cette phase de jeu, son réalisme graphique et stratégique suffit à en expliquer la présence dans cet article. Nous ne parlerons pas, pour finir, des logiciels « arcade », autrement dit des logiciels qui limitent le maniement de l'hélicoptère à celui d'un simple manche à balai...

Animation, graphismes et bruitages

Atouts essentiels de la simulation, surtout lorsque celle-ci est difficile à manier, la clarté et le réalisme du contexte graphique aident bien entendu le joueur à se concentrer. Des quatre programmes testés, seul ***Infiltrator*** peut à ce niveau remporter son tableau d'honneur ! Si les seules vues présentées pour les simulateurs de vol en héli-



Gunship sur C 64...



... Des rapports détaillés.



Cible dans le viseur, feu !



coptère sont des vues « cockpit », les tableaux de bord et le décor extérieur se doivent d'associer plaisir et maniabilité. L'atout majeur d'***Infiltrator :*** deux mains qui tiennent les deux manches à balai. Une idée géniale qui pousse le réalisme à actionner les pouces de la main pour tirer... Deuxième élément favorable, un tableau de bord 3D (c'est-à-dire composé d'une face avant et de deux côtés...) qui « enferme » le joueur dans son engin pour un surplus de concentration. A l'opposé, ***Tomahawk*** propose un tableau de bord plat et austère qui souffre de plus de la « monochromie » du *PCW*. Même chose (en couleur) pour ***Gunship*** et ***Super Huey II,*** deux programmes dont le graphisme intérieur de l'appareil ne suffit pas toujours à donner l'illusion... Il reste fort heureusement le décor extérieur. Celui-ci est d'une importance capitale : il s'agit, en effet, de combattre, le plus souvent, des unités armées terrestres ou aériennes. Il sera donc nécessaire de reconnaître l'ennemi et de viser juste... ***Tomahawk*** prend, ici, sa revanche avec des silhouettes 3D convaincantes, notamment lorsqu'il s'agit d'hélicoptères ennemis. ***Super Huey II*** jongle pour sa part avec les deux extrêmes : un tableau de bord tristement coloré et uniforme, mais un graphisme extérieur qui, s'il s'appuie sur une animation primaire, contribue à forger l'ambiance de la partie.

Bien plus que le contexte graphique, le contexte sonore de vos missions profite, ici, d'une qualité unanime, ***Tomahawk*** mis à part (seuls quelques « bip » viennent y agrémenter la simulation, *PCW* oblige...). Les bruitages d'***Infiltrator,*** de ***Gunship*** et de ***Super Huey II*** imitent au mieux le vrombissement des rotors... Un atout indéniable que ne possèdent presque jamais les simulateurs de vol classiques !

Des présentations qui font rêver... ou frémir !

Comment profiter d'une telle aventure aérienne sans le plaisir d'une longue et généreuse présentation ? Microprose a apporté à ***Gunship*** sa soif de réalisme. Ce programme est, en effet, le seul à proposer au joueur un choix de missions aussi complet que ludique. Le principe est simple : plutôt que de réduire le menu de sélection à un tout simple tableau d'options, vous découvrez votre mission au fil de nombreux et superbes rapports issus du haut commandement. Insigne de l'armée de l'air américaine en en-tête, vous accédez aux multiples tableaux par menus déroulants et joystick. Le choix des options de jeu est, il est vrai, impressionnant de réalisme. Il faut, tout d'abord, définir les conditions météo de la mission, le niveau de force de l'ennemi, le nom et grade du pilote, etc. Viennent ensuite divers rapports détaillés qui définissent avec précision les objectifs à atteindre. De quoi mettre en place une stratégie très précise !

Infiltrator et ***Super Huey II*** sont, quant à eux, les deux seuls programmes à montrer une vue extérieure de l'appareil... Un bref mais savoureux moment de plaisir avant l'assaut. En ce qui concerne le choix de la mission, on appréciera la clarté du menu de jeu de ***Tomahawk :*** quatre missions distinctes, combat de jour ou de nuit, conditions météo, etc., le tout sur un même tableau. Un choix pratique bien que relativement ▸

peu évocateur. ***Super Huey II*** est encore plus déroutant : six missions sont proposées au joueur et aucune des données du jeu n'est modifiable. Il faut dans ce dernier cas s'aider de la notice et tirer un meilleur profit de l'expérience acquise au fil du temps...

Pas de simulation sans stratégie

Parlons, tout d'abord, des missions proposées par les différents programmes. Il s'agit, le plus souvent, de combats contre des forces terrestres et aériennes. Seul ***Super Huey II*** a incorporé à son scénario une opération « sauvetage »... Mais puisqu'il faut, une fois de plus, user de mitrailleuses lourdes et de missiles, autant mettre au point une stratégie convaincante et finalement passionnante !

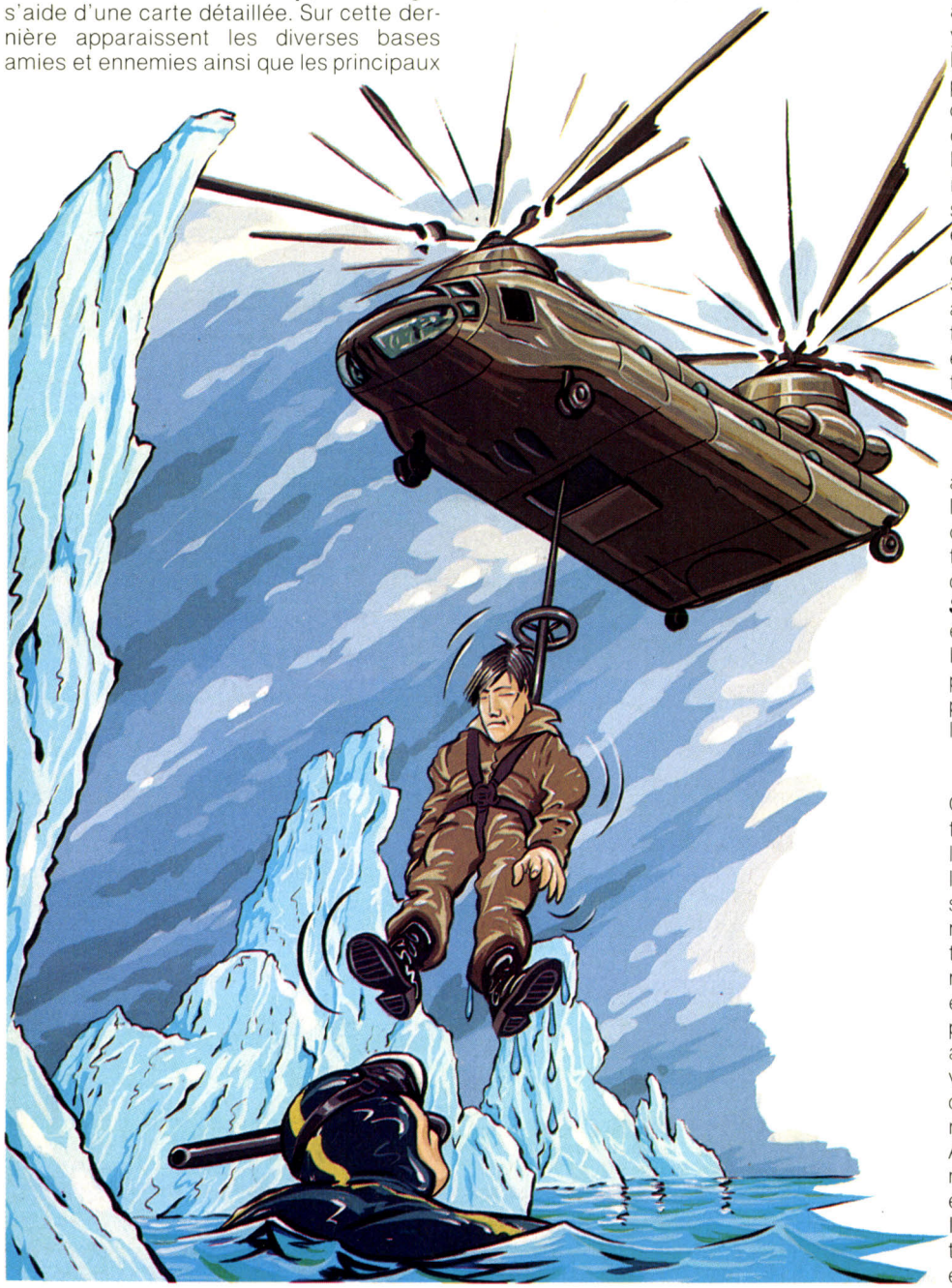
Pour ***Tomahawk*** et ***Gunship***, la stratégie s'aide d'une carte détaillée. Sur cette dernière apparaissent les diverses bases amies et ennemies ainsi que les principaux reliefs et « accidents de parcours ». ***Super Huey II*** est bien plus déconcertant : il oblige le joueur à user d'un radar de piètre visibilité et ne rend que faiblement l'impression d'espace ou de progression sur le terrain. Côté armement, tous les hélicoptères possèdent les mêmes capacités de tir. On profite plus, auprès de ***Gunship***, des nécessités de fréquents réapprovisionnements. Mais qu'il s'agisse d'approche, de localisation ou de tir, le joueur use toujours d'une classique représentation « viseur », difficile à manier du fait de l'instabilité de l'hélicoptère... Pourtant, lorsque l'on dépasse le cap de la première mission, on trouve auprès des quatre programmes des évolutions différentes.

En ce qui concerne ***Tomahawk***, le suivi des missions ne s'apparente qu'à leurs difficultés croissantes. Aux quatre niveaux de combat correspondent quatre cartes d'occupation ennemie. Plus on avance, plus le nombre d'adversaires grandit. Il est alors plus question de résistance que de ruse et seuls les pilotes aux nerfs d'acier pourront remporter les succès du niveau maximum. Bien sûr, il est possible de varier la difficulté en modifiant la hauteur du plafond nuageux, la présence ou non de vents, etc.

Impossible cependant de personnaliser la mission : le choix des objectifs est défini par le programme et le joueur se doit de le respecter !

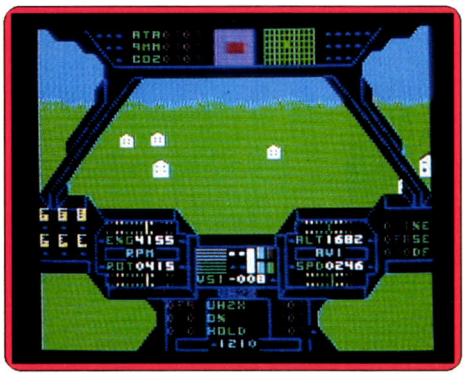
Infiltrator possède, quant à lui, une stratégie particulière. Votre mission, découvrir et rejoindre une base ennemie, dans le but d'y atterrir en silence... Nous l'avons vu, le vol est, ici, de courte durée et ne propose aucun autre choix de mission. Le repérage y est de plus assez facile (un radar indique la direction à suivre...) et la stratégie se rapporte presque exclusivement au repérage des appareils amis ou ennemis ainsi qu'au combat qu'il implique.

En fait, seul ***Gunship*** permet au joueur de réfléchir sur sa mission, de tracer lui-même son plan d'attaque. Un exemple : la rapport étudié en début de jeu vous dévoile vos objectifs. L'ennemi se situe sur les cases 3-10 et 9-7 de la carte quadrillée. Il faut alors étudier le terrain, définir une trajectoire de vol compatible avec vos objectifs et votre autonomie. Le joueur peut ainsi tenir compte des conditions météo, du poids de son armement et de la puissance de l'adversaire... Tous ces facteurs obligent à une préparation qui ne fait qu'optimiser l'action qui va suivre. Cette continuité est ce qui fait le plus défaut aux autres simulations. On retrouve malgré tout les ébauches d'une telle logique dans la stratégie de ***Super Huey II***. Il faudra malheureusement étudier les indications radio et radar tout au long du jeu pour définir peu à peu son réel plan d'attaque. Un mode de jeu sans doute plus direct mais qui discrédite, à mon avis, l'ambiance stratégique de la partie.

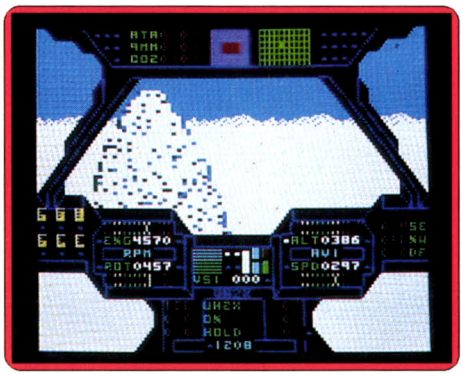


Un réalisme difficile à manier...

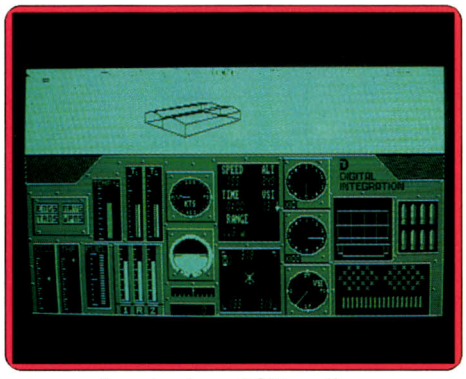
Quelle que soit la mission choisie, il est temps de parler du maniement propre de l'engin, de l'équilibre « réalisme/maniabilité/ludisme » qui fait si souvent défaut aux simulateurs de vol... Nous l'avons vu, le maniement d'un hélicoptère se rapporte à trois notions essentielles : la puissance du moteur, l'angle donné aux pales des rotors et l'inclinaison finale de l'appareil. Tous les programmes cités gèrent ces trois notions avec plus ou moins de réalisme. Vous activez les rotors, augmentez le pas pour prendre de l'altitude et, finalement, abaissez le nez de l'appareil pour plonger vers l'avant. Au contraire du pilotage d'un avion, ce maniement oblige à un parfait équilibre entre la force ascensionnelle et la vitesse. Il est souvent difficile de conserver une altitude constante, encore plus de viser un ennemi sans risquer le crash ou l'immobi-



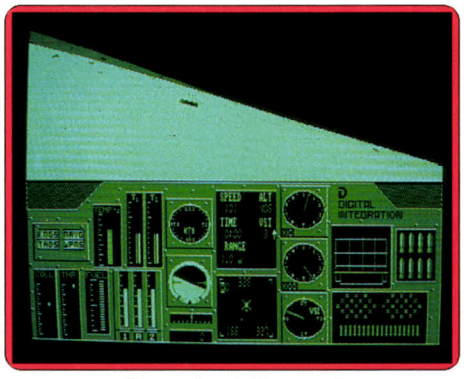
Super Huey II sur C 64...



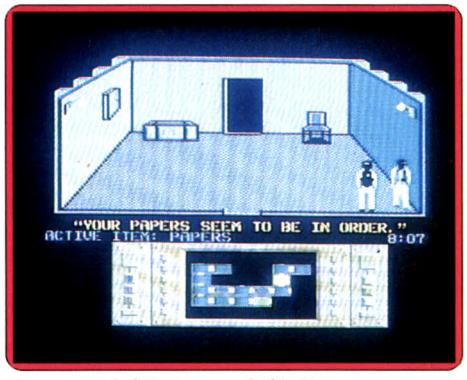
... Enfermé dans le cockpit.



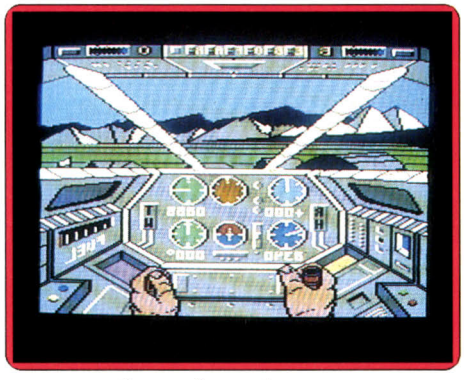
Tomahawk sur PCW souffre...



... d'une présentation austère.



Infiltrator sur C 64. Pour...



... tirer, actionnez les pouces.

lisation (voir même le recul) de l'hélicoptère. Il importe donc que l'action des joystick et clavier soit aussi rapide que précise. ***Tomahawk*** décevra, en ce sens, les amateurs de réalisme. Les réponses de la manette d'inclinaison de l'appareil sont, en effet, irrégulières et tendent à remettre, sans cesse, l'engin dans une parfaite horizontalité. Il est alors plus difficile de conserver un cap régulier de descente ou de virage, ce qui ne facilite pas l'approche et la visée de l'adversaire. On regrettera de même, et ce auprès des quatre programmes testés, un mode de vision extérieure qui permette de « se » regarder voler. Ce mode de jeu, de plus en plus utilisé par les simulateurs de vol classiques, facilite la prise en main du pilotage et permet de mettre en place des écrans graphiques superbes... Quoi qu'il en soit, les conditions de vol sont, ici, généralement respectées. Atterrissage, vitesse maximale, etc., une gestion toujours complexe mais, sans doute, plus enrichissante que celle d'un jet à réaction !

Lorsque le joueur maîtrise le pilotage, il doit assimiler les multiples options qui donnent à l'action sa véritable difficulté. Pour ***Infiltrator*** par exemple, il s'agit essentiellement de répondre au message radio afin de communiquer des mots de passe et de vérifier l'identification des appareils rencontrés. ***Tomahawk*** corse, pour sa part, son maniement d'une gestion clavier particulièrement délicate. Les touches, pressées deux à deux, donnent accès à divers armements ou phases de combat, d'atterrissage, etc. Un mode de communication directe permet, en outre, de recevoir les messages de la base : félicitations lorsqu'une cible (ennemie !) est touchée ou mise en garde contre l'apparition inopinée d'un adversaire. Il existe, enfin, une douzaine de témoins, situés en haut de l'écran, pour vous informer constamment de l'état des diverses fonctions de votre hélicoptère. Un luxe de stratégie que l'on ne maîtrisera vraiment qu'après de longues heures de lutte... Parallèlement à son pilotage, ***Super Huey III*** assure le même réalisme, mais reste cependant plus difficile à manier. Toutes les indications apparaissent sur un écran de texte peu lisible. Pire encore, la plupart de vos ordres sont de la forme « PLOT » pour position. Il est alors nécessaire de taper l'ordre en toutes lettres, ce qui est parfois difficile au beau milieu d'une action de combat ou de sauvetage. Comment tirer profit de ce désavantage ? Engagez sur le champ un co-pilote assidu et dévoué. Ces quatre programmes profitent, en fait, tous de la même complexité et supportent à merveille le « jeu à deux », que ce soit pour envoyer les messages radio d'***Infiltrator***, pour sélectionner les phases « clavier » sur ***Super Huey II*** ou ***Tomahawk***, etc.

Le vol le plus réaliste...

... provient sans aucun doute de ***Gunship***. Ce logiciel s'accompagne d'une superbe notice, très complète, plus complète, en fait, que le programme en lui-même ! Les concepteurs de ce soft ont eu de plus l'intelligence de prévoir une « carte/clavier » qui, posée sur le *C 64*, permet de visualiser très rapidement les touches utiles. Le meilleur atout de la simulation réside, nous l'avons vu, dans la complexité et la continuité de ses missions. Sans être promilitaire, cette longue montée en grade a de quoi séduire les audacieux !

Super Huey II arrive en deuxième place de ce challenge. L'austérité de son tableau de bord et la complexité de ses fonctions freinent assurément l'imagination du pilote. Mais peut-être que la version attendue sur *ST* saura « gommer » les défauts existant sur *C 64*...

Tomahawk n'a certes pas profité, quant à lui, de bonnes conditions de vol... Un *PCW*, monochrome et muet, pousse bien sûr à l'indulgence ! Il reste pour le plaisir des yeux les silhouettes 3D de l'ennemi et le choix relativement souple des options de vol pour les adeptes de stratégie.

Quant au meilleur graphisme intérieur et extérieur, il nous est assurément offert par ***Infiltrator***. Il faudrait, une fois de plus, entrer dans un même ordinateur l'ensemble de ces quatre programmes afin d'extraire le meilleur de chacun d'eux... Espérons seulement que cette chimie future éclairera un jour les *Atari ST* ou *Amiga* pour une nouvelle rubrique « hélico » au sein des Tilt d'Or 88 !

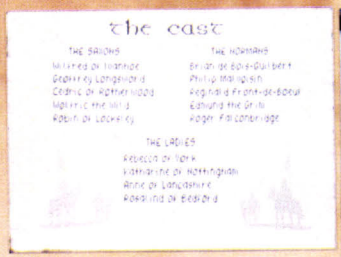
Olivier Hautefeuille

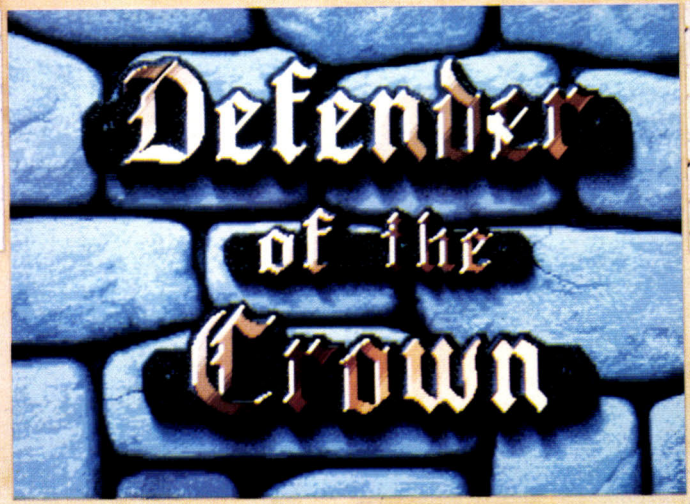
Gunship : disquette Microprose pour *Commodore 64*.

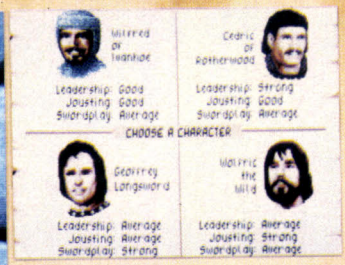
Infiltrator : disquette US Gold pour *C 64*. Existe aussi sur *Amstrad CPC, Apple, PC* et compatibles, *Spectrum*.

Super Huey II, disquette Cosmi pour *C 64*. Attendu pour *Atari ST*.

Tomahawk : disquette Digital Integration pour *Amstrad PCW*. Existe aussi sur *Atari XL, Spectrum*.







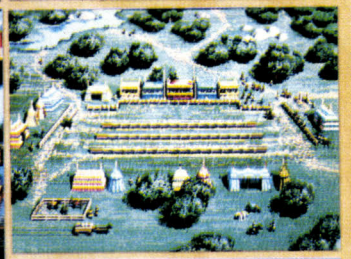
Oyez chevalier, préparez votre épée, acérez la pointe de votre lance, car votre contrée souffre de l'envahisseur Normand, du prince Jean et de ses tyranniques barons. Vous êtes seul contre tous, la tâche sera rude, mais elle vous vaudra l'éternelle reconnaissance du peuple saxon. Chevalier du roi Richard, soyez sans pitié pour vos ennemis, massacrez-les car ils ne feront aucune exception pour vous. Voici quelques indications sur la technique à employer.



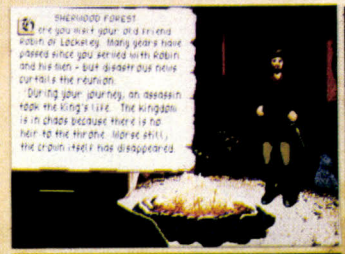




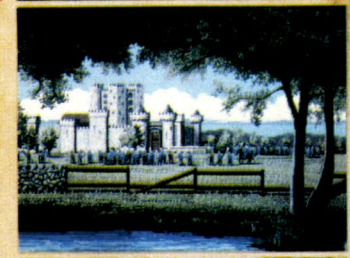


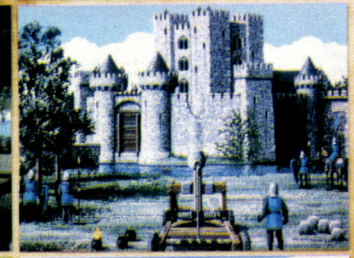




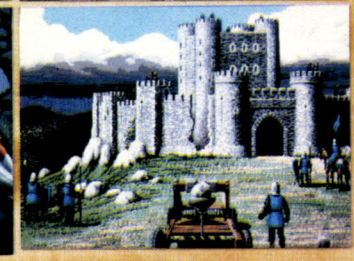




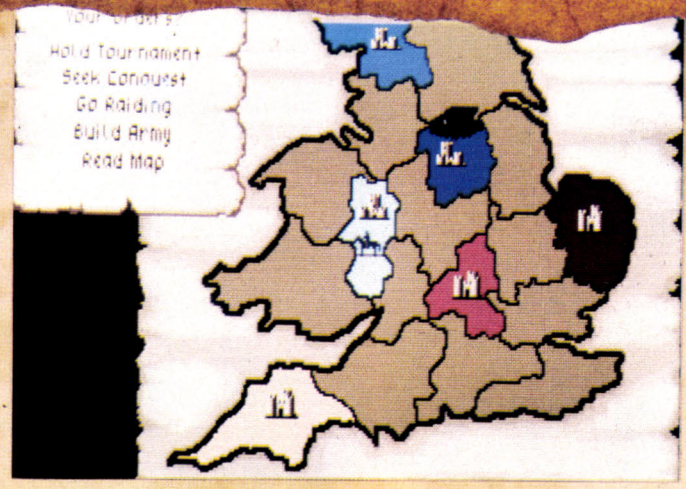








Le choix de votre province est aléatoire. Dans le cas présent, la province se trouve au centre de l'Angleterre.
Premier point, attaquez les terres du Nord. Là où les premières conquêtes sont très faciles. En fonction de vos victoires votre « icône » augmente ainsi que votre capital, profitez-en pour acheter des soldats. Une fois votre armée constituée attaquez les domaines alentours, attaquez, attaquez sans cesse.
Ne décidez pas vous-même l'organisation d'un tournoi, c'est une perte de temps inutile. Mais si vous y êtes convié ne combattez jamais pour annexer une province, ne joutez que pour l'honneur.
Pour vaincre sélectionnez votre partenaire, au changement d'écran positionnez le symbole de la souris sur le bord supérieur de la tente de gauche et ne bougez plus, votre adversaire viendra s'empaler sur votre lance. Et ceci pour les trois assauts du tournoi.
Que ces succès d'honneur ne vous fassent pas oublier la tâche qui vous incombe. Un point de détail, faites de temps à autre des raids dans les châteaux ennemis afin de piller leur trésor, mais surtout de libérer la belle captive retenue dans leur noir donjon.
Pour réussir le raid, sélectionnez l'option « Go rainding » et cliquez sur le château choisi. Une fois dans la cour, déplacez la souris de gauche à droite en cliquant avec énergie, ce qui a pour effet de déplacer votre personnage et bouger son épée au cours du combat.

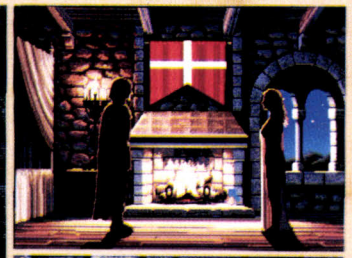


Une fois cette première épreuve terminée, deuxième résistance de vos ennemis. Même technique : massacrez-les. Vous avez donc réduit à néant toutes les défenses de votre adversaire, vous avez pillé son trésor ou délivré la douce de vos rêves. Reprenons le cours de votre conquête. Votre « icône » augmente, votre trésor aussi, il serait temps de vous acheter une ou deux catapultes, sans oublier soldats et chevaliers. Partez assiéger les manoirs de vos ennemis. L'utilisation de la catapulte est d'une simplicité enfantine. Une fois devant l'enceinte, positionnez son bras juste au-dessus de la barre transversale, à peu près trois crans au-dessus. Cliquez ! La pierre ira frapper le haut de la muraille, ensuite à vous de trouver. Vous pouvez demander l'aide de Robin des Bois, seulement trois fois dans le cours de la partie. Pour obtenir son assistance, sélectionnez « Seek conquest » et cliquez sur la seule tache verte de la carte. Son aide n'est pas inutile lors du siège des châteaux. Une fois le mur détruit trois options se présentent : « Stand and fight », « Ferocious fight » et « Wild retreat », choisissez en fonction des forces en présence. Opérez ainsi tout au long de votre conquête, soyez valeureux, sans pitié, mais n'oubliez pas la belle dans son donjon. A vos épées ! P.C.

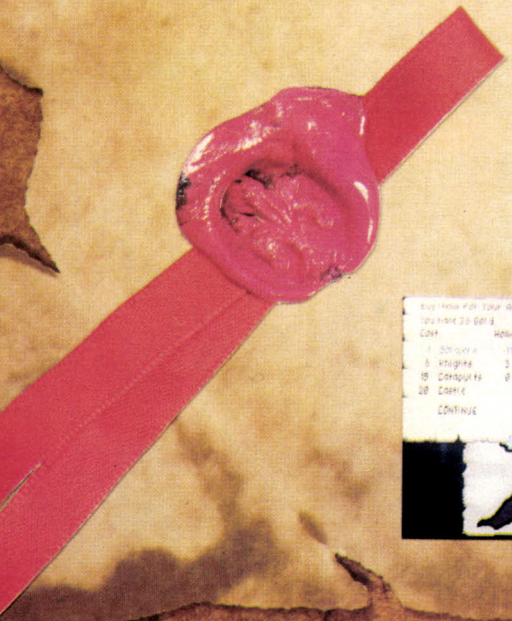














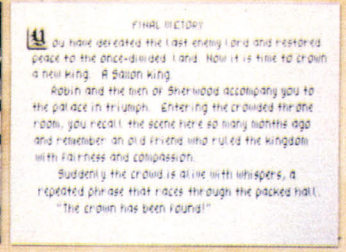
FINAL VICTORY

You have defeated the last enemy Lord and restored peace to the once-divided land. Now it is time to crown a new king. A Saxon king.

Robin and the men of Sherwood accompany you to the palace in triumph. Entering the crowded throne room, you recall the scene here so many months ago and remember an old friend who ruled the kingdom with fairness and compassion.

Suddenly the crowd is alive with whispers, a repeated phrase that races through the packed hall.

"The crown has been found!"



Robin has produced the crown as if by magic. He was the "thief" who took the symbol of power after the king's death. He has been guarding the crown in Sherwood Forest to prevent it from falling into the hands of the Normans.

Grinning broadly, the noble outlaw turns the crown over to the archbishop, who begins the ceremony that will make you king of England...



Les morts pour le dire

L'aventure est géante ce mois-ci, de messes noires en incantations, perdu sous un orage terrifiant dans la petite île bretonne de Shar Breiz, vous parlez aux morts qui se réveillent, où vous menez votre troupe à travers les planètes de la confédération, et où vous errez de bars en tripots, de casinos en boîtes de nuit, assoiffé d'amour et de fortune...

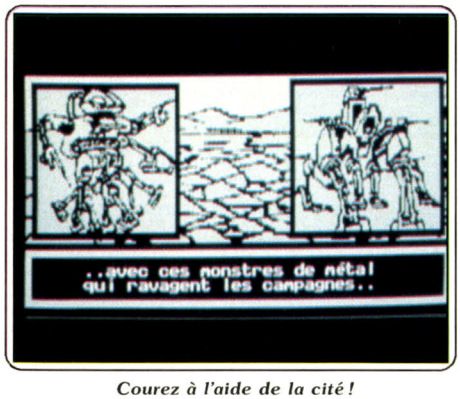
Karma

Un jeu de rôle sur *PC*, en français. L'aventure géante déplace la troupe de vos compagnons à travers les planètes de la confédération. Techniques et magies combinées pour vaincre !

Votre vieille réticence envers les jeux de rôle va tomber, grâce à des jeux clairs, bien illustrés, aux scénarios élaborés, bref, des aventures de l'envergure de *Karma*. Soulevons une délicate question préjudicielle : *PC IBM*, compatibles ou *Amstrad* possédant plus de 512 K de mémoire vive et muni d'une carte CGA sont indispensables.

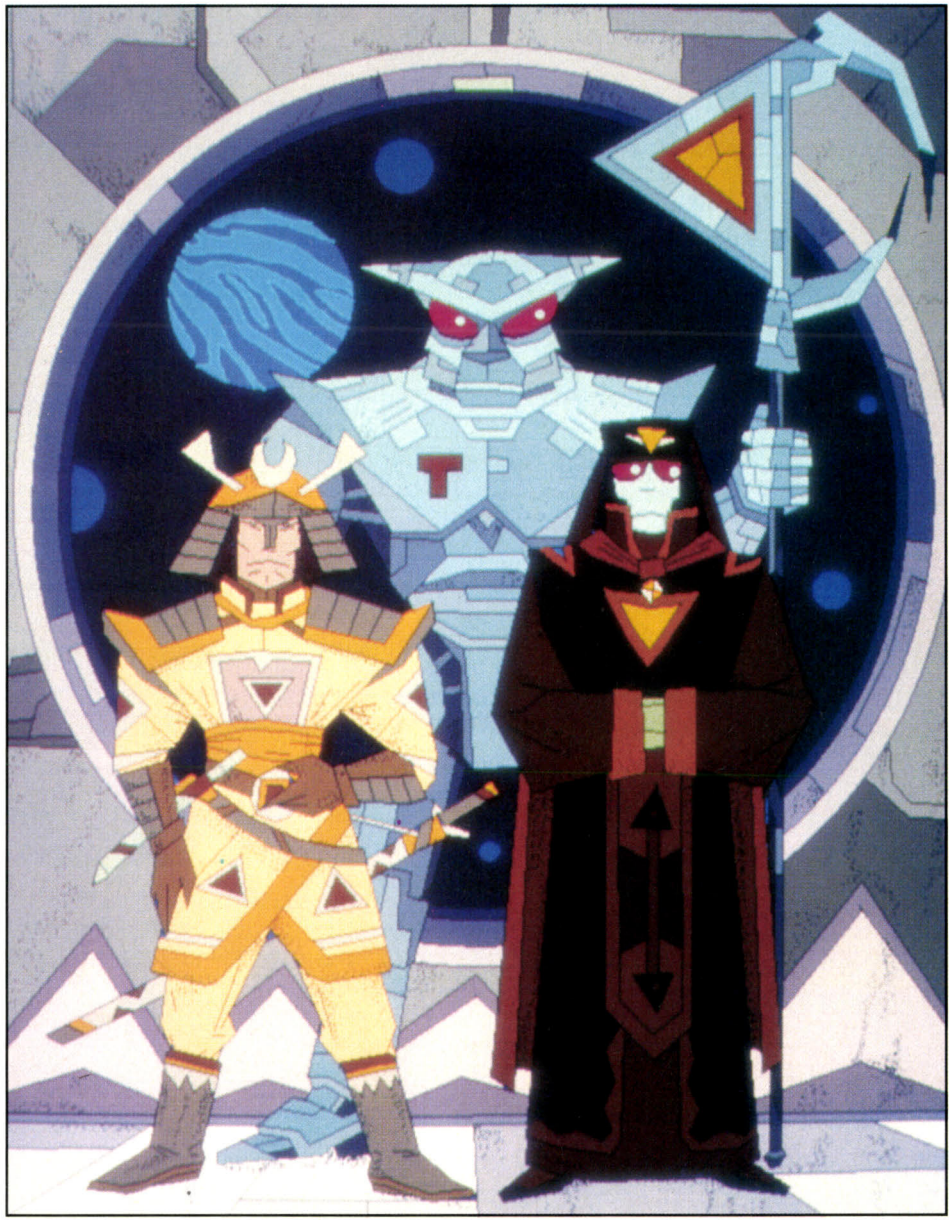


Karma fut un paradis paisible...



Courez à l'aide de la cité !

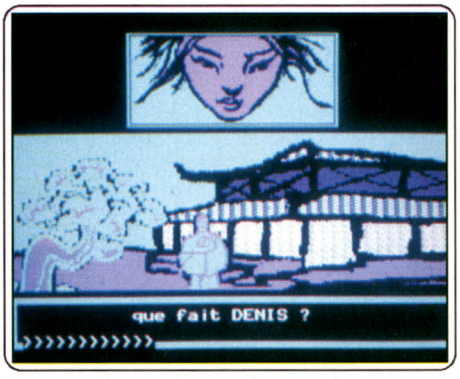
Karma se déroule sur des dizaines d'écrans de style homogène évoquant les œuvres chinoises ou japonaises au pinceau. Les couleurs — moches — de la carte CGA gâchent les images qui reposent sur les épaisseurs variables des tracés noirs, parfois remplis de grisés discrets.



Karma est la planète principale d'une confédération autrefois paisible, dont les populations savaient allier l'utilisation de la haute technologie, le respect des rituels magiques et une organisation sociale fondée sur des castes rigides. Aujourd'hui, le sanctuaire des anciens dieux est interdit aux pèlerins par des brumes nocives. Des monstres métalliques dévastateurs et des rôdeurs devenus déments attaquent les voyageurs. Vous êtes chargé de réunir une petite équipe pour comprendre ce qui ne va pas et, éventuellement, agir.

Choisissez votre caste, ce qui décide de votre spécialité, exprimée par une qualité dominante et par un talent : le samouraï possède la force et pratique le sabre, le bonze diffuse la sagesse, l'astronaute, le magicien, le prêtre, le marchand ont des qualités facilement imaginables, tandis que le cyborg brille par son habileté au tir, le nécromancien par sa vita-

lité et ses incantations, le ninja par son agilité et la pratique des arts secrets.
L'aventure commence à Karma. Les commandes se rentrent au clavier pour être traitées par un analyseur syntaxique classique. D'autres se lisent sur un vaste écran de commandes et s'activent en rentrant juste la première lettre.
L'exploration des environs, à pied, vous donne une première idée de la planète, mais vous perdez beaucoup de temps, et les paysages peu folichons baignent dans une brume toxique...
Un Anti Grav muni d'assez d'énergie, un coup d'œil à la carte et l'on peut atteindre d'autres villes ou temples de Karma. Inutile de tenter l'aventure seul : que vaudrait un bonze au combat ? Il courrait vers une défaite certaine, à moins que la fréquentation d'un samouraï ne l'ait familiarisé avec les subtilités de l'aikiken (combat au sabre) : la constitution d'un groupe soudé par l'amitié ou l'intérêt commun est utile quand une rencontre tourne mal, trois aventuriers de la troupe assument le choc, avec les armes dont ils disposent déjà et leurs qualifications. Passons sur les gamineries du Karman ancien, langue dont les lettres ont des correspondances uniques avec celles de l'alphabet français : ces caractères semi-runiques mâtinés de hiéroglyphes ajoutent à la couleur locale... et rendent inutilisables les disquettes sans leur documentation.
La familiarisation avec le logiciel consiste à explorer l'univers, à pousser jusqu'aux autres planètes de



Des graphismes fins et précis.

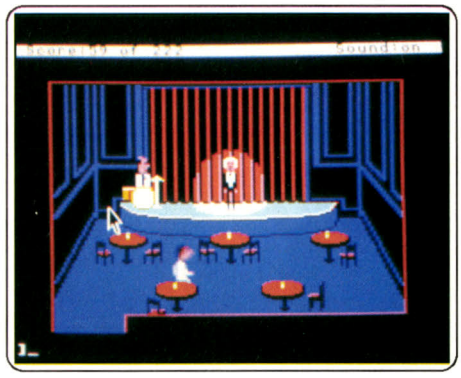
la confédération Iron, Betel, Quarz, Hell et Flame, et à mourir un très grand nombre de fois. L'expérience permet d'évaluer ce qui, des comptoirs bien achalandés de la Guilde des marchands, vous sauve la vie ou vous déleste seulement de votre argent sans servir jamais à rien.
Le logiciel se reconfigure complètement à chaque nouvelle aventure, mais votre mort, l'anéantissement de votre groupe, simple épisode, laisse l'univers inchangé. De plus, les sauvegardes permettent de suivre la même troupe des jours durant.
Je n'ai pu vérifier si trois mille cinq cents lieux à visiter existent vraiment, ni délivrer les habitants de la confédération de leur crise.
Karma est un jeu de rôle sans les inconvénients propres à ces programmes : pas de codes abscons, des graphismes élégants, un univers cohérent. Elle présente de sucroit l'originalité de sortir d'abord sur *PC*.
L'aventure est difficile à cause de la taille de l'univers contenu dans les deux disquettes et des fautes commises par inexpérience. Elle évite les faux obstacles qui font transpirer de rage en essayant au hasard cent ineptes possibilités. (Disquettes (deux) Loriciels pour *PC*. Prix : C).

Denis Scherer

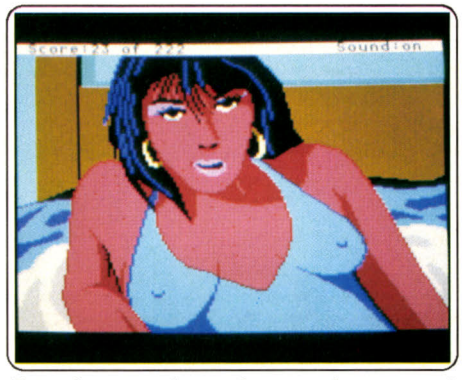
The Land of The Lounge Lizards

Troquez vos frusques de chevalier contre l'habit de lumière du séducteur. De casinos en boîtes de nuit, votre seul but, conquérir les femmes ! Réservé aux plus de 18 ans...

Larry Laffer est un aventurier... Sa passion, courir les jupons et les dollars dans les hôtels, bars et casinos de la ville ! Aventure réservée aux plus de dix-huit ans, *The Land of The Lounge Lizards* brise la monotonie du jeu de rôle, appelle au sourire et à la bonne humeur. Le preux chevalier se métamorphose en dragueur averti, prêt à tout pour remporter deux cent vingt-deux points de bonus et enterrer par là-même sa vie de garçon... Pour faire rougir votre *ST !*
Aventure difficile que celle-ci. La mise en route du jeu est tout d'abord protégée par quatre questions « test », un laisser-passer pour éliminer, soi-disant, les mineurs... Examen complexe qui traite tout aussi bien de politique, de géographie ou de cinéma. Un seul remède, le « Quid » et un bon dictionnaire d'anglais !
Votre première apparition dans la ville de Los Wages vous place devant l'entrée d'un bar. Le personnage évolue en 3D dans un décor simple mais précis. Celui-ci est essentiellement constitué de trottoirs devant lesquels s'ouvrent de nombreux édifices. L'animation est de même assez simple. C'est le moment de la discussion avec les différents personnages de l'aventure qui mérite le plus d'attention. Le visage d'une éventuelle conquête apparaît vite en gros plan... Clin d'œil, sourire goguenard ou regard méprisant, la belle réagit plus ou moins favorablement à vos avances ! Le joueur novice ne sait malheureusement pas toujours où porter ses pas, où découvrir la femme de ses rêves... Il faut chercher les indices pour comprendre peu à peu le but réel de votre aventure... Dans l'arrière-salle du bar, par exemple, une rose abandonnée s'ajoute à l'« inventaire » et donne à votre personnage plus de crédibilité auprès des dames. Vous visitez les commodités, y déchiffrer quelques graffitis, etc. Les premiers indices découverts vous permettent, en effet, d'apprendre l'existence d'autres lieux de rencontre. Un bref voyage en taxi, vous poursuivez bientôt vos recherches vers le casino, l'église, le magasin, la boîte de nuit...
Au déplacement du personnage s'ajoutent de multiples actions. Tapés au clavier, vos ordres profitent d'un analyseur syntaxique complexe mais maniable. De nombreux exemples de vocabulaires et de phrases sont fournis dans la notice : ils facilitent vos premières recherches. D'autres actions essentielles restent, quant à elles, accessibles par menus déroulants. Outre la sauvegarde, on y retrouve le classique inventaire, la consultation du portefeuille, etc.
L'aventure s'apparente donc, dans un premier temps, à un jeu de rôle/action. Comme toujours, il faut examiner tous les objets et empocher certains d'entre eux, parler avec chaque personnage, etc. Stratégie classique qui cache cependant un scénario original ! Larry apparaît, en effet, comme un « bauf » au bord de la déprime. Ce petit dragueur de banlieue n'attend que votre ingéniosité pour devenir le « chéri de ces dames ». Le but de l'aventure est ainsi peu à peu dévoilé : devenir riche et conquérir la femme de vos rêves ! Si la fille du bar se borne à quelques sarcasmes bien sentis, la charmante Fawn accepte tous vos cadeaux. Impossible cependant de brûler les étapes. Larry doit prendre tout son temps, connaître les plaisirs et déconvenues de cette ville de rêve...
L'un des principaux atouts de cette aventure réside dans votre confortable longévité... Bien peu d'expériences sont mortelles. Larry ne doit pas, par exemple, coucher avec n'importe qui ou emprunter cer-



Vous visitez tous les lieux de débauche...



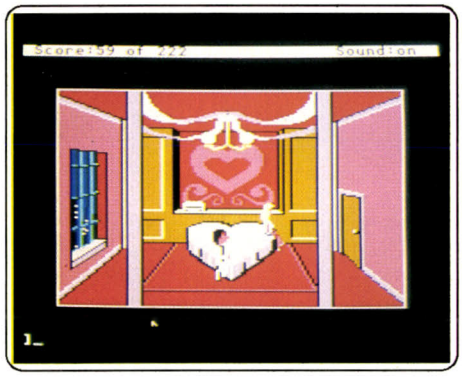
Il est dangereux de coucher avec n'importe qui !



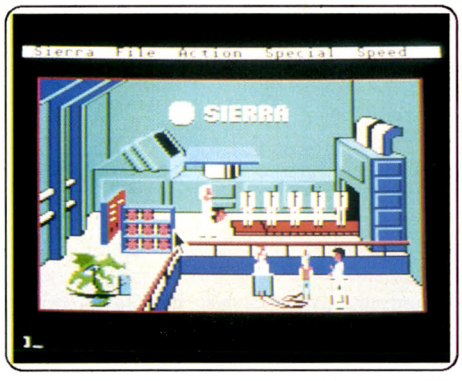
Malheureux au jeu, heureux en amour... A vérifier !

taines ruelles peu éclairées. Le joueur prudent ne peut en aucun cas perdre son bonus et la vie lui sera rendue, le cas échéant, au prix d'une prudente sauvegarde. L'ambiance d'une telle partie est captivante. L'aventure devient immanquablement « votre » aventure, une seconde vie passionnante et ma foi très enrichissante !
Votre progression, puisqu'elle fait appel à de nombreux déplacements en taxi et aux exigences de ▸

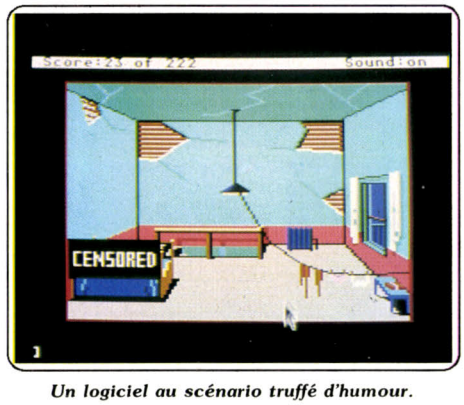
quelques superbes créatures, revient, bien entendu, assez cher... Le casino sera désormais votre « home » préféré ! Black Jack ou Jackpot, il s'agit de faire sauter la banque. La représentation graphique des parties est captivante et les joueurs malins associeront de plus hasard et sauvegarde de façon à ressortir de l'établissement les poches pleines !
Les nombreux aller et retour nécessaires à votre progression ajoutent encore à la continuité de l'aventure. On s'aperçoit finalement qu'il existe peu de lieux différents, même si la gestion de l'aventure utilise chacun d'entre eux au maximum de ses possibilités. C'est peut-être pour cela que le joueur finit bien vite par se sentir « chez lui », qu'il retrouve



L'atmosphère va-t-elle se dégivrer ? A vous de jouer.



Décor précis où le personnage se déplace en 3D.



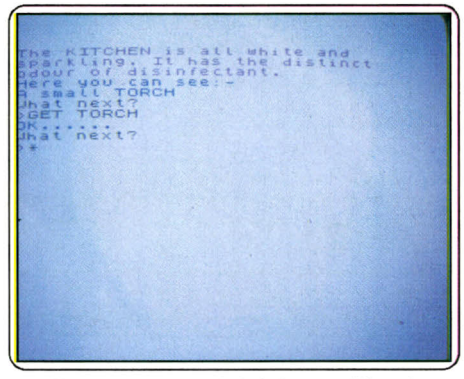
Un logiciel au scénario truffé d'humour.

dans l'aventure une uniformité confortable. Plutôt que de présenter un très vaste terrain d'action, comme c'est souvent le cas pour les classiques jeux de rôle moyenâgeux, *The Land of The Lounge Lizards* utilise une stratégie, à mon avis, plus subtile et sans aucun doute plus originale. Une action aussi directe que possible, aussi réaliste et confuse cependant que l'est parfois la vie, surtout lorsqu'il s'agit d'amour... (Disquette Sierra pour *Atari ST*. Prix : C.) Olivier Hautefeuille

Adventure Builder System

Pour créer votre propre aventure, un soupçon de connaissances en Basic et un zeste d'imagination.

Ce logiciel d'aide à la création d'aventure est un peu particulier. Tout d'abord, il est vendu sous forme de pack avec un programme d'aide à la création graphique (voir « Tilt Parade » n° 46), sous le nom de « How to get the most out of your computer ». Ensuite, il ne s'adresse qu'à des personnes ayant au minimum des connaissances sommaires en Basic.
La cassette se compose de quatre programmes, les deux derniers constituant une aventure de démonstration. Celle-ci a le double mérite d'être une initiation aux jeux d'aventure (vous devez mettre la main sur un diamant dans un monde limité et aux difficultés facilement contournables) et de pouvoir servir de référence éventuelle à la construction de votre aventure. Comme toujours, avant de commencer à la programmer, celle-ci devra être intégralement construite sur papier, avec la liste des mots-clés, les objets présents et leur emplacement de départ, les différentes « pièces » et le mode de passage de l'une à l'autre et les conditions requises pour certaines opérations. Une fois cette étape capitale effectuée, vous chargez le programme générateur de codes et vous le listez. Vous entrez sous forme de DATA la liste des verbes reconnus par le programme. Le logiciel de base en comprend déjà quelques-uns (déplacements, prendre, poser, voir, examiner, inventaire, ainsi que les ordres d'arrêt du programme et de sauvegarde de la postition en cours, sur cassette ou en mémoire). Ces verbes sont en anglais, mais il est tout à fait facile de modifier les lignes correspondantes pour que votre aventure se joue en français. L'entrée des verbes complémentaires se fait des lignes 1003 à 1999 dans le format suivant : DATA « ouvrir », 9, « fermer », 10, etc. Ainsi, « ouvrir » se verra assigné la référence 9 et « fermer » la 10. Les verbes synonymes devront porter la même référence. Les lignes 2000 à 2188 contiennent la liste des objets présents dans l'aventure. La zone 2000-2018 est réservée à l'entrée des objets qui peuvent changer d'état. Ainsi DATA « torche », 1, « une petite torche », « une torche allumée » signifie pour le programme que l'objet 1, torche est nommé « une petite torche » dans la description initiale et « une torche allumée » dans la description après avoir effectué l'acte nécessaire. Les autres objets seront rentrés selon le même mode, mais avec une seule description : DATA « boîte », 3, « une boîte en bois », « pelle»,4, « une petite pelle ». L'objet 3 est donc une boîte et le 4 une pelle. Les autres mots faisant référence à des choses qu'on ne peut pas prendre sont assignés aux lignes 2190 à 2988 avec un format toujours proche : DATA « porte », 16, « placard », 17.
Passons maintenant à l'entrée des mouvements possibles des lignes 3000 à 3998. Chaque salle est décrite de la façon suivante : DATA 7,3,13,8,6,0,0. Cela veut dire que la salle 7 donne au nord sur la salle 3, au sud sur la 13, à l'est sur la 8, à l'ouest sur la 6 et qu'il n'y a pas de possibilité de monter ou de descendre. Après cette étape fastidieuse mais capitale pour le bon déroulement de l'aventure (une erreur peut conduire à l'impossibilité de sortir d'une pièce par exemple), il est temps d'informer le programme de la localisation initiale des objets. Ainsi DATA 4,10,0,99 signifie que l'objet 1 se trouve au départ dans la salle 4, l'objet 2 dans la salle 10, le 3 est « invisible » (il ne se dévoile qu'après une certaine action) et le 4 fait partie de l'équipement de base de l'aventurier.
Il ne reste plus qu'à inclure au programme le texte de description de chaque localisation et le texte de réponse aux actions entreprises. Ce dernier se subdivise en trois types : « standard » où rien ne se passe de plus, « terminal » marquant la fin de l'aventure par la réussite ou l'échec, et « routine » qui reporte à une routine correspondante, modifiant certains drapeaux de contrôle. Chaque texte s'affiche en une couleur différente si vous le précisez. Ouf, la première phase de la création est terminée. Lancez le programme que vous avez ainsi complété par un « goto 1 » et répondez aux questions posées. Celles-ci portent sur certaines données concernant les informations que vous venez de rentrer et vous offrent certains choix : nombre d'objets maximum transportés, nombre de lettres significatives pour les ordres tapés (de 3 à 7), mode de scrolling, couleur du papier et utilisation ou non de « bright ». Une fois toutes les réponses données, le programme compile toutes les informations en sa possession et en fait un code-objet que vous devez sauvergarder sur cassette. N'allez pas imaginer que vous avez fini ! Ce code-objet n'est utilisable que par le « Basic adventure core program »



Vous avez la possibilité de tout définir !

que vous allez maintenant charger. C'est lui qui s'occupe de la gestion proprement dite de l'aventure. La table d'état des objets permet de connaître et de modifier l'état d'un objet tandis qu'une table équivalente sert à contrôler les drapeaux (il en existe cent dont la plupart sont librement utilisables, ce qui donne de grandes possibilités). L'ensemble des conditions et des conséquences des actions entreprises est rentré sous forme de sous-routines en utilisant les classiques « if », « and », « or », « not » pour les tests, « peek » et « poke » pour prendre connaissance et modifier l'état d'un objet ou d'un drapeau et « let r$ (×) » pour donner la réponse à apporter. Des graphiques peuvent être inclus à l'aventure, directement ou grâce au programme « Graphic Aid » de la même société. Enfin rien ne vous empêche d'y incorporer des effets sonores. Le déroulement de l'aventure créée est classique avec un dialogue sur le mode verbe + complément et un temps de réponse bien inférieur à celui d'un programme équivalent tournant uniquement en Basic. En conclusion, si ce logiciel a l'inconvénient de demander certaines connaissances en Basic et d'être moins pratique que d'autres pour l'entrée des données, en contrepartie, il offre la possibilité de pouvoir quasiment tout définir, d'être



IRONHORSE
et JACKAL
disponibles sur :

- AMSTRAD Disc
- AMSTRAD Cass.
- COMMODORE Disc
- COMMODORE Cass.
- ATARI 800 Disc
- ATARI 800 Cass.
- SPECTRUM Cassette

KONAMI



LES MEILLEURS JEUX DE CAFÉ ENFIN SUR VOS MICROS !

Distribué par :

UBI Soft

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. (1) 43 77 74 01

Disponibles dans les meilleurs points de vente et dans les FNAC. *(Dès la sortie des produits)*

rapide à l'exécution et de gérer un grand nombre de drapeaux, indispensables pour les aventures complexes (K7 The Power House, pour *Spectrum* ; Prix : B).

Jacques Harbonn

Incantation

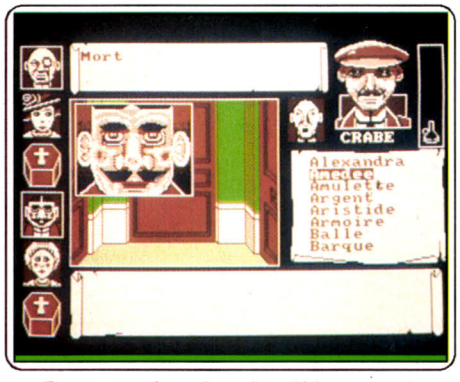
L'univers de Lovecraft adapté à la Bretagne, et en français. Cauchemars garantis...



Dolmens venus d'ailleurs sous le crachin.



Le fils, sorti du passé, crachouille de peur.



Trois morts brutales, c'est déjà trop tard.

1928. Le violent orage qui ravage l'île bretonne de Shar Breiz trouble à peine la quiétude des convives. Le vieil Amédée Minotier radote comme à son habitude. L'irruption d'Aristide Minotier, agonisant, apporte d'autant plus d'animation qu'il était introuvable depuis sa mystérieuse disparition en 1908, il y a vingt ans de cela, et qu'il est terrorisé par une porte, restée ouverte, qu'il faut absolument fermer, mais dont personne au grand jamais n'a entendu parler dans la maison. Sans votre intervention perspicace, les huit habitants de la villa vont mourir, les uns après les autres.

Vous (escroc, antiquaire ou professeur, voire journaliste, selon vos choix initiaux) avez pu glaner quelques éléments. Les dialogues se mènent par des menus déroulants, tout comme vos déplacements et autres activités. L'Echo Breton du 20 mars 1928, joint à la disquette, donne quelques éléments. La bibliothèque de la villa, dans laquelle vous piochez, contient les chefs-d'œuvre de la littérature fantastique. Elle s'ouvre sur le livre tant travaillé par les Minotier, l'original arabe du Al Azif de Abdul Alhazred, un manuel de sciences occultes.

Vous avez certainement reconnu l'auteur devenu fou du *Nécronomicon* tant cité par Howard P. Lovecraft. Si le graphisme correct évoque Tardi pour les personnages, malheureusement cantonnés à des fenêtres et jamais intégrés aux écrans principaux, le drame lui tient de l'univers de Lovecraft. Atmosphère génératrice de cauchemars où d'innommables monstres vivent depuis des éternités tout près de nous, séparés par une porte entre deux univers qui vient de s'ouvrir ou de s'affaiblir. L'attente de l'horreur suffit à rendre fou.



Les promenades dans la lande, en attendant les moments cruciaux, vous amèneront près de dolmens paisibles ou de sculptures dont la contemplation pourra, tant leur géométrie est étrange, compromettre votre équilibre mental. Les Vadieu, domestiques de la maison, un couple d'une cinquantaine d'années et leur fils, peu loquaces, ne vous fourniront pas à eux seuls la clef du malaise.

Le temps qui s'écoule mesure le rythme de l'aventure. L'interminable attente du dîner sert à l'exploration de la villa, dont seule une fouille méthodique vous ouvre tous les tiroirs. La bibliothèque et ses deux cent cinquante volumes réclament toute votre attention. En particulier l'ouvrage d'Abdul Alhazred, malheureusement rédigé en arabe, langue dont la pratique n'entre peut-être pas dans vos cordes.

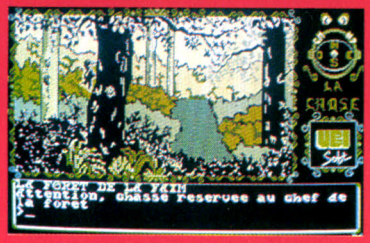
Je crains que le jeu ne soit horriblement difficile et n'ébranle les têtes les mieux faites. Quoique l'histoire se tienne, dans une logique à la Lovecraft. Les détails cohérents et les difficultés réelles ne devraient pas résister à une enquête méthodique.

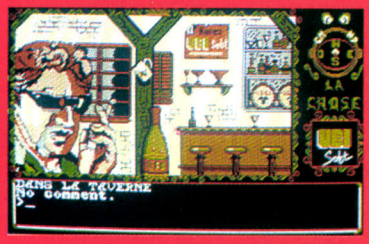
Les écrans statiques et l'absence d'animation, la gestion très rigoureuse du temps créent le risque d'errer sur l'île et dans la villa, buttant sur des portes fermées, des tiroirs vides, dans un nombre limité de tableaux et découragé, au cours de la deuxième phase du jeu, vous assistez désolé au remplacement des icônes des visages des protagonistes par autant de cercueils. Il faut se remuer pour accrocher, et de la ténacité pour réussir. Parfois l'inventaire lasse : pour avoir une idée du contenu d'un placard, il faut cliquer sur « action », puis cliquer à la fin du menu déroulant sur « ouvrir » puis à la fin d'un autre menu sur « placard », recliquer sur « action » puis sur « examiner » et de nouveau sur « placard ». Si ce dernier est plein, un nouveau passage par le menu « action » sera suivi d'un petit clic supplémentaire sur « examiner » puis sur le nom de l'objet. Ouf ! Il ne faut pas compter sur le bruitage pour se distraire, car il se réduit à d'inesthétiques coups de gongs.

Les clins d'œil et références au monde de la littérature fantastique, le ton général nous soulagent de tant de jeux absolument sans humour ou, au contraire, de vannes tout droit issues de l'almanach Vermot. *Incantation*, attachant et original malgré des défauts de jeunesse, constitue un bon produit pour l'éditeur Softhawk. (Disquette Softhawk pour *Amstrad CPC*. Prix : B.)

Denis Scherer.

Posez vos questions sur ***Minitel,*** *consultez les réponses, découvrez le catalogue de tous les logiciels d'aventure testés dans* Tilt. *Une seule manœuvre :* ***3615 code TILT.***



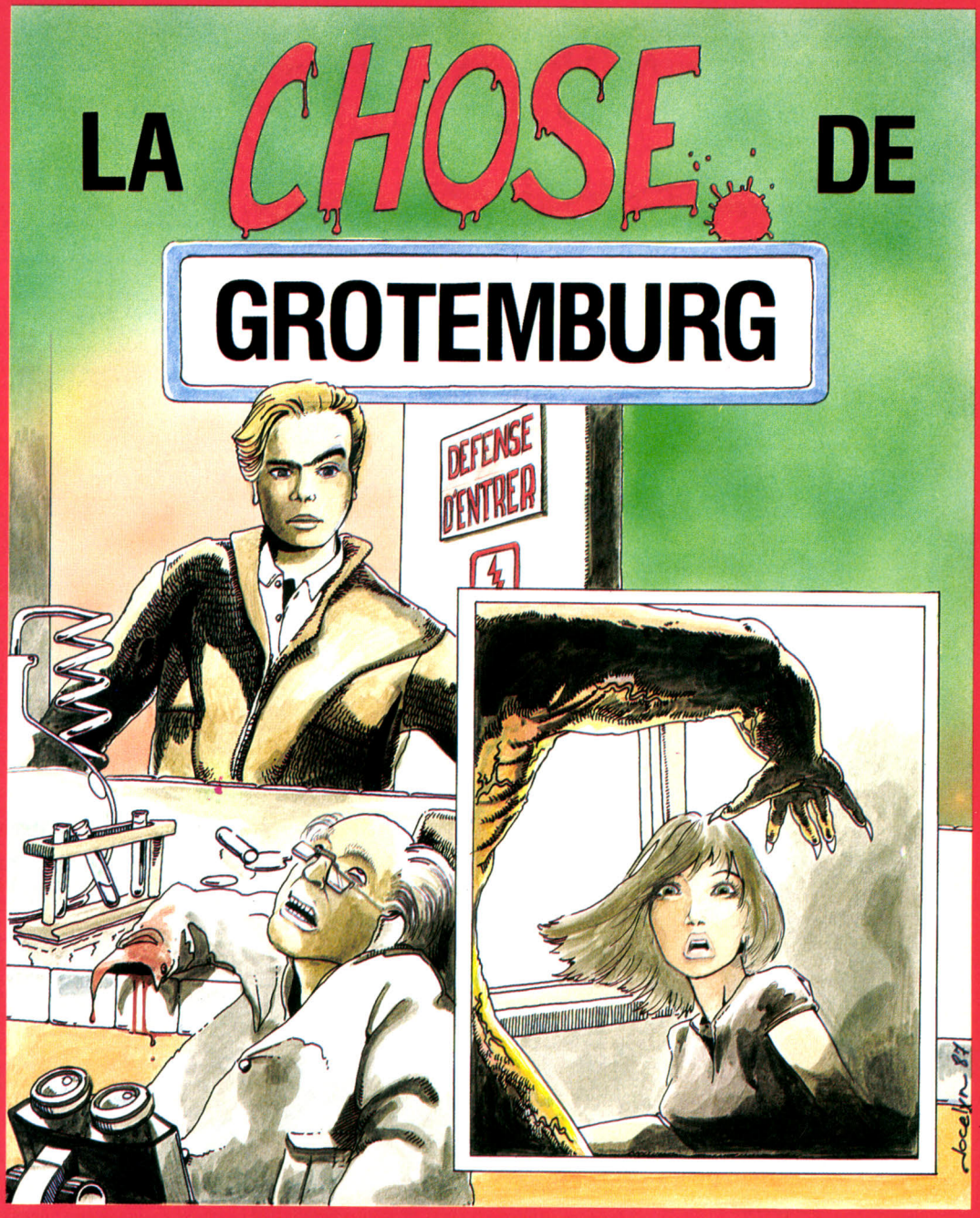








LA CHOSE DE GROTEMBURG



NOM..... ADRESSE.....			
LA CHOSE DE GROTENBURG			REGLEMENT - PORT GRATUIT
AMSTRAD K7	140 F		CHEQUE BANCAIRE
AMSTRAD DISQUE	180 F		
PC ET COMPATIBLES	259 F*		C.C.P.
ATARI ST	259 F*		

Cochez la case correspondante et retournez à :
UBI SOFT : 1, voie Félix Eboué, 94021 CRETEIL, Tél. 43 77 74 01

ti 46

** Bientôt disponible sur ST, PC et COMPATIBLES.*

Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC. (Dès la sortie des produits)

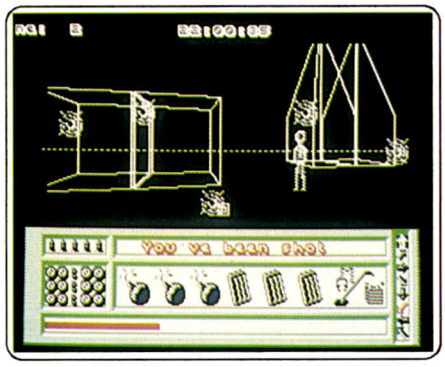
fnac

SOS AVENTURE

Catch 23

Comment dérober les plans et détruire le prototype de l'intercepteur orbital CK 23 qui menace votre pays ?

aventure/action : type
13 : intérêt
★ ★ ★ ★ ★ ★ : *graphisme*
★ ★ ★ ★ ★ : *animation*
★ ★ ★ ★ : *bruitage*
n.c. : prix

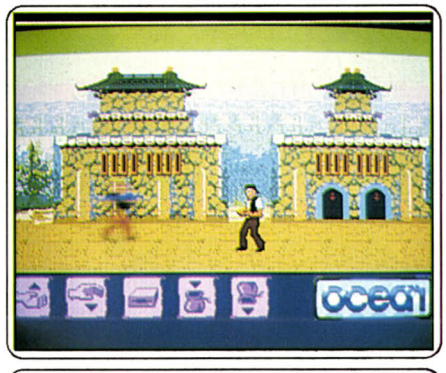


Parachuté sur une île ennemie, vous devez trouver le centre de recherche où est étudié le CK 23. Cet intercepteur orbital met en effet votre pays en grand danger. Vous devez donc dérober ses plans et détruire le prototype grâce à une bombe nucléaire à retardement. Vous disposez de trois modes de gestion : « mouvement », « combat » et « investigation ». Le premier vous permet de vous déplacer d'un point à l'autre de l'île au moyen du clavier ou d'un joystick. Déplacement vers les quatre points cardinaux, rotations rapides sont prévus. Le mode « combat » s'enclenche automatiquement lorsque vous êtes en présence de soldats ennemis. Vous devez abattre ces derniers en pointant le curseur sur eux et en appuyant sur « fire ». Notez qu'il existe aussi un mode « bombe » très utile pour piéger les tanks et véhicules blindés adverses. Le dernier mode (investigation) permet l'accès aux données de terminaux informatiques. Côté réalisation : graphisme 3D fil de fer, animation précise et douce et bruitage de qualité sont au rendez-vous. Une option de sauvegarder suspend le déroulement du jeu. Bref, un programme d'une qualité rare sur *Amstrad*. (Cassette Martech pour *Amstrad*, existe sur *Spectrum*). M.B.

Tai-Pan

Prendre, donner, acheter... et mener sa « barque » avec habileté : soyez l'artisan de votre fortune !

aventure/action : type
12 : intérêt
★ ★ ★ : *graphisme*
★ ★ : *animation*
★ ★ : *bruitage*
B : prix

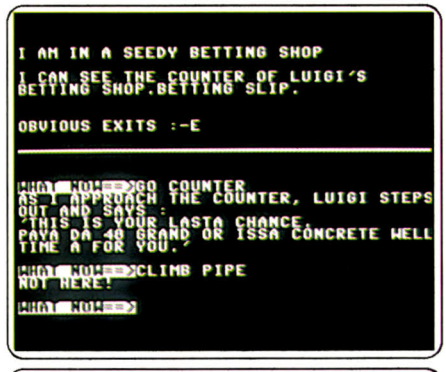


Classique jeu d'aventure-action *Tai-Pan* est un logiciel assez complet mais qui souffre cependant d'un faible contexte graphique. Vous voici en passe de devenir l'un des riches Tai-Pan du pays... Telle est, du moins, votre ambition. Pour cela, il suffit de faire la connaissance d'un bienfaiteur fortuné, d'engager un équipage et de mener sa « barque » avec habileté. Plus facile à dire qu'à faire ! Votre personnage se sert d'un simple menu d'icônes : prendre, donner, acheter, etc., autant d'opérations possibles à réaliser dans les magasins et les banques du pays. La stratégie du jeu est intéressante. Au cours des multiples étapes nécessaires pour acquérir la fortune (choix de l'équipage, relations avec les pirates ou contrebandiers, choix des ports de commerce et des marchandises, etc.), la continuité du jeu est très réaliste. Mais que dire du contexte graphique et sonore de l'aventure ? L'*Atari ST* ne profite en rien de ses réelles capacités : l'animation est saccadée, les bruitages sont réduits le plus souvent à une simple musique d'accompagnement et les pages graphiques s'avèrent sans prétention... Pas de quoi, en tout cas, mettre en valeur l'originalité du jeu. (Disquette Océan pour *Atari ST*.) O.H.

The Payoff

Malaise ! Luigi, le mafioso, vous met en demeure de le rembourser ! Comment faire ?

aventure : type
10 : intérêt
– : graphisme
– : animation
– : bruitage
A : prix

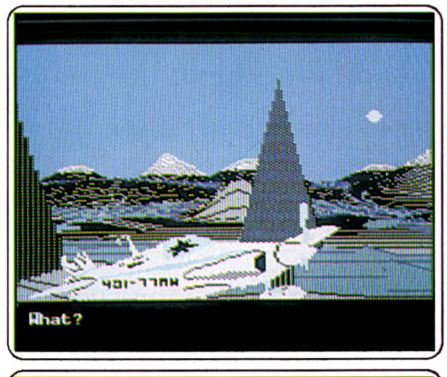


Des individus vivant de vols, rackets, prostitution... observant un code de l'honneur bien à eux : la loi du milieu ne laisse pas de place aux petits, c'est bien connu ! Cette règle de base vous est cruellement rappelée par le terrible Luigi, le rouleau compresseur de la Mafia. D'autant plus qu'une sinistre affaire de dette vous lie au mafioso : mais attention Luigi n'est pas amnésique quand il s'agit d'argent. Aussi, quand il vous met en demeure de le rembourser, un profond malaise s'empare de vous. Vous ne disposez en effet que de cinquante dollars pour toute fortune. Vous voilà plongé dans l'univers de *The Payoff*. Ferez-vous le poids ? Ce jeu d'aventure textuelle prend place dans les bas quartiers du New Jersey. L'humour et le suspens y sont omniprésents. Heureusement d'ailleurs, car un logiciel d'aventure sans graphisme se doit de compenser son manque d'images par de bons dialogues et une ambiance captivante. On regrettera que, malgré sa rapidité de réponse, l'analyseur de syntaxe ne dispose pas d'un vocabulaire plus élaboré. Un logiciel qui fait largement appel aux capacités imaginatives du joueur, mais qui ne peut espérer laisser une trace indélébile dans nos mémoires. (K7 Bug-Byte pour C 64.) E.C.

Wilderness

Le climat est rude et la faune hostile... Instinct de survie et débrouillardise sont vos seules armes dans ce monde sauvage.

aventure : type
12 : intérêt
★ ★ ★ : *graphisme*
★ ★ ★ : *dialogue*
★ ★ ★ ★ : *difficulté*
C : prix

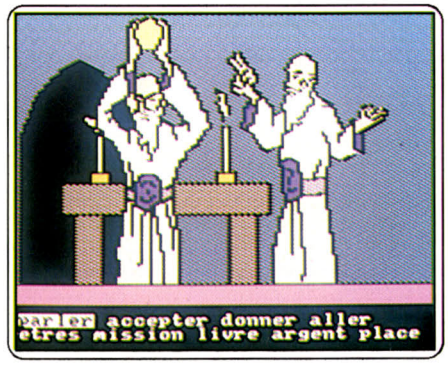


Confortablement installé devant votre écran, vous ne risquez pas grand-chose à vous plonger dans cette simulation d'opération de survie dans des contrées sauvages. Paramétrable comme un jeu de rôle, l'aventure vous laisse une importante lattitude de choix. Choix du scénario (vous survivez à un accident d'avion ou participez à une expédition à la recherche d'une cité perdue), choix des caractéristiques physiques du personnage (sexe, âge, taille, poids), choix du terrain et de sa difficulté. Le guide du logiciel, subtil compromis entre le « Manuel des Castors Juniors » et un livret d'instruction militaire, vous dit tout sur la manière de construire un abri ou un radeau, de s'orienter par rapport aux étoiles, de tendre un piège et de se nourrir de racines, de récupérer de l'eau, de se protéger de la neige ou du soleil, de lutter contre la maladie... Lors de votre périple, il ne faudra rien négliger de cela, faute de quoi on ne retrouverait de vous qu'une carcasse dépouillée. Les dessins n'ont rien d'extraordinaire et le ventilateur du *PC* est loin d'évoquer le blizzard glacial qui balaie ces paysages hostiles, mais l'imagination fait le reste. (Disquette Spectrum Holobyte pour *PC*.) J.-P. D.

Mystique

Inspiré de « Donjons et Dragons », ce jeu de rôle sophistiqué vous amène à manier l'épée autant que la magie. Bonne chance !

rôle : type
16 : intérêt
★ ★ ★ ★ : *graphisme*
★ ★ ★ : *dialogue*
★ ★ ★ ★ : *difficulté*
C : prix



Au prélable, composer son équipe en créant des personnages. Vous leur choisissez une race (ils peuvent être elfes, nains ou humains), une conduite plus ou moins désordonnée, alors que les points définissant les autres composants de leur personnalité (force, agilité, intelligence, etc.) sont laissés à l'appréciation de l'ordinateur. Si la distribution des qualités ne vous convient pas, vous aurez tout de même la possibilité de la modifier. Armés de points de vie, d'expérience, d'armure (résistance aux coups d'épée) ou de sort, les personnages peuvent se lancer dans une aventure attrayante illustrée par des graphismes de qualité. Les moines du temple vous content la légende de cette contrée et vous confient une mission occulte. La résolution d'énigmes et la quête d'un livre sacré dans un labyrinthe représenté en trois dimensions sont vos principales préoccupations. Mais l'action véritable n'est pas absente du jeu puisque les rencontres fortuites avec des guerriers ennemis se règlent sur un écran réservé aux combats. Un emplacement judicieux de vos hommes et un peu de stratégie peuvent vous tirer d'affaire. (Disquette Excalibur pour *Amstrad CPC 664* et *6128*.) J.-P. D.

Le jeu le plus populaire du monde !

NOUVEAU !
6000 questions pour la dernière version TRIVIAL PURSUIT GENUS

et
3000 questions
pour le tout dernier
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR.

Pour ceux qui possèdent déjà TRIVIAL PURSUIT

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

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



DOMARK

Version Française

UBI Soft

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. (1) 43 77 74 01

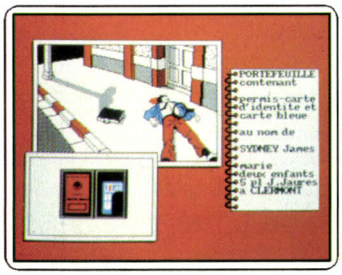
** Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC. (Dès la sortie des produits)*

TI 11

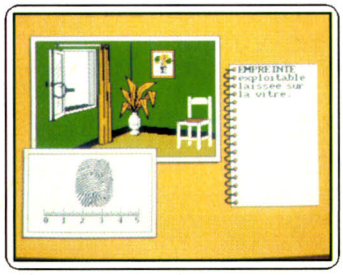
NOM ..... Port gratuit - Chèque Bancaire ☐

Adresse ..... - C.C.P. ☐

- TRIVIAL PURSUIT (Genus) : Amstrad Cass. 199 F ☐ Amstrad Disc 259 F ☐ CBM Cassette 199 F ☐ CBM Disc 259 F ☐ PC et Compatibles 299 F ☐ PCW Disc 279 F ☐
- TRIVIAL PURSUIT (Genus) : 6000 questions : Amstrad Disc 299 F ☐
- TRIVIAL PURSUIT Junior : Amstrad Cassette 199 F ☐ Amstrad Disc 259 F ☐ CBM Cassette 199 F ☐ CBM Disc 259 F ☐
- 3000 questions supplémentaires : Version Genus : Amstrad Cass. / CBM Cass. 119 F ☐ Version Junior : Amstrad Cass. / CBM Cass. 119 F ☐
- Trivial Pursuit Thomson : Thomson Cass. 199 F ☐ Thomson Disc 259 F ☐



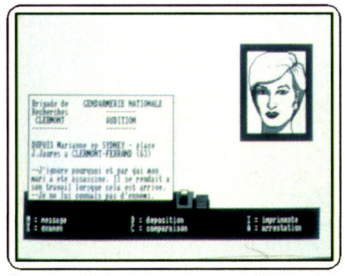
Le cadavre de Sydney regorge d'indices.



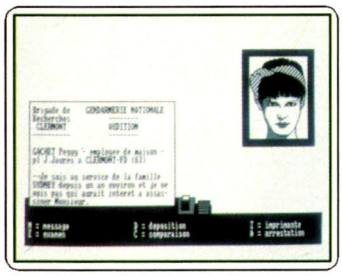
L'assassin a laissé son empreinte.



1er interrogatoire : le témoin du crime.



La veuve Sydney ment comme elle respire.



La soubrette n'est pas plus sincère.



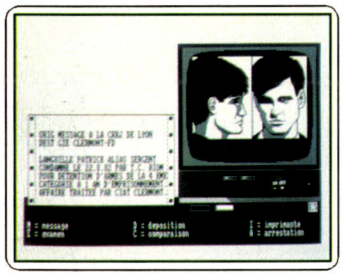
La fille reconnaît l'amant sur la photo.



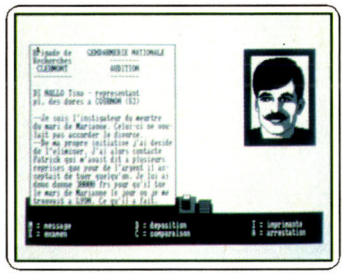
Où le fils trahit sa mère et l'amant.



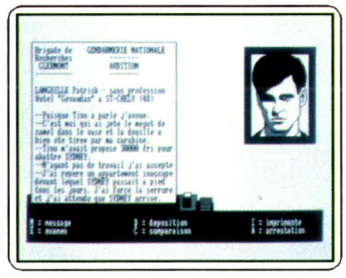
Le privé engagé par feu Sydney parle.



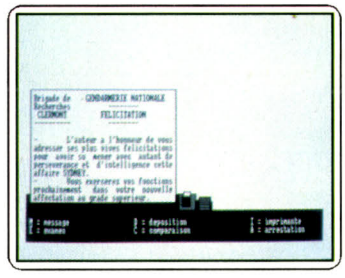
Le portrait robot de Languille sort des fichiers.



Tino di Mallo craque et se met à table.

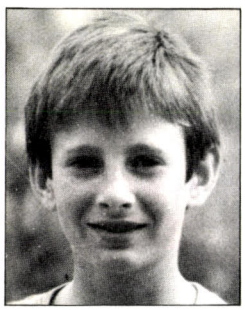


et son compère reconnaît le crime.



Affaire classée, à vous la gloire !

L'affaire Sydney : cherchez la femme



Loic Plessis a fouillé pour vous les fichiers du réseau informatique diamant et retrouvé les acteurs de ce sombre crime aux accents de vengeance passionnelle.

James Sidney git sur le pavé gris, une malette à ses côtés et la tempe marquée d'un trou rouge. Lorsque l'on part de rien, une seule solution : passer au peigne fin les abords du crime. C'est primordial pour la suite de l'enquête. Vous ne quitterez ces lieux qu'après avoir rassemblé tous les indices. Dans la rue, fouillez consciencieusement le corps à la recherche du portefeuille et de la clef. Ouvrez la malette et repérez également le point d'impact de la balle sur le mur. Non loin de là, la planque de l'assassin recèle une douille, un mégot de Camel et... l'empreinte du meurtrier. L'interrogatoire des proches de James Sydney peut commencer. (Ils sont tous domiciliés à Jaurès.) La veuve semble naturellement être la première personne concernée. Rien à dire, à l'en croire le foyer baignait dans une douce harmonie, son mari était aimé de tous. La même vision angélique ressort des dépositions de la fille et de la servante. Quant au témoin qui affirme avoir aperçu un homme sortir de l'appartement peu après les détonations, il vous sera bien plus utile par la suite. En revanche, une visite chez maître Hubert Décol, avocat à Jaude, fait tomber les masques : James et Marianne étaient en instance de divorce à la demande de Marianne. Le mari jaloux faisait tout pour retarder l'échéance et aurait même engagé un détective privé pour surveiller sa femme. Vous trouvez son nom dans le carnet de la victime. Renseignements pris, le sieur Renard était effectivement sur les traces de l'épouse infidèle qu'il avait photographiée en compagnie de son amant. La fille reconnait tout de suite Tony Di Mallo, ami de la famille, sur la photo. Nous tenons notre homme ! Enfin presque, car ce dernier se refuse d'abord à tout commentaire pour reconnaître finalement les liens qui l'unissent à la veuve Sydney. Mais il possède un alibi infaillible. Vous seriez-vous laissé entraîner sur une fausse piste ? Pas tout à fait. A travers le témoignage du fils, un second larron entre en scène. Languille Patrick, surnommé le sergent, a fait la connaissance de Tony di Mallo à l'armée. Le CRRJ de Lyon et le CIAT de Clermont donnent à l'écran des détails sur l'homme qui a purgé récemment une peine d'un an à Clermont.

Les dépositions de Tony et du sergent mises en parallèle sont révélatrices de leurs rapports troubles. Le sergent affirme : « je ne connais pas Tony di Mallo », alors que Tony déclare d'emblée : « En effet, je le connais de longue date. » Une comparaison des informations recueillies achève de vous convaincre : Languille a déposé peu après le crime 20 000 F à sa banque, il possède l'arme qui a tué James Sydney, il fume des Camel et son empreinte est en tout point semblable à celle trouvée sur la vitre. Pour couronner, le tout il a été reconnu formellement par le témoin : Jeannot Estrade. De son côté Tino avait retiré peu avant 30 000 F de son compte en banque. Ce dernier invoque une dette de jeu mais ne tarde pas à craquer sous la pression de votre interrogatoire. Désespéré de pouvoir caresser un jour l'espoir de vivre au grand jour avec Marianne, il avait contacté le sergent. Un être sans scrupule qui avait maintes fois affirmé pouvoir tuer pour de l'argent. Il ne vous reste plus qu'à procéder aux arrestations et recevoir les lauriers de la préfecture. Une fois de plus le célèbre adage « cherchez la femme » a fait ses preuves.

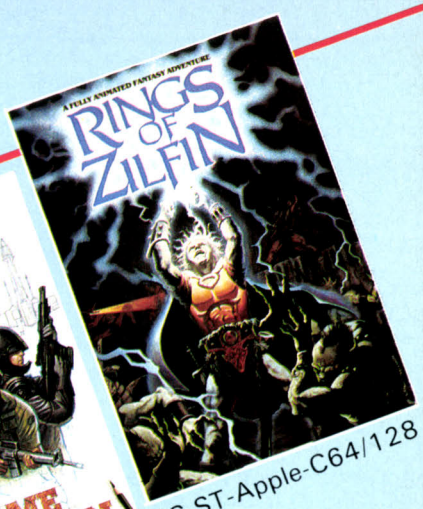
Merci aux aventuriers et aventurières pour des solutions complètes et des cartes : Ameline Yohann de Caen 14000, David Gelle de Chalette-sur-Loing 45120, Christophe Brissaud de Limoges 87100, Renaud Jullian de Perpignan 66000, Bernard Titeux de Trooz 4940 Belgique, Patrick Fonzie de Marseille 13003, Cwenaëlle Bernard de La Roche-sur-Yon 85000.

SSI

BIENTOT...

★ **ENTIÈREMENT EN FRANÇAIS !**
TEXTE A L'ÉCRAN ET NOTICES EN FRANÇAIS
pour : Phantasie III, Roadwar Europa, Colonial Conquest
et War Game Construction Set.

★ **NOTICES EN FRANÇAIS POUR TOUS LES AUTRES TITRES !**



PC-ST-Apple-C64/128



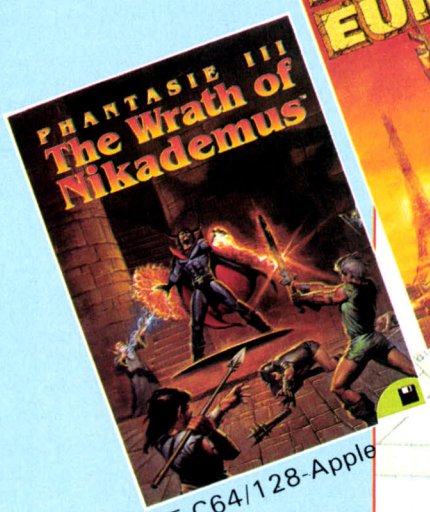
Atari 800-C64/128



ST-C64/128-Apple
Atari 800



ST-C64-Apple



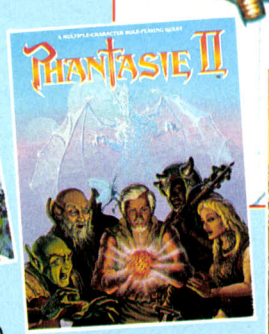
ST-C64/128-Apple

SSI
STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

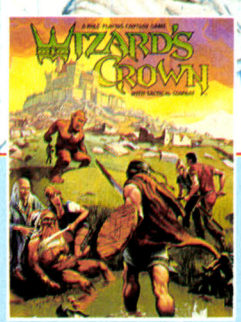




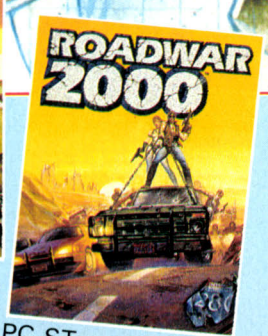
ST-PC-Amiga
C64/128-MAC-
Apple-Atari 800



ST-Apple
C64/128



PC-ST-Apple
Atari 800
C64/128



PC-ST
Amiga-MAC

Distribué et traduit par :

UBI Soft

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Téléphone 43 77 74 01

Message in a bottle

David

En réponse à Manu et David (n° 44) : dans **Waydor,** *pour sortir de la grotte avec le bateau, aller dans le cimetière, prendre la pierre, rentrer dans la tombe, allumer la lampe et ouvrir la grille. Ce n'est qu'après que l'on peut prendre le bateau. PS : il n'est pas étanche et n'a pas de rames.*
Pour Gérald le belge et Zmoud (n° 44), dans **Zorro,** *pour approcher la princesse, lui donner la rose.*
Pour Stef (Applemaniaque n° 44) dans **Ultima IV** *les coordonnées du « Horn » sont : K "N";C'N".*
Le « skull » est lui dans la crique des pirates et le trou de serpent, « serpent hole », au sud-est de la carte (P'F";M'F"). Il semble que tu aies oublié de mentionner certains sorts, les voilà : Awaken : BC réveille un personnage endormi, Blink : DE et Gate : AFH plus un nombre de 1 à 8 permet de se téléporter, téléporte, Cure : FAC et Heal : BD soigne un personnage, Dispel : FAC fait disparaître les murs d'énergie, Energy field : FAD fait apparaître un champ protecteur, Jinx : FGH force les adversaires à se battre entre eux, Kill : FG tue presque n'importe quel adversaire, Light : A produit une lumière dans les donjons, Magic missile : FA lance un missile magique, Open : EA ouvre un coffre sans danger, Quickness :ABE permet de se déplacer et de tirer plusieurs fois, sleep :BD endort les adversaires, view : GH permet de créer un gem, Wind change : AE change la direction du vent, Undead : AC pour se battre contre les morts-vivants.
Enfin pour trouver le mot de passe, « word of passage », demander au roi des trois châteaux, et voici les coordonnées des mystics, armour : empath abbey A'E3 ;B'G", weapon : serpent hold : au centre du training room.
A moi de vous demander de l'aide. Dans **Ultima IV**, *où se trouve la « rune of spirituality ». Dans* **Seven Cities of Gold :** *comment faire pour découvrir les mines, comment monter en grade. Dans la cour mes découvertes sont toujours nulles. Toutes les aides sont les bienvenues.*

Laurent

En réponse à Catherine dans le n° 44 pour **Meutres en série,** *on peut trouver Arthur Longjaret aux coordonnées X :93, Y : 141 et à l'heure : 11 h 46. Quant à moi, je voudrais savoir ce qu'il faut répondre au vice connétable lorsqu'il vous demande qui vous a donné l'autorisation de voir le cadavre.*

Stéphane à tous les STmen

Voici le début de **Tass Times in Tonetown.** *Allez au sud, look jar, get key, allez au nord puis à l'ouest, Unlock door, take book, look bench, take bunch of guitar picks, est, look generator, throw switch, enter hoop. Et après où est le grand-père ? Comment éviter le « crocqogators » dans la forêt.*
The Pawn, *moi y avoir rien compris.* (Réponse de la rédaction : connecte-toi sur **Minitel code 36 15** et pose tes questions dans la boîte aux lettres **Pawn,** nous nous ferons un plaisir d'y répondre).
King Quest II, *où est le laboratoire du magicien ? Comment y entrer ? Comment passer la toile d'araignée ? Comment lancer des sorts ? A quoi sert l'essence de rose ? Comment ouvre-t-on, si on peut, le coffre dans le bureau du magicien ?*

Olivier

Dans **Goldrunner** *sur* **Atari ST,** *pour passer d'un anneau à l'autre, il faut se diriger vers le haut, c'est plus facile, tout en détruisant le maximum de batiments jusqu'à ce que l'icône rose disparaisse. Ensuite sur votre chemin, vous rencontrerez trois énormes bunkers indestructibles, il faut tout simplement entrer dans le second, le plus large par la face inférieure. On accède alors au bonus et à l'anneau suivant.*
Pour **Army Moves** *sur* **Amstrad,** *le code d'accès pour la seconde partie est : 15372.*
Comment peut-on tuer le dragon blanc à deux têtes dans **Thanatos ?**

Alexandre

Salut, je vais aider Frédéric et David (n° 44) dans **Space Quest,** *pour passer la barrière il faut prendre la vitre, (glass), devant le vaisseau écrasé. Lorsque le dragon est près, lui jeter de l'eau, (throw water). Dans* **King Quest III** *on peut traverser le désert. Pour traverser la mer il faut d'abord aller voir l'Oracle. Pour fabriquer un sort il faut posséder tous les objets du livret. Allez alors au laboratoire du magicien et ouvrir le second livre, (open book II). Taper ensuite toutes les directions du livret.*
Pour David : tu ne peux pas accéder à la troisième disquette avec soixante-deux points. La baguette permet de faire des sorts. La toile d'araignée cache l'Oracle, il est gentil, pour la passer il faut avoir préalablement fabriqué le sort « Flying like an eagle or fly » au laboratoire en ouvrant le livre 4, (open book IV). Une fois transformé en aigle vous jetez l'araignée dans l'eau. La taverne permet d'aller dans le bateau pirate une fois que l'Oracle a parlé. « Dough in ears, eat cookies, torm brew », se fabrique en faisant un sort ; « threw acorn » se trouve au pied de l'arbre des bandits. « Shovel » est dans le bateau pirate. Et dans **King Quest II,** *en haut de la montagne, pour obtenir le sucre devant la vipère taper « throw bilde viper » et « talk horse ». Bonne chance.*

Benoît

Pour William, n° 44, dans **Arsène Lapin**, *prendre le pied de biche et la lampe. Aller ensuite au soupirail et le détruire avec le pieds de biche. Puis entrer dans la cave et éclairer la cave avec la lampe. Il faudra alors baisser les manettes pour couper les différentes alarmes, mais attention... Questions dans* **Le temple de Quauthli,** *à quoi sert l'Orchidée sacrée ? Comment boire et où ? A quoi sert la rose des vents dessinée sur le sol ? Que faire dans la pièce où se trouve la source ? Qu'entend-on par allumer dans les pièces à statue ? Merci.*

Canavesio

Pour faire passer Dick dans **Dragon's lair II** *voici ce qu'il faut faire dans le premier tableau : 5 à gauche, 4 en haut, 1 à droite, 2 en bas, 7 à droite, 2 en bas, 2 en haut, 1 en haut, 4 à gauche, 2 en haut, 4 gauche, 2 en haut, 2 à gauche, 1 en haut, 1 à droite, 1 bas, 5 à gauche. Pour le deuxième tableau il faut pousser la manette vers la droite quand l'éclair est à droite et inversement pour la gauche. Lorsquer l'éclair est au milieu, pousser la manette vers l'avant. Dans le troisième : j'arrive à sauter la première boule mais je ne peux éviter les trous et les bosses. Et je me fais écraser ! AHHH.*

Corinne

Pour Hélène (n° 44) dans **l'Aigle d'Or** *sur* Amstrad, *pour accéder aux passages secrets, il faut se mettre devant le motif gauche d'une cheminée aux décorations dissymétriques, clef d'or en main. Puis faire « ouvrir ». Se mettre assis puis entrer dans le passage ouvert.*
A mon tour, je demande l'aide des lecteurs de Tilt : *dans* **Le temple de Quauthli**, *quel est le chemin à prendre pour accéder au temple une fois la rivière franchie ? En suivant le chemin des cristaux, je prends le chemin de la tête de mort et j'arrive à une partie de la forêt sans issue apparente. Que faire ? Comment réagir devant le chef indien quand il dit : « tu me dois le respect, détiens-tu la beauté » ? De plus comment éviter « nous tuer homme blanc mauvais » ? Après voir pris le cristal, où se trouve le second cristal ? Dans* **Sorcery,** *comment délivrer la huitième sorcière qui se trouve dans le miroir. Quel est le chemin ? Je n'arrive pas à passer « près du village », que faire dans la salle de l'aigle d'or ? Des renseignements sur* **La Planète inconnue** *et* **Le Temple de Quauthli »** *seraient les bienvenus.*

Sophie

J'écris pour venir en aide aux inspecteurs perdus dans **l'Affaire Sydney.** *Tout d'abord il faut interroger : la femme de Sydney, le fils, la fille, le concierge, la servante, le témoin !, Decal, Renard. Au fil des dépositions ces personnages mèneront à Tino Di Nallo. Ensuite il va falloir utiliser le réseau diamant : voici les codes CRRJ Lyon (taper sergent) puis CIAT Clermont (taper Langille) et enfin DG. Après il faut interroger Langille, St Chely, faire des comparaisons, réinterroger Di Nallo, le témoin et refaire des études balistiques et l'autopsie de Sydney ? Tino et Patrick avoueront et vous serez décoré.* *(Voir la solution lecteur p. 122).*

Somphone

Je viens en aide à Steffe Apple maniaque pour **Ultima IV** *(n° 44)*
U (undead) : sulfure ash, garlic
S (sleep) Ginseng, spider silk
H (heal) : Ginseng, Spider silk
Quant à moi je voudrais savoir où et surtout comment obtenir l'ingrédient « Mandrake » dans **Ultima IV ?** *Comment dire aux aventuriers de nous suivre ? Existe-t-il des montgolfières ou autres moyens de locomotion aériens, si oui où ? Merci à celui ou à celle qui m'aidera.*

Lolo

Pour Georges (n° 43) dans **Billy la Banlieue,** *reprendre le n° 42 de notre cher magazine* Tilt, *Yann nous explique comment avoir le couteau. Reviens au point de départ et tue le punk en avançant et en appuyant sur fire en même temps. Apporte à chaque fois les objets que les autres personnages te demandent. Tu dois parvenir au jeu électronique ou plutôt « vidéo ». J'aimerais avoir des renseignements sur* **Great Escape :** *où se trouvent les papiers ? A quoi sert la bouteille marquée « P » et le poste de radio ? Comment ouvrir les portes ? Je trouve une clef mais elle n'en ouvre qu'une. Merci pour tout.*

METAL HURLANT LOGICIELS PRESENTE

CRASH GARRETT

ATARI ST
PC 1512
et COMPATIBLES
AMSTRAD CPC
AMIGA

UNE SUPERPRODUCTION DE PATRICK DUBLANCHET ET ARBEIT VON SPACEKRAFT

Nous sommes en 1938, et la répugnante puissance nazie jette son ombre maléfique au cœur de la ville des Stars. Seul Crash Garret pourra révéler au grand jour l'immonde vérité du complot mijoté par le malfaisant baron Engels von Krül. Berlin, Hollywood et le Moyen-Orient forment le triangle diabolique de ce géomètre de la mort ! Tapi dans son sinistre repaire, l'aristocrate corrompu aux horreurs hitlériennes tisse sa toile de cauchemar absolu.





ERE INFORMATIQUE

1, bd Hippolyte Marquès, 94200 IVRY S/SEINE - Tél. (1) 45 21 01 49 + - Télex EREINFO 261041F - Fax 45 21 02 50

SOS AVENTURE

Anonyme d'Orgon

Voici comment obtenir des vies illimitées dans **Ghost'n Goblins** *sur CPC 464.*

```
1 MEMORY&1FFP :MODE 0 :BORDE R0
2 FOR i=0 TO 15 :READ c :INK i,c :NEXT
3 LOAD«!»,8C000
4 LOAD«!»
5 POKE &509B,0 :POKE &509C,0509D,0
6 CALL 20480
7 DATA 26,13,0,15,24,6,16,2,14,1,3,11,10,9,
18,25 et dans Ikarri Warriors
1 SYMBOL AFTER 256 :MODE 0
2 FORi=0 TO 15 :READX
3 INKI,X :NEXT :BORDER2
4 MEMORY &1AEF
5 LOAD«!»SCREEN.BIN",&C000
6 LOAD«!WARRIORS»,&12C0
7 POKE
&6914,&0 :POKE&6915,&0 :POKE&6916,80
8 CALL & 1FFD
9 DATA
13,6,3,15,16,0,1,2,14,26,24,9,12,21,22,19
```

Pour obtenir toutes les photos dans **Samantha Fox**

```
1 MODE1 :
OPENOUT«W» :MEMORY&1FF :CLOSEOUT
2 BORDER 0 :INK0,0 :INK 1,24 :INK 2,6 :INH
3,26
3 LOAD«SAMSCR»,&C000 :LOAD«SAMSCR»
4 POKE &2247,5 :CALL&200
```

Pour sauter indéfiniment dans **Trailblazer**

```
POKE 800,XX191
```

Un Code pour **Army Moves :** *15*

Enfin pour Damien de Cambrai dans **Zombi** *(n° 44), dès que tu arrives à proximité de l'échelle, tue les morts-vivants qui gênent puis prends l'échelle avant que la plante te tire dessus. Ensuite tu montes tout en haut de l'échelle et tu tires sur la plante. Si elle tires une boule, saute-lui dessus.*

J'aimerais obtenir des vies illimitées pour n'importe quel jeu et plus précisément : **Cauldron, Dan Dare, Eden Blues, Fairlight, Jet Set Willy, Airwolf, Storm, Short Circuit, Sabrewulf, Knight Lore, Sorcery, Zox 2099, Billy la Banlieue.**

Dans **Short Circuit** *comment faire pour ouvrir la porte qui se trouve dans la salle du début où il faut la clef. Où se trouve le matériel et le logiciel nécessaires à l'activation du laser, puis le mécanisme de saut et enfin le manuel technique.*

Alain

Pour Damien dans **le Passager du temps** *(n° 44), après avoir allumé l'ordinateur, charge, démarre, éteins l'ordinateur, Est, tourne tableau, prends livre de Dumas, Nord, Haut, code, tire manette, prends carte CPU, examine carte CPU, bas, Sud, pose livre Dumas, Est, allume interrupteur, bas, Ouest, Sud soude BZX, Nord, Est, Haut, éteins interrupteur, Ouest, Ouest, allume ordinateur, charge, démarre, éteins ordinateur, Est, tourne tableau, prends livre Dumas, Nord, Haut, code, enfiche carte CPU, tire manette, pousse manette, OUF!...*

Pour Antares dans **Mediator** *(n° 44), il faut se diriger tout en bas et se poser très délicatement au centre, ce qui n'est pas toujours évident. Pour David, dans le* **Passager du Temps** *(n° 44), examine poche, prends pièce, éteins lampe, dévisse ampoule, mets pièce dans douille, allume lampe. Evident mon cher Watson. Ce qui l'est moins c'est ce qu'il faut faire avec les tziganes dans le tripot. Et dans* **1001 BC,** *j'accepte à bras ouverts toute information. Pourquoi le jeu se bloque-t-il lorsque je descends dans la cale du bateau ?*

SDC

Voici quelques informations sur **Sundog Frozen Legacy,** *version* Atari ST :

Il est recommandé de visiter les moteurs et d'acheter les pièces qui manquent. Pour faire du « cité à cité », aller à Worenned, ville Sheshco, et dans un bar demander un « ground scanner » qui remplacera le scanner. N'oubliez pas d'acheter beaucoup de fuel. Pour devenir invisible, cliquer deux fois sur « tactical » puis sur « cloak », même chose pour retrouver sa matérialité. Voici mes questions. Comment tirer avec un « scattergun » ou un « stinger » ? Comment utiliser un « shield » ? Où se trouve la colonie ? A quoi servent les objets suivants : « peptab », « dexboost », « concentrator » ? Comment utiliser un « charmer » ? Dans **Star Trek,** *comment atterrir sur une planète sans se faire détruire par un vaisseau ennemi. Dans* **King Quest II,** *où est le sucre pour les ronces et à quoi servent la bride, l'épieu, le milet, la bague, le coquillage et la bouteille de Neptune ?*

VS Arnaud

Pour Didier, n° 44, dans **Antiriad,** *quand tu as réuni les quatre éléments de l'armure et que tu as atteint le générateur, source du mal, tu dois d'abord détruire les monstres qui s'y trouvent puis tu dois passer dans la salle supérieure (en passant entre deux parties du générateur). Une fois au-dessus, tu te places entre les parties qui scintillent, tu te mets de face sur la partie qui scintille en-dessous de toi, alors la bombe que tu transportes se mettra en marche. A moi, dans* **1942,** *l'avion du niveau 17 est devenu ma bête noire. Dans* **Jet Set Willy,** *j'ai trouvé plus de 160 salles. Il paraît qu'il y en a 280. Où sont les autres ? Merci d'avance....*

Ken et Pat

En réponse à Philippe, n° 44, il est possible de sauter 5,90 m dans l'épreuve de saut à la perche « Pole Vault » dans **Summer Games II.** *De même dans « Gymnastics » l'on peut réaliser un triple saut périlleux avant ou arrière, on obtient alors une note de 19,9/20. Explication : position du joystick vers la gauche au départ, appuyer une deuxième fois sur le bouton pour l'impulsion sur le tremplin, puis lorsque la gymnase touche le cheval, diriger le joystick vers le bas sans presser le bouton. Lorsqu'elle est à la verticale, aller vers le haut en appuyant sur le bouton puis vers le bas en pressant sur le bouton pour se réceptionner.*

Dans **Winter Games II,** *quelles sont les combinaisons de figures gagnantes, note 10/10, pour le patinage, figure skating et free skating ?*

Dans **Impossible Mission,** *quelle est l'utilité du grand tableau électronique qui apparaît dans quelques pièces ? En outre, comment procéder dans la pièce où le personnage se fait électrocuter dès son entrée ? Dans* **Rambo II,** *comment parvenir à abattre l'avion qui colle à l'hélicoptère à tous les coups (ou presque... ?) (Commodore 64).*

Olivier

Pour Fabrice, n° 44, dans **Time Tunnel,** *après avoir pris le bâton, il suffit d'aller dans la grotte de la même époque et de s'assoir sur le trône. Dans* **Ultima III,** *j'ai trouvé les marks et les cards, mais que sont les « exotics » et où les trouve-t-on ? On me parle aussi du « Lord of Time » qui est censé se trouver dans un donjon et qui devrait m'aider mais je n'arrive pas à le trouver. Où est-il ? Dans quelle ville trouve-t-on les étables ? Merci pour tous vos renseignements.*

Jean-Baptiste

Pour Torgan, n° 44, dans **Véra Cruz** *voici quelques adresses utiles : Nadine Lafeuille, 2, rue Baloy St Etienne. Phillibert Ziegler, 32, place Cournot St Etienne. Eva Delarue, resto des routiers, Givors. Philippe Blanc, 32, place des Terraux, Lyon. Hubert Delaroche, St Etienne. Concierge et voisins, résidence du Forey. L'immatriculation de la BMW est 9111 CD 69. S'adressser à la Préfecture de Lyon. Faire un examen de la douille et une autopsie, écrire « autopsie de Véra ».*

Maintenant, quelques questions : dans **Sapiens,** *comment prendre une hache ou une sagaie en main dans un combat. Dans* **The Great Escape,** *la porte située au bout du chemin entre les deux barbelés ne s'ouvre pas. Il n'est pas marqué, « It is open ». Comment faire ?*

Dans **Mercenary,** (Amstrad), *à quoi sert l'argent gagné, où se trouve l'astronef sur lequel on peut se poser pour aller en sous-sol ? Où est le laisser-passer pour ouvrir les ascenseurs en 3-15. Où se trouve la porte de la centrale dans laquelle il faut amener le chef des Machenoids ?*

Thierry

Pour Philippe dans le n° 44 : pour passer la grille dans **Karatéka** *il faut avancer doucement jusqu'à ce que le pied gauche soit juste sous la grille. Ensuite donner un coup de pied et reculer sans que le pied touche par terre : la grille doit être abaissée. Elle va remonter doucement. Lorsque l'ouverture sera à la hauteur du Karatéka, passer en courant. Attention il faut se déplacer pendant que la grille monte. J'aimerais connaître toute les actions possibles sur* **Little Computer People.** *Dans* **Karatéka,** *après avoir passé la grille, je me retrouve dans une salle avec un escalier et je n'arrive pas à passer la porte. Comment faire ? Je suis également coincé à l'aéroport. Aidez-moi. Merci d'avance.*

Manu-amstradien

Pour ceux qui veulent 250 vies au jeu **Ghost'n Goblins,** *voilà un petit truc :*

```
MEMORY 6000 (ENTER7
LOAD « CODE » (ENTER)
POKE 20637,0 (ENTER)
CALL 20480 (ENTER)
```

Dans **Les passagers du vent 2,** *au premier épisode, Isa doit-elle tuer systématiquement l'oiseau ? Si oui, comment ? Qui doit répondre à la question de l'homme à la fin de l'épisode ? Dans* **La geste d'Artillac,** *j'ai planté le sok-sok, je le prends dans la main droite en songeant au père, je reviens sous la coupole mais je ne trouve pas le père. Comment faire ? Je suis bloqué dans* **1001 BC,** *tous renseignements sur le jeu me seraient très utiles. Répondez-moi ou je me flinge.*

Captain Joy

En réponse à Eric (n° 42), dans **Hypersports** *pour passer l'épreuve de tir au pigeon, il faut tout simplement remuer le joystick de droite à gauche le plus vite possible. Pour les supers tests décathlon, dès que le skieur touche le sol il faut appuyer sur le bouton de joystick. Mais j'ai aussi des problèmes, dans* **Stryfe,** *(très bon jeu cela dit en passant) quand j'arrive au 26e tableau la pièce est toute sombre et sans issue. Ce n'est pas tout, comment vaincre l'espèce de tête qui lance des boules. Je craque, aidez-moi. Merci à ceux ou à celles qui pourront me donner la solution.*

MIRROR Soft

Moon Streak



Disponible pour :
CBM Cassette / CBM Disc
Spectrum

Bientôt disponible pour :
Atari ST et Amiga.

Egalement disponible :

INTRIGUE : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cassette et Disc.
SOLITAIRE : (Spectrum Holobyte) pour PC et Compatibles.
SOKO BAN : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cassette et Disc, PC et Compatibles.
BERMUDA PROJECT : pour Atari ST
STRIKE FORCE HARRIER : pour Amiga.
TETRIS : pour Amstrad Cass. et Disc, CBM Cass. et Disc, Atari ST.
ZIG ZAG : pour CBM Cassette et Disc.
ANDY CAPP : pour Amstrad Cassette et Disc, CBM Cassette et Disc.

Distribué par :

UBI Soft

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. (1) 43 77 74 01

SOS AVENTURE

Cobra

Pour David (n° 44) dans **King Ouest II**, *le coussin ne sert à rien, la bride non plus. On peut passer les ronces sans le sucre. Je n'ai rencontré ni le bossu, ni le dragon.*
Ne mangez pas le hamburger trouvé chez Dracu, gardez-le pour le lion.
A moi maintenant :
— dans **King Ouest II**, *j'ai trouvé la femme, mais elle ne veut pas descendre l'escalier, que faire ?*
— dans **Brattacas**, *quelle est la mission de départ et comment joue-t-on à « space invaders » ?*
— dans **Airball**, *comment prendre le Boudha ? J'ai trouvé la courge, mais où se trouve le reste ?*
— dans **Black Cauldron**, *comment passer les rochers, la palissade, les cours d'eau ?*
— dans **Barbarian** *(de Psygnosis) : le chevalier est un piège à... (on ne peut le tuer ni à mains nues, ni avec l'épée, ni avec l'arc, ni avec le bouclier). Le dragon se tue avec deux flèches, le sorcier se tue avec le bouclier, en prenant l'option « défend » quand il tire sa boule de feu.*
PS : j'aimerais savoir quel ordinateur possède chaque membre de la rédaction ?
Il faudrait dire quels ordinateurs utilise chaque membre de la rédaction. Cela va du *Spectrum* au *PC* ou au *Mac SE* avec disque de 20 Mo en passant par la quasi totalité des machines disponibles, y compris les consoles. Quand à dire qui a quoi, cela change souvent...

Mc Coye et Spoke

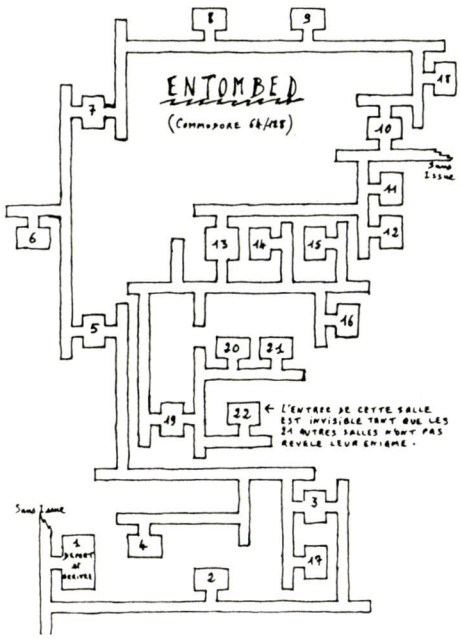
Pour Erwan (n° 45) dans **Ikari Warriors**, *pour éliminer les quatre têtes, il suffit de s'approcher d'elles et de leur tirer des grenades dessus, mais attention de ne pas trop s'approcher, sinon...*

Eric

En réponse à Manu et David pour jouer à **Scarabeus,** *le premier tableau est facile. Il faut attraper neuf hiéroglyphes qui se promènent dans le labyrinthe. Pour t'aider tu peux consulter un plan, manette vers le bas. La tête de mort représente les hiéroglyphes à attraper. Le triangle te représente. A chaque objet pris, ta main indique le nombre d'objets en ta possession (autre moyen de le savoir appuyer sur « fire »). Les neuf hiéroglyphes sont une clef pour accéder au second tableau. Pour quitter le labyrinthe aller à l'ascenseur dissimulé dans un mur (case jaune sur le plan), tourner le joystick comme une manivelle, un tour complet, puis tirer en arrière pour sortir de l'ascenseur. Les second et troisième tableaux ainsi que l'entrée dans la tombe sont compliqués. PS : si la musique du jeu vous énerve appuyer sur M, vous entendrez le battement de votre cœur à la place. Nettement plus agréable, pour compléter les informations de Jean-Pierre sur* **Aliens 2** *voici quelques codes de plus :*
Code : tableau.
Sans code : reconnaissance des armes.
7324 G : passage des anneaux.
2727 H : attaque dans les couloirs.
3106 E (6 vies) : couvrir les hommes qui ouvrent la porte.
61060 (3 vies).
2021 C (1 vie) : labyrinthe.
2061 D (2 vies).
7120 E : sortir des couloirs en 17 minutes.
7313 G : tuer un alien avec les pinces.
Dans **Amazone,** *je n'arrive pas à recharger les parties que j'ai sautées en cours de jeu ! (« save » marche mais pas « load »). Aidez-moi !*

Gwenaëlle

Beaucoup de questions concernant le jeu **Entombed**. *Si l'on ne fait rien, la pyramide risque de garder ses secrets pour l'éternité. Mais les Tiltmen ne sont pas éternels. S'ils explorent les salles dans l'ordre indiqué sur le plan, ils pourront sortir du tombeau maudit où ils ont osé s'aventurer.*



Il est en effet difficile de répondre aux questions posées, comme celles du numéro 45, sans se repérer sur un plan d'ensemble du tombeau. La longueur des couloirs n'est pas à l'échelle de la réalité. Mais l'emplacement et l'orientation des salles et des intersections de couloirs sont rigoureusement respectées. Chaque salle délivre soit un passage, soit un message ou un objet.
Après avoir sauté où il faut dans la salle 1, vous arriverez sans encombre à la salle 5 où vous devez fouetter le veau pour sortir. Sept diamants vous seront nécessaires pour obtenir le message de la salle 8. Si vous sautez (encore) au bon endroit, le rocher de la salle 10 s'écartera lentement et vous laissera aller chercher votre torche dans la salle 11 où il vous faudra fouetter les cinq gongs dans le bon ordre. Les flaques de la salle 13 devront être franchies dans un certain ordre. Le fouet vous servira dans la salle 15 pour déplacer l'énorme statue. Vous trouverez derrière un objet qui permet de délivrer la momie de sa malédiction en salle 17 (eh oui, demi-tour !). Elle vous remerciera en vous donnant une coupe de fruits que vous irez offrir dans la salle des morts (18). Là il vous sera remis le livre de la mort qui tuera le dragon dans la salle 19. La fin est proche. Peut-être la vôtre aussi d'ailleurs, car dans la salle 21 vous devrez fouetter la pierre avec dextérité et rapidité, la morsure du crocodile étant mortelle. Si vous en sortez vivant, allez en salle 22 et visez bien, puis retournez en salle 1. Ouf, de l'air enfin...
A noter que l'entrée des salles 22 et 1 ne sont visibles que si vous êtes venus à bout des difficultés des vingt et une premières salles.
Si tout va bien, il faut trois quarts d'heure pour achever ce jeu qui garde jusqu'à la fin son ambiance de mystère et qui plaira à tous ceux qui sont fascinés par les secrets des grandes pyramides.

Atari Warriors

En réponse à Antarès (n° 44) dans **Médiator** *sur* Atari XL : *l'histoire est compliquée.*
Xylos et Pholos sont deux satellites d'une planète qui risquent d'être détruits par une machine en orbite, au cas où elle détecterait de trop importantes radiations nucléaires.
Les Zags lancent une attaque nucléaire contre Pholos. Il te faut trouver le cristal du temps. Première phase : décoller de Xylos, puis descendre en évitant toute radiation, détruire seulement le centre du mur, puis pose toi en douceur sur la plate-forme en te servant des propulseurs.
Un homme descend du vaisseau pour se diriger vers un ascenseur.
Sur ce, changement de décor, un homme que l'on peut diriger et faire tirer. Eviter la rivière, tirer trois fois dans l'arbre le fera s'abattre et former un pont naturel. Passe l'arbre pour récupérer l'os qui apparaît. Réfugie-toi à gauche de l'écran en passant sur l'arbre, car un vaisseau arrive, libérant des monstres. Tire une fois sur chacun d'eux, mais sans les toucher !
Récupère les os disponibles. Redécolle en naviguant tout droit, arrivé entre les deux satellites, détruis la soucoupe volante des Zags, soit avec des missiles en poussant la manette, soit avec le laser en la tirant. Après avoir détruit la soucoupe, renouvelle la démarche sur l'étrange planète.
Approche-toi du squelette de cheval qui apparaît, pour le stopper, faute de quoi il tombera, te faisant perdre une vie.
Je n'en sais malheureusement pas plus.
Salut à Cyrille, Michel, Pascal et 130 XE.

Cécile

Dans **Dragon's Lair** *sur* Amstrad, *j'appuie sur « fire » pour démarrer le jeu mais je reste bloquée sur des espèces de tours avec des dragons verts. Je n'arrive pas à atteindre le disque tombant. Aidez-moi ou je craque !*

Frédéric

Je connais le nom du gnome dans **King Quest I :** *il s'appelle Rumplestilskin. Mais il faut l'écrire en code : IFNKOVHGROCHPRM. Le code a été obtenu grâce à une table simpliste en haut les vingt-six lettres de l'alphabet de A à Z en dessous de Z à A, remplacer les lettres du haut par la lettre du bas. Le gnome vous donne en échange de son nom des haricots magiques qu'il faut planter derrière la maison du bûcheron.*

Fabrice

Pour Michel (n° 45) : pour éviter le cure-dent dans **Masquerade**, *il faut le rasoir que tu trouveras dans le théâtre et tu fais « Cut block » dans le souterrain. Pour entrer dans le théâtre, il te faut le ticket qui se trouve sous la pierre dans la cage à serpents, mais attention, tu dois porter des gants, sinon tu vas faire un tour au paradis.*
Questions : dans le **Mur de Berlin**, *doit-on donner la bague à la personne dans le métro, sinon, que doit-on faire ? Je suis perdu dans le night-club, dois-je prendre le révolver, et où se trouve Carlus ?*
Dans **Même les pommes de terre ont des yeux**, *que fait-on dans la caserne, dans l'imprimerie, et à la télé. Comment entrer dans la hutte ?*
Dans **Dallas**, *je suis coincé dans le village désert, j'ai trouvé une trappe, mais à chaque fois que je descends, je meurs.*
Merci pour tout indice.

Club

Rejoignez le Club Tilt, profitez de vos privilèges exclusifs et gagnez une semaine aux U.S.A. à Epcot Center pour 2 personnes et 136 autres prix au Grand jeu Club Tilt



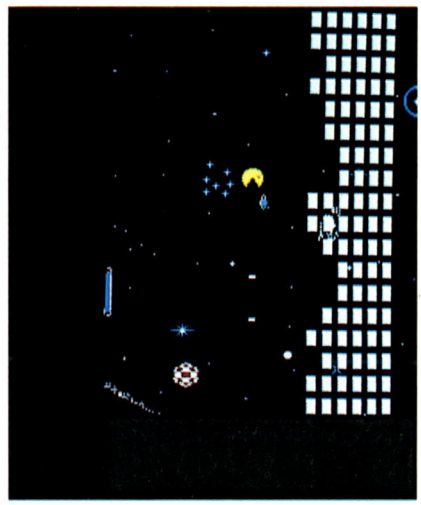
Photo : propriété de l'office du tourisme des Etats-Unis



Toute l'année des réduction la micro-informatiqu

Vos réductions sur la micro-informatique

–5% sur le matériel



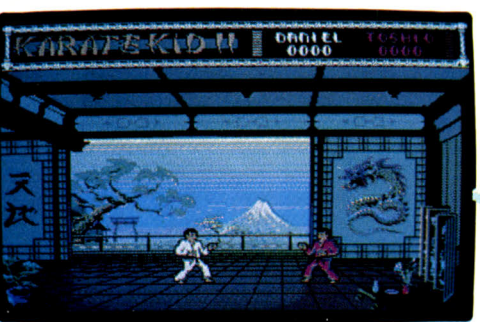
Vous êtes bien branché micro ? Alors, vous le savez, votre merveille d'aujourd'hui risque fort de se retrouver un jour dépassée par un nouveau micro aux dents longues.
Et changer de matériel, ce n'est pas toujours facile : les calculs de budget se terminent trop souvent par "error".
Aujourd'hui Tilt vous offre les moyens de rester au "Top"... Adhérer au Club Tilt, c'est bénéficier, sur toutes les marques, de 5% de réduction ! Et cela dans tous les magasins agréés Club Tilt dont une première liste vous attend en P. 133 de ce numéro.

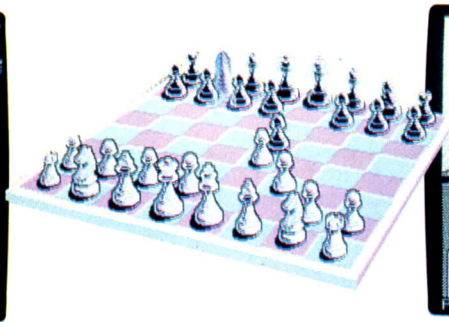
–10% sur les logiciels

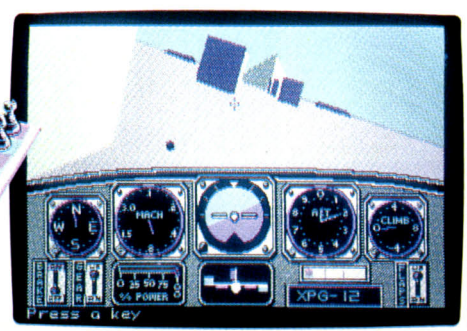
Si votre matériel évolue, les logiciels doivent suivre : quoi de plus frustrant qu'un programme qui n'exploite pas le quart des possibilités de votre "bécane"...
Alors, pour nourrir vos mémoires comme elles le méritent, là aussi, le Club Tilt a la solution : du jeu de simulation à la création musicale, du jeu d'action aux utilitaires, avec –10% sur tous les logiciels dans les magasins agréés, il y a de quoi donner une bonne indigestion à votre lecteur de disquettes !

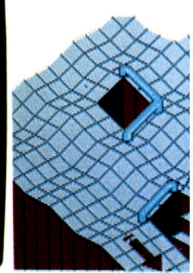
–10% sur les accessoires et la librairie

Un drive sur lequel vous aurez fait de sérieuses économies. Car, pour compléter le panorama de ces réductions à faire "tilter" le cerveau des accros de la micro, le Club Tilt vous permet de bénéficier également de 10% sur les joysticks, les lecteurs de disquettes ainsi que sur toute la librairie !
Tous ces avantages sont mis en mémoire ?
Alors, si vous êtes déjà au bord du court-circuit, tâchez de vous remettre : voici tout de suite une autre rubrique "privilèges" au menu du Club Tilt !









s et des privilèges sur toute
et vos autres passions.

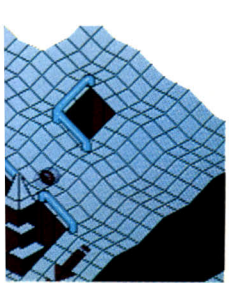
Vos privilèges

Votre grand jeu de bienvenue:
1 semaine pour 2 à Epcot Center
1 imprimante
5 lecteurs de disquettes
30 joysticks
100 logiciels à gagner

Vous voulez aller aujourd'hui toujours plus loin dans vos possibilités comme dans celles de votre matériel, conquérir votre place de "number one"?

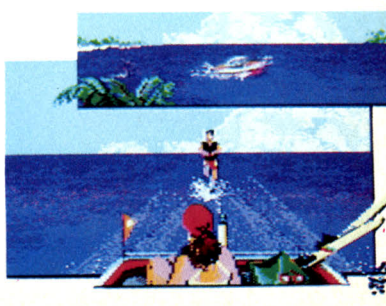
Là aussi, le Club Tilt est à vos côtés:
Vous pourrez participer à des jeux et concours dignes de vous, tant par leur difficulté que par leurs cadeaux! Vos cellules grises seront mises à rude épreuve, mais vous pourrez ainsi vous surpasser et gagner de quoi faire plus d'un envieux! Bien sûr, ces "mega-concours" sont strictement réservés aux membres du Club Tilt; tous ceux qui ne font pas partie de ces troupes d'élite seront impitoyablement refoulés!

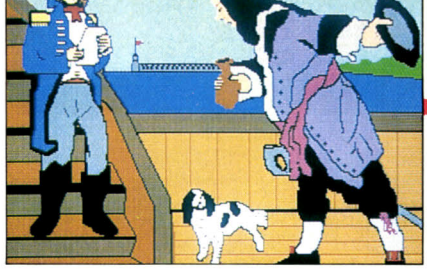
Dès maintenant, le Club Tilt vous souhaite la bienvenue en organisant un grand jeu loterie, avec un voyage pour 2 à Epcot, tiré au sort parmi les bulletins d'adhésion au Club. Pendant toute une semaine, vous serez guidé à travers le monde de l'imagination, des sciences et des techniques.
A Epcot, tout devient possible: passer du Japon au Mexique en quelques minutes, créer votre propre jeu électronique, descendre au cœur d'un ordinateur ou vous projeter de l'ère des dinosaures au 23e siècle...
Et si vous ne partez pas, il reste 1 imprimante, 5 lecteurs de disquettes, 30 joysticks et 100 logiciels pour vous consoler. A tout cela, une seule condition retourner avant le 30 Décembre 87 au plus tard le bulletin d'adhésion qui se trouve en page suivante.
Mais avant de courir à la poste, prenez le temps de consulter la suite du programme Club Tilt:
Ce n'est pas encore fini!











Club Tilt: vos exclusivités.

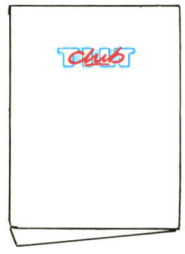
Même les cerveaux " Top niveau " ont de temps à autre besoin de laisser refroidir leurs neurones. C'est pour cela que le Club Tilt vous offre, par exemple, des conditions préférentielles à l'entrée des temples du rock que sont le Zenith et Bercy. Et pas pour aller voir n'importe quoi...

Vos exclusivités

Un Scoop ! Très bientôt, pour vous, France Gall avec un nouveau spectacle à vous couper le souffle. Vous pourrez également profiter de réductions allant jusqu'à 40% sur les places de cinéma, de théâtre ou café théâtre dans toute la France, et de bien d'autres avantages exclusifs qui vous attendent dans votre dossier du Club Tilt.

La boutique du Club

Votre Club ne s'arrête pas là ! Il vous proposera très prochainement une sélection de cadeaux à des prix défiant toute concurrence, pour les membres du Club bien sûr !



Club Tilt: votre dossier

Top secret, votre dossier est le premier élément qui vous différencie de "ceux qui ne savent pas" tout ce que le Club Tilt apporte aux fans de micro. Grâce à lui, vous bénéficiez de toutes les informations Club. Sa formule de classeur spécialement conçue pour une remise à jour permanente vous permet d'être toujours le premier au courant des infos exclusives et de tous les détails de la vie du Club.

UN AN DE PRIVILEGES POUR 135 F



Regardez bien cette carte : c'est elle qui vous permettra de profiter de tous les avantages et de toutes les réductions du Club. Dès votre adhésion, vous la recevrez avec votre dossier. Gardez-la toujours sur vous, ne l'égarez pas et n'oubliez pas qu'elle est strictement personnelle: vous seul avez le privilège de l'utiliser.

Calculez vous-même : 5 % sur une nouvelle imprimante, par exemple, qui coûte 2 800 F, ce sont 140 F d'économie : vite rentabilisée l'adhésion au Club Tilt !

Club Tilt: pour adhérer

Il ne vous reste donc plus qu'à envoyer le bulletin ci-dessous dûment rempli et accompagné d'un chèque de 135 F à l'ordre du Club Tilt à : **Centre de gestion + Club Tilt 9, rue de la Gare 92137 ISSY-LES-MOULINEAUX Cedex**

Le tirage au sort aura lieu le 26 février 88. Votre carte de membre et votre dossier vous seront envoyés sous 3 semaines à compter de la réception de votre adhésion. Alors, bienvenue au Club des accros de la micro, et à très bientôt !

BON A DÉCOUPER

1 0 1

☐ Oui, je désire adhérer au Club Tilt, bénéficier de l'ensemble des privilèges et participer au tirage au sort. Je joins à cet effet le règlement de ma cotisation annuelle fixée à 135 F (chèque ou CCP à l'ordre du Club Tilt).

☐ Non, je ne désire pas adhérer au Club Tilt, je ne bénéficierai pas de l'ensemble des privilèges, mais je participerai au tirage au sort.

Règlement complet et timbre remboursé sur simple demande au Club Tilt.

Nom : _____ Prénom : _____

Rue : _____ N° _____

Ville : _____ Code Postal : _____

Pays : _____

Date de naissance : ___/___/ 19___

Des conditions exceptionnelles chez des revendeurs exceptionnels

LOISIR INFORMATIQUE
39 rue de l'Oratoire
14000 CAEN

INFOMANIE
3 rue Perrault
75001 PARIS

VIDEOSHOP
50 rue de Richelieu
75001 PARIS

MICROSTORY
14 rue de Poissy
75005 PARIS

MICROFOLIES
40bis rue de Douai
75009 PARIS

AMIE
11 bd Voltaire 75011 PARIS

JBG ELECTRONICS
163 av. du Maine
75014 PARIS

VIDEOSHOP
251 bd Raspail 75014 PARIS

ELECTRON
12 place de la Porte
de Champeret 75017 PARIS

CONSEIL COMPUTER
20/21 quai Cavalier de la Salle
76100 ROUEN

MICROFOLIES
4 rue André Chénier
78000 VERSAILLES

MICROFOLIES
13 rue des Louviers
78100 ST GERMAIN-EN-LAYE

MASTER VIDEO 7
Centre Commercial ROSNY 2
93110 ROSNY-SOUS-BOIS

ATARI
PROMOTION
520STF + SM125 MONITEUR
4480.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
TEL. 43.42.22.50
OUVERT: 10HA12H, 14HA19H
Metro: MICHEL BIZOT

VOUS DESIREZ UN CREDIT? Accord immediat 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 delais maximum au prix le plus juste
Nos Services **plus** OCCASION. DEPOT-VENTE. REPRISE de vos anciens ordinateurs

VENTE PAR CORRESPONDANCE
PAIEMENT C.BLEUE

OCCASIONS DU MOIS
PAYER JUSQU'à -50% DU NEUF

DISQUETTES BOITE DE 10
5.1/4 DD 49FR - DISK 3.1/2 165FR

TRANSFORMATIONS
520STF Gonflé à 1024K: 900F
520ST Gonflé à 1024K: 1250F
Montage compris en 48 Heures

COMMODORE		AMSTRAD	ATARI	AMIGA
C64N:	1490 F	464mon: 1990F	520STF: 2990F	A-500 : 4725F
1541 :	1650 F	464coul: 2990F	520STFM 3990F	500+1081 :7490F
C128 :	2190 F	6128mon: 2990F	520STFC: 5490F	Mon 1081: 2950F
C128D:	3990 F	6128coul: 3990F	NEW! MEGA ST	ext 1024K: 1090F
1530 :	250 F	DMP2000: 1690F	Nous consulter	disk 1010: 2090F
MPS1200:	2090F	lect.DD1 : 1990F	kumana: 1690F	MSP1250: 2590F
mon.coul:	2090F	et tous les P.C	CITIZEN 120D +	Compatibles PC
JOYSTICK :	49 F	1512	CABLE : 2190 F	nous consulter

NOS LOGICIELS NOUVEAUX SONT ARRIVES
TELEPHONEZ 43 42 22 50

5e VIDEOSHOP L'ESPACE

ANNIVERSAIRE

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

VIDE SHOP

Du lundi au samedi de 9 h à 20 h.

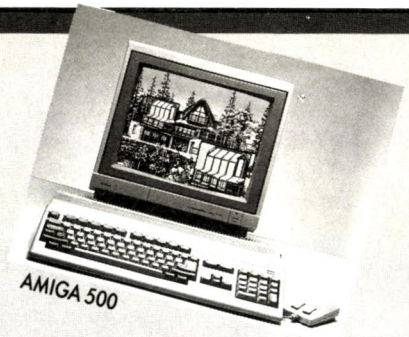
50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

- ***DEMONSTRATION***
  Tout le matériel ainsi que les périphériques que nous vous proposons sont en démonstration permanente.
  Vous pouvez voir l'ensemble du matériel avant d'acheter.

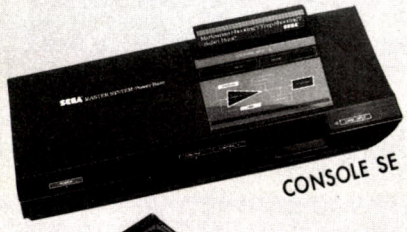
- ***CREDIT***
  Nos offres de crédit sont soigneusement étudiées en fonction de vos besoins. Si le crédit ne vous semble pas adapté, des facilités de paiement peuvent être accordées allant jusqu'à 6 mois sans intérêt (après acceptation du dossier).

- ***FORMATION***
  Nous sommes en mesure, grâce à notre service spécialisé, de vous apporter des cours de formation sur diverses applications bureautiques, graphiques ou musicales.
  Service formation : 45 38 71 00

- ***VENTE PAR CORRESPONDANCE***
  La correspondance est un service à qui nous avons attribué volontairement une structure indépendante permettant de mieux gérer vos commandes, et de vous tenir informés rapidement sur d'éventuelles ruptures de stock.
  Les expéditions se font sous 48 h par colis postal urgent (Logiciels), ou par SERNAM EXPRESS (Matériel).
  Service correspondance : 45 38 98 88



AMIGA 500



CONSOLE SE



CONSOLE SEGA

Le retour en force de la console de jeux !!! Une console au graphisme digne des micro- ordinateurs les plus évolués.

Livré avec 2 manettes de jeux + 1 jeu HANG-ON (Course de motos)
En option :
Le pistolet interactif comprenant : ..... 449 F
- *LE PHASER*
- *3 JEUX : MARKSMAN SHOOTING/TRAP SHOOTING/SAFARI HUNT*

ATARI

GAMME 520 STF

L'extraordinaire technologie du 16/32 bits à la portée de toutes les bourses. Livré avec le GEM intégré, une souris, câble péritel, 5 logiciels FICHIER, TRAITEMENT DE TEXTE, LOGO, BASIC et NEOCHROME, 10 jeux et une manette.

ATARI 520 STF ..... 2990 F
ATARI 520 STF + MONITEUR COULEUR PHILIPS CM 8801 ..... 4990 F
ATARI 520 STF + MONITEUR COULEUR ATARI SC 1425 ..... 5490 F
ATARI 520 STF + MONITEUR MONOCHROME ATARI SM 125 + IMPRIMANTE CITIZEN LSP 10 ..... 5990 F
ATARI 520 STF + MONITEUR COULEUR ATARI SC 1425 + IMPRIMANTE CITIZEN LSP 10 ..... 6990 F

OFFRE DIGITALISATION
520 STF + MONITEUR COULEUR ATARI SC 1425 + DIGITALISEUR REALTIZER .... 6490 F
Gamme MEGA ST disponible ; documentation et renseignements sur demande.

GAMME 1040 STF

Une technologie performante, une capacité digne des micro-ordinateurs professionnels, en font un outil idéal pour les applications personnelles, bureautiques et musicales.

1040 STF ..... 4990 F
1040 STF + MONITEUR ATARI SM 125 ..... 5990 F
1040 STF + MONITEUR ATARI SC 1224 ..... 7490 F

OFFRE BUREAUTIQUE
ATARI 1040 STF + MONITEUR ATARI SM 125
+ Traitement de texte FIRST WORD
+ Fichier JT BASE livré avec autoformation aux 2 logiciels
+ Imprimante CITIZEN LSP 10 ..... 7990 F
Avec MONITEUR COULEUR ATARI SC 1224 ..... 9490 F

OFFRE MUSICALE
ATARI 1040 STF + MONITEUR MONOCHROME ATARI SM 125
+ Logiciel PRO 24 + Imprimante CITIZEN LSP 10 ..... 9990 F
Nombreux périphériques, Digitaliseurs, Caméras, Camescopes, et Magnétoscopes, disponibles pour cette gamme.
Gamme musicale STEINBERG et HYBRID ARTS disponible et en démonstration permanente.
Gamme graphique en démonstration sur digitaliseurs PRINT TECHNIC.

COMMODORE

GAMME 64-128

Un peu essoufflé mais toujours vaillant, le fameux COMMODORE 64, un des ordinateurs le plus vendu sur le marché.

COMMODORE 64 (Nouveau modèle) + GEOS ..... 1450 F
COMMODORE 128 + JANE ..... 2190 F
COMMODORE 128D + JANE ..... 3990 F

OFFRES SPECIALES
COMMODORE 64 + GEOS + LECTEUR DISQUETTES 1541 + MONITEUR COULEUR 4490 F
COMMODORE 128D + MONITEUR COULEUR 1901 ..... 5990 F

GAMME AMIGA

Un ordinateur d'une nouvelle génération dans la gamme des 16/32 bits, avec des qualités graphiques exceptionnelles à un prix hors concurrence.

AMIGA 500 ..... 4700 F
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR 1081 ..... 7450 F
AMIGA 2000 ..... 11490 F

OFFRES SPECIALES
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR PHILIPS 8832 ..... 6990 F
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR PHILIPS 8832 + IMPRIMANTE CITIZEN LSP 10 ..... 8490 F
AMIGA 2000 + MONITEUR COULEUR 1081 ..... 14490 F
Toute une gamme de périphériques, digitaliseurs, logiciels disponibles pour l'ensemble du matériel COMMODORE.

* Photos non contractuelles.
* Prix au 1/11/87, susceptibles de baisse, nous consulter avant l'achat. * Sous réserve des stocks disponibles.

Tous nos prix s'entendent TTC (Taxes comprises),
port et prestations en sus (100 F par colis en expédition SERNAM EXPRESS).

LE PLUS MICRO DE PARIS

A cette occasion, nous vous offrons, pour tout achat de logiciels ou matériel, du 1er novembre au 31 décembre 87, notre carte club vous donnant droit à une remise de 10 % sur tous les logiciels pendant 1 an.
Nombreux cadeaux et promotions pour fêter ensemble cet événement !

* Crédit CREG TEG en vigueur au 1/11/87

CREDIT MENSUALITES FIXES 400 F/MOIS

CREDIT A 90 JOURS

AMSTRAD

GAMME CPC

Une gamme de Micro-ordinateurs dont la diffusion est unique en micro-informatique personnelle.

464 MONOCHROME	1990 F
464 COULEUR	2990 F
6128 MONOCHROME	2990 F
6128 COULEUR	3990 F
SPECTRUM+2	990 F

La gamme CPC et SPECTRUM est livrée avec 6 jeux + 1 manette.

PROMOTIONS

CPC 464 MONOCHROME + ADAPTATEUR PERITEL	2290 F
CPC 6128 MONOCHROME + ADAPTATEUR PERITEL	3290 F
CPC 6128 COULEUR + IMPRIMANTE DMP 2000	5490 F

GAMME PC 1512

La gamme compatible PC la plus complète du marché, livrée avec GEM intégré, MS DOS, GEM DESKTOP, GEM PAINT, BASIC 2.

Livrée avec l'intégrale PC – Traitement de texte EVOLUTION
– Base de données SUPERBASE
– Tableur CALCOMAT
+ 4 jeux : LEADER BOARD, WORLD GAMES, ARKANOID, SUPER TENNIS.

		Avec IMPRIMANTE CITIZEN LSP 10
SD MONOCHROME	5926 F	7450 F
SD COULEUR	8171 F	9450 F
DD MONOCHROME	7460 F	8950 F
DD COULEUR	9713 F	10950 F

Toute la gamme HIFI et MAGNETOSCOPES AMSTRAD est disponible.
Plus de 200 périphériques en stock permanent !!!

THOMSON

Une gamme connue, bénéficiant d'une bibliothèque de logiciels de jeux, éducatifs, et utilitaires très importante.

THOMSON MO6	1490 F
THOMSON TO8	1650 F
TO8 D (Lecteur disquettes intégré)	2990 F
TO8 D + MONITEUR COULEUR	4490 F

Tout un ensemble de périphériques, moniteurs et logiciels disponibles pour cette gamme.
La nouvelle gamme PC est également en démonstration dans notre magasin.

- ***SERVICE APRES-VENTE***
  Tout le matériel vendu bénéficie d'une garantie totale de deux ans pièces et main d'œuvre, avec échange standard du matériel défectueux dans le mois qui suit l'achat.
  Les interventions sont effectuées sur place par nos techniciens dans des délais ne pouvant excéder 8 jours. Le matériel hors garantie peut être réparé après acceptation d'un devis préalable.
  Service technique : 42 96 93 95

- ***OCCASIONS***
  Nous reprenons tous les anciens ordinateurs, en état de marche, pour tout achat d'un nouvel appareil ; la reprise étant fonction du prix du neuf pratiqué. Pour ceux qui trouvent encore la micro inaccessible, notre « département matériel d'occasion », se charge de vous trouver un micro-ordinateur à très bas prix, qui bénéficiera malgré tout d'une garantie d'un an.

- ***LES COLLECTIVITES***
  Les collectivités et écoles, bénéficient de conditions spéciales pour les commandes groupées.
  Une étude de prix est réalisée selon l'importance de la commande, les remises accordées vous seront rapidement transmises et ceci exclusivement par écrit.
  Collectivités M. LOYEAU : 42 96 93 95



AMSTRAD 6128



THOMSON TO8



ATARI 520 STF

GARANTIE 2 ANS PIECES ET MAIN D'ŒUVRE

Nous serons présents à AMSTRAD EXPO *(du 6 au 9 novembre 1987).*

PORTES OUVERTES : **ATARI, 14 et 15 novembre**
AMSTRAD, 21 et 22 novembre
COMMODORE, 28 et 29 novembre.

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

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

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

☐ Je désire recevoir une offre préalable de crédit.
– Montant achat ..... – Apport comptant .....
– Nombre de mensualités ....
1er versement à 90 jours ☐ OUI ☐ NON
☐ Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
	PORT 100 F
Montant total TTC	

5e ANNIVERSAIRE

L'ESPACE LOGICIEL

VIDE SHOP

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

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

AMSTRAD (Cassettes)

COMPILATIONS

Hit Loriciels 1 ..... 149 F
– Rallye II – Infernal Runner – 3D Fight

Hit Loriciels 2 ..... 149 F
– Tennis – Foot – 5e axe

Hit Loriciels 3 ..... 149 F
– Empire – Tony le truand – Aigle d'or

Hit Loriciels 4 ..... 149 F
– MGT – Maracaibo – Billy la banlieue

Album Epyx ..... 119 F
– Winter Games – World Games
– Super Cycle – Impossible Mission

Game Set Match ..... 129 F

Mallette Fil I ..... 195 F
– Express Raider – Super Soccer
– Tai Pan – Xevious

Mallette Fil II ..... 149 F
– Canadair – Dwarf
– Starglider – Star Raiders II

Super Hits Océan ..... 119 F
– Miami Vice – Street Hawk – Short Circuit
– Top Gun – Knight Rider – Galvan

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

NOUVEAUTES

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

AMSTRAD (Disquettes)

COMPILATIONS

Hit Loriciels 1	180 F
Hit Loriciels 2	180 F
Hit Loriciels 3	180 F
Hit Loriciels 4	180 F
Album Epyx	189 F
Game Set Match	179 F
Mallette Fil 1	245 F
Mallette Fil 2	195 F
Super Hits	179 F
Acrojet	145 F
Arkanoid	145 F
Balle de match	149 F
Barbarians	149 F
Bridge Player 3	189 F
Crafon	195 F
Danger Street	179 F
Dames Scanner	195 F
Fer et flammes	249 F
Flash	195 F
Game over	149 F
Gauntlet	149 F
Grand Prix 500CC	180 F
Kidkit	299 F
M'enfin	179 F
Passengers du vent	299 F
Paperboy	139 F
Runstone	149 F
Scalextric	149 F
Stryfe	195 F
Sailing	149 F
Shaolin's road	149 F
Shockway rider	139 F
Scrabble	245 F
Zombi	245 F

NOUVEAUTES

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

PCW

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

ATARI ST

COMPILATIONS

Mallette Fil ..... 295 F
– Major Motion
– Space Shuttle II
– Super Tennis

Animatic	290 F
Arkanoïd	145 F
Balance of Power	390 F
Bridge Player 2000	199 F
Chess Master 2000	349 F
Crafton	260 F
Dames Scanner	179 F
F 15 Strike Eagles	229 F
Flight Simulator II	490 F
Gauntlet	199 F
Goldrunner	249 F
Grand Prix 500 CC	220 F
Guild Of Thieves	249 F
Iznogoud	249 F
Indiana Jones	199 F
Karate Kid II	195 F
Les passagers du vent	260 F
Leader Board	249 F
Macadam Bumper	245 F
Neochrome II	295 F
Road War 200	249 F
Road runner	249 F
Silent Service	249 F
Starglider	199 F
Super Cycle	225 F
Super Tennis	225 F

NOUVEAUTES

Barbarians	199 F
Bob Winner	220 F
Bards Tale	390 F
Bivouac	199 F
Defender of the Crown	295 F
Iznogoud	249 F
Les dieux de la mer	199 F
Les ripoux	199 F
Mission en rafale	195 F
Manoir de Mortevielle	199 F
Meurtres en série	249 F
Mission	220 F
Marche à l'ombre	199 F
Prohibition	199 F
Rings of Zilfin	299 F
Sapiens	220 F
Terror Pods	199 F
Tracker	229 F
Pai Pan	199 F
Traiblazer	185 F
Wanderer	249 F
Winter Games	249 F

UTILITAIRES ST

Calcomat	390 F
Textomat	390 F
Datamat	390 F
GFA Basic	495 F
Compilateur GFA	295 F
GFA Vector	350 F
GFA Draft	890 F
Plus Paint ST	350 F
Degas Elite	490 F
Quick Mailing	790 F
V.I.P. Professionnel	1 650 F

BON DE COMMANDE

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

_____

Code postal ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Tél. _____

Ville _____

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

☐ Je possède un micro-ordinateur

(Marque) _____

☐ Je vous adresse la commande suivante :

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

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

Je joins mon règlement par :

☐ Chèque bancaire ☐ Mandat

DE VIDEOSHOP

l'espace le plus micro de Paris.

Du lundi au samedi de 9 h à 20 h.

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

A cette occasion, nous vous offrons, pour tout achat de logiciels ou matériel, du 1er novembre au 31 décembre 87, notre carte club vous donnant droit à une remise de 10 % sur tous les logiciels pendant 1 an.
Nombreux cadeaux et promotions pour fêter ensemble cet événement !

PC

COMPILATIONS

Mallette Fil ..... 295 F
- Infiltrator
- Echec 3D
- Numéro 10

Epyx ..... 225 F
- Winter Games
- Pitstop II
- Summer Games

PC 1512 Hits ..... 245 F
- Top Gun
- Strip Poker
- Great Escape
- Dambusters

Collection Amstrad PC 1512 ..... 295 F
- World Class Leader Board
- World Games
- Arkanoïd
- Super Tennis

Ace of Aces	349 F
Arkanoïd	195 F
Astérix	249 F
Balance of Power	295 F
Bob WInner	220 F
Bruce Lee	195 F
Bridge Player 2000	199 F
Chiffres et lettres	260 F
Commando	349 F
Chess Master 2000	349 F
Defender of the Crown	249 F
Didact English	249 F
Echec 3D	195 F
Fer et Flammes	295 F
Flight Simulator II	490 F
F 15 Strike Eagles	195 F
Grand Pix 500 CC	195 F
Gunship	220 F
Iznogoud	299 F
Infiltrator	195 F
Integrale PC	990 F
– Traitement de texte Evolution	
– Base de données Superbase	
– Tableur Calcomat	
Jet	490 F
Karateka	295 F
Karma	240 F
Nécromancier	149 F
Macadam Bumper	295 F
Marche à l'ombre	245 F
Micro Scrabble	245 F
Mission	220 F
Mean 18 (Golf 1)	195 F
Missions en rafale	245 F
Meurtres en série	295 F
Passagers du vent	295 F
Phalsberg	295 F
Prohibition	245 F
Quick Mailing	790 F
Roadwar 2000	249 F
Sapiens	240 F
Silent service	220 F
Sram	245 F
Starglider	199 F
Summer Games II	195 F
Super Tennis	195 F
Top Gun	199 F
Trivial Poursuit	295 F
Vectoria 3D	790 F
Winter Games	195 F
World Games	195 F
Zombi	245 F

THOMSON

COMPILATIONS

Mallette Fil ..... 245 / 295 F
– Game Over – Arkanoïd – Sorcery

Les Hits ..... 195 / 245 F
– Krakout – Way of the Tiger – Bead Need

Album Fil ..... 245 / 295 F
– Green Beret – Monopoly – Super Tennis

Les Classiques ..... 145 / 195 F
– Envahisseur – Gloutons – Infernal Breakout

Loriciels Hit 1 ..... 149 / 185 F
– Pulsar – Eliminator – Yeti

Loriciels Hit 2 ..... 149 / 185 F
– Spindizzy – Barry Mac Guigan – Hacker

Compilations disquettes
– Numéro 10 + Beach Head	245 F
– Vol solo + nuit des templiers	245 F
– Carte du ciel + super tennis	245 F

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

UTILITAIRES THOMSON

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

NOUVEAUTES

Bivouac	C/D	145 / 195 F
Cobra		160 / 220 F
Dieux de la mer		145 / 195 F
Iznogoud	C/D	199 / 249 F
Les mutants	D	195 F
Les ripoux		145 / 195 F
Marche à l'ombre		145 / 195 F
Missions en rafale		145 / 195 F
Meutres en série	D	299 F
Music 3 voix		160 / 240 F
Prohibition		145 / 195 F

AMIGA

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

UTILITAIRES AMIGA

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

SPECTRUM

COMPILATIONS

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

Sold a Million 2 ..... 95 F
- Bruce Lee
- Match Point
- Knight Lore
- Match Day

Sold a million 3 ..... 95 F
- Kung Fu Master
- Ghostbuster
- Rambo
- Flighter Pilot

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

ATARI

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

JEUX SEGA

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

JEUX NINTENDO

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

ACCESSOIRES

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

Tous les prix sont indiqués T.T.C.

- Des centaines de logiciels et périphériques sur les micro-ordinateurs ORIC, MSX, EXELVISION.
- Plus de 2 000 références en stock permanent !!!

LISTE SUR DEMANDE

ATTITUDES

45 41 44 54

JBG ELECTRONICS

ouvert de 10 h à 19 h 30 du lundi au samedi

Des prix à vous couper le souffle !

1 - ATARI 520 STF
+ un Tapis Souris
+ un Joystick
+ 10 disquettes 3,5 p
2 990 F

2 - ATARI 520 STF
+ 1 moniteur monochrome SM 125
+ 1 Star NL 10
6 890 F

3 - ATARI 520 STF
+ 1 moniteur couleur
Atari SC 1225
+ un cadeau
5 490 F

4 - Atari 1040 STF
+ 1 moniteur monochrome SM 125
+ STAR NL 10
8 390 F

MATÉRIEL ATARI

12	- ATARI 520 STF Monochrome	4 480 F
13	- ATARI 520 STF Couleur	5 490 F
14	- ATARI 1040 STF Monochrome	5 990 F
15	- ATARI 1040 STF Couleur	7 490 F
16	- Moniteur Monochrome SM 125	1 490 F
17	- Moniteur Couleur SC 1224	2 990 F
17A	- Moniteur Couleur SC 1425	2 490 F
18	- Imprimante ATARI SMM804	NC
19	- Disque dur SH 205	4 990 F
20	- Lecteur 720 k Cumana	1 650 F
21	- Free Boot	490 F
22	- Imprimante EPSON LX 800	2 690 F
23	- Imprimante STAR NL 10	2 690 F

LOGICIELS ATARI

22	- Publishing Partner (V.F.)	1 700 F
23	- Barbarians	220 F
24	- Emulcom	750 F
25	- Calcomat plus	750 F
26	- Superbase	850 F
27	- 1 SF Word plus (V.F.)	990 F
28	- Basic GFA	495 F
29	- Compilateur GFA	NC
30	- Megamax C	1 500 F
31	- Music studio	NC
32	- Brataccas + Arena	295 F
33	- Road Runner	200 F
34	- 10th Frame	240 F
35	- Leader Board	255 F
36	- Tonic Tile	170 F
37	- Ultima 3	430 F
38	- Silent Service	210 F
39	- Boulder dash	225 F
40	- S.T Replay	810 F
41	- Digi-drum	225 F
42	- Colonial Conquest	370 F
43	- Guild of Thieves	230 F
44	- Flight Sim II (mono. coul.)	399 F
45	- F15 strike eagle	250 F
46	- Pirates of the Barbary	150 F
47	- Annales de Rome	210 F
48	- Mort ville Manoir	210 F
49	- The sentinel	185 F
50	- Indiana Jones	200 F
51	- Steinberg	NC
52	- Senario Flights simulator II	220 F
53	- Winter Games	270 F
54	- TNT	220 F
55	- Super cycle	230 F
56	- Rings of Zilfin	320 F
57	- Space quest	370 F

58	- Golden Path	195 F
59	- Terrorpods	240 F
60	- Tracker	220 F
61	- Gato	390 F
62	- Tai-Pan	195 F
63	- Jewels of Darkness	190 F
64	- Art Director	590 F
65	- Defender of the crown	NC
66	- 221 B. Baker st	240 F
67	- Land of lounge lizards	395 F
68	- The chess master 2000	305 F
69	- Ninja Mission	129 F
70	- Gauntlet	250 F
71	- Solution (gestion)	2 000F HT

5 - 1040 STF
1 lecteur de disquette 3''1/2 Intégré
720 ko + moniteur
1 autoformation au traitement de texte
+ 1 ST Word
1 autoformation à la gestion de fichiers
+ GEM JT BASE
5 641 F/HT - monochrome
6 906 F/HT - couleur

6 - SOLUTION GESTION
comprenant : un Ordinateur Méga ST 2
Moniteur monochrome haute résolution
Disque dur 20 Méga
Logiciels Memsoft
Comptabilité
Facturation stock
Paie
Service formation
Mise en route
Maintenance sur site
Assistance téléphonique
19 950 F/HT

7 - SLM 804 Imprimante Laser
8 pages minute
Résolution : 300 x 300 points
11 950 F/HT

8 - CONFIGURATION MEGA LASER
comprenant : un Ordinateur Méga ST 2
Moniteur monochrome haute résolution
Imprimante laser
20 950 F/HT

9 - CONFIGURATION MEGA LASER
comprenant : un Ordinateur Méga ST 4
Moniteur monochrome haute résolution
Imprimante laser
23 950 F/HT

79 - MEGA ST 4
ORDINATEUR PROFESSIONNEL
Clavier séparé 95 touches
4 Méga de RAM
Lecteur de disquette 3''1/2 720 Ko
Blitter chip (accélérateur graphique)
12 950 F/H.T. monochrome
14 215 F/H.T. couleur.

80 - MEGA ST 2
ORDINATEUR PROFESSIONNEL
Clavier séparé 95 touches
2 Méga de RAM
Lecteur de disquette 3''1/2 720 Ko
Blitter chip (accélérateur graphique)
Moniteur Monochrome
haute résolution
9950 F/H.T. monochrome
11 215 F/H.T. couleur.

Pour la première fois sur le marché de la micro-informatique, tout Mega ST professionnel et configuration laser seront vendus systématiquement avec un an de garantie incluant la maintenance sur site.

45 41 41 63

JBG ELECTRONICS

163, av. du Maine 75014 PARIS

Mº Alésia

Crédit CREG immédiat

81 - AMIGA 500 + 10 disquettes 4 725 F

82 - AMIGA 500 + moniteur couleur + 10 disquettes 7 490 F

73 - AMIGA 2000 UC 1 Mo RAM 11 589 F avec moniteur A 1081 15 290 F

LE MATERIEL AMIGA

149 - Moniteur couleur A 1081	2 950 F
150 - Lecteur Externe 3,5 p. A 1010	2 090 F
151 - Extension Mémoire 512 ko + horloge	1 095 F
152 - Extension Mémoire 2 Mo	3 550 F

AMIGA

106 - Aegis animator	970 F
107 - Deluxe paint II	1 050 F
108 - Deluxe Video II	1 025 F
109 - Guild of thieves	230 F
110 - Silent service	250 F
111 - Instant Music	269 F
112 - Music studio	269 F
113 - Uninvited	350 F
114 - Arena	250 F
115 - Scenario Flight simulator II	220 F
116 - Bard Tale	375 F
117 - Chessmaster 2000	330 F
118 - Defender of crown	360 F
119 - Flight simulator	550 F
120 - Leaderboard	230 F
121 - Sinbad	375 F
122 - Little computer people	260 F
123 - Marble madness	250 F
124 - Superbase	950 F
125 - Skyfox	260 F
126 - Faery taile	395 F
127 - The pawn	240 F
128 - World games	290 F
129 - S.D.I.	320 F
130 - King of Chicago	NC
131 - Goldrunner	240 F
132 - Arazak's Tomb	360 F
133 - Balance of Power	395 F
134 - Kampfgruppe	430 F
135 - Textcraft (V.F)	750 F
136 - 10th Frame	NC

DIVERS

137 - Switch Joy	160 F
138 - Joystick quickshot II	70 F
139 - Joystick quickshot II Turbo	140 F
140 - Joystick pro auto fire	200 F
141 - Joystick pro competition	160 F
142 - Disquette 5 p 1/4 x 10	60 F
143 - Disquette 3,5 p x 10	140 F
144 - Disquette 3 p x 10	300 F

NINTENDO

95 - Console de base Livrée avec 2 manettes et 1 cartouche	1 190 F
96 - Console de luxe Livrée avec 2 manettes et 1 cartouche + 1 robot et sa cartouche + 1 pistolet et sa cartouche	1 990 F

ACCESSOIRES

97 - Robot	390 F
98 - Pistolet	249 F

CARTOUCHES

99 - 1942 Commando	249 F
100 - Duck Hunt	249 F
101 - Gyromite	249 F
102 - Golf	249 F
103 - Super Mario	249 F
104 - Urban champion	249 F
105 - Popeye	249 F

SEGA

72 - Console de jeux Livrée avec 2 manettes de jeux 1 cartouche Hang one	990 F

ACCESSOIRES

78 - Pistolet Livré avec 3 jeux Marksman shooting Trap shooting Safari hunt	449 F

CARTOUCHES

83 - Wonder Boy	219 F
84 - Secret Command	219 F
85 - F 16 Fighter	169 F
86 - World grand prix	219 F
87 - Action Fighter	219 F
88 - Transbot	169 F
89 - Rocky	269 F
90 - Choplifter	219 F
91 - Pro Wrestling	219 F
92 - Alex Kidd in miracle World	219 F
93 - Space harier	269 F
94 - Outrun	269 F
145 - Astro Warrior	219 F
146 - Black Belt	219 F
147 - Quartet	219 F
148 - Fantasy Zone	219 F

TI 11

Indiquez le nº de votre choix ainsi que les prix correspondants :

Nº .... F
Nº .... F
Nº .... F
Nº .... F
Nº .... F
Nº .... F
Nº .... F
Nº .... F
Nº .... F

Frais de port logiciels 20 F ..... F
Frais de port matériel 70 F ..... F

Total ..... F

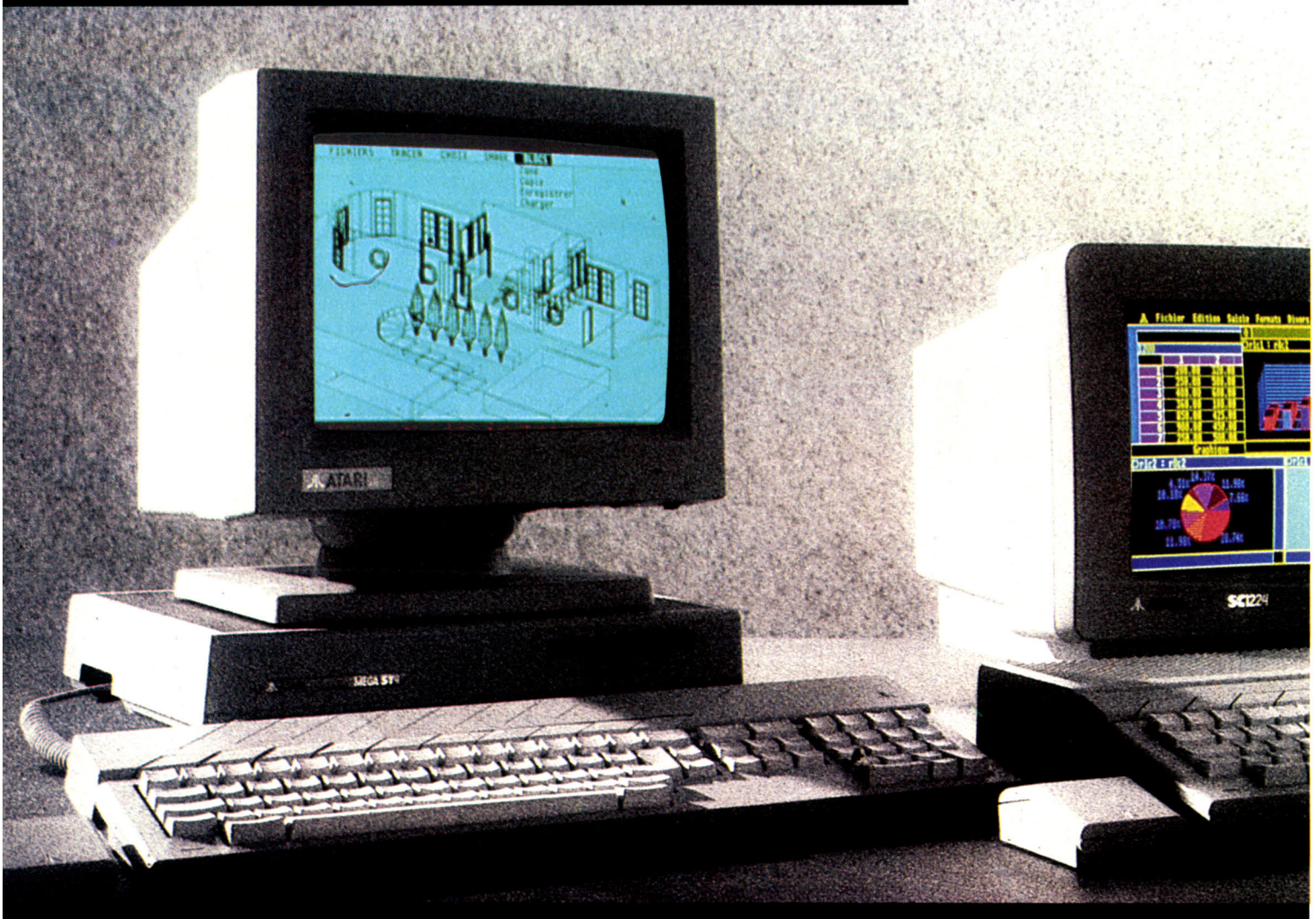
JBG ELECTRONICS
- 163, avenue du Maine - 75014 PARIS

BON DE COMMANDE
à retourner après avoir rempli à :

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
TEL .....
CODE POSTAL .....
VILLE .....
TYPE DE CONSOLE .....

carte bleue | | | | | | | | | | | | | | | | |
Date exp Signature

Selon votre terrain, selon vos objectifs. Vous avez le choix des armes.



12 950 F HT*
MEGA ST4 + MONITEUR MONOCHROME
GARANTIE AVEC MAINTENANCE SUR SITE

DESIGNATION	CARACTERISTIQUES	PRIX HT	PRIX TTC
MEGA ST2 moniteur monochrome	• 2 Méga-octets de RAM. • Lecteur de disquette 3''½. • Moniteur monochrome haute résolution. • Garantie avec maintenance sur site.	9950F	11800F
MEGA ST4 moniteur monochrome	• 4 Méga-octets de RAM. • Lecteur de disquette 3''½. • Moniteur monochrome haute résolution. • Garantie avec maintenance sur site.	12950F	15360F

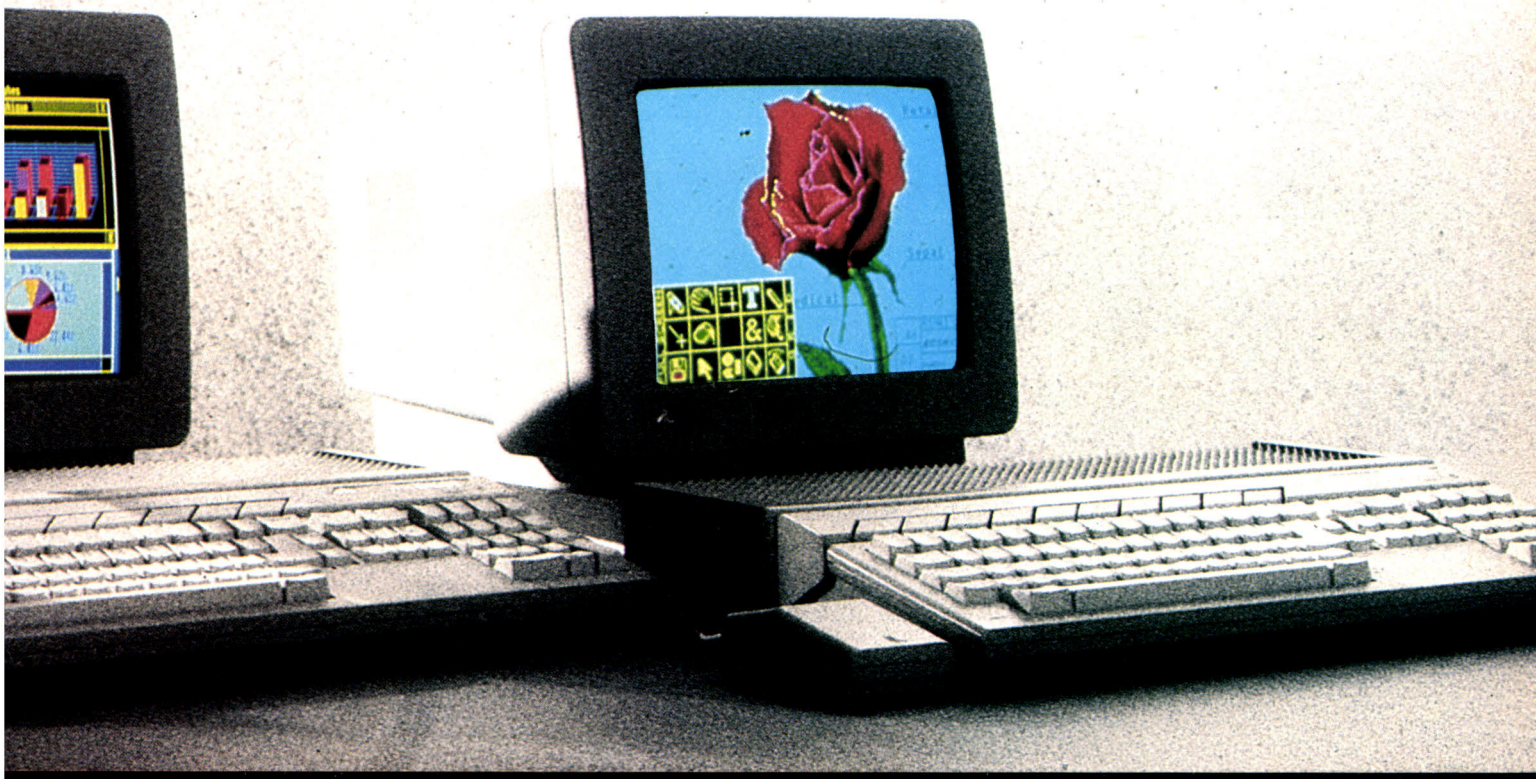
5 990 F TTC*
1040 ST + MONITEUR MONOCHROME

DESIGNATION	CARACTERISTIQUES
1040 ST moniteur monochrome	• 1 Méga-octet de RAM. • Lecteur de disquette intégré 3''½, 720 Ko. • Moniteur monochrome haute résolution.
1040 ST moniteur couleur	• 1 Méga-octet de RAM. • Lecteur de disquette intégré 3''½, 720 Ko. • Moniteur couleur.

*Prix publics conseillés.

Service informations : tél. 45 06 31 31.

ATARI LE FASCINANT POUVOIR DE



2990 F TTC*
520 ST

PRIX HT	PRIX TTC	DESIGNATION	CARACTERISTIQUES	PRIX HT	PRIX TTC
5050F	5990F	520 ST	• 512 Ko de RAM. • Lecteur de disquette intégré 3''½, 360 Ko + câble Péritel pour raccordement sur TV ou moniteur.	2522F	2990F
6316F	7490F	520 ST moniteur couleur**	• 512 Ko de RAM. • Lecteur de disquette intégré 3''½, 360 Ko + câble Péritel. • Moniteur couleur**	4629F	5490F

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

L'ARME INFORMATIQUE. ATARI®

COLLECTIONNEZ VOS ANCIENS TILT

Cette reliure vous permet
de conserver intacte votre collection
d'anciens numéros et de les consulter facilement.
Elle est conçue pour recevoir
12 numéros (1 an) de TILT.



BON DE COMMANDE A DECOUPER OU COPIER ET A RETOURNER A :

TILT. 36, rue Cino del Duca - 94700 MAISONS ALFORT

JE DÉSIRE RECEVOIR ..... RELIURE(S) TILT AU PRIX DE 70 F. L'UNITÉ (frais de port inclus)

et vous adresse ci-joint mon règlement de ..... Francs par ☐ chèque ☐ mandat à l'ordre de TILT

NOM ..... PRÉNOM .....

ADRESSE .....

.....

CODE POSTAL ⌊⌊⌊⌊⌊⌋ VILLE .....

TI 11

LES MEILLEURS AU MONDE

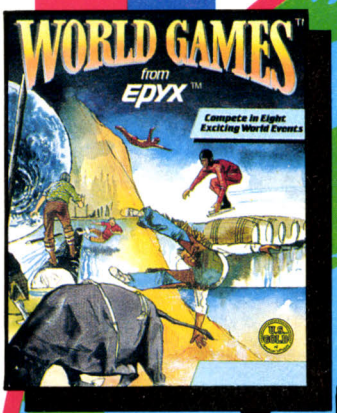
DEUX SUPERBES COMPILATIONS DES MEILLEURS JEUX AU MONDE, REALISEES PAR LES MEILLEURS PRODUCTEURS DE LOGICIELS AU MONDE.

POUR AMSTRAD/CBM64/128

EPYX®

POUR AMSTRAD/CBM64/128

COMPILATION DE 4 JEUX.



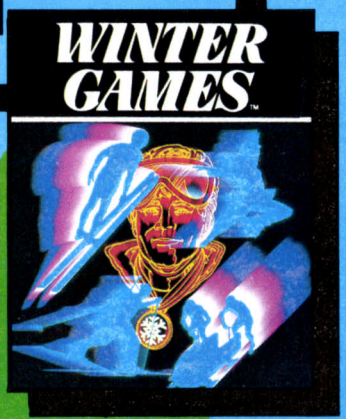
WORLD GAMES

Une competition internationale d'épreuves sportives, y compris le plongeon d'une falaise, le sumo, le rodeo sur taureau, le saut de tonneau en palins a glace, et autres.

IMPOSSIBLE MISSION

La menace : L'anéantissement nucléaire. La mission : parvenir au centre de contrôle du savant fou, Elvin, et déchiffrer son code secret – on dit que c'est IMPOSSIBLE. Alors si cela est vrai, Agent 4125, vol a monde n'existera plus.





WINTER GAMES

Une collection passionnante d'épreuves spectaculaires réunissant le patinage artistique (figures libres et imposees), le bobsled, le saut à ski et le biathlon.



SUPER CYCLE

Vous devrez lutter contre le temps et vous aurez besoin de neufs d'acier pour surmonter ce défi de course sur une motocyclette super rapide.

POUR P.C.

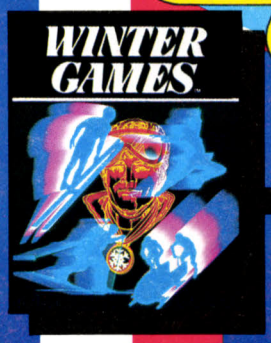
EPYX®

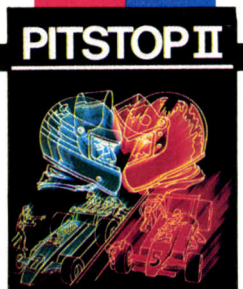
POUR P.C.

COMPILATION DE 3 JEUX.

WINTER GAMES

Une collection passionnante d'épreuves spectaculaires réunissant le patinage artistique (figures libres et imposees), le bobsled, le saut à ski et le biathlon.





PITSTOP II

Action sans arrêt – vous conduisez à toute vitesse, dans une course d'autos avec 6



SUMMER GAMES II

Une combination d'abilité et d'endurance: vous devez maitriser les epreuves du Cyclisme, Escrime, Kayak, Triple Saut, Aviron Canotage, Saut en Hauteur, Javelot et Jumping.

U.S. GOLD

U.S. Gold (France), Sarl, B.P. 3 Zac De Mousquette, 05740 Chateauneuf de Grasse.

IL ETAIT UNE FOIS LE FUTUR

Nouveau : clavier azerty

Choisir son futur, c'est faire un compte à rebours. On décide que dans 5, 7 ou 10 ans on doit avoir réussi à conquérir sa place, la meilleure.
Reste à travailler pour y parvenir.
Et à choisir le meilleur partenaire possible : le CPC 6128 Amstrad.
Avec lui pas de problème : il a toute la puissance nécessaire pour vous épauler, depuis la 6e jusqu'à l'université ou la grande école.
Mathématiques, sciences, gestion, arts graphiques ou musique : il est répétiteur, professeur, outil de création et partenaire de jeu intelligent.

Choisir le CPC 6128, 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 6128 c'est encore choisir le meilleur rapport performances/prix du moment.
2990 F avec écran vert : le futur est à vous.

CPC 6128 écran couleur 3990 F*

*Prix généralement constaté.

AMSTRAD

LE MORDANT INFORMATIQUE

Merci de m'envoyer une documentation complète sur le CPC 6128

Nom _____

Adresse _____

Code postal _____ *Ville* _____

TI 11

Renvoyer ce coupon à : Amstrad France – BP 12 – 92312 Sèvres Cedex
Ligne consommateurs : 46.26.08.83

Mendès-France. M.C.


AMSTRAD
EXPO
Du 6 au 9 Novembre
Porte de Versailles
PARIS

LE SUPER-DEFI DE NOEL

KONAMI



ocean

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

4 AS

ALBUM
DIGITAL
INTEGRATION



UNE
COMPILATION DE
4 JEUX FANTASTIQUES

AMSTRAD

DIGITAL
INTEGRATION

Tous les spécialistes Amstrad réunis du 6 au 9 novembre

PARC DES EXPOSITIONS

Porte de Versailles Paris

Venez les rejoindre, et participez au grand concours Amstrad Expo!

L'AMSTRAD EXPO c'est toute la gamme Amstrad avec :

- Les meilleurs éditeurs de logiciels professionnels
- Les éditeurs les plus créatifs de jeux classés n°1 au hit parade
- Les leaders du logiciel éducatif
- Les plus grands spécialistes de la distribution
- Les sociétés spécialisées de formation

Tous les grands de la presse informatique

- Amstrad France présente l'ensemble de ses produits et ses derniers nés PC 1640, PCW 9512 et sa gamme vidéo.

● **L'ATELIER DE FORMATION** au traitement de texte est mis à votre disposition, animé par Altitude XXI où une formation continue gratuite à l'utilisation du nouveau PCW 9512 aura lieu pendant toute la durée de l'exposition.

● **LA STATION DE RADIO N.R.J.** avec vous à l'expo.
N.R.J. animera le grand concours Amstrad : de la musique, des jeux et des cadeaux de la grande station FM nationale.

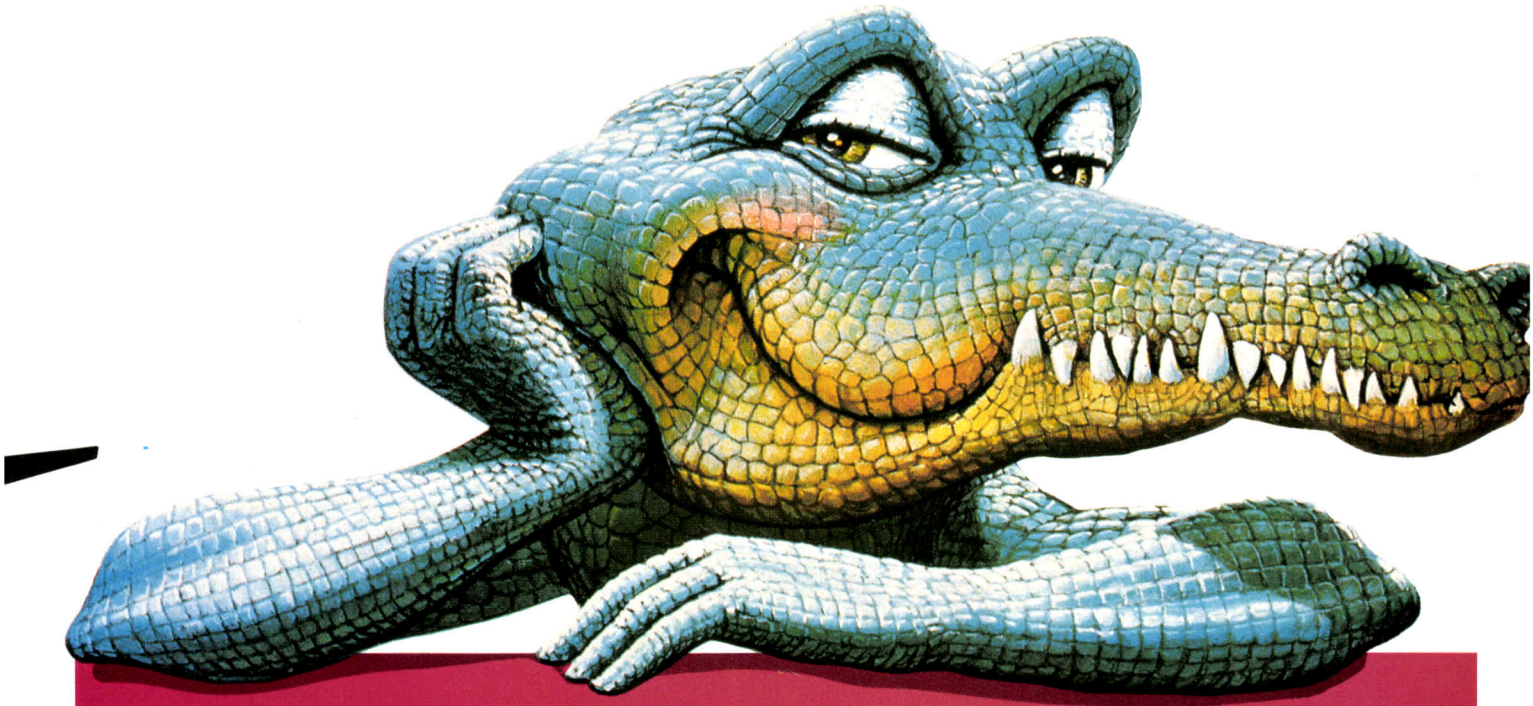
● **UNE SALLE DE CONFÉRENCE** de 150 places sera animée en permanence avec un programme pour les jeunes pendant le week-end et un cycle de conférences professionnels pour la journée du lundi 9 novembre.

● **LA JOURNÉE PROFESSIONNELLE :**
La journée du lundi 9 novembre sera réservée aux professionnels et aux entreprises.

AMSTRAD

LE MORDANT INFORMATIQUE

Mendès-France, M.C.



AMSTRAD EXPO

PLUS VITE ET MOINS CHER

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

J'évite les files d'attente, je souhaite réserver dès aujourd'hui, au tarif préférentiel de 20 F (au lieu de 25 F). Je joins un chèque postal ou bancaire et une enveloppe timbrée pour la réponse.
Nous vous ferons parvenir votre entrée.

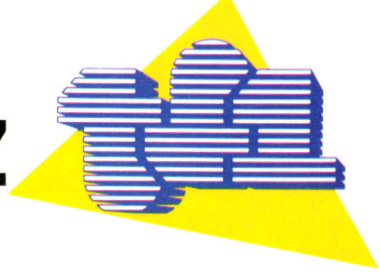
Coupon-réponse à retourner à S.O.S.I.S. 187, rue Marcadet 75018 Paris avec une enveloppe timbrée à votre adresse.

TI 47

chaque semaine avec télé poche
et sur TF1

200.000F à gagner* au

TELE MAGO

ALORS LISEZ TELE POCHE **REGARDEZ** 

ET REMPORTEZ LE MAGOT !

*JEU GRATUIT SANS OBLIGATION D'ACHAT.


GRYZOR
KONAMI
Dans cette adaptation du jeu d'arcade de Konami vous devez infiltrer le Quartier Général des forces rebelles et ennemies. Quand vous aurez franchi le champ de force électro-magnétique vous devrez vaincre des vagues successives d'attaques de la guerilla avant d'atteindre la base. Ne commencez ce jeu qu'avec des nerfs d'acier et des réflexes d'enfer.
AMSTRAD
COMMODORE
ocean
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145

SUSPENSE ET AVENTURE



KNIGHT ORC

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

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

TRACKER

TRACKER est le premier logiciel d'une nouvelle génération de jeux de stratégie : des scènes de combat en trois dimensions vous plongent au sein des plus grandes batailles. Un rythme époustouflant qui ne laisse pas place à l'erreur, à vous d'être un stratège sans faille !

ATARI ST - COMMODORE K7 et DK - IBM : de 149 F à 249 F TTC* © RAINBIRD

GUILD OF THIEVES

L'action de « Guild of Thieves » se situe à Kérovnia, le royaume mytique. Si vous voulez faire partie de la confrérie des voleurs, vous devrez accomplir une tâche qui prouvera votre agilité : pénétrer sur une île étrange pour en voler tous les trésors.
A noter les décors et les créatures animales peuplant l'île, illustrés par de magnifiques dessins.

AMSTRAD DK - ATARI ST DK - AMIGA DK - IBM DK : de 199 F à 249 F TTC* © RAINBIRD

*PRIX PUBLIC MAXIMUM CONSEILLE

RAINBIRD

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

TAM-TAM SOFT

Educatif

Il faut croire que la micro ne se suffit pas à elle-même. En effet après les livres d'initiation à la micro, après les logiciels d'apprentissage d'autres logiciels, viennent les cassettes vidéo de formation à la micro-informatique.
Ce sont les Editions d'Organisation qui diffusent les sept premières cassettes consacrées à MS-DOS (pour mettre en route l'ordinateur), au tableur Multiplan au traitement de texte Word et au gestionnaire de fichiers D Base III+. Très pédagogique, chaque cassette est vendue 1340 francs avec son livret d'accompagnement de 52 à 60 pages. Comme quoi l'ignorance est d'or! Et puisque de surcroît chaque cassette dure entre 24 minutes et 32 minutes, le prix de la seconde monte à un franc!

Bilan

Apple Expo a accueilli 44 136 visiteurs du 30 septembre au 3 octobre. Ils ont mangé chacun 250 grammes de pommes en moyenne et ont acheté pour 689 000 francs de "goodies", sortes de gadgets porteurs du sigle de la firme. Le service minitel a lui assuré 5332 connexions, soit un total de 577 heures de consultation. Bref, Apple a de quoi être satisfait.

Bilan bis

La Grande Exposition de la Micro-Informatique a réuni 51 111 personnes en six jours. Ce mini Sicob sans grandes marques s'est déroulé "dans une ambiance de travail" alors que "certaines grandes sociétés aux moyens financiers puissants organisent des manifestations personnelles" (IBM et Apple pour être précis). Il n'y a pas de quoi pavoiser. Cependant le PC Users Show de Londres en juin et la PC Expo de New York début septembre ont aussi été des échecs sur le plan de la fréquentation. Et il semble que ceci soit principalement dû à un manque de nouveautés réelles et marquantes.

La voix de son maître

Une nouvelle version de Softvox, un logiciel de synthèse vocale sur PC, vient d'apparaître aux environs de 300 francs TTC. L'association Intelog précise cependant que "le point faible du système est la qualité d'écoute très limitée". Il n'est donc pas besoin d'espérer pour entreprendre puisque la qualité déplorable des haut-parleurs des PC est connue de tous! Dans un autre domaine la même association abrite Innovex, sorte de statut du programmeur indépendant. Le programmeur met une version complète de son logiciel gratuitement à la disposition des utilisateurs de la logothèque SOFTEX, la disquette indique l'adresse de l'auteur qui vend personnellement des versions étendues, des manuels etc. L'auteur reste propriétaire du Copyright, il ne s'agit donc pas de domaine public.
Intellog Assoc. IA 37 rue Doudeauville, 75018 Paris

Ah Ah Atari!

Atari s'emmêle les pinceaux dans ses propres prix: à la suite d'une erreur, l'ordinateur Atari Mega ST4 a été présenté dans la publicité Atari du n° 46 de Tilt d'octobre avec deux prix différents, 12.450 F HT et 12.950F HT, alors que le véritable prix est de 12.950 F HT, et comprend une garantie d'un an avec maintenance sur site. Le Mega ST4 coûte donc 15 300 francs Toutes Taxes Comprises, le seul prix qui intéresse les lecteurs de Tilt. D'autre part, un CD ROM d'Atari devrait être présenté au prochain Comdex Fall à Las Vegas du 2 au 6 novembre. Il serait commercialisé aux alentours de 3000 francs et permettrait la lecture des Compact Disc classiques. Mais aucune date de disponibilité n'est annoncée. Il en est d'ailleurs de même pour les machines 32 bits à 68030 et très haute résolution graphique qui doivent être présentées lors du prochain CEBIT de Hanovre en RFA.

Apprendre

Kid's School live et en 3D, c'est Educatec et Formation 87, deux salons couplés sous le chapeau: "les outils du savoir". Du 23 au 27 novembre au parc des expositions de la porte de Versailles à Paris. Logiciels, machines, robots éducatifs. Pas moins de quatre ministres parrainent la manifestation. Plus prés des élections Mitterand et Chirac se seraient déplacés?

Foire

Le Micro Informatique Club d'Anglet, organise le 15 novembre une foire du matériel d'occasion ainsi qu'une journée télématique. Cette foire est réservée aux échanges entre particuliers et se tiendra au centre sportif et culturel El Hogar, rue de Hausquette 64600 Anglet. Tél: 59 52 34 03 (16-19h) sur Minitel 59 52 25 87.

The Best

The Guild of Thieves a été nommé jeu de l'année en Grande Bretagne lors des British Micro Computing Awards 1987. Les gens de Magnetic Scroll sont trés heureux. Anita Sinclair, dirigeante de la firme, croit que la qualité du jeu a pesé plus que la finition graphique dans la récompense. Elle n'en perd pas le nord et annonce Jinxter, programme qui fait suite à The Pawn et The Guild of Thieves et devrait arriver d'ici la fin de l'année.

Rectificatif

Dans notre numéro 46 d'octobre 1987, nous avons par erreur attribué TNT à Loriciels alors qu'il a été édité par Infogrames. Veuillez nous en excuser.

Nouvelle Boutique

Micro Story, ouvre un deuxième magasin au 172 rue Jeanne d'Arc dans le XIII° arrondissement.Spécialisation PC, Mega ST: micros haut de gamme.
Tél: 43-36-40-18

Planant

Les mercredi 27 et jeudi 28 novembre, la Fnac, Fil et Tilt seront présents au grand auditorium de la Fnac Forum dans le cadre d'une semaine consacrée au logiciel. Ces deux jours seront plus particulièrement dédiés aux simulateurs de vol. Les temps forts seront l'élection par un jury de spécialistes de l'aviation du meilleur simulateur et la possibilité pour le public de participer à un concours de pilotage sur micro ordinateur. Enfin, le samedi 30 novembre vous pourrez, au même endroit, assister à la présentation du programme "Mewilo" de Coktel Vision.

Equipement

Les lycées s'équipent. La firme Victor, branche micro-informatique du groupe suédois Datatronic, livre près de 800 VPC 3 à l'Education Nationale. Destinés à l'enseignement général, à la CAO et au DAO, ils constitueront des sites comportant 3 ordinateurs VPC 3/286, trois digitaliseurs et un traceur, sites répartis dans des lycées techniques et dans des classes préparatoires aux grandes écoles.

Chut!

Amstrad lancerait début 1988 une imprimante laser à moins de 10 000 francs. Sa résolution serait de 300 par 300 points par pouce.

DANS TA HOTTE, N'OUBLIE PAS MON GOLDSTAR

1 **MSX FC 200** 990 F

2 **Moniteur Couleur**
36 cm PAL SECAM 2 100 F

3 **Moniteur Monochrome**
31 cm 890 F

4 **Ensemble MSX 64 K**
FC 200 + Moniteur couleur 2 890 F

5 **Ensemble MSX 64 K**
FC 200 + Moniteur Monochrome 1 750 F

6 **Lecteur K 7**
spécial Micro 290 F



Le FC 200 est livré avec :
- un manuel en français
- une cassette de démonstration
- tous les cordons de raccordement (magnéto, péritel, moniteur)

Lecteurs K7, cartouches, manettes de jeux (demandez notre catalogue)

ASN diffusion
ELECTRONIQUE S.A.

Région Parisienne : ZI La Haie Griselle - BP 48 - 94470 BOISSY ST LEGER
ASN Marseille : 20, rue Vitalis 13005 MARSEILLE (16-91 94.15.92)

PRIX EXCEPTIONNELS

GOLDSTAR FC 200, un visa pour le monde fantastique du MSX...

BON DE COMMANDE (à retourner à ASN Diffusion - ZI La Haie Griselle - BP 48 - 94472 BOISSY ST LEGER

MATERIEL

1	990 F ☐	4	2 890 F ☐
2	2 100 F ☐	5	1 750 F ☐
3	890 F ☐	6	290 F ☐

FRAIS DE PORT

- moins de 500 F. . . . . 35 F de port
- de 500 F à 1000 F. . . . . 60 F de port
- plus de 1000 F. . . . . 120 F de port

MONTANT TOTAL DE LA COMMANDE _____ **F TTC**
(Frais de port à inclure)

REGLEMENT :
par chèque ☐ par mandat ☐

DEMANDE DE CREDIT (à partir de 1500 F de commande)
Crédit CETELEM au taux TEG 18,28 %.
Montant de la commande : F TTC
Mensualités : 4 6 9 12

SIGNATURE :

Date : _____

Je joins à ma commande un versement de 20 % montant total, + frais de port :
soit un montant total de : _____ F
par chèque ☐ par mandat ☐

FACILITE DE PAIEMENT

TAM-TAM SOFT

HIT PARADE LECTEURS	HIT PARADE BOUTIQUES
1-BARBARIAN	**1-MORTVILLE MANOR**
PALACE SOFTWARE	B&JL LANGLOIS/KHYLKOR
2-ARKANOID	**2-ARKANOID**
KONAMI	IMAGINE
3-DEFENDER	**3-BARBARIAN**
MINDSCAPE	PALACE SOFTWARE
4-SILENT SERVICE	**4-TERROR PODS**
MICROPROSE	PSYGNOSIS
5-MORTVILLE MANOR	**5-RENEGADE**
B&JL LANGLOIS/KHYLKOR	IMAGINE
6-INDIANA JONES	**6-DEFENDER**
US GOLD	MINDSCAPE
7-LEADER BOARD	**7-SILENT SERVICE**
ACCESS SOFTWARE	MICROPROSE
8-WONDERBOY	**8-TAI PAN**
ACTIVISION	MIRRORSOFT
9-PASSAGERS DU VENT	**9-LEADER BOARD**
INFOGRAMES	ACCESS SOFTWARE
10-RENEGADE	**10-GOLDRUNNER**
IMAGINE	MICRODEAL

Nous remercions les magasins suivants qui ont participé à l'élaboration de ce hit parade:AUDITORIUM 4, Périgueux 24000; COCONUT, 75010 Paris; JEAN-LOUIS DUVAGNIER, 05000 Gap; ELECTRON, 75017 Paris;FNAC ETOILE; FNAC MULHOUSE; FNAC LILLE; FNAC LYON; FNAC TOULOUSE;; J.B.G ELECTRONICS, 75014 Paris; MAJUSCULE INFORMATIQUE, 29200 Brest; MICROSTORY, 75005 Paris; EDEN COMPUTER, 75012 PARIS; ERE BINAIRE, 14100 Lisieux; MIC BASTIA, Bastia; RUN INFORMATIQUE, 75013 Paris.

CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS"

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

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

Nom de l'ordinateur utilisé_____

Nom du logiciel utilisé_____

Référence de sauvegarde des dessins_____

Nom_____ Prénom_____

Adresse_____Tél_____

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

PARTICIPEZ AU HIT PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois:

1_____

2_____

3_____

4_____

Marque de votre ordinateur:

Facultatif:

Nom_____Tél_____

Adresse _____

Découpez ce bon et renvoyez-le à TILT Rédaction, 2 rue des Italiens 75009 PARIS

Expo

Pour la troisième fois, dans la salle des fêtes de Puyricard la journée exposition devrait rassembler une trentaine d'exposants du département ou de la région. L'an dernier plus d'un millier de personnes s'étaient déplacées.

Centre de Micro Informatique X 2000, Foyer rural de Puyricard. 13540 Puyricard. Tél: 42 92 17 79.

Apprendre

Atlas à Saint Ouen. Atelier de Loisirs et d'Animation Scientifique. Activités : informatique, audiovisuel, éléctronique, nature, médiathèque, ludothèque. Ce club des 8-15 ans veut permettre de découvrir par la manipulation et la pratique les possibilités des techniques nouvelles, mais aussi de susciter une réflexion plus générale sur des questions essentielles comme celles de la maîtrise du progrés scientifique au service de l'Homme, des enjeux et des finalités de la Science. Autrement dit il ne s'agit pas de bidouiller idiot.

Atlas comprend un atelier informatique autour d'un réseau de TO8 permettant l'apprentissage du Basic et du Logo, des activités de création graphique et sonore , création d'une messagerie etc... un atelier Vidéo-son-image pour la vidéo caméra et la photo, un atelier de robotique et d'électronique , sans oublier une série de thèques: diapothèque, sonothèque, médiathèque et ludothèque... Un vaste programme qui veut évoluer avec la participation des Audoniens (les personnes habitant Saint-Ouen).

Atlas, 7, rue de l'Union 93400 Saint Ouen. Tél: 40 10 04 41.

Minitel: 40 10 95 12.

Fichtre

Le nouvel Acorn Archimède fait décidément beaucoup parler de lui. De source anglaise, son fabricant espère en vendre environ 100 000 en 1988! Personne ne se prononce vraiment sur l'exactitude de ces prévisions mais en tout cas une chose est sûre: destiné avant tout au marché de l'éducation, l'Archimède aura du mal à générer un developpement logiciel important car les écoles achètent peu de programmes en Grande Bretagne... C'est le point faible de la machine, d'autant plus que la logithèque devient le facteur essentiel pour le choix d'un ordinateur.

Bigre

Le C 64 est proposé aux alentours de 900 francs par certains magasins anglais. Ce prix particulièrement compétitif devrait lui permettre de faire un bon score lors des fêtes de fin d'année. Décidément, les amateurs anglais de micro ont bien de la chance!

Oups

Aux dernières nouvelles, le Z 88 de Cambridge Computer (la nouvelle société de Sir Clive Sinclair) a beaucoup de succès. Les commandes dépasseraient les 100 000 unités et des ruptures de stock sont d'ores et déjà constatées. On se croirait presque revenu aux "grandes années Sinclair", à l'époque il n'était pas rare d'attendre plus de trois mois avant de prendre livraison de son ZX 81 ou de son Spectrum!

Nouveaux!

Génération 4, Game Magazine, Arcade tels sont les noms des nouvelles revues de micro informatique ludique que vous pouvez désormais découvrir dans les kiosques. Nous leur souhaitons la bienvenue et une longue vie.

SEGA®

THE GAME

JOUEZ ET PARTEZ AU JAPON DANS L'UNIVERS DU JEU SEGA

Depuis toujours, l'univers de SEGA a été celui du jeu : des machines de jeux d'arcades, SEGA a appliqué son savoir-faire aux consoles de loisirs personnelles, afin que vous retrouviez chez vous l'excitation, la qualité et l'agrément des vrais jeux d'arcades. Aujourd'hui, SEGA vous propose, à travers un grand jeu, de pénétrer son univers en allant découvrir le pays des magiciens du jeu électronique : le JAPON

Le grand jeu SEGA, très simple et sans obligation d'achat, est doté de nombreux prix fabuleux : **les TROIS premiers gagnants** partiront pour un **voyage au Japon.** Plus de 100 autres prix ont été prévus : des consoles de jeux complètes avec moniteurs couleurs et accessoires, des consoles, des cartouches de jeux etc.
Pour participer, il vous suffit de répondre aux 3 questions ci-dessous, et de retourner le coupon-réponse à MASTER GAMES SYSTEME FRANCE avant le 31 Décembre 1987. . Les gagnants seront désignés par tirage au sort parmi les bulletins comportant toutes les bonnes réponses.

Extrait du Règlement jeu SEGA

Article 1
La Société MASTER GAME SYSTEME FRANCE, Importateur distributeur exclusif des consoles de loisirs de la marque SEGA organise un grand jeu gratuit sans obligation d'achat intitulé "THE GAME". Ce grand jeu se déroulera pendant les mois de Novembre et Décembre 1987 (jusqu'au 31 Décembre 1987 minuit, date de la poste faisant foi).

Article 4
Tous les bulletins de participation dont le nom, l'adresse ou les réponses ne seront pas parfaitement lisibles par mauvaise écriture, surcharge ou rature seront dès leurs arrivées chez MASTER GAME SYSTEME considérés comme nuls.
Un seul bulletin sera admis par participant.

Article 5
Les éventuels ex-aequo (qui auront répondu parfaitement aux trois questions posées) seront départagés par tirage au sort en présence d'un huissier de justice.

Article 6
LES PRIX :
1er au 3e prix : un voyage au Japon pour une personne tout compris.
4e au 5e prix : une console SEGA, ses accessoires et un moniteur couleur.
6e au 10e prix : une console de loisirs SEGA et ses accessoires.
11e au 50e prix : une cartouche SEGA MASTER SYSTEME 1 Méga (au choix dans le catalogue et suivant disponibilités).
51e au 100e prix : une carte SEGA MASTER SYSTEME 256 K (au choix dans le catalogue et suivant disponibilités).

Article 12
Le présent règlement est déposé chez Maître BIDAULT DE L'ISLE, 74, rue Jean Jacques Rousseau - 75002 Paris.

TI 11

Question 1 : de combien de titres disponibles et différents se compose la gamme des jeux SEGA ?

54 ☐ 15 ☐ 39 ☒

Question 2 : combien de jeux SEGA nécessitent l'utilisation du pistolet "LIGHT PHASER" ?

1 ☐ 5 ☒ 9 ☐

Question 3 : Quel est le titre du jeu inclus d'origine avec la console SEGA MASTER SYSTEM ?

HANG ON ☒ CHOPLIFTER ☐ ROCKY ☐

Nom PELLUARD
Prénom FRANCK
Rue 1 Residence Les Flandres Appt 51
Code 28110 *Ville* LUCE

Bulletin de participation à retourner à :

MASTER GAMES SYSTEME FRANCE S.A.
55 Av. Jean Jaurès - 75019 PARIS

36.15 Tilt ça bouge!

Seuls les meilleurs survivent
disait Darwin.
Et pour être le meilleur,
il faut évoluer.
Tilt évolue!

Introduction

Décidément notre serveur change à vue d'oeil. Les grandes nouveautés du mois sont au nombre de trois.

La première est une réponse directe à l'une de vos préoccupations majeures: être informé le plus rapidement possible des dernières nouveautés du monde agité de la micro. Profitant de la souplesse du minitel, la rubrique "INFO" est une sorte de Tam Tam Soft en temps réel.

La seconde nouveauté est la refonte de SOS Aventure. D'un accès parfois complexe, cette rubrique a généré une certaine dynamique sans pour autant répondre à tous vos besoins. Le but de cette refonte est d'y parvenir.

Troisième nouveauté: le Hit Parade. Vous avez la possibilité de voter par minitel afin d'établir un classement périodiquement réactualisé des 10 meilleurs programmes de jeu du marché.

Info

Pour accéder à cette nouvelle rubrique, faites le 3615 puis tapez <envoi>. Une fois la page de présentation de Télétel 3 affichée, entrez "TILT" suivi de <envoi>. La page du serveur apparaît alors. Tapez "INFO" suivi de <envoi> pour accéder à la rubrique. Les informations sont affichées sous forme de liste dans laquelle on évolue par les touches <suite> et <retour>. De cette manière il est possible de revoir une information après un bref coup d'oeil. Notez que le contenu de cette rubrique est très axé sur le jeu et les nouvelles extensions. Nous nous attacherons à faire des articles courts et percutants dont le seul but sera d'aller directement à l'essentiel. Les commentaires seront de ce fait réduits au minimum. Les points essentiels seront repris, développés et commentés dans Tilt. Le but de cette rubrique n'est pas d'alléger le journal mais de vous apporter des services complémentaires. Il ne s'agit ni plus ni moins que de profiter davantage de la souplesse et des possibilités de la télématique.

SOS Aventure

La refonte de cette rubrique n'en change pas l'accès: face à la page de présentation du serveur, tapez SOS puis <envoi>. Dès cet instant, on constate que la page de présentation n'est plus la même et qu'il ne reste plus que deux choix disponibles. Le premier intitulé "Poser une question" est accessible en tapant "1" puis <envoi>. On doit entrer son pseudo, le nom du programme concerné et sa question. Le changement de ligne s'effectue par <suite> ou <retour>, la validation du message par * <envoi>. La second choix permet d'écrire et de lire les questions. Pour y accéder: "2" puis <envoi>. Une grille de saisie apparaît alors. Par son intermédiaire et en fonction du critère choisi on obtient les réponses à ses questions ou l'on peut lire celles des autres et y répondre. Mais, le mieux est cependant que vous découvriez tout cela par vous-même!



Hit Parade

Autre nouveauté, un Hit Parade est désormais accessible sur notre serveur. Il ne s'agit pas d'une simple liste de noms mais d'un véritable classement établi en fonction de votre vote. Notez que ce Hit Parade est propre à chaque ordinateur. C'est pourquoi l'accès à cette rubrique passe par l'intermédiaire des menus machines (en tapant "HIT" puis <envoi>). Cependant, un accès direct existe par le biais du mot clé "HIT" complété par le mot clé correspondant à votre machine. Ainsi si vous possédez un Atari, tapez HITATA puis <envoi> afin d'accéder au Hit Parade. Pour voter, il suffit alors d'appuyer sur <envoi>. La grille de saisie à compléter, avec les noms de vos programmes préférés, est alors affichée. Dernière précision: le Hit Parade propose aussi un classement général des ventes. Pour l'obtenir, tapez <suite> à l'apparition de la page Hit Parade.

Tout cela montre que le serveur Tilt évolue pour vous satisfaire davantage. N'hésitez pas à nous faire part de vos suggestions.

En bref

Décidément la France devient le pays de prédilection pour l'avènement des technologies de pointe en matière de télécommunication grand public. Forte de la réussite du minitel, la DGT met en place un système tout aussi révolutionnaire que le désormais très commun terminal des PTT: la radio messagerie. Basée sur un principe similaire à celui du "Bip", cette méthode de communication permet de recevoir un message alphanumérique où que l'on soit. Ceci grâce à une petite boîte noire fabriquée par Motorola, le géant américain des semi-conducteurs, et par l'intermédiaire d'un réseau d'émetteurs TDF. Concrètement, les choses se passent de la manière suivante. Lorsque l'on désire envoyer un message à quelqu'un, il suffit de décrocher son téléphone et de se connecter sur un serveur minitel. On tape alors le message et, environ quinze minutes plus tard, le destinataire est averti par un signal sonore de la réception du message qu'il peut alors consulter. Seize textes indépendants peuvent être stockés et la mémoire de l'appareil s'élève à environ 2000 caractères. Vous êtes intéressé? Alors sachez que c'est pour la mi-novembre et que ce système sera dans un premier temps limité à la région parisienne. Enfin, dernière précision: le récepteur coûtera environ 3500 francs.

Passionné de télématique, vous habitez dans la région Midi-Pyrénées et êtes de nationalité française? Vous avez alors le droit de participer au "concours d'idées et de projets vidéotex". Sous la houlette de l'agence Etat-Région Axis, ce concours a pour but de favoriser la naissance de services télématiques performants et innovants. Si vous désirez en savoir plus, connectez-vous sur le 36.14 code AXIS.

De nombreux amateurs d'Atari 800 XL et 130 XE aimeraient connecter leur machine au minitel. C'est désormais chose possible. Le club Cenacle propose en effet une interface dénommée Fanitel commercialisée aux alentours de 450 francs avec logiciel et câble. Pour en savoir plus: Club Cenacle, 24 rue Victor Basch
95110 Sannois.

Le Memtel de MIW SA est un boîtier de mémorisation d'écrans pour minitel. Il permet la création de journaux cycliques et offre des facilités pour l'édition de pages. MIW SA, 34 rue du Gal Brunet 75019 Paris

LIVRES ET MICROS

Questions générales

Mémoires optiques. La gestion électronique de l'information.
Catherine Leloup. Entreprise Moderne d'Édition. 128 pages, 92 F.
Pour s'y retrouver entre les disques optiques numériques (DON), les vidéo-disques, les compacts-disques (CD-ROM), les disques magnéto-optiques, la carte Laser, les bandes et cassettes optiques, pour savoir ce qu'ils sont, ce qu'ils font et où ils sont utilisés aujourd'hui en France, pour être au point sans attraper la migraine, ce livre comblera votre curiosité.

L'Édition de bureau. Comment utiliser les micro-ordinateurs pour faire de l'édition soi-même. *Jean-Pierre Lamoitier. FDS/Édimicro. 244 pages, 175 F.*
Écrit très lâche, la lecture revient chère du caractère. Apprendra des choses à qui ne connaît rien au sujet. Ne permet ni de s'initier à l'édition électronique, ni de choisir vraiment entre les caractéristiques des matériels et logiciels. Équivaut aux dossiers que sortent les revues. *Tilt n°* 46 vous en disait plus et mieux sur la PAO .

Cours fondamental des microprocesseurs. *Henri Lilen. Éditions Radio. 332 pages, 190 F.*
Si je ne rencontrais de temps en temps l'individu portant le nom d'Henri Lilen, j'aurais depuis longtemps déduit qu'une entité produisant tant de livres recouvre un groupe d'auteurs s'étant choisi un pseudonyme collectif. Cela dit, les livres de Lilen apportent toujours une information claire sur les sujets dont ils traitent. Celui-ci ne fait pas exception à la règle et introduit aux circuits, mémoires, architecture, maisons, instructions et programmation des microprocesseurs. Certes l'ouvrage recoupe en partie celui que le même auteur a publié aux mêmes éditions pas plus tard que l'an dernier sous le titre de *Cours pratique de logique pour Microprocesseurs.*

Automatique et micro-ordinateurs. *Michel Jacquelin. Édition Cedic/Nathan. 160 pages, 99 F.*
Pour *Amstrad, MSX* et *Thomson*, pour réaliser des automates en matériel LEGO. Composants techniques de l'automate et du micro, logique et programmation des automates, cet ouvrage exige une connaissance préalable de la programmation et le goût du bricolage.

Préhistoire et histoire des ordinateurs. *Robert Ligonnière. Éditions Robert Laffont. 356 pages, 115 F.*
Du boulier à l'ENIAC, gigantesque calculateur électronique préfigurant les ordinateurs, l'ouvrage reconstruit avec précision le cheminement lent et hésitant des idées qui ont conduit à l'informatique. L'auteur ne se contente pas d'évoquer pour mémoire les bricolages ingénieux des pionniers du calcul automatique. Sans jamais céder à la superficialité, il démonte, avec un égal souci de clarté, concepts et rouages, tente une généalogie des idées, des machines et des constructeurs et brosse le portrait des personnalités dont les réalisations ou l'apport théorique ont constitué des étapes décisives de l'avènement des ordinateurs. L'explication détaillée du fonctionnement des machines, étayée par de nombreux dessins effectués à main levée, reste toujours accessible. Cet ouvrage de référence, indispensable à tous ceux qui s'intéressent à l'histoire des techniques, sera bientôt suivi d'un deuxième tome retraçant l'épopée de l'informatique depuis la naissance de l'ordinateur, de la fin de la Seconde Guerre mondiale, jusqu'à nos jours.

Le livre de l'IA. L'intelligence artificielle sur ST. *Un livre Data Becker. Editions Micro Application. 448 pages, 179 F.* Cet ouvrage ne saurait remplir le programme annoncé par son titre. Il se contente de commenter intelligemment une série de programmes, en listings mais aussi en disquettes écrits en GFA Basic et traitant de divers jeux de réflexion. Il ne couvre donc qu'une petite fraction du domaine de l'IA mais pourra vous faire comprendre quelques aspects intéressants. Les parties générales sur l'IA ne valent d'ailleurs pas tripette. Aurait mieux figuré sous un titre nommant explicitement le Basic GFA.

MO 6, TO 8 et TO 9+ en famille. *Jean-François Sehan. Editions du P.S.I. 234 pages, 135 F.*
Quarante listings en Basic, pour faire les choses les plus baroques. Inciterait à penser, à tort, que la programmation est un attrappe-nigaud(e). Ainsi une page de listings en Basic intitulée « les quatre opérations ». Comme dit le commentaire : vous n'êtes pas très fort en calcul mental, le *MO 6* vous sera d'un grand secours ! Les autres programmes sont de la même eau.

Plusieurs ouvrages consacrés au PC 1512 d'Amstrad.

Jeux d'action. Amstrad PC 1512. *Georges Fago-Barraly. Éditions Sybex. 172 pages, 128 F.*
Quinze programmes de jeux d'action sur l'*Amstrad PC*, rédigés en Basic2. Introduction, schéma de l'analyse et indication des zones modifiables pour paramétrer le programme.

GEM sur Amstrad PC. *Kathy Lang. Éditions du PSI et Digital Research Books. 164 pages, 185 F.*

Clefs pour GEM sur Amstrad PC. *Daniel Martin. Éditions du PSI. 288 pages, 195 F*

DOS Plus sur Amstrad PC. *Stephen Morris. Éditions du PSI. 194 pages, 145 F.*
Ces trois ouvrages permettent d'utiliser pleinement les logiciels livrés avec la machine. Quelque peu redondants avec les manuels.

DBASE II PC, un générateur d'applications. *Daniel Rougé. Édition Sybex. 410 pages, 168 F.*
Pour utiliser les capacités de programmation de DBase. Si son utilisation ne requiert aucun apprentissage, certaines potientalités exigent d'être programmées, ce que tout le monde ne sait pas faire. D'où l'intérêt d'un tel ouvrage...

Framenwork premier. *Douglas Hergert et Jonathan Kamin. Éditions Sybex. 474 pages, 198 F.*
Framework est un logiciel intégré, c'est-à-dire un logiciel professionnel qui rassemble un tableur, une base de données, un traitement de texte et quelques fonctions graphiques. Son usage productif sous-entend une maîtrise que seule la pratique peut apporter. Mais aussi une étude attentive de la documentation et l'éclairage d'un autre angle d'approche, fourni, pourquoi pas par ce manuel.

Des manuels pour utiliser d'autres compatibles

Pratique des IBM PC et compatibles. Graphisme et sons. *J.-C. Fantou. Éditions Radio. 236 pages, 230 F.*
Au risque de nous répéter : si vous voulez un ordinateur musical et graphique à un prix abordable, surtout n'achetez pas un *PC !* L'ouvrage en apporte encore une fois la preuve. L'épilogue précise d'ailleurs « vous n'avez pas été sans remarquer la quasi-impossibilité d'obtenir des programmes graphiques suffissamment performants lorsqu'on ne dispose que du Basic Microsoft. » Honnêteté remarquable à la fin d'un ouvrage bourré de programmes en Basic !
Et les dix maigres pages consacrées au bruitage et à la musique font le tour du problème.
Livre clair et fort utile. Et quand vous passerez sur une autre machine, vous n'aurez que des bonnes surprises !

80286 Assembleur IBM AT et compatibles. *Henri Lilen. Éditions Radio. 386 pages, 270 F.*
Pour ceux qui voudraient programmer en langage machine du processeur 80286, ou qui voudraient comprendre le fonctionnement élémentaire du cœur des *IBM-AT* et compatibles. Si le livre se présente comme un cours d'assembleur : il est inutilisable comme une initiation à la programmation. Toute la pédagogie de la collection ne saurait rendre simple et attrayant ce qui est objectivement complexe et ennuyeux, quoique fort utile...

Pratique de DBase III Plus. *Henri Lilen. Éditions Radio. 216 pages, 230 F.*
Permet de se familiariser avec *DBase III Plus.* Ne permet pas de programmer des applications sophistiquées. Redondant avec le manuel de *DBase III Plus.*

Des livres pour battre votre micro aux échecs

La tactique moderne. *Iludek Pachman. Éditions Grasset. Collection Europe Échecs. 382 pages, 200 F.*

Comment bien jouer l'ouverture. *Edmar Mednis. Éditions Grasset. Collection Europe Échecs. 110 pages, 66 F.*
Les ordinateurs battront à coup sûr les humains aux échecs seulement après que les programmeurs aient vraiment compris comment raisonnaient les grands maîtres. Ces livres tentent de transmettre une part de leur expérience. Demain, il sera trop tard...

Des livres dont vous êtes le héros.

L'ombre de la guillotine. *Simon Farrell et Jon Sutherland.*

A feu et à sang. *Simon Farrell et Jon Sutherland. Deux livres dont vous êtes le héros. Coll. Folio Junior. Éditions Gallimard.*
Les deux grands livres vous feront participer l'un à la Révolution française en 1789, l'autre à la Grande Révolution anglaise entre 1640 et 1653. Je crois ces livres supérieurs aux aventures textuelles sur micro pour deux raisons : ils se lisent plus facilement sans fatiguer les yeux, se transportent dans la poche, ne consomment pas d'électricité. Leur scénario est plus riche et le texte saturerait les disquettes de biens des micros.

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

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

COMMODORE

ACE II	99 F	139 F
APOLLO 18	NC	NC
ARKANOID	85 F	119 F
ARTIC FOX	105 F	165 F
BARBARIAN	85 F	129 F
BARB'S TALE I	159 F	
BARB'S TALE II		275 F
BIG 4 II	89 F	139 F
BISMARK	99 F	149 F
BUBBLE BOBBLE	95 F	135 F
CASSE DU SIECLE	85 F	115 F
CHAL. OF THE GOBOTS	89 F	139 F
CONFLITS	109 F	149 F
DEATH WISH 3	95 F	139 F
DEFENDER OF THE CROWN		149 F
DEMON STALKER	NC	NC
DESTROYER		139 F
ENDURO RACER	99 F	149 F
GRAND PRIX 500	136 F	169 F
GUILDE OF THE THIEVES		189 F
HIT PACK TRIO	95 F	139 F
HOLLYWOOD POCKER	89 F	129 F
IMPLOSION	99 F	129 F
LES AV. DE J. BURTON	95 F	139 F
LORDS OF CONQUEST	109 F	
MEAN CITY	95 F	149 F
MINIPUTT	105 F	165 F
MOEBIUS		185 F
MYSTERY ON THE NILE	89 F	
OGRE		185 F
PACK UBI II	139 F	179 F
PAWN		169 F
PEGASUS	109 F	169 F
PIRATES	139 F	179 F
PIRATES OF THE BARB. COAST		99 F
RENEGADE	89 F	129 F
SALOMONS KEY	99 F	139 F
SENTINEL	79 F	129 F
SKATE OR DIE		NC
SUB BATTLE		275 F
SUPER EPRINT	85 F	119 F
THAI PAN	89 F	129 F
TRACK AND FIELD	95 F	135 F
TRIVIAL POURSUIT	165 F	199 F
TUER N'EST PAS JOUER	99 F	145 F
WAR GAMES CONSTRUCTION SET		199 F
WORLD CLASS LESDERB	89 F	139 F
ZOMBI		175 F

AMSTRAD CPC

NOUVEAUTES

ARTIC FOX	105 F	165 F
BIG 4 II	99 F	139 F
BIVOUAC	109 F	159 F
BOB WINNER	135 F	179 F
CATCH 23	89 F	139 F
CENTURION	89 F	139 F
CHARLY DIAMS	125 F	175 F
CONFLITS	89 F	139 F
DEATH WISH 3	85 F	129 F
DIEUX DE LA MER	129 F	169 F
ERE HITS N°2	145 F	219 F
FORTERESSE	129 F	189 F
GABRIELLE	135 F	175 F
HIGHT FRONTIERE	89 F	139 F
HITS N°4 (Logiciels)	145 F	179 F
HURLEMENTS		175 F
HYBRID	89 F	139 F
INDIANA JOHNES		139 F
KILLED UNTIL DEAD	99 F	139 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145 F	189 F
L'ŒUIL DE SET	145 F	189 F
LA CH. DE GROTENBURG	145 F	189 F
LE CREPUSC. DU NAJA	119 F	155 F
LE MAITRE DES AMES		189 F
LE MANGE-CAILLOUX	99 F	155 F
LEGENDE		145 F
LES RIPOUX	109 F	169 F
LOTO SPORTIF		185 F
MANHATTAN LIGHT	135 F	175 F
MASK	95 F	139 F
MASQUE PLUS		189 F
MISSION	125 F	175 F
MYSTERY ON NILE	89 F	145 F
PACK UBI 3	145 F	
PEGASUS	109 F	169 F
PEUR SUR AMYTIVILLE	135 F	175 F
PLAY MAC (jeu de société)		NC
RENEGADE		139 F
ROAD RUNNER	89 F	129 F
SALOMONS KEYS		139 F
SPORTS-PACK	195 F	285 F
SUNSTAR	89 F	139 F
TANKS	89 F	139 F
THAI PAN	89 F	139 F
THRONE FIRE	85 F	
WORLD CLASS LEADERB	89 F	149 F

SELECTION

ADVENCED ART STUDIO		205 F
ADVENCED MUSIC SYSTEM		239 F
ARKANOID	79 F	113 F
ARMY MOVES	85 F	125 F
ASPHALT	109 F	135 F
BALLBREAKER	95 F	143 F
BARBARIAN	79 F	119 F
CANADAIR	95 F	139 F
CHAL. OF THE GOBOTS	88 F	135 F
ENDURO RACER	73 F	109 F
ERE HITS VOLUME I	139 F	219 F
EXPRESS RAIDER	83 F	117 F
F-15 STRIKE EAGLE	99 F	143 F
FER ET FLAMME		219 F
FLASH	135 F	189 F
GLOBE TROTTER		195 F
GOLD HITS II	95 F	135 F
GRAPHIC CITY	119 F	144 F
GRAND PRIX 500	135 F	165 F
H.M.S. COBRA	269 F	269 F
HIT PACK II	89 F	125 F
HIT PACK TRIO	95 F	139 F
HITS N°1 ou N°2 (Logiciels)	139 F	169 F
INERTIE	109 F	139 F
K.Y.A.	135 F	189 F
LA CITE PERDUE		195 F
LE NECROMANCIEN	95 F	139 F
LE PASSAGER DU TEMPS		189 F
LES PAS. DU VENT I	259 F	259 F
LES PASSAG. DU VENT II	259 F	259 F
LES AVENT. DE J. BURTON	95 F	145 F
LES CLAS. (compilat.)	135 F	185 F
LEADERBOARD	87 F	125 F
LEADERBOARD TOURNAMENT		65 F
LIVINGSTONE	125 F	175 F
LUCKY LUKE		165 F
M'ENFIN (Gaston Lagaffe)	115 F	145 F
MANHATTAN 95	115 F	139 F
MAG MAX	69 F	119 F
MARCH A L'OMB (Renaud)	135 F	179 F
MARIO BROTHER	59 F	99 F
MASQUE		145 F
METRO CROSS	85 F	125 F
MEURTRE EN SERIE	235 F	299 F
MULTIPLAN (utilitaire)		495 F
PACK FIL II	139 F	185 F
PACK UBI II	149 F	185 F
PAPERBOY	75 F	135 F
PAWN		139 F
PROHIBITION	119 F	185 F
RELIEF ACTION	149 F	189 F
ROBINSON CRUSOE		152 F
SABOTEUR II	85 F	119 F
SENTINEL	95 F	139 F
SILENT SERVICE	95 F	139 F
SRAM II		195 F
STAR RAIDERS II	79 F	135 F
SUPER CYCLE	89 F	129 F
SUPER HITS (Ocean)	89 F	139 F
TRIVIAL POURSUIT	145 F	189 F
TUER N'EST PAS JOUER	95 F	149 F
WINTER GAMES	75 F	109 F
WONDERBOY	79 F	115 F
WORLD GAMES	85 F	139 F
ZOMBI	115 F	125 F

PCW

Bob winner	219 F
CYRUS II CHESS	139 F
GUILD OF THIEVES	199 F
KNIGHT ORK	209 F
LEADERBOARD	175 F
M.G.T.	149 F
MULTIPLAN (utilitaire)	495 F
ORPHEE	229 F
PAWN	239 F
RUBIS (log. de gestion en Franç.)	445 F
TOMAHAWK	149 F
STARGLIDER	239 F
STRIKE FORCE HARRIER	149 F
TOP SECRET	229 F
TRIVIAL POURSUIT	199 F
TUER N'EST PAS JOUER	155 F

MSX

ACE OF ACES	99 F	
ANTARTIC ADVENTURE	169 F	
ARKANOID	99 F	
ARMY MOVES	99 F	
DEATH WISH 3	89 F	
HOLE IN ONE PRO	169 F	
HYPERRALLY	169 F	
HYPERSPORT 1, 2 ou 3	169 F	
KINGS VALLEY	169 F	
KNIGHTMARE	169 F	
MACADAM BUMPER		179 F
MACROSS	195 F	
MEURTRE SUR L'ATLANT	209 F	269 F
NEMESIS	169 F	
PAS DU VENT I ou 2 (MSX 2)		269 F
PENGUIN ADVENTURE	169 F	
Q BERT	175 F	
RELICS	195 F	
ROAD FIGHTER	169 F	
SKY JAGUAR	169 F	
SOCCER	169 F	
THE GOONIES	169 F	
THE NAZE OF GALIOUS	169 F	
T.N.T. (MSX 2)		269 F
TOPPLE ZIP	175 F	
TUER N'EST PAS JOUER	99 F	
VAMPIRE KILLER (MSX 2)	179 F	
WHO DARES WIN II	89 F	
YIE AR KUN FU II	169 F	

ATARI 800

ARKANOID	89 F	129 F
COLOSSUS CHESS 3.0	89 F	
CONFLICT IN VIETNAM	129 F	169 F
CRUSADE IN EUROPE	155 F	199 F
DEEPERS DONJONS	69 F	89 F
DRUID	99 F	
GAUNTLET	89 F	129 F
KNIGHT ORK	159 F	159 F
LEADERBOARD	99 F	139 F
L. BOARD TOURNAMENT	65 F	95 F
PIRATES OF THE BARB. COAST		99 F
PITSHOP I	99 F	
SILENT SERVICE	95 F	145 F
SMACH HITS VOL	95 F	
SHOOT THEM UP	99 F	
TUER N'EST PAS JOUER	99 F	145 F
PAWN		179 F
THE GOONIES	95 F	
TOMAHAWK	65 F	95 F

ATARI ST UTILITAIRES

ADVENCED ART STUDIO	215 F
CALCOMAT PLUS	690 F
COMPILATEUR GFA BASIC	289 F
COMPTA MEMSOFT 1040 ST	1350 F
DATAMAT	335 F
FIRST WORD PLUS	985 F
GFA BASIC	395 F
INTERPRETEUR C	389 F
MICRO C SHELL	335 F
MUSIC STUDIO	255 F
PROFIMAT	435 F
PUBLISHING PARTNER	1550 F
SOLUTION	2240 F
SUPERBASE	859 F
TEXTOMAT	335 F
V.I.P. PROFESSIONAL	1685 F

EDUCATIFS

GEOMETRIE	195 F
MATHS 5-4	195 F
MATHS 3°	195 F

LIVRES

BIBLE DU 520 ST	195 F
BIEN DEBUTER AVEC LE ST	124 F
LE LIVRE DU GFA	177 F
LIVRE DU GEM GFA-ASS	155 F
LIVRE DU LECT. DE DISK + DISK	274 F
PEEKS AND POKES DU ST	125 F
PROG. EN ASSEMB. 68000 SUR ST	125 F

JEUX

AIRBALL CONSTRUCTION KIT	159 F
ALTAIR	225 F
ARKANOID	120 F
AUTO-DUEL	215 F
BALANCE OF THE POWER	249 F
BARBARIAN	199 F
BARD'S TALE	185 F
BIVOUAC	NC
BLUE WAR III	196 F
BOB WINNER	265 F
BRIDGE 5.0	195 F
CHESS	235 F
CRAFTON ET XUNQ	289 F
DEFENDER OF THE CROWN	NC
DEMONIAC	185 F
DIEUX DE LA MER	235 F
EDEN BLUES	229 F
F-15 STRIKE EAGLE	299 F
FER ET FLAMME	349 F
FLIGHT SIMULATOR II	195 F
GAUNTLET	209 F
GOLDRUNNER	195 F
GRAND PRIX 500	199 F
GUILDE OF THIEVES	235 F
HMS. COBRA	175 F
INDIANA JONES	174 F
KARATE KID II	395 F
KING QUEST III	235 F
L'AFFAIRE	249 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	249 F
L'ŒUIL DE SET	249 F
LE MAITRE DES ARMES	269 F
LES PASSAGERS DU VENT I	269 F
LES PASSAGERS DU VENT II	215 F
LEARDERBOARD	115 F
LEADERBOARD TOURNAMENT	235 F
MACADAM BUMPER	209 F
MACH III	185 F
MANOIR DE MORTEVILLE	179 F
MARCHE A L'OMBRE (520-1040)	185 F
MASQUE PLUS	195 F
MASSACRE	235 F
MEURTRE EN SERIE	195 F
MISSION	139 F
MISSION EN RAFALE	NC
MUTANTS	185 F
NECROMANCIEN	219 F
OGRE	
PAWN	185 F
PHANTASIE II	249 F
PHANTASIE III	235 F
PHENIX	245 F
PINBALL WIZARD	135 F
PIRATES OF THE BARBARY COAST	179 F
PROHIBATION	215 F
PRONOSTIC	289 F
RINGS OF ZILFIN	195 F
ROAD RUNNER	NC
ROAD WAR EUROPA	195 F
SAPIENS	289 F
S.D.I.	215 F
SENTINEL	169 F
TAI PAN	195 F
TERROR PODS	179 F
T.N.T.	195 F
TRACKER	215 F
WINTER GAMES	205 F
WORLD GAMES	215 F
ZOMBI	

AMIGA UTILITAIRES

AEGIS ANIMATOR	957 F
CAMBRIDGE LIPS	995 F
DELUXE PAINT II	899 F
MUSIC STUDIO	289 F
SUPERBASE	920 F
TRUE BASIC	1045 F
V.I.P. BASIC	1495 F

LIVRES

AMIGA BASIC	208 F
AMIGA SYSTEME	145 F
BIEN DEBUTER EN AMIGA	149 F
INTRO AU SYSTEME AMIGA	159 F

JEUX

7 CITIES OF GOLD TO RELEASES	169 F
ADVENTURE CONCTRUCTION	169 F
ARCHON	256 F
BALANCE OF POWER	348 F
BARD'S TALE	359 F
BARBARIANS	215 F
BORROWED TIME	199 F
BRATTACAS	297 F
CHESS MASTER 2000	315 F
DEFENDERS OF THE CROWN	345 F
DEJA VU	347 F
FERRARI FORMULA ONE	249 F
GUILDE OF THIEVES	249 F
HOT AND COOL JAZZ	239 F
KARATE KID II	225 F
KING QUEST III	348 F
KNIGHT ORK	195 F
LEADERBOARD	214 F
L. BOARD TOURNAMENT	135 F
LEISURE SUIT LARRY	375 F
OGRE	215 F
PEGASUS	NC
S.D.I.	335 F
SILENT SERVICE	239 F
SINBAD	385 F
SKYFOX	249 F
STARGLIEDER	230 F
TERROR PODS	209 F
THE POWN	229 F
TUER N'EST PAS JOUER	NC
UNINVITED	335 F
WINTER GAMES	225 F
WORLD GAMES	225 F

IBM PC ET COMPATIBLES

PC 1512 UTILITAIRES

ALADIN (tresorerie)	936 F
ALIENOR II PC	1638 F
CALCOMAT	749 F
COMPTABILITE GENERALE	935 F
DATAMAT	749 F
FACTURATION EN STOCK	1308 F
FASST (assembleur-désassembleur)	750 F
LIAISON	685 F
MUSIC CONSTRUCTION SET	149 F
TEXTOMAT	749 F
WORDWRITER	435 F

EDUCATIFS

DECOUVERTE DE LA VIE, 6° 5°	195 F
MATHS 3°	199 F
OBJECTIF FRANCE	195 F
OBJECTIF MONDE	195 F
VISA POUR HYDE PARK, 6°	215 F

LIVRES

102 PROG. POUR PC ET COMPAT.	145 F
CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES	199 F
DISQUE DUR PC 4 DISC	225 F
INITIATION A MS DOS	159 F
TRAIT DE L'IMAGE SUR ORDIN	215 F
TURBO PASCAL APPLICATIONS	215 F

JEUX

CITIES OF GOLD TO RELEASE	169 F
3D HELICOPTER SIMULATOR	355 F
A VIEW TO A KILL	149 F
ACE OF ACES	279 F
ARKANOID	169 F
ADVENTURE CONSTRUCTION	169 F
BALANCE OF POWER	259 F
BIVOUAC	185 F
BOB WINNER	212 F
CHIFFRES ET LETTRES	249 F
DEFENDER OF THE CROWN	249 F
DIEUX DE LA MER	185 F
EDEN BLUES	235 F
F-15 STRIKE EAGLE	215 F
FLIGHT SIMULATOR II	385 F
GABRIELLE	249 F
GRAND PRIX 500	215 F
GRAND SLAM BRIDGE	249 F
GUNSHIP	365 F
H.M.S. COBRA	269 F
KNIGHT ORK	209 F
L'AFFAIRE	235 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	249 F
L'ŒUIL DE SET	249 F
LE MAITRE DES ARMES	249 F
LE NECROMANCIEN	149 F
LES PASSAGERS DU VENT I	269 F
LES PASSAGERS DU VENT II	269 F
MACADAM BUMPER	269 F
MACH III	235 F
MARCHE A L'OMBRE	235 F
MASQUE PLUS	249 F
MEAN 18 GOLF	159 F
MEGAWATT	NC
MEURTRE EN SERIE	269 F
MISSION	215 F
PHALSBERG	269 F
PINBALL WIZARD	249 F
PROHIBITION	235 F
RAMBO	149 F
SABOTEUR	149 F
SAPIENS	215 F
SRAM	235 F
SRAM 2	245 F
SUMMER GAMES II	155 F
TRACKER	209 F
TRIVIAL POURSUIT	265 F
WINTER GAMES	155 F
WORLD GLASS LEADERBOARD	245 F
WORLD GAMES	215 F
ZOMBI	249 F

LOGICIELS POUR THOMSON EN DISQUETTES, NOUVEAUTES :

APPRENDS-MOI A COMPTER	245 F
DECOUVERTES DE LA VIE (6° 5°)	182 F
FRANCE, EUROPE, MONDE	199 F
OBJECTIF FRANCE (4° 3°)	182 F
OBJECTIF MONDE (6°)	182 F
VISA POUR HYDE PARK (6°)	199 F

THOMSON

20 MILLIONS DE DOLLARDS	129 F	(tous)	169 F	(tous)
ARKANOID	145 F	(tous)	189 F	(8.9.9 +)
AFFAIRE SIDNEY	135 F	(tous)	189 F	(8.9.9 +)
BIVOUAC	119 F	(6)	175 F	(8.9.9 +)
BLITZ (jeux d'échec)	229 F	(5.6)	229 F	(7.8.9.9 +)
BUDGET FAMILIAL	149 F	(tous)	215 F	(tous)
COLOR PAINT		ROM 385 F	(tous)	
COMPTA GENERALE			145 F	(8.9.9 +)
DIEUX DE LA MER	119 F	(6)	175 F	(8.9.9 +)
ENTROPIE	139 F	(8.9.9 +)	189 F	(8.9.9 +)
GRAND PRIX 500	169 F	(6.8)	199 F	(6.8.9.9 +)
GEREZ VOS FICHES		ROM 385 F	(tous)	
H.M.S. COBRA	269 F	(5.6)	269 F	(6.8.9.9 +)
HITS N°2	139 F	(tous)	185 F	(5.6.8.9.9 +)
JUNGLE HERO	129 F	(tous)	169 F	(tous)
KUNG FU	109 F	(tous)	139 F	(tous)
LE CREPUSCULE DU NAJA	125 F		159 F	
LES CAVERNES DE THENEBE	109 F	(tous)	139 F	(tous)
LES PASSAGERS DU VENT I	269 F	(6)	269 F	8.9.9 +)
LES PASSAGERS DU VENT II	269 F	(6)	269 F	(8.9.9 +)
LES CLASSIQUES	145 F	(tous)	189 F	(tous)
LES RIPOUX	119 F	(6)	179 F	(8.9.9 +)
LE FLIPPAR	95 F	(5.6)	135 F	(8.9.9 +)
MISSION EN RAFALE	145 F	(tous)	189 F	(8.9.9 +)
MAD DOG	135 F	(tous)	179 F	(tous)
MEURTRE EN SERIE	269 F	(6)	269 F	(8.9.9 +)
MAGIC	139 F	(tous)	179 F	(tous)
MALETTE CREATION		ROM 579 F	(7.8.9.9 +)	
MALETTE COMMUNICATION			665 F	(8.9.9 +)
MARCHE A L'OMBRE	135 F	(6)	179 F	(8.9.9 +)
MEGAWATTS	145 F	(tous)	205 F	(tous)
OK COW BOY	139 F	(6)	189 F	(8.9.9 +)
PROHIBITION	129 F	(6)	175 F(8.9.9 +)	
PORTEFEUILLE BOURSIER		ROM 395 F	(5.6.7.8)	
PORTEFEUILLE BOURSIER		899 F		(8.9.9. +)
QUAD	169 F	(6.8)	209 F	(6.8.939 +)
ROAD KILLER	129 F	(tous)	169 F	(tous)
ROBINSON CRUSOE	139 F	(6)	165 F	(8.9.9 +)
RANGER 3			209 F	(8.9.9 +)
STONE ZONE	109 F	(tous)	139 F	(tous)
SILENT SERVICE	139 F	(6.8.9.9 +)	189 F	(8.9.9 +)
TRIVIAL POURSUIT	199 F		259 F	

CONSOLES DE JEUX

SEGA

ALEX KID	195 F
ACTION FIGHTER	195 F
F 16 FIGHTER	159 F
GHOST HOUSE	159 F
PRO-WRESLING	195 F
SHOOTING GALLERY	195 F
TEDDY BOY	159 F
WONDER BOY	195 F
WORLD GRAND PRIX	195 F

ATARI 2600

GHOST BUSTERS	149 F
RIVER RAID	135 F
SPACE SHUTTLE	135 F
TENNIS	135 F

NITENDO

EXITEBIKE	285 F
HOGAN'S HALLEY	285 F
SOCCER	195 F
WRECKING CREW	285 F

DE NOMBREUX AUTRES TITRES
DES NOUVEAUTES CHAQUES SEMAINES
TELEPHONEZ-NOUS !

PERIPHERIQUES

PROLONG. JOYSTICK CPC	89 F
DOUB. DE JOYSTICK (en V-Amstrad)	100 F
LIGHT PEN CPC (K)	229 F
LIGHT PEN CPC (D)	329 F
LIGHT PEN PUV 8256	675 F
LIGHT PEN PC 1512	179 F
SYNTHETISEUR VOCAL CPC (D)	455 F
SYNTHETISEUR VOCAL CPC (K)	419 F
INTERFACE SERTE RS 232 C	755 F
PCX STIK COMMODORE K7	385 F
AMX MOUSE POUR AMSTRAD CPC	725 F
TAPIS SOURIS	100 F
HOUSSE 464 et 6128 COULEUR	115 F
HOUSSE 8256 VERT	195 F
HOUSSE PL 1512	180 F
HOUSSE 520 ST	170 F
DISQUETTES VIERGES AMS (× 10)	290 F
DISQUETTES VIERGES ST (× 10)	155 F
RUBAN IMPRIMANTE PCW	85 F
QUICK SHOT II +	120 F
ECONOMY (Controller)	55 F
PROFESSIONAL STANDARD	145 F
PROFESSIONAL AUTOFIRE	175 F
SPEED KING	119 F
TAC I PLUS	285 F
TAC III	130 F
THE BOSS	150 F
VENUS (6 microswitch !)	170 F

58, rue des Camélias — 94140 ALFORTVILLE
Téléphone 43 96 57 84 - 43 96 57 83

Vente par correspondance uniquement.

BON DE COMMANDE *(Libellé en Lettres Majuscules)* à retourner à :

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX

LES BONS COMPTES FONT LES BONS AMIS

Abdul Alafrez récidive! Il a plus d'un tour dans son chapeau et n' a pas fini de vous étonner... Deux jetons, un court programme à saisir... Vous voilà prêt à susciter l'émoi dans tout le quartier!

Pour réaliser ce tour, il vous faut deux jetons. Sur l'un, vous inscrivez le chiffre 5, sur l'autre, le chiffre 7. Si vous n'avez pas de jeton, vous pouvez découper deux morceaux de carton sur lesquels vous inscrivez les chiffres.
Il vous faut également taper le programme qui, comme l'exige la vieille tradition de la Magie Artificielle, est rédigé dans le plus pur espéranto basic. Vous ne devriez pas avoir de problème pour le faire tourner tout de suite sur votre machine bien aimée. Rappelez-vous simplement que CLS efface l'écran et peut se prononcer HOME ou CALL CLEAR dans certaines contrées et que mon instruction préférée INKEY$ qui intercepte une frappe au clavier se fait appeler parfois GET ou KEY$ par pur snobisme. Comme tous les programmes en espéranto basic, celui-ci sait tout juste marcher mais il n'attend que vos soins pour devenir beau, grand et fort. Gavez-le d'images et de musique, instruisez-le du code élémentaire de la convivialité et, un jour, vous serez empli d'une fierté toute paternelle, devant l'émoi qu'il suscitera dans votre quartier.

L'ATTRAPE-NIGAUD

Pour vous éviter de commettre d'irrémédiables fautes pédagogiques, je vais vous entretenir de quelques points particuliers. Commençons par l'effet général. Structuré en deux parties, la première réside en un petit tour mathématique. Si vous suivez le listing, vous vous apercevrez vite qu'il n'y a que deux résultats possibles selon la position des jetons et que l'ordinateur peut immédiatement en déduire où se trouve chaque chiffre. Il n'est pas difficile de percer à jour cette partie, c'est même sa fonction principale, c'est un piège, une feinte, un hareng rouge comme disent les anglophones. Cette partie est très importante car elle déstabilise le client sur deux plans différents. Au niveau logique, elle induit une fausse piste purement mathématique et au niveau psychologique, elle réconforte: le client croit comprendre comment ça marche, il se sent supérieur à cette petite amusette, ses défenses se relâchent et c'est le moment de lui asséner la seconde partie.

LE COMPTE-TOURS

A partir de la ligne 250, mine de rien, l'ordinateur commence à penser furieusement: si vous avez jeté un coup d'oeil à la sous routine, vous avez certainement remarqué, ligne 1010, la variable C(M) qui pédale dans le vide, tant qu'une mouche ne s'est pas posée sur le clavier. Cette variable ne sert effectivement à rien dans la première partie du tour mais, dans la seconde, elle est le point de départ des déductions sherlock-holmiques de l'ordinateur. Elle va en effet compter combien de fois le programme boucle sur la ligne 1010. Elle fait ce calcul pour la main gauche, puis pour la main droite. Elle compare ensuite les deux résultats et, comme il est toujours plus long de calculer de tête 13 X 7 que 13 X 5, la conclusion s'impose d'elle même.

LES AMELIORATIONS

Outre les indispensables améliorations esthétiques que vous aurez à apporter à ce tour, vous pouvez essayer de remédier à son défaut principal: répondant au hasard, le programme aurait une chance sur deux de trouver la bonne réponse, ce qui n'est finalement guère impressionnant. La solution la plus évidente est de rajouter un troisième chiffre: le premier calcul étant très facile, le deuxième un peu plus difficile et le troisième très long. Vous pouvez essayer de trouver ces trois chiffres sachant que, si la difficulté des calculs est vraiment trop disparate, vous risquez de dévoiler le truc et que, d'autre part, moins la longueur des calculs est différente, plus la machine a de risque de se planter. L'autre solution, autrement plus simple, consiste à placer cette divination dans une série de tours dont les effets se renforcent les uns les autres. Une excellente place pour ce tour: entre celui du mois dernier et celui du mois prochain.

```
10 CLS
20 PRINT "Voici deux jetons
prenez-en un dans chaque main"
30 GOSUB 1000
40 PRINT"Regardez quel jeton vous
avez dans la main gauche"
50 PRINT"Multipliez sa valeur par 9
et rappelez-vous du résultat"
60 GOSUB 1000
70 PRINT"Regardez quel jeton vous
avez dans la main droite"
80 PRINT"Multipliez sa valeur par
14 et rappelez-vous du résultat"
90 GOSUB 1000
100 PRINT"Additionnez les deux
résultats"
110 PRINT"Lâchez les jetons et
donnez-moi le résultat de l'addition"
120 INPUT R
130 IF R=143 THEN GOTO 200
140 IF R=133 THEN GOTO 220
150 PRINT"Vous avez fait une
erreur de calcul. Recommençons."
160 GOSUB 1000
```

ESPACE MICRO...

DEPARTEMENT GRAND PUBLIC : 243 BV VOLTAIRE - METRO NATION - TEL : 40242996

DIVISION GRAND PUBLIC : 243 BVD. VOLTAIRE 75011 PARIS - TEL : 40242996

CREDIT CREG - CARTE BLEUE - PRIX SPECIAUX ETUDIANTS ET C.ENTREPRISE
DEMONSTRATIONS DU MARDI AU SAMEDI 10 h - 12h30/13h30 -19h
DISTRIBUTEUR AGREE ATARI - COMMODORE AMIGA - SAV SUR PLACE

ATARI

520 STF (Avec 20 logiciels)	2990 F
520 STFC PROMO	5490 F
1040 STFM	5990 F
1040 STFC	7490 F
DISQUE DUR SH205 20 MEGA	4990 F
MONITEUR MONO SM125	1490 F
MONITEUR COUL. SC1224	2990 F
IMPRIMANTE STAR NL10	2990 F
IMPRIMANTE EPSON LX800	3400 F
IMPRIMANTE OKI20 COULEUR	3450 F
DIGITALISEUR REALTISER	1750 F
ST REPLAY	800 F
BARBARIAN	249 F
TERRORPODS	249 F
LARRY LIZARD	250 F
MANOIR MORTEVIEILLE	250 F
MARCHE A L'OMBRE	195 F
RING OF ZIELFING	350 F
SAPIENS	220 F
BALANCE OF POWER	390 F
FLIGHT SIMULATOR	450 F
SENTINELL	200 F
EAGLE NEST	250 F
TNT	200 F
PROHIBITION	220 F
DEGAS ELITE	650 F
FILM DIRECTOR	650 F
FIRST WORD PLUS	990 F
FLEET STREET EDITOR	990 F

200 LOGICIELS EN STOCK.....

AMIGA

AMIGA 500	4750 F
AMIGA 500 COULEUR	7450 F
EXTENSION MEMOIRE	1095 F
MONITEUR COULEUR	2950 F
LECTEUR EXTERNE	2090 F
PC 1 (compatible 1 lec.)	5750 F
PC10 (2 lecteurs)	7450 F
PC 1 COULEUR	7250 F
PC 10 COULEUR	8990 F
BARBARIAN	249 F
BARD TALES	375 F
CHESSMASTER	345 F
FLIGHT SIMULATOR	450 F
DEFENDER OF CROWN	349 F
FAYRY TALES	349 F
KING QUEST	345 F
SYNBAD	369 F
LEADER BOARD	269 F
PAWN	240 F
DE LUXE PAINT	1090 F
DELUXE VIDEO	990 F

LOGITHEQUE PERMANENTE

SEGA
LA CONSOLE DE NOEL
LIVRE AVEC MANETTE
ET UN JEU
990 F

DIV. PRO. : 32 RUE DE MAUBEUGE 75009 PARIS - 42852520

DEMONSTRATION PERMANENTE ET SUR RENDEZ-VOUS DES GAMMES MEGA ST ET DE LA GAMME AMIGA 2000 - EDITION LASER - SOLUTIONS GESTION ET BUREAUTIQUES POUR L'ENTREPRISE ET LES PROFESSIONS LIBERALES - APPLICATIONS GRAPHIQUES

SERVICE VPC : ESPACE MICRO 32 RUE DE MAUBEUGE 75009 PARIS

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
VILLE :

Je desire recevoir :

CB: MANDAT: CONTRE REMBOURSEMENT:

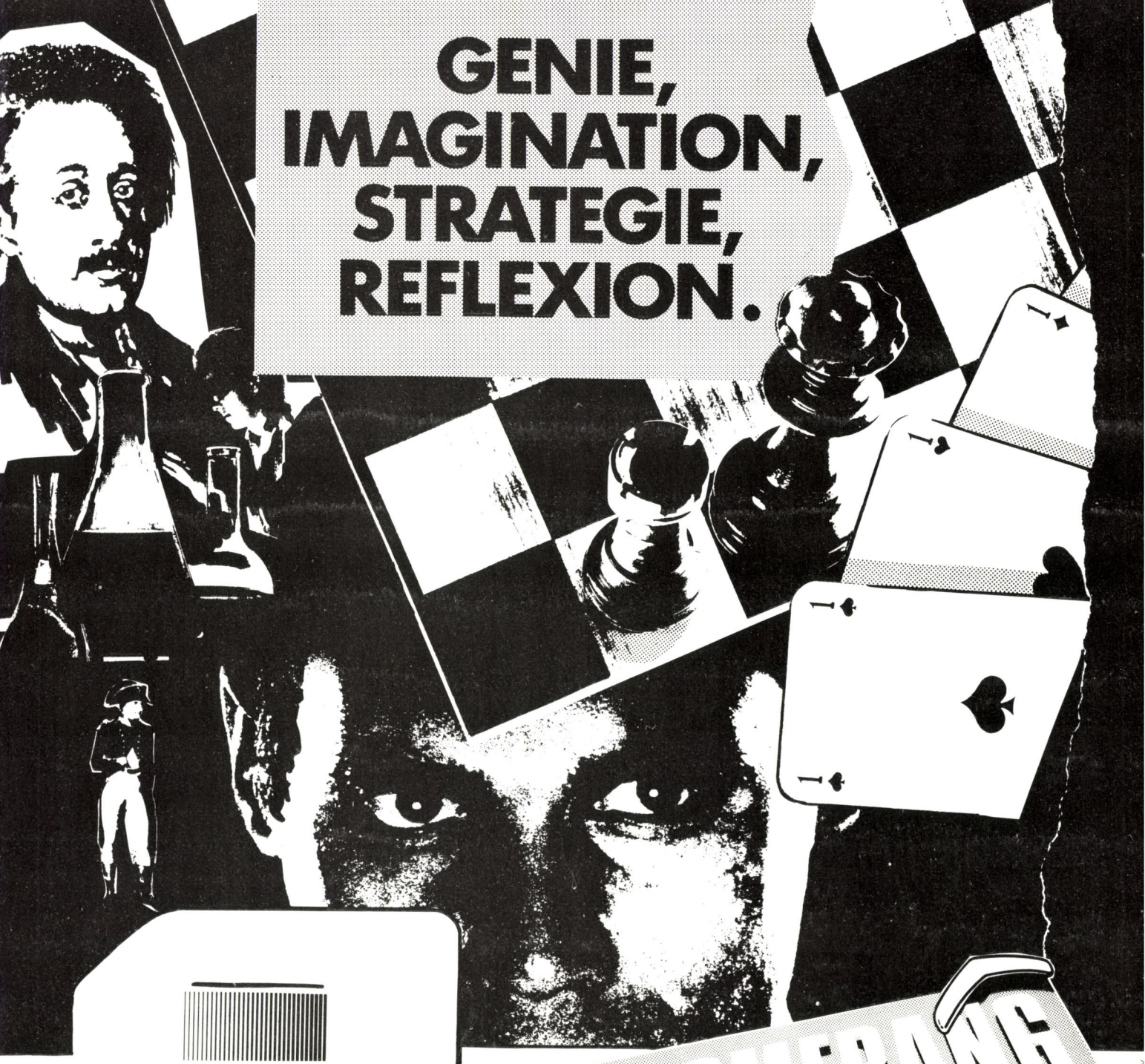
TI 11

```
170 GOTO 20
200 PRINT"Vous teniez le 5 en main gauche et le 7 en main droite"
210 GOTO 230
220 PRINT"Vous teniez le 7 en main gauche et le 5 en main droite"
230 PRINT"Recommençons, mais cette fois plus difficile"
240 GOSUB 1000
250 PRINT "Prenez un jeton dans chaque main"
260 GOSUB 1000
270 PRINT"Regardez quel jeton vous avez dans la main gauche"
280 PRINT"Multipliez sa valeur par 13 et rappelez-vous du résultat"
280 M=1:GOSUB 1000
300 PRINT"Regardez quel jeton vous avez dans la main droite"
310 PRINT"Multipliez sa valeur par 13 et rappelez-vous du résultat"
320 M=2:GOSUB 1000
330 PRINT" Additionnez les deux résultats"
340 PRINT"Lâchez les jetons et donnez-moi le résultat de l'addition"
350 INPUT R
360 CLS
370 IF C(1)<C(2) THEN PRINT"Vous teniez le 5 en main gauche et le 7 en main droite"
380 IF c(1)>c(2) THEN PRINT"Vous teniez le 7 en main gauche et le 5 en main droite"
390 GOSUB 1000
400 END
999
***tournépage***
1000 PRINT:PRINT"Appuyez sur une touche pour continuer"
1010 A$=INKEY$: C(M)=C(M)+1: IF A$="" THEN 1010
1020 CLS
1030 RETURN
```

Combat Spatial pour Thomson Basic 128

Confortablement installé aux commandes de votre chasseur à propulsion ionique, vous faites face aux adversaires de l'espèce humaine...

```
0 CONSOLE 0,24,0,0,0:CLEAR,,13:GOSUB 20000:GOSUB 30120:CLEAR:GOTO 10000
1 '*********************************
2 '*         COMBAT SPATIAL        *
3 '*********************************
4 '*---------<VARIABLES>----------*
5 DEFGR$(11)=16,56,172,2,100,44,118,8
6 PAS=1:COL=20:LIG=8:CAR=0:MU=0:VIT$="25000":CO=1
8 CONSOLE13,24:LOCATE,,0:DIM P%(21),G%(101)
9 GET(COL,LIG)-(COL,LIG),P%(20):LOCATE COL,LIG:COLORCO,0:PRINTGR$(CO-1):VIT$="2500"
10 '*********************************
11 '* VERIFICATION: DE LA POSI.DU.VAI *
12 '*       " "     : DE LA VARI.CA=CARB*
13 '*********************************
20 BOX(135,161)-(175,174),2:BOX(127,151)-(183,185),1:PSET(155,170),4
30 COLOR 3,0:LOCATE 2,18:PRINTVIT$:IF VAL(VIT$)>9999 OR VAL(VIT$)<1000 THEN VIT$="2500"
40 IF COL=19 AND LIG=9 THEN 1000
50 CA=CA+1:IF CA=25 THEN CA=0:CAR=CAR+1:LINE(88,135+CAR)-(103,135+CAR),7
55 IF CAR=39 THEN PLAY"03L3SILASOFAMIREDO":LOCATE 5,20:ATTRB 0,1:PRINT"Vous n'avez plus de carburant !":LOCATE 6,22:PRINT"Voulez vous rejouer (O/N) ?":A$=INPUT$(1):IF A$="O" THEN 0 ELSE END
56 '*********************************
57 '* CHOIX DU DEPLACEMENT DU JOUEUR *
58 '*********************************
60 I$=INKEY$
61 IF I$="" THEN 130
70 ON ((ASC(I$)-7)) GOTO 180,160,170,150,,190,,,,,,,,,,,,,,,191
95 :BOX(29,17)-(38,24)GR$(0),0,8:DEFGR$(0)=172,85,172,85,172,85,172,85:PATTERN GR$(0):PAINT(0,198),0:GOTO 10160
130 GOTO 200
145 '**** LA FLECHE VERS LE  ******
150 COL1=COL:LIG1=LIG:LIG=LIG-PAS:VIT$=RIGHT$(STR$(VAL(VIT$)+INT(RND*50)),4):GOTO 290
155 '**** LA FLECHE VERS -> *******
160 COL1=COL:LIG1=LIG:COL=COL-PAS:VIT$=RIGHT$(STR$(VAL(VIT$)-INT(RND*25)),4):GOTO 290
165 '**** LA FLECHE VERS BAS ******
170 COL1=COL:LIG1=LIG:LIG=LIG+PAS:VIT$=RIGHT$(STR$(VAL(VIT$)-INT(RND*60)),4):GOTO 290
175 '**** LA FLECHE VERS  *********
180 COL1=COL:LIG1=LIG:COL=COL+PAS:VIT$=RIGHT$(STR$(VAL(VIT$)+INT(RND*25)),4):GOTO 290
190 PAS=1:GOTO 60:'* 1ere VITESSE
191 PAS=2:GOTO 60:'* 2eme VITESSE
200 '*********************************
210 '* DEPLACEMENT DU VAISEAU ENNEMI *
220 '*********************************
225 COL1=COL:LIG1=LIG:
230 A=INT(RND*3)+1
240 ON A GOTO 250,260,270,280
250 LIG=LIG-1:GOTO 290
260 COL=COL+1:GOTO 290
270 LIG=LIG+1:GOTO 290
280 COL=COL-1:GOTO 290
290 IF COL<0 OR LIG<0 OR COL>39 OR LIG>12 THEN 600
300 '**** DEPLACEMENT DANS L'ECRAN *****
301 IF COL1>-1 AND COL1<40 AND LIG1>-1 AND LIG1<13 THEN  PUT(COL1,LIG1)-(COL1,LIG1),P%(20)
302 IF COL>-1 AND COL<40 AND LIG>-1  AND LIG<13 THEN GET(COL,LIG)-(COL,LIG),P%(20)
310 LOCATE COL,LIG:COLORCO,0:PRINTGR$(CO-1):PSET(135+COL1,161+LIG1),-1:PSET(135+COL,161+LIG),7:GOTO 20
600 '* DEPLACEMENT EN DEHORS DE L'ECRA *
601 IF COL>45 OR COL<-7OR LIG>21 OR  LIG<-10  THEN LIG=-1:COL=-1
700  IF COL1>-1 AND COL1<40 AND LIG1>-1 AND LIG1<13 THEN PUT(COL1,LIG1)-(COL1,LIG1),P%(20)
701  PSET(135+COL1,LIG1+161),-1:PSET(135+COL,161+LIG),7
703 GOTO 20
1000 '*********************************
1002 '*   QUAND LE VAISSEAU ENNEMI    *
1003 '*  EST DANS LE CHAMPS DE TIR    *
1004 '*********************************
1009 A=0:B=7:FOR P=1 TO 10:L$=INKEY$
1010 LOCATE 19,9:COLOR A,B:PRINT GR$(CO-1)
1015 IF L$=CHR$(13) THEN 1100
1020 IF A=0 THEN A=7:B=0:GOTO 1040
1030 A=0:B=7:
1040 PLAY"05L1SI":NEXT P
1060 GET(16,14)-(22,14),G%(100)
1065 '*********************************
1066 '*      LORSQU'ON A RATE         *
1067 '*********************************
1070 LOCATE 16,14:PRINT" Rate !":MU=MU+1:LINE(208,135+MU)-(223,135+MU),7
1080 FOR T=1 TO300:NEXTT:PUT(16,14)-(22,14),G%(100)
1090 LOCATE 19,9:COLOR 7,0:PRINT" ":GOTO 130
1095 '*********************************
1096 '*      LORSQU'ON A TOUCHE       *
1097 '*********************************
1100 LOCATE 19,9:COLOR 3,1:PRINTGR$(11):GET(15,14)-(23,14),G%(100)
1110 LOCATE 15,14:PRINT" Touche !"
1120 IF P>1 THEN MU=MU+1:LINE(208,135+MU)-(223,135+MU),7:
1121 FOR P=1 TO 300:NEXT P
1125 IF MU=39 THEN PLAY"03L3SILASOFAMIREDO":ATTRB 0,1:LOCATE 5,20,0:PRINT"Vous n'avez plus de munitions !":LOCATE 6,22:ATTRB 0,0:PRINT"Voulez vous rejouer (O/N) ?":A$=INPUT$(1):IF A$="O" THEN 0 ELSE END
```



GENIE, IMAGINATION, STRATEGIE, REFLEXION.

DECOUVREZ BOOMERANG

CENTRE D'ÉCHANGE DU LOGICIEL JEUX

ENVIE DE NOUVELLES DÉCOUVERTES... ENVOYEZ VOS ANCIENS LOGICIELS ET ÉCHANGEZ-LES CONTRE DE NOUVEAUX JEUX AVEC LE 1er CENTRE FRANÇAIS D'ÉCHANGE DU LOGICIEL DE JEUX. RENVOYEZ VITE LE COUPON CI-JOINT.

Je souhaite recevoir
votre documentation sur le centre
d'échange BOOMERANG

NOM _____

PRÉNOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

Matériel utilisé : AMSTRAD CPC ☐
COMMODORE 64 ☐ ATARI ST ☐

BOOMERANG B.P. 585 74054 ANNECY CEDEX

T/11

```
1126 '*****************************
****
1127 '* EFFACEMENT DE VAISSEAU ABBA
TU *
1128 '*****************************
****
1130 FOR Y=18 TO 23
1140 FOR X=30 TO 37
1150 IF SCREEN(X,Y)<>32 THEN LOCATE
 X,Y:COLOR,4:PRINT" ":LOCATE 19,9:C
OLOR7,0:PRINT" ":PUT(15,14)-(23,14)
,G%(100):CO=Y-17:GOTO 2000
1160 NEXT X,Y
1170 PLAY"05L16DOREMIFAL48SOL16FAMI
REL96DO":LOCATE 2,21:ATTRB 0,1:PRIN
T"Vous avez accomplie votre mission
 !":LOCATE7,22:ATTRB 0,0:PRINT"Voul
ez vous rejouer (O/N) ?":A$=INPUT$(
1):IF A$="O" THEN 0 ELSE END
2000 F=INT(RND*4)
2010 IF F=0 THEN COL=-5:LIG=-5:GOTO
 130
2020 IF F=1 THEN COL=43:LIG=-5:GOTO
 130
2030 IF F=2 THEN COL=-5:LIG=20:GOTO
 130
2040 IF F=3 THEN COL=43:LIG=20:GOTO
 130
10000 '*****************************
***
10010 '* DESSIN DU TABLEAU DE BORD
  *
10020 '*****************************
***
10030 CLEAR,,127:CLS:SCREEN 3,0,0:L
OCATE,,0:CLS:
10040 LINE(0,0)-(39,0)" ",,4:COLOR
3,0
10050 CONSOLE13,15:COLOR4,3:CLS:LIN
E(80,104)-(239,104):FOR P=0 TO 321
STEP 3:LINE(P,128)-(79+(P/2),104):N
EXT P:CONSOLE 16,24:COLOR 0,6:CLS:P
AINT(0,105),-1:PAINT(319,105),-1
10060 DEFGR$(0)=1,3,7,15,31,63,127,
255:LOCATE1,17:COLOR 4,5:PRINT"
    ";GR$(0):LOCATE1,18:PRINT" ";SP
C(7);CHR$(127):LOCATE 1,19:COLOR 4,
5:PRINTGR$(0);:COLOR,4:PRINT"
  "
10070 LOCATE1,20:COLOR 2,3:PRINT"
      ";GR$(0):LOCATE1,21:PRINT" ";
SPC(7);CHR$(127):LOCATE 1,22:COLOR
2,3:PRINTGR$(0);:COLOR3,2:PRINT" /
     ":BOX(7,135)-(80,184),0:LOCATE
 2,18:COLOR 3,0:PRINT"0000Km";:LOCA
TE2,21:PRINT"VITESSE"
10080 LOCATE 11,22:PRINT"CA":LOCATE
 26,22:PRINT"MU":BOX(11,17)-(12,21)
," ",,2:BOX(26,17)-(27,21)" ",,5:BOX
(86,134)-(105,176),0:BOX(206,134)-(
225,176),0:DEFGR$(0)=129,126,102,90
,90,102,126,129:BOX(14,17)-(24,24)G
R$(0),7,0:BOXF(120,144)-(191,191),-
1
10090 DEFGR$(0)=129,0,102,0,24,129,
219,195:BOX(29,17)-(38,24)GR$(0),0,
8:DEFGR$(0)=172,85,172,85,172,85,17
2,85:PATTERN GR$(0):PAINT(0,198),0
10100 DEFGR$(0)=0,0,0,24,24,126,255
,129:LINE(30,18)-(37,18)GR$(0),1,0:
10120 DEFGR$(1)=0,60,255,60,255,60,
0,0:LINE(30,19)-(37,19)GR$(1),2,0:
10130 DEFGR$(2)=0,0,16,84,56,56,124
,130:LINE(30,20)-(37,20)GR$(2),3,0:
10140 DEFGR$(3)=16,16,16,16,16,40,6
8,130:LINE(30,21)-(37,21)GR$(3),4,0
:
10150 DEFGR$(4)=0,0,16,56,124,254,0
,0:LINE(30,22)-(37,22)GR$(4),5,0
10160 DEFGR$(5)=129,66,36,24,60,126
,129,129:LINE(30,23)-(37,23)GR$(5),
6,0:
10200 FOR P=8 TO 15:COLOR4:LINE(32,
8)-(0,P):LINE(288,8)-(319,P):NEXT P
:FOR P=1 TO 9:LINE(28+P,8)-(74+P,10
8),4:LINE(284+P,8)-(236+P,108):NEXT
P
10201 A=0:FOR P=40 TO 48 :A=A+0.5:L
INE(P,8)-(128+A,47),4:LINE(184-A,47
)-(319-P,8),4:NEXT P
10202 FORP=1TO4:LINE(135+P,56)-(150
,70),4:LINE(162,70)-(171+P,56),4:LI
NE(135+P,95)-(150,81):LINE(171+P,95
)-(162,81):NEXT P
10203 COLOR3:PSET(20,20):PSET(30,21
):PSET(25,21):PSET(30,70):PSET(10,4
0):PSET(35,45):PSET(10,80):PSET(40,
72):PSET(25,85):PSET(5,90):PSET(40,
95):PSET(10,97):PSET(30,102):PSET(1
0,110):PSET(63,104)
10204 PSET(80,50):PSET(100,55):PSET
(85,60):PSET(100,70):PSET(75,75):PS
ET(110,80):PSET(85,87):PSET(60,30):
PSET(90,35):PSET(65,40):PSET(124,93
),3
10205 PSET(70,10):PSET(80,15):PSET(
100,20):PSET(95,25):PSET(130,30):PS
ET(115,20):PSET(160,15):PSET(158,40
):PSET(165,43)
10206 COLOR3:PSET(300,20):PSET(290,
21):PSET(295,21):PSET(290,70):PSET(
310,40):PSET(285,45):PSET(310,80):P
SET(380,72):PSET(395,85):PSET(315,9
0):PSET(380,95):PSET(310,97):PSET(2
90,102):PSET(310,110):PSET(257,104)
10207 PSET(360,50):PSET(220,55):PSE
T(235,60):PSET(220,70):PSET(245,75)
:PSET(210,80):PSET(235,87):PSET(260
,30):PSET(230,35):PSET(255,40):PSET
(196,93),3
10208 PSET(250,10):PSET(240,15):PSE
T(220,20):PSET(225,25):PSET(190,30)
:PSET(205,20):PSET(180,15):PSET(162
,40):PSET(155,43)
10300 BOX(16,6)-(22,12)" ",,1:BOX(1
50,70)-(161,81),4:GOTO 1
20000 '*****************************
****
20001 '*       PRESENTATION
   *
20002 '*****************************
****
20010 CONSOLE 0,24
20020 DEFGR$(1)=28,35,255,61,2,1,0,
0
20030 DEFGR$(2)=7,10,242,195,63,32,
160,96:A$=GR$(1)+GR$(2)
20040 DEFGR$(3)=112,80,76,71,60,4,5
,6:DEFGR$(4)=0,56,68,255,60,64,128,
0:B$=GR$(3)+GR$(4)
21120 DIM Z$(9):Z$(1)=" S":FOR P=2
TO 7:READ Z$(P):NEXT P
21130 DATA T SP,AT SPA,BAT SPAT,MBA
T SPATI,OMBAT SPATIA,COMBAT SPATIAL
21140 CLS:SCREEN 3,0,4:LOCATE,,0:FO
R P=1 TO 37
21150 ATTRB 0,0:COLOR 1,0:LOCATE P,
10:PRINT"*";B$:PLAY"L103MI":LOCATE
38-P,13:COLOR 7,0:PRINT A$;"*"
21160 IF P>19 AND P<27THEN A=A+1:LO
CATE 19-(P-19),12:ATTRB 0,1:COLOR 4
:PRINT Z$(A)
21170 NEXT P
21180 RETURN
30120 DIM U$(41):FOR P=1 TO 23:READ
 U$(P):NEXT P
30130 DATA P,R,O,G,R,A,M,M,E, ,p,a,
r, ,A,T,E,S, ,O,M,E,R
30140 A=0:FOR P=0 TO 37
30150 ATTRB 0,0:COLOR 5,0:LOCATE P,
20:PRINT"@";B$:PLAY"L103MI":LOCATE
P,22:COLOR 8,0:PRINT"@";B$
30160 IF P>7 AND P<33 THEN A=A+1:LO
CATE P,21:COLOR INT(RND*15)+1:PRINT
 U$(A)
30170 NEXT P:A$=INPUT$(1):RETURN
```

Turbo fichier écrit en Turbo Pascal

Programmé en Turbo Pascal, ce listing se compose de trois parties dont la prochaine vous sera présentée au mois de décembre. Il possède l'avantage d'être relativement universel et est notamment compatible avec l'ensemble de la gamme Amstrad (CPC, PCW et PC) ainsi qu'avec diverses machines comme les Commodore 128 et autres MSX 2. Grâce à une astuce de programmation qui simplifie grandement les choses, les critères sont entièrement paramétrables. Le premier listing décrit la structure du fichier et des données. Une fois compilée, cette représentation théorique des fiches sera parfaitement exécutable et compréhensible par les autre modules constituant le programme principal. Il est donc possible de créer plusieurs structures, utilisables par le programme, auxquelles sont associés plusieurs fichiers. On imagine aisément la puissance d'un tel système.

```
{$I fichier.doc}

                                {------
----------------}

program fichier;

const defini:boolean=false;     {
                  DEBUT MODIF
       }
      nbr_rubriques=8;          { nb
r de rubriques contenues dans une f
iche    }
      nbr_fiches_max=100;       { ta
ille maximum du fichier (en nombre
de      }
                                {
                               fiches)
       }
type type_fiche=record
      { Declaration du type de fich
e:      }
                        nom:string[30
];     { toutes les rubriques doiven
t       }
                        prenom:string
```

NOUVEAUTÉS ATARI

MEGA ST 2 M ..... 9.450 F H.T.
avec imprimante laser .... 19.950 F H.T.
MEGA ST 4M ..... 12.450 F H.T.
avec imprimante laser .... 22.250 F H.T.
ATARI 1040 STF
avec moniteur monochrome
H.R. SM 125 ..... 5.990 F
avec moniteur couleur ATARI
SC 1224 ..... 7.490 F
livré avec GFA Basic + 10 disquettes
ATARI 1040 STF
+ écran monochrome SM 125
+ imprimante Citizen 120 D
+ traitement de texte ..... 7.290 F

PERIPHERIQUES

LECTEUR DISK ATARI SF 354 . 1.490 F
IMPRIMANTE ATARI SMM 804 ..... 1.990 F
DISK DUR 20 MEGA SH 205 ... 4.990 F
DIGITALISEUR D'IMAGES
REALTIZER ..... 1.700 F
PRO 87 DIGITALISEUR ..... 2.950 F
PRO SOUND DESIGNER ..... 590 F
TABLETTE GRAPHIQUE CRP .. 4.650 F

PROMOTIONS

CITIZEN 120 D ..... 1.750 F

JOYSTICK QUICK SHOT + 2
confortable, robuste, précision,
microswitch inégalée,
8 directions de contrôle, recentrage
automatique, socle 4 ventouses, poignée indestructible,
avec microswitch ..... 99 F
SEGA, console de jeux ..... 990 F
+ cadeaux ! (sur place),
1 avoir de100 F sur les
2 prochains jeux !

JUSQU'A
- 50 %
sur des softs Commodore, Armstrad Spectrum, ST
OFFRE JUSQU'A FIN NOVEMBRE

PARIS
DIGIT CENTER
23, boulevard Poissonnière
75002 - Tél 42.21.49.66
Demandez GILLES

VELIZY
DIGIT CENTER
Centre Commercial Velizy II
78000 - Tél. 39.56.67.17
Demandez GILLES

NICE
DIGIT CENTER
Centre Commercial Nice Etoile
24, avenue Jean Médecin
06000 - Tél. 93.85.56.85
Demandez MARCO

VILLENEUVE D'ASCQ
DIGIT CENTER
Boutique 221 bis.
Centre Commercial
59650 - Tél. 20.47.44.23
Demandez DIDIER

GENEVE (Suisse)
DIGIT CENTER Cce n° 104
Ctre Cial Confédération
8, rue de la Confédération
CH-1204 - Tél. 41.22.29.96.95
Demandez MICHEL

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

NICE
TILT PLUS
Centre Commercial TNL
15, Bld Delfino
06300 - *Tél 93.80.85.17*
Demandez JOHNNY

MARSEILLE
DIGIT CENTER
90, rue de Rome
13006 - Tel 91.55.57.25
Demandez PHILIPPE

PROCHAINE OUVERTURE
CENTRE COMMERCIAL BARNEOUD
Plan-de-Campagne

DIGIT CENTER

ATARI 520 STF monochrome 2.990 F +5 CADEAUX

ATARI 520 STF + moniteur couleur 5.490 F +5 CADEAUX

- Manette de jeux
- 4 jeux
- Boîte de rangement
- 5 disquettes
- Bon d'achat de 300 F

pour l'achat de votre prochaine imprimante

cherche vendeur informatique, dynamique et branché pour les magasins poissonnière et Velizy

DISQUETTES

1er vendeur de disquettes en France.

SOUS MARQUE, QUALITE SUPERIEURE
5''1/4 SFDD .....40F les 10
5''1/4 DFDD .....50F les 10

PROMOTION DU MOIS
PANASONIC
5''1/4 DFDD .....70F les 10

SOUS MARQUE XYDEX
3''1/2 ..... 130F les 10

JVC

3''1/2 SFDD	150F les 10
3''1/2 DFDD	200F les 10
5''1/4 SFDD	85F les 10
5''1/4 DFDD	120F les 10
5''1/4 DF2DD	160F les 10
3'' Maxwell	300F les 10

PAR 100 10 % DE REMISE

DIGIT CENTER EST SOFT AVEC TOI !

DIGIT CENTER, N° 1, de la vente des logiciels **ATARI, COMMODORE, AMSTRAD et COMPATIBLES IBM, SEGA et NINTENDO** te propose une librairie de plus de 3.000 LOGICIELS !
Un vendeur spécialisé dans ce domaine t'attend en permanence dans chacun de ses points de vente, prêt à te donner un coup de main aussi bien pour te guider dans le choix que pour t'expliquer le fonctionnement des softs.
Tu ne peux pas te déplacer ? Appelle le magasin le plus proche de ton domicile, un vendeur sera là pour répondre à tes questions.

NOUVEAUTES ? N° 1
Pas de problèmes. Tu en trouveras de nombreuses chaque mois ! Grâce à des contrats de suivi exclusifs que DIGIT CENTER possède avec la **RFA**, la **GRANDE-BRETAGNE** et les **USA** !

LES PRIX ? N° 1
Grâce à sa capacité d'achats importante, la centrale **DIGIT CENTER** importe les softs directement. **Pas d'intermédiaire, donc des prix SUPER CANON !**

LE CHOIX ? N° 1
Une gamme étendue de **JEUX** bien sûr, mais aussi des **Logiciels utilitaires,** et des **Logicjels professionnels** pour la gestion d'une entreprise.

LE SAV ? N° 1
En cas de problème, **Digit Center échange immédiatement** le soft défectueux.

LES MUST ? N° 1
Dans chaque point de vente tu trouvera le hit-parade des softs les plus branchés sur le marché ! Un service géré par la Centrale **DIGIT CENTER** suit les nouveaux solfts qui sortent en **RFA**, en **Grande-Bretagne, aux USA**, et commande immédiatement. C'est la formule qui permet à **DIGIT CENTER** d'être toujours la première à disposer des nouveautés.

LES PROMOTIONS ? N° 1
Des **REMISES DE 30 % à 50 %** sont appliquées en permanence sur les logiciels plus anciens !

Voilà pourquoi Digit Center est le premier revendeur de logiciels en France !

POUR REGLEMENT PAR CARTE BLEUE
(Numéro Carte Bleue et date limite de validité obligatoires)
N° CARTE BLEUE
DATE LIMITE DE VALIDITE

Pour commander, cochez les articles choisis, faire le total, remplir le bon ci-dessous et expedier cette page accompagnée du règlement à DIGIT CENTER, 29, boulevard Gay-Lussac - 13014 Marseille

TI 11

Nom ..... Prénom ..... Adresse .....
Code Postal ..... Localité ..... Tél. .....
Montant des commandes ..... Frais de port 20 F ..... Montant total .....

```
[30]; { etre du type 'STRING[n]' (n
<=70)  }
                    tel:string[20
];    { n etant le nombre de caract
eres   }
                    num_rue:strin
g[7]; { maximum de la rubrique
       }
                    nom_rue:strin
g[40];
                    dep:string[2]
;
                    com:string[3]
;
                    note:string[7
0]    {            FIN MODIF
       }
               end;
     fichier=file of type_fiche;
     nom_fichier=string[12];
     donnee=string[70];
     ligne=string[80];

var fichier1:fichier;
    nom_fichier1:nom_fichier;
    htab,vtab:byte;
    imp,ch:char;
    message:ligne;
    select:array [1..nbr_fiches_max
] of boolean;
    inutil:boolean;

                          {--------
----------------}

{$V-}

{$I fichier1.inc}
{$I fichier2.inc}

                          {--------
----------------}

procedure menu_principal;
var tabul:ligne;
begin
     tabul:=space(23);
     repeat
          newscr;
          writeln(tabul,'1 -------
--- Ouvrir un fichier');writeln;
          writeln(tabul,'2 -------
- Detruire un fichier');writeln;
          writeln(tabul,'3 -------
---- Creer des fiches');writeln;
          writeln(tabul,'4 -------
- Detruire des fiches');writeln;
          writeln(tabul,'5 - Liste
r le fichier en cours');writeln;
          writeln(tabul,'6 -------
- Modifier des fiches');writeln;
          writeln(tabul,'7 -------
- Faire une recherche');writeln;
          writeln(tabul,'8 -------
-------- Faire un tri');writeln;
          writeln(tabul,'9 -------
------------- Quitter');writeln;
          writeln;
          gotoxy(1,1);
          writeln('Turbo fichier -
 Ch. IVORRA - SEPT 1987');
          writeln;
          write('Appuyer sur la to
uche ''.'' pour abreger la lecture.
');
          gotoxy(1,24);
          if defini then affiche_n
om_fichier(nom_fichier1);
          read(kbd,ch);
          if defini then case ch o
f
                              '1':
ouvrir_fichier;
                              '2':
detruire_fichier;
                              '3':
creer_fiches;
                              '4':
detruire_fiches;
                              '5':
lister_fichier;
                              '6':
Modifier_fiches;
                              '7':
recherche(false);
                              '8':
tri;
                           end
          else case ch of
                    '1':ouvrir_fic
hier;
                    '2':detruire_f
ichier;
                    '3'..'8':begin

affiche_message('Aucun fichier en c
ours');

delay(800);

efface_message
                                end;
               end;
     until ch='9'
end;

                          {----------
----------------}

begin
     menu_principal
end.
   end;
     until ch='9'
end;

                          {----------
----------------}

be

-------------------------------------

var aux:ligne;
    car:char;
    i:integer;
begin
     aux:='';
     for i:=1 to length(str) do
     begin
          car:=copy(str,i,1);
          if (ord(car)>96) and (ord
(car)<123) then car:=chr(ord(car)-3
2);
          aux:=aux+car
     end;
     majusc:=aux
end;

                          {---------
----------------}

procedure construit_select;

var i:integer;
    traits,fiche:type_fiche;

{--}
    procedure compare(occ:donnee;va
r str:donnee);

    const dernier:boolean=true;

    var p,len:integer;
        aux:donnee;
    begin
         repeat
              if select[i]
              then begin
                        len:=lengt
h(occ);
                        p:=pos(',
',occ);
                        if p<>0 th
en begin
         aux:=copy(occ,1,p-1);
         occ:=copy(occ,p+1,len-p);
         dernier:=false
    end
                                   el
se begin
         aux:=occ;
         dernier:=true
    end;
                        if (aux<>'
') and (pos(majusc(aux),majusc(str)
)=0)
                        then begin
select[i]:=false;
dernier:=true
                                end;
                   end;
          until dernier
    end;
{--}
begin
     saisie_fiche(traits,true);
     reset(fichier1);
     i:=1;
     while not eof(fichier1)
     do begin
          read(fichier1,fiche);
          with traits
          do begin
          { DEBUT MODIF }
                compare(nom,fi
che.nom);
                compare(prenom
,fiche.prenom);
                compare(tel,fi
the.tel);
                compare(num_ru
e,fiche.num_rue);
                compare(nom_ru
e,fiche.nom_rue);
                compare(dep,fi
che.dep);
                compare(com,fi
che.com);
                compare(note,f
iche.note)
           end;
          {  FIN MODIF  }
           i:=i+1
     end;
     close(fichier1);
     if imp in ['O','o']
     then begin
          writeln(lst,'Liste d
es fiches ayant comme caracteres co
mmuns:');
          writeln(lst);
          affiche_fiche(traits
,false);
          writeln(lst,'
                ------------
--------');
          writeln(lst)
     end
end;
```

DYNAMIT COMPUTER

(ÉLU COMPATIBLE PC/XT ® DE L'ANNÉE PAR LE JOURNAL DE LA PRESSE INFORMATIQUE PROFESSIONNELLE « *DÉCISION INFORMATIQUE* » POUR SON RAPPORT QUALITÉ/PRIX)

PROMOTION ÉDUCATION NATIONALE (RÉSERVÉE AUX ÉTUDIANTS/ENSEIGNANTS)

2999 F HT (3 556,82 TTC)

L'ORDINATEUR COMPATIBLE IBM-PC®, LE « CK-PC » (Clown KILLER-PC) incluant :

Boîtier métal pro, carte mère Turbo 8 slots, 4,77/8 MHz équipée de 512 Ko extensible à 640 Ko, BIOS légal SIGMA DESIGN (USA), AWARD (USA) carte contrôleur de lecteurs de disquettes, carte monochrome graphique imprimante, ou carte CGA imprimante TURBO, lecteur de disquette japonais et assemblé au Japon, alimentation 135 W. UL/FCC (Normes USA), clavier Azerty 84 touches mécanisme CHERRY ALLEMAND. GARANTIE.

OPTIONS :	MONITEUR TTL ou VIDÉO COMPOSITE	716,70F HT (850,00F TTC)
	SOURIS ESPRIT (TAIWAN)	244,52F HT (290,00F TTC)
	SOURIS NEOS (JAPON) la meilleure du marché	548,06F HT (650,00F TTC)
	MS-DOS 3.21 (Manuel français) + GW BASIC	450,00F HT (533,70F TTC)
	BOITE DE 10 FREEWARE (sur diskettes RPS)	84,32F HT (100,00F TTC)
	BOITE DE 10 DISQUETTES SF/DD	23,61F HT (28,00F TTC)

PROMOTIONS EXCEPTIONNELLES (QUANTITÉ LIMITÉE)

IMPRIMANTE OLIVETTI DM-100	1264,76F HT	(1500,00F TTC)
DISQUE DUR 20 Meg + Contrôleur (USA)	2445,20F HT	(2900,00F TTC)

FAITES VOS ADDITIONS ! ET PAS DE VENTE FORCÉE DU TYPE *Vos disquettes à 0,50F si vous m'achetez ma boîte de rangement au prix de son poids en or !!!*

FOURNISSEURS DES GRANDS COMPTES FRANÇAIS, CAISSE CENTRALE DES BANQUES POPULAIRES, CNRS, FACULTÉS, ÉCOLES D'INGÉNIEURS, SG2, CULLINET, CEGOS, SLIGOS, PHILIP MORRIS/MARLBORO, etc.

NOTRE QUALITÉ N'EST PLUS À DÉMONTRER, NOUS N'AVONS QUE DES CLIENTS HEUREUX ET...

DES PRIX... À FAIRE PLEURER LES CROCODILES

RECHERCHONS MONTEURS CÂBLEURS, TECHNICIENS ÉLECTRONIQUE, INGÉNIEURS

DYNAMIT COMPUTER **54, rue de Dunkerque - Métro : Gare du Nord/Anvers**
75009 PARIS - Tél. : 42.82.17.09/25 - Télex : 643295 F

HEURES D'OUVERTURE : MARDI AU VENDREDI 9 h 30- 13 h / 14 h- 19 h – SAMEDI 10 h- 13 h / 14 h 30-18 h

la Règle à Calcul

LA REGLE A CALCUL 65 bd Saint-Germain
BP 300 75228 Paris Cedex 05 tél.: (1)
43 25 68 88 Télex: RAC 201 324 F

L'INFORMATIQUE AU SERVICE DE TOUS

NOUVEAU !

ATARI

MÉGA ST 2M

9.950 F h.t.*

1 an de maintenance ATARI gratuite sur site.

- Ordinateur professionnel
- 2 Méga-octets de RAM
- Moniteur monochrome
- Haute résolution



*TVA en sus 18,60 % soit 11.800 F ttc. CREDIT IMMEDIAT

GAMME ATARI MEGA ST		Prix ttc
MEGA ST 2C	Ordinateur professionnel - 2 Méga-octets - moniteur couleur	13.300 F
MEGA ST 4M	Ordinateur professionnel - 4 Méga-octets de RAM moniteur monochrome - haute résolution	15.359 F
MEGA ST 4C	Ordinateur professionnel - 4 Méga-octets de RAM moniteur couleur	16.859 F
IMPRIMANTE LASER ATARI		
SLM 804	8 pages minutes - résolution : 300 x 300 points	14.173 F
CONFIGURATION MEGA LASER ATARI		
MEGA ST 2ML	Ordinateur MEGA ST 2 - moniteur monochrome haute résolution - imprimante laser	24.847 F
MEGA ST 4ML	Ordinateur MEGA ST 4 - moniteur monochrome haute résolution - imprimante laser	28.405 F

NOUVEAU !

THOMSON

TO16 PC COMPATIBLE

4.990 F h.t.*

- Ordinateur professionnel
- Moniteur monochrome 233 G



*TVA en sus 18,60 % soit 5.918 F ttc. CREDIT IMMEDIAT

ORDINATEURS THOMSON PC compatible	Prix ttc
TO16 - PC + moniteur monochrome 233 G	5.918 F
TO16 - PC + moniteur couleur 4123	7.994 F
TO16 - PCM + moniteur monochrome 233 G	7.697 F
TO16 - PCM + moniteur couleur 4123	9.476 F
TO16 - XPDD + moniteur monochrome 233 G	7 934 F
TO16 - XPDD + moniteur couleur 4123	10.069 F
TO16 - XPHD + moniteur monochrome 233 G	11.848 F
TO16 - XPHD + moniteur couleur 4123	14.220 F
TO16 - XPHD + monit. coul. 4470 D + carte GB 100	16.118 F

PERIPHERIQUES		EXTENSIONS	
Souris	399 F	Carte graphique GB 100	1.957 F
Drive 5" 1/4 supplémentaire	1.799 F	Carte graphique GB 200	3.012 F
		Carte graphique GB 300	8.499 F
		Carte additionnelle GB 301	1.714 F

OFFRE SPÉCIALE DE LANCEMENT THOMSON

3 logiciels MICROSOFT
Word junior + Multiplan junior + Flight simulator ..... 1.056 F

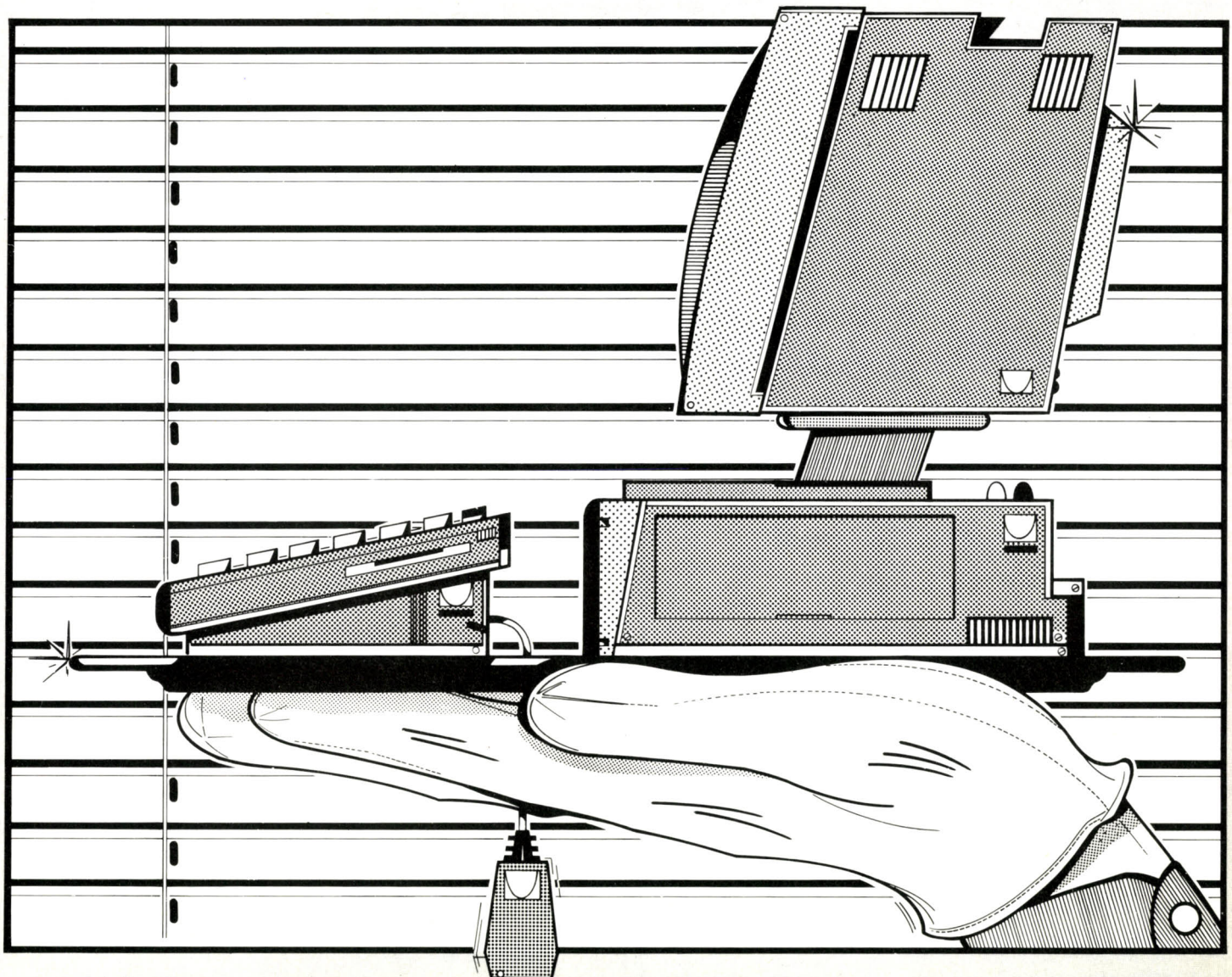
FORMATION ASSURÉE Tilt 11.87
NOUS CONSULTER AU 43 25 68 88 poste 411

SESAME

```
                                {----------
---------------}

procedure recherche(option:boolean)
;

var fiche:type_fiche;
    i:integer;
begin
     for i:=1 to filesize(fichier1)
 do select[i]:=true;
     repeat
           imp:='N';
           if not(option)
           then begin
                     affiche_messag
e('Voulez-vous imprimer (O/N) ?');
                     read(kbd,imp);
                     efface_message
;
                end;
           construit_select;
           reset(fichier1);
           i:=1;
           inutil:=true;
           while (not eof(fichier1)
) and (ch<>'.')
           do begin
                   read(fichier1,fi
che);
                   if select[i] the
n begin

       affiche_fiche(fiche,true);

       inutil:=false

  end;
                   i:=i+1
               end;
           close(fichier1);
           if inutil
           then begin
                     ch:='N';
                     affiche_messag
e('Sans resultat.');
                     delay(800);
                     efface_message
                end
           else begin
                     affiche_messag
e('Voulez-vous specifier de nouveau
x caracteres (O/N) ?');
                     read(kbd,ch);
                     efface_message
;
                end;
     until not(ch in ['O','o'])
end;

                                {---------
--------------------}

procedure detruire_fiches;

var i:integer;
    fiche:type_fiche;
    fichier2:file of type_fiche;
begin
     assign(fichier2,'faux');
     recherche(true);
     affiche_message('Confirmation
(O/N) ?');
     read(kbd,ch);
     efface_message;
     if ch in ['O','o']
     then begin
               reset(fichier1);
               rewrite(fichier2);
               i:=1;
               while not(eof(fichie
r1))
               do begin
```

SERVICE!

Depuis 5 ans en micro familiale comme en informatique professionnelle, notre succès réside dans « le service » !



• DEMONSTRATION • CREDIT • LEASING • INSTALLATION •
• FORMATION • VENTE PAR CORRESPONDANCE • MAINTENANCE •
• SERVICE APRES-VENTE • COLLECTIVITES GRANDS COMPTES •

VIDEOSHOP
l'espace le plus micro de Paris

INTELCOM
l'espace professionnel de videoshop

ATTITUDES

UNE OREILLE PARTOUT !...

GARANTI 1 AN

PORTEE 5 KM !

MICRO-ESPION TX 2007

225 F PRIX SPECIAL

BON A DÉCOUPER CI-DESSOUS



Un modèle de micro-émetteur étonnant par sa puissance. Performances améliorables (voir mode d'emploi en français).

NON HOMOLOGUE P.T.T

• SIMPLE : réception sur tout poste radio FM, auto-radio, chaîne Hi-Fi, etc. Il suffit de déplacer la fréquence pour trouver une zone libre sur votre radio actuelle en FM.
• DISCRET : sans fil, sans branchement, sans antenne extérieure, vous le mettez où vous voulez.
• PRATIQUE : petit et léger, fonctionne avec une pile courante de 9 volts jusqu'à 250 h en continu (livré sans pile).
• UTILE ET EFFICACE : pour surveiller enfants, commerces, garages, personnes malveillantes, ennemis, malhonnêtes, etc.

Pour les bricoleurs, une vraie radio libre très facilement

Essayez cet appareil (meilleur rapport qualité-prix de cette gamme !).
Plus de 30.000 exemplaires vendus à ce jour ! Fourni aux professionnels, détectives, gardiennages, etc.

STRATEGES

SCANNER'S® PARIS-LYON-MARSEILLE

Bon à renvoyer à : SCANNER'S - B.P. 26 - 13351 MARSEILLE CEDEX 5
TEL. 91.92.39.39 + - TELEX : 402.440 F PRAGMA.

Livraison rapide et discrète en recommandé sous 48 h

☐ *Veuillez m'adresser la commande ci-dessous (préciser quantité) :*

☐ *MICRO-EMETTEUR TX 2007 au prix unitaire de 225 F + 15 F de port en recommandé, soit 240 F.*

Ci-joint mon règlement par
☐ C.C.P. ☐ Chèque bancaire ☐ Mandat-lettre
☐ *Envoyez-moi contre remboursement (+ 25 F à régler au facteur)*

Nom .....
Adresse .....
.....
.....
Code postal ☐☐☐☐☐ *Ville :* .....

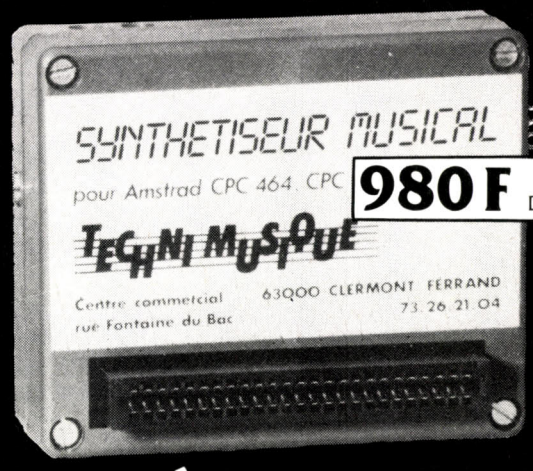
T/ 11


```
                        read(fichier
1,fiche);
                        if not(selec
t[i]) then write(fichier2,fiche);
                        i:=i+1
                    end;
                    close(fichier2);
                    erase(fichier1);
                    rename(fichier2,n
om_fichier1);
                    assign(fichier1,n
om_fichier1)
            end;
end;

                                {--------
----------------}

procedure tri;

type elem=record
                    compt:integer;
                    val:donnee
            end;

var i,j,imax,rub:integer;
    fiche,rien:type_fiche;
    fichier2:file of type_fiche;
    tab:array [1..nbr_fiches_max] o
f elem;
    aux:elem;
    option:boolean;
begin
     newscr;
     with rien do begin
     { DEBUT MODIF }
                        nom:='.';
                        prenom:='.';
                        tel:='.';
                        num_rue:='.'
;
                        nom_rue:='.'
;
                        dep:='.';
                        com:='.';
                        note:='.'
                    end;
     {  FIN MODIF  }
     gotoxy(1,22);
     write('Entrez le numero de la
rubrique : ');integer_saisie(rub,3)
;
     if rub in [1..nbr_rubriques]
     then begin
                affiche_message('Pat
ienter S.V.P.');
                reset(fichier1);
                i:=0;
                while not(eof(fichie
r1))
                do begin
                        i:=i+1;
                        with tab[i]
                        do begin
                                comp
t:=i;
                                read
(fichier1,fiche);
                                case
 rub of                 { DEBUT MODI
F }

  1:val:=fiche.nom;

  2:val:=fiche.prenom;

  3:val:=fiche.tel;

  4:val:=fiche.num_rue;

  5:val:=fiche.nom_rue;

  6:val:=fiche.dep;
```

```
 7:val:=fiche.com;

 8:val:=fiche.note
                                    end
                          {  FIN MODIF
  }
                                end
                     end;
                  close(fichier1);
                  imax:=i;
                  for i:=1 to imax-1
                  do for j:=i+1 to ima
x
                     do if (majusc(tab
[i].val)>majusc(tab[j].val))
                        then begin
                                    aux:
=tab[i];
                                    tab[
i]:=tab[j];
                                    tab[
j]:=aux
                                end;
                  assign(fichier2,'fau
x');
                  rewrite(fichier2);
                  for i:=1 to imax do
write(fichier2,rien);
                  reset(fichier1);
                  reset(fichier2);
                  for i:=1 to imax
                  do begin
                          seek(fichier
1,tab[i].compt-1);
                          read(fichier
1,fiche);
                          write(fichie
r2,fiche);
                     end;
                  close(fichier2);
                  erase(fichier1);
                  rename(fichier2,nom_
fichier1);
                  assign(fichier1,nom_
fichier1);
                  efface_message
            end
      else begin
                  affiche_message('Cet
te rubrique n''existe pas.');
                  delay(800);
                  efface_message
            end
end;

                                {--------
----------------}

procedure modifier_fiches;

var i,rub,imax:integer;
    fiche:type_fiche;
begin
     recherche(true);
     imax:=filesize(fichier1);
     reset(fichier1);
     imp:='N';
     rub:=1;
     i:=1;
     while not eof(fichier1)
     do begin
             read(fichier1,fiche);
             if select[i]
             then begin
                       repeat
                             affich
e_fiche(fiche,false);
                             writel
n;writeln;writeln;writeln;
                             gotoxy
(1,20);
                             write(
'Entrez le numero de la rubrique ch
```


TMPI LE NUMÉRO 1 DU SON INFORMATIQUE

MUSIQUE

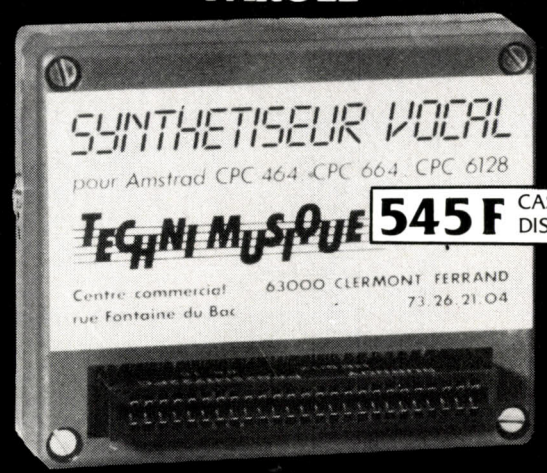


980 F DISQ

SYNTHÉTISEUR MUSICAL
12 VOIES STÉRÉO
(C P C AMSTRAD EXCLUSIVEMENT)
CLAVIER TOUCHES PIANO 4 OCTAVES OPTIONNEL

INTERFACES M.I.D.I.
(P.C., C P C AMSTRAD)

PAROLE



545 F CASS. DISQ.

DES SYNTHÉTISEURS VOCAUX QUI PARLENT RÉELLEMENT FRANÇAIS

POUR
- THOMSON
- AMSTRAD
- P.C
- ORIC
- M.S.X.
- COMMODORE

DISPONIBLES CHEZ VOTRE REVENDEUR
VENTE DIRECTE PAR CORRESPONDANCE
PORT GRATUIT

TMPI TECHNI-MUSIQUE & PAROLE INFORMATIQUE
Rue Fontaine du Bac 63000 Clermont-Ferrand
NUMERO VERT 05 40 44 17
APPEL GRATUIT

```
_oisie ( [return] pour quitter) : ')
;
                                  intege
r_saisie(rub,3);
                                  writel
n;
                                  if rub
<>0
                                  then b
egin
    if rub in [1..nbr_rubriques]
    then begin
              write('Entrez la nouv
elle valeur : ');
                   { DEBUT MODIF }
              case rub of
                   1:alpha_saisie(f
iche.nom,30);
                   2:alpha_saisie(f
iche.prenom,30);
                   3:alpha_saisie(f
iche.tel,20);
                   4:alpha_saisie(f
iche.num_rue,7);
                   5:alpha_saisie(f
iche.nom_rue,40);
                   6:alpha_saisie(f
iche.dep,2);
                   7:alpha_saisie(f
iche.com,3);
                   8:alpha_saisie(f
iche.note,70)
                   {  FIN MODIF  }
              end
         end
    else begin
              affiche_message('Cett
e rubrique n''existe pas.');
              delay(800);
              efface_message
         end;
    affiche_message('autre rubrique
 (O/N) ?');
    read(kbd,ch);
    efface_message
                                    e
nd;
                        until (rub=0
) or (ch in ['N','n']);
                        seek(fichier
1,i-1);
                        write(fichie
r1,fiche)
                   end;
              if rub=0 then seek(fic
hier1,filesize(fichier1))
                        else i:=i+1;
        end;
     close(fichier1)
end;
 if rub=0 then seek(fichier1,filesi
ze(fichier1))
                        else i:=i+1;
```

Glumpus

pour PC 1403 et compatibles

```
1000:"B"
1005:REM  Le glumpus ve
     ille sur le tresor
      donc prenez garde
1006:REM PRESENTATION
1007:PAUSE "       >GLU
     MPUS<":BEEP 1
1010:REM  INITIALISATIO
     N
1015:EN=100:TRE=0
1020:A=RND 10:B=RND 10
1040:C=RND 10:D=RND 10
1043:PAUSE "Le tresor a
     rrive!!!"
1050:FOR F=10 TO 1 STEP
     -1:PAUSE "Compte a
      rebours:";F:NEXT
     F:BEEP 3
1055:E=RND 10:F=RND 10:
     PAUSE "Vite! trouv
     ez le!!"
1070:REM DISTANCE GLUMP
     US
1080:X=ABS (A-C)+ABS (B
     -D)
1085:REM DISTANCE TRESO
     R
1090:Y=ABS (A-E)+ABS (B
     -F)
1094:REM TEST CLAVIER
1095:G$=INKEY$
2000:PAUSE "Po:";A;B;"D
     1:";X;"D2:";Y;"En:
     ";EN
2050:IF G$<>"" THEN
     GOSUB 2500
2060:IF TRE=0 AND A=E
     AND B=F THEN GOSUB
     4200
2070:IF A=10 AND B=10
     THEN GOSUB 5000
2075:IF EN=0 THEN BEEP
     2:PRINT "Plus d en
     ergie!":GOTO 8000
2080:IF RND 3=1 THEN
     GOSUB 2100
2085:IF X=0 THEN 6000
2087:GOSUB 3000
2090:GOTO 1095
2100:REM  TEST ENERGIE
2110:EN=EN-10
2140:REM TEST ATTAQUE G
     LUMPUS
2150:IF A>C THEN LET C=
     C+1:GOSUB 3500
2160:IF A<C THEN LET C=
     C-1:GOSUB 3500
2170:IF B<D THEN LET D=
     D-1:GOSUB 3500
2180:IF B>D THEN LET D=
     D+1:GOSUB 3500
2185:X=ABS (A-C)+ABS (B
     -D)
2190:RETURN
2500:REM TEST CLAVIER
2520:IF G$="8" LET A=A+
     1
2530:IF G$="2" LET A=A-
     1
2540:IF G$="4" LET B=B-
     1
2550:IF G$="6" LET B=B+
     1
2560:RETURN
3000:REM test bord
3010:IF A>10 THEN LET A
     =10
3020:IF A<0 THEN LET A=
     0
3030:IF B>10 THEN LET B
     =10
3040:IF B<0 THEN LET B=
     0
3500:REM  DISTANCE TRES
     OR
3550:Y=ABS (A-E)+ABS (B
     -F)
3560:RETURN
4199:REM  REUSSITE
4200:BEEP 3:PAUSE "Brav
     o!vous avez le":
     PAUSE "tresor,fuye
     z et":PAUSE "trouv
     ez la sortie"
4250:TRE=1
4300:RETURN
5000:REM sortie
5005:IF TRE=0 THEN
     PAUSE "Il manque l
     e tresor!":BEEP 1:
     RETURN
5010:PRINT "Mission acc
     omplie, bravo":
     BEEP 2
5050:GOTO 8000
6000:REM  DEVORE PAR GL
     UMPUS
6020:BEEP 1:PRINT "Glum
     p!vous etes devore
     !"
6040:GOTO 8000
8000:REM  choix jeu?
8030:INPUT "On recommen
     ce?";H$
8040:IF H$="N" THEN
     PAUSE "Poule mouil
     lee":END
8060:GOTO 1000
```

36 15 CODE TILT

● LE HIT PARADE DES LOGICIELS EST ARRIVÉ

VENEZ TOUS VOTER POUR VOS LOGICIELS PRÉFÉRÉS
ET PROPULSEZ LES EN TÊTE DU CLASSEMENT

● SUR LA RUBRIQUE JEU : LA NOUVELLE FOLIE C'EST

CRYPTO

DÉCODEZ LA PHRASE MYSTÈRE LE PLUS VITE POSSIBLE.
MAIS ATTENTION... VOUS N'ÊTES PAS SEUL
SUR L'ÉNIGME... LA COMPÉTITION SERA RUDE...

1 BON D'ACHAT DE 150 F. PAR JOUR A GAGNER

TILT D'OR CANAL+ 1987

TOUS DEVANT VOS TÉLÉVISEURS LE VENDREDI 13 NOVEMBRE 87 A 12 h 30

LES "TILT D'OR 87" SERONT EN CLAIR DANS «DIRECT» SUR CANAL +

RUN

INFORMATIQUE

la vitrine de l'authentique spécialiste

62, rue gérard - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45.81.51.44
Télex : RUNINFO 270841 F
Métro PLACE D'ITALIE Sortie BOBILLOT

ouvert de 10 h à 19 h du lundi au samedi

7, rue de l'Eglise - 92220 NEUILLY-SUR-SEINE
(angle rue des Poissonniers)
Tél. : (1) 46.40.73.26.
Métro et Bus PONT DE NEUILLY

MEGA ST

TOTALEMENT COMPATIBLE 520 ET 1040 ST

IMPORTANT : TOUS LES PRODUITS DE LA GAMME MEGA ST BÉNÉFICIENT DU CONTRAT "UN AN DE GARANTIE AVEC MAINTENANCE SUR SITE"

MEGA ST 2M	11 800 F
MEGA ST 2C	13 300 F
MEGA ST 4M	15 359 F
MEGA ST 4C	16 859 F

AMSTRAD CPC

CPC 464 Monochrome	1 990 F
Couleur	2 990 F
CPC 6128 Monochrome	2 990 F
Couleur	3 990 F
IMPRIMANTE DMP 2000	1 690 F
LECTEUR DISQ. DD1	1 990 F

● *jeux CPC*

BARBARIAN	C 105 F
MAGMAX	C 99 F - D 149 F
MIROIR ASTRAL	D 260 F
WORLD GAMES	C 99 F
NIL MYSTERY	C 105 F - D 145 F
SPOT COMPILATION	
	C 175 F - D 250 F
SUPERCYCLE	C 110 F - D 160 F
NEMESIS	C 85 F - D 149 F

AMIGA
AMIGA 2000

UC : 11 590 F
UC + Monit. Cou
15 300 F

AMIGA 2000 XT
Carte XT. Disque dur 20 Mega. Lecteur 3.5, lecteur 5 1/4 (XT). Moniteur couleur 1081 : 26 790 F

AMIGA 2000 AT
Carte AT. Disque dur 20 Mega. Lecteur 3.5, lecteur 5 1/4 (AT). Moniteur couleur 1081 : 29 160 F

IMP. LASER SLM804	14 173 F
MEGA LASER ST 2ML	24 847 F
MEGA LASER ST 4ML	28 405 F

LA SOLUTION GESTION

MEGA ST 2GM . Ordin. MEGA DT21 + Monit. mono HR + D. Dur 20Mo + Logiciel MEMSOFT (comptabilité générale-facture sur stock-paie) + Services (formation-maintenance/site-assistance téléphonique) 23 660 F

520 STF	2 990 F
520 STF monit coul.	5 990 F
1040 STF COULEUR	7 490 F
1040 STF MONOCHR	5 990 F

● *jeux CPC*

WIZBALL	C 105 F D 160 F
INDOORS SPORTS	C 110 F D 155 F
VOLLEY BALL	C 135 F D 160 F
FIVE STAR GAME II	C 115 F
CONVOI RAIDER	C 110 F D 160 F
TUER N'EST PAS JOUER	C 105 F D 165 F
PAPERBOY	C 98 F D 148 F
WORLD GAMES	C 99 F D 175 F
ZOMBI	C 140 F
HIT PACK TRIO	C 105 F D 165 F
STAR RIDER	C 95 F D 140 F
WONDER BOY	C 95 F D 140 F
TAI PAN	C 99 F - D 150 F
CRÉPUSCULE DU NAJA	C 130 F - D 165 F
JOYCON (Doubleur de joystick)..	
FAMEUX	75 F

AMIGA 500

+ 1 joystick
+ 1 jeu
4 690 F*
*UC seule
Extension 512 K interne : 1 095 F

AMIGA 1000

EXTENSIONS : NOUS CONSULTER

TABLETTE À DIGITALISER CRP
PRIX : 4 850 F

REJOIGNEZ LE CLUB AMIGA-RUN

TABLETTE À DIGITALISER CRP



Fini le syndrome de la souris ! Retrouvez votre gestuelle avec un stylo !
Format A4 livré avec stylet et acier. Programme Demos sous GFA et C
Résolution 0,1 mm.
Précision 0,5 mm 4 650 F
(Souris en option 745 F h.t.)

● *musique ST*

ST REPLAY	800 F
PRO 24 STEINBERG V 2.0	2 600 F
EZ-TRACK	870 F

AMSTRAD PC 1512
l'intégrale PC

CHAQUE PC 1512 EST LIVRÉ AVEC 3 000 F DE LOGICIELS POUR LE PRIX DU SEUL 1512

● PCW AMSTRAD

la révolution DTP-PAO en français

DTP-PAO	375 F
DTP-PAO + Souris AMX	875 F
DTP-PAO + Scanneur MASTERCAN	875 F
DTP-PAO + Souris AMX + Scanneur MASTERCAN	1 575 F
DTP-PAO + Digitaliseur VIDI + Souris AMX + MASTERCAN + PCW Paint	2 975 F

● *des utilitaires AMIGA*

DE LUXE PAINT II	699 F
DIGI PAINT	630 F
DIGIVIEW 2.0	1 995 F
TEXTCRAFT PLUS	750 F
PROWRITE	1 100 F
PAGE SETTER	1 230 F
SUPER BASE (français)	990 F
AEGIS VIDEO SCAPE 3 D	1 565 F
CLImate	350 F

● *musique*

AEGIS SONIX	750 F
DELUXE MUSIC C. S.	249 F
FUTURE SOUND	2 965 F
PRO MIDI STUDIO	2 860 F
INSTANT MUSIC	295 F

● *langages*

AC BASIC (ABSOFT)	1 550 F
LATTICE C	1 490 F

● *jeux ST*

TERROR PODS	225 F
INDIANA JONES	199 F
TONIC TILE	220 F
F15 STRIKE EAGLE	230 F
DAMES SCANNER	165 F
RINGS OF ZILFIN	170 F
PIRATES OF BARBARY	145 F
SPHYNX	160 F
BARD'S TALE	410 F
GUILD OF THIEVES	230 F
COLONIAL CONQUEST	315 F
CHESSMATER 2000	300 F
BARBARIAN	160 F
AIR BALL CONSTRUCTION	170 F
MANOIR MORTEVILLE	230 F
ARKANOID	140 F
GOLD RUNNER	240 F
IMPACT	150 F

SEGA® CONSOLE ET JEUX

CONSOLE SEGA	990 F
PHASER (pistolet)	449 F
ACTION FIGHTER	219 F
ASTRO WARRIOR	219 F
BLACK BELT	219 F
CHOPLIFTER	219 F
ENDURO RACER	219 F
F16 FIGHTER	169 F
GHOST HOUSE	169 F
GREAT GOLF	219 F
NINJA	219 F
OUT RUN	269 F
QUARTET	219 F
SPACE HARRIER	269 F
SUPER TENNIS	169 F
TRANS BOT	169 F

nouveau

● *des jeux*

IMPACT	150 F
LEASURE SUIT LARRY	425 F
SKYFIGHTER	120 F
DR FRUIT	120 F
FINAL TRIP	120 F
DEMOLITION	120 F
PHALANX	120 F
SPACE BATTLE	120 F
KARATE KID II	240 F
SWOOPER	190 F
FAERY TALE	410 F
ALIEN FIRES	340 F
FLIGHT SIM. II	495 F
FS II SCENERIES 7	250 F
DEFENDER OF THE CROWN	355 F
SINBAD	370 F
ROADWAR 2000	390 F
CHESS MASTER 2000	350 F

WINTER GAMES	295 F

● *périphériques : nous consulter*

● *logiciels graphiques ST*

AEGIS ANIMATOR	585 F
ART DIRECTOR	520 F
ART SCRIBE	250 F
PUBLISHING PARTNER	1 600 F

WORLD SOCCER	219 F
XILLION	219 F
ZAXXON	219 F
FANTASY ZONE	219 F

autres titres : nous consulter.

Joysticks

THE ELITE 130 F ➤
. 4 microswitches
. Sensible Rapide





THE PROFESSIONAL
. 6 microswitches
. Précision Ergonomie
A. Standard 170 F
B. Autofire 195 F

IMPRIMANTES

CITIZEN 120 D
CITIZEN LPS 10
CITIZEN MPS 10
CITIZEN MPS 15
CENTRONICS LASER PAGE
Starter kit non-inclus 18 850 F HT

nous consulter

COMMODORE 64/128
ET LEURS ACCESSOIRES : CONSULTEZ-NOUS

LIVINGSTONE	C 110 F
TRACK AND FIELD	110 F - D 155 F
SUPER SPRINT	C 99 F - D 135 F
IMPLOSION	C 110 F - D 155 F
BUBBLE BUBBLE	C 110 F - D 155 F
RED LABEL	C 110 F - D 155 F
BALL BREAKER	C 110 F
LEADER BOARD EXEC.	115/160 F
ALLEYKAT	C 95 F - D 145 F
ARKANOID	C 95 F - D 145 F
HIT PACK	C 105 F - D 149 F
SENTINEL	D 145 F
SHAOLIN ROAD	C 120 F
SILENT SERVICE	C 95 F - D 139 F
GRAPHIC EXPENDER 128	150 F

COLLECTIVITES ÉTUDIANTS !! Consultez-nous, de bonnes affaires vous seront proposées.

CREDIT : 3 formules 1. PARTICULIER CETELEM 2. CRÉDIT ENTREPRISE 3. LEASING

BON DE COMMANDE à renvoyer à RUN dépt. VPC : 62, rue Gérard - 75013 PARIS

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

..... Machine .....

Logiciel .....

.....

Matériel .....

Frais de port (France métropolitaine) : Logiciels **20 F.** Matériel par **SERNAM EXPRESS 200 F.** Sup. pour contre-remboursement **30 F.**
Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ☐ ou CCP ☐

SIGNATURE : *Total*
Signature des parents pour les moins de 18 ans.

CRÉDIT CETELEM IMMÉDIAT : NOUS CONSULTER

Je préfère règler 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) .....

SESAME

Prog. CH. Scénar.

L'action se passe le soir, dans une ville dont on voit les immeubles au premier plan. Les rues démarrent de chaque pâté de maisons. Un homme se promène, son chien en laisse, et entre dans un bar. Mais il ne peut y pénétrer avec son chien et est obligé de l'attacher à l'extérieur du bistrot. Après avoir bu une bière, l'homme sort et s'aperçoit que son chien s'est sauvé. Il part à sa recherche.

Des indices permettent de suivre le chemin emprunté par le chien: traces de pattes, poubelles fouillées et renversées. Et une fenêtre en haut de l'écran affiche un plan de la ville où, grâce à un radar, on peut connaître la position du chien et celle de son maître. Une fois l'animal récupéré, l'homme pénètre dans un autre bistrot, boit deux bières et tout recommence. Mais avec deux verres dans le nez, l'homme a les idées moins claires et ses réflexes ne sont plus aussi vifs. Le jeu prend fin lorsque le chien est ramassé par la fourrière.

Une bonne base pour un jeu d'action, non? Son auteur se nomme Alain Thibault et habite Torcy. Comme lui, nous espérons que cette idée soit un jour réalisée.

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

C.E.S. de Chicago 1986 (le) : n° 34, p. 70
Création d'entreprise (la) : n° 22, p. 24
Dessin animé par ordinateur (le) : n° 27, p. 16
Détournement d'un 727 par un jeu à cristaux liquides (le) : n° 12, p. 16
Distribution des jeux vidéo (la) : n° 7, p. 16
Devenir programmeur : n° 3, p. 18
Éditeurs de logiciels en France (les) : n° 38, p. 92
Enquête sur le marché de l'informatique : n° 19, p. 22
Exelvision : n° 21, p. 18
Festival International de la Technologie (le) : n° 28, p. 54
Intelligence artificielle (l') : n° 32, p. 118
Jeux d'arcade (les) : n° 33, p. 98
Jeux sur vidéodisque (les) : n° 15, p. 16
Jeux vidéo et leurs dangers (les) : n° 5, p. 28
Mémoires optiques (les) : n° 41, p. 66
Micro en RFA (la) : n° 42, p. 64
Obsédés des jeux vidéo (les) : n° 4, p. 17
Ordinateur du cinéma (l') : n° 39, p. 60
Piratage (le) : n° 6, p. 18 et n° 24, p. 70
Premiers ordinateurs (les) : n° 45, p. 68
Programmeurs et l'argent (les) : n° 14, p. 16
Protection d'un soft (la) : n° 9, p. 18
Musique et informatique : n° 31, p. 94
Nouvelles images (les) : n° 25, p. 76
Téléchargement (le) : 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
G 2700 Philips B.E. : n° 3, p. 38
H.B. 500 B.E. : n° 27, p. 105
H.B. 700 B.E. : n° 36, p. 92
Home arcade B.E. : n° 6, p. 22
Intellivision B.E. : n° 1, p. 54
Intertron B.E. : n° 6, p. 26
Lansay 64 B.E. : n° 19, p. 48
Laser 3000 B.E. : n° 14, p. 28
Macintosh B.E. : n° 31, p. 100
Minitel B.E. : n° 34, p. 106
MO 5 Thomson B.E. : n° 14, p. 26 MS : n° 30, p. 88
MO 6 Thomson B.E. : n° 35, p. 108
M.S.X B.E. : n° 18, p. 40 n° 23, p. 62
MS : n° 32, p. 110
MTX 500/512 B.E. : n° 16, p. 24
Nitendo Entertainment System : n° 45, p. 92
NMS 8250 B.E. : n° 41, p. 102
PC et compatibles B.E. : n° 28, p. 82. MS : n° 37, p. 108
PC 1512 B.E. : n° 37, p. 114
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
Sega Master System : n° 43, p. 76
Spectrum MS : n° 34, p. 114
Spectrum +2 B.E. : n° 36, p. 88
Squale B.E. : n° 21, p. 49
Superchargeur pour VCS 2600 B.E. : n° 10, p. 25
SV 318 B.E. : n° 10, p. 22
TI 99/4A B.E. : n° 2, p. 36
TO 7 Thomson B.E. : n° 30, p. 88
TO 8 Thomson B.E. : n° 35, p. 108
TO 9 Thomson B.E. : n° 25, p. 82 MS : n° 30, p. 88
TO 16 PC : n° 46, p. 110
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

Epcot Center : n° 5, p. 92
Last Starfighter (the) : n° 13, p. 88. n° 16, p. 108
Musée imaginaire de l'arcade (le) : n° 11, p. 76
Palace Pier à Brighton (le) : n° 1, p. 64
Presse informatique étrangère (la) : n° 22, p. 106
Scénario du film « Eletronic Dreams (le) » : n° 20, p. 98
Visite d'Atari US : n° 7, p. 106

CHALLENGE

Astrologie, Biorytmes : n° 27, p. 148
Billards (les) : n° 43, p.94
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
Navette spatiale : n° 46, p. 110
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
Aventure grandeur nature (l') : n° 44, p. 70
Batailles navales : n° 19, p. 52
Casse-briques : n° 44, p. 67
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, n° 46, p.82
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
Flipper : n° 44, p. 62
Générateurs de jeux d'aventure : n° 28, p. 92
Glisse (skate, surf, etc.) : n° 44, p. 75
Jeux à cristaux liquides : n° 1, p. 27
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
Microédition : n° 45, p. 80
Musique : n 43, p.80
Onze ordinateurs à moins de 1 000 F : n° 4, p. 50
Périphériques : n° 25, p. 92
Robots » : n° 11, p. 54. n° 17, p. 30
Simulateurs de conduite : n° 9, p. 60. n° 32, p. 124
Simulateurs de vol : n° 7, p. 70. n° 20, p. 60
Simulations économiques : n° 21, p. 52
Simulateurs de voile : n° 44, p. 72
Space Invaders : n° 5, p. 62
Sports : n° 13, p. 58. n° 27, p. 116
Sports d'équipe : n° 35, p. 118
Strip Poker : n° 44, p. 77
Wargames : n° 10, p. 56. n° 37, p. 124

LUDIC

Advanced Dungeons and Dragons : n° 7, p. 62
Aigle d'or (l') : n° 12, p. 54
Broadsides : 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
Intercepteur Cobalt : n° 9, p. 48
King Quest II : n° 33, p. 33
Manager : n° 11, p. 42

TEMPS K

LE ROI DES JEUX SUR CONSOLES ET MICROS

COMPATIBLE PC
COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD
THOMSON
ATARI

AMIGA

Centre Commercial
BELLE-EPINE THIAIS
Tél: 46 67 40 36
du lundi au samedi de 11h à 20h

ATARI 2600
NINTENDO
MATTEL
SEGA
CBS
MSX

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMÉROS *TILT*

A retourner à *Tilt*, 36, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort
Tél. : (16)-1 43.75.99.94

Je désire recevoir les numéros suivants : _____

_____

Nombre de numéros ☐ **Somme totale** ☐

Je vous adresse la somme de 20 F pour chaque numéro par : chèque ☐ mandat ☐ à l'ordre de *Tilt*.

NOM : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : _____ **Ville :** _____

Mugsy : n° 19, p. 85
Mystère de Kikekankoi (le) : n° 10, p. 66
Pac-Man : n° 1, p. 47
Pitfall : n° 4, p. 38
Secret de l'arche (le) : 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
Pawn (the) : n° 45, p. 110
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
Forest at World's end (the) : n° 29, p. 126
Hacker : n° 39, p. 127
Harry et Harry : n° 42, p. 132
Hobbit (the) : n° 30, p. 140
Passager du temps (le) : n° 45, p. 120
Masquerade : n° 27, p. 170
Mind Shadow : n° 35, p. 154
Pacte (le) : n° 40, p. 126
Orphée : n° 31, p. 142
Scoop : n° 28, p. 138
Sram : n° 37, p. 172
Sram II : n° 43, p. 105
Tass Time in Tonetown : n° 44, p. 90
Top secret : n° 46, p. 136
Zim Sala Bim : n° 27, p. 168
Zombi : n° 38, p. 143

SOS AVENTURE

Affaire (l') : n° 36, p. 150
Affaire Vera Cruz (l') : n° 30, p. 129
Age of adventure : n° 39, p. 121
Alien : n° 21, p. 72
Alternate Reality : n° 41, p. 123
Autovisuel : n° 37, p. 162
Aztec tomb revisited : n° 23, p. 89
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 meurtre : n° 35, p. 146
Cholo : n° 43, p. 100
Crapule (la) : n° 44, p. 85
Dallas : n° 23, p. 91
Déjà vu : n° 33, p. 143
221B Baker Street : n° 44, p. 86
Dossier Boerhaave : n° 38, p. 136
Dragonworld : n° 31, p. 131
Dungeon Maker : n° 46, p. 130
Dungeon système : n° 43, p. 101
Faery tale adventure (the) : n° 46, p. 132
Fourth protocol (the) : n° 28, p. 132
Femme qui ne supportait pas les ordinateurs (la) : n° 31, p. 128
Fer et Flamme : n° 40, p. 124
Fétiche (le) : n° 40, p. 124
F.R.E.E. : n° 27, p. 163
Gateway (the) : n° 42, p. 128
Geste d'Artillac (la) : n° 29, p. 125
Golden Path : n° 44, p. 84
Guild of Thieves (the) : n° 45, p. 114
Heure du serpent (les passagers du vent II) (l') : n° 42, p. 129
Histoire d'or : n° 37, p. 160
Hitchiker's guide to the galaxy (the) : n° 39, p. 122
Hollywood Hijinx : n° 44, p. 87
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
Legacy of the Ancients : n° 45, p. 116
Lord of the rings : n° 29, p. 122
Manoir de Mortvieille (le) : 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
Mur de Berlin va sauter (le) : 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° 29, p. 124
Passager du temps (le) : n° 42, p. 130
Pawn (the) : n° 32, p. 149
Perry Masson : n° 38, p. 137
Phalsberg : n° 35, p. 147
Phantasie : n° 32, p. 151 n° 41, p. 125
Pirates : n° 46, p. 129
Pirates of the barbary coast : n° 46, p. 128
Portal : n° 42, p. 131
Prophétie : n° 28, p. 134
Questron : n° 20, p. 78
Quête du chevalier (la) : n° 28, p. 133
Realms of darkness : n° 43, p. 102
Roadwar 2000 : n° 38, p. 139
Scoop : n° 22, p. 88
Shadowgate : n° 45, p. 117
Shard of Spring : n° 37, p. 159
Shogun : n° 34, p. 152
Silicon dreams : n° 41, p. 122
Sinbad : n° 43, p. 102
Sram : n° 35, p. 145
Sram II : n° 40, p. 122
Taram et le chaudron magique : n° 33, p. 144
Tempête sur les Bermudes : n° 34, p. 150
Thétis : n° 37, p. 158
Three Musketers (the) : n° 45, p. 115
Trilogie du temple d'Apahai (la) : n° 32, p. 152
Troll : n° 39, p. 120
Uninvited : n° 34, p. 154

PAYEZ VOTRE MICRO JUSQU'A 50 % DU PRIX

CHIPOKAZ

LE SPECIALISTE DE L'OCCASION ET DU NEUF

DEPOT VENTE ACHAT



LA GAMME ENTIERE
CPC464.CPC6128
PCW8256.8512
LE PC1512

AMSTRAD

LOGICIELS FAMILIAUX PROFESSIONNELS

DU NEUF AVEC ATARI

GAMME TITAN

compatible AT

SANSON DATA PORTABLE BONDWELL
COMPATIBLE PC 9900 HT
+ D'INFORMATIONS SUR DEMANDE
IMPRIMANTES, ECRANS, DISQUETTES

Chipokaz
107, rue de la Tombe Issoire
75014 Paris
Tél. 43 21 51 00

Dielon
36, rue Patenôtre
78120 Rambouillet
Tél. 34 85 74 14

P.A

Vahalla : n° 15, p. 50
Waidor : n° 16, p. 54
Wisard's crown : n° 36, p. 151

TILT PARADE

Advanced OCP Art Studio (the) : n° 44, p. 56
Aegis animator : n° 35, p. 60
Airball : n° 46, p. 76
Aliens : n° 40, p. 60
AMX Page Maker : n° 43, p. 69
Animator (the) : n° 35, p. 59
Application GEOS : n° 44, p. 57
Art Director : n° 43, p. 69
Artscribe : n° 45, p. 65
Artist (the) : n° 27, p. 62
Artworx : n° 46, p. 77
CAO : n° 30, p. 56
CAD 3D : n° 35, p. 61
Chuk Yeager's advanced flight simulator : n° 46, p. 78
Contrôle aérien : n° 29, p. 87
Dambusters (the) : n° 24, p. 48
Degas : n° 32, p. 52
Degas Elite : n° 39, p. 53
Defender of the crown : n° 40, p. 58
Deluxe music : n° 41, p. 60
Deluxe paint : n° 32, p. 54
Deluxe Video Construction Set : n° 38, p. 58
Digitaliseur : n° 36, p. 56
Digitaliseur 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
Mortville Manor : n° 45, p. 64
Movie Maker : n° 33, p. 59
Music Studio : n° 41, p. 61
Music Studio (the) : n° 37, p. 70
Music Studio G7 : n° 32, p. 54
Music system (the) : n° 31, p. 49
Music Writer : n° 25, p. 54
Nebula : n° 44, p. 56
Newsroom (the) : n° 24, p. 46
Newsroom Pro (the) : n° 44, p. 58
Néochrome : n° 32, p. 52
North sea helicopter : n° 31, p. 51
Opération Mercury : n° 25, p. 52
Paint Works : n° 35, p. 62
Pluspaint Couleur : n° 45, p. 66
Pluspaint ST : n° 40, p. 60
Passagers du vent (les) : n° 39, p. 52
Photo : n° 27, p. 63
Print Master : n° 38, p. 58
QL Peintre : n° 30, p. 58
Racter : n° 42, p. 60
Ready set go : n° 29, p. 88
Radio Controlled Flight Simulator : n° 25, p. 53
Red Arrows : n° 27, p. 64
Science Tookit : n° 34, p. 67
Silent service : n° 35, p. 60
Sonix : n° 46, p. 76
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
Système Expert : n° 43, p. 70
Tau Ceti : n° 31, p. 49
Tonic Tile : n° 45, p.66
Trail Blazer : n° 37, p. 68
3D Studio : n° 41, p. 60
Vampire Killer : n° 43, p. 68
Vol solo : n° 31, p. 50
Wanderer : n° 33, p. 60

36-15 TILT

Insérez vos P.A. directement sur Minitel. Composez le 36-15 puis « TILT », rubrique P.A.

VENTES

AMSTRAD

Vends CPC 6128 couleur s. garantie + housses + revues + 55 disq. + manuel, le tout en excellent état : 5 000 F + cherche contact ST. **Vincent BRYCHE, 24, square de la Garenne, 95500 Gonesse. Tél. : 39.85.53.93.**

Vends 25 disq. (Amstrad 664) + 10 cassettes, le tout 500 F ou séparément, recherche pr 520 ST logiciels (jeux utilitaires, etc). **Christophe GOUTARD, 60330, Lavigny-le-Sec. Tél. : (16) 44.60.53.66.**

Vends ou échange cassettes pour CPC 464, prix intéressant, nombreux jeux disponibles. **Philippe RACCA, 1, rue Cabissol, 13500 Martigues.**

Vends CPC 464 couleur (garanti 3 mois) + 2 joysticks + 60 jeux + magazines, le tout 3 500 F. **Didier CHEROUX, 30, rue Michal, 75013 Paris. Tél. : 45.81.38.36.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur, très bon état + nbx jeux + livres + joysticks Speedking, prix : 3 500 F. **Michaël MENISSIER, 15 ter, rue Fournier, 92110 Clichy. Tél. : 42.70.09.41.**

Vends CPC 464 couleur bon état + 20 jeux originaux + stylo optique + 2 manettes + livre programmation + revues, 2 000 F. **Lionel FOURÉ, 45 bis, avenue Edouard Vaillant, 92100 Boulogne. Tél. : 46.21.50.10.**

Vends Amstrad 464 + DD1 + 2 joysticks + moniteur couleur + nbx disq. originaux, prix : 5 500 F, cause achat Atari. **Guy LOREAL, 18, rue André-Gide, 60000 Beauvais. Tél. : 44.84.78.55.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur état neuf + joystick + jeux (originaux) + revues : prix à débattre. **Florian BACLIN, 8, rue Maxime Lalanne, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.31.34.24 (après 19 h).**

Vends 6128 mono + lecteur 5'' 1/4 Vortex + joystick + nbx jeux et utilitaires + livres, le tout 4 000 F. **Christophe CORRADI, 25, rue des Champs Druets, Cormeilles-en-Parisis. Tél. : 39.78.14.18.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur + prgs (K7) : jeux (originaux) + joystick, le tout très bon état : 3 000 F, prix à débattre. **Renaud DEPARIS, 107, rue Pelleport, 75020 Paris. Tél. : 43.62.80.64.**

Exceptionnel ! Vends CPC 6128 coul. neuf, garanti jusqu'au 03.12.88, + joysticks + 33 jeux récents (logiciels originaux) + housses, complet : 5 500 F. **Jean-Christophe PLOUVIEZ, 7, rue de la Garderie, 78620 l'Étang-la-Ville. Tél. : 39.58.70.76.**

Vends Amstrad 6128 monochrome + 40 disquettes + joystick + adapt. couleur + lecteur K7, le tout au prix exceptionnel de 4 000 F. **Laurent GOBBI, 3, allée du Boqueteau, 91090 Lisses. Tél. : 60.86.05.54.**

Vends nombreux logiciels (tous originaux) et extensions pour Amstrad (disquettes). Liste sur demande contre une enveloppe timbrée. **Marc KINDEL, 36, rue de Mayenne, 94000 Créteil.**

Vends pour 900 F jeux Amstrad Coleco CBS + K7 dont Rocky + manettes et turbo + volant et plus un VIC 20 ! **Joel CANTON, 27, rue Saint-Hilaire, 54210 Lupcourt. Tél. : 83.48.34.66.**

AGRÉÉ AMSTRAD ATARI COMMODORE OLIVETTI

LA BOUTIQUE A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

LE MULTI-SPECIALISTE DE LA MICRO INFORMATIQUE
sur 3 niveaux

AMIE vous renseigne PLUS AMIGA : DIDIER ATARI : THIERRY AMSTRAD : FREDERIC
AMIE L'IDÉE AMIE vous en donne (Sauf Promo bien sûr !) PLUS VOUS ACHETEZ POUR 100 F VOUS EMPORTEZ 10 F DE MAT. EN +
AMIE vous garantie PLUS 2 ANS DE GARANTIE SAV SUR PLACE DELAI 8 JOURS MAX.

CHANGER D'ORDINATEUR AMIE RACHETE
Votre VIEIL ORDINATEUR à 50 % de sa valeur pour tout achat d'une unité centrale de plus de 4000 F

ACCESSOIRES

MANETTES
QUICK SHOT 1 50
QUICK SHOT 2 60
QUICK TURBO 135
SWITCH JOY 145
PRO 5000 155
SPEED KING 130
LE TAC 5 149

PROTECTION
Pour Atari, Commodore, Amstrad, Amiga, housse toile plastifiée.
CLAVIER 70
MONIT. MONO 80
MONIT. COUL. 90
IMPRIMANTE 70

RANGEMENT
Boîtier plastique
10 DISK 3'' 1/2 35
10 DISK 5'' 1/4 45
Avec serrure :
100 DISK 3'' 1/2 . . 125
100 DISK 5'' 1/4 . . 135

100 F

IMPRIMANTES
Interface et cordon compris
CITIZEN 120 D . . . 1950 F
STAR NL 10 . . . . . 2850 F
MPS 1050 . . . . . 2590 F
MPS 2000 . . . . . 6500 F
NEC P6 . . . . . 5490 F
MPS 2010 . . . . . 7690 F

CONSOMMABLES
RUBANS
MPS 801 (x2)
MPS 803 (x2)
CITIZEN 120 D (x1)
STAR NL 10 (x1)
DMP 2 ou 3000 (x2)
DISQUETTES
3'' SF (x4)
3'' 1/2 DF DD (x10)
5'' 1/4 DF DD (x15)
5'' 1/4 SF DD (x20)
K7 20 mn (x20)
1000 FEUILLES PAPIER LISTING

OCCASION
Garantie un an
C 64 1000
C 128 1500
C 128 D 2600
1541 1000
464 MONO 1200
6128 COUL. 2900
Et bien d'autres...
ALLO DAVID : 43.57.82.05

DEPANNAGE
Garanti un mois
C 64 380
C 128 420
1541 380
6128 450
520 STF 450
MONIT. MONO 240
MONIT. COUL. 420
ALLO DAVID : 43.57.82.05

COLLECTIVITE
Remise spéciale pour les groupes sur présentation de la carte COLLAMIE, renseignez-vous.
ALLO DANIELLE, 43.57.48.20

COMMANDEZ
Par téléphone
ALLO RACHEL
43.57.96.89
Par courrier
Bon de commande ci-dessous
Bientôt
Par Minitel
Tapez 3615
Code AMIE

PAYEZ
Facilité AMIE 4 mensualités sans intérêt
Crédit CREG
Taux 18,24 % à partir de 1500 F après acceptation du dossier
Carte Bleue
Inscrivez le n° et la date de validité sur le bon de commande ci-dessous

BON DE COMMANDE AMIE
à retourner à AMIE VPC, 11 bd Voltaire 75011 PARIS
Nom . . . . . Prénom . . . . . N° . . . rue . . . . . TI 11
Code Postal . . . . . Ville . . . . . Tél . . . . . .
Mon ordinateur est un : réf . . . . . .

article	quantité	prix unit.	mont.
		Mont. Total :	

+ frais d'envoi PTT 25 F, transporteur 60 F
Ci-joint mon réglement par chèque ☐
CCP ☐
CB N° _____ Date de validité _____
Mes 10 % de produits en plus : (hors promotion)
Signature

AMIGA ATARI COMMODORE AMSTRAD

P.A

Vends urgent tablette graphique Graphiscope 2 + logiciels, pour Amstrad, 600 F + stylo optique 150 F + TV n.b. 400 F le tout t.b.é. + détecteur métaux. **Éric CHASTANET, rés. les Tilleuls, entrée H, Parc du Château, 33700 Mérignac. Tél. : 56.97.52.11.**

Vends originaux pour Amstrad CPC : Movie, Bruce Lee, Gold Hits, Sold a million, etc. **Cédric STELIOWSKI, 47, St-Jean-de-Campeou, 13500 Martigues. Tél. : 42.06.31.98.**

Vends Amstrad CPC 6128 monoch. + joystick + câble magnéto. + nbx jeux et utilitaires, le tout : 4 449 F. **Michel. Tél. : 42.00.72.70.**

Vends Amstrad 6128 mono + cordon K7 + 1 joystick + 30 jeux dont nbx nouveautés : Kinerik, Game Over, Enduro, Bob Winner, Zombi, Sram, etc. Prix : 3 000 F. **Johan PROFICHET, La Savine, bt J1, 13015 Marseille. Tél. : 91.65.35.23.**

Vends Amstrad CPC 6128 couleur état neuf + disq., jeux et utilitaires + nombreux magazines, prix : 4 700 F à débattre. **Olivier DELAYE, 66, rue d'Endoume, 13007 Marseille. Tél. : 91.52.43.88.**

Vends Amstrad CPC 6128 + 71 disqs + modem DTL 2000 + câble imprimante + nombreuses revues + câble Péritel (couleur) pour 5 000 F. **Emmanuel CANES, 5, résidence du Jeu de Mail, 34450 Vias. Tél. : 67.21.60.09.**

Vends CPC 6128 sous. garan. + magnéto + 2 joys + 80 jeux sur disq. + cartons d'origine + 20 revues, le tout 375 F. **Philippe VERBEKE, 16, rue Bir-Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77 (après 18 h).**

Vends 6128 couleur + tuner TV + lecteur K7 + 25 revues + 25 disqs + housses + 3 livres sous garantie, valeur 7 500 F - 20 % : 6 000 F (t.b.é.), urgent ! **Sébastien VANACKERE, av, du Château Gobillon, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.66.37.32.**

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + nombreux logiciels + joystick + documentation, le tout sous garantie, année 87 : 3 200 F. **Fabrice REMY, La Garde, C 10, la Rose, 13013 Marseille. Tél. : 91.66.14.21.**

Vends Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + nombreux jeux + 1 joystick + jeux utilitaires, prix : 2 000 F. **Stéphane DRAY, 1, rue des Chailles, Rueil-Malmaison. Tél. : 47.49.20.03.**

Vends Amstrad CPC 464 Boulder Dash (50 :F) et Top Gun pour 40 :F. **Sanders REMIGEREN, lotissement Iris, 1, rue des Beasses, 13800 Istres.**

Urgent ! Vends jeux Amstrad 464 Shogun et The Way of the tiger, 125 F les 2 (frais et port payé). **Jérome HARDOUIN, 5, chemin du Paradis, 49150 Bauge. Tél. : 41.89.71.48.**

Vends 30 originaux 6128, état neuf, Gauntlet, Masque, Asphalt... Liste contre enveloppe timbrée. **Michel HERRERO, résidence Lafayette, pav. 2639 A, 27000 Evreux-Saint-Michel. Tél. : 32.29.42.97.**

Vends CPC 464 moniteur couleur + 1 joystick Q.S. II + joysturbo + livre le tout excellent état + logiciels : 4 500 F. **Claude GOUJET, 211, chemin de Groslay, bt 10, 93000 Bobigny. Tél. : 48.47.89.88.**

Vends Amstrad CPC 1512 + écran couleur HO + 2 drives + souris + 6 jeux, prix : 8 000 F. **Cédric JANSSENS, 34, bd Victor-Hugo, 92220 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 47.58.72.07.**

Vends Amstrad CPC 464 avec moniteur vert + nbx prgs + nombreuses revues + 2 livres + manette + lecteur disq., le tout vendu 3 800 F, à débattre. **Stéphane LEMAIRE, 26, rue du général Leclerc, 95500 Gonesse. Tél. : 39.85.75.75.**

APPLE

Vends Apple II E + moniteur + duodisq. + carte chat mauve + carte super série + imprimante scribe + logiciels + docs, le tout : 9 000 F (acheté à 20 000 F). **Jean-Louis LAUTIER, Villa, 106, cité St-Michel, 84400 Apt. Tél. : 90.74.19.91.**

Vends Apple II C 128 K lecteur intégré, moniteur monochrome + joystick + 1 souris + jeux Gounies, Zorro, Leader Board Commando. Sac et boîte rangement 1 000 F. **Benjamin SAVIGNAC, 8, rue Chartran, 92200 Neuilly. Tél. : 47.45.48.45.**

Vends Apple II Europlus + drive + mon. coul. + carte coul. + Wild card + 80 col. + rom. LC + 142 K + nbx jeux et utilitaires, prix : 5 500 F. **Stéphane LEHNERT, 24, promenade Maxime-Gorki, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.13.26.52.**

Vends pour Apple, logiciel original Bard' stale 200 F (jamais servi). **Stéphane BOMBARD, 75, rue des Sarments-Chanteau, 45400 Flevry-les-Aubrais. Tél. : 38.75.03.21.**

Vends Apple 2C + écran haute déf. + monit. vert 2C + stand + souris + joystick + câbles + docs + disq. init. + prise chat mauve + nbx jeux + nbx progs : 8 000 F. **Denis BANDET, 29, rue Henri-Barbusse, 77124 Villenoy « Le Blamont », Cregy-les-Menaux. Tél. : 64.34.30.67.**

Vends Apple IIC + moniteur mono + joystick + souris + jeux et utilitaires (Applework + Locksmith 50) + plein de livres, le tout pour 6 500 F. **Jean-Noël BEGARD, 36, rue Bergonié, 94260 Fresnes. Tél. : 43.50.55.08.**

Vends Apple II E 64 Ko (9/83) + écran 2e + 1 disq. II + joystick + Pascal 1.2 + prgs jeux et utilitaires, prix : 4 500 F. **Serge SAUBADINE, 161, rue Louis Plana, 31500 Toulouse. Tél. : 61.48.66.61 (de 18 h à 20 h). .**

Vends Apple II E 65 C02 + 2 drives + horloge + souris + carte CPM + ext. mem. 64 K 80 col. + moniteur vert + carte couleur. 7 500 F. **J. DURRIEU. Tél. : 47.53.12.30.**

Vends Apple II E (65 C02) + Moniteur vert IIe + lecteur de disquettes + joystick + souris + docs + livres + prgs. Le tout : 7 500 F, à déb. **fabrice RENARD, 64, rue Velpeau, 92160 Antony. Tél. : 42.37.31.43.**

Vends Apple II GS couleur janv. 87, drive 5 1/2 et drive 3 1/4, 15 000 FF. **Marzio CARVER, 20, bd de Suisse, 98000 Monaco. Tél. : 93.25.04.86 (h. b.) et 93.25.12.10 (soir).**

Vends Apple II E + 128 K + 80 col. + moniteur + drive + carte super série + imprimante + joy. + disk jeux, util., langages + docs. Prix : 7 500-F. A débattre. **Bernard ROBERT, 06604 Antibes. Tél. : 93.34.00.06.**

Vends Apple II E + moniteur vert + drive + carte 128 K + 80 col. + couleur + joystick + docs et programmes. Prix : 6 000 F (état neuf). **Stéphane SANOUSSI, 3, rue Noël Ballay, 75020 Paris. Tél. : 43.73.29.70.**

ATARI

Vends Atari 600 XL (PAL) : 200 F. Lecteur K7 1010 : 150 F. Interface Pal-Peritel : 100 F ou le tout 300 F ou échange contre soft Atari ST. **Serge MONTET, 15, chemin de la Grange, 69680 Chassieu. Tél. : 78.90.66.56.**

Stop ! Cause 520 STF vends Atari 130 XE + drive 1050 + lecteur K7 + moniteur mono + nbx jeux (Chaker, Sil. Service, Free...) Valeur : 8 000 F vendu 2 500 F. **Laurent PARISON, 6, avenue des Martyrs de Chateaubriand, Hall H, 94310 Orly. Tél. : 48.52.95.49 (entre 19 h et 20 h 30).**

Vends ou échange programmes pour Atari 520 STF. Si possible dans les Pyrénées-Orientales, Aude ou l'Ariège. Réponse assurée. **Florent MORAGAS, Lotissement Plein Soleil, 66130 Saint-Michel-de-Llottes. Tél. : 68.84.18.48 (entre 18 h et 21 h).**

Vends Atari 520 STF 02/87 + joystick + divers jeux et programmes. Prix : 3 500 F. **Christophe DARD, 53, rue du Simplon, 75018 Paris. Tél. : 42.52.38.01.**

Vends K7 CBS et Atari 80 F pièce. Console CBS + adaptateur K7 Atari : 1 500 F. * Donne 13 cassettes en cadeau à acheteur de la console. **Philippe LARIVEN, 22, rue Théophile-Le Tiec, 91520 Egly. Tél. : 60.83.31.31.**

Vends logiciels originaux pour Atari ST : The Pawn : 120 F ; Silent Service : 150 F ; Passagers du vent 2 : 150 F, ou les 3 pour 350 F ou échange Soft ST. **Serge MONTET, 15, chemin de la Grange, 69680 Chassieu. Tél. : 78.90.66.56.**

Pour Atari 520 et 1040. Vends et échange nombreux logiciels. Prix intéressant. Me contacter au plus vite. **Franck BENICHOU, 11, rue des Platanes, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.66.12.91.**

Vends pour Atari ST nombreux softs dont Bob Winner, Road Runner, TNT, Airball, etc. cause vente 520 STF. **Ludovic IHADADENS, 3, rue du Pont-Colbert, esc. 1, 78000 Versailles.**

Urgent. Vends Atari 520 ST + SM 124 HR, TBE. 2 890 F ou séparément. ST : 1 990 F et SM 124 : 790 F. 80 logiciels + moniteur coul. pour ST : 1 000 F. **Rémy PAYEN, 2, rue Monte-à-regret, 87000 Limoges. Tél. : 55.33.36.05 (après 18 h 30).**

Vends Atari 130 XE + drive 1050 + nbx jeux + utilitaires + 6 cartouches + boîte de rangement (disk) : le tout pour 2 500 F avec emballage d'origine. **Sébastien CANESSON, 20, rue Gambetta, 95260 Beaumont-sur-Oise. Tél. : 30.34.40.32.**

Pour 800 XL vends K7 originales avec notice 30 F (Spy Hunter, Pole Position...) et 50 F (Gauntlet, Spindizzy, Green Beret, Spy VS SPY 2...) **Stéphane SENIER, BP 74, 44503 La Baule Cedex. Tél. : 40.60.09.67.**

Vends 130 XE + 1050 + 1029 (SG) + 2 joyst. + nbx jeux + 35 disq. vierges + livres + boît. disq. Cause ST. TBE. Le tout 4 000 F à débattre. **Joel FORGET, 91, avenue du Maréchal-Joffre. Tél. : 40.27.08.22.**

Vends Atari 800 XL + lecteur disq. + lecteur K7 + imprim. 1029 + tabl. tactile + livres + revues + nbx jeux (Arkanoïd, Green Beret, Summer Games). Le tout 2 500 F. **Thierry MAHOUDEAU, 42, cité du Velor, 37420 Avoine. Tél. : 47.58.90.08.**

Vends Atari 1029 + 800 XL + XC11 + livres Assembleur/6502 + utilit. 1029. Le tout dans boîtes d'origine pour 1 200 F, l'affaire !... **Michel PRIOUL, 44, rue Canrobert, 35300 Fougères. Tél. : 99.94.33.45.**

Vends Atari 800 XL + drive + nbx jeux originaux + imprimante 1029 + lect. K7 + 10 cartouches + 1 joystick + tablette tactile. Prix à débattre. TBE. **Christophe KAEUFFER, 38, rue d'Alsace, 67380 Lingoldheim. Tél. : 88.77.29.32.**

Vends Atari 800 XL + lecteur K7 XL 11 + 15 jeux K7 + livres. TBE : 900 F. Lecteur disk 1050 (6 mois) + disk Arkanoïd et Temple d'Aspaï : 1 000 F. **William POIROT, Saint-Barthélémy-de-Vals, 26240 Saint-Vallier. Tél. : 75.03.21.80.**

Vends à bas prix softs pour 520 ST dont Gauntlet, Flight Simulator 2, Pro 24, Cad 3D, Winter, World Games, Ultima 3, Degas, Mean 18, etc. **Dominique GROUT, Yebleron, 76640 Fauville-en-Caux. Tél. : 35.96.97.73.**

Stop affaire ! Atari XL déjà vendu, reste nombreux logiciels (Pawn, BMX, Trivial Pursuit, etc.), cédés à des prix incroyables. Téléphonez vite ! **Jérôme THIÉRY, 1, rue de la Station, 95550 Bessancourt. Tél. : 39.60.10.96.**

Vends Atari 800 XL très peu servi. Prix : 800 F. **Claude OLLIVIER , La Grande-Plaine, bât. 13, boulevard des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vends Atari 130 XE + drive + joystick KS + nombreux logiciels très bon état. Urgent. Prix sacrifié à 4 500 F. **Pierre CAQUARD, 1, rue du 8-Mai 1945, 78210 Saint-Cyr. Tél. : 34.60.41.25.**

Vends softs originaux pour Atari ST, possibilité d'échanges (Barbarian, Balance of Power, Grand Prix 500 CC, Guild of Thieves, Gauntlet, Crafton). **Olivier DELESTRE, 476, rue du Bec, 76320 Caudebec-les-Elbeuf. Tél. : 35.77.06.73.**

Vends jeux originaux pour ST : Borrowed-time, Leader Board, Winter Games, Silent Service, 150 F pièce et Pirates of Barbary Coast 220 F (nouveau). **Arnaud LEBLANC, 182, rue Jean-Jacques Rousseau, 62110 Henin-Beaumont. Tél. : 21.20.06.72.**

Atari 520 ST. Vends imprimante Citizen 120D + câble ST + First World + DB Master One (originaux). Très peu servi. Prix : 2 650 F. **Frédéric JOUSSET, Résidence Port-Versailles, 26, rue de la Carterie, 44000 Nantes. Tél. : 40.35.28.45.**

Vends Atari 520 SFT avec extension 2 Mega + second disk drive + moniteur couleur + imprimante matricielle + divers. Parfait état : 9 000 F (prix réel 17 000 F). **André WOZNY, 12 bis allée Pierre-Loti, 92140 Clamart. Tél. : 47.36.38.79.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + imprimante 1027 + joysticks + nbx logiciels + livres (Pal et Péritel), très bon état, sept. 84 : 4 000 F. **Sylvain BIHAN, 6, rue des Glaneuses, 76630 Envermeu. Tél. : 32.51.92.41.**

Vends Atari 1040 STF 3 mois + jeux 6 500 F avec moniteur mono Atari, cherche contacts pour échanges de programmes Atari. **Henri CARTHONNET, 132, rue des Chanelles, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.37.28.33.**

Stop ! Vends jeux pour Atari XL/XE sur disq. (Green Beret, Karateka, V8, the Pawn, Goonies, Arkanoïd...), cédés à des prix massacrés, réponse assurée. **Olivier CARTIGNY, 13, rue Victor-Hugo, 80730 Dreuil-les-Amiens. Tél. : 22.43.21.31.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + lecteur K7 + adaptateur Péritel + joysticks + nbx jeux + livres, prix à débattre. **Nicolas VANDENBLUCKE, 70, allée du Haut, 95670 Marly-le-Ville. Tél. : 34.72.65.88.**

Urgent ! Cause ST, vends Atari 800 XL + 1050 + 1029 (acheté 4/87) + log. + joystick + livres + ruban neuf, cédé à 3 500 F. **Jean-François SERRURE, 76, rue de la Chapelle, 59190 Hazebrouck.**

Vends Atari 520 STF (Tos en Rom) + moniteur monochrome + livres + logiciels et contacteurs, le tout sous garantie, prix : 5 500 F. **Orjan GANDET, 20, av. Marbeau, 94420 Le Plessis-Trevise. Tél. : 45.76.08.07.**

Vends ou éch. contre Okimate 20 + cordon pour ST Atari 800 XL + drive 1050 + lect. K7 + tabl. tact. + nbx logs + livres + revues + manettes, bon pour 1 950 F. **Seng BANNAVONG, 1, allée La Perouse, 93270 Sevran. Tél. : 43.85.45.48.**

Vends Atari 800 XL Péritel + drive 1050 + tablette tactile + 80 jeux sur disquettes + livres : 2 000 F. **Jérome LECONTE, 3, rue de Bossang, 95270 Noisy-sur-Oise. Tél. : 30.34.45.82.**

Vends cassettes Atari 2600 de 520 F à 170 F (Gorf, Zaxxon, Donkey Kong, Space Invaders, Tennis, Frostbite, Jambreaker). **Franck BRIAND, 19, rue Jules-Massenet, Coueron. Tél. : 40.86.72.08. (Appeler de 12 h à 14 h ou de 19 h à 21 h).**

Suite à la vente de mon. 520 ST, liquide mes nombr. disquettes 3,5 pouces. Faire offre. **Ludovic IHADADENE, 3, rue du Pont-Colbert, esc. I, 78000 Versailles.**

Vends cordons pour Atari ST : entre ST et minitel, rallonge joystick-souris, cherche star NL10 et matériel pour ST, fonderais club ST région Sarthe. **Cyril HERBRON, chemin de la Lande-St-Pierre, 72230 Ryaudin. Tél. : 43.75.72.86.**

Vends Arti 800 XL + lect. K7 + tab. tact. + jeux K7 + livres + magazines + K7 vierges : 1 500 F. **Pascal OLIVE, quartier St-Marcel, rte d'Ansouis, 84530 Villelaure. Tél. : 90.79.29.82.**

Vends 10 disk vierges 5 p 1/4 : 60 F, jeux Atari XL disk : 90 F l'une, 250 F les 3. **Pascal OLIVS, quartier St-Marcel, rte d'Ansouis, 84530 Villelaure. Tél. : 90.79.29.82.**

COMMODORE

Vends C 64 Secam + lect. disk + nbrx jeux + util. Fast Load, Tool ext Tool, Virgule, Senior + livres + bte rang. T.B.E. : 3 000 F. **Thierry CHARIER, 42, av. René-David, 94100 Saint-Maur. Tél. : (1) 48.85.13.22.**

Vends pour C 64/128, moniteur 1901 HR couleur 80 col. Échange tous progs et utilitaires pour C 64 sur disk. Cherche contacts amicaux sur Amiga. **Bernard DEBARRE, 2, rue des Plants-Verts, 95000 Cergy. Tél. : 30.73.08.67.**

Vends C 64 + K7 + moniteur monochrome + valise de rangement + Péritel + Joystick + utilitaires + nombreux livres + 60 jeux. Le tout : 4 500 F. **Guillaume ROELANDS, 117, rue Massena, 69006 Lyon. Tél. : 78.52.53.34.**

Vends C 64 + lecteur 1541 + 1530 + Power Cart. + Interface Péritel + Logithèque. Sous garantie 3 000 F. **Roger SOIMOSAN, 16, rue d'Alsace, 92300 Levallois. Tél. : 47.57.48.15.**

Vends C 128 + lecteurs 1541 et 1530 + Power Cart. + Interface Péritel + Logithèque. Sous garantie 4 000 F. **Roger SOIMOSAN. Tél. : 47.57.48.15.**

Stop ! Vends imprimante pour C 64. Epson LX 90, excellent état + tracteur papier, valeur 3 600 F. Vendu 2 500 F, frais d'envoi inclus. **Olivier PORRAZ, 9, bd du Maréchal-Joffre, 38000 Grenoble. Tél. : 76.46.44.07.**

Pour C 64, vends synthe. vocal Voice Master 64 K7 et D. neuf, sous garantie, port gratuit. Prix : 750 F. **Benoît HOZJAN, 33, route de Vallan, 89000 Auxerre. Tél. : 86.52.72.41.**

Vends C 128 + 1541 (DX) + 1530 (K7) + Power Cartridge + livres et revues + très nombreux logiciels ! Prix : 4 000 F. (50% du prix actuel). **Dany LARCHEVÊQUE, Le Bourg-Segonzac, 24600 Riberac. Tél. : 53.90.35.26.**

Stop affaire : C 64 + 1530 + monit. nb/son + très nbrx log. (Winter, Summer 2, Games...), utilit. + azimuth + reset + housses + livres + 100 hebdo : 2 990 F seulement. **Alain BOLTZ, 10 bis, rue Oehmichen, 25200 Montbéliard. Tél. : 81.98.18.15.**

Vends C 64 Pal + Péritel + m. mono. + magnéto + Power Cart. + nbx jeux + joystick, manuel, magazines, trucs... Le tout : 3 000 F. **Didier SEYNAVE, 14, avenue de Rhuys, 44500 La baule. Tél. : 40.24.09.26.**

Vends C 128 neuf !^garanti 1 an + Jane + nbrx jeux. Prix : 1 800 F. **Christophe RAYNAUD, 4, allée des Cerisiers-Balan, 08200 Sedan. Tél. : 24.27.67.43 (après 19 h).**

Vends C 64 + Péritel + 1541 + lect. K7 + Power Cartridge + imp. Power Printer 80 + joysticks + nbrx jeux + manuels + Tilt. Cédé à 3 750 F (à débattre), tout T.B.E. **Julien FABRE, 60, rue Madame, 75006 Paris. Tél. : 45.48.89.02.**

Vends C 128 + disq. + Fast Load + jeux : 3 000 F ou séparément (avec K7). **Yves MORVON, 28, place Charles-de-Gaulle, 50150 Sourdeval. Tél. : 33.59.63.92.**

Stop ! C 64 Pér. + 1541 (gar. 1 an) + 1530 + disq. + nbrx jeux + capot + 4 joyst. + nbrx livres : 4 000 F. Avec impr. coul. Okimate 20 (gar. 1 an) + listings : 6 000 F. **Philippe INGHILLERI, Vallon du Garangeol, 13220 Chateauneuf-les-Martigues. Tél. : 42.79.33.76, après 18 h.**

Vends pour C 64 : 1541 + nbrx jeux (disq.) : 2 000 F, imprimante SG 10 C + Power Car. : 3 000 F. **Christophe BREST, Les Coutets, La Rouquette, 12200 Villefranche-de-Rouergue. Tél. : 65.29.61.73, (week-end).**

Vends ou échange jeux sur CBM 64 sur disk, possède Laurel et Hardy, Guild of Thieves, Pass. du Vent... Fournir timbres pour réponse assurée S.V.P. **Alain-Philippe HANCE, 1, rue Abbé-Friclot, 54400 Longwy-Haut.**

Vends C 128 avec nombreux hits, et lecteur de cassettes pour 2 500 F. Pour tous renseignements : **Fabien LECLERCQ, 2, impasse des Muguets, 57880 Ham-sous-Varsberg. Tél. : 87.82.51.91.**

Vends moniteur couleur 1901 pour C 64/128. Échange progs pour Amiga 500. Réponse assurée. Contactez-moi. **Bernard DEBARRE, 2, rue des Plants-Verts, 95000 Cergy. Tél. : 30.73.08.67.**

Amiga 1000, 512 Ko, 2 drives 880 Ko, moniteur couleur HR, souris, nombreux logiciels : 10 000 F. **Didier MARION, 12, rue D.-Ruggieri, 75018 Paris. Tél. : 42.59.45.69, le soir.**

Vends-échange pour C 64 en K7 beaucoup de nouveautés : Last, Ninja, Barbarian, Army Moves, etc. **Fabrice CARY, 113, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél. : 42.08.35.15.**

Vends C 128 D + joysticks + Koala Pad + lecteur de K7 + nbrx disks + livres, très bon état. Valeur 8 500, vendu 6 000 F à débattre !... **Éric JOLENT, 1, rue Paul-Fort, 95460 Ezanville. Tél. : 34.69.92.55.**

Vends pour C 64, logiciels originaux sur disk ou K7 Elite,

PIECES DETACHEES
pour tout matériel
SINCLAIR, SPECTRUM, QL
et périphériques
Clubs, particuliers, etc...
Contactez-nous
(EN FRANÇAIS) en
téléphonant au **+44 291 257 80**
Ou en nous écrivant
(EN FRANÇAIS) à
DUCHET COMPUTERS
51 Saint-George Road
CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE
Tél. +44 291 257 80
Grand choix de logiciels
et périphériques
Demandez un catalogue pour votre ordinateur

Flight Sim. III, Ace. etc., notices en français. Liste et prix contre enveloppe timbrée. **Claude DUPONT, 96, rue du Dôme, 92100 Boulogne-Billancourt.**

Vends C 64 + lecteur K7 et disks + nbrx prgs + 9 livres + revues... Faire offre. **Étienne SILLON, Le Logis de Jouhé, 79110 Chef-Boutonne.**

Vends lecteur de K7 C 64 (mars 87), très bon état + 23 jeux dont Cauldron 1 et 2, Gaunlet, Summer, Games 2, Winter Games, etc. Le tout pour 500 F. **Jérôme COLLIER, 3, lot Pied Caud, Vidauque-les-Taillades, 84300 Cavallion. Tél. : 90.78.28.34.**

Vends magnéto K7 pour Commodore 64 + programmes. Vends originaux sur disk, Mutants, Arkanoid, Destroyer. Cherche contact sur Amiga. **Emmanuel QUÉRU, 4, rue des Dragées, La Boissière, 61250 Damigni. Tél. : 33.26.74.54.**

Vends Commodore 128 + lect. K7 + moniteur NB + 2 joysticks + revues + Interface Péritel + nbrx prgs sur K7 et disk. **Sébastien CARTA, n° 1689, RN 2210, Tourmettes-sur-Loup, 06140 Vence. Tél. : 93.59.32.38.**

Vends C 128 D + 1541 + 1520 + log. + liv. + 1531 + disks vierges. Garantie 6 mois, peu servi. **Jean-Chritophe DAUDIN, 10, rue Marx-Dormoy, 49800 Trelaze. Tél. : 41.34.07.31.**

Vends C 64/128 lecteur cassette plus lecteur disk 1571 + prg. disk : 4 000 F. Spectrum, Material A. Vends aussi périphéries multiface one. **Jose-Manuel TEIXEIRA, 20, rue Saint-Sébastien, 75011. Tél. : 48.06.75.61 (après-midi 14 h à 19 h).**

Vends C 128 + mon. vert + 1530 + Jane + 10 jeux + prise Péritel. Prix : 2 500 F (sous garantie). **Tél. : 42.53.80.76.**

Vends C 64 (RVB/PAL) + 1541 (gar. 5 mois) + 20 disk. + 1531 + nombr. jeux + 25 cass. + livres + docs + 50 hebdogiciels. Ach. : 7 500 F. Vendu : 3 100 F. **Stéphane GRISON, 17, av. des Aqurelles, 44300 Nantes. Tél. : 40.49.01.93.**

Vends disk 50 F, programmes jeux et utilitaires pour C 64. Synthétiseur vocal, Voice Master 500 F. **Frédéric BARANGER, côte du Clapier à Vilette, 78930 Guerville. Tél. : 34.76.34.13 (après 18 h).**

Economisez 3 000 F. CBM 128 D + mon. coul. HR 1901 + joystick + jeux + livres + divers. Le tout 6 000 F. **Georges LUTHEREAU, Chilly-Mazarin. Tél. : (1) 64.48.83.64.**

Vends C 64 + moniteur couleur 1801 + drive 1541 + 1530 + power cartr. + 2 manettes + livres + nomb. jeux et prog. Prix à débat. Le tout en b. état. **Sylvain BOURGEOIS, 2, rue des Mésanges, 57400 Hommarting. Tél. : 87.07.75.34.**

Vends C 64 Péritel + 1541 + joystick + 2 livres + nombr. progs + revues : 3 000 F. Vds TV 36 LM Péritel : 1 500 F. **Thierry DAMIEN, 119, rue des Fèves, 59226 Lecelles. Tél. : 27.27.84.51.**

Vends Commodore 64/128 + lect. 1570 + imprimante 801 MPS + NBX logociels + cordon TV + 2 joysticks. Le tout sous garantie : 4 000 F (neuf : 7 000). **Stéphane POCHODAJ, 3, rue des Coquelicots, 95660 Champagne-sur-Oise. Tél. : 34.70.33.82.**

Vends ou échange jeux et logiciels pour C 64. Vends disquettes vierges. **Alexandre GHEYSEN, 69, bd Beauséjour, 75016 Paris. Tél. : 42.24.85.14.**

Vends C 64 Péritel + 1541 + 1530 + joysticks + Power Cartridge + Game Killer et nombreux programmes. Le tout 5 500 F, à débat. Livre en rég. paris. **Stéphane LALLEMAN, cité du Petit-Bois, 78420 Carrières-sur-Seine. Tél. : 39.14.62.37.**

Vends C 64 + 1 monitor vert + 1541 + lecteur K7 + interface Péritel + nombreux programmes. Le tout en très bon état : 5 000 F. **Eric DE MARCHIS, 4, rue d'Alsace, 92600 Asnières. Tél. : 47.33.56.09 (après 19 h).**

Vends C 128 + lecteur K7 + nombreux jeux. Gauntlet original disq. : 100 F + livres + joy + microdor. Le tout 2 200 F. **Gilles COTTRET, 91649, av. Buffon, 02100 St-Quentin. Tél. : 23.65.39.11.**

Urgent vends (B.E.) Commodore 64 + prise Péritel + lecteur K7 + Power Cartridge + jeux + joystick. Prix de l'ensemble 1 800 F ! **Tél. : 33.57.07.46.**

Commodore 64, antenne et Péritel + lecteur de cassette + nombr. jeux + joystick (Tiger Mission, Commando II, 1942...). Le tout 2 500 F. **Frédéric CARITTE, 19, rue Pièce-Côme à Chaumontel, 95270 Luzarches. Tél. : 34.71.25.65.**

Vends Commodore 64 (août 86) + lecteur K7 + 1 joystick 13 logiciels jeux. Le tout 2 500 F. Vends platine laser Sony D-50 : 1 800 F. **Frédéric GUILLEMARD, 13, résidence du Parc, 93120 La Courneuve. Tél. : 48.36.39.24 (après 17 h 30).**

Vends C 64 + lecteur de disquettes + lecteur de cassettes + livres + nbr. jeux. Prix : 3 000 F à débattre. **Phillipe SABLIER, 31, rue Jean-Baptiste-Legendre, 93700 Drancy. Tél. : 48.38.30.73.**

Vends CBM 64 + lect. disq. 1541 + écran mono + lect. K7 + nbrx disq. + nbres revues + câbles + joystick + cartouche. Le tout : 4 750 F à débattre. **Jimmy LY, 16, rue Soufflot, 77185 Lognes. Tél. : 60.05.87.47.**

Vends C 64 + 1541 + lect. K7 + nomb. jeux + livres + utilitaires. Prix : 4 000 F (à débat.). Vends console Intellévision + cartouches : 1 000 F. **Frédéric ZAMMIT, 11, rue Jean-Dussert, 13004 Marseille. Tél. : 91.50.91.76.**

Vends C 64 + 1530 + 1541 + monit. vert a/son, Freze Frame, prog. d'Eprom, Voice Master, Took 64, Pince, Joystick. **Etienne MAIGRON, 54800 Jarny. Tél. : 82.33.56.59.**

Vends pour C 64 nombreux progs sur disk : Enduro Racer, Express Raider, Top Gun, Xevious, Commando 86, Moth Frame, etc. Bas prix. **Christophe BUCHMANN, 7, sentier des Pêcheurs, 67400 Illkirch. Tél. : 88.66.11.87.**

Vends C 64 + 1541 + 1530 + Power Cart. + 2 joysticks + livres, revue + nbx disks + boîte rangement. Le tout : 4 000 F. **Christophe MOREUX, 6, Sente-St-Jouin, 78450 Villepreux. Tél. : 34.62.47.92.**

Vends : C 64 + 1541 + 1531 + moniteur couleur + Power Cartridge + nombr. programmes + boîte rangement + livres. Prix : 6 000 F + 2 manettes neuves. **Velma MELCY, 2, La Villeparc, 78310 Maurepas. Tél. : (1) 30.66.16.10.**

Vends Commodore 128 D (drive intégré) + moniteur 1901 (40/80 C) + 4 joysticks + disks + livres + divers. Acheté 12 000 F, vendu 7 000 F. **Frédéric SARROBERT, 90, av. des Montagnys-les-Bougeries, 74200 Allinges. Tél. : 50.71.65.71 (après 18 h).**

Vends C 128 Azerty + lec. 1571 + impr. HPS 1000 + mon. coul. + lec. cassette + doc. + 2 joysticks + Jane + nbx disq. tr. bon état. Prix : 7 500 F. **Thierry COLLOT, 9, rue du Général-de-Gaulle, 78120 Rambouillet. Tél. : 34.83.11.06.**

Vends Amiga 1000 + mon. coul. 1080 neufs (SG) + 50 disks logiciels : Workbench 1, 2 manuels français + boîte 10 disk avec verrou : 8 500 F. **Jean-Christophe GARBY, 140, bd Maxime-Gorki, 94800 Villejuif. Tél. : 47.26.56.39.**

Vends C 64 C + lecteur disquette + 2 joystick + nombreux jeux. Cédés 3 500 F ou offre. **Max LOUARN, 2, Puits-de-Jacquet, 13880 Vélaux. Tél. : 91.52.64.92.**

Vends ou échange news. Vends aussi C 64 + 1541 + 1530 + joystick (Game Over, California Games, James Bond) : 4 000 F. **Franck HUREL, 1, allée des Cèdres, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.08.17.30.**

Com. 128 + lect. K7 + mon. NB 40-80 col. + Péritel + joystick + livres et revues, emballage d'origine, 2 700 F. **Jacques ROCHE, 35, rue Chanez, 75016 Paris. Tél. : 46.51.14.67.**

Vends CBM 64 + lecteur disquette 1541 + lecteur cassette + moniteur ambre Phillips + joystick + disquette et boîte rangement. Prix : 4 000 F. **Olivier PARIS, 60, rue des Rayons, 95430 Butry-sur-Oise. Tél. : 34.73.13.65.**

Vends C 64 + lecteur disquette 1541 + lecteur K7 + interface + nombr. pgrs récents + 2 joysticks. Le tout : 4 000 F à débattre. **Lionel SIEURIN, rue de La Guicharde 69360 Communay. Tél. : 72.24.76.55.**

Urgent vends Commodore 128 + 1541 + interface Péritel + 1530 + Power Cartridge + nombreux prgs (Barbarian, The Pawn). Prix : 3 000 F. **Laurent TRAN VAN BA, 36, rue Descartes, 91080 Courcouronnes. Tél. : 60.77.13.50.**

Vends C 64 + magnéto + manette + jeux (très bon état). Le tout : 1 000 F. **Olivier PIFRRE, 50, rue Henry-Guy, 70800 Saint-Loup-sur-Semouse. Tél. : 84.49.00.01.**

Vends C 64 + 1541 + 1530 + mono Zénith + livres + logiciels. Le tout en excel. état. Prix : 4 000 F. **Fabrice DELLA BELLA, 40, René-Appère, 92700 Colombes. Tél. : 47.84.18.49.**

Vends Commodore Amiga 1000 complet : 6 000 F. Vends Apple IIC. Prix : 2 000 F. **Gilles ARIF, 124, rue Compans, 75019 Paris. Tél. : 42.02.22.45.**

Vends C 64 (86) + lect. K7 + jeux + Power Cartridge + Tool + program. + livres + en cadeau console Atari + 12 cartouches : 2 800 F. Super urgent. **Joachim BOITRELLE, 54, rue de L'Atteignant, 51100 Reims. Tél. : 26.07.29.72.**

Vends C 16 + 1531 + 1541 (05-87) + disc. + mono PAL/SECAM HR. + logiciels. Le tout à débattre. Urgent ! ! ! T.b. état. **Denis RUDEN, 30, rue Lisbonne, Agen. Tél. : 53.98.01.14.**

Vends Commodore 64 Péritel + lect. cassette + joyst. + nbreux logiciels (Arkanoïd, Wonderboy, etc.) : 2 000 F. **Jean-Paul CORONAS, 127, avenue de Bordeaux, 11100 Narbonne. Tél. : 68.41.03.63.**

Vends C 64 Péritel + lect. disk. + lect. K7 + jeux (Ultima IV, Temple of Asphaï, etc.) + Fastload Epyx. Le tout 1 800 F. **François HUARD, 151, avenue François-Arago, 92000 Nanterre. Tél. : 47.82.15.63.**

Vends pour C 64 : sur disq. Summer Games I, II, Winter Games, Supercycle, sur cassette : Scarabeus, Pitstop II, They sold a Million I, 30 F la K7, 70 F la d. **Cyrille MAUCCI, 7 *B*, bd Wilson, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.61.17.14.**

Vends C 64 (nouveau modèle) + 1541 + lecteur K7 + joystick + nbx logiciels K7, disq. (Marble Madness, Defender of the Crown...), le tout, neuf (87) : 3 800 F. **Laurent SIBILLE, 11, rue Le Verrier, 75006 Paris. Tél. : 43.29.01.48.**

Vends C 64 + drive 1541 + lect. K7 + doc. + nbrx jeux et utilitaires sur disks + livres + revues : 3 500 F à débattre. **Jean-François CHAUBARD, vieille route du Born, 31340 Villemur-sur-Tarn. Tél. : 61.09.03.85.**

Vends C 64 + lect. disq. 1541 neuf sous gar. + extend

COMMANDE PAR TELEPHONE
ALLO RACHEL (1) 43.57.96.8

LA BOUTIQUE
A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00



IMPRIMANTE COULEUR OKIMATE 20 + Cordon 2490 F

AGREE

UNITES CENTRALES

CPC 464 M	Lecteur K7 Moniteur Mono	1990
CPC 464 C	Lecteur K7 Moniteur Couleur	2990
CPC 6128 M	Lecteur Disk Moniteur Mono	2990
CPC 6128 C	Lecteur Disk Moniteur Couleur	3990
PCW 8256	Lect. Disk Monit. Mono + Imp. + Trait. de texte	4740
PCW 8512	2 Lect. Disk Mon. Mono + Imp. + Trait. de texte	5930

GARANTIE 2 ANS

PERIPHERIQUES

EXTENSION MEMOIRE		LECTEURS/IMPRIMANTES	
64 K RAM DK' TRONICS	490	CASSETTE	300
256 K RAM	990	DISQUE DD1	1690
256 K SILICON DISK	990	DISQUE FD1	1590
INTERFACES		DMP 2000	1690
RS 232	590	*CABLES*	
ADAPTATEUR MP1	390	DOUBLEUR	
ADAPTATEUR MP2	490	JOYSTICK	100
MULTIFACE II	570	RALLONGE 464	130
TELEMATIQUE		RALLONGE 6128	160
MODEM DTL 2000	1590	PERITEL	150
MODEM DTL 2000 +	1990	CENTRONICS	150
EMULATEUR MINITEL KENTEL	390	CABLE MAGNETO	70
PERIPHERIQUES PCW		*GRAPHIQUE - VIDEO*	
LECTEUR FDZ	1995	TABLETTE GRAPHIQUE	
EXTENSION 256 K	750	GRAPHISOPE II	990
CRAYON OPTIQUE	880	CRAYON OPTIQUE 464 DART	350
MODEM MERCITEL	3390	CRAYON OPTIQUE 6128 DART	690
RS 232	690	SCANNER DART	790
INTERFACE MANETTE	490	TUNER TELE	1390
PERIPHERIQUE PC 1512		DIGITALISEUR VIDI	990
DISQUE DUR 20Mo	3990	SOURIS AMX	690
DISQUE DUR 20Mo + CONTROLEUR	4990	*AUDIO*	
CARTE MODEM KORTEX	1480	SYNTHETISEUR VOCAL	540
IMPRIMANTE DMP 3000	2290	SYNTHETISEUR MUSICAL	980
IMPRIMANTE DMP 4000	3990	CLAVIER MUSICAL	1350
LECTEUR DISQUE FD3	1780	DIGITAL DRUM	370
INTERFACE MANETTE	420	INTERFACE MIDI	500

4 DISK 3'' 100 F

PROMO

AMSTRAD CPC 6128 Coul. + Tuner TV . . . . . 4990 F

LIBRAIRIE

MICRO APPLICATION		ASSEMBLEUR	105	GRAND LIVRE	
TRUCS ET ASTUCES	149	BASIC	100	DU PCW	179
PROGRAMMES BASIC	129	BASIC PLUS	100	BIEN DEBUTER	
AMSTRAD OUVRE TOI	99	GRAPHISME		AVEC PCW	129
LA BIBLE		EN ASSEMBLEUR	145	PROGRAMMATION	
DU PROGRAMMEUR	249	*SYBEX*		SUR PCW	149
LE LANGAGE		JEUX		TRUCS ET ASTUCES	
MACHINE	129	DE REFLEXION	78	PC 1512	179
GRAPHISME ET SON	129	JEUX D'ACTION	58	GUIDE DE REFERENCE	
PEEKS ET POKES	99	1er PROGRAMME	108	PC 1512	249
LIVRE DU		PROGRAMMES	82	GUIDE	
LECTEUR DISK	149	PROGRAM		DE L'UTILISATEUR	128
LE LIVRE DU CPM	149	EN ASSEMBL	108	GUIDE DU BASIC 2	128
LA BIBLE DU 6128	199	CP/M PLUS	148	DOS PLUS PC 1512	128
PSI		CP/M 2.2	128	CLEF POUR GEM	195
LA DECOUVERTE		GUIDE		MS DOS GUIDE	
DE L'AMST	115	DU GRAPHISME	108	DU PROGRAMM	248
102 PROGRAMMES	120	GUIDE DU CP/M	148	PROGRAMM	
AMSTRAD EN FAMILLE	120	GUIDE DU BASIC	128	EN ASSEMBLEUR	268
CLEFS POUR		*PCW ET PC 1512*		TRUCS ET ASTUCES	
AMSTRAD N°	140	GESTION SUR PCW	17	TURBO PASCAL	149
TURBO PASCAL	135	CLEFS POUR PCW	215	LIVRE DU GEM	
CPM PLUS	100			PC 1512	199

PAYER EN 4 FOIS

LOGICIELS

EDUCATIF		SDI	95/139	ROAD RUNNER	95/145
ALGEBRE	195/220	COBRA	95/139	SAMOURAI	
EQUATION		MISSION	95/139	TRILOGY	89/139
INEQUATION	195/220	LE MAITRE DES		STAR RAIDER	95/145
MOTS CROISES	195/220	AMES	95/139	TANK	89/139
DEMONSTRATION		GAME OVER	95/139	THE PAWN	/189
GEOMETRIE	195/220	MASQUE	95/139	ULTRON 1	/...
ORTHOGRAPHE	195/220	LES RIPOUX	95/139	WIZBALL	89/139
CARTE DE FRANCE	195/220	ARMY MOVE	89/139	WONDER BOY	95/145
CARTE D'EUROPE	195/220	ARCANOID	89/139	*SOCIETE*	
GRAPHISME/MUSIC		ASPHALT	115/165	CHIFFRES ET DES	
SUPER PAINT	390	BARBARIAN	95/139	LETTRES	168/229
DR DRAW	649	BLACK MAGIC	95/139	MONOPOLY	168/229
AMX PAGE MAKER	600	CANADAIR	99/149	SCRABBLE	168/229
ADVANCED MUSIC	350	COSAMOSTRA	135/195	TRIVIAL	
ARCADE/AVENTURE		CRAFTON XUNK	135/195	POURSUITE	168/229
SOLOMON KEY	95/139	DWARF	95/149	BRIDGE	168/229
L'ANNEAU DE ZEN		DUNGEONS	95/145	*COMPILATION*	
GARAR	95/139	EXPRESS MAIDER	89/139	GOLD HIT II	89/139
TAI PAN	95/139	FLASH	139/195	TRIO	89/135
ACADEMY	95/139	GAUNTLET	95/145	OCEAN HALL STAR	89/135
RENEGATE	95/139	INDIANA JONES	95/145	HITS LOGITIEL	
SURVIVOR	95/139	KILLED UNTIL D.	95/145	1-2-3	140/...
PIRATES	95/139	LAST MISSION	135/195	HITS PACK 1-2	89/135
BLUE BERRY	95/139	LIVING STONE	135/195	*SIMULATEUR*	
ROBINSON		MAG MAX	89/139	ACRO JET	89/145
CRUSOE	95/139	MARCHE		ACE OF FACE	89/145
MASK	95/139	A L'OMBRE	145/195	F 15 STRIKE	104/159
GLOBE TROTTER	95/139	MANHATTAN	125/...	SILENT SERVICE	89/139
TUER N'EST PAS		MASTER		*SPORT*	
JOUER	95/139	OF UNIVERS	95/145	LEADER BOARD	89/139
FREEDY HARDEST	95/139	MUTANTS	89/139	WORD CLASS	89/139
GUNSLINGER	95/139	NINJA	95/145	BASKET BALL	89/135
TEMPLIER		PAPER BOY	89/139	SUPER CYCLE	89/139
D'ORVEN	95/139	PROHIBITION	120/195	500 CC	
		QUARTET	95/145	GRAND PRIX	114/159

CREDIT CREG IMMEDIAT

Liste non exhaustive

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 179

AMSTRAD

Pour toute insertion, écrivez dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement, avec un maximum de 8 lignes). Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous contacter directement. Nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation forfaitaire aux frais de 6,5 F pour toutes les catégories de petites annonces. Vous joindrez donc pour toute annonce un règlement par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 18900 19Z.).

L'insertion d'une petite annonce est gratuite pour les abonnés, à condition qu'ils joignent à leur envoi l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnements à TILT.

Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner accompagné de votre règlement avant le 5 du mois précédant la parution à Tilt : 2, rue des Italiens, 75009 Paris.

RUBRIQUE CHOISIE :

- ☐ ACHATS
- ☐ VENTES
- ☐ ÉCHANGES
- ☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ENTREPRENEURS ?

CHOISISSEZ UN METIER D'AVENIR !

VOUS ÊTES :

- Développpeur de logiciels
- Intéressé par un métier d'avenir
- Apte à assurer des formations
- Dynamique
- Passionné par l'informatique

NOUS VOUS OFFRONS :

- L'édition de vos logiciels
- Le support d'un réseau de distribution
- L'intégration à une équipe dynamique
- La possibilité d'assurer des formations en entreprise
- Une rémunération interessante

Intéressé ?

Adresser nous une demande avec CV + photo à :

TELESOFT Dpt. Développement
B.P. 112
75749 PARIS Cedex 15

ENTREPRENEURS ?

CREEZ VOTRE PROPRE ENTREPRISE !

VOUS ÊTES :

- Dynamique
- Ambitieux
- Passionné par l'informatique
- Désireux de créer une structure dans domaine plein d'avenir.

NOUS VOUS APPORTONS

- Soutien publicitaire
- conditions d'achat
- soutien marketing
- Un savoir faire
- Notre expérience dans un domaine que nous connaissons bien.

Vous êtes intéressés, veuillez adresser une demande écrite accompagnée de votre projet à

VIDEO SHOP Dpt. Entreprises
B.P. 105 75749
PARIS Cedex 15

P.A

cartouches avec nombr. logiciels sur cartouches et disq. + 11 livres. 4 000 F à débattre. **Claude PY, 41, rue Mazaygues, 31100 Toulouse. Tél. : 61.49.88.92.**

Vends C 64 + 1541 + MPS 801 + mon. coul. Taxxanex + Graphiscop 2 + nbx prg. orig. + 15 revues + 20 livres. Le tout en t.b. état. : 5 900 F. **Antoine PICHOT, 74, rue Castagnary, 75015 Paris. Tél. : 37.43.50.15.**

Vends Amiga 1000 + mon. 1082 + 50 logiciels avec docs en français + Kick 1, 2 Workb 1, 2 + boîte avec verrou (SG). Le tout : 7 500 F. **J.-Christophe GARBY, 140, bd Maxime-Gorki, 94800 Villejuif. Tél. : 47.26.56.39 (après 20 h).**

Vends C 64 + lecteur de disq. + lecteur de K7 + 2 joysticks + moniteur monochrome avec prise adaptable + nombreux jeux + livres. Prix : 4 000 F. **Marc PERDRIAU, 10, Mail-Bonaparte, 37100 Tours 02. Tél. : 47.51.77.58.**

Urgent ! Vends moniteur couleur Commodore 1901 (40/180 colonnes) t.b. état (février 1987). Prix à débattre. Recherche contacts sur Amiga. **Claude BURCKARDT, 11, rue du Nord, Niederhausbergen, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.56.00.39.**

Vends C 128 D, 4 000 F, avec nombreux logiciels. **Christophe RIBOTTEAU, 5 *bis*, rue Larmeroux, 92170 Vannes. Tél. : 45.29.26.76.**

Vends C 128 + 1571 + lect. K7 + RS 232 + manette + cartouches + nombr. disks dont Geos, The Pawn, Oxford Pascal + livres + revues. Le tout 4 500 F. **Xavier MACHEFER, 16, rue Musée, 49100 Angers. Tél. : 41.88.22.63.**

Vends C 64 + lecteur disquettes + moniteur couleur + livres + K7 + disquettes. Prix à débattre. **Hervé DESREMAUX, 14, rue Guy-Bieler, 02100 Saint-Quentin. Tél. : (16) 23.67.63.61.**

Vends C 64 PAL + lect. K7 + nbrx logiciels sur K7 : Sentinel, Elite... + 2 progs sur disk : Marble Madness, Arkanoïd + Joy Wico : 1 000 F le tout. **Michel KERN, 54, bd Pasteur, 75015 Paris. Tél. : 43.20.87.25.**

Vends Vic 20 + 16 KO + jeux cart. K7 + livres : 800 F + jeux K7 originaux pour CBM 64, crayon optique. Ech. jeux sur CBM 64 disk. uniquement. **Jean-Philippe MOUZET, 20, allée des Chênes-Moulignon, 77310 St-Fargeau-Ponthierry. Tél. : 60.65.58.24.**

THOMSON

Vends TO 7 + 16 K + lep + 2 joysticks + manuel + Basic + Pictor + Trap + Super Tennis + Raid sur Tenere + Dieux du stade + Atonium + revues. Prix : 1 500 F. **Pierre BATTINI, 5, square Charles-Laurent, 75015 Paris. Tél. : 45.67.83.62.**

Vends MO 5 + lecteur K7 + 1 poignée jeux + 30 logiciels + crayon optique + revues. Prix : 2 500 F à débattre. **Franck LE LONG, 16, rue Jules-Guesde, 78140 Vélizy-Villacoublay. Tél. : 34.65.04.05.**

Vends MO 5 + lecteur K7 + crayon optique + 9 logiciels + livres de programmes, très peu servi. Prix : 2 000 F. **Muriel STUBBS, Jonathan ADAMS, 76, rue de l'Estérel, 72100 le Mans. Tél. :43.85.16.89.**

Vends TO 7/70 + lecteur disk + impr. à impact + clav. méca., bon état, matériel ayant peu servi, logiciels en cadeau. Prix : 4 500 F à débattre. **Vincent MADROLLE, 24, rue de Presles, 75015 Paris. Tél. : 47.34.79.46 (après 18 h).**

DIVERS

Vends EXL 100 + manettes + 20 jeux + revues, tout en bon état. Faire offre. **Gérard MOREAU, Villiers-le-Château, 51000 Chalons-sur-Marne. Tél. : 26.68.47.17.**

Vends Exeltel + Exeldisk + interf. + souris + lect. K7 + Exceldrums (boîte A rythmes) + Paint + Imagix, le tout 6 500 F. (valeur 9 000 F) garantie jusqu'en févr. 88. **Patrice OGUIC, 3, rue Marcel-Sembat, 75018 Paris.. Tél. : 42.57.36.25.**

Vends EXL 100 + MM + lecteur K7 + Joysticks + jeux cartouches et K7 (dont tennis, MGV) + 6 éducatifs + 25 programmes + livres. t.b.é. Faire offre. **Benoît LIXON, 56, rue des Chasses, 92110 Clichy. Tél. : 42.70.91.83.**

Vends EXL 100 64 K, clavier pro, CMOS RAM, lect. de disquettes, nombreux logiciels (Cart, Disk, K7), revues (Exelement votre, avec abonnement), t.b.é. **Denis RIBAYROL, Le Pradal Soturac, 46700 Puy-L'Évêque. Tél. : 65.36.56.39.**

Vends TI 99/4A + Joys. + 8 cartouches + cassette + livres + basic étendu, t.b.é. 400 F. (vends groupé). **Marc-Olivier REIN, 55, rue de la République, 67110 Niederbronn..**

Vends MSX Philips VG 8020 et console de jeu CBS avec 6 jeux. Recherche Flipper récent ou ancien. **Philippe LEFIN, place Victor-Gat, 21330 Laignes. Tél. : 80.81.41.47.**

Vends MSX HB501F, févr. 86, t.b.é. 1 500 F + Nbx super jeux + revues : 2 500 F ! ! ! Vite ! Vends aussi vidéopac Philips avec une vingtaine de jeux : 1 000 F ! ! **Sylvain ZORZIN, résidence de l'Hermitage, 5, impasse Auguste-Comte, 82000 Montauban. Tél. : 63.63.64.80.**

Vends MSX Sony HB75F + cordons + manuels + revues + nombreux logiciels, le tout 1 000 F. **Pascal COTTON, 20, rue de la Diligence, 95310 Saint-Ouen-l'Aumone. Tél. : 30.37.88.69.**

Vends ordinateur MSX Yeno, bon état + lecteur de disquettes double face + 2 manettes de jeux + 4 jeux + 3 livres de jeux + manuel. Prix : 2 000 F. (valeur 6 000 F.). **Olivier COLLOS, 40, rue d'Hautpoul, 75019 Paris. Tél. : 42.08.99.30 (à partir de 17 h 30.**

Vends MSX bon état + jeux sur cartouches et cassettes + lecteur de cassettes. **Olivier MARÉCHAL, 16, rue des Oiseaux, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : 60.63.86.39.**

Vends MSX Sony HB75F + Eddy 2 + 4 cart. + 5 K7 (originaux) : 1 500 F. Vends Canon X07 16 Ko + XC 930 + XC910 + PX 150 + Forth + jeux 2 (logistick) : 1 500 F. **Géraldine MINVIELLE, 16, rue Jules-Guesde, 92300 Levallois-Perret. Tél. : 47.39.82.58.**

Vends MSX HB501F (64 K ; magnéto + Joyst. incorporés) état neuf, emballage origine + câbles + manuels + revues + logiciels : 2 000 F. **Stéphane GOUST, 1, square Mérimée, 78150 Le Chesnay. Tél. : 39.54.09.32 (après 18 h).**

vends MSX Sony HB75F + nbx logiciels + nbx listings + Joystick neuf + câbles + magnétophone + manuels + une cartouche. Vendu 1 500 F. **Serge BISMUTH, 1, rue du Pont de Pierre, 93500 Pantin. Tél. : 48.35.43.65 (après 20 h).**

Vends Oric/Atmos sans aucun jeu 300 F + vends jeux (32) pour Orie/Atmos 40 F pièce + vends Commodore magazine 210 F pièce (n°s 1 à 8). **Robin GRANOCLERE, 18, allée Nicolas Poussin, 26000 Valence. Tél. : 75.42.34.48.**

Vends ordin. Tandy TRS 80 16 K coul. + 6 K7 jeux, + 2 cartouches jeux + Joystick + magnétophone. Prise péritel. Prix demandé : 1 000 F. **Alain BLONDY, 44, rue de la Pierre Monconseil, 77280 Othis. Tél. : 60.03.21.05.**

Vends moniteur monochrome vert Philips BM-7552 avec câble pour : VG 5000, VG 8010 et VG 8020, état neuf. Prix à débattre. **Pascal ZUCCOLLO, Tuilerie de Maroule, 31370 Ricames. Tél. : 61.91.01.96.**

Vends imprimante Seikosma GP 50 S t.b.é. Uniquement pour ZX Spectrum. Prix : 900 F. à débattre. **Henri-Luc FILIOZART, 6, lotissement camp Laurent, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.06.32.24.**

Vends VG 5000 config. maxi, 12 jeux originaux, 3 livres, le tout 400 F. **Gilles DE CHEZELLES, 139, avenue Emile-Zola, 75015 Paris. Tél. : 45.78.88.24.**

Vends Vectrex 10 jeux 2 manettes 800 F., lecteur cassettes data spécial Amstrad 120 F. **Frédéric HANAK, 96, avenue du Gl-Leclerc, esc. 8, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.76.94.91.**

Vends Philips vidéopac t.b.é : 400 F. + jeux cartouches : 400 F. (Popeye, Qbert, Terrahawks, Glouton, Crazy Chaise), le tout sacrifié à 700 F. **Guillaume ALLERON, 7, avenue de Verdun, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : 47.81.54.08 (après 17 h).**

Vends jeux électroniques Simon, Merlin, Split-second + ordinateur de jeu Hanimex + cassette + projecteur muet Heurtier. Prix contre timbre. **Fabienne GAUDRY, 4, allée Komarov, 92000 Nanterre.**

Vends imprimante pour TRS 80 (imprimante thermique - 40 colonnes). Prix : 350 F. (Fournie avec Trois rouleaux de papier). **Alain CONNÈS. Tél. : 40.75.29.57.**

Vends Sharp PC 1247 t.b.é. Cherche correspondant sur STF pour échange durable et sympa. 800 F. à débattre. **Johnny BARRAY, Honguemare, 27310 Bourg-Achard. Tél. : 32.42.31.19 (après 19 h).**

Vends Canon X07 16 Kram + 16 K cadran + imprimante X710 + XP130 XM101 + manuel : vendu 30 % du prix neuf : séparé possible. **Jean-Manuel SANCHEZ, résidence Les Poissons, 92400 Courbevoie. Tél. : 43.33.22.05 (après 20 h).**

ECHANGES

Atari ST, échange jeux utilitaires, docs, etc. Région Nord si possible. Réponse assurée. **Bertrand LESOT, 18, rue Henri-Barbusse, Fouquières-les-Béthune, 62400 Béthune.**

Atari XL/XE, recherche correspondants (es) très sérieux et rapides. Pour échanges softs. Echange 1 ampli hi-fi contre 1027 ou 1029. Echange 30 prg contre 1020. Peut aussi échanger contre 1 tablette tactile + prg. Réponse courrier assurée. Merci. **Jean-Philippe CARRIERE, 19, avenue Maréchal-Leclerc, 40130 Capbreton. Tél. : 58.72.00.66.**

Echange jeux et utilitaires (surtout jeux) pour 520 ST. **Renaud FERICELLI, 3, rue de la Résistance, 30660 Gallargues. Tél. : 66.35.21.09. Téléphoner après 17 h 30.**

ST Maniaque, recherche contacts durables pour échanges idées, astuces, plans hard, logiciels... Pas sérieux s'abstenir. **Christophe CONDUCHE, La Rousselle Naussac, 12700 Capdenac-Gare.**

Atari 520 STF/XL/XE, cherchent contacts. Réponse assurée. Non sérieux s'abstenir. **Alexandre JOUANDEAU, 3, rue Sous-Montaigu, Yermen Onville, 28130 Maintenon. Tél. : 37.32.34.98.**

COMMANDEZ PAR TELEPHONE ALLO RACHEL (1) 43.57.96.0

LA BOUTIQUE A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00



AGREE

UNITES CENTRALES

A 500 UC 512 Ko Ram Souris 1 lecteur 3" 1/2 4720
A 500 C UC 512 Ko Ram Souris 1 lect 3" 1/2 Mon. Coul. A1081 7490
A 500 CP UC 512 Ko Souris lect. 3" 1/2 Mon. Coul. 8832 7490
A 2000/S UC 1 Mo Souris. Lecteur 3" 1/2 11590
A 2000S/M UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2 Mon. Coul. A1081 14790
A 2000/ZO UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2. Disk dur 20 Mo + Cont. Mon. Coul. A 1081 22490
A 2000/XT UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2. Lect. 5" 1/4 + Disk Dur 20 Mo + Cont. carte XT + Mon. Coul. A 1081 26290

GARANTIE 2 ANS

IMPRIMANTE COULEUR OKIMATE 20 + Cordon 2490 F

PERIPHERIQUES

LECTEURS/INTERFACES
A 1010 - EXTERNE 3"1/2 2260
A 1020 - EXTERNE 5"1/4 ..... NC
A 2010 - INTERNE 3"1/2 1690
RAMBOARD 512 KO (AMIGA 500) 1095
RAMBOARD 2MEG (AMIGA 2000) 3600
RAMBOARD 2MEG (AMIGA 1000) MEGABOARD 2 5845
HARD CARD 20 MEG (PC + DBLE PARTITION) 4400
HARD CARD 30 MEG (ID) 5200
HARD CARD 40 MEG (ID) ..... NC
HARD CARD 76 MEG (ID) ..... NC
PC EMULATOR (BRIDGES BOARD 2088 + 5"1/4) 5600
EMULATOR GO 64 ..... NC

GRAPHIQUES
TABLETTE DIGITALISER KURTA A3 ..... 11 730
TABLETTE EASYL 6000
GRAPHISCOPE II AMIGA ..... NC

EXCLUSIF
GO 64 Emulateur C 64 ... NC

AUDIO
FUTURE SOUND (DIGITALISEUR SON) 2295
INTERFACE MIDI 580
PRO MIDI STUDIO (SEQUENCER 16 PISTES) ..... NC

VIDEO
DIGIVIEW (DIGITALISEUR D'IMAGES) 1995
FRAMEGRABBER ..... NC
GENLOCK MERKENS ..... NC
CAMERA HV720 3350
OBJECTIF SCH 950
ZOOM COSMICAR 12,5/75 4450
STATIF ROHEN 2 REFLECTEURS 1839
SYSTEM POLAROID + IMPRINT (PHOTOS, EKTA, TRANS.) 32000
TUNER TV (TRANSFORME LE MONIT. EN TV) 1390

TELEMATIQUE
EMULATEUR MINITEL ..... NC
MODEM DTL 3000 6400

10 DISK 3" 1/2 DF DD 100 F

PROMO

AMIGA 500 + Mon. Philips 8832 ..... 6990 F
ABONNEZ-VOUS A AMIGA WORLD
1 an - 6 n° : 200 F + gratuit avec chaque n° le bulletin AMIE...GA

PAYER EN 4 FOIS

LIBRAIRIE

AMIGANDOS MANUEL EN FRANÇAIS 190
AMIGADOS MANUAL 299
AMIGADOS REFERENCE 149
AMIGAWORLD 39
AMAZING COMPUTING 39
AMIGA APPLICATIONS 199
AMIGA PROGRAMMER'S HANDBOOK 299
AMIGA SYSTEM GUIDE 199
ADVANCED AMIGA BASIC 199
BEGINNER'S GUIDE 199
CLES POUR AMIGA 195
TRUCS & ASTUCES 199
TRUCS & ASTUCES (DISK) 120
BIEN DEBUTER AVEC L'AMIGA 120

LOGICIELS

BUREAUTIQUE
MAXIPLAN 2099
SUPERBASE FRANCAIS 990
TEXTCRAFT FRANCAIS 790
PAGE SETTER 1259
INTERNATIONAL VIP 1259
PROFESSIONNAM 1599
DBMAN 1390
PRINT MASTER PLUS 439
ART GALLERY 1 OU 2 279
PROWRITE 1120
WORD PERFECT ..... NC

GRAPHIQUE/MUSIQUE
AEGIS ANIMATOR ..... NC
AEGIS VIDEOSCAPE 3D 1549
AEGIS SONIX 790
AEGIS DRAW PLUS 1899
DELUXE PAINT 2 1059
DELUXE VIDEO 1.2 1059
DELUXE MUSIC CONSTRUCTION SET 809
INSTANT MUSIC 293
MUSIC STUDIO 288
SCULPT 3D (BYTE BY BYTE) ..... NC
CAO 3D FRANCAIS ..... NC
ZUMA FONTS VOL 1.2 OU 3 309

PROGRAMMATION TRANSFERT
LATTICE C VER.3.10 1490
AZTEC MANX COMMERCIAL 3938
MACRO ASSEMBLEUR MCC 679
TRUE BASIC 1184
GRABBIT 299
CLI MATE 379
AMIGADOS EXPRESS 233
ASSEMBLEUR K-SEKA 679

LUDIQUES
ARCADE
KARATE KID 2 254
GOLDRUNNER 249
BABARIAN 235
DEMOLITION 119
PHALLANX 119
MARBLE MADNESS 259
CHALLENGER 110
CRUNCHER 110
ACTORY 110
SPACE BATTLE 119

STRATEGIE ACTION
SINBAD 390
SDI 349
DEFENDER OF THE CROWN 390
SHANGAI ..... NC
THE KING OF CHICAGO ..... NC
HOLLYWOOD POKER 202

AVENTURE/ROLE/WARGAME
ARAZOK'TOMB 349
KAMPFGRUPPE 539
FAERY TALE 404
BORROWED TIME 390
KING QUEST III 388
DEJA VU 409
UNINVITED 343
ROADWAR 2000 315
BALANCE OF POWER 388
ULTIMA III 346
ALIENS FIRES 388
LAND OF LOUNGE IZARDS 445
BLACK CAULDRON 368
PHANTASY III 349

STIMULATION
WORLD GAMES 309
HARDBALL 349
LEADERBOARD 309
TENTH FRAME ..... NC
CHESSMATER 2000 346
BASEBALL EA 407
FIGHT SIMULATOR II 409
JET ..... NC
SCENARY DISK 7 237
SCENARY DISK 11 237
SILENT SERVICE 249
F15 STRIKE EAGLE ..... NC

Liste non exhaustive

CREDIT CREG IMMEDIAT

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N°179

P.A

Echange ou vends nombreux jeux pour Atari XL/XE sur disk. Cherche fanas d'aventure pour conseils, solutions (Mask of the Sun, Free...) **Frédéric BONDON, 4, rue du Bois-Gaillard, Verron, 72200 La Flèche.**

Echange programmes en tout genre sur Atari ST. Vends Prive Kumana, 3 pouces 1/2 (06/87). **Philippe MEROZ, résidence de l'Ese, plateau du Moulon, 91190 Gif/Yvette.**

Atari ST cherche News logiciels et contacts Avec passionnés de musique sur synthétiseurs dans l'Aube et la Seine-et-Marne. Tél. : week-end. **Christian MARBAIX, 1, route de Sézanne, 10370 Villenauxe-la-Grande. Tél. : 25.21.32.77.**

Atari 520 STF, échange logiciels (Goldrunner, Airball, Startrek, etc.) de préférence Moselle et vends Dragon 32 + logiciels + manettes... **Hervé KAUPP, 9, rue Jules-Ferry, Lommerange, 57650 Fontoy. Tél. : 82.84.45.66.**

Echange logiciels sur ST. Réponse assurée, même contacts pauvres. Recherche expérience en assembleur. **Frédérik JOLY, 7, rue E.-Zola, 88190 Golbey. Tél. : 29.34.49.85.**

Echange jeux pour Atari 520 STF. Possède et cherche nouveautés. **Christian LAVAGNO, 13, avenue Pasteur, 13330 Pellissanne. Tél. : 90.55.24.52, après 19 h.**

Echange jeux pour Atari ST 520, Amstrad. Nouveauté et cherche correspondants français ou étrangers. Cherche renseign. sur Macadam Bum sur ST. **Emmanuel GRETH, 5, quai Jacques-Sturm, 67000 STrasbourg. Tél. : 88.35.53.09.**

Echange logiciels sur Atari 520 ST. Réponse assurée. Ecrire et envoyer liste à l'adresse suivante. **David ROLLAND, 2, allée Brossolette, appt 631, 93700 Drancy.**

Cherche contact sérieux pour échanger de nbx prgs sur le Atari ST et Amiga. Envoyer liste. **Dwayne SPARK, 8441 Sublaines, Anjou, Québec, Canada, HIK 2C1. Tél. : 514.352.1856.**

Cherche contacts, échange Atari 520 ST et 800 XL. Cherche matériel occasion. **Christophe MENEGALLI, bât. 13, Les Collines, 13240 Septemes-les-Vallons. Tél. : 91.51.15.85.**

Echange jeux, utilitaires, langages pour Atari 520 STF, sur Paris de préférence. Recherche nouveautés et achète hard copier pour 350 F environ. **Emmanuel BEAUFILS, 23, rue du Château-d'Eau, 14160 Dives-sur-Mer. Tél. : 31.91.20.69.**

Echange logiciels sur 520 STF. Je recherche toutes nouveautés et imports. Vds originaux peu servis pour C 64, à petits prix. **Stéphane SYLVESTRE, 27, lotissement, Bois Calais, 13170 La Gavotte. Tél. : 91.51.55.89.**

Recherche originaux sur 520 ST, échange contre nombreux jeux et cherche correspondants anglais ou allemand pour contacts durables. **Emmanuel GRETH, 5, quai Jacques-Sturm, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.35.53.09.**

Atari 520 ST, échange programmes divers (nombreux titres). **R. LEROY, 2, allée des Trois-Cousines, 78180 Montigny-le-Bretonneux.**

Echange nbx softs Atari ST et Amiga 500/2000 + hards synthé vocal Atari. Envoyez enveloppe timbrée. **Gérard BELTRUTTI, 2, rue Gaston Charbonnier, les Muguets, 06300 Nice. Tél. : 93.55.35.11.**

C 64 échange prgs sur disk contre prgs C 64 ou Amstrad K7 et Atari XL K7. Échange aussi sur Amiga. **Gérard MICAUX, ch. de Saint-Paul, 30129 Manduel.**

C 64/128 : échange News ou autre. New : Mario Bross 87, Delta, Barbarian. **Frederic LUBRANO, chemin rural du Bois, bât. L3, 71110 Guegnon. Tél. : 85.85.38.55.**

Cherche possesseur C 64 disk dans le Bas-Rhin. Échange nombreux jeux et utilitaires (Top Gun, Arkanoïd, Scooby Doo, Ace of Aces, etc.). **Tél. : 88.20.23.65.**

C 64/128 cherche contact pour échanges sérieux News et renseignements, trucs. Cherche contacts tous pays. Envoyer liste. Réponse assurée. **Bruno BREIL, 19, avenue Montaigne, 33600 Pessac.**

Échange jeux pour C 64 uniquement sur disquettes. Vends Graphic Adventur Creator sur disk : 200 F. **Vincent MISERIAUD, 2, allée du Bellay, 91400 Orsay. Tél. : 60.10.07.72.**

Échange pour C 64/128 nombreux jeux. Réponse assurée. **Michel ROUALEC, 6, av. du Roi-Albert, 06400 Cannes. Tél. : 93.43.11.52.**

Échange Commodore 64 Secam couleur lecteur disquette comme neuf, nbres disquettes + imprimante MPS 801, neuf contre Atari STF Amiga ou autres. **MOURAD. . Tél. : 42.35.30.31.**

Echange jeux sur C 64 K7 : Way of the Tigre, Tai Boxing, Paperboy, etc., cherche 1541 pas trop cher. Réponse assurée. **Antoine ZANELLA, 4, impasse des Eglantiers, 57250 Moyeuvre-Grande. Tél. : 87.58.54.85.**

CBM 64 échange très nombreux programmes dont nouveautés. **Erik GRICOURT, Le Bois-de-Malbos, n° 12, 33700 Mérignac.**

Amiga cherche contacts pour échanges divers, vos moniteurs couleur Taxan Vision, ex. 2 000 F. Vds Modem DTL 2000 pour Apple II C. **Jean-François JOUBERT, « Les Luconnières », Cuissai, 61250 Damigny. Tél. : 33.27.39.66.**

Cherche amateurs aventures pour C 64 et 128, style Infocom Level 9, Telarium, etc, achète ou échange originaux avec doc. complète. **Patrick MONTIER, 37, bd du Portugal, 35200 Rennes. Tél. : 99.51.86.72.**

Échange ou vends disqs. pour C 64 (Wizball, Roadrunner, 3 mousquetaires, Last Ninja, Nectocross, Barbarian, Defender of the Crown. **Stéphane BOURBAREL, 11, rue des Peupliers, 57158 Montingy-les-Metz. Tél. : 87.65.52.86.**

Échange nombreux jeux et utilitaires pour CBM 64 sur K7, cherche trucs et idées, réponse rapide assurée. **Philippe BULLIARD, Le Parc Vertheuil, 33250 Paullaic. Tél. : 56.41.96.06.**

C 64 échange nombreux jeux, recherche news (Paris et sa région uniquement). **Patrice POUBEAU, 24, rue du Pas-St-Maurice, 92150 Suresnes. Tél. : 45.06.29.97.**

Urgent ! Recherche désespérément logiciel C 64 « Graphologie » sur K7 ou disq. nbreux échanges tous genres, réponse assurée ! **Yves PADOVANI, 38, rue des Frenes, 67240 Bischwiller. Tél. : 88.63.21.52 (poste 22).**

Échange et achète programmes sur Amiga 500 ainsi que sur C 64 (disq.). **Philippe FORISSIER, 23, avenue Denis-Delorme, 69260 Charbonnières.**

Amiga et C 64 cherche contacts tous pays pour échanges sérieux. Liste prgs sur demande, vends prgs sur disq. pour C 64, réponse assurée. **Hans CROCKETT, Avouzon-Crozet, 01170 Gex. Tél. : 50.41.02.79.**

Échange nbx jeux et utilitaires en tous genres pour C 64 sur disq. uniquement. **Damien TARRIER, 32, avenue Jean-Bos, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 48.80.96.61.**

Amiga cherche contacts pour échange et création de logiciel en France and look for contacts in the U.S.A. of Canada for swapping of softs. **Pascal MÉDIEU, Le Thil Riberpé, 76440 Forges-les-Eaux. Tél. : 35.90.99.65.**

Échange news sur C 64, possède Pirates, California Games, Defender Crown, Wargame cons. set, Game Over, Gobots, Battle Cruiser, Convoi Ray. **Philippe KIMMLER, 12, rue de l'Étoile, 67160 Wissembourg. Tél. : 88.94.94.41.**

C 64/128 cherche contacts pour échanges de news, réponse assurée. **Christophe RESSIAN, 21, av. P. et M. Curie, 60100 Creil.**

C 64 échange tous logiciels sur disq. (news et utilitaires), cherche contacts étrangers, envoyer listes réponse assurée. **Fabien BREVIER, 24, rue du Cimetière, 59111 Lieu-Saint-Amand. Tél. : 27.35.87.72.**

Échange disq. C 64 contre cartouche du type Powercartridge, Fastload... Échange aussi cartouche logo, merci. **Laurent DETREZ, 5A, rue d'Abscon, 59171 Hornaing. Tél. : 27.86.15.41.**

Échange nombreux progs sur disq. pour C 64, recherche imprimante pour C 64 à bas prix ou contre tas de jeux, disquettes fournies. **Olivier GOUBINAT, SP 69647 (RFA). Tél. : 19.49.7.22.16.71.87.**

Recherche programmeurs L.M. sur Commodore 64, maniant bien des Sprits, Scrolls, etc. Mes news au 28/08 : Mega-Apocalypse, A.C.E.2, etc. **Bruno. Tél. : 39.65.44.92.**

C 64/128 échange news et originaux, contacts durables, échange aussi jeux sur MO 5, envoyez vos listes dans les 2 cas. **Nicolas CLAMARAN-DANZELLE, 350, Grande-Rue, 78300 Carrières-sous-Poissy. Tél. : 39.74.61.71.**

Cherche contacts avec possesseurs de C 64 pour échanger jeux sur K7 possède 50 jeux (Krakout Sygma 7, etc), et si possible dans l'Oise. **Frédéric BERTIN, 18, rue Auguste-Baudon, 60250 Mouy. Tél. : 44.56.14.94.**

Échange logiciels pour Amiga 1000, possède une cinquantaine de softs (émulateurs IBM soft, Barbarian, Karaté kid, ACS, etc). **Philippe GAUTHIER, 5, rue Ronsard, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : 47.53.07.65.**

Échange jeux sur disquette CBM 64 ou 128 plus ou moins récents, envoyez une liste : réponse assurée, possède quelques news. **Stéphane SUIRE, Villa « l'Aryele », 40009 Benquet. Tél. : 58.06.30.87.**

Échange jeux sur CBM 64 , disq., possède news, attends vos listes. **Roland HERAU, rés. les Grands Pins, 13010 Marseille. Tél. : 91.89.38.12.**

Échange nbx jeux pour C 64 sur disq. uniquement, recherche news comme Arkanoid, Super Soccer, Barbarian, envoyez vos listes. **Gérard DESCHAMPS, 16, rue Léon Gambetta, 59960 Neuville-en-Ferrain. Tél. : 20.94.01.82.**

Échange anciens et nouveaux jeux sur C 64 seulement en K7, possède L.Board 2, 3, Commando, Samantha Fox, Int. Katate... (réponse assurée). **Michel PERIE, rue du Beau Séjour, 25660 Trépot. Tél. : 81.86.72.81.**

Échange ou vends news sur C 64 en disq., recherche aide pour Tank, Death Wish, Zombie, California Games, Three Musketers, joindre timbres, S.V.P. **Olivier FLAMION, 16, rue du Jur, Cosnes, 54400 Longwy. Tél. : 82.24.14.92.**

Échange logiciels sur C 64/128 CP/M : Game over, Eidolon, Defender of the Crown, Guild of Thieves, Calofornia Games, Star Paws, etc. **Thierry TOMASSINI, 41, rue du Jura, 54400 Longwy. Tél. : 82.23.53.50.**

Échange jeux sur C 64 (possède news), cherche contacts aux U.S.A., Canada, Hollande, etc. **Cyril BARITEL, 15, rue de la Compassion, 69530 Brignais. Tél. : 78.05.45.17.**

Échange nombreux jeux sur C 64 disq. (Barbarian, Army Move, Arkanoïd), contacts dans la région si possible. **Johannès ROGER, 37, allée Théodore-Dubois, 51200 Epernay.**

Échange jeux pour CBM 64 sur disq. uniquement, possède nombreux news, réponse assurée. **Damien TARRIER, 32, avenue Jean-Bos, Coeuiiy, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 48.80.96.61.**

C 64 cherche contacts sérieux pour l'échange de news. Échange 50 disq. de news contre l'imprimante MPS 801 + 60 disqs contre Koala Pad, urgent. **Philippe KIMMLER, 12, rue de l'Étoile, 67160 Wissembourg. Tél. : 88.94.94.41.**

Amiga cherche contacts sérieux non débutants étrangers ou France pour échange de programmes et idées, réponse assurée. **Patrick FRUTIER, 1, rue des Canaris, 62710 Courrieres. Tél. : 21.76.27.72.**

Échange jeux C 64 (K7) possède news et anciens, recherche nouveautés (Ikarie Warrior, Summer Games 2, Jail Break, Starglider), envoyez-mois la liste. **Chanh NGOUN, 6, les Nouveaux-Horizons, 78990 Elancourt.**

Amiga 500 cherche contact amical pour échanger programmes, réponse assurée. **Laurent DE LORENZI, 20, av. des Broussailles, 06400 Cannes. Tél. : 93.39.94.94.**

Échange ou achète jeux sur Commodore, envoyez liste avec prix, cherche joystick Atari, bon état, pas trop cher. **Xavier BAYARD, 1107, Quartier des Belles Portes, 14200 Herouville-Saint-Clair.**

Je recherche la solution des jeux suivants : Circus Adventure, the Saga of Erik (the Viking) en échange je vous fournis la solution de 9 jeux (Commodore 64). **Marceau HENRY, 15, Petite Résidence, rue de Rollot, 80500 Montdidier.**

Amiga échange softs (originaux) + nbx titres P.D.S. (contact) : Ball, « Amigatel », Serveur Tilt ou RTEL en T2). **Johnny DAUBES, 25, av. des Vallons, 64100 Bayonne. Tél. : 59.52.14.04.**

Pour C 64 échange jeux sur disq. seulement : Barbarian, Delta, Nemesis..., réponse assurée (cherche correspondants sérieux). **Jean-Luc SEVILLA, 3, place de Gaulle, 06000 Nice. Tél. : 93.84.09.73.**

Cherche contacts pour amateurs du MSX C1 et 2, possède nbx originaux cartouche cassettes et disquettes. **Jean-Claude VANDEKERKOF, 366, avenue de Dunkerque, 59130 Lambersart. Tél. : 20.09.73.24.**

Échange cartouches Tool 64 + 5 disq. news (récentes) contre Power cartridge, échange news, envoyez liste, réponse assurée. **Antoine MUSSARD, 14, rue du Chapeau Rouge, 44000 Nantes.**

Débutant sur Amiga, cherche contact en vue d'échanges, possède les classiques (Defender Crown, Sinbad, Fligh Simulator 2, Barbarian...) **Alexandre FEE, 22, rue des Peupliers, 57158 Montigny-les-Metz. Tél. : 87.65.52.70.**

C 64 échange programmes (Géos, Barba...) contre Power Cartridge ou Freeze Framez, 60 pour souris, 20, Game Killer + autres. **Éric SHERB, 7, rue de la Grotte, 68230 Walbach. Tél. : 89.71.15.10.**

Échange prgs pour C 64 sur diquettes (Dance Macabre, Tarzan, Pawn, Borowed Time...) contre la Power Car. **Éric SHERB. Tél. : 89.71.15.10.**

Recherche contact durable pour échanger des jeux sur C 64 en disq., possède news, envoyez vite vos listes, réponse assurée. **Dominique FERET, 9, rue Aimable-Pelissier, 76120 Grand-Quevilly.**

Thomson TO 8 cherche contacts pour échanger des trucs et des prgs et des renseignements sur de nbx jeux. **Cyril SIMONNET, 4, rue de Perigord, 78990 Elancourt. Tél. : 30.62.78.20.**

Échange ou vends logiciel pour Thomson MO/TO, cassette ou disquette, recherche pour échange de préférence Sapiens, Prohibition, Entropie... **Sébastien et David FLEURY, le Rozet Orvillat, 01160 Pont-d'Ain. Tél. : 74.39.03.49.**

Échange nbx jeux pour Thomson TO 7-70 (également TO 8 TO 9), envoyez un timbre pour la réponse ou téléphonez. **Alexandre PUKALL, 11, rue du Barrois, 57070 Metz. Tél. : 87.74.01.79.**

Échange 8 jeux contre Color Paint et une personne pouvant m'aider à écrire un programme Basic TO 8/TO 9. **Tél. : 39.83.61.83. .**

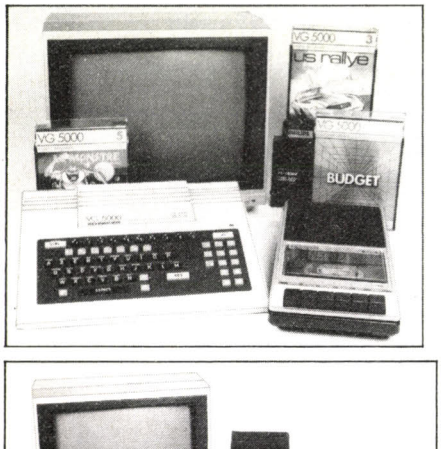
Échanges pour Thomson TO 8, TO 9 + logiciels : Kung Fu, Carte du ciel + Super Tennis, Saphir + MGT + Bastrom. **Fabienne GAUDRY, 4, allée Komarov, 92000 Nanterre.**

Échangerais nombreux jeux Thomson MO 5, MO 6, espère contact, réponse assurée. **Franck FARISCOT, chemin du Lavoir, 64220 Saint-Jean-le-Vieux. Tél. : 59.37.17.75.**

Pour Thomson TO 9 en disq. échangerai les Dieux du Stade contre Top Gun ou F15 Strike Eagle ou TNT, réponse si possible ds la région. **Alain GARCIA, bat. U, rés. la Mescla 65, 83300 Draguignan. Tél. : 94.68.54.45.**

Dingue du MSX cherche correspondants en vues d'échan-

DES ENSEMBLES COMPLETS A DES PRIX INCROYABLES...

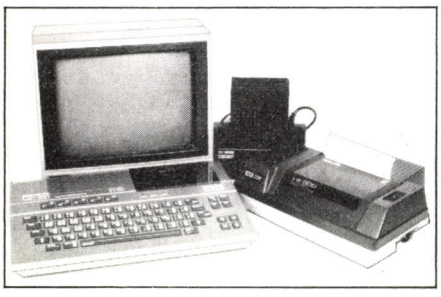


VG 5000

• **VG 5000.** Micro ordinateur ROM 18 K-RAM 24 K. 13.758 octets. Basic clavier AZERTY 8 coul. 255 sons + • **VU 002** Alimentation + • **MONITEUR PHILIPS** écran vert 32 cm + • **Magnétophone** spécial informatique + • **3 LOGICIELS** + • **Manuel complet** en français.

EN PROMOTION

L'ENSEMBLE COMPLET : **950F**



MSX

• **MC 810.** Standard MSX 32 K ROM 48 K RAM. Clavier AZERTY. 72 touches douces. 5 préprogrammées. Prise Péritel. Microprocesseur Z 80 A + **MONITEUR PHILIPS.** Ecran vert 32 cm + **VW010 imprimante** matricielle 254 c. 4 Col 35c/s + **VU022 Alimentation** + **VU040 Interface imprimante** + **Manuel** en Français.

EN PROMOTION

L'ENSEMBLE COMPLET : **1350F**

• MATÉRIEL NEUF VENDU AVEC GARANTIE •

CRE 94, QUAI DE LA LOIRE - 75019 PARIS
Tél. : 42.05.03.81 et 42.05.05.95

BON DE COMMANDE A RETOURNER REMPLI AVEC VOTRE RÈGLEMENT A :
CRE 94, QUAI DE LA LOIRE - 75019 PARIS
JE DÉSIRE : ..... ENSEMBLE COMPLET AU PRIX DE : .....
NOM ..... ADRESSE .....
..... CODE POSTAL .....

T/11

ges de jeux, utilitaires ainsi qu'astuces diverses. **Sébastien ARMANET, 116, impasse des Tilleuls, 38300 Ruy. Tél. : 74.93.72.18.**

Apple II GS cherche contacts pour échanger logiciels et trucs, idées... **Arnaud JAYET, 43 bis, rue des Festeux, 62700 Bruay-en-Artois. Tél. : 21.62.57.22.**

Recherche contacts sur Apple II c sur Versailles, échangerai des programmes, possède de nombreux titres, envoyez listes. **Jean-François AMELIO, 5, rue de la Beauce, 78310 Maurepas. Tél. : 30.64.76.18.**

Echange nombreux jeux sur CPC 6128 et CPC 464. Envoyez votre liste, réponse assurée. **Local Club des Jeunes, 170, rue Henri Dillies, 59155 Faches-Thumesnil.**

Echange jeux et utilitaires pour Apple II C. Achète CPC 6128 recherche contact pour divers (trucs, jeux), en Gironde + vends ou échange jeux originaux (Sram, ORP hee, Barbarian, Slap Fight). Prix bas. **Nicolas HANUSSE, 17 résidence Camponac, 33600 Pessac. Tél. : 56.45.37.60.**

Atari 1040, éch. logiciels. Recherche contacts sérieux et durables. **Nicolas FRIGO, 354, rue des Bas Roches, 45660 Mardie. Tél. : 38.91.19.99.**

Echange, vends ou achète logiciels sur 520 STF. Vends aussi Amstrad CPC 464 sans moniteur avec alim. + adapt. Péritel + joystick + jeux : 1 000 F. **Thierry GARREAU, 11, rue des Arts-Résé, 44400. Tél. : 40.75.52.19.**

Echange ou vends softs Atari 520 STF. **David DUMORTIER, Allée Fabignon, 60430 Noailles. Tél. : 44.03.36.21.**

Echange ou achète toutes sortes de jeux sur 520 ST. **Nicolas OLIVEIRA, Jas de la Lebre, 13420 Gemenos. Tél. : 42.72.62.55 (après 20 h).**

520 ST échange/vends programmes. Recherche prgs de réception RTTY. **Sébastien SAINT-MARTIN, « Couloumé » Sainte-Colombe, 47310 Laplume. Tél. : 53.68.67.15.**

Recherche lecteur 3''1/2 Cumana et échange logiciels sur 520 STF. **Lionel VANNELLI, 19, square Michelet, 13009 Marseille. Tél. : 91.71.10.45.**

Atari ST cherche contacts durables pour échanges idées, trucs, astuces et logiciels. **Jean-Pierre MAILFAIT, 1, rue de la Chabossière, 44340 Bouguenais ou 4, rue Maréchal-Ney, 85000 Roche-sur-Yon. Tél. : 40.65.09.02.**

Passionné de musique sur ST, échangerai partitions sur Music Studio, PRO 24... Possède plein de morceaux (Jarre, Indochine). Synthé LZ 1000. **Alexandre DELBES, CV Rochambeau, B.P. 08, 50115 Cherbourg Naval.**

Atari ST recherche tous prog. avec doc. **Thierry MESTREL, 160, Galerie Arlequin, 38100 Grenoble.**

Vous avez un ST : sur Minitel : 36.15 code : TILT ou HG BAZ : BLACKING.

Echange ou achète éventuellement originaux, matériel pour Atari ST ainsi que n'importe quels autres objets ayant trait au ST. **Hervé LAHAUSSE, Le Revollet-Artas, 38440 Saint-Jean-de-Bournay. Tél. : 74.58.60.15.**

Atari ST cherche contacts sur Nancy et ses environs. **Silvain MOUTARDE, 54 G Cèdre Bleu Haut-du-Lièvre, 54100 Nancy. Tél. : 83.98.49.28.**

Cherche correspondant sur l'Atari ST. **François DEQUIDT, 29, rue Patou, 59800 Lille. Tél. : 20.30.07.41.**

Cherche contacts sympas sur Atari ST, échange, achats, vente. **Thierry LACREUSE, 23, route de Jeuxey, 88000 Epinal. Tél. : 29.31.28.49.**

On solde ! Echange ou vends tout programme pour Atari 800 XL. Possède toutes les news (Green Beret, Leader Board, Gauntlet, Deeper Donjon, etc.). **Nicolas DIARD, Rue Gambetta, 51150 Bouzy. Tél. : 26.57.00.49.**

Echange jeux sur disq. pour Atari XL/XE. Vends aussi jeux originaux dont Gauntlet, Hard Ball, Spy vs Spy 2, etc. à bas prix (jeux sur disq.). **Claude CHARPENTIER, 23, rue du Stade, 57660 Grostenquin. Tél. : 87.01.70.62.**

Echange jeux sur XL/XE (K7 uniquement) ex. : Arkanoïd, Ninja, Green Beret, etc. Cherche Who Dares Win ou autre. **Franck DERRIEN, Hameaux de Chantabot, 38420 Domène. Tél. : 76.77.07.80.**

Echange jeux pour 800 XL en disq. (nbrx) soft achète tablette bon état max. : 200 F ou échange contre jeux. **Benjamin BEHAR, 25, clos des Aulnes, 95350 Saint-Brice. Tél. : 34.19.07.17 (le mercredi).**

520 STF cherche contacts sur région Drôme sud, Vaucluse nord, et achète 3,5 pouces DF, prix correct. Achète utilitaires + notices. **Yannick FLEURY, 12, rue Toesca, 26110 Nyoms. Tél. : 75.26.17.13.**

TO 9 + MO 5 cherche correspondants. **Jean-Michel EDEL, Chambeuil, 15300 Murat.**

Echange jeux sur TO 9, TO 8, TO 9 +, disq. possède beaucoup de logiciels. **Laurent MERCIER, 20, cours de la République, 34190 Ganges.**

Echangerai logiciels de jeux Thomson (Green Beret, The Way of The Tiger), contre si possible : Les dieux de la glisse, Kung-Fu, Affaire Vera Cruz, ou autre. **Laurent BOULÉ, Bords, 17430 Tonnay-Charente. Tél. : 46.83.81.43 (week-end).**

Recherche Amstrad 6128 dans l'Hérault très sérieux + jeux utilitaires + de nbrs nouveautés. **Emmanuel GARCIA, 15, rue Rabelais, 34300 Agde. Tél. : 67.94.16.26.**

Echange ou vends jeux pour Amstrad CPC 464. **Cédric SOUFFLET, Hameau de Campaliane à Parenty, 62650 Hucqueliers.**

Echange, vends, achète jeux sur Amstrad. Cherche Fer et Flamme, Barbarians, Prohibition, Elite. **Jean-Marie RENARD, 161, rue de la République, 76520 Franqueville-Saint-Pierre. Tél. : 35.80.22.18.**

Echange jeux sur disquettes pour Amstrad CPC contre des cartouches Vectrex ou une manette Vectrex ou une boîte de rangement pour disq. **Laurent DÉRUAZ, 15, rue Bobierre, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : 46.61.07.80 (entre 17 h et 20 h).**

Echange nbrx jeux pour CPC 464 (K7) et pour C 64 (disq.). Contact uniquement dans le Nord. **Denis DELVALLE, 35, rue Sadi-Carnot, 59113 Sellin. Tél. : 20.32.76.76.**

6128 cherche contact amical pour échanger des trucs et log. (Sapiens, Demain H., Elite, Billy, Cauld 2, Arkanoïd, etc. et util.). Très bonne connaissance Basic. **Ngoc Thach LE, 45 HLM Grogac, 24200 Sarlat. Tél. : 53.59.26.95.**

CPC 6128 cherche contact, échange jeux et utilitaires. **Stéphane LEVY, 14, allée des Damades, appt 65, 92000 Nanterre. Tél. : 47.21.27.99.**

Echange logiciels sur CPC 6128 (dont Prohibition et d'autres nouveautés). **Pascal ROLLIN, 6, avenue F.-Mistral, 26110 Nyons. Tél. : 75.26.33.66.**

Echange jeux sur CPC 6128 (les Passagers du Vent, Arkanoïd, Leader Board, Affaire Sydney, Enduro Racer etc.). **Hugues LAINE, 60, rue de la Gare Hareville, 88800 Vittel. Tél. : 29.08.26.87.**

IBM PC : échange ou vends nbrx jeux de qualité et utilitaires. **Stéphane FRADIN, Le Bois Colin, 85690 Notre-Dame-de-Monts. Tél. : 51.58.88.23.**

IBM PC : échange ou vends nbrx jeux et utilitaires plus programmes Basic. **Laurent PERRIER, 558, rue des Sources, 73290 Lamotte-Servolex. Tél. : 79.69.12.41.**

Echange drive 1541 contre plein de nouveautés. **Laurent LEHNING 12, rue Dominique-Macherez, 57070 Metz.**

Telestrat (hyper Basic ou Stratoric), cherche contacts. **Joël PALUD, 5 bis, rue des Amoureux, 49160 Longué.**

Echange nbrx jeux sur Spectrum (Short Circuit, Arkanoïd, Enduro Racer, Paper Boy...). **Patrice MEYNLÉ, 27, rue du Collège, 67430 Dremerigen.**

Echange nbrx jeux sur Spectrum (+ trucs, astuces, plans...). **Daniel HOLVIGUE, 963, avenue Henri-Mory, 62830 Samer.**

Echange logiciels sur M.S.X. ; K7 possède environ 50 programmes. **Jean-Claude COTTIER, Montgarel, 38510 Morestel. Tél. : 74.80.14.23.**

M.S.X. 2 cherche contacts pour échanges de logiciels sur disq. uniquement. **Lucien DICOLA, 54, résidence Egalité, rue Thenart, 59160 Lomme. Tél. : 20.09.50.91 (18 h).**

Etudiant cherche contact avec l'utilisateur M.S.X. 1 pour échange connaissances, logiciels... Possède Canon V-20 et nbrx softs et revues ! **Emmanuel DUPAS, 12, rue Pierre-Curie, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : 69.04.02.19.**

Amiga, recherche contacts (sérieux) pour échanges logiciels idées... etc. **Denis WELSCH, 25, rue des Ponts, 57890 Porcelette. Tél. : 87.82.21.72.**

Echange ou vends jeux pour C 64 de préférence sur Lyon ou sa proche Banlieue... Urgent ! Ex. : Leader Board, Desert Fox... **Jean-Luc ZOLOTOFF, 1, avenue Santy, 69008 Lyon. Tél. : 78.74.51.69.**

C 64 + disq. cherche correspondant pour échange prgs, trucs, poke, solutions. **HERNANDEZ, M 28 boulevard Ulysse-Casse, 47200 Marmande.**

C 64 : échanges K7 de jeux pour Commodore et jeux sur disq. dont les nouveautés. **Xavier DESMARS, 2, impasse des Courlis, 44118 La Chevrolière. Tél. : 40.04.32.08.**

CLUBS

Création d'un club exclusivement Ultima (1, 2, 3 et 4). Envoyez-moi vos trucs, actuces, solutions et problèmes. Réponse assurée (joindre timbre). **Wandrille MINART, 32, avenue Bizet, 76380 Cantèle. Tél. : 35.36.47.08.**

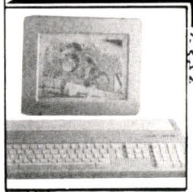
Club Atari 89 pour possesseurs de ST, nombreuses news : Test drive, Hotball, Defenser Crown, Sinbad, Tonic Tile. Réponse ultra-rapide. **Club ATARI 89 (Sylvain LIOTARD), 1, allée de Gascogne, 89000 Auxerre.**

Tous les Atari existants ont leur club : XL/XE/ST/STF, MEGA ST. Pour 50 F, essayez nos services et recevez le n° 1 de notre revue avec disquette : **Club Cénacle, B.P. 49, 95110 Sannois. Tél. : 39.80.81.92.**

COMMANDEZ PAR TELEPHONE ALLO RACHEL (1) 43.57.96.0

LA BOUTIQUE A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00



AGREE

UNITES CENTRALES

520 STF	UC 512 Ko Ram 1 lect. disk 3'' 1/2 SF	2990
520 STF	UC 520 STF + Mon. mono haute résolution SM 125	3990
520 STF	UC 520 STF + Mon. coul. bas. et moy. rés. SM 1425	5490
1040 STF	M UC 1 Mo Ram 1 lect. disk 3'' 1/2 + Mon. mono SM Q125	5990
1040 STF	UC 1040 STF + Mon. Coul. SM 1425	7490
Mega	ST2M UC 2 Mo Ram 1 lect. disk 3'' 1/2 DF + Mon. Coul	13300
Mega	ST4M UC 4 Mo Ram 1 lect. 3'' 1/2 DF Mon. SM1425	16800
Mega laser	2 UC ST2M + Imp laser SLM 804	24800
Mega laser	4 UC ST4M + Imp laser SLM 804	28400

GARANTIE 2 ANS

IMPRIMANTE COULEUR OKIMATE 20 + Cordon 2490 F

PERIPHERIQUES

LECTEURS		*AUDIO*	
DISK 500Ko 3''1/2 SF 354	1490	DIGITALISEUR SOUND MASTER	1990
DISK 1 Mo 3''1/2 SF 314	1990	ST REPLAY	800
DISK DUR 20Mo SH 204	4990	ECHANTILLONNEUR SOUND SAMPLOR	2490
DISK 1 Mo 3''1/2 CUMANA	1490	*INTERFACE*	
DISK 1Mo 5''1/4 CUMANA	2400	REAL TIME CLOCK	455
IMPRIMANTES		EXTENSION MEMOIRE 512K	990
MATRICIEL SM 804	1990	EMULATEUR MAL	1800
LASER SLM 804	14100	OSCILLOSCOPE	1990
MONITEUR		PROG D'EPROM	1990
MONOCHROME HR SM 125	1490	INVERS MONITEUR MONO - MONO COUL	250
COULEUR BR ET MR SMI	2990	FREE BOOM	479
VIDEO		*TELEMATIQUE*	
DIGITALISEUR REALTISER	1700	MODEM	1990
DIGILATISEUR PRO 87	2900	EMULATEUR MINITEL	750
GENLOCKER	NC	*CABLE*	
CAMERA	3350	IMPRIMANTE	150
ZOOM	4450	PERITEL	150
STATIF	1839	MINITEL	150
TUNER TELE	1350	RALLONGE JOYSTICK	100
GRAPHIQUE			
TABLETTE GRAPHIQUE CRP	4600		
TABLETTE A DIGITALISER KUNTA	11730		

10 DISK 3'' 1/2 DF DD 100 F

PROMO

ATARI 520 STF + Mon. Coul. Philips ..... 4990 F

PAYER EN 4 FOIS

LIBRAIRIE

MICRO APPLICATION		GRAPHISMES ET SON	149	*PSI*	
LIVRE DU ST BASIC	149	LIVRE DU LANGAGE MACHINE	149	CLEFS POUR ATARI ST TOME 1	
DU BASIC AU C	149	LIVRE LECTEUR DISK	179	SYSTEME DE BASE	295
BIBLE ATARI S.T.	249	LIVRE LECTEUR DISK + DISKETTE	299	CLEFS POUR ATARI ST TOME 2	
DEBUTER AVEC ATARI S.T.	129	LIVRE DU LOGO	149	GEM	285
LIVRE DU GEM	179	PEEKS ET POKES	129	C SUR ATARI ST	165
LIVRE GFA BASIC	199	TRUCS ET ASTUCES	149	3 ETAPES INTELLIGENCE ARTIFICIELLE	210
GFA BASIC + DISKETTE	319				
GRAPHISME 3D	179				

LOGICIELS

PROFESSIONNIVELS		PRO 24 STEINBERG	2490	KING'S QUEST 2	290
HABAWRITER 1	390	MASTER SCORE	990	PAWN	220
HABAWRITER II	895	ST STUDIO	600	PHANTASIE 1 OU 2	300
TEXTOMAT	450	SOUNDWAVE	1500	ROADWAR 2000	290
WORDSTAR	1200	EZTRACK	650	SDI	370
DBASE II	1200	CZ DROID	990	SHUFFLE BOARD	190
DATAMAT	450	DX ANDROID	1990	SILENT SERVICE	240
LASERBASE	890	*JEUX*		SKYFOX	280
DBMAN	1500	AIR BALL	240	SPACE QUEST	370
HABADESK	740	ARKANOID	220	STARFLEET 1	390
HABA SOLUTION	490	BARBARIAN	240	STARGLIDER	220
HDBASE	1100	BASEBALL	290	STAR RAIDERS	340
HIPPO CONCEPT	990	BOULDER DASH	220	STRIKE FORCE	
VIP	1490	CHESSMASTER 2000	340	HARRIER	230
TYPESETTER	410	CRISTAL CASTLE	180	SUB BATTLE	270
PLATINE ST	1450	FLIGHT SIMULATORZ	430	SUNDOG	360
TEXT DESIGN	395	SCENARY DISK N7/11	230		
HIPPO PIXEL	319	FOOTBALL	350	*NOUVEAUTES*	
COLOR EDITOR	395	GAUNTLET	250	*INDIANE JONES*	NC
L'EXPERT	NC	GOLDENPATH	190	*DESCENDER OF THE CROWN*	NC
HIPPO ALMANACH PUBLISHING	390	GOLDRUNNER	220	*WORLD LEADER BOARD*	NC
PARTNER	1450	GRAND PRIX 500 CC	200	*TO GUN*	NC
SUPERBASE	990	GUILD OF THIEVES	230	*ENDURO RACER*	NC
BECKER TEXT	750	HARDBALL	310	*LE MAITRE DES ARMES*	NC
MUSIQUE		JOUST	280	*MISSION*	NC
MUSIC STUDIO	260	KARATE KID 2	210	Liste non exhaustive	
		KING'S QUEST 1 OU 3	340		

CREDIT CREG IMMEDIAT

CONSOLES DE JEUX

SEGA

CONSOLE SEGA	990	BLACK BELT	219	SPACE HARRIER	269
CARTOUCHES :		CHOPLIFTER	219	SHOOTING GALLERY	219
PISTOLET PHASER + MARKSMAN SHOOTING TRAP SHOOPING		ENDURO RACER	219	TEDDY BOY	169
		F16 FIGHTER	169	TRANSBOOT	169
SAFARI HUNT	449	GHOST HOUSE	169	THE NINJA	219
ALEX KIDD	219	MY HERO	169	WORLD SOCCER	219
ACTION FIGHTER	219	OUT RUN	269	WORLD GRAND PRIX	219
ASTRO WARRIOR	219	PRO WRESLING	219	WONDERBOY	219
		QUARTET	219	ZILLION	219
		SUPER TENNIS	169		

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N°179

CHER TILT

CLUB

J'aimerais que vous me communiquiez une liste des clubs *Amiga* sur Paris et la région parisienne.

Xavier

Nous apprenons qu'un nouveau « club Amiga » vient de s'ouvrir à Evry : Amigalopin, 3, impasse Jules Dalou, 91000 Evry.

La boutique Run Informatique a également créé un « club Amiga » : Run Informatique, 62, rue Gérard, 75013 Paris. Tél. : 45.81.51.44.

Clubs, pour toutes machines, n'hésitez pas à nous faire parvenir vos coordonnées et le programme de vos activités.

DES ADRESSES

Je suis possesseur d'un Atari *130 XE*, j'aimerais que tu me donnes les coordonnées des clubs *Atari XL-XE* sérieux dans la région parisienne. **Daniel**

Contactez le club Cénacle, 24, rue Victor Basch, 95110 Sannois. Tél. : 39.80.81.92. Que les autres clubs se manifestent, nous publierons leur adresse.

LE ST EN QUESTION

Pourriez-vous m'indiquer la différence entre les *Atari 520 ST* et *STF* ? **Pascal**

Les Atari 520 ST *disposent d'un lecteur de disquettes et d'une alimentation externes, alors que ces éléments sont intégrés dans le boîtier des* 520 STF.

MÉMOIRE MORTE

Pourriez-vous m'indiquer le nombre de Ko que possède la mémoire morte de l'*Atari 520 ST*. Que pensez-vous de ses capacités pour la gestion ? **Pascal Pitois**

*La mémoire morte de l'*Atari 520 ST *est de 192 Ko, taille respectable due à la présence de Gem et du système d'exploitation TOS. Les capacités de cette machine pour la gestion sont bonnes et seront encore meilleures quand il y aura suffisamment de softs de gestion...*

DÉFENSE DU CONSOMMATEUR

J'ai récemment acheté le logiciel *Les passagers du vent* dans la version pour *Atari ST*. Quelle ne fut pas ma déception quand, après deux ou trois chargements sans problèmes, mon lecteur de disquettes refusa obstinément de lancer le programme, se manifestant par des bruits tout à fait inquiétants. Le revendeur contacté (Cora à Nancy-Houdemont) me déclara que plusieurs clients possesseurs d'un *Atari ST* avaient rencontré le même problème ; et de fait il a essayé ma disquette sur deux machines en magasin : sur l'une le programme tournait sans problème, sur l'autre il a refusé comme sur la mienne de se lancer. Ce problème est dû d'après lui au système de protection contre le piratage utilisé par la société Infogrames (et peut-être d'autres) depuis quelques mois : le lecteur doit lire jusqu'à 83 pistes alors que *Atari* a prévu sur ses machines une lecture jusqu'à 79 pistes. D'après le revendeur, ce problème risque de se reproduire avec tous les nouveaux logiciels. Je vous précise que j'ai jusqu'à présent acheté et payé tous mes logiciels *(Brattacas, The Pawn, Silent Service, Winter games, Smart Cookie)* sans rencontrer le moindre problème (ils continuent d'ailleurs de fonctionner parfaitement : ce n'est donc pas mon lecteur qui est en cause).

Je vous écris parce que je trouve tout à fait anormal que cette lutte contre le piratage pénalise en réalité des gens comme moi qui achètent et paient leurs logiciels : une telle mésaventure (300 francs dépensés pour un programme qui ne tourne pas) ne peut qu'inciter les clients victimes dont je suis, à s'approvisionner « autrement » à l'avenir. Je pense donc que le poids d'une revue comme la vôtre peut jouer un rôle important dans la défense des consommateurs vis à vis de problèmes de ce genre.

Vous remerciant par avance de votre attention et de votre aide, je vous prie d'agréer l'expression de mes meilleures salutations.

Jean-Marc Chassard

LE BLUES DU CPC

Depuis quelque temps, des sociétés commercialisent des jeux (malheureusement très bons) sur *Amstrad CPC 6128* uniquement. Cruelle déception que de voir des logiciels comme *The Pawn* ou *Guild of Thieves* ne pas tourner sur son *664* ou *464*. Alors, étant mon dernier espoir, je te supplie de me donner la recette miracle pour transformer un *664* en *6128*. **M. H.**

*L'amélioration des graphismes des jeux, de plus en plus fouillés et variés, et la sophistication croissante de leurs scénarios exigent de plus en plus de mémoire. Les fréquents chargements d'images au cours de leur déroulement imposent des accès répétés aux données inscrites sur le disque (les cassettes, quant à elles, ne permettent pas cet accès direct et instantané). C'est là le signe d'une évolution de la qualité des logiciels, que les possesseurs d'*Amstrad CPC 464 *peuvent suivre en raccordant un lecteur externe de disquettes à leur ordinateur et en « gonflant » leurs machines grâce à des extensions de mémoire RAM.*

Est-ce que ces modifications suffisent pour autant à transformer les CPC 464 *ou* 664 *en* 6128 ? *Malheureusement, la compatibilité restera à vérifier au coup par coup, les ROM des* CPC 6128 *comportant des routines spécifiques exploitées par les logiciels (la ROM d'un* CPC 464 *n'est que de 32 Ko, contre 48 Ko pour le* 6128).

Mais est-il rentable d'ajouter au prix d'un CPC 464 *celui, relativement élevé, d'extensions de mémoire et d'un lecteur de disquettes en prenant le risque de pâtir d'une compatibilité aléatoire alors que l'on trouve des ordinateurs complets pour une somme équivalente ou à peine supérieure ?*

ÉVOLUTION

Possesseur d'un Amstrad *CPC 464*, je me demande si la gamme *CPC* viendra à disparaître un jour, avec l'apparition des 16/32 bits plus performants comme l'*Atari ST* ou l'*Amiga*. (...) L'apparition des *PC Amstrad* n'est-elle pas le signe d'une recherche de nouveaux débouchés s'il advenait que le marché des *CPC* soit saturé ? **Un anonyme**

Votre question comporte en elle-même sa propre réponse. Une des caractéristiques du monde de la micro est en effet l'évolution ultra-rapide des techniques et du matériel. Heureusement, le marché est là pour tempérer cette incessante remise en cause du matériel existant et pour apporter la durée sans laquelle les éditeurs de softs ne pourraient pas travailler ! C'est le cas des Amstrad CPC, *machines techniquement limitées, mais bénéficiant d'une assise solide (l'étendue du parc installé) et d'une ludothèque copieusement fournie, comme vous pouvez le constater à la lecture de* Tilt. *Alors, acheter un* CPC *aujourd'hui peut encore se justifier (le marché de l'occasion est en outre florissant), bien qu'il faille impérativement prendre en considération, au moment du choix, l'existence de machines 16/32 bits, plus performantes et pas toujours beaucoup plus chères... Quant aux* Amstrad PC 1512, *ce ne sont pas véritablement les dauphins désignés pour la succession des* CPC : *ce sont des machines semi-professionnelles dont la vocation première n'est pas le jeu.*

UNE SAINE ÉMULATION

Existe-t-il des émulateurs *Mac, Amiga, Atari ST* ou *C 64* sur *Apple II* ? Si oui, où peut-on les trouver ? **Un anonyme**

Les émulateurs sont une bonne réponse aux problèmes de compatibilité entre machines, qui torturent aussi bien les joueurs que les informaticiens. Mais ne rêvons pas : il est impossible de faire fonctionner un Apple II, *ordinateur aux performances modestes, à la manière d'un* Amiga *ou d'un* Mac. *Certains ordinateurs disposent en revanche d'émulateurs permettant de simuler le fonctionnement de machines de performances égales ou inférieures. C'est le cas de l'*Amiga *qui dispose d'un émulateur* C 64, *non importé pour l'heure, et qui accepte sans broncher de devenir un* PC *par simple implantation d'une carte d'extension munie de son propre microprocesseur (il ne s'agit plus à proprement parler d'émulation, puisque l'*Amiga *contient dans ce cas un véritable* PC).

Quant à l'émulateur ST *pour* Amiga, *il risque fort de connaître la destinée clandestine de l'émulateur* Mac *pour* ST, *en raison des problèmes juridiques posés par la copie du mode de fonctionnement de machines d'une autre marque...*

DIGITALISER

J'aimerais bien savoir s'il est possible de brancher une caméra vidéo sur un *C 64* car je possède un logiciel pour digitaliser des images. **Olivier Bedock**

Le branchement d'une caméra sur un ordinateur se fait par l'intermédiaire d'une interface. Le manuel de votre logiciel de digitalisation doit vous indiquer la marque et le type de l'interface appropriée.

IN FRENCH, PLEASE !

Je viens d'acheter la disquette de Microprose *F 15 Strike Eagle* pour *Amstrad*. L'intérêt du jeu doit-être évident comme vous l'indiquez dans votre « spécial Amstrad » mais à part la traduction qu'il faut faire intégralement, il y a des mots techniques d'aviation que je ne comprends pas. Pouvez-vous m'aider ? **Hervé Cloarec**

Beaucoup trop de logiciels sont encore vendus en France avec des notices en anglais (au mépris de la loi), mais cette situation est heureusement en train de s'améliorer, puisque de nombreux éditeurs étrangers sont désormais représentés dans notre pays. La société Microprose-France, nouvellement créée, assure la traduction des notices des logiciels de la marque. Si vous désirez des renseignements sur F15 Strike Eagle, *vous pouvez vous adresser à Microprose, 50, rue de La Condamine, 75017 Paris.*

COMPATIBILITÉ

J'aimerais savoir si en arrivant à faire passer des jeux pour *Amstrad 6128*, se trouvant sur des disquettes trois pouces, sur des disquettes cinq pouces, on pourrait obtenir une compatibilité avec le *PC 1512 ?* Et s'il en sera de même avec le *PC Atari* et la gamme des *520* et *1040 ST*, de sorte que l'on puisse utiliser des jeux tels que *Barbarian* ou *Defender of the Crown* sans perte de qualité graphique ? **Pascal Couti**

FORMATAGE

Peut-on utiliser des jeux pour *Commodore 64*, sur disquette cinq pouces un quart, avec un *Amstrad PC 1512 ?*

Un anonyme

La compatibilité entre les différentes machines ne dépend pas que de la taille des disquettes. Si les disquettes vierges 5 pouces un quart peuvent-être utilisées à la fois par des Commodore 64 *et des compatibles* PC, *tout se complique dès que l'on y inscrit des données. Avant d'enregistrer des fichiers sur une disquette, il faut l'initialiser, c'est à dire organiser l'espace de stockage en délimitant des zones (pistes et secteurs) dûment repérées par des informations de contrôle permettant à l'ordinateur de s'y retrouver. Or, cette initialisation ou formatage, généralement lancée par la commande « format », définit des organisations différentes selon les ordinateurs. Une disquette formatée sur un* C 64 *ne sera pas reconnue par un* PC *ou un* Amiga *sera rejetée par un* Mac *ou pour un* Atari ST. *On peut évidemment transmettre des fichiers d'un ordinateur à l'autre en utilisant la sortie série, mais un autre problème se pose alors, celui de l'incompatibilité entre les langages-machine des ordinateurs utilisant des microprocesseurs différents (voir* Tilt *n° 46, page 30). Même des machines construites autour du même microprocesseur (comme par exemple le* Mac, *l'*Amiga *ou l'*Atari ST *qui emploient le Motorola 68000) ne sont pas forcément compatibles entre-elles, en raison de différences d'architecture, d'adressage ou des routines du BIOS (basic input output operating system). Ce n'est donc pas parce qu'un même fabricant propose différents modèles d'ordinateurs qu'ils seront forcément compatibles entre-eux. Si les* Amstrad CPC *et* PC 1512 *ou les* Atari ST *et* PC *sont incompatibles entre-eux, vous pourrez en revanche utiliser les mêmes logiciels sur les* PC Amstrad *et* Atari.

MUSIQUE

Tout d'abord, bravo pour votre dossier sur la micro musicale dans le n° 43. Je possède un synthétiseur *Roland JX3P* et j'aimerais savoir s'il est possible, par l'intermédiaire d'un montage extérieur, de le transformer en échantillonneur. Par curiosité, pouvez-vous m'indiquer le prix d'un échantillonneur *Emulateur 2 ?*

Christophe Santamaria

Malheureusement, la transformation d'un JX3P, *synthétiseur analogique, en échantillonneur est totalement impossible. Les principes de fonctionnement de ces deux types d'instruments sont complètement différents : un synthétiseur analogique crée un son « ex nihilo » à l'aide de différents générateurs, oscillateurs et filtres, tandis qu'un échantillonneur analyse un son existant pour le reproduire par la suite. Un échantillonneur tel que l'*Emulateur 2 *coûte la bagatelle de 60 000 F, mais il en existe heureusement des moins chers. La baisse de prix des synthétiseurs suit celle des micro-ordinateurs.*

MICRO-MUSIQUE

Passionné de musique synthétique et informatique, mes parents ont voulu que j'achète un *TO 8. Midipak* et *Polymus* sont-ils compatibles avec le *TO 8 ?* Sinon, existe-t-il un séquenceur ?

Même si les *Thomson* n'ont pas d'interface MIDI, pourquoi les éditeurs comme Steinberg ne font-ils pas plusieurs versions de leurs produits ? **Jean-Charles Tartarin**

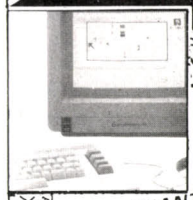
Il existe une version de Midipak *pour* TO 8, *mais* Polymus *ne tourne que sur* TO 7 *et* T0 7-70. *Les séquenceurs sur* TO 8 *ne sont pas légion.* Music 3 Voies *ne brille pas par ses possibilités, et n'est pas compatible MIDI.*

COMMANDEZ PAR TELEPHONE ALLO RACHEL (1) 43.57.5

LA BOUTIQUE

A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00



AGREE

GARANTIE 2 ANS

UNITES CENTRALES

C 64 N + GEOS - 64 K Nouveau Modèle 1450
C 128 A2 + JANE - 128 K Clavier Azerty 2190
C 128 D A2 + JANE - 128 K Clav. Azerty + Lect. 1571 3990

SURPRENANT ! LE PC

Demandez-nous les nouveaux prix

PERIPHERIQUES

IMPRIMANTES
MPS 801 1300
MPS 1200 2290
MONITEUR
1802 (40 col) 1990
1902 (80 col) 2790
LECTEUR
K7 130 250
DISK 1541 1650
DISK 1571 2490
GRAPHIQUE
TABLETTE KOALA PAD 1300
TABLETTE GRAPHISCOPE 990
CRAYON OPTIQUE 410
SOURIS 64 MAGIC MOUSE 640
SOURIS 128 550
AUDIO
SOUND EXPANDER 1200
SOUND SAMPLER 850
CLAVIER SYNTHE 925
SYNTHE VOCAL TECHNI MUSIC 480
SYNTHE VOCAL VOICE MASTER 850
INTERFACE MIDI 350
INTERFACES
CENTRONICS 890
IEE 1590
RS 232 650
TELEMATIQUE
MODEM DTL DIGITELEC 1590
MODEM DTL + DIGITELEC 1990
EMULATEUR MINITEL 390
VIDEO
DIGITALISEUR PRINT TECHNIK 1290
INTERFACE PAL-RVB 450
TUNER TELE 1390
CARTOUCHES
CPM 390
POWER CARTRIDGE 470
GAME KILLER 150
FREEZE FRAME 490
EXTENTION MEMOIRE 256 K 1290

IMPRIMANTE COULEUR OKIMATE 20 + Cordon 2490 F

PROMO

C 64 + 1541 + Mon. Coul. 1802 . . 4690 F

20 Disk 5" 1/4 100 F

LIBRAIRIE

MICRO APPLICATION
TRUCS ET ASTUCES DU COMMODORE 128 149
LE LIVRE DU CP/M 149
LA BIBLE DU COMMODORE 128 249
LE LIVRE DU BASIC 7.0 149
LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE COMMODORE 1571 ET 1570 179
PEEKS ET POKES DU C128 129
LE LIVRE DU LECTEUR DE CASSETTE 1530 99
LE LANGAGE MACHINE DU COMMODORE 64 TOME 2 149
LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE 1541 179
LE LANGAGE MACHINE DU COMMODORE 64 TOME 1 149
ENTRETIEN ET REPARATION DU VC 1541 149
JEUX D'AVENTURE : COMMENT LES PROGRAMMER 129
PSI
CLE POUR C64 110
CLE POUR C128 110
BASIC C128 149
CPM/PLUS SUR C128 149
102 PROGRAMME C64 120
102 PROGRAMME C128 120

PAYER EN 4 FOIS

LOGICIELS

BUREAUTIQUE
DATAMAT 350
TEXTOMAT 350
POWERPLAN 650
SWIFT 450
SWIFT K7 295
WIZASTAR 128 1190
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 TRANSFERT
BASIC 64 350
OSFORD PASCAL N C
MON 64 N C
DISC DISSECTOR 324
LOGO 595
BASIC 128 450
EDUCATIFS
MAITREMOTS 190
ORTHOVERBES 190
ANGLAIS (N° 1 à N° 4) 190
ORTHO (N° 1 à n° 2) 190
GRAM (N° 1a N° 6) 190
ARITH (N° 1a N° 2) 190
ALGEBRE (N° 1 à N° 2 190
MATS SUP 190
MIMI 295
COMPILATION
LES EXCLUSIFS N° 1
+ LEADERBOARD
+ XEVIOUS
+ TAI PAN
+ TOP GUN 95/160
ALBUM EPYX
+ SUMMER GAME
+ PITSTOP 2
+ IMPOSSIBLE MISSION
+ BREAK DANCE 99/145
ELITE TRIPLE PACK
+ GREAT GURAYON
+ AIRWOLF 2
+ SPACE IN C
+ EREHITS 99/145
ENSEMBLE LES LAUREATS
+ SILENT SERVICE
+ CAULDRON
+ GREEN BERET 175
KONAMIS GREATEST HITS
+ GREAT BERET
+ PING PONG
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU 95/145
ARCADE ACTION
+ SPY HUNTER
+ ZAXXON
+ BUCK ROGERS
+ TAPPER 99
ARCADE CLASSIC
+ POLE POSITION
+ PAC MAN
+ DIG DUC + MR DO 95
NOUVEAUTES
BASKETBALL 95/145
BLACK MAGIC 95/145
CHAMPION SHIP WRESTLING 95/145
DECEPTOR 95/
FIELDS OF FIRE 95/145
GAME OVER 95/145
GUNSLINGER 95/145
IKARI WARRIOR 89/129
INDIANA JONES 95/145
KILLED UNTIL DEAD 95/145
KNUCKLE BUSTER 95/145
MASTER OF UNIVERSE 95/145
NEMESIS 89/145
NINJA 95/145
QUARTET 95/145
RENEGADE 95/145
BLADE RUNNER 95/145
ROAD RUNNER 95/145
SARACEN 95/145
SLAP FLIGHT 89/145
STIFFLIP AND CO 95/145
SUBBATTLE SIMULATEUR 95/135
SUPER SOCCER 89/145
SWOLD SAMOURAI 95/145
TAI PAN 89/145
TAG TEAM WRESTLING 95/145
TANK 95/145
TEMPLE OF TERROR 95/145
WIZBALL 95/145
WONDERBOY 95/135
HIT PARADE
ARCHONOID 89/135
ARMY MOVES 89/145
BARBARIAN 95/135
BOMBJACK 2 89/129
COBRA 89/129
DEEPER DUNGEONS 95/145
ENDURO RACER 95/145
FIST 2 95/129
GAUNTLET 95/145
GUNSHIP 145/195
JAILBREAK 95/145
LEGEND OF KAGE 89/125
METRO CROSS 95/145
INFILTRATOR 95/145
MOVIE MONSTER 95/145
SPACE HARRIER 89/129
STRIKE FORCE HARRIER 95/145
SUMMER GAMES II 89/139
SUPER HUEY 2 95/145
TERRA CRESTA 89/129
THE GREAT ESCAPE 89/129
TOP GUN 89/129
WINTER GAMES 89/139
WORLD GAMES 95/145
XEVIOUS 95/145
AMERICA CUP 95/145
BATAILLE D'ANGLETERRE 119
BREAKTHRU 95/145
CRYSTAL CASTLE 95/145
DESTROYERS ND/145
DESERT FOX 89/139
DOUBLE TAKE 89/129
ELECTROGLIDE 89/129
GALVAN 89/129
GHOST N GOBBELIN 95/145
GREEN BERET 89/129
HIGHLANDER 89/129
KONAMIS GOLF 89/129
JEUX SANS FRONTIERES 89/129
MIAMI VICE 89/129
NEXUS 95/145
PARALLAX 89/129
PITSTOP 2 89/139
RAMBO 85/139
SANXION 95/145
STREET HAWK 89/129
TENTH FRAME 95/145
THAI BOXING 89/129
UCHI MATA JUDO 95/129
V ! ! 89/...
YE AR KUNG FU II 89/129
ZORRO 89/139

Liste non exhaustive

CREDIT CREG IMMEDIAT

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N°179

Le Pro-24 de Steinberg est un programme qui fonctionne sous GEM en utilisant à fond les performances des Atari ST, *ordinateurs seize-trente-deux bits. Il est donc difficile d'en réaliser une adaptation sur un ordinateur huit bits comme le* Thomson.

ST MIXAGE

Peut-on transformer un *ST* en table de mixage ? **Un anonyme**

Il existe effectivement des systèmes d'automation pour consoles de mixage tournant sur Atari ST. *Le système* JMS *se compose d'un logiciel de commande et d'une partie « hard » renfermant essentiellement des VCA (voltage control amplifier) qui doivent être connectés à chaque potentiomètre de volume de la console. Les mouvements que l'on imprime aux potentiomètres sont ainsi mémorisés grâce au logiciel, et il est possible de peaufiner son mixage pas à pas, voie par voie. Les ingénieurs du son n'ayant que deux mains, on comprend l'avantage qu'ils peuvent tirer de tels systèmes qui leur épargnent des contorsions acrobatiques aux résultats incertains et leur permettent de concentrer leur attention sur la musique.*

Le système JMS, *qui utilise la norme de communication MIDI, peut également piloter des racks d'effets au standard MIDI (lignes à retard digitales, harmoniseurs, etc.) en leur transmettant des paramètres ou en changeant leurs présélections. En outre, il permet de regrouper plusieurs voies sous le contrôle d'un unique potentiomètre et dispose d'une sorte de « noise-gate » incorporé qui ferme les voies en l'absence de signal, réduisant du même coup le bruit de fond.*

Le système JMS *ne permet pas en revanche le pilotage des potentiomètres de « panoramique » (qui permettent de définir la répartition spatiale des sons lors d'un mixage en stéréophonie), des différents correcteurs de tonalité et des retours d'effets. Autre handicap, son prix qui s'élève aux environs de 20 000 F en 16 voies, 27 000 F en 32 voies, 43 000 F en 48 voies et 50 000 F en 64 voies, console de mixage non compris.*

JOYSTICK

Possesseur depuis quelques mois d'un *PC 1512*, je désire acquérir une interface pour joystick analogique, mais vous dites (*Tilt* n° 45, page 164) que ce choix ne se justifie pas vraiment. Que me conseillez-vous ?

Sébastien Maurel

Il n'y a pas de norme en ce qui concerne les jeux sur PC. *Les premiers jeux qui ont vu le jour sur ces machines pouvaient être pilotés à l'aide d'un joystick analogique, souvent beaucoup plus précis et agréable à utiliser qu'un joystick digital. Les avantages des joysticks analogiques sont particulièrement sensibles avec des simulateurs de vols tels que* Flight Simulator *ou* Chuck Yeager's Advanced Flight Simulator, *dont le pilotage exige un dosage précis de l'action sur le manche à balai. Pour la plupart des autres jeux, leur apport est moins sensible, et on peut tout à fait se contenter d'un maniement au clavier. Pour les jeux d'action, un joystick digital muni d'un bouton de tir accessible (ce qui n'est pas le cas des joysticks analogiques) est même souvent préférable. En outre, les joysticks analogiques ne sont pas systématiquement reconnus par les jeux qui sortent actuellement. L'investissement que représente l'achat d'une interface et d'un joystick analogique est-il justifié ? Enfin, assurez-vous avant achat de la parfaite compatibilité entre la carte joystick et le* PC 1512 *: nous avons eu quelques problèmes avec une extension d'origine IBM.*

PLACER LES POKES

Je vous écris au sujet d'un problème qui commence sérieusement à m'agacer. Dans « Message in a bottle », vous publiez régulièrement des Pokes (vies infinies et autres). Mais je ne sais pas où les intercaler (sur *Amstrad*).

Je ne sais comment faire un « reset » avec mon *CPC 6128*. Pourriez-vous me dire comment m'y prendre ? **Olivier**

Les Pokes doivent être saisis avant le lancement du programme. Il existe deux « reset » sur Amstrad : *appui simultané sur les touches contrôle, majuscule et break ou bien entrée d'un Call 0.*

ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

UNITES CENTRALES
ATARI 520 ST . . . . . 2990 F
ATARI 1040 ST mono . . . . . 5990 F
ATARI 1040 ST coul. . . . . 7490 F
MEGA ST 2 méga, mono . . 9950 F HT
MEGA ST 2 ML . . . . . 20950 F HT
MEGA ST 4 méga, coul. . 14215 F HT
MEGA ST 4 ML . . . . . 23950 F HT
IMPRIMANTE LASER . . . 11950 F HT

PERIPHERIQUES
IMPRIMANTE
LECTEUR DISK
TABLE TRAÇANTE
DIGITALIZER
SYNTHETIZER
MODEM
EXTENSION...

CONSOMMABLES
PAPIER LISTING
BOITIER
TAPIS SOURIS
CABLE
DISQUETTE

LOGICIELS AMSTRAD
PC
alifornia
ames . . . . . 95 F
aunthet . . . . . 95 F
ubbattle . . . . 230 F
aï Pan . . . . . 150 F
uper tennis . . 195 F
Trivial
Poursuite . . . . 295 F
Arkanoïd . . . . 195 F
Grand Prix 500 195 F
AMSTRAD K7 / Disk
California
Games 95/145
Fer et Flamme . . /260
Game over . . 95/145
Indiana Jones 95/145
Salomon's
key 95/160
Samouraï
trilogy 90/140
Paper boy . . 90/140

LOGICIELS ATARI
KARATE KID II 210
GOLD RUNNER 220
BARBARIANS 240
ARKANOID 220
LES PASSAGERS
DU VENT II 260
LEADER BOARD 250
MARCHE A L'OMBRE . 195
MORTVILLE MANOR . 220
BECKER TEXTE 750
BASIC GFA 495
CALCOMAT 750
PUBLISHING
PARTNER 1490
SUPERBASE 990
TEXTOMAT 450
EASY DRAW 750
COMPILATEUR GFA . . 690
PRO SOUND
DESIGNER 690
PLUS PAINT ST 395
TERROR PODS 249
MALETTE JEU ATARI . 295
SOLUTION 2400

PROMOTION
ATARI 520 ST
+ moniteur coul. 1425
+ Imprimante Citizen 120 D
+ Traitement de texte Textomat
6990 F TTC

SUPER
JOYSTICK
SWITCH JOY 145 F
SPEED-KING 130 F

COIN DU JOUEUR
ATARI 520 ST
+ Joystick
+ Logiciel de jeux
(au choix
valeur 300 F)
2990 F TTC

Pour chaque ACHAT : bon de participation au tirage au sort hebdomadaire
GAGNEZ DE NOMBREUX CADEAUX

S.C.A.P.
INFORMATIQUE

62 AV. GABRIEL PÉRI - 93200 ST-DENIS
2 minutes du métro BASILIQUE ST-DENIS
OUVERT LE DIMANCHE MATIN DE 9 H À 12 H 30
Horaire d'ouverture : lundi de 14 à 19 h -
mardi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi de 9 à 19 h

COMMANDEZ PAR TELEPHONE : (1) 42.43.22.78

IMAGINE'S ARCADE HITS



ARKANOID



SLAP FIGHT



KUNG-FU H



MAG MAX



LEGEND OF KAGE



GAME OVER

DES JEUX SUPER A DES PRIX DEMENTS



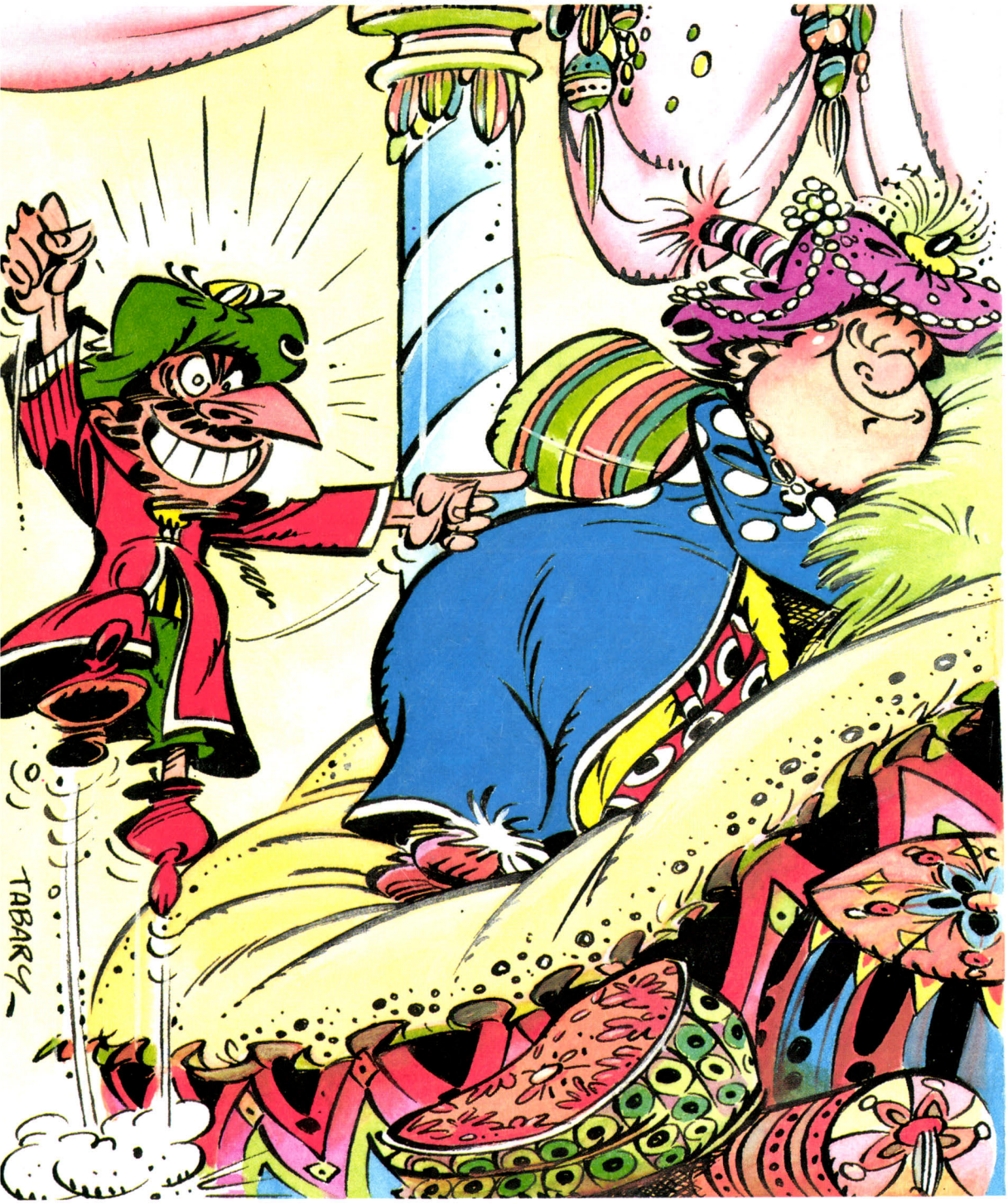
Imagine

the name of the game

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.

IZNOGOUD

DE GOSCINNY ET TABARY



GRACE A VOUS,
IZNOGOUD PEUT ENFIN DEVENIR CALIFE A LA PLACE DU CALIFE

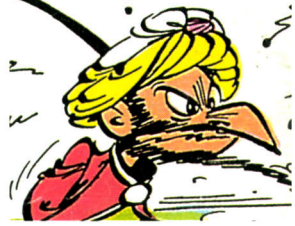
Délirant : le premier logiciel d'humour et de magie.







THOMSON, AMSTRAD, ATARI, IBM PC et Compatibles
INFOGRAMES – 79 rue Hippolyte Kahn – 69100 VILLEURBANNE



IZNOGOUD, Grand Vizir (1m50 en babouches), être méchant, hypocrite et v cieux, ne rêve que d'u chose: devenir Calife à la pla du Calife.



D'LAT-LARATH : le fidè homme de confian d'Iznogoud est chargé prendre les mauvais coups la place de son patron. Trè fidèle en théorie, il essay toujours de se défiler à moindre opportunité.



HAROUN EL POUSSA Calife de Bagdad la Mag nifique est un homme bon généreux. Il coule des jou heureux et somnolents da la douce quiétude de s palais. Considère à t Iznogoud comme son pl fidèle serviteur et son ch ami.



Autour de Bagdad la M gnifique gravitent d dizaines d'autres perso nages rocambolesques surprenants (fées, mages autres enchanteurs), que les gard chargés de la surveillance du palais, la sent entrer avec l'efficacité qui caractérise.

INFOGRAMES

LA MICRO-SPECTACL