T.I.L.T

MICROLOISIRS

CONCOURS SEGA
GAGNEZ LE JAPON, DES CONSOLES, DES CARTOUCHES...

SPACE INVADERS
LES SEIGNEURS DU LASER TESTENT TOUS LES SOFTS

PC AMSTRAD
LE PROFESSIONNEL

SUPER NOËL !
48 NOUVEAUX JEUX POUR NINTENDO ET SEGA



M 3085 - 49 - 20,00 F
3793085020007 00490
N°49 MENSUEL DECEMBRE 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. **LES DIEUX DE LA MER** INFOGRAMES
   AMSTRAD CPC, ATARI ST
3. **MISSIONS EN RAFALE** FIL
   AMSTRAD CPC, ATARI ST, PC & COMPATIBLES
4. **SUPERSPRINT** ACTIVISION
   AMSTRAD CPC, COMMODORE 64
5. **CALIFORNIA GAMES** EPYX
   AMSTRAD CPC, COMMODORE 64
6. **MALLETTE JEUX**
   FIL AMSTRAD CPC, ATARI ST, PC & COMPATIBLES
7. **SPORTS PACK** ACTIVISION
   AMSTRAD CPC, COMMODORE 64
8. **ERE HITS N° 2**
   ERE INFORMATIQUE AMSTRAD CPC
9. **BOBBLE BUBBLE** FIREBIRD
   COMMODORE 64, ATARI ST
10. **GAME SET ET MATCH** OCEAN
    AMSTRAD CPC, COMMODORE 64
11. **WORLD CLASS LEADERBOARD** US GOLD
    AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST
12. **F15 STRIKE EAGLE** MICROPROSE
    AMSTRAD CPC, APPLE, PC & COMPATIBLES
13. **BIVOUAC** INFOGRAMES
    AMSTRAD CPC, ATARI ST
14. **ROAD RUNNER** US GOLD
    AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST
15. **LES RIPOUX** COBRASOFT
    AMSTRAD CPC, ATARI ST, PC & COMPATIBLES
16. **BARBARIAN**
    PALACE SOFTWARE
    AMSTRAD CPC, COMMODORE 64
17. **PROHIBITION** INFOGRAMES
    AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST
18. **SILENT SERVICE** MICROPROSE
    AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST
19. **WONDERBOY** ACTIVISION
    AMSTRAD CPC, COMMODORE 64,
20. **STAR TREK** FIREBIRD
    AMSTRAD CPC, ATARI ST

THOMSON TOP 10

1. **EXCLUSIF 1,** NASA
2. **MALLETTE JEU,** FIL
3. **MISSIONS EN RAFALE,** FIL
4. **LES DIEUX DE LA MER,** INFOGRAMES
5. **SILENT SERVICE,** MICROPROSE
6. **LES RIPOUX,** COBRASOFT
7. **BIVOUAC,** INFOGRAMES
8. **PACK THOMSON N° 2,** FIL
9. **AFFAIRE SYDNEY,** INFOGRAMES
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 T: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

elite



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

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.

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



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.

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

10 JEUX SUPER

LA PLUS GRANDE COMPILATION DE SPORT JAMAIS REALISEE

PLUS DE 20 EPREUVES ETONNANTS

GAME SET AND MATCH



SQUASH
BASKET
FOOTBALL
CHEVAL D'ARCON
NATION
TIR
TIR A L'ARC
TRIPLE SAUT
HALTERES
PING PONG
TIR AU PISTOLET
CYCLISME
PLONGEON
SLALOM GEANT
AVIRON
TIR DE PENALTY
SAUT A SKI
TIR A LA CORDE
TENNIS
BASEBALL
BOXE
BILLARD

ocean

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

TILT

MINITEL 3615 TILT

N° 49 DÉCEMBRE 1987

TILT JOURNAL

26 **Quand Noël approche,** Wild Bill s'en va en guerre, Pépé Louis prend sa retraite, trois aventuriers passent à l'écran et Denis Scherer revient de Varsovie, où la micro est reine.

COUP D'ŒIL

43 **Tous les remakes,** softs plus ou moins réussis, adaptations qui méritent un coup d'œil.

TUBES

54 **Tous les nouveaux logiciels** de cette fin d'année passés au crible impitoyable des testeurs de *Tilt*.

TILT PARADE

72 **Pour sportifs, aventuriers et amateurs de modélisme :** *Bivouac* sur *Thomson*, *California Games* sur *C 64*, *Terrorpods* sur *ST* et *The Toy Shop* sur *Mac*.

DOSSIER

82 **Plus de quarante « space invaders »** testés sur toutes machines et consoles de A comme *Alleycat* à Z comme *Zynaps*.

LA LEÇON DE DESSIN

95 **La course au fond.** Essentiel, le fond donne vie à votre dessin. Le professeur Imagex et Michaël Thévenet vous invitent à entrer dans le clan des « dessifondeurs ».

BANZAÏ

98 **Quarante-huit cartouches pour Sega et Nintendo.** Action, arcade, simulation, à fond les manettes !

KID'S SCHOOL

108 **La mort aux trousses** ou comment goûter impunément, grâce au *Justicier du Bahut*, une juste revanche.

BANC D'ESSAI

112 **Amstrad PC 1640, le Professionnel.** Destiné en premier lieu aux entreprises, le *1640* aux bonnes performances graphiques pourrait bien changer de camp...

SOS AVENTURE

118 **De Pigalle à la planète Arghan,** de donjons en déserts, l'aventure vous attend... Zorro aussi, pour une nouvelle « solution lecteur ».

TELEMATILT

138 **Tous les trucs et astuces** du minitélémaniaque et les nouveautés du serveur *Tilt*.

LIVRES ET MICRO

140 **Vingt et un ouvrages à découvrir d'urgence** pour enrichir votre bibliothèque de parfait Tiltman.

CHER TILT

143 **Le courrier des lecteurs.** Vos suggestions, vos questions et nos réponses.

TAM TAM SOFT

150 **L'actualité brûlante de la micro-informatique** en bref, en vrac, et sur trois pages

SESAME

156 **Plus de vingt pages de programmes** et, toujours, la micro magique du très vénérable Abdul Alafrez

INDEX-PETITES ANNONCES

198 **Achats, échanges, club et tous les renseignements** concernant les anciens numéros de *Tilt*

CONCOURS SEGA

212 **Dépêchez-vous !** Il ne vous reste plus qu'un mois pour participer et gagner 100 prix dont un voyage au Japon

CLUB

215 **Tous les avantages offerts aux futurs adhérents** et un grand jeu de bienvenue

RÉDACTION
Rédacteur en chef : Jean-Michel Blottière
Directeur artistique : Jean-Pierre Aldebert
Rédactrice en chef adjointe : Alexandra de Panafieu
Secrétaire de rédaction : Francine Gaudard
Chef de rubrique : Nathalie Meistermann
Rédaction : Mathieu Brisou, Jean-Philippe Delalandre, Denis Scherer
Ont collaboré à ce numéro : Abdul Alafrez, Eric Cabéria, Loïc Chauvin, Patrick Costa, Patrick Dufournier, Marc Florian, Pierre Fouillet, Didier Guilhem, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, Alain Huygues-Lacour, Imagex, Christophe Ivorra, Fabien Lacaf, Dominique Leclerc, Pépé Louis, Bernard Martinez, Ates Omer, Valérie Pinto, Edgar Pixel, Jean-Loup Renault, Ivan Roux, 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.
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 : 113 000 ex.

OJD 1985

Notre publication adhère au Bureau de Vérification de la Publicité dont elle suit les recommandations.

BVP Bureau de Vérification de la Publicité

Les remarques concernant les petites annonces parues dans notre publication sont à adresser au B.V.P.

Les remarques concernant les petites annonces parues dans notre publication sont à adresser directement au journal.

Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 146 et 149 et un encart publicitaire entre les pages 130 et 131.

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.

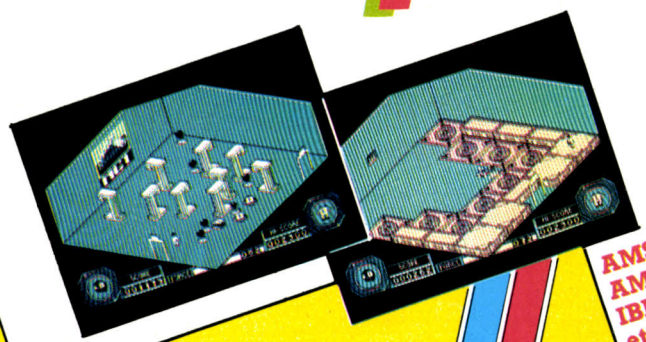

L'ANNEAU de ZENDGARA
LE MAITRE DES AMES
UBI SOFT
ZOMBI
NEW
UBI SOFT prépare déjà l'année 88 avec deux super jeux : IRONLORD sur ST et Amiga et THERMIDOR sur Amstrad (PC et ST à venir...) La nouvelle génération des jeux UBI.
• AFFAIRE A SUIVRE
La francisation des "géants" américains avance à grands pas... Phantasie III, Colonial Conquest, Road War Europa et War Game Construction Set seront prêts en français pour la fin de l'année...
• Vous êtes des passionnés de la programmation, vous avez beaucoup de temps libre et vous souhaitez le consacrer à l'élaboration de softs... Vous connaissez le langage C, le Turbo Pascal ou l'Assembleur... Appelez UBI SOFT et mettez votre talent au service de la création.
• Vous êtes musiciens, vous êtes graphistes et vous pouvez égaler et même surpasser les graphismes de Zombi, Masque, Ironlord ou... Defender of the Crown. Venez nous présenter vos créations. Tous vos projets seront étudiés avec soins.
• A NE PAS MANQUER
UBI SOFT vous offre pour Noël une super-compilation avec cinq superproductions UBI : Inertie, Asphalt, Zombi, Manhattan Light et Mange Cailloux !
Pour 189 F en cassette Amstrad et 229 F en disque Amstrad.
• UBI SOFT et toute son équipe de programmeurs vous souhaitent à toutes et à tous un Joyeux Noël.
DISPONIBLES DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE ET DANS LES FNAC


LA CHOSE DE GROTEMBURG
L'OEIL DE SET
VOYAGER
MASQUE +
GRAPHIC CITY
UBI soft

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 Rouge 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



loriciels

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

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

COMPILATIONS :	C / D
DIX JEUX FANTASTIQUES	139/179
GAME, SET & MATCH	129/169
IMAGINE ARCADE HITS	110/159
ALL STAR HITS N 2	110/159
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110/169
ALBUM EPYX	110/180
LIVE AMMO	110/169
BIG 4 VOL. 2	110/ ...
AMSTRAD GOLD HITS N 2	89/139
OCEAN ALL STAR HITS	89/139
HIT PACK	89/139
HIT PACK 2	89/139
HIT PACK 3	89/139
6 PACK VOL. 2	89/139
KONAMI GREATEST HITS	89/139
THEY SOLD A MILLION	89/139
THEY SOLD A MILLION 2	89/139
THEY SOLD A MILLION 3	89/139
PACK LOGICIEL N. 4	145/175

ALTERNATIVE WORLD GAMES	89/145
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	/195
BUGGY BOY	95/145
BLUEBERRY	/195
BIVOUAC	125/190
BOB WINNER	145/169
BARBARIANS	95/135
CRAZY CARS	149/169
COMBAT SCHOOL	89/139
CLASH	/189
CALIFORNIA GAMES	89/139
DEATH WISH 3	89/139
ENDURO RACER	89/139
FORTUNES DU FOOTBALL	190/210
FORTERESSE	145/190
GALACTIC GAME	95/145
GUADALCANAL	95/145
GRYZOR	89/139
GAME OVER	85/135
GAUNTLET 2	95/145
H.M.S. COBRA	230/350
IZNOGOOD	195/245
IRON HORSE	95/145
INDIANA JONES	95/145
JACKAL	95/145
JACK THE NIPPER 2	89/139
LES RIPOUX	190/210
L'ŒIL DE SETE	145/185
LE MAITRE DES AMES	/185
L'ANNEAU DE ZENGARA	145/185
LE TALISMAN D'OSIRIS	145/190
LES DIEUX DE LA MER	145/195
MYSTERY OF THE NILE	95/160
MASK	95/145
MASK TWO	95/145
MARCHE A L'OMBRE	140/145
MARIO BROS	89/139
PIRATES	175/195
PROHIBITION	145/190
RYGAR	89/139
RENEGADE	89/139
ROAD RUNNER	89/139
SIDE ARMS	89/145
SUPER SPRINT	89/145
SPY VS SPY 3	95/145
SURVIVOR	95/145
SAMURAI TRILOGY	89/145
SILENT SERVICE	90/139
STARGLIDER	145/195
THUNDERCATS	89/139
TOUR DE FORCE	95/145
THROME OF FIRE	89/145
TRANTOR	89/139
TUER N'EST PAS JOUER	95/145
TRAILBLAZER	89/139
VICTORY ROAD	89/139
WIZARD WARZ	89/139
WORLD CLASS LEADERBOARD	89/139
WONDERBOY	89/139

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	C / D
GAME, SET & MATCH	129/169
LIVE AMMO	110/169
EPICS EPYX	95/145
STAR GAMES 2	89/145
HIT PACK	89/139
HIT PACK 2	89/139
HIT PACK TRIO	89/139
6 PACK VOL. 2	89/139

POWER CARTRIDGE	470 K
ALTERNATIVE WORLD GAMES	95/145
ACE 2	95/149
ARKANOID	85/139
BUGGY BOY	95/145
BATTLE CHOPPER	120/169
BATTLE SHIPS	89/139
BUBBLE BOBBLE	95/145
BISMARCK	110/169
BATTLE CRUISER	/430
BARBARIANS	89/139
CAPTAIN AMERICA	95/145
COMBAT SHOOL	89/145
CHESSMASTER 2000	/390
CALIFORNIA GAMES	89/139
DONKEY KONG	89/139
DEATHWISH 3	95/149
DEFENDER OF THE CROWN	/169
DESTROYER	/145
ENDOURO RACER	89/139
FREDDY HARDEST	95/145
FLIGHT ADVANCED	/240
FLIGHT SIMULATOR II N. FR	/590
GALACTIC GAME	89/145
GRYZOR	89/139
GUILD OF THIEVES	/195
GAME OVER	89/139
GREAT ESCAPE	85/139
GRAND PRIX 500 CC	139/189
GUNSHIP	139/189
GAUNTLET	89/139
HEAD OVER HEELS	85/139
INDIANA JONES	89/139
INFILTRATOR 2	89/145
JACK THE NIPPER 2	89/139
LAZER TAG	95/145
LAST NINJA	99/145
MYSTERY OF THE NILE	95/149
MAG MAX	89/145
PIRATES	145/185
QUE DEX	95/145
RENEGADE	95/145
RYGAR	95/145
RED L.E.D.	95/149
ROAD RUNNER	95/145
REVS +	120/
SIDE ARMS	89/145
SCARY MONSTERS	95/145
SUPER SPRINT	85/135
SOLOMON'S KEY	89/139
SUPER SOCCER	89/139
SLAP FIGHT	89/139
SAMURAITRILOGY	89/139
STARGLIDER	160/190
SILENT SERVICE	89/139
THUNDERCATS	95/145
TOUR DE FORCE	89/145
TRANTOR	89/139
TRACK & FIELD	95/149
TUER N'EST PAS JOUER	95/145
THE PAWN	/199
ULTIMA 1	/260
ULTIMA 3	/260
ULTIMA 4	/260
VICTORY ROAD	89/139
WIZARD WARZ	89/145
WATER POLO	95/149
WARGAME CONSTRUCT. SET	/240
WORLD CLASS LEADERBOARD	95/169
WONDERBOY	89/135
WIZBALL	99/149
WORLD GAMES	95/145
X15	95/149

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110
GAME, SET & MATCH	129
BEST OF ELITE 2	95
HIT PACK	95
HIT PACK 2	95
HIT PACK TRIO	95
6 PACK VOL. 2	95
KONAMI'S COIN UO HITS	95
THEY SOLD A MILLION 3	95

ARKANOID	89
AVENGER	89
BALL BREAKER	95
CALIFORNIA GAMES	89
CAPTAIN AMERICA	89
COMBAT SHOOL	89
DEATH WISH 3	89
DRAGON'S LAIR	99
DRAGON'S LAIR 2	99
ENDURO RACER	99
FREDDY HARDEST	95
F 15 STRIKE EAGLE	120
GRYZOR	89
GUADALCANAL	95
GAME OVER	95
INDIANA JONES	95
JACK THE NIPPER 2	95
MASK	89
QUARTER	95
RED LED	95
RYGAR	89
RENEGADE	95
ROAD RUNNER	95
SIDE ARMS	95
SAMURAI TRILOGY	95
SUPER SPRINT	95
STARGLIDER	170
SILENT SERVICE	95
THUNDERCATS	89
TRANTOR	95
TANK	95
THE PAWN (128 K)	149
WIZARD WARZ	95
WORLD CLASS LEADERBOARD	95
WONDERBOY	95
WORLD GAMES	89
XECUTOR	95
3D GAME MAKER	95

ATARI XL /XE

COMPILATIONS	C / D
ATARI ACES	95/
ARCADE CLASSICS	95/
PLATFORM PERFECTION	95/
SHOOT EM UP	95/

ARKANOID	95/145
AIRWOLF	95/
CONFLICT IN VIETNAM	150/190
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
DRUID	120/169
GAUNTLET	95/145
DEEPER DUNG. (EXT. GAUNT.)	69/129
GREEN BERET	95/
HEAD OVER HELLS	89/145
HARDBALL	95/145
INTERNATIONAL KARATE	95/149
L'ENIGME DU TRIANGLE	/190
LEADER BOARD	95/145
NINJA	69/
PIRATES OF THE BARBARY COAST	/149
RAID OVER MOSCOU	95/145
SPINDIZZY	95/145
SOLO FLIGHT 2	95/145
SILENT SERVICE	95/145
SPY V SPY II	95/145
TUER N'EST PAS JOUER	110/169
THE PAWN	/199
TOMAHAWK	110/169
TRAILBLAZER	95/145

APPLE

AUTODUEL	390
ALTERNATE REALITY	290
A.R. THE DUNGEON	290
BATTLE IN NORMANDY	390
BARD'S TALE	390
BARD'S TALE 2	490
BLACK CAULDRON	350
BATTLE CRUISER	590
BLUE POWDER. GREY SMOKE	490
COMMANDO	320
CHESSMASTER2000	390
DAMBUSTER	250
DECISION IN THE DESERT	290
DESTROYER	360
ETERNAL DAGGER	350
EXCALIBUR QUEST	210
EARTH ORBIT STATION	350
GLOBE TROTTER	210
GUILD OF THIEVES	250
FLIGHT SIMULATOR2	490
F15 STRIKE EAGLE	230
H.M.S. PEGASUS	390
INFILTRATOR	390
JET	490
SCENERY DISK N. 1	230
SCENERY DISK N. 2	230
SCENERY DISC N. 3	230
SCENERY DISC N. 4	230
SCENERY DISK N. 5	230
SCENERY DISK N. 6	230
SCENERY DISK N. 7	260
SCENERY DISK JAPAN	230
SCENERY DISK SAN FRANCISCO	230
KILLED UNTIL DEAD	350
KARATEKA	320
KING QUEST 1	390
KING QUEST 2	390
KING QUEST 3	390
KUNG FU MASTER	190
LODE RUNNER	350
LUNAR EXPLORER	290
LA CITE PERDUE	210
LITTLE COMPUTER PEOPLE	390
LA GESTE D'ARTILLAC	290
MOVIE MAKER	240
MRS PACMAN	190
MURDER ON MISSISSIPI	290
MARBLE MADNESS	350
MOEBIUS	520
NEWSROOM	290
NATO COMMANDER	290
OGRE	290
PACMAN	190
PHANTASIE 1	390
PHANTASIE 2	390
PHANTASIE 3	390
PORTAL	390
ROADWAR 2000	290
RAD WARRIOR	210
ROADWAR EUROPE	450
SKY CRAZED	250
SPINDIZZY	190
SUPER BOULDERDASH	190
SUBBATTLE SIM	290
SKYFOX	240
SPY VS SPY	190
SOLO FLIGHT	240
STARGLIDER	290
SILENT SERVICE	290
SUMMER GAMES	290
SUMMER GAMES 2	260
TRIPLE PACK	190
TRILOGY OF APSHAI	190
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

ATARI 520 /1040 STF

IRON LORD	N.C.
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	245
ADDICTA BALL	169
AMAZON	249
ANNAL DE ROME	195
ARKANOID	145
ALTAIR	275
ARTICFOX	310
AUTODUEL	290
ALTERNATE REALITY	290
BLUEBERRY ET LE SPECTRE	245
BUBBLE GHOST	195
BARD'S TALES	290
BARBARIAN (PSYNOSIS)	199
BARBARIAN (PALACE SOFT.)	169
BOULDERDASH CONST. SET	190
BOB WINNER	190
BALANCE OF POWER	295
CHOPPER X	160
COLONIAL CONQUEST	390
CHESSMASTER 2000	350
CRISTAL CASTLE	190
CHAMPIONSHIP WRESTLING	240
DEFENDER OF THE CROWN	285
FARENHEIT 451	249
F15 STRIKE EAGLE	195
FLIGHT SIMULATOR II C / MONOCHROME	430
GAUNTLET	225
GOLDRUNNER	225
GOLDEN PATH	190
GUILD OF THIEVES	240
GRAND PRIX 500 CC	190
HOLLYWOOD POKER	180
HARDBALL	250
IMPACT	195
INDIANA JONES	195
JEWELS OF DARKNESS	190
KNIGHT ORC	240
KARATE KID 2	240
KING QUEST 2	295
KING QUEST 3	350
LA HANSE	290
LEADER BOARD	245
MISSING ONE DROID	140
MACH 3	195
MEURTRES EN SERIE	245
MARBLE MADNESS	290
MISSION	195
MARCHE A L'OMBRE	195
MISSION ELEVATOR	195
MORTVILLE MANOR	195
METRO CROSS	225
NINE PRINCES IN AMBER	249
PHŒNIX	249
PERRY MANSON	249
PIRATES OF BARBARY COAST	149
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
TRAILBLAZER	245
TURBO GT	180
ULTIMA 3	290
WINTER GAMES	220
WORLD GAMES	220
10TH FRAME	245
3D GALAX	195

NUT.



1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

"POUR LES FETES, L'EQUIPE COCONUT VOUS FAIT DES CADEAUX ! REGARDEZ LA COLONNE PROMOTIONS !

CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 990

OFFRE SPECIALE N. 1 :
CONSOLE SEGA
+ OUT RUN
+ SPACE HARRIER
+ ROCKY
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 1 699

OFFRE SPECIALE N. 2 :
CONSOLE SEGA
+ CHOPLIFTER
+ ENDURO RACER
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 1 399

OFFRE SPECIALE N. 3 :
CONSOLE SEGA
+ PISTOLET PHASER
+ MARKSMAN SHOOTING
+ TRAP SHOOTING
+ SAFARI HUNT
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 1 399

PISTOLET PHASER +
- MARKSMAN SHOOTING
- TRAP SHOOTING
- SAFARI HUNT 449

JEUX :

ALEX KIDD	209
ACTION FIGHTER	209
ASTRO WARRIOR / PIT POT	209
BLACK BELT	209
CHOPLIFTER	209
ENDURO RACER	209
F16 FIGHTER	159
GANGSTER TOWN	209
GHOST HOUSE	159
MY HERO	159
OUT RUN	259
FANTASIE ZONE	209
PRO WRESLING	209
QUARTER	209
ROCKY	259
SECRET COMMAND	209
SUPER TENNIS	159
SPACE HARRIER	259
SHOOTING GALLERY	209
TEDDY BOY	159
TRANSBOT	159
THE NINJA	209
WORLD SOCCER	209
WORLD GRAND PRIX	209
WONDERBOY	209

CONSOLE NINTENDO

CONSOLE NINTENDO :
+ 2 JOYSTICKS
+ CABLE PERITEL
+ SUPER MARIO BROS 1 190

CONSOLE NINTENDO DE LUXE :
+ ROBOT R.O.B.
+ PISTOLET A RAYONS
+ 2 JOYSTICKS
+ CABLE PERITEL
+ GYROMITE
+ DUCK HUNT 1 990

OFFRE SPECIALE N. 1 :
CONSOLE NINTENDO
+ BALLOON FIGHT
+ CLU CLU LAND
+ ICE CLIMBER
+ SUPER MARIO BROS
+ 2 JOYSTICKS
+ CABLE PERITEL 1 899

OFFRE SPECIALE N. 2 :
CONSOLE NINTENDO
+ SOCCER
+ TENNIS
+ SUPER MARIO BROS
+ 2 JOYSTICKS
+ CABLE PERITEL 1 650

JEUX :

BALLOON FIGHT	239
CLU CLU LAND	239
DONKEY KONG	239
DONKEY KONG JR	239
DONKEY KONG 3	239
EXITEBIKE	239
GOLF	239
ICE CLIMBER	239
KUNG-FU	239
MARIO BROS	239
MACH RIDER	239
PRO WRESLING	239
POPEYE	239
PINBALL	239
SLALOM	239
SUPER MARIO BROS	239
SOCCER	239
TENNIS	239
URBAN CHAMPION	239
VOLLEY BALL	239
WRECKING CREW	239

JEUX POUR PISTOLET A RAYONS :

HOGAN'S HALLEY	239
WILD GUN MAN	239

AMIGA

ARTICFOX	290
ALTERNATE REALITY	290
AUTODUEL	390
AEGIS ANIMATOR	990
AEGIS DRAW	890
BALANCE OF POWER	460
BARBARIANS	249
BARD'S TALES	460
CRAZY CARS	290
CHESSMASTER 2000	390
DEJA VU	430
DEFENDER OF THE CROWN	390
DELUXE MUSIC CONST. SET 2.0	790
DELUXE PAINT 2	850
DELUXE VIDEO 1.2	850
FAERY TALES ADVENTURE	430
FIRE POWER	290
FLIGHT SIMULATOR 2	430
SCENERY DISK N. 7	230
SCENERY DISK N. 11	230
GRAND SLAM TENNIS	430
GOLDRUNNER	280
GUILD OF THIEVES	245
HALLEY PROJECT	430
HOLLIWOOD HIJINK	360
IMPACT	169
IMAGES	890
KARATE KID 2	249
KING QUEST 1	290
KING QUEST 2	390
KING QUEST 3	390
KNIGHT ORC	190
LEADER BOARD	245
LEISURE SUIT LARRY	390
LITTLE COMPUTER PEOPLE	350
LATTICE C	1 400
MARBLE MADNESS	195
MARBLE MADNESS	195
MUSIC STUDIO	320
MCC PASCAL	990
OGRE	245
PHANTASIE	290
PHANTASIE 3	345
PLUTOS	169
RETURN TO ATLANTIS	290
ROADWAR 2000	345
S.D.I.	390
SARGON 3	390
SHANGAI	245
SILENT SERVICE	245
SINBAD	390
SKYFOX	290
SPACE QUEST	345
STARGLIDER	245
STRIP POKER	190
TERROR PODS	245
TEST DRIVE	390
THE PAWN	245
ULTIMA 3	260
UNINVITED	390
VIDEO VEGAS	290
VIDEOSCAPE 3 D	1 790
WINTER GAMES	245
WORLD GAMES	245

PROMOTIONS

JOYSTICKS :

ATARI, AMSTRAD, COMMODORE, SPECTRUM... :

QUICK SHOT 2	49
CAPTAIN GRANT	59
SWITCH JOY	99
TAC 3	109
SLICK STICK	110
SPEED KING	119
QUICK SHOT 2 TURBO	129
PROFESSIONAL	139
SUPER PROFESSIONAL	149
PROFESSIONAL TRANSPARENTE	170
PRO 5000	159
3 WAY WICO	320
TERMINATOR (GRENADE)	189

IBM :

QUICK SHOT X	189

DISQUETTES GRANDES MARQUES :

ATARI ST / AMIGA / ... :

10 DISQUETTES 3"5 SF / DD	99
10 DISQUETTES 3"5 DF / DD	120
BOITE RANGEMENT 40 DISQ	79

C64 / APPLE / ATARI XE / ... :

10 DISQ. 5"1/4 NEUTRES	39
10 DISQ. 5"1/4 SF/DD	69
10 DISQ. 5"1/4 DF / DD	99
BOITE RANGEMENT 50 DISQ	89

AMSTRAD CPC :

10 DISQUETTES 3"DF/DD	190

DIVERS :

TAPIS SOURIS	99
HOUSSE U.C. ATARI ST	99
HOUSSE MONITEUR ST	99
PROLONGATEUR DE JOYSTICK	69
DOUBLEUR DE JOYSTICK (CPC)	69

THOMSON :

NOMBREUSES PROMOTIONS SUR LES LOGICIELS

COCONUT C'EST AUSSI LA HIFI, L'AUDIO, LA VIDEO.
(PLATINE LASER COMPACT DISC : 990 F T.T.C.)

MATERIEL

ATARI ST :
U.C. :

520 STF	2 990
520 STF + MONITEUR MONO	4 480
520 STF + COULEUR SC1 224	5 490
520 STF + COULEUR 8 801	4 990
1040 STF	4 990
1040 STF + MONITEUR MONO	5 990
1040 STF + COULEUR 8801	6 990
1040 STF + COULEUR SC1224	7 490
1040 STF + COULEUR 8832	7 990
MEGA ST 2 MONOCHROME	9 450 HT
MEGA ST 4 MONOCHROME	12 450 HT

LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :

SF 314 DOUBLE FACE 1 MEGA	1 990
SH 205 DISQUE DUR 20 MEGA	4 990

MONITEURS ATARI :

MONOCHROME SM 125	1 590
COULEUR SC 1425	2 590
COULEUR SC 1224	2 990

AMIGA :

AMIGA 500	4 690
AMIGA 500 + MON. COULEUR	6 690

MONITEURS COULEUR PHILIPS :

- 8801	2 490
- 8832 (COUL. + MONO + TTL)	3 490

IMPRIMANTES :

ATARI SMM 804	1 990
STAR NL10 + INTERFACE ST	2 890
STAR NL10 + INTERFACE C 64	2 890
STAR NL10 + INTERFACE IBM	3 450
STAR NB 24/10	7 990
INTRODUCTEUR FEUILLE A FEUILLE POUR NL10	800
CABLE IMPRIMANTE	150
RUBAN ENCREUR SMM 804	79
RUBAN ENCREUR NL 10	79

COMITES D'ENTREPRISES ET ETUDIANTS, NOUS CONSULTER.

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

RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris



TI 49

NOM _____

ADRESSE _____

_____

_____

TÉL _____

carte bleue CB

TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage ..... + 15 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer .....
Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre ☐ C.B.

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de rembt)

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :

UBI Soft

LNLELWLS

SPÉCIAL CINEMAWARE

• Tout le monde le sait déjà, Defender of the Crown est disponible en France sur Amiga, ST, PC et CBM mais, saviez-vous ce que UBI SOFT vous réserve pour les fêtes...
DEFENDER OF THE CROWN AMSTRAD ! à ne pas manquer sous aucun prétexte.

• NOUVEAU.. SUPERBE... NOUVEAU.. GRANDIOSE...
King of Chicago
Disponible mi-décembre

• DU JAMAIS VU !
Les graphismes de Defender of the Crown sur Commodore étaient superbes, non ? Difficile de faire mieux pour notre écran de Commodore, non ? Et bien, Cinemaware a fait encore et toujours mieux ! SINBAD, version CBM c'est tout simplement du jamais vu !

• Que les PC et Compatibles se rassurent, Cinemaware pense aussi à eux en sortant SDI pour les compatibles PC.

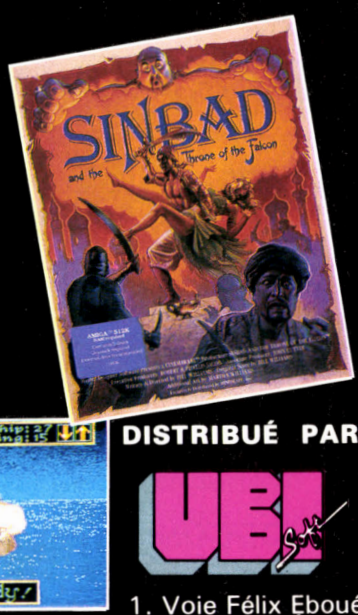
• King of Chicago Amiga 359F ☐
Defender of the Crown :
CBM Cass 139F ☐
CBM disc 149F ☐
Atari ST 309F ☐
Amiga 359F ☐
PC et Compatibles 259F ☐
Amstrad 299F ☐
SDI Amiga 359F ☐
Atari ST 359F ☐
CBM NC ☐
SINBAD Amiga 409F ☐
PC et Compatibles 259F ☐

COMING SOON!











DISTRIBUÉ PAR

UBI Soft

1. Voie Félix Eboué
94000 CRÉTEIL

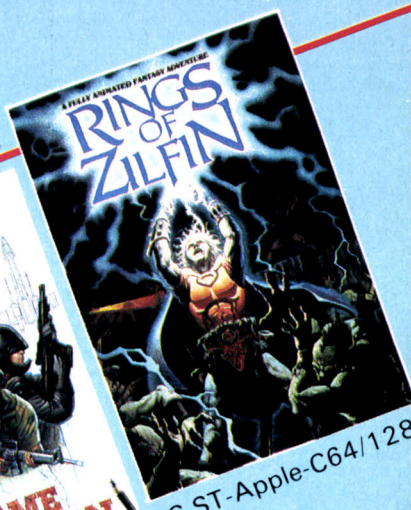
DISPONIBLE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE ET DANS LES FNAC

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



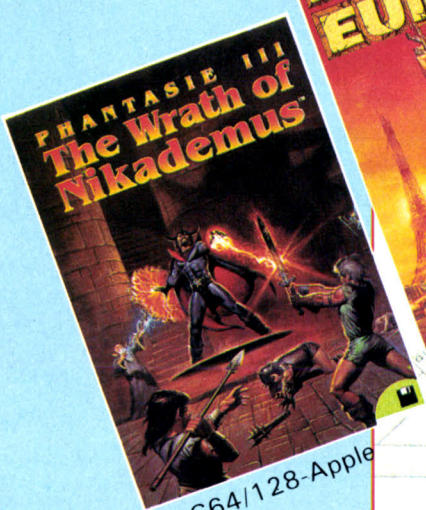
Atari 800-C64/128



ST-C64/128-Apple
Atari 800



ST-C64-Apple



ST-C64/128-Apple

SSI
STRATEGIC SIMULATIONS, INC



REVENDEURS, ATTENTION...

UBI Soft

DIFFUSION

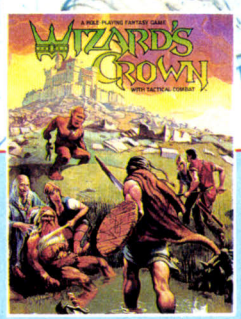
se tient à votre disposition pour tout renseignement et commandes, téléphonez au 16 (1) 43 39 23 21



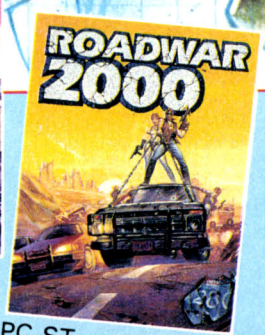
ST-PC-Amiga
C64/128-MAC-
Apple-Atari 800



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

★ *Disponible dans les meilleurs points de vente et dans les FNAC.* ***(Dès la sortie des produits)***



ON THE TILES

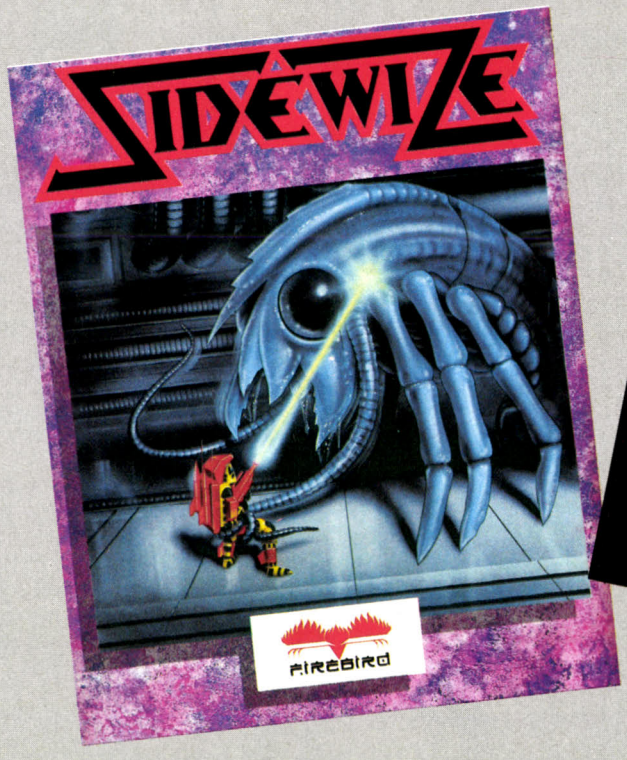
La nuit approchant, les rues de Métropolis se font désertes et les chats y établissent leurs territoires... Véritable lutte pour la vie, vous devrez vous défendre contre la faune sauvage qui erre dans cette ville, régie par des lois barbares. Un jeu particulièrement intéressant, notamment par la reproduction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



THOMSON MICRO-INFORMATIQUE: LA TECHNOLOGIE C'EST NOTRE MÉTIER

Se servir d'un micro ordinateur, c'est se donner une chance supplémentaire de réussir. Les jeunes qui se passionnent pour l'informatique le savent mieux que quiconque. Mais attention! Pour progresser dans ce domaine, il faut des bases solides. Avec le TO8D de Thomson Micro Informatique les débutants ne le restent pas longtemps. Amusant pour la programmation et sérieux pour les jeux, le TO8D est un outil efficace et un choix intelligent. Il dispose d'un lecteur intégré de disquettes 3" 1/2 et d'un moniteur couleur haute résolution (16 couleurs à choisir parmi 4096 nuances). C'est un système complet et puissant avec un DOS iconique,

TO8D THOMSON CONÇU POUR TOUS LES MORDUS

256 Ko de mémoire extensible à 512 Ko, le Basic Microsoft intégré et des entrées et sorties prévues pour toute une gamme d'extensions et de périphériques. Le TO8D est facile à manier grâce aux connexions prévues pour un crayon optique ainsi qu'une souris. Il offre de plus, à tous les mordus un accès à la plus grande bibliothèque de logiciels éducatifs et de jeux en français. Découvrez le TO8D chez votre revendeur Thomson Micro Informatique et profitez de l'offre spéciale paquet cadeau qui comprend une manette de jeux et 3 logiciels: "Les Mutants", "La Mine aux diamants" et "les Dieux de la mer". TO8D Thomson: conçu pour tous les mordus.

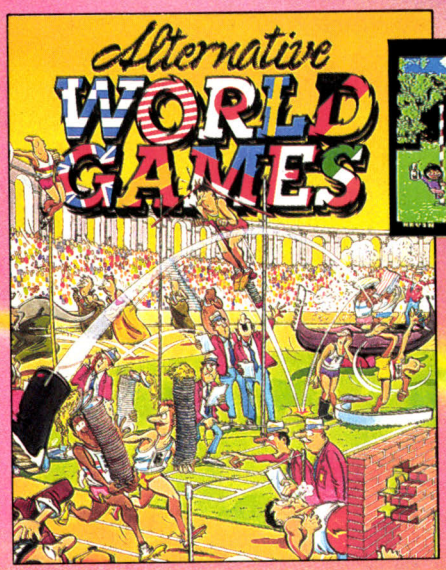


THOMSON
MICRO-INFORMATIQUE

Microsoft est une marque déposée.

POLARIS

RELEVEZ LE DÉFI AV

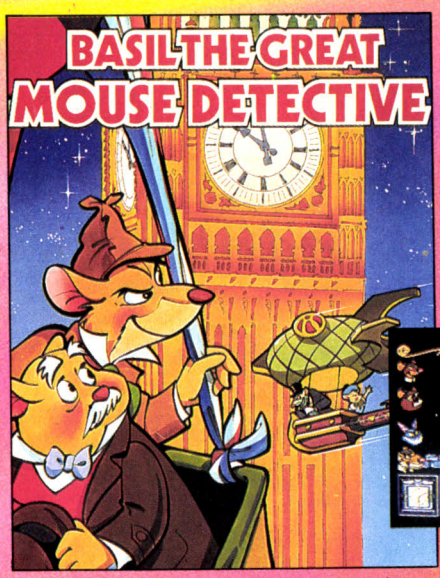




CBM 64/128
AMSTRAD
SPECTRUM
ATARI ST

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.

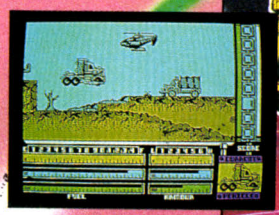


CBM 64/128
AMSTRAD
SPECTRUM

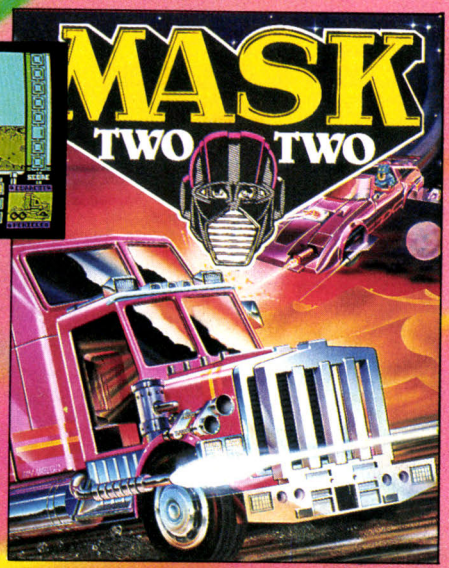
C'EST UNE EXPERIENCE FRA

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

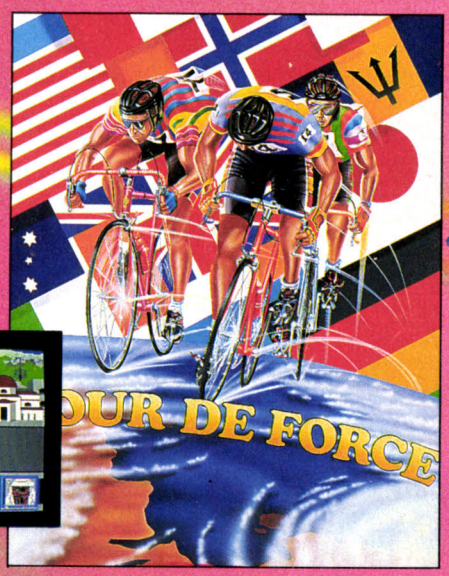
Une aventure pleine d'action de l'heroïque équipe Mask dans d'autres missions périlleuses chez les forces diaboliques de Venom. L'Homme et la Machine défendant avec bravoure le monde et ses trésors. Un défi passionnant à tous les joueurs quelles que soient leurs préferences.

TOUR DE FORCE

Depuis le cri du starter: "Messieurs, pédalez" et jusqu'à l'épuisement des derniers instants, vous batailllerez 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



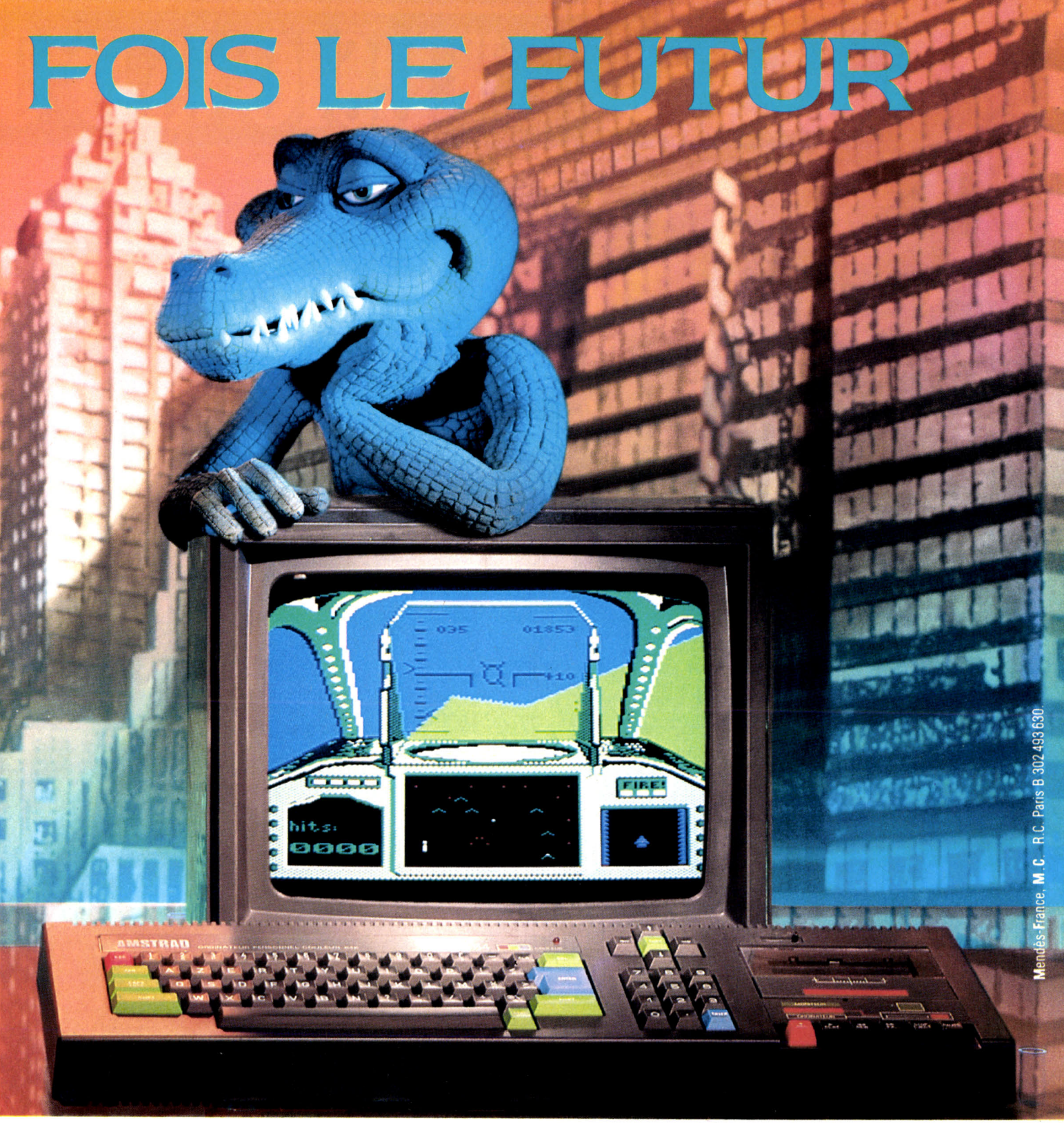
CASSANTE GREMLIN

IL ETAIT UNE



Votre avenir, c'est un monde de machines merveilleuses : machines à travailler, machines à voyager, à détecter de nouvelles ressources, à conquérir de nouveaux espaces.
Toutes pilotées par des ordinateurs, eux-mêmes commandés par... vous ! L'avenir, ça se prépare sérieusement. Dès aujourd'hui. L'amstrad CPC 464 est fait pour ça.
Pour vous faciliter l'apprentissage des connaissances essentielles : mathématiques, géographie, sciences, langues...
Pour vous apprendre à maîtriser l'outil de l'avenir, l'ordinateur, et à en faire un outil de création : dessin, musique... Choisir le CPC 464, c'est choisir le standard d'aujourd'hui : celui pour lequel on crée chaque jour le plus grand nombre de programmes éducatifs, scientifiques, professionnels et de jeux (jouer est aussi une façon d'apprendre).
Choisir le CPC 464 c'est encore choisir le meilleur rapport performances/prix du moment.
2990F avec son écran couleur : le futur est vraiment à la portée de tous.

FOIS LE FUTUR



Mendès-France, **M.C.** R.C. Paris B 302 493 630

CPC 464 Écran Couleur et Nouveau Clavier AZERTY 2990F

AMSTRAD

LE MORDANT INFORMATIQUE

Merci de m'envoyer une documentation sur le CPC 464

Nom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Tél. _____

Renvoyer ce coupon à : Amstrad France
BP 12 - 92312 Sèvres Cedex
Ligne consommateurs : 46.26.08.83

Ti. 12

LES CONVERSIONS D'O

RYGAR



Le règne d'un nouveau Maitre commence ... RYGAR, le Guerrier Légendaire! Ce héro ne respecte qu'un code: le code du combat. Gladiateurs antagonistes, reptiles, monstres, créatures aux pouvoirs maléfiques ... l'intrépide RYGAR doit tous affronter. Il est le Maitre. Aussi suivons ses paroles: Battons-nous!!!

CBM 64/128 – Cassette, Disque
SPECTRUM 48/128K – Cassette
AMSTRAD – Cassette, Disque

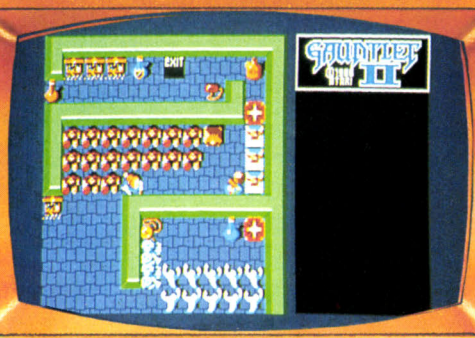
TECMO™



ECRAN TIRE DE VERSION ARCADE

U.S. Gold France, S.A.R.L.-B.P.3-ZAC de Mousquette
6740, Châteauneuf-de-Grasse.
Tel: 93 42 71 44/Tel: Bureau Paris: 1/43 35 06 75

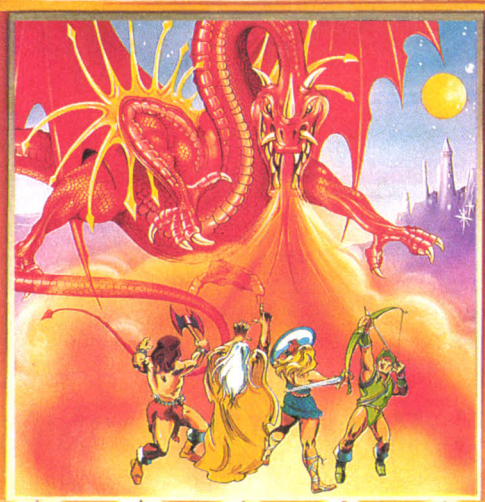
GAUNTLET™ II



Captivant, frénétique et contenant beaucoup de dispositifs, Gauntlet II est un jeu entièrement nouveau. Dans cette croisade passionnante, Gauntlet II n'est pas simplement un épisode de plus mais une expérience parfaitement nouvelle, une aventure pleine d'action.

CBM 64/128 – Cassette, Disque
AMSTRAD – Cassette, Disque
SPECTRUM 48/128K – Cassette
ATARI ST Disque

ATARI® GAMES



ECRAN TIRE DE VERSION ATARI ST

*TM & © 1986 Atari Games Corporation. Tout droits reservés.
Licensé à U.S. Gold Ltd.

R MASSIF DE U.S.GOLD

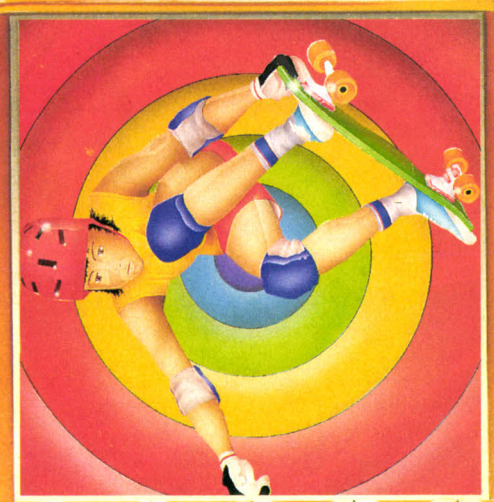
720°



Les fortes sensations et les prouesses techniques du véritable skateboarding sont réunies dans cette occasion unique de devenir un champion dans le monde de la planche à roulettes! Essayez votre habileté parmi les parcs de skating. Améliorez votre technique en style libre et en compétition en vous apprêtant à tenter l'ultime manoeuvre – un tour de 720 degrés.

CBM 64/128 – Cassette, Disque
AMSTRAD – Cassette, Disque
SPECTRUM 48/128K – Cassette

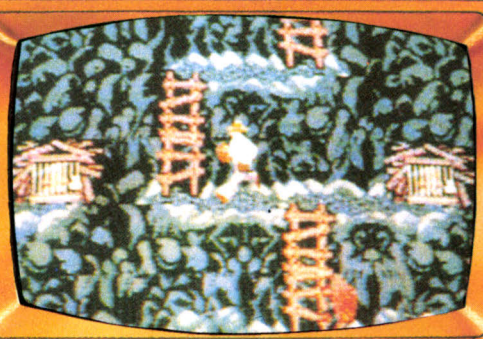
ATARI® GAMES



ECRAN TIRE DE VERSION SPECTRUM

*TM & © 1986 Atari Games Corporation. Tout droits reservés.
Licensé à U.S. Gold Ltd.

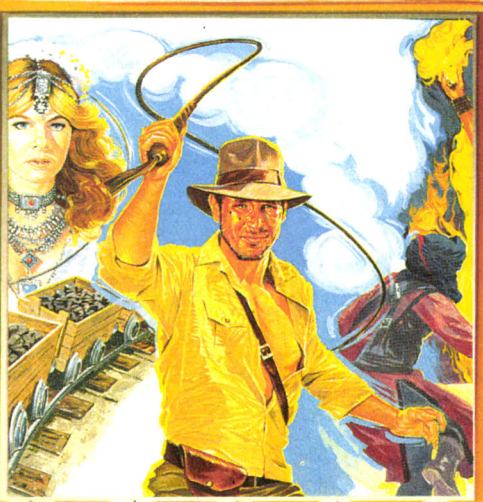
INDIANA JONES and the TEMPLE OF DOOM™



Saisissez votre chapeau en feutre et votre fidèle fouet à taureau, partez à l'assaut du maudit "Temple of Doom" liberez les enfants qui y sont emprisonnés et ramenez les pierres magiques. Enforcez vous jusqu'à la limite, tentez cranement votre chance, et les pierres magiques pourraient être à vous!

CBM 64/128 – Cassette, Disque
AMSTRAD – Cassette, Disque
SPECTRUM 48/128K – Cassette
ATARI ST Disque

ATARI® GAMES



ECRAN TIRE DE VERSION ARCADE

© 1985 Lucasfilm Ltd et Atari Games Corporation.
Touts droits reservés. *Marques deposées de Lucasfilm Ltd.,
fabriqué sous licence par U.S. Gold Ltd.

ARRETEZ JEU.SKATE DIE!

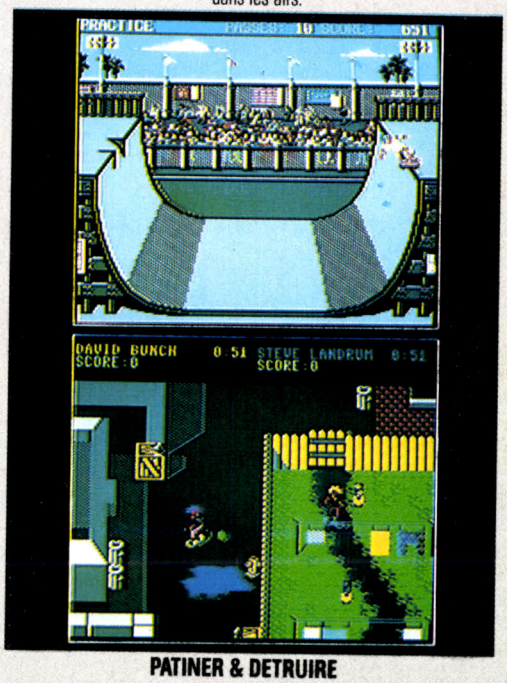




Fini le temps de jouer. Il est temps de passer au événements. Les événements sont compétitifs. Joute sur l'eau, descente, figures libres, saut en hauteur, jam en descente. Vous pourrez jouer seul ou avec un copain, ou bien vous mesurer à Lester. Skate or Die, – c'est peutêtre amusant, mais c'est sérieux.

A FOND DANS LE COULOIR

Descendez la rampe à vitesse éclair pour vous envoler de l'autre côte. Habituez-vous à vivre au bord du précipice dans un rock and roll endiablé, en faisant le poirier ou en exécutant toutes sortes de figures qui vous propulseront dans les airs.



PATINER & DETRUIRE

Frayez-vous un chemin dans l'allée mal famée du voisinage, en fracassant les poubelles, les clôtures et l'autre type qui s'y trouve, et faites du slalom autour des voitures de police.



DONNEZ LIBRE COURS A VOTRE IMAGINATION

Les produits Electronic Arts sont disponibles dans les meilleurs magazins de logiciels, plus particulier ceux affichant cette enseigne:

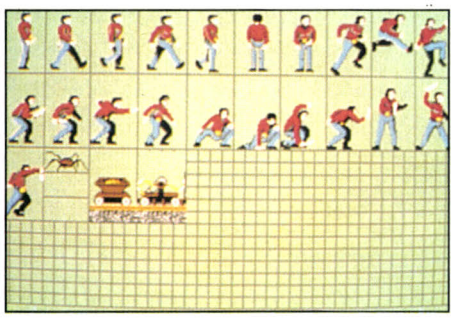
ELECTRONIC ARTS
AUTHORISED DEALER

Pour obtenir une brochure complète des produits Electronic Arts el l'adresse de votre plus proche revendeur, veuillez écrire à **Electronic Arts, Langley Business Centre, 11-49 Station Road, Langley, Slough, Berkshire SL3 8YN** ou appeler notre service clientèle au **+44 753 46465.**

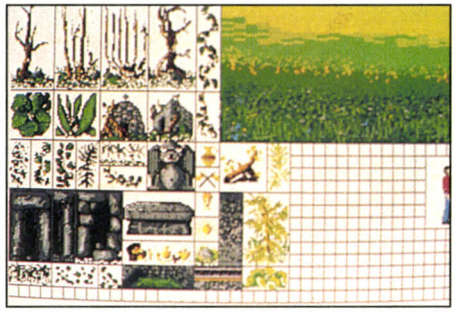
ELECTRONIC ARTS

Mutations: trois aventuriers passent à l'écran

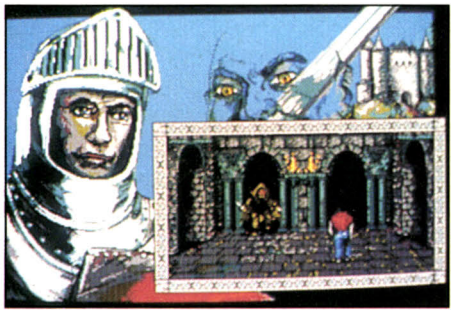
Un par un les héros de bandes dessinées sautent sur les écrans des micros. Lentement s'effectue une mutation importante : le logiciel ludique s'intègre au monde varié des supports de fiction : à côté des livres, des films, des BD. La disquette est vendue avec la BD, avec une nouvelle, voire avec un livre. Comme les albums, les logiciels vont voir revenir leurs héros d'épisode en épisode.



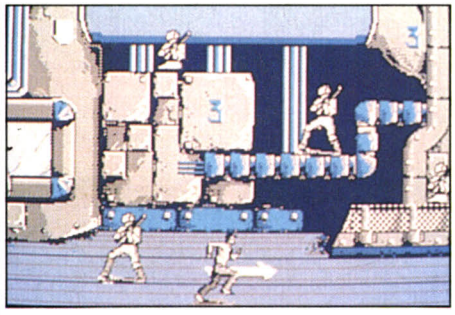
Bob Morane dans tous ses profils d'animations



Les pseudo-caractères, éléments des décors



Au Moyen Age, chevaliers et châteaux



Dans l'espace, les règles de l'arcade

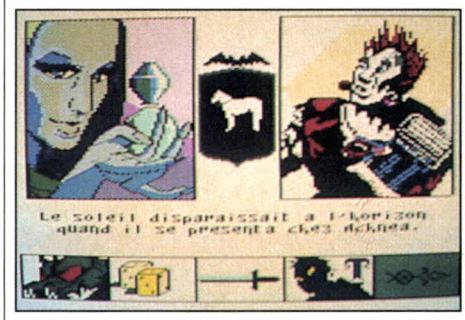
Bob Morane promène ses guêtres sur tous les continents et à toutes les époques. Les livres de Henri Vernes (cent cinquante romans), des dizaines d'albums de BD, ainsi qu'une série télévisée ont popularisé les aventures du héros, sans évoquer la chanson du groupe Indochine sur « l'aventurier de tous les dangers ». En tout temps, en tout lieu, il combat mille adversaires, dont l'Ombre Jaune, son ennemi attitré.
Infogrames ouvre au héros un territoire qui lui était resté fermé : l'écran des micros.
Pour adapter Bob Morane et ses compagnons Bill Ballantine, Sophia Paramount et le colonel Graigh, Infogrames lance une série, inaugurée par une rafale de trois logiciels, l'un se passant dans la jungle, un autre au Moyen Age, un dernier dans l'espace. D'autres lieux et d'autres époques sont en préparation.
La série a des points communs ; le logiciel constitue seulement un élément de l'aventure puisqu'un livre joint contient d'abord un roman, puis une BD qui reprennent le même thème, en troisième lieu un guide de l'univers dans lequel vous évoluez : un manuel de survie pour la jungle, un guide de l'espace, une introduction à la chevalerie, enfin le livre se termine par une aventure dont vous êtes le héros. Chaque support relate une aventure un peu différente. Mais l'unité de la série des logiciels, bâtie autour d'un Bob Morane aisément identifiable sur les écrans, s'accompagne d'une grande diversité des programmes. Ainsi l'aventure de science fiction, dans l'espace interstellaire du XXVe siècle, est essentiellement un jeu d'action, traité en plein écran où les étages de la station orbitale correspondent à des niveaux de jeu. L'aventure dans un château du Comté de Savoie où se trouve la relique du Saint Suaire, vénérée entre toutes, vous opposera aux envoyés de l'Ombre Jaune et aux Chevaliers Templiers sur un écran à plusieurs fenêtres, tandis que pour retrouver le trésor des Chibchas, Bob Morane affrontera les dangers de la forêt puis des labyrinthes d'un temple inca. Ses armes : couteau, dynamite et un détecteur magnéto-thermique. Côté cuisine les logiciels sont écrits en C, dessinés pour les *Atari ST*. Cette version est transcodée pour donner des programmes et graphiques lisibles par les *Amstrad CPC* et *Thomson*. Seules certaines routines de scrolling et d'animation sont écrites dans le langage machine spécifique à chaque micro, routines particulièrement développées sur les *CPC* et les *Thomson* afin de compenser leurs faiblesses dans le domaine de l'animation. Les décors sur la photo, les éléments du milieu de la jungle sont traités comme des pseudo-caractères. Ainsi, chaque élément est décrit en détail une seule fois. Mais attention, il ne revient pas tel quel chaque fois qu'il est appelé à figurer sur un écran : il est déformé, renversé, recoloré, si bien que chaque pseudo-caractère génère de nombreux graphismes différents.
Les versions *CPC*, *PC* et compatibles, *Atari ST* et *Thomson* devraient sortir simultanément pour les trois aventures et coûteront 190 F.



Le résultat, dans la jungle

Turlogh le rôdeur

Le flirt de la micro et de la BD tourne à l'amour passion. Cobra Soft sort un logiciel d'aventure qui participe de l'univers de la BD de Thierry Cailleteau. L'époque est celle de la quête du Graal, du Moyen Age, de la chevalerie et de la magie. Le prétexte aux aventures est la recherche d'une sphère magique qui pourra sauver le roi Ydahaut...
Un album de bande dessinée sur papier est joint au logiciel.



Premiers écrans sur **CPC**, *proches de la BD*

Sortie prévue sur *Amstrad*, *Thomson*, *Atari ST*, *PC* et compatibles. Prix : 250 F.

Bill Palmer

Ça c'est les gens qui ne doutent de rien, ils envoient des disquettes avec un petit mot « voici la pré-version de *Bill Palmer* sur *Atari ST* ».
L'expéditeur est « CIEL », une entreprise qui édite essentiellement des logiciels de gestion et comptabilité sur *PC*.
Alors on charge l'*Atari*. Les écrans qui apparaissent ont du style. L'écran de



Tout par les icônes, et avec le curseur

présentation et sa musique aussi. Le jeu n'est pas terminé, mais avec sa cinquantaine d'écrans, une gestion sans avoir à toucher au clavier pour avancer, des images sur lesquelles cliquer pour orienter l'action, il ne manque encore qu'un scénario solide. *Bill Palmer* pourrait être un bon jeu. Il figure sans conteste au nombre des plus gourmands en espace : pas moins de trois disquettes pour le logiciel dont 240 Ko de musique digitalisée ! Prix prévu : 199 F. On attend le reste... D.S.

Original

Boîte élégante et livret soigné pour *Manuscrit*, la dernière réussite de Hitech Production. Dans un secteur déjà très encombré, celui du traitement de texte, *Manuscrit* accomplit l'exploit de



renouveler assez radicalement le genre.
En effet, ce traitement de texte exceptionnellement souple *« est entièrement compatible avec tous les ordidnateurs, du* ZX 81 *au* Cray II *en passant par le boulier chinois et les compatibles* IBM... ». Pff, quasi banal !
Mais... *« on peut même utiliser* Manuscrit *sans ordinateur ! »* car *« avec* Manuscrit, *plus de délais d'impression, plus de bruit d'imprimante, plus de branchements compliqués. Vous êtes directement à pied d'œuvre ! »*
Si vous ne l'avez pas encore deviné, *Manuscrit* ses résume au mode d'emploi d'un superbe crayon à papier.
La bande à Brocard (Bertrand) a eu le culot de réaliser et de mettre en vente le plus absurde des gags possibles dans le domaine. Mise en route et réglage, différentes polices de caractères disponibles (y compris le braille sans relief !), les fonctions « souligner », « effacer », « couper », « coller », la justification , l'emploi d'une souris sont expliqués avec pédagogie, mises à la portée des personnes les moins expérimentées. En bref un cadeau-farce qui nous a beaucoup plu. Noël approche. Mais ne prévoyez pas que *Manuscrit*... D.S.
Produit par Hitech production, 32, rue de la Paix, 71100 Chalon-sur-Saône.

Le Pascal, à l'aise Blaise

1. Que signifie le nom de Pascal ?
Il a été donné en l'honneur de Blaise Pascal, scientifique, polémiste et philosophe français (1623-1662) qui inventa la première machine à calculer, le calcul des probabilités, parmi tant de travaux qui marquèrent l'évolution des idées.
2. Quand est né le Pascal ?
Niklaus Wirth à l'université de Zurich l'a mis au point en 1970. Il a donc près de vingt ans, moins cependant que Basic, LISP, Cobol.
Et, comme le Basic, il est peu à peu sorti du monde universitaire où il avait vu le jour.
3. A quoi sert le Pascal ?
Au départ, il servait à apprendre à programmer, fonction originelle du Basic. Mais le Basic a été mis au point pour être facile, tandis que le Pascal a été créé pour sa rigueur et sa logique.
4. Pourquoi peu de jeux sont-ils programmés en Pascal ?
Parce que les programmeurs commencent en Basic et passent, quand les choses deviennent sérieuses, soit au langage machine, soit à des langages relativement proches de la machine comme le C, langages qui permettent les effets les plus rapides.
5. Comment fonctionne le Pascal ?
C'est un langage créé pour la programmation structurée.
Vous commencez par une partie de déclarations : exposer, déclarer les constantes, les types, les variables et les fonctions que vous allez utiliser. Le corps du programme peut lui-même appeler des sous-programmes. C'est l'ensemble de ce programme-source qui sera compilé. Et le programme-objet, celui issu de la compilation, qui sera interprétable.
Le compilateur saura, au passage, vous indiquer une partie des erreurs que vous aurez commises.
On ne peut programmer en Pascal sans savoir précisément ce que l'on veut faire. C'est une contrainte formelle qui aide à produire des programmes clairs, compréhensibles, facilement déboguables et rapides.
6. Peut-on tout faire en Pascal ?
Comme avec les langages de haut niveau, en principe, Pascal peut tout faire. Il ne fait pas tout mieux que tous les autres.
7. Existe-il beaucoup de dialectes du Pascal ?
Oui, mais l'un d'entre eux, jouissant de sensibles avantages, s'impose. Le *Turbo Pascal*, aujourd'hui le plus pratiqué, tend à s'imposer comme norme de fait. Mais l'Institut international de normalisation à mis au point une norme ISO pour rationnaliser les dialectes. Une variante très diffusée est le *Pascal UCSD* mis au point à l'université de Californie à San Diego.
8. En quoi réside l'intérêt de Turbo-Pascal ?
Il est plus compact. Nul besoin de revenir au dos, de charger dix programmes spécialisés : éditeur, puis compilateur, puis éditeur de liens, etc. Le travail s'effectue sur de forts jolis écrans, l'éditeur dérive de *Wordstar*, la compilation démarre à l'aide d'une simple touche et s'effectue à toute allure... *Turbo Pascal* a beaucoup fait pour la diffusion du Pascal (et pour le démarrage de Borland, mais c'est une autre histoire).
9. Pascal aurait eu une fille, peut-on confirmer la nouvelle ?
Oui, et elle se nomme *Ada*. C'est le résultat d'un appel d'offre du Pentagone, le Ministère de la Défense des États-Unis, remporté par une équipe de Français. Il fallait un langage universel et très rigoureux. Le nouveau langage dont les caractéristiques ont été définies par un cahier des charges très précis avant sa mise au point, porte le nom d'*Ada Lovelace*, la première programmeuse et s'inspire du Pascal.
10. Que lire sur le Pascal ?
Des milliers de livres ont été édités sur ce langage.
« Du Basic au Turbo Pascal », Éditions Micro Application. 306 pages.
« Turbo Tutor », livre et logiciel de Borland pour qui veut apprendre à programmer en *Turbo Pascal*.
« Turbo Pascal facile ». Philippe Mercier. Collection Marabout, 248 pages.
Les publications de l'Institut Pascal : une revue « pascalissime » et de nombreuses brochures, 26, rue Lamartine, 75009 Paris.
Tél. : 42.85.10.82.

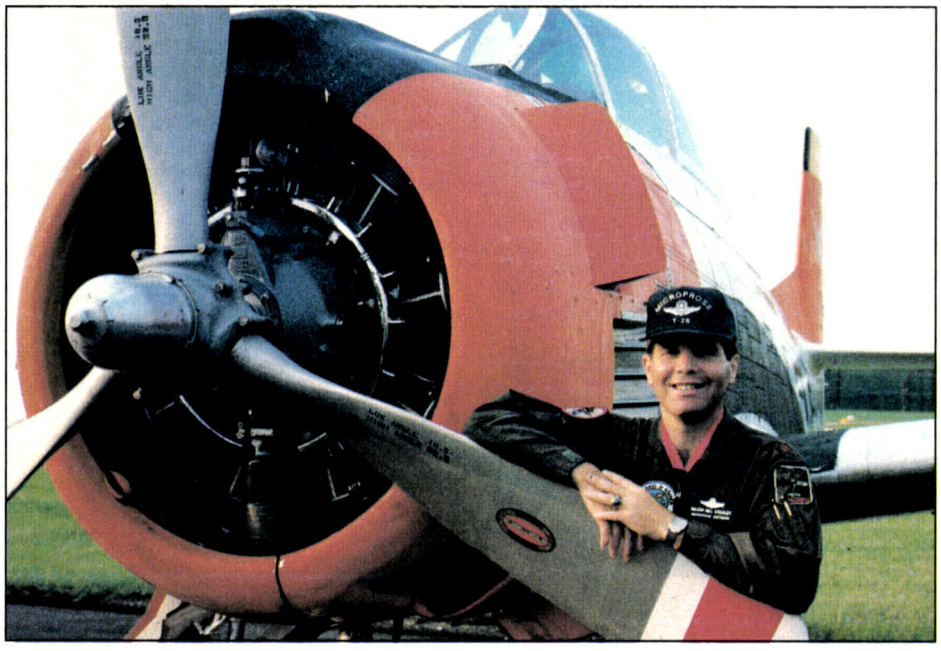
Edgar Pixel

My Mac is fantastic

Altsys Corporation nous gratifie d'un éditeur de polices de caractères vraiment performant. Comme vous l'avez sûrement remarqué, la plupart des polices existantes ne possèdent pas tous les caractères possibles ; par exemple, il est souvent difficile de trouver les « e » accentués ; et encore moins les accents circonflexes. Avec *Fantastic plus*, vous avez la possibilité de les éditer et de les intégrer directement dans le dossier système. Ce logiciel permet, en outre, de créer une police complète ou de la modifier entièrement, simplement en faisant varier les caractéristiques standards des caractères que sont les lignes de base, l'interlignage, etc.
Par le même système, il est possible de créer directement des polices italiques, en relief ou ombrées. Lorsque le logiciel est chargé, l'appel d'une police ouvre une fenêtre à l'écran dans laquelle s'affichent des cadres contenant les caractères. En cliquant sur un de ces cadres, la fenêtre s'agrandit, faisant apparaître le caractère choisi en plein écran. On dispose alors d'outils graphiques, ainsi que des menus déroulants pour les manipuler. Plusieurs « raccourcis » existent également pour basculer horizontalement ou verticalement un caractère (on obtient ainsi un « u » à la place d'un « n »). Pour les caractères vraiment minuscules, il existe trois zooms différents, grossissant les points deux, quatre et huit fois. Enfin, signalons que toutes les fontes créées sont compatibles avec la *Laser Writer*. (Disquette Altsys, pour *Macintosh)*. D.G.

Wild Bill s'en va en guerre

Entraîneur dans l'aviation navale de 1955 à 1978 sur des T 28 Trogan, Major Bill Stealey dépense toujours sa phénoménale énergie en éditant des jeux de simulation... de combat aérien, bien sûr ! *F 15 Strike Eagle, Gunship* and Cie sortent tout droit du laboratoire de Micropose, dont il est le commandant en chef.



L'étoffe des héros

Il suffit de jeter un coup d'œil sur la publicité de Airborne Ranger, qui évoque sans faillir les campagnes de recrutement militaire des années soixante, ou s'appesantir quelques secondes sur les « scénarios passionnants » proposés dans *F 15 Strike Eagle*, qui affichent, sans une once de recul, une vision simpliste des rapports géopolitiques et surtout de la place des États-Unis dans le monde, pour saisir l'idéologie qui sous-tend les logiciels Microprose. A la tête de cette société, Major Bill Stealey, également surnommé « Wild Bill » (Bill le sauvage) assume sans complexe cet état d'esprit puisque, comme il le dit, *« c'est dans les moments de grand stress national que les hommes révèlent le meilleur d'eux-mêmes. »* Pour le cinquième anniversaire de la société nous avons rencontré ce « personnage » qui a su mettre les simulateurs de vol sophistiqués à la portée du grand public et pour qui, malgré tout, la première qualité d'un programme reste le plaisir du jeu.

– Pourquoi vous surnomme-t-on « Wild Bill ? »

— Il y a plusieurs histoires qui circulent à ce sujet. Le surnom date de mes exploits sportifs passés. J'étais, à l'époque, très mauvais mais très enthousiaste et pour compenser mes faiblesses de défenseur, je fonçais la tête la première sur l'attaquant. Pour la plupart des gens « wild » évoque la folie, la force incontrôlée. Pour moi cela veut juste dire que je suis gourmand de la vie et que j'essaye de m'investir à 120 % dans ce que je fais, même si parfois je suis mauvais. J'aime la compétition, chez Microprose nous jouons au basket trois fois par semaine.

– Comment êtes-vous devenu un des plus grands éditeurs de jeux aux États-Unis ?

— Nous étions deux il y a cinq ans, ma femme et moi, maintenant nous sommes trente-cinq. Nous nous plaçons sans doute au cinquième rang après Electronic Arts, Epyx, Activision et Mindscape. Mais notre travail est différent. En cinq ans nous n'avons sorti que quinze titres. C'est la qualité du produit qui m'intéresse. *F 15 Strike Eagle* a cinq ans, nous en avons vendu un demi-million d'exemplaires et nous en vendons toujours. Nous n'offrons pas les meilleurs graphismes ou la meilleure musique, mais le meilleur jeu, la simulation la plus réaliste. C'est l'intérêt du jeu qui prime, ce que l'on peut en apprendre et dans quelle mesure cela ressemble à la vie réelle.

– Pourquoi vous êtes-vous spécialisés dès le départ ?

— Nous ne nous sommes pas spécialisés, nous avons seulement fait les produits que nous aimions Sid Meier et moi. Sid est mon partenaire de toujours. Nous nous sommes rencontrés en jouant à un simulateur de vol dans un café. Juste en jouant et en regardant le jeu il pouvait analyser le travail de programmation. Il m'a dit qu'en quinze jours il pouvait faire le même et comme je pensais pouvoir le vendre nous nous sommes associés. *Hellicat Ace* est ainsi né du mariage d'un bon programmeur et d'un bon pilote. Nous en avons vendu cinquante mille dans des sacs platiques sur *Atari 800* et le programme se vend toujours.

– Vous êtes pilote ?

— J'ai été entraîneur dans l'aviation navale de 1955 et à 1978 sur des T 28 Trogan. Je suis depuis officier dans l'aviation de réserve de l'état de Pensylvanie sur le A 27 Dragon Flight.

– Cela ne vous dérange pas de mettre en scène la guerre et la violence dans vos jeux ?

— Non, je pense que c'est dans les moments de grand stress national que les hommes et les femmes révèlent le meilleur d'eux-mêmes. Je fais des choses qui vous aident à prendre des décisions et à réagir dans la vie réelle. La violence fait partie de la vie. Il y a trois règles essentielles dans l'Air Force : le contrôle de l'avion, l'analyse de la situation puis la prise de décisions et ces trois règles sont respectées dans mes jeux. Plusieurs officiers dans l'armée américaine nous ont dit que *F 15 Strike Eagle* était une des meilleures simulations existantes et surtout dans son analyse des prises de décisions.

– Vous sortez à présent des jeux qui ne sont pas des simulateurs de vol, pourquoi ?

— Sid en avait assez de ne programmer que des simulateurs, il voulait faire une aventure, d'où *Pirates*. Mais la philosophie de nos jeux reste la même, il faut qu'il y ait le plaisir du jeu, un bon fond de simulation et la possibilité d'apprendre quelque chose. C'est ce qui fait le « cachet » Microprose.

– Pensez-vous vous tourner vers de nouvelles machines ?

— Nous vendons énormément sur le *Commodore 64* qui est toujours une très bonne machine. L'*Amiga* offre de beaux graphismes et une superbe musique mais reste trop lent. Nous ne faisons pas dans le mignon et le joli mais dans la qualité du jeu. Aux États-Unis le marché des *PC* et compatibles a augmenté de 200 % par rapport à l'année dernière. Les nouveaux seize bits ont le mérite d'exister mais ils n'offrent pas encore un marché intéressant surtout lorsque l'on sait que *Gunship* sur *Commodore 64* représente huit années/hommes de travail et *Steal Fighter* cinq années/hommes.

– Que pensez-vous du marché européen ?

— Tous les marchés ont suivi la même évolution : de l'arcade aux jeux de stratégie et de rôle, pour aboutir aux jeux de simulation. En Europe il y aura toujours un marché pour l'arcade mais un nouveau marché s'ouvre en ce moment pour les joueurs plus riches et plus intelligents qui veulent des bonnes simulations. C'est ce marché que nous visons car nous voulons que les gens apprécient vraiment nos produits. Nous sommes fiers de nos programmes et nous ne les vendrons pas au rabais.

– Pensez-vous développer des jeux sur console ?

— Non je ne fais pas de jeux pour les enfants. Ma cible est le possesseur d'ordinateur qui veut des programmes sophistiqués.

Propos recueillis par Nathalie Meistermann

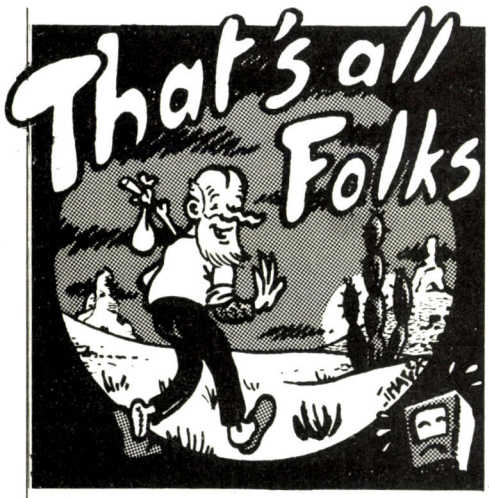
Pro Bridge 100

Les machines de bridge sont fort peu nombreuses sur le marché. Ainsi, c'est avec un grand intérêt que nous avons testé le *Pro Bridge 100*, de la société Saitek (nouveau nom de Scyssis, bien connue dans le monde des échecs). La machine se présente comme un tout petit boîtier aisément transportable. L'écran LCD, d'assez grandes dimensions, occupe toute la moitié gauche, tandis que la droite est dévolue aux touches. L'ensemble est alimenté uniquement par piles (cent heures avec une pile alcaline). Deux notices en anglais sont livrées, l'une expliquant le fonctionnement de l'appareil et l'autre fournissant les rudiments des annonces et du jeu de la carte. Quatre niveaux de jeu sont proposés, aux temps de réflexion tous très courts. Vous jouez toujours Sud (excepté lorsque c'est vous le mort, auquel cas vous jouez Nord). Une fois la donne effectuée (rien n'empêche d'appuyer plusieurs fois consécutivement sur la touche « deal » jusqu'à l'obtention d'une bonne main), les enchères commencent. Le programme suit un système d'enchères très conventionnel, sans connaître certaines règles pourtant classiques : deux trèfles pour les mains de vingt-deux, vingt-quatre points ; quatre sans atout pour l'appel aux as. Il est possible de tricher et de s'informer des mains des autres joueurs, de recommencer les enchères et de redonner. Une fois le contrat déterminé, le jeu de la carte commence. Le programme pratique, là encore, un jeu trop prudent, voire borné, mettant rarement à profit les impasses et le squeeze. Les comptes de toute une partie sont tenus par le programme mais il ne garde pas en mémoire les comptes des parties successives.
Malgré ses défauts, cette machine pourra procurer de bons moments aux joueurs débutants ou occasionnels sans leur faire prendre trop de mauvaises habitudes. (Saitek, importé par Transecom). J.H.

1 ST Word Plus

1 ST Word Plus est la mouture liftée, musclée et revigorée d'un traitement de texte, *1 ST Word*, qui s'est fait connaître dès les débuts du *ST*. Le programme est effectivement largement supérieur à l'ancienne version, notamment avec la simple apparition d'un témoin d'« état majuscule » à l'écran. Tout comme son prédécesseur, ce programme fonctionne sous GEM en un mode désormais connu : le « WYSIWYG »
(qui permet de voir tel quel à l'écran, ce qui sera imprimé sur le papier).
Outre les possibilités de mailings disponibles sur l'une des deux disquettes du package, le traitement de texte à proprement parler dispose des habituelles fonctions de coupage-collage dans un même document ou d'une fenêtre à une autre et des non moins classiques systèmes de justification à droite et à gauche ou centré. Ses polices de caractères sont variées et permettent un large choix (caractères gras, soulignés, italiques).
Son originalité s'affirme cependant avec ses possibilités d'insertion graphique (il est possible de récupérer des graphismes faits avec des utilitaires de dessin, et de les insérer dans du texte).
Autre caractéristique intéressantes, l'énorme dictionnaire français de 40 000 mots qui permet au vérificateur orthographique intégré de contrôler les mots tapés en frappe continue ou après coup, à la vitesse de cinq cents mots par seconde.
Vous pourrez de plus vous constituer un dictionnaire sur mesure en fonction de vos applications personnelles (termes dentaires pour un odontologue, etc.). On appréciera tout particulièrement la possibilité d'adjoindre à certaines portions du texte des notes écrites, visibles à l'écran lorsque l'utilisateur clique avec la souris près du mot concerné. Ce programme dispose en définitive d'une grande simplicité d'utilisation tout en ne sacrifiant rien à la performance. Seul regret : l'impossibilité d'imprimer un texte encore à l'écran.
Il faut nécessairement le sauvegarder avant l'impression.
(Disquette GST pour *Atari ST*. 950 F.) E.C.





Pépé Louis se met en réserve de la République

Avec cette fin d'année qui s'approche, les rhumatismes articulaires recommencent à me travailler. On n'a jamais suffisamment parlé des dangers physiques de la micro-informatique. Je peux vous en toucher quelques mots, parce que, l'expérience aidant, j'ai eu à en souffrir personnellement. Je passe sur le jour où l'imprimante m'est tombée sur le pied, ça n'était vraiment pas de sa faute. Et j'attaque les migraines. Que celui d'entre vous qui n'a jamais été victime de maux d'yeux ou de crâne suite à un séjour prolongé devant un écran remercie le Seigneur. Celui-là est un élu de droit divin ou un extra-terrestre.

Pour les pauvres loqueteux comme moi, à qui il ne reste que la misérable paire de rétines que le destin biologique a bien voulu me léguer, la vie n'est pas toujours rose. Mais deux pastilles d'Efferalgan et trois heures au lit dans le noir parviennent souvent à réparer l'agression sauvage des tubes pas très cathodiques sur les nerfs optiques.

Plus graves sont les maladies récemment répertoriées par une étude japonaise (sur laquelle je n'arrive pas à remettre la main). L'abus d'informatique peut mener aux pires déboires, voire à la folie totale. Troubles psychiques et psychologiques. A Tokyo un programmeur fou aurait tenté d'introduire son coupon de carte jaune dans un drive 3 pouces 1/2. Déçu par le résultat il sévirait désormais aux alentours de la station de métro Fuji-Yama où il cherche désespérément à charger la disquette de jeu *Pacman* dans une poinçonneuse automatique. Ceci n'est rien. Des troubles purement physiques ont été constatés chez certains sujets fragiles : nausées, vomissements, stress, colites nerveuses et autres dérangements intestinaux.

J'ai passé de longues années devant mes écrans chéris, et je ne veux pas devenir une loque, un pestiféré, un givré du clavier, un enragé du drive mécanique. J'ai décidé de me mettre momentanément en réserve de la République Micro-Informatique. Prendre du recul, respirer, réfléchir et soigner ma vigne Gersoise. Cesser pour quelques temps de risquer ma santé morale et physique sur l'autel de la micro. Je cède donc (avec une certaine émotion) la place de cette rubrique chronique à qui voudra bien assurer la relève d'un vieux débris. Je remercie Blottière, sacré gamin, et son équipe de galopins qui ont toujours su témoigner de l'affection à un ancêtre radoteur, même s'ils m'ont joué quelques tours en poussant mon fauteuil un peu trop rapidement dans les couloirs de la rédaction.

Pour ne pas m'apesantir sur ces adieux, qui valent bien ceux de Barbara, j'ai encore quelques petites informations à traiter avant de vous quitter.

Combien ont-ils touché d'argent ?

Plusieurs éditeurs ont signé le fameux contrat de licence-mixte avec l'Education nationale.

Je vous en rappelle brièvement le principe. Le Ministère sélectionne quelques bons logiciels selon des critères aussi flous qu'une émission de Canal Plus non décodée. Commence alors une phase de négociation avec l'heureux éditeur élu au terme de laquelle ledit éditeur empoche un paquet de fifrelins qui devrait le mettre à l'abri du besoin pendant quelques mois. Grâce à cette ingénieuse tractation, l'éditeur accepte de vendre à moindre coût, aux étudiants et enseignants, son logiciel sélectionné. C'est ainsi que *Turbo Pascal*, par exemple, est vendu 130 F avec le manuel. Pour arriver à un prix plancher comme celui-là, il aura fallu que Borland touche un paquet important. Je pose la question : combien ? Celle-ci s'adresse bien sûr aux éditeurs des vingt-deux logiciels sélectionnés.

Par ailleurs, je note que la fameuse licence-mixte ne concerne que les lycées et collèges. Qu'en est-il des écoles primaires ? Il semble que les mômes de la communale peuvent se brosser et faire tintin pour du soft à prix réduit. Notez bien que cela ne devrait pas trop les gêner puisque les primaires sont essentiellement équipés de matériel Thomson *(TO7, MO5)* et que le gros des logiciels en licence-mixte est destiné à tourner sur *PC*.

Dans le premier « plan informatique pour tous », on avait vaguement eu l'impression qu'un constructeur s'en était mis plein les fouilles. Cette fois on dirait que ce sont les éditeurs. Quant aux gamins, on ne leur a pas demandé leur avis, comme d'habitude. Roulez jeunesse.

Beau et mégalo

Monsieur Bouygues, qui ne rate pas une occasion de faire avancer le progrès, s'est associé avec IBM pour fonder IB2. Cette société a pour objet de construire des immeubles intelligents (dits « smarts buildings » pour faire plus chic) pré-cablés. Et dans le fond cette idée n'est pas bête. Quitte à installer la plomberie et l'électricité, pourquoi ne pas prévoir les réseaux informatiques et téléphoniques dans les bureaux ?

N'écoutant que lui-même il a donc appliqué cette théorie à Challenger, l'immense bâtiment qui servira de siège social, dès le mois de décembre, à toutes les entreprises du groupe. J'ai eu le privilège de visiter ce lieu, situé à Saint-Quentin-en-Yvelines. Titanesque, grandiose, impérial, moderne et complètement mégalo. Une débauche de marbre, de cuir, de plantes vertes et de verre sans tain. Lorsque l'on arrive au bout de l'allée centrale du parc, on est saisi par la perspective royale : deux plans d'eau où batifolent quelques cygnes bordent le chemin qui mène au bâtiment principal architecturé autour de trois atriums.

C'est carrément le retour de l'Empire romain. Je pose simplement la question : le vertige mégalomaniaque doit-il nécessairement être le compagnon du progrès ?

Pour conclure sur ce chapître, j'attire votre attention sur le fait que le bâtiment s'appelle Challenger. Je lui souhaite un meilleur avenir que son alter ego americain, si vous voyez ce que je veux dire.

Steve Jobs et Jack Tramiel main dans la main ?

La rumeur va s'amplifiant dans la Silicon Valley. On murmure que Steve Jobs et Jack Tramiel auraient conclu une alliance. Aussi incroyable que cela puisse paraître au regard de l'histoire micro-informatique. Et pourtant, si on se penche sur cette histoire, on s'aperçoit que Steve Jobs, dans son jeune temps, a travaillé chez Atari.

A cette époque, Tramiel était encore le patron de Commodore. Plus tard Jobs est devenu le patron d'Apple pendant que Tramiel s'emparait d'Atari.

Aujourd'hui Jobs est le patron de Next et Tramiel reste le boss d'Atari.

Un vrai mélo en somme. Il y a là de quoi écrire une pièce de boulevard.

La société de Jobs s'occupe plus particulièrement de graphiques et de stations de travail de haut niveau. Ils ont développé un système d'affichage et d'impression baptisé « display Postscript » qui, toujours d'après la même rumeur, enfonce tout ce qu'on a pu voir comme résolution d'écran en micro. Jobs, à peine revanchard, aurait laissé entendre que le *Macintosh* était déjà une machine dépassée à côté de cette nouveauté.

Jack Tramiel, dont on sait qu'il a l'art de flairer les bons coups, aurait donc pris contact avec Jobs pour procéder à un échange de technologie et développer ensemble un circuit électronique ultra sophistiqué.

On pourrait donc rapidement voir sur le marché des écrans atteignant une résolution de 1280 × 480 pixels. Un must dans le genre.

Ces écrans seraient fabriqués pour Next et Atari par une usine taïwanaise appartenant à Jack Tramiel.

Dans un premier temps Next commercialiserait des ensembles graphiques très haut de gamme dont les prix atteindraient quelques 10 000 dollars. Quant à la société Atari, elle se chargerait du bas de gamme avec une machine aux alentours de 3 000 dollars. Bien sûr, tout ceci n'est que le fruit de la rumeur. Mais quand elle persiste, s'enfle, s'amplifie et se précise on peut penser que tout cela n'est pas pure invention. Vous en saurez plus en 1988, mais à ce moment-là, un autre vous le racontera à ma place dans les colonnes de *Tilt*. Bah, vous pourrez toujours dire que le vieux avait vu juste.

Il me reste à vous quitter sur la pointe des pneus. Je ne pars pas définitivement puisque vous retrouverez dans des hors-séries quelques petits textes informatiques que j'ai eu le mauvais goût de commettre dans des heures de grand lyrisme créatif. Sur ces bonnes paroles, je m'en

vais boire le kir des adieux. Envoyez-moi de temps en temps une petite carte postale au journal qui la transmettra dans le fin fond de ma province en été ou dans mon bar de Ménilmontant en hiver.
Ça me rappellera le bon temps.

Pépé Louis

Créateur du mois :

Hervé Lange c'est *le Secret de Kaipur* sur *Oric* en 1984, *le Bagne de Népharia* en 1985 chez France Logiciel, puis en 1986 *Fer et Flammes* chez Ubi Soft et surtout son tout dernier : *L'Anneau de Zingara*. Dix-huit ans, le sérieux d'un pro et l'étincelle de l'aventurier fanatique, il demande toujours plus à son ordinateur en travaillant sans cesse pour trouver de nouvelles astuces et améliorer ses jeux.

– Vous programmez depuis longtemps ?

— Tout petit déjà... Non, je ne suis vraiment auteur que depuis 1983. Mais j'ai commencé à douze, treize ans. C'était le tâtonnement, j'ai fait mes premiers pas avec le *TRS 80* d'un copain. Puis j'ai dû attendre d'avoir mon ordinateur, c'était encore cher à l'époque. On s'est procuré un *Oric*, au tout début lorsqu'il n'était pas vraiment au point. Il avait très peu de capacités et c'est dessus que l'on a programmé *le Secret de Kaipur*. Sur cassette c'était vraiment folklorique.



– Cela s'est bien vendu ?

— Pas trop, c'était la fin de l'*Oric*, *Amstrad* est arrivé deux ou trois mois après. Mais comme je suis surtout un créateur, je n'avais pas envie d'adapter bêtement mon jeu. Avec une machine supérieure, je veux amener le jeu au niveau de la machine comme ce que je fais en ce moment avec *Fer et Flammes*. Sur *ST* la gestion des personnages et les graphismes ont été largement améliorés.

– Vous avez tout fait ?

— Sur *Amstrad*, 98 %. Je fais tout sauf le son car je n'y connais rien et j'aime peu la musique. Au début, je programmais en Basic, maintenant je ne fais plus que de l'Assembleur. En général, j'écris un scénario vite fait, je mets plein d'idées en vrac comme pour une rédaction et mon frère Thierry fait la mise en forme. C'est mon testeur. J'ai souvent des idées bizarres et lui est là pour les rectifier.

– Vous ne programmez que des jeux d'aventure ?

— Je suis passionné par les jeux de rôle, d'aventure, les simulations. En tant que joueur, j'aime sentir que le programme va beaucoup plus loin, que je vais découvrir des choses en avançant. Et c'est ce que je veux faire ressortir sur mes softs. Il faut casser les stéréotypes. L'aventure ce n'est pas seulement des images fixes, un écran et une situation. Il faut enchaîner des scènes autour desquelles s'articulent plusieurs éléments. A la fin on arrivera à des scènes animées comme dans *Defender of the Crown*. Il faut maintenant miser sur tous les tableaux, musique, graphismes et programmation. C'est sûr qu'actuellement les huit bits sont limités. Depuis un an, je me suis mis aux 16/32 bits, en fait depuis que je suis certain qu'*Atari* va mieux, mais on est toujours limité par la capacité des disquettes. Je travaille tout le temps sur les codages, les algorithmes. C'est dans cette direction que l'on pourra faire le plus de progrès, augmenter la dimension d'un jeu. Je me perfectionne tout le temps, je n'ai pas envie de faire deux jeux pareils. A chaque fois, je reprogramme les routines. Entre *Fer et Flammes* et *L'Anneau de Zingara* je n'ai repris qu'une routine pour les icônes. Je me tiens ▸



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

IRAM

aussi au courant de tous les nouveaux matériels, je teste les derniers synthétiseurs et suis de très près le disque laser.

– Cela porte ses fruits ?

— Oui. Je suis persuadé que l'on peut aller beaucoup plus loin avec les machines existantes que ce que l'on fait actuellement. Même avec l'*Amstrad*. Mais cela demande beaucoup de temps et il faut aller très vite avec le marché. Il faut aussi rattraper le retard que l'on prend face aux Américains tels que Sierra on Line, Cinemaware ou SSI, qui font vraiment des trucs fantastiques. Ubi Soft est pour moi un exemple en qualité, réalisation et recherche permanente. On essaye toujours d'aller vers des softs comme *Pirates* de Microprose.

– Quels sont vos jeux préférés ?

— Il y a deux jeux qui m'ont branché depuis que je suis né, c'est *Fantasy III* de SSI et *Space Quest* de Sierra on Line. *Defender of the Crown* et *King of Chicago* sont également fantastiques sur *Amiga*. C'est ce qui se fait de mieux mais on n'a pas dit notre dernier mot. On arrive sur *Amiga*, laissez-nous le temps.

– Que faites-vous comme études ?

— Je suis étudiant en électronique à l'École Supérieure des Techniques Électronique de Paris. J'aimerais être ingénieur en informatique plus tournée vers le logiciel que le matériel, encore que pour moi c'est intimement lié. Je voudrais surtout faire de l'infographie, faire des images comme on en voit actuellement à la Sogitec. Je travaille déjà sur un 32 bits dans mon école, l'*Apollo*. C'est génial et ça le sera encore plus lorsque l'on fera des jeux dessus.

– Quelle est votre passion dominante ?

— Devinez quoi ? Les ordinateurs. J'aime bien trifouiller là dedans. Quand j'était petit mon père travaillait dans l'électronique. J'ai vu une grosse machine et depuis ce temps-là, j'ai attrapé le virus. Je crois que beaucoup d'auteurs vous le diront.

Propos recueillis par Nathalie Meistermann.

Tilt recrute !

Travaillez dans l'univers qui vous passionne : devenez journaliste à Tilt ! Le candidat idéal possède une solide culture micro-informatique et maîtrise la programmation ; il est capable de tester micro-ordinateurs et logiciels de jeux, de création graphique ou musicale, de PAO, etc. ; il a une bonne plume et parle, si possible, une ou plusieurs langues étrangères qui lui permettront de réaliser des reportages à l'étranger...

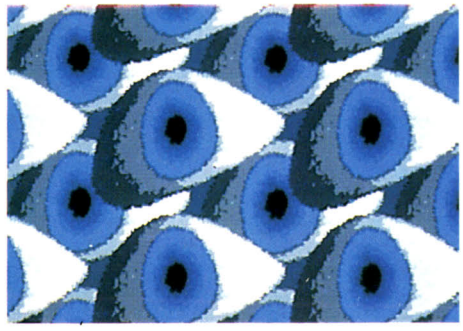
Si vous pensez répondre à ce profil, envoyez-nous rapidement votre curriculum vitae, une photo et une lettre manuscrite à Tilt, 2, rue des Italiens, 75009 Paris.

Si vous ne souhaitez pas collaborer avec nous à temps complet, vous pouvez également devenir pigiste ou correspondant : un pigiste travaille chez lui et est payé en fonction du nombre d'articles qu'il écrit. Un correspondant nous tient au courant de l'actualité micro-informatique de sa ville (infos sur les boutiques, les clubs, les prix pratiqués, les expos...) et est, lui aussi, rétribué en fonction des articles envoyés.

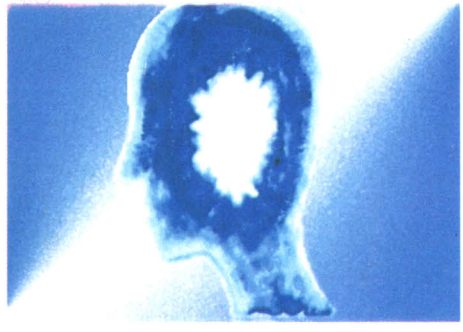
Si vous souhaitez travailler sur ces bases, envoyez-nous un C.V., une photo et une lettre manuscrite dans laquelle vous préciserez si vous voulez être pigiste ou correspondant.

Le graphiste du mois

Sylvain Gamel, 16 ans, nous fait entrer dans un univers fantastique créé à l'aide de *Deluxe Paint II* sur *Amiga 500*. Actuellement en première S, Sylvain Gamel pense s'orienter vers le dessin sur ordinateur, et la réalisation d'images sur micro occupe une bonne part de ses loisirs.







Apple Expo

Pour la première fois de son histoire, Apple Expo s'est tenue cette année à la grande halle de la Villette. Comme le veut la tradition, ce fut pour Apple l'occasion de distribuer des tonnes de pommes aux quelques 44 136 visiteurs et de présenter une nouvelle collection de Goodies. Ce salon a, de plus, confirmé la mutation d'Apple. Désormais à des années lumière du marché des hobbystes, la firme de Cupertino peut s'enorgueillir d'avoir réussi une percée remarquée dans les entreprises avec les *Mac*. On comprend mieux pourquoi les cols blancs étaient plus nombreux que les jeans...

Nous avons été déçus par le nombre restreint de réelles nouveautés. Certes des programmes comme *Quark* pour *Macintosh* ou *Vidéoworks II* pour *Mac II* étaient présentés en France pour la première fois et Apple Expo vit l'annonce d'un certain nombre d'accords de distribution exclusive. Mais ces produits sont déjà connus depuis le « Macworld » de Boston et le seul véritable attrait de ce salon était la tenue de neuf conférences ayant un rapport plus ou moins proche avec l'informatique et notamment animées par des célébrités. Enfin, et comme toutes les expositions de ce genre, Apple Expo a été pour de nombreux visiteurs l'occasion de faire des affaires en or. Disques durs pas chers, lecteurs de disquettes sacrifiés et autres logiciels soldés étaient en effet proposés par de nombreux revendeurs exposants. Bref, cette cuvée peut à juste titre être considérée comme une réussite et malgré le désappointement des journalistes, principalement dû au manque de nouveautés, Apple, exposants et visiteurs ont été comblés. M.B.

MK 12 : pour débuter aux échecs

Cet échiquier électronique est plus spécialement destiné aux débutants. Le plateau de jeu est de taille réduite mais suffisante et son esthétique agréable, comme la plupart des produits de la gamme Scyssis d'ailleurs. Il est alimenté uniquement par piles (un jeu de piles alcalines permet 1 000 heures de jeu !). L'enregistrement des déplacements est assuré par un système semi-sensitif bien réglé, c'est-à-dire que vous devez appuyer sur les cases de départ et d'arrivée de la pièce à déplacer, le programme signalant son coup par deux rangées de diodes horizontales et verticales. *MK 12* applique toutes les règles internationales d'échecs. Cet appareil est doté de potentialités intéressantes. Ainsi le mode « professeur » vous prévient en ouvertures si vous jouez un coup qui le sort de sa bibliothèque et après vous signale toute pièce attaquée par une pièce de moindre valeur. La fonction d'évaluation des positions est présente mais assez rudimentaire (huit degrés). Vous prenez connaissance du coup envisagé par le logiciel. Enfin, il existe une très pratique mise en mémoire de la partie en cours sur deux ans. En revanche, le retour arrière est limité à deux demi-coups, ce qui est vraiment juste et sans rappel des pièces capturées. Le programme offre sept niveaux de jeu mais il existe un hiatus trop important entre le niveau 5 (15 secondes par coup) et le niveau 6 (60 secondes). La bibliothèque d'ouvertures est réduite mais suffisante pour un joueur de faible niveau. En milieu de partie, le programme est capable de bonnes combinaisons, mais aussi d'erreurs étonnantes malheureusement. Signalons une particularité : lors du roque, seul le déplacement du roi est pris en compte. En fin de partie, il n'est guère brillant, mais ce n'est pas surprenant. Huit études sont en mémoire, qui vous permettent d'étudier des positions utiles ou des parties célèbres. Une machine d'initiation, à un prix compétitif(1 000 F). Scyssis. J.H.

Turbo S-24 K : pour joueurs confirmés

Cet appareil au plateau semi-sensitif est très semblable d'aspect à l'échiquier électronique *Turbo 16 K* (voir *Tilt* 43, page 24) mais ses performances sont nettement supérieures. Tout d'abord le retour arrière satisfait à toutes nos exigences. Ici pas besoin d'appuyer sur une quelconque touche. Pour revenir en arrière, il suffit de reprendre le dernier coup.
Le programme vous guide alors pour la reprise des coups suivants et cela jusqu'au début de la partie. Les pièces capturées sont rappelées de manière claire. En conjonction avec ce retour total, il est possible de rejouer intégralement une partie pour l'analyser ou reprendre le cours du jeu normal à tout moment. De plus, pour revenir au début de la partie, il n'est pas nécessaire de reprendre tous les coups un à un. Le programme peut aussi vous informer de tous les coups de la variante principale qu'il envisage et vous fournit une estimation des positions (huit degrés). Vous pouvez de même lui demander conseil sur le coup à jouer. Enfin il est possible de mettre en mémoire (sans les perdre, évidemment, en éteignant la machine) quatre mille positions d'ouvertures ou trente parties. L'éventail des niveaux proposés est vaste (trente-deux) et bien conçu : parties classiques, tournois classiques ou modernes et niveaux débutants (huit), plus un niveau infini et un mode de résolution des mats jusqu'en vingt coups !
La bibliothèque d'ouvertures est riche de cinq mille positions (plus quatre mille programmables) et les lignes sont bien choisies et s'étendent suffisamment loin. De plus le programme est capable de reconnaître les interversions, ce qui lui évite de sortir de cette phase prématurément. En milieu de partie, il se montre agressif (trop parfois) et peut mettre sur pied des combinaisons redoutables. En revanche, son faible sens stratégique peut le conduire parfois à des erreurs. En finale, il ne baisse pas les bras et



Le Turbo S-24 K surclasse son ancêtre le 16 K avec 32 niveaux de jeu, sauvegarde de 30 parties

maîtrise bien la règle du carré et l'opposition rapprochée. Une excellente machine, dotée d'un programme fort à un prix intéressant (2 200 F).
Scyssis. J.H.

Festival Micro

Organisé du 9 au 11 octobre 1987 à l'espace Austerlitz dans le treizième arrondissement de Paris, le premier Festival de la micro a été le



***Jérôme Tesseyre, l'illustrateur vedette de* Tilt**

lieu de rendez-vous de tous les passionnés d'informatique ludique et familiale. D'après le groupe Néomédia, organisateur de cette exposition, un peu plus de 20 000 entrées ont été comptabilisées et les principaux éditeurs et fabricants présentaient leurs dernières nouveautés. Signalons tout de même l'absence d'Amstrad, de Nintendo et de Loriciels. En revanche, *Tilt* était là et Jérôme Tesseyre, notre illustrateur vedette, était présent sur le stand pour la plus grande joie de ceux qui nous ont rendu visite. M. B.



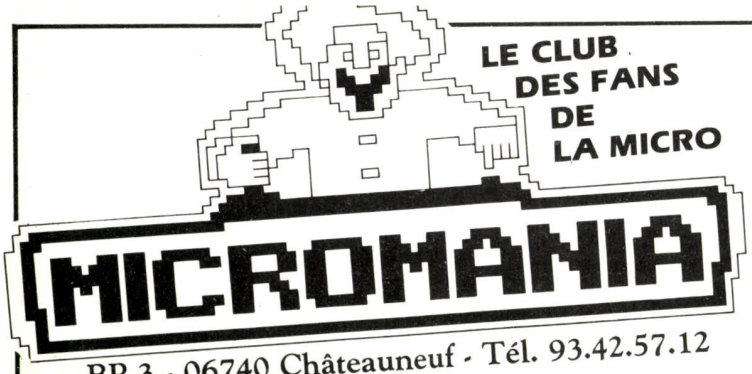
TOUT SCHUSS

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



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	95/145F
SUPER HUEY NF	95/145F
TAI PAN NF	89/145F

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

CONSOLES

NINTENDO

BALLOON FIGHT	249F
CLU CLU LAND	249F
DONKEY KONG	249F
DONKEY KONG 3	249F
DUCK HUNT	249F
EXITE BIKE	249F
FOOTBALL	249F
GOLF	249F
HOGAN'S ALLEY	249F
KUNG FU	249F
ICE CLIMBER	249F
MATCH RIDER	249F
PINBALL	249F
POPEYE	249F
PRO WRESTLING	249F
SLALOM	249F
STACK UP	249F
SUPER MARIO BROTHER	249F
TENNIS	249F
URBAN CHAMPION	249F
VOLLEY BALL	249F
WILD GUN MAN	249F
WRECKING CREW	249F

SEGA

ACTION FIGHTER	195F
ALEX KID MIRACLEWORLD	195F
ALIEN SYNDROME	195F
ASTRO WARRIOR	195F
BANK PANIC	149F
BLACK BELT	195F
CHOPLIFTER	195F
ENDURO RACER	195F
F16 FIGHTER	149F
FANTAZY ZONE	195F
GANGSTER TOWN	195F
GHOSTHOUSE	149F
GREAT GOLF	195F
MISSILE DEFENSE 3D	249F
MY HERO	149F
NINJA	195F
OUT RUN	249F
PRO WRESTLING	195F
QUARTET	195F
ROCKY	249F
S.D.I.	195F
SECRET COMMAND	195F
SHOOTING GALLERY	195F
SPACE HARRIER	249F
SPY VS SPY	149F
SUPER TENNIS	149F
TEDDY BOY	149F
TRANSBOT	149F
WONDERBOY	195F
WORLD GRAND PRIX	195F
WORLD SOCCER	195F
ZILLION	195F

ATARI 2600

BATTLE'ZONE	179F
ENDURO	179F
GALAXIAN	179F
GHOSTBUSTER	179F
HERO	179F
MISS PAC MAN	179F
PIT FALL II	179F
RACQUET BALL	139F
RIVER RAID	179F
SKEET SHOOT	139F
SPACE CAVERN	139F
SPACE SHUTTLE	179F
SUMMER GAMES	179F
TENNIS	179F
WINTER GAMES	179F

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.

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

BON DE COMMANDE PAGE 39

MICROMANIA

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 Cavernes 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

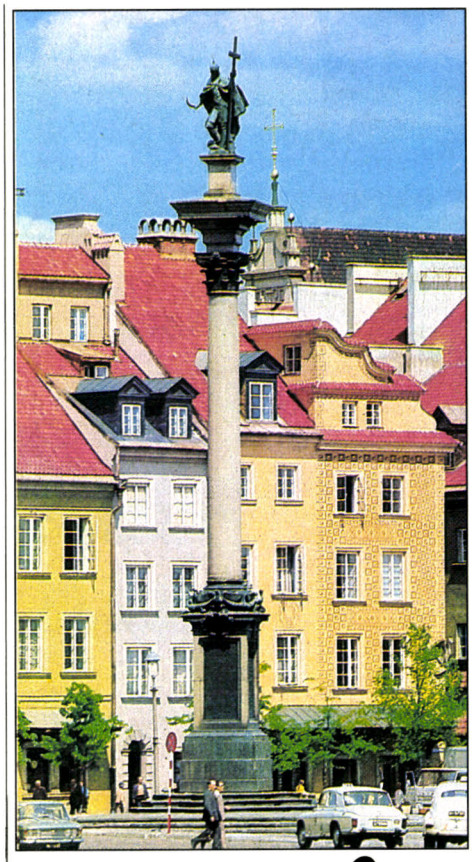
LA REGLE A CALCUL
65/67, Bd St Germain
75005 PARIS
Métro St Michel ou Maubert

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 **FUN!** PUIS **MIC** PAR LE 3615





Varsovie: l'euphorie informatique

L'explosion a commencé en Pologne plus tard qu'en Hongrie ou en Yougoslavie. Sur les rives de la Vistule, le jeu est roi, les tirages de la presse gigantesques et la micro se diffuse à tous les coins de rue. Ce bouillonnement, spontané, n'en devrait pas moins tirer en avant l'industrie locale.

En parcourant Marszalkowska

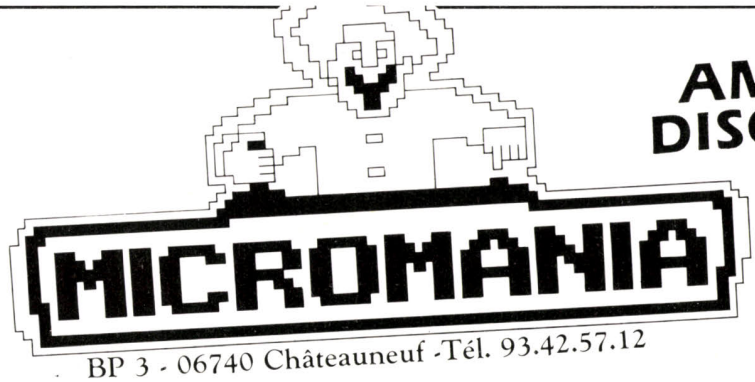
La rue du Maréchal (Marszalkowska) traverse le centre de Varsovie. Rue large et triste qui parcourt des quartiers entièrement rasés par la Deuxième Guerre mondiale et reconstruits dans le style stalinien monumental au cours des années 50. Sinistre lieu qu'empruntent les Varsoviens dans leurs déplacements quotidiens.
En parcourir quelques centaines de mètres fait mesurer l'ampleur de la pénétration de la micro.
Place du Sauveur, un magasin de la chaîne Maluch : alimentation générale, produits d'entretien, vêtements et jouets pour enfants. Une sorte de guérite, à l'intérieur du magasin, propose des programmes pour *Spectrum*.
Une affichette scotchée à la vitre donne l'adresse d'une boutique qui, quelques dizaines de mètres plus loin, propose non seulement des programmes, mais aussi les machines *Spectrum-Timex*.
En sortant, je parcours la rue Marszalkowska vers la vieille ville méticuleusement reconstituée. La rue est bordée de maisons à arcades. Vitrines de galeries, quelques commerces.
Un panneau coloré annonce :
« Café, salle de jeux au deuxième étage. »
Deux salles se jouxtent. Niveau sonore infernal. Un moniteur TV propose aux consommateurs des clips musicaux usés d'avoir trop servi. Impossible d'écouter Prince ou Tina Turner en sirotant tranquillement un champagne soviétique, ou un cognac d'origine indéterminée : de la salle voisine parvient le fracas de la Guerre des étoiles. Une vingtaine de machines tournent à plein régime, toutes occupées. Simulations de motos, guerre, aventure-action comme *Ghost'n Goblins* retiennent des grappes de lycéens. Une femme lit un roman et distribue les jetons sous la pancarte « Les enfants en dessous de douze ans ne peuvent pas changer plus de cent zlotys ».
Mes tympans bourdonnent, mes poumons cherchent un peu d'oxygène sous la fumée de tabac, qui pique les yeux et brouille le chiche éclairage dispensé par des lustres jaunâtres...
Je rentre quand même dans une librairie générale. Une courte queue est indispensable pour obtenir, de quelqu'un qui sort, le panier métallique où stocker mes trouvailles. Les consommateurs des deux sexes flânent entre les rayons. Quelques bouquins d'info, des brochures. La diversité des éditeurs me sidère : si l'on comprend que les syndicats officiels diffusent une brochure d'initiation à la micro-informatique, je me demande encore pourquoi une brochure consacrée au Basic et à l'Assembleur du *Spectrum* forme un supplément aux « Cahiers historico-politiques du Front démocratique » (parti politique potiche) !
Effet de mode ?
A cause des recettes apportées par les six pages de publicité regroupées à la fin du cahier ?
Une grande maison de la presse. Trois publications de micro disputent la vedette en vitrine aux bouquins sur Varsovie et à l'album consacré au Pape.
Au-dessus de la maison de la presse, le grand magasin Wars. La période de pénurie aiguë est terminée, les comptoirs semblent bien garnis.
A l'entresol une petite boutique.
Des programmes et des machines à ne savoir qu'en faire. Détail pittoresque : les compilations de jeux portent la marque du magasin Wars. Des titres : la cassette quatre contient : *Antiriad, Legend of Cage, Judge Dred, The Goonies, Yie are King Fu II*. Comme je l'ai entendu dire, en un euphémisme délicat : le statut juridique de ces compilations est ambigu.
Certes, mais le centre commercial voisin, Sezam, diffuse d'autres compilations sous la marque Sezam. Statut juridique similaire.
J'ignore superbement les simples kiosques à journaux, publics ou ceux des hôtels, qui croulent tous sous les publications informatiques. Et je n'ai parcouru que quelques centaines de mètres de la même rue. Un annuaire micro-informatique de Varsovie devrait recenser des dizaines, voire des centaines d'adresses.
Devant les grands magasins, la rue Marszalkowska s'élargit en une immense place des défilés, au bord de laquelle est érigé un immeuble de béton surmonté d'une flèche, de plus de deux cents mètres de haut, l'imposant bâtiment contient des salles de congrès, des théâtres, des cinémas, administrations, des librairies et se nomme Palais de la Culture.
Le plus heureux des habitants de Varsovie serait le gardien du Palais de la Culture. C'est le seul Varsovien qui ne voit pas, en ouvrant ses volets le matin, ce gigantesque gratte-ciel, cadeau de Staline à la Pologne. Son ombre balaie le centre du Varsovie moderne et son rez-de-chaussée abrite la librairie universitaire, aux rayons informatiques bien garnis, bizarrement regroupés sous le panneau « mathématique et machines mathématiques ».
Les publications de l'Institut d'informatique de l'Université de Varsovie voisinent avec des ouvrages sur les circuits VLSI (les circuits intégrés miniaturisés dont sont faites les puces de nos ordinateurs), des manuels des *Spectrum* et *Amstrad CPC*, un volume de cours d'informatique pour les étudiants d'université par le professeur W. Turski, édité en anglais par les presses universitaires polonaises,
des manuels de divers langages.
Les rayons étrangers exposent une floraison d'ouvrages soviétiques d'informatique, publiés en 1987, concernant en particulier l'intelligence artificielle et les systèmes experts, synthèses documentées de l'état de la question, mais sans référence à des travaux postérieurs à 1985. Sans doute faut-il y voir le signe des longs délais nécessaires pour fabriquer un livre à Moscou et non celui d'un retard dans le suivi de ces questions par les experts soviétiques.
Les étudiants polonais sont tous censés comprendre le russe puisque cette langue fait partie des matières obligatoires au lycée.



Les sous-sols de la gare centrale.

Fiche d'identité

Pologne : 312 000 kilomètres carrés.
37 millions d'habitants.
Pays le plus jeune, le plus endetté de la région.
Et qui n'a toujours pas, en 1987,
retrouvé son niveau de production de 1979.



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
DRAGON'LAIR 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.

Le petit Byte et le computer

Le premier-né et le premier par le tirage (250 000 exemplaires) des mensuels polonais de micro-informatique est *Bajtek* (Le petit Byte). C'est aussi le journal qui ressemble le plus à *Tilt*. Il fait partie du groupe de presse de *Sztandar Mlodych* (Le Drapeau des Jeunes), un quotidien lié à l'organisation des jeunesses, à la fois syndicat, mutuelle et organisation politique. *Bajtek* envisage la parution d'un petit frère, consacré exclusivement aux *Atari*, et d'un autre voué aux compatibles *IBM*.
L'équipe du journal étend son activité à la publication de logiciels : un Logo polonais pour *Atari XE/XL* est paru, un *Warsaw Basic* devrait suivre. Elle parraine des jumelages entre les clubs informatiques de Pologne et d'autres pays européens.
Un autre mensuel, *Komputer*, qui ne tire qu'à 200 000 exemplaires (!), est né plus récemment quand une partie de l'équipe de *Bajtek* a choisi de sortir un journal plus professionnel.
L'équipe de *Bajtek* se compose essentiellement de journalistes, alors que ce sont surtout des informaticiens de profession qui remplissent les colonnes de *Komputer*. Mais le journal doit aussi parler des jeux pour satisfaire la demande des acheteurs. Et quand il publie un questionnaire, deux mille cinq cents réponses submergent aussitôt les locaux.
Deux autres publications principales méritent une mention. *X : Informatyka Komputery*



500 000 exemplaires avec ces trois titres.

Systemy qui dépend du quotidien de l'armée *Zolnierza Wolnosci* (Soldat de la Liberté), qui cherche à toucher les écoliers et les plus jeunes lycéens et lycéennes. *Mikroklan* édite des cahiers très soignés comportant des articles techniques sur toutes les machines, du *Spectrum* au *PC-AT*. Tirage 200 000 exemplaires. La qualité du papier empêche de publier des photos d'écrans ou de matériel très nettes. A moins, comme *Mikroklan*, de chercher une imprimerie en Autriche, au prix fort. Mais les publications se portent bien : faible taux de retour et un niveau de recettes publicitaires sans commune mesure avec le reste de la presse.
Une explosion si massive et rapide de la presse informatique ne semble pas seulement s'expliquer par le hasard dans un pays où le tirage des journaux est limité par le prix (élevé) du papier et par les quantités disponibles (trop faibles). Le facteur initiateur vient de ce que la Pologne effectue sa nécessaire informatisation en s'équipant de façon incontrôlée et très rapide avec des matériels divers. La réforme économique du début des années 80 a suscité la création de structures commerciales et industrielles aptes à diffuser le matériel.
Mais une fois les machines livrées, personne ne sait s'en servir correctement. Et ceux et celles qui jouent ne disposent pas des informations nécessaires à la programmation.
Le temps de parution d'un livre est long, les imprimeries refusent du travail. Donc la formule de périodiques assure une formation minimum à des centaines de milliers de lecteurs.

Le démarrage d'une production locale massive est-il pour demain ?

C'est début 1986 que les premiers journaux sont apparus. A la même date, les directeurs généraux des entreprises de l'industrie informatique se sont réunis à Varsovie. Ils ont sonné les cloches au gouvernement, lui demandant de lancer des commandes massives de matériel. La livraison de 100 000 ordinateurs pour les lycées devrait s'effectuer d'ici 1990, mais à l'été 1987, le gouvernement n'avait pas encore décidé à qui, en Pologne ou à l'étranger, passer les commandes.
Le tableau de la production locale est relativement fourni. Plus d'une douzaine de modèles : trois modèles *Elwro, PSPD, MK, ComPan, IMP, CS, IMZ, Mera, Meritum, Unipolbrit 2086*. Elwro ou Mera sont des usines d'état. (Mera produit trois mille micros par an, appelés *Mera*, certains baptisés *Meritum* autour d'un processeur U 880 D, compatible avec le Z 80, et a conçu le *Mazovia*, un compatible IBM qui devrait être produit cette année à cinq mille unités). Le *Unipolbrit 2086* utilise le processeur Z 80, de 48 K de RAM et 24 de ROM, son mode haute définition est de 512 X 192 pixels. C'est une création de la firme privée Polbrit.
Hélas, les informations ne concordent pas : si la télévision a diffusé un reportage sur les ateliers de montage du micro-ordinateur *Elwro-800*, selon la section syndicale de Solidarnosc de l'entreprise Elwro, *« pas un seul ordinateur n'a été produit à ce jour et il n'y a aucune chance que cela se fasse dans les semaines à venir »* (bulletin Victoria n° 68, 15 janvier 1987).
Rien d'étonnant à ce que la production de 1986 ait été sensiblement égale au nombre de machines que les particuliers ont officiellement fait entrer dans le pays au cours du seul second semestre de l'année : 12 à 13 000 machines.
Mais la volonté de multiplier la production d'ordinateurs, de périphériques, de disquettes ne fait aucun doute.

Les puces des puces

Ça y est, je suis dans le bon quartier ! L'homme que je croise tient un carton serré contre son cœur. Dans le carton, un *ZX Spectrum*. Le marché aux puces informatique se tient dans l'école au coin de la rue Grzybowska. L'entrée est payante.
Plusieurs vastes salles réparties sur trois niveaux sont bondées à craquer : 2 500 à 3 000 personnes vont y passer entre quatorze et dix-huit heures. Sur les tables de classe, la marchandise s'étale. Rien que des micros, des programmes, des manuels techniques et des revues de micro-informatique. Parfois le matériel est vendu neuf dans les emballages d'origine.



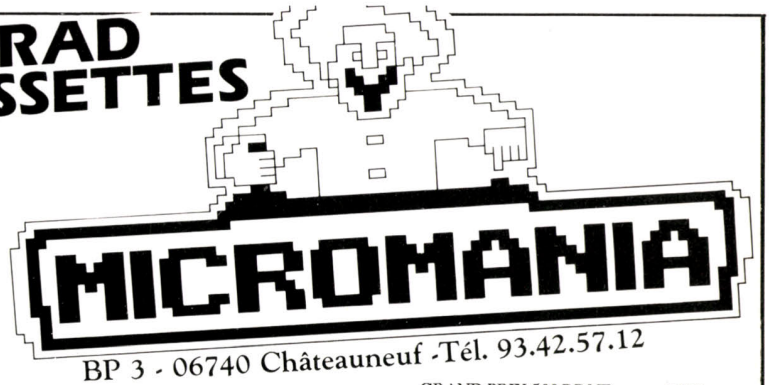
Photocopies de documentations : le plus rare !

Cet *Amiga 500* vendu début juin ne saurait avoir fonctionné longtemps. Les unités centrales sont connectées à des moniteurs hétérogènes, parfois des mini-télés à l'écran lilliputien.
Un *ST* serine avec application, mais sans fausse note, « La Lettre à Elise ». Un *Spectrum* connecté à un bras robot disparaît sous l'entassement des curieux. Plusieurs tables recouvertes de photocopies de documentations, traitements de texte, langages, gestions de fichiers tournant tous sur *IBM* et compatibles témoignent pour l'univers MS-DOS dont les machines sont absentes. On vend des compilations, *Spectrum* et *Commodore*, des jeux. Le marché existe depuis avril 1986. A son initiative un club, mais *« nous ne pouvions faire tout simplement un club, nous devions avoir un sponsor »* et l'an dernier Bajtek est devenu le sponsor, le parrain du marché vis-à-vis des autorités, l'association qui parrainait avant ponctionnant une part trop forte du budget. *« Nous fonctionnons comme une coopérative »*, me précise une des animatrices.
Le prix des cassettes varie selon les machines : 100 à 300 zlotys pour *Spectrum*, 400 à 500 pour *Amstrad*, 400 à 500 pour *Commodore*, 200 à 500 pour *Atari*. En sortant je paierai 80 zlotys ma place au cinéma.
Les best-sellers ? Difficile de les identifier à cause des compilations réunissant des programmes de styles hétérogènes. De plus, les effets de mode jouent très fort ; une semaine on ne parlera que de *Raid over Moscow*, la semaine suivante *Bomb Jack* fera un tabac. Les éducatifs n'ont pas la cote. Pas de production polonaise, faute de cadre légal de protection des programmes. Les importateurs sauvages qui vendent ici n'ont



Affluence au marché aux puces informatique.

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 tres 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 connaitre la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

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

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

NOM .....

ADRESSE .....

..... TEL .....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration __/__ Signature _____

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

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

GAME 02/87

pas eu à enfreindre de réglementation ou à ruser dangereusement avec les douanes. D'ailleurs *Bajtek* publie dans chacun de ses numéros le prix des machines en Autriche, en France, en RFA, en Autriche et en Pologne. Le *ZX Spectrum 128 + 2* coûte 275 000 zlotys, le *C 64* 200 000, l'*Atari 520 ST* 800 000, l'*Amstrad CPC 6128* avec moniteur couleur, 520 000. Vu le salaire mensuel moyen en Pologne, il faut travailler autant pour ces machines qu'en France pour s'offrir un *PC AT* d'IBM !

Les clones du bord de la Vistule

Le mouvement fort lent s'est brusquement accéléré en 1985. Cette année-là, les quatre mille *Atari 800 XL* distribués par la chaîne de magasins à devises Pewex se sont vendus comme des petits pains. Cinq mille de ces machines se sont écoulées l'année suivante. Des réunions officielles ont pris de grandes décisions : en février 1986, les directeurs des entreprises de l'industrie informatique se sont réunis pour discuter des perspectives de développement des micro-ordinateurs en Pologne. Ils ont envisagé de produire d'ici 1990 environ 100 000 ordinateurs pour les lycées polonais. Ce genre de prédiction laisse froid les connaisseurs : en effet, dans un pays qui



La production de clones locaux a déjà démarré.

éprouve des difficultés à dépasser son niveau de production industrielle de 1979, la production de micros dépend d'aléas imprévisibles, c'est-à-dire notamment du nombre et du prix des composants achetés à l'Ouest, de la régularité en approvisionnements de toutes sortes. Trop de machines destinées à la production de masse n'ont pas dépassé les quelques centaines d'exemplaires.
Les Polonais ont utilisé une structure originale, celle des entreprises mixtes aux capitaux étrangers, mais au personnel et techniciens polonais dirigés par un directeur étranger, citoyen américain ou allemand presque toujours d'origine polonaise. Ces entreprises vont chercher des composants en Asie du Sud-Est, et montent des clones sur les bords de la Vistule. Leur production atteint parfois deux mille unités par an. Les grandes entreprises d'Etat, comme les entreprises mixtes d'autres secteurs, se fournissent là, au meilleur prix. Leurs noms sont inconnus hors du pays car elles n'exportent pas, le marché local étant en pleine phase d'équipement.

La coopérative des étudiants

Nichée dans les locaux de l'union officielle des étudiants, une pièce résonne des couinements d'*Amstrad CPC* en plein travail. Elle sert de local à la coopérative informatique étudiante qui symbolise le style de structures qui assurent l'informatisation du pays. Elle assure des cours, les langages sont très prisés : Turbo Pascal, C, Assembleur de différentes machines, bien sûr tout le monde débute par le Basic. Le centre met des ordinateurs à disposition des étudiants et étudiantes. Il n'est pas indispensable d'être inscrit à l'université pour suivre les stages de formation. Ceux-ci affichent une visée très professionnelle, les plus prisés sont sur *IBM* et traitent de *Dbase III*, de tableurs et logiciels intégrés *Multiplan*, *Lotus 1.2.3.*, de traitements de texte. Tout ça parce que le standard IBM devient dominant dans les entreprises. Fini le temps où un *Amstrad CPC* était choisi par un responsable qui s'était auparavant et discrètement enquis du nombre et de la qualité des jeux disponibles sur chaque machine !
La coopérative est « junior entreprise » et bureau de placement : *« Les étudiants qui y collaborent peuvent plus facilement trouver du travail durant leurs études. Nous recevons des commandes de firmes qui désirent des programmes particuliers, de gestion, financiers et comptables. Nous dénichons alors un spécialiste et trois ou quatre bons programmeurs. Puisque ce sont des passionnés, ils peuvent travailler jour et nuit et mettre au point de grands programmes en deux ou trois jours. Nous avons des liens avec les autorités universitaires. L'organisation étudiante nous a aidés, mais nous sommes devenus de plus en plus gros et jouissons de ce fait d'une grande indépendance. »*
Cette équipe est à la fois une commission du syndicat et une entreprise coopérative, une société de services et un distributeur.
Délicat dans ce pays de faire rentrer tout ce qu'on rencontre dans un cadre préétabli.
« Si vous laissez les gens faire quelque chose, ils s'y jettent, et d'autant plus qu'il y a beaucoup d'argent à gagner. » La conclusion de cet étudiant saurait-elle tenir lieu de morale ?

Le problème des prix

Soyons clair : l'achat d'un simple *ZX Spectrum* dépasse de beaucoup les moyens d'un Tchèque ou d'un Polonais ordinaire.
L'ensemble de ces reportages concerne exclusivement la fraction de la population qui dispose des moyens de gagner des devises occidentales.
Soyons précis : le prix d'un *Atari XE* ou *XL*, tel qu'indiqué dans le luxueux catalogue de la chaîne Pewex en Pologne, est de cent vingt ou cent cinquante dollars. Le moyen le plus rapide pour avoir des dollars, en passant par le marché noir, revient à dépenser 600 ou 800 zlotys.
On frôle le million de zlotys ou cinq mois d'un salaire moyen (20 000 zlotys selon le très officiel GUS). Cela vous met le bas de gamme au prix relatif des machines pro 80386 !

L'absence française

D'un périple qui m'a mené des rives de la mer Adriatique à (presque) celles de la mer Baltique, j'ai dressé l'oreille, écarquillé les yeux cherchant le doux scintillement d'un programme français, le ronronnement d'une machine bien de chez nous, voire la publicité d'une firme commerciale basée dans l'Hexagone. Las ! Un *Crafton et Xunk* piraté en Slovénie, et une critique de l'*Affaire Sidney* identifiée comme provenant de Infogrames (UK), au texte anglais. C'est tout. C'est peu. Les *Spectrum* se vendent (au prix fort) par dizaines de milliers dans la région. Jack Tramiel parcourt la zone en tous sens, multiplie les contrats, diffuse depuis longtemps les vieux *Atari*, espère vendre les *ST*. Les revues regorgent d'adresses de diffuseurs allemands de matériels, de périphériques, de cartes d'extension. Des éditeurs américains ou allemands, bientôt britanniques coéditent livres et journaux en hongrois.
Les firmes françaises croient-elles qu'à l'est de Hambourg et de Trieste commence le désert des Tartares ? Les Britanniques, Allemands, Américains qui s'intéressent à ces marchés n'ont pas la réputation de philanthropes idéalistes. La réponse à ces questions est en France.

Le désert est bien peuplé

Certes, le taux d'équipement des ménages en ordinateurs personnels n'atteindra pas dans l'immédiat celui atteint par les postes de radio ou de télévision. Certes, les machines conçues autour du Z 80 font la loi. Certes, la diffusion commerciale de progiciels attendra encore un peu. Certes, l'absence de division internationale du travail en informatique dans la région, comme les interdictions tatillonnes des militaires occidentaux, le prix des composants, freinent chacun à leur façon la conception de machines autochtones et concurrentielles. Certes, la structure économique d'ensemble des pays à économies centralement planifiées de façon rigide ne pousse ni aux innovations ni à la souplesse. Mais des centaines de milliers de lecteurs et lectrices de la presse informatique, des centaines de milliers de personnes passionnées, une phase d'équipement rapide des industries et services, des compétences de niveau international en matière de logiciel, une expérience industrielle de la production de matériel qui commence à se concrétiser dans le démarrage de production de masse, en se conjuguant, pourraient provoquer des surprises. Avec l'adoption de plus en plus massive du standard MS/DOS, les pays d'Europe centrale et orientale sont entrés quasi clandestinement dans la communauté informatique internationale. Ils ont trop d'ambition pour rester longtemps discrets. Mieux vaut le savoir.

De notre envoyé spécial, Denis Scherer

KOMPUTER
32-BITOWY
ARC 386i
PROCESOR
80386/16 MHZ
HDD 80 MB
sprzedam
Oferty : 815485 Biuro Ogloszeń, Warszawa, Poznańska 38.
A-815485-0

Petite annonce du quotidien généraliste Zycie Warszawy : à quand un Cray II par P.A. ?

La micro : à la Fnac, comment apprivoiser les souris ?

Jouer, apprendre, gérer ses comptes ou ses adresses, créer, classer et stocker des documents : les ordinateurs domestiques et personnels sont en train de bouleverser nos habitudes. A la Fnac, les tests du dossier et le conseil des vendeurs vous permettent de choisir sans erreur l'ordinateur qui correspond à vos besoins et à votre budget. A la Fnac, vous vous équipez en toute sécurité : outre la garantie Fnac qui couvre le matériel et les logiciels, la Fnac vous propose en exclusivité, avec son partenaire MIS, un contrat gratuit de maintenance à domicile pour toute configuration P.C. à partir de 5 000F. Quant aux prix, à la Fnac, ils n'ont pas de quoi faire peur. Alors n'hésitez plus : venez apprivoiser les souris à la Fnac.



AUDOUR SOUM SMS

à la Fnac : les tests, le conseil et les garanties.

LES MAITRES DE L'UNIVERS SONT ARRIVES!!

Vous allez pouvoir vivre cette aventure tandis que le combat entre le bien et le mal se poursuit.

Les Maitres de l'Univers, le film, met en scène l'éternel conflit à mort du bien contre le mal. Les Maitres de l'Univers, le jeu video tiré du film vous permet de contrôler les forces du bien pour livrer bataille aux forces du mal, la récompense étant la "CLE" pour voyager dans le temps et par là même le titre de Maitre de l'Univers.
Prise dans un tourbillon dans le temps, la "CLE" est tombée entre les mains d'un étudiant américain qui ne soupçonne rien.

Il est loin de se douter qu'il détient là un pouvoir terrifiant. Pensant qu'il s'agit d'un instrument de musique, il ne se rend pas compte que chaque note qu'il joue attire le redoutable Skeletor et son armée diabolique commandée par l'incroyablement puissant Evil-Lyn. Une fois la "CLE" en leur possession, qui pourra les empêcher de se sauver vers les quartiers louches d'Amérique et de revenir à Eternia pour y semer le désordre total?
Un seul homme est capable d'arracher la terre à cette domination du mal.
Tandis que HE MAN affronte Skeletor dans la lutte pour Eternia, le chapitre final qui décidera du sort de l'humanité pour toujours.

CBM 64/128
Cassette
Disque

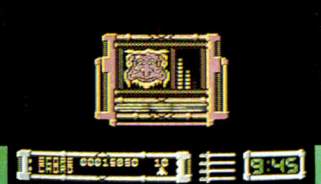
SPECTRUM

AMSTRAD
Cassette
Disque

ATARI ST

LES
MAITRES
DE L'UNIVERS

Le Film





GREMLIN

© Mattel Inc. 1986. Tous droits réservés.

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

Les Maitres de l'Univers et tous les personnages associés sont marques déposées qui appartiennent à et sont utilisées sous license de Mattel, Inc.

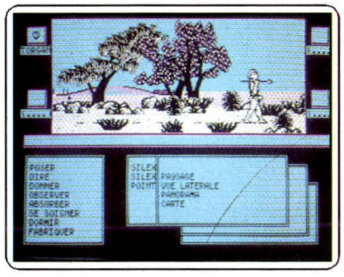
COUP D'ŒIL



Samourai Trilogy

Pour parvenir au grade de Samouraï, vous devrez défaire vos adversaires au karaté, au kendo et au sabre. La version *Spectrum* dispose d'une bonne musique de présentation et en cours de jeu et de bruitages des coups. L'animation est fluide mais lente et la mise en couleur guère attrayante. Les décors sont corrects mais peu variés (K7 Gremlin, pour *Spectrum*). E.C.

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



Sapiens

Torgann erre dans la steppe, il doit survivre dans le dur monde de la préhistoire. Aventure originale, dans un vaste paysage en trois dimensions, se déroulant sur des journées entières. Hélas le graphisme passe mal sur *PC*, surtout monochrome. Dialogues et actions par menus, version améliorée par rapport à la *Thomson*. (Disquette Loriciels pour *PC*.) D.S.

Type _____ *aventure*
Intérêt _____ *14*
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ *C*



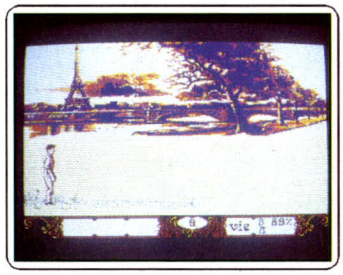
River Raid

Aux commandes de votre avion, vous devez détruire les nombreux ponts ennemis, en dépit des engins qui vous attaquent. Le graphisme et l'animation des véhicules sont assez primaires. Les décors sont quasi-inexistants et les bruitages réduits, sans musique de soutien. Seuls intérêts de ce logiciel : sa fâcilité et son prix modique. (Cassette Firebird pour *Spectrum*). J.H.

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

Bob Winner

A la recherche d'une civilisation perdue, Bob traverse les grandes capitales représentées en images digitalisées. Les obstacles nécessitent coup d'œil et synchronisation. Il doit aussi combattre de nombreux adversaires à la boxe, à la savate ou au pistolet.



L'animation est superbe mais, en revanche, les bruitages sont réduits. (Disquette Loriciels pour *Atari ST*). J.H.

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

Annals of Rome

Naissance et mort d'une civilisation. Avec ce wargame vous présidez à la destinée de l'empire romain, en gérant au mieux un grand nombre de variables économiques et géopolitiques (invasion barbares, taux d'inflation). Un jeu riche en références historiques qui

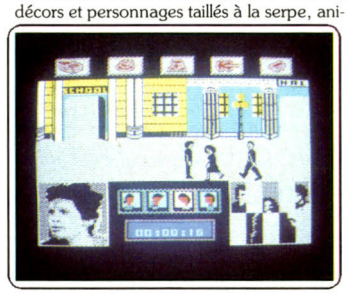


éclairent sur les grands mouvements de populations dont l'Europe fut le théâtre. (Disq. PSS pour *Amstrad CPC*.) E.C.

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

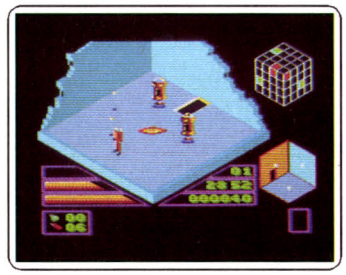
Back to the Future

Dans cette adaptation de « Retour vers le futur », vous incarnez Marty Mc Fly. Vous devez favoriser la rencontre et l'amour entre vos parents pour continuer d'exister. Malheureusement la réalisation est baclée : décors et personnages taillés à la serpe, ani-



mation hachée, et bruitages mal rendus sans aucune musique de soutien. (Cassette Firebird pour *Spectrum*). J.H.

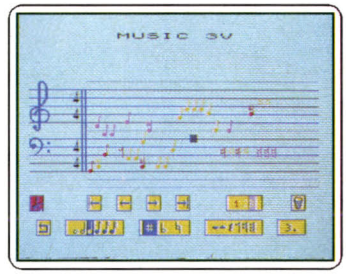
Type _____ *action/stratégie*
Intérêt _____ *6*
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ *A*



Triaxos

Comme le nom du logiciel l'indique, le jeu se déroule dans un univers tridimensionnel (une succession de salles cubiques vues en coupe censées représenter une prison orbitale). Ripostant aux agressions des robots qui vous assaillent par des tirs laser, vous recherchez le prisonnier que vous avez pour mission de libérer. (Cassette Ariolasoft pour *Amstrad CPC*). J.-P. D.

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



Music 3 voix

Le seul intérêt de ce petit séquenceur trois voies est de générer, d'après une partition, des sous-programmes musicaux en Basic à incorporer dans vos propres programmes. Malheureusement l'éditeur de partitions brille par sa confusion, les trois voies étant écrites en trois couleurs sur une même portée ! (Disquette Loriciels pour *Thomson MO 6, TO 8, TO 9, TO 9+*.) J.-P. D.

Type _____ *création musicale*
Intérêt _____ *7*
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ *C*



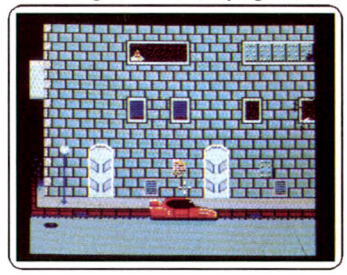
Park Patrol

Un jeu au thème original qui amène un courant d'air écologique dans le monde des octets. Votre tâche consiste à garder un parc forestier, et à prendre soin des nageurs imprudents (vous disposez d'un bateau pneumatique) qui se trouvent en difficulté. Un jeu au graphisme sympathique et coloré, avec une bonne animation. (Cassette Firebird pour *Amstrad CPC*). E.C.

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

Danger Street

New York est devenue la ville la plus malfamée de toute la galaxie. Aussi, vous, le défenseur des honnêtes et paisibles citoyens, avez pour mission de détruire la subversion sociale par un moyen radical : un colt à gros calibre. Un programme au

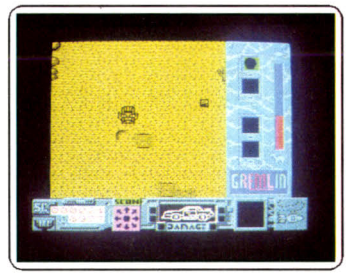


scénario violent. Le graphisme est riche mais le scrolling d'écran manque de finesse. (Disquette Chip pour *Amstrad CPC*.)E.C.

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

Mask

Matt Trake et sa bande masquée arrivent sur *Spectrum* (voir *Tilt* 45). Ce jeu d'action varié est bien adapté. La musique de présentation sur plusieurs voix en version 128 K est agréable. Le graphisme, l'animation, et les bruitages, bien qu'inférieurs à la



version *Amstrad*, sont jolis. En revanche la mise en couleur est plus décevante. (Cassette Gremlin pour *Spectrum*). J.H.

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

Enduro Racer

L'adaptation pour *Amstrad* ressemble par ses couleurs limitées à la version *Spectrum*. Si la moto réagit très vite à la moindre de vos impulsions, le son se réduit aux tous-sotements du moteur. Les innombrables obstacles du parcours, les moindres ondu-



lations du terrain provoqueront des vols planés spectaculaires. (Disquette Activision pour *Amstrad CPC*). D.S.

Type _____ *simulation de moto-cross*
Intérêt _____ *15*
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ *B*

MATCH DAY II



ENFIN UN VERITABLE SUCCESSEUR Á MATCH DAY, LA SIMULATION DE FOOT LA PLUS POPULAIRE UN JEU QUI EST DEMEURÉ 3 ANS EN TÊTE DES HIT-PARADES DE LECTEURS.

Ecrit cette fois encore par Jon Ritman, ce nouveau MATCH DAY a tenu compte des nombreux commentaires et conseils des utillsatours. Match Day II est le summum des simulations de football.

Jouez contre l'ordinateur ou contre un adversaire, pour un match de coupe ou de championnat. Vous pourrez aussi sauvegarder la partle. Sautez, frappez le ballon à terre ou interceptez le de la tête et utilisez la commande de pulssance de frappe pour faire une passe ou appuyez un tir au but. Vous pouvez également un contrôle le gardien de but.

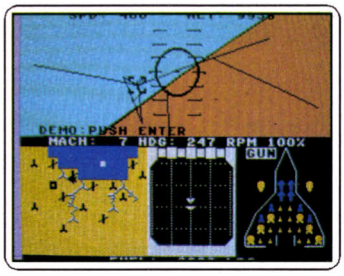
LE SYSTEME DE REFLEXION DIAMANT assure une trajectoire du ballon réaliste avec notamment une parfaite simulation des rebonds. De plus chaque action est accompagnee de musique et de son. Si vous attendez le meilleur du football sur micro, il n'y a qu'un choix possible... Match Day II qui avec son système multi-menus fait vivre votre micro-ordinateur.

AMSTRAD
COMMODORE
SPECTRUM

ocean

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

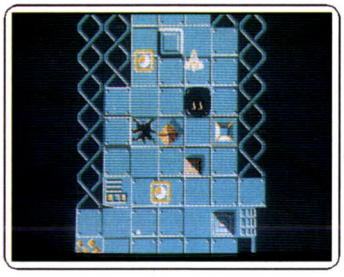
COUP D'OEIL



F 15 Strike Eagle

La version sur *CPC* perd de ses qualités sur tous les terrains à la fois par rapport à celle sur *ST*. Simulation rapide mais les décors restent vraiment trop symboliques, tant les avions ennemis que les éléments du sol. Traduction partielle de la notice en français. Regrettable absence de bruitages significatifs. (Disquette Micropose pour *Amstrad CPC*.) D.S.

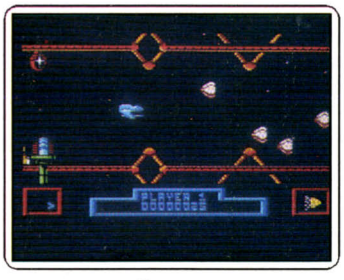
Type _____ *simulateur de combat aérien*
Intérêt _____ *14*
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitage _____ ★
Prix _____ *B*



Ultima Ratio

L'animation de ce jeu d'action est correcte mais quand *Goldrunner* existe sur *Atari ST* et *Amiga*, un programme qui suit exactement les mêmes principes mais en leur étant malheureusement en tout point inférieur ne saurait déclencher l'enthousiasme. On ne trouve pas une miette d'originalité pour sauver le jeu. (Cassette Firebird pour *Amstrad CPC*). D.S.

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



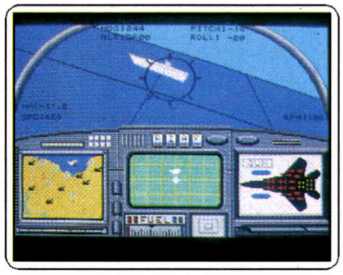
Zynaps

Aux commandes de votre chasseur spatial, vous parcourez de multiples décors truffés de vaisseaux ennemis. Bien que classique dans son thème ce jeu est d'une parfaite qualité technique. Un scrolling de paysage irréprochable, une musique entraînante, un bruitage « explosif », une utilisation judicieuse des couleurs, en font un bon jeu. (Cassette Hewson pour *Amstrad CPC*.) E.C.

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

F 15 Strike Eagle

Ce simulateur de combat extrêmement rapide n'offre pas les paysages détaillés de *Flight Simulator II*. Mais l'exceptionnelle qualité de l'animation, les quatre niveaux de jeu, en font une référence. L'adaptation sur *Atari ST* tire bien profit des possibilités



de la machine, mais on peut souhaiter plus de graphismes. (Disquette Micropose pour *Atari ST*.) D.S.

Type _____ *simulateur de combat aérien*
Intérêt _____ *15*
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ ★★★★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ *B*

Space Battle

Malgré une animation convaincante, cette bataille spatiale reste de piètre qualité. Le principe du jeu est classique : le vaisseau tourne sur lui-même et tire sur des météorites. Les sprites sont, de plus, trop petits pour que l'on « entre » dans la partie...

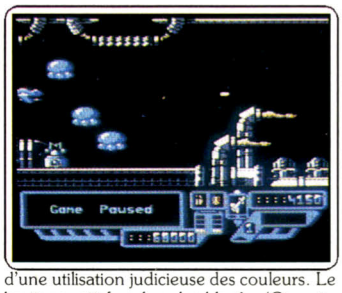


Monotone et sans prétention, *Space Battle* est un jeu bien plus difficile que captivant. (Disquette Anco pour *Amiga*.) O.H.

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

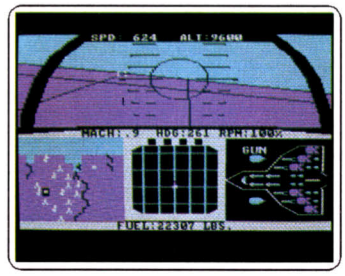
Zynaps

Aux commandes de votre chasseur spatial, vous parcourez de multiples décors truffés d'ennemis. Classique dans son thème avec une parfaite qualité technique. Le scrolling de la version *CPC* nous avait épaté, il nous stupéfie dans la *C 64*. Le graphisme dispose



d'une utilisation judicieuse des couleurs. Le bruitage satisfera les plus blasés. (Cassette Hewson pour *C 64*). E.C.

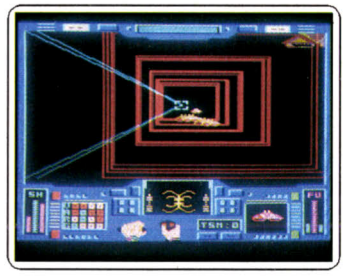
Type _____ *arcade*
Intérêt _____ *13*
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ *B*



F 15 Strike Eagle

Le logiciel, avec lequel Reagan a dû jouer quand il était petit, donne l'impression que bombarder la Lybie est un joyeux exercice de virtuosité. La simulation insiste sur la vitesse plus que sur la reconstitution des manœuvres. Huit missions de l'armée américaine, qui mettent à mal les joysticks les plus solides. (Disquette Micropose pour *PC*.) D.S.

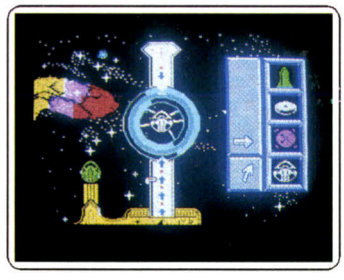
Type _____ *combat aérien*
Intérêt _____ *16*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ *B*



Deathscape

Moyen original de régler les conflits politiques entre planètes, la « fosse de la mort » est le lieu des affrontements les plus sanglants. Votre rôle consiste à détruire, pour ne pas être détruit, les multiples vaisseaux qui vous sont opposés dans l'arène galactique. Un graphisme simplet pour un jeu assez lassant. (Cassette Starlight pour *Amstrad CPC*.) E.C.

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



Mutants

Pour annuler la menace qui pèse sur le monde, vous devez détruire les mutants. C'est en parcourant la galaxie à bord de votre vaisseau spatial que vous pouvez y parvenir. La réalisation est moyenne, tant pour les graphismes et l'animation que pour les bruitages, très simples. Seule la musique de présentation est jolie en version 128 K. (Cassette Ocean, pour *Spectrum*). J.H.

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

Eagles

Sur l'écran divisé en deux fenêtres longitudinales, vous suivez simultanément les évolutions de deux avions de combat, le vôtre et celui de votre ennemi (homme ou machine). Votre lattitude de mouvement est bien faible, de même que la vitesse



maximale. Les paysages survolés sont délicieusement apocalyptiques. (Cassette Hewson pour *Commodore 64*). J.-P. D

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

Killer Ring

Un jeu dans la plus pure tradition du « shoot-them-up ». Vous devez détruire des vagues successives d'extraterrestres. Chacune apportant un nouveau type de créatures. Le graphisme est relativement grossier. En revanche l'animation et le bruitage

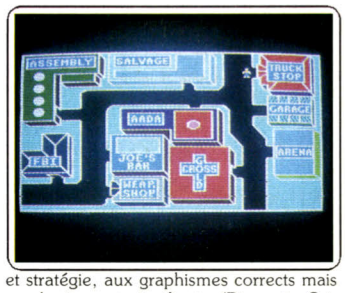


sont de bonne qualité : on appréciera en particulier la qualité des explosions. (Cassette Reaktor pour *Amstrad CPC*.) E.C.

Type _____ *arcade*
Intérêt _____ *9*
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ *A*

Autoduel

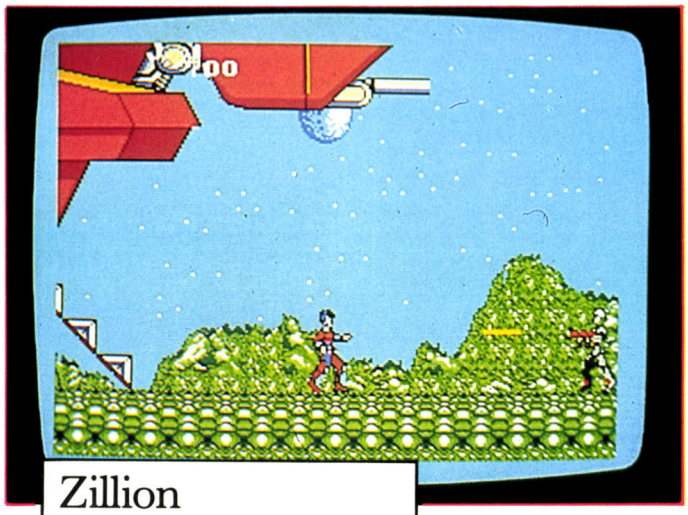
Dans ce monde futuriste la voiture tient une place capitale. Aussi devez-vous établir les caractéristiques de la vôtre. Vous devez apprendre à gérer vos besoins et à combattre dans les arènes et sur les routes. *Autoduel* est un jeu intéressant combinant action



et stratégie, aux graphismes corrects mais aux bruitages insignifiants. (Disquette Origin pour *Atari ST*). J.H.

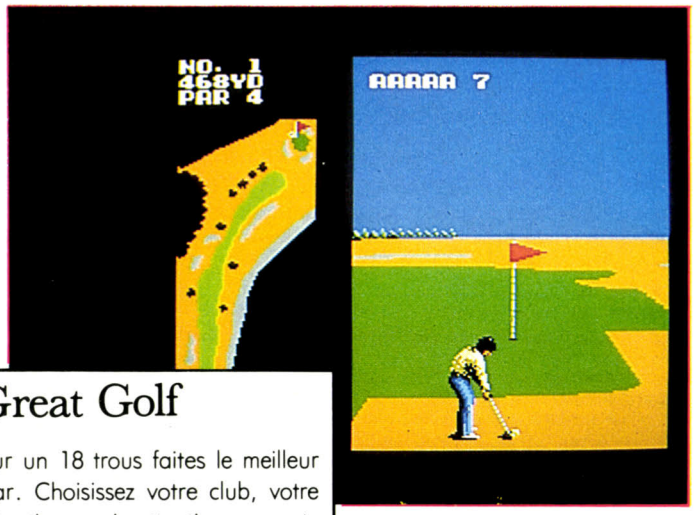
Type _____ *simulation de création de voiture*
Intérêt _____ *13*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ *C*

SEGA, UN CERVEAU QUI A SU



Zillion

Délivrez vos compagnons et dirigez-les pour détruire le camp ennemi. Chaque fois que vous changez de personnage, vous entrez dans un monde nouveau.



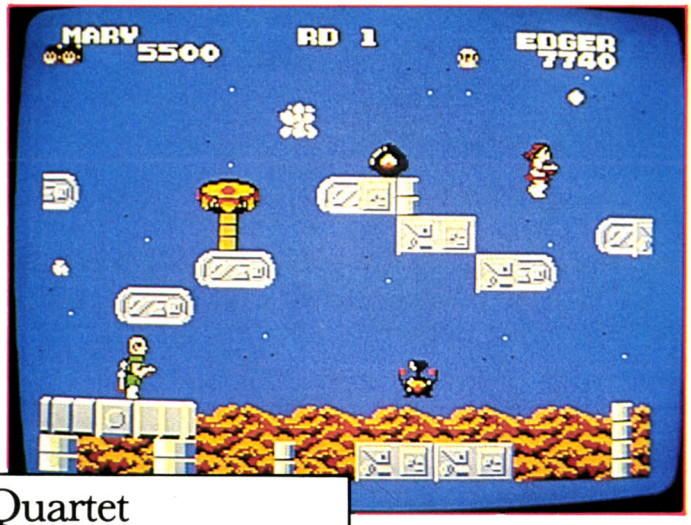
Great Golf

Sur un 18 trous faites le meilleur par. Choisissez votre club, votre direction, mais attention au vent.



Control Stick

Le joystick des joueurs exigeants.
Allez encore plus loin.



Quartet

Abattez vos ennemis et rapportez le trésor perdu de votre colonie spaciale. Vous pouvez jouer à deux dans cette aventure à suspens.



NOUVEAU

Missile 3 D

Se joue avec les lunettes 3D + le pistolet. Votre mission est d'arrêter avec votre laser les missiles nucléaires en pleine course.



Lunettes 3 D

Enfin le relief sidérant de réalisme. Votre écran rentre dans une autre dimension.

Distributeurs cartouche:

VISUEL PLUS
10, rue Louis Vicat 75015 PARIS
(1) 45 30 29 67

DPMF Diffusion
6, rue de Bellevue 92100 BOULOGNE
(17 48 25 79 15

EN VENTE:
AUCHAN
BHV
BOULANGER
CARREFOUR
CASINO
CONFORAMA
CONTINENT
CORA
EUROMARCHE
FNAC
HYPERALLYE
MAJUSCULE
MAMMOUTH
PLEIN CIEL
et chez votre revendeur habituel

DISTRIBUTEUR EXCLUSIF:
MASTER GAMES SYSTEME FRANCE SA
55, av. Jean Jaurès 75019 PARIS
- (1) 42 03 37 37

BIEN S'ENTOURER





Gangster Town

Agent du FBI vous pourchassez un gang dans des courses poursuites en ville, dans des bars et des night-clubs.

SDI

La guerre des étoiles version défense américaine. Détruisez les missiles adverses grâce à vos satellites.





Pistolet Light Phaser

Visez juste. 3 jeux sont offerts avec le pistolet.

Out Run

Une course folle en Californie au volant d'une Ferrari. Le best-seller des jeux d'arcades.

DISPONIBLE

SEGA®

LES JEUX D'ARCADES DANS UN FAUTEUIL

Éclatez-vous





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

en vente à la FNAC et chez votre revendeur habituel. fnac

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

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

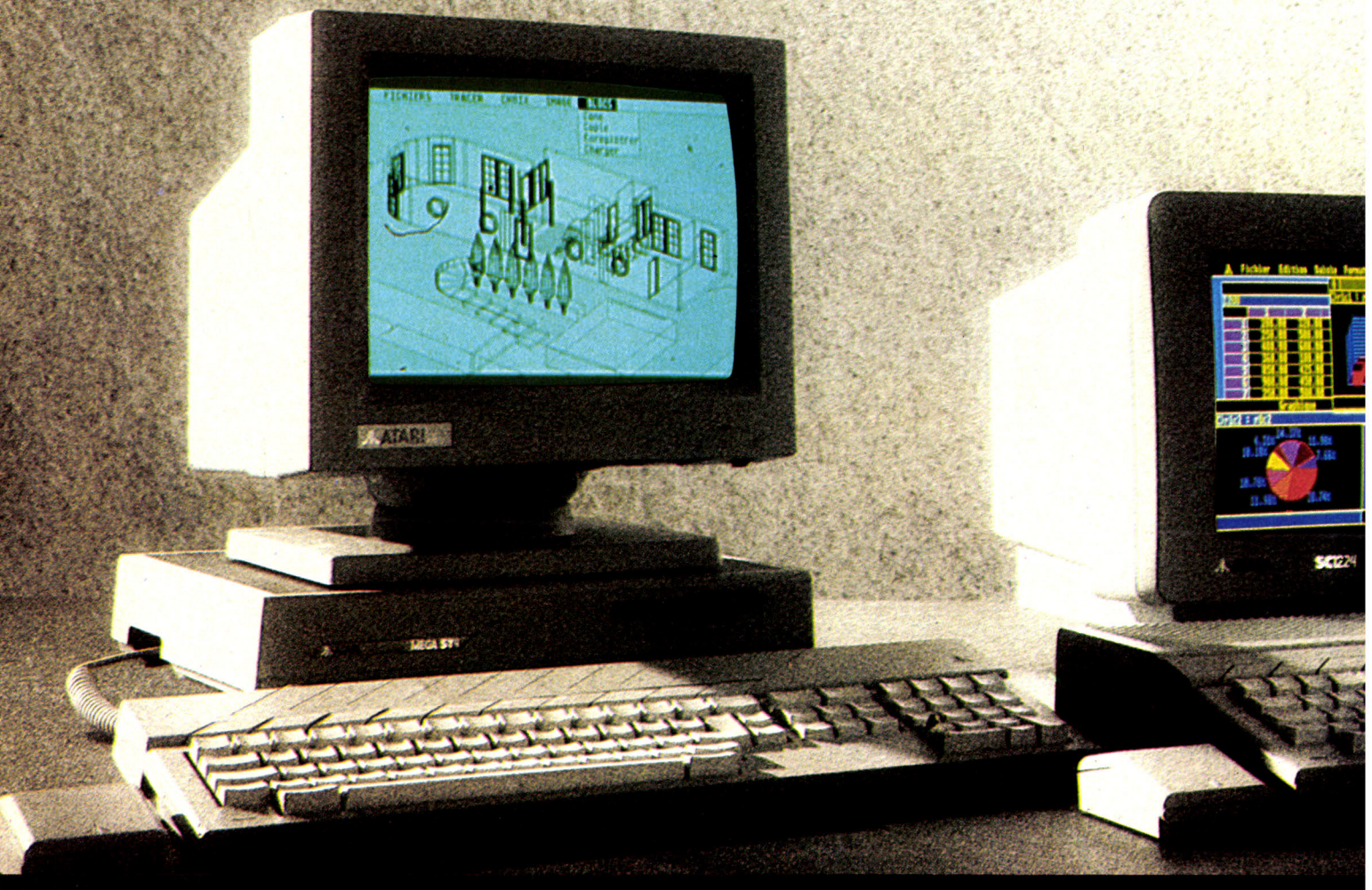
Mallette jeu Amstrad N° 1 :
Express raider, Super soccer, Tai-Pan,
Xevious. Amstrad CPC.
De 195F* à 245F*. Cassette ou disquette.

*Prix public maximum conseillé.

FIL
FRANCE IMAGE LOGICIEL

Les prix FIL sont imbattables.

Selon votre terrain, selon vos objectifs. Vous avez le choix des armes.



12950 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.	9950 F	11800 F
MEGA ST4 moniteur monochrome	• 4 Méga-octets de RAM. • Lecteur de disquette 3''½. • Moniteur monochrome haute résolution. • Garantie avec maintenance sur site.	12950 F	15360 F

5990 F TTC*
1040 ST + MONITEUR MONOCHROME

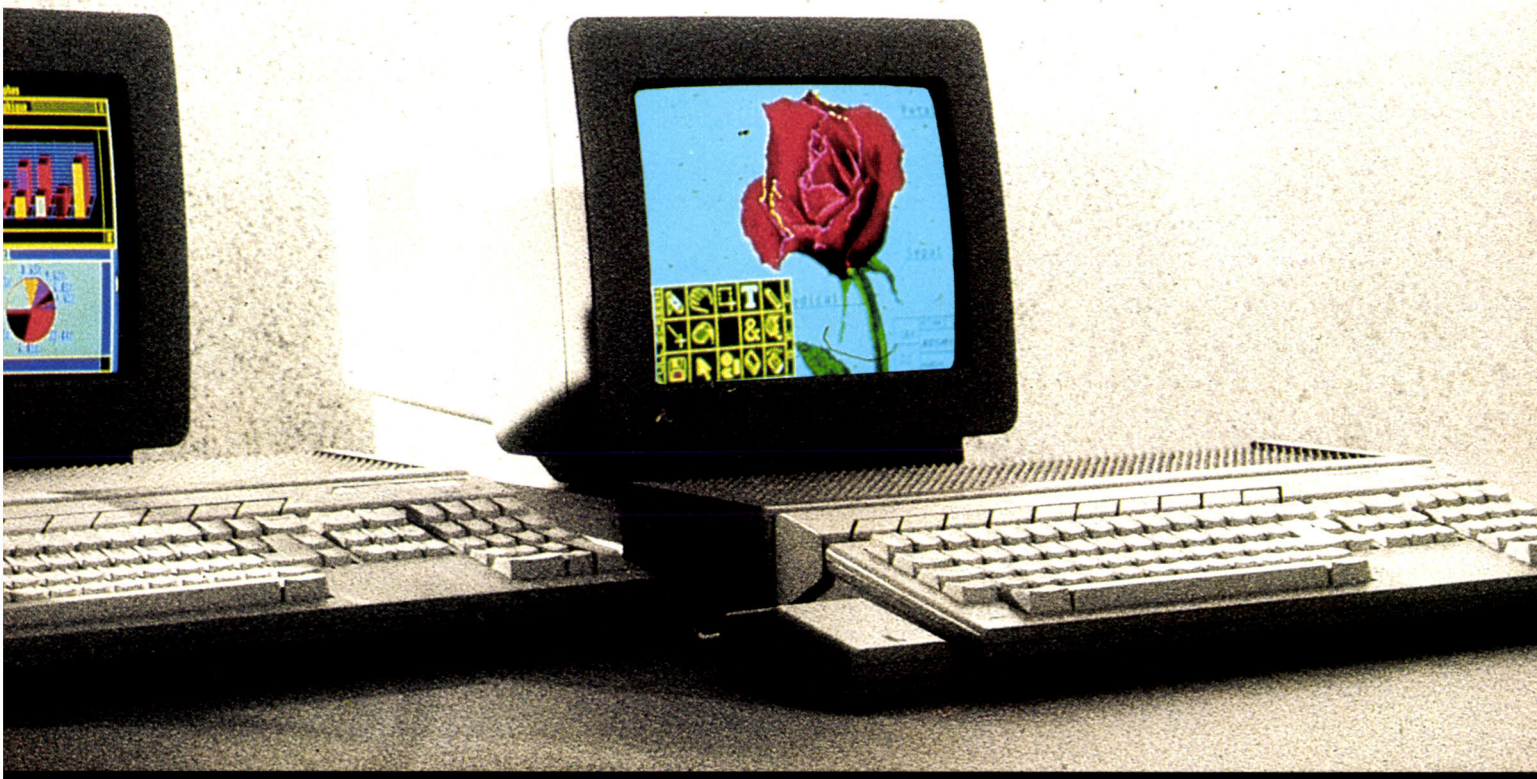
DESIGNATION	CARACTERISTIQUES
1040 ST moniteur monochrome	• 1 Méga-octet de RAM • Lecteur de disquette intégré 3''½, 720 Ko. • Moniteur monochrom haute résolution.
1040 ST moniteur couleur	• 1 Méga-octet de RAM • Lecteur de disquette intégré 3''½, 720 Ko. • Moniteur couleur.

*Prix publics conseillés.

Service informations : tél. 45 06 31 31.

ATARI LE FASCINANT POUVOIR DE

EQUATEUR



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®

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

PARIS OUEST

12 Pce de la Porte de Champerret
75017 Paris M° Champerret Bus PC

Tel: 42 27 16 00
Tel: 42 27 17 12

PARIS EST

8 Rue de Valenciennes
75010 Paris M° Gare du Nord

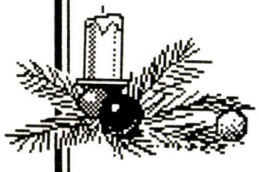
Tel: 42 01 83 66
Tel: 42 01 24 30

Ouvert du Mardi au Samedi de 10h à 20h, Dimanche et Lundi de 14h à 19h,
Nocturnes en Décembre: Le Vendredi jusqu'à 22h

ATARI 520STF 2990 Frs



ATARI 1040STF 4790 FRS





JEUX! JEUX! JEUX! JEUX!

Plus de 100 Titres en Stock
Nombreuses nouveautés import USA et UK

☎

CADEAU!

Pour tout achat d'un ATARI ST

KARATE KID II
TIME BANDIT
ARENA
10 Disquettes 3'5
1 Disquette 20 Logiciels

PROMO DISQUETTES
Simple Face Double Densité
8 Frs*
* Prix unitaire par 100
99 Frs la boîte

PROMO DISQUETTES
Double Face Double Densité
12 Frs*
* Prix unitaire par 100
149 Frs la boîte

DISQUE DUR SH205
LECT DBLE FACE 1 M° CUMANA
LECT SPLE FACE 500 K ATARI
IMPRIM STAR NL 10 COMPLETE
IMPRIMANTE SMM 804 ATARI
LECTEUR 5.25 CUMANA
HOUSSE ST (520/1040 STF)
HOUSSE MONITEUR HUMAN BAG
SAC TRANSPORT HUMAN BAG
TAPIS SOURIS
JOYSTICK SPEED KING
JOYSTICK BOSS
RALLONGE JOYSTICK
DOUBLEUR MONITEUR
CABLE MINITEL
CABLE IMPRIMANTE

ATARI 520STF Monit Coul 640*200 4990 Frs

ATARI 1040STF Monit Coul 640*200 6990 Frs

AMIGA 500
4700 FRS

JEUX JEUX JEUX JEUX JEUX JEUX JEUX
Les meilleurs logiciels sont disponibles, nombreuses nouveautés import USA et UK

✆

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

CADEAU

Pour tout achat d'un Amiga
Deep Space
Arena
10 Disquettes 3'5
1 Disquette Domaine Public
1 Generation 4
Valeur 800 Frs

LOGICIELS PC

CADEAU

pour l'achat d'un THOMSON PC

1 Logiciel de jeux
1 Boite de disquettes

AMIGA 500
Moniteur Couleur
6990 Frs

CONSOLES

Présentation et Vente des deux consoles vedettes de l'année.

SEGA, ses dizaines de cartouches, son pistolet, les fantastiques **OUTRUN, SPACE HARRIER, "SUPER TENNIS" PROMO NOEL**

✆

NINTENDO, ses nombreuses cartouches, son pistolet, et son robot interactif.
Venez essayer **EXCITEBIKE, GOLF, TENNIS, MACH RIDER PROMO NOEL** ✆

NOS FACILITES DE PAIEMENT:

CREDIT GRATUIT 3 MOIS
CARTE BLEUE, VISA
CREDIT CREG IMMEDIAT
CARTE ETUDIANT
CARTE FONCTIONNAIRE
CLUB TILT

Livraison gratuite au delà de 5000 Frs

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

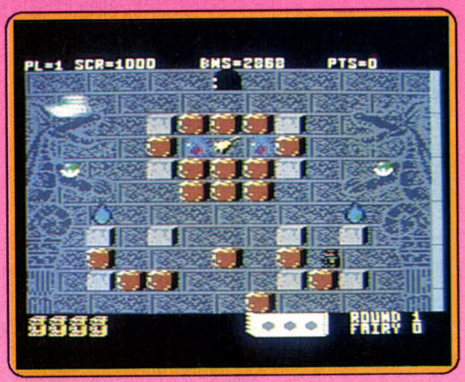
Désignation	Prix

Port logiciels: 25 F Machine 50 f Pas de CRBT

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

TUBES

Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois



SOLOMON'S KEY

Mort aux serrures

La tradition orale et écrite nous a rapporté la puissance de nombreux rois de l'antiquité parmi lesquels l'un des plus célèbres : Salomon (970-931 av J.C.) Fils et successeur du roi David il est le bâtisseur du temple de Jérusalem. Ce souverain mythique reste pour la postérité symbole de puissance et de richesses. Aussi n'est-il pas étonnant que les machines à rêves de notre époque (nos chers micros) se mettent en devoir de nous faire remonter le temps afin de trouver le fabuleux trésor du souverain. Le jeu consiste, d'une manière générale, à faire preuve de stratégie et de tactique grâce à la baguette magique dont vous êtes affublé : vous pouvez créer des blocs ou les faire disparaître afin de vous déplacer ou de faire tomber des ennemis. Faites preuve d'opportunisme pour atteindre la clef (unique moyen d'ouvrir les portes) qui vous permet d'échapper aux nombreux monstres qui hantent les différentes pièces.

Malgré l'intérêt que suscite ce jeu, on ne peut s'empêcher de constater sa médiocrité graphique (dessins simplistes et couleurs fades), et cela malgré la grande variété de créatures et de décors. L'animation des différents protagonistes, bien que rapide n'est pas très réaliste (trépidations hystériques de certains fantômes). La musique et le bruitage sont heureusement du meilleur crû et assurent la cohérence de l'ensemble. Malgré cela, ce jeu est une incontestable réussite pour ses qualités tactiques. (Disquette US Gold pour *C 64*.)E.C.

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

Version CPC

Il est bien loin le temps où les versions *CPC* d'un bon jeu n'étaient que la pâle imitation de celles qui marchaient sur *C 64* ou sur *Spectrum*. Que dire en effet de l'adaptation de ce programme sur *Amstrad CPC*, sinon qu'il surpasse graphiquement la version *C 64* : les décors, les personnages et les couleurs sont beaucoup plus agréables à voir que sur l'autre machine. On constatera même l'adjonction de certains effets spéciaux (petites étoiles tourbillonnantes en début de partie). Seule la musique reste un ton en-dessous car, comme le savent certains, les possibilités sonores du *C 64* sont jusqu'à présent parmi les plus performantes dans le monde de la micro. En définitive un jeu mieux fini que la version *C 64* (Disquette US Gold pour *Amstrad CPC*). E.C.



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

LES CLASSIQUES

Le retour des ancêtres

Les programmes ludiques à l'instar du matériel informatique suivent une évolution rapide. C'est ainsi qu'apparaissent des jeux de plus en plus sophistiqués pas forcément intéressants mais souvent trop complexes d'apprentissage. Le plaisir de jouer s'évanouit alors devant un tube d'aspirine. On ne peut donc que saluer cette alternative, que les plus jeunes sauront apprécier : la réédition des



premiers grands jeux informatiques. Ces différents programmes, qui firent leur apparition dans les salles d'arcades, constituèrent par la suite l'essentiel de la ludothè-



que des premiers micros familiaux. Ce sont donc ces jeux de références, qui à ce titre, méritent l'étiquette de classiques. Disponibles désormais sur *Amstrad CPC* grâce à cette compilation.

Trois grands thèmes sont abordés, un « space invaders » (des hordes de créatures menaçantes descendent lentement vers votre base mobile), ancêtre de tous les jeux de tirs spatiaux. Un « Pac Man » qui, malgré son ancienneté n'a pas pris une ride et un « Break out » (casse briques) dont les rebonds de balle sont toujours aussi accrocheurs. Les graphismes des trois programmes respectent avec souci l'allure des originaux : le « Pac Man » et « le space invaders » sont parfaits.

Les animations sont elles aussi de bonne qualité quoiqu'un peu trop rapides dans le cas du « Pac Man ».

Les bruitages sont sobres mais efficaces. Ah ! nostalgie, quand tu nous tiens. (Cassette Titus pour *Amstrad CPC*). E.C.

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

MISSION

Malox ne passera pas

La formule de la plus puissante bombe jamais construite (le Mégatron) a été dérobée par Malox, un renégat qui n'a pour seule patrie que celle du plus offrant : en l'occurence une puissance ennemie est prête à payer le prix fort pour l'engin infernal. Vous êtes donc l'ultime espoir de ne pas voir passer en des mains adverses, l'arme fatale. Pour ce faire vous devez retrouver Malox parmi les quatre-vingts salles qu'abrite ce jeu. Ce qui n'est pas de tout repos car un nombre considérable de créatures, plus belliqueuses les unes que les autres, s'opposent à votre progression. Ne pas succomber à leurs assauts répétés nécessite de votre part la récupération de combinaisons et de casques protecteurs disséminés dans le dédale du jeu.

Ce jeu d'aventure-arcade, somme toute classique dans son thème, ne dispose malheureusement pas d'un graphisme en rapport avec les possibilités du *ST*. Que penser en effet de la taille ridiculement petite des protagonistes que ne peut compenser la représentation en perspective du champ d'action ? Il en est de même pour les couleurs, qui ne sont utilisées qu'avec parcimonie et cela sur une machine dont la palette chromatique (seize couleurs parmi cinq-cent douze en basse résolution) est l'un des principaux atouts.

L'animation compense cependant ce handicap par son efficacité (mouvements tout à la fois rapides et fluides).

Les bruitages donnent eux aussi satisfaction, tout particulièrement la séquence musicale de présentation qui est un petit chef-d'œuvre.

En définitive, un programme classique qui souffre particulièrement de la rusticité de son graphisme. (Disquette Loriciels pour *ST*). E.C.

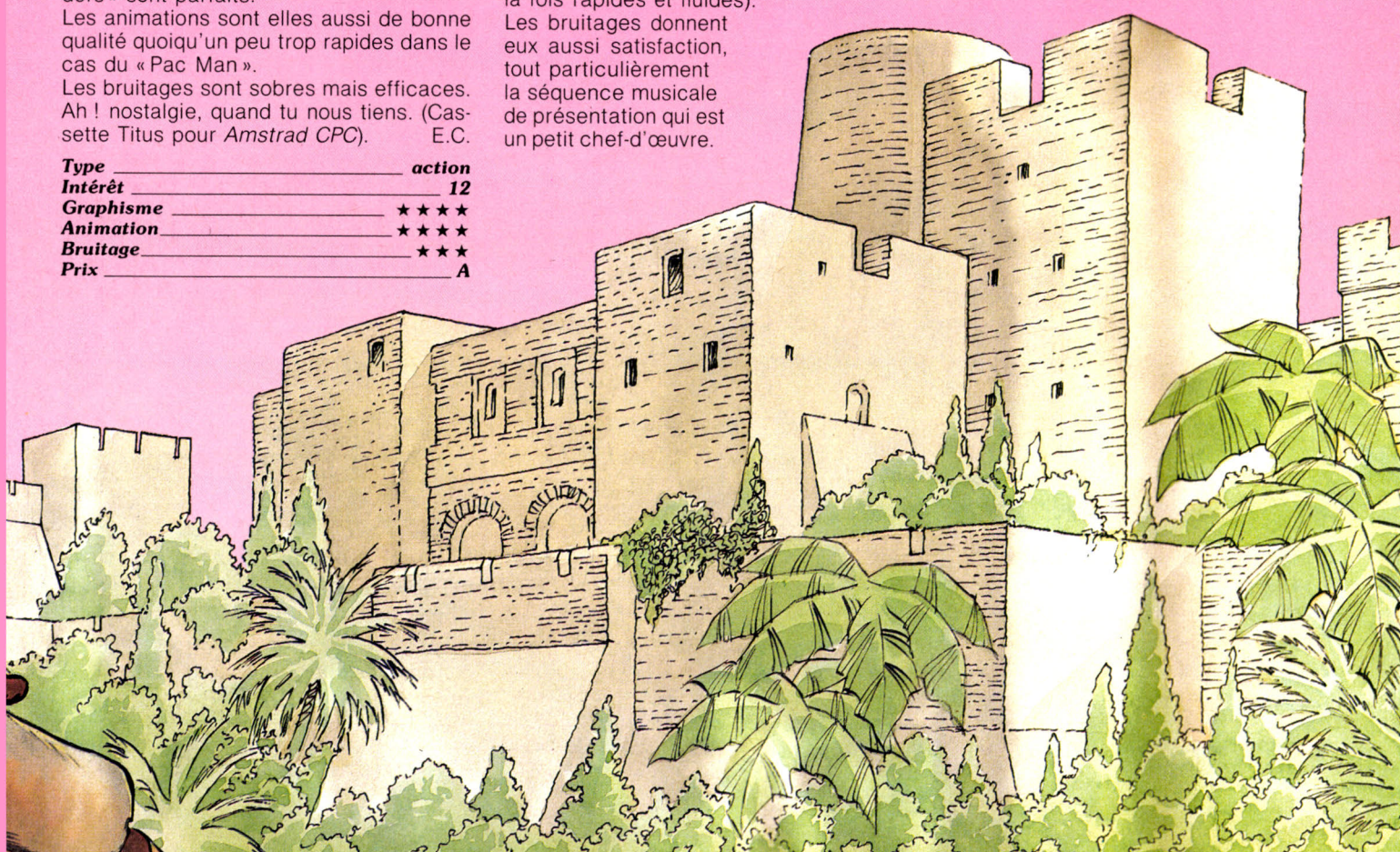


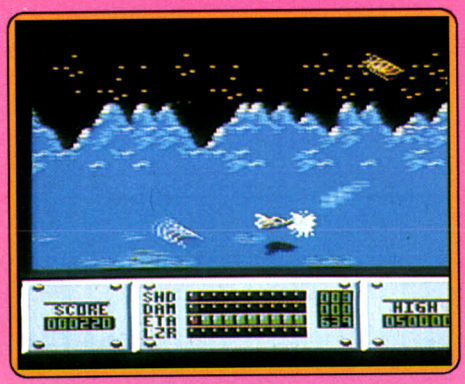
Type _____ ***action/aventure***
Intérêt _____ ***11***
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ ***B***

PLASMATRON

Croisade spatiale

Très simple logiciel d'action, *Plasmatron* utilise un classique scrolling horizontal pour pousser votre vaisseau vers l'ennemi. Il s'agit ici d'éviter tout d'abord les chocs avec l'adversaire. Il faut ensuite tirer sans cesse, détruire les soucoupes et slalomer ▸





entre les particules qui s'en dégagent. Le décor de la mission est très coloré. Il utilise de plus la classique mais efficace superposition de plans pour donner au joueur l'impression de relief. Le résultat s'avère convaincant dans les premières minutes de jeu... On regrette cependant qu'il n'existe pas d'autre dimension que cet éternelle progression vers la droite... Côté bruitage, les amateurs retrouveront avec plaisir les explosions coutumières du *C 64*. Mais si la stratégie permet malgré tout de surveiller l'évolution de votre niveau d'énergie et de mettre en place diverses techniques d'approche et de combat, on se lasse à mon avis bien vite de cette classique croisade. (Cassette CRL pour *C 64*). O.H

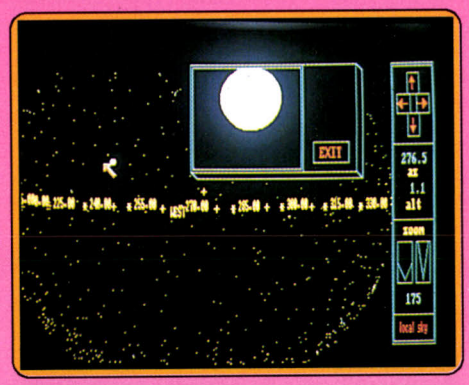
Type	***action***
Intérêt	***11***
Graphisme	★ ★ ★
Animation	★ ★
Bruitage	★ ★
Prix	***B***

GALILEO

Et pourtant, il tourne !

Comment ne pas être séduit de prime abord par la qualité apparente et les multiples possibilités de ce logiciel qui transforme l'*Amiga* en une superbe carte du ciel ? Il s'agit là d'un véritable outil au service des astronomes novices ou chevronnés, capable de reproduire les configurations d'astres visibles depuis n'importe quel point d'observation terrestre, à un instant quelconque (le programme couvre une période de huit siècles !). Très réalistes, donc très beaux, les graphismes restituent les différences de brillance entre étoiles. L'écran se couvre, à la demande, de constellations de coordonnées, et les nombreuses options disponibles procurent une souplesse d'utilisation exemplaire.

Pourtant, quelques imperfections viennent tempérer notre enthousiasme. L'observation au télescope d'une éclipse solaire met à jour (si l'on peut dire) des incohérences qui laissent perplexe. La lune montre une face éclairée alors que le soleil est représenté en gris sombre, ce qui témoigne d'une vision pour le moins surréaliste du phénomène, propre à semer la confusion dans les esprits. Certains risquent en effet d'imaginer, sur la foi de ces images trompeuses, que c'est le soleil qui passe entre la terre et la lune ! Pour ne rien arranger, la superposition des deux astres est imparfaite et un secteur entier du soleil, dans lequel vient s'inscrire la lune, est étrangement éclipsé. A cela s'ajoutent quelques



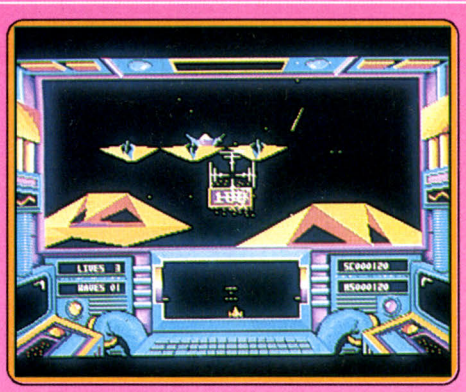
bugs déplaisants, empêchant de temps à autre la fermeture de la fenêtre du télescope, ou dotant notre système planétaire d'un deuxième soleil, résidu de pixels provenant d'un écran précédent insuffisamment néttoyé. On peut également déplorer l'absence de mémorisation des pages-écran, qui impose un nouveau calcul des positions des astres après chaque affichage de fenêtre. La lenteur de l'affichage provoque des temps morts qui restent malgré tout négligeables à l'échelle de l'univers. (Disquette Infinity pour *Amiga*.) J.-P. D.

Type	***carte du ciel***
Intérêt	***15***
Graphisme	★ ★ ★ ★
Animation	***–***
Bruitage	***–***
Prix	***F***

GALAX

Guerre spatiale

Les vagues d'assaut ennemies surgissent du ciel sombre. Sur un scénario peu dépay-



sant, Gremlin Graphics a mis au point un jeu d'action nerveux, déroutant, en un mot réussi.

Le principe des « space invaders » est vu ici, littéralement, sous un autre angle, précisément modifié de 90° : les engins surgissent du fond du ciel et foncent vers l'écran principal. Seule une petite fenêtre de contrôle donne une vue latérale des événements.

Tous vos réflexes sont requis pour foncer vers les assaillants, tirer et dégager sur le côté avant la collision. Les vagues d'assaut ondulent, glissent à droite, à gauche, vers le haut ou vers le bas. Très difficile donc d'ajuster le tir. L'image de l'obus s'éloignant diminue au centre du réticule du viseur seulement si votre engin poursuit un mouvement régulier, sinon, vous voyez la charge poursuivre sa lancée tandis que vous évoluez vers de nouveaux objectifs.

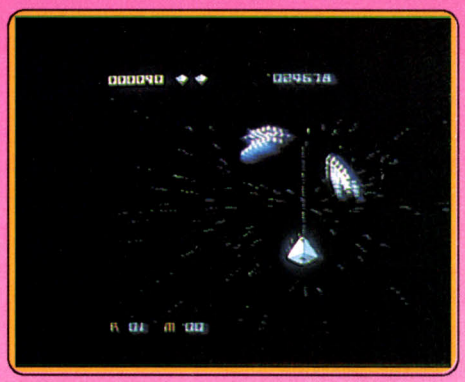
L'animation de bonne qualité, mais un peu lente, se marie à une excellente sonorisation évoquant des musiques de film. Un détail inhabituel semble témoigner de convictions franchement pacifistes chez les programmeurs, en effet votre éventuelle inaction ne provoque aucune conséquence négative : simplement il ne se passe rien, et vous foncez dans un ciel apparemment vide ! (Disquette Gremlin Graphics pour *Atari ST*.) D. S.

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

MEGA-APOCALYPSE

L'espace en folie

Vous pensiez avoir tout vu en matière de *Shoot'em up* et autres jeux d'arcades spatiales à base de « tacatac boum boum ». Une lourde torpeur de désintérêt s'abattait déjà sur vous, qui n'attendiez désormais plus rien de la vie, ayant déjà goûté à tous les plaisirs de la micro. Alors dans ce cas



remuez-vous, car vous ne pouvez prétendre être blasé sans avoir vu ce monument de l'arcade spatiale qu'est *Mega-Apocalypse*. Le thème, inutile de l'approfondir puisque, comme d'habitude, il s'agit de détruire tout ce qui bouge. Les choses intéressantes commencent une fois le jeu chargé, et le joystick en main. En moins de temps qu'il n'en faut pour dire ouf, vous vous retrouvez dans un univers tourbillonnant et virevoltant d'étoiles, d'astéroïdes, de vaisseaux ennemis, le tout dans un environnement sonore digne des studios Lucas. En effet, rarement graphismes et animations auront été aussi interdépendants et efficaces;. Tantôt le fond étoilé est en rotation spirale, tantôt vous avez l'impression d'être happé ▸

par un gouffre sans fond. Cette sarabande infernale est menée par les différents astéroïdes et les vaisseaux adverses. Vous pouvez même faire des rotations complètes tout en tirant, si bien que vous vous retrouvez systématiquement dans la zone rouge de vos réflexes. Le bruitage est lui aussi excellent, puisque vous pourrez profiter de séquences parlées digitalisées, mais c'est surtout l'accompagnement musical, à tonalité rock, qui laisse pantois, mais est-ce vraiment étonnant quand on sait qu'il est signé Rob Hubbard ? Un jeu fou. (K7 Martech pour *Commodore 64*). E. C.

Type	***action***
Intérêt	***16***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	***B***

INDIANA JONES

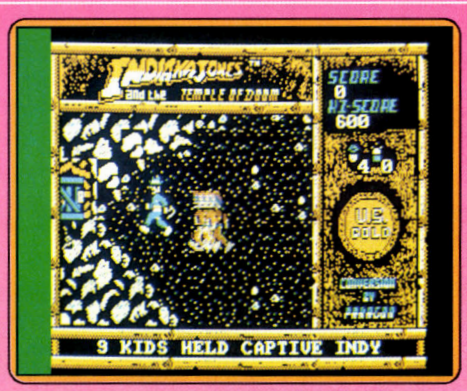
Le temple maudit

Ce logiciel est une adaptation du second volet des aventures d'Indiana Jones : « Indiana Jones et le temple maudit ». Le jeu débute sur un dessin bien fait représentant Harisson Ford dans ce rôle, le tout accompagné par le leitmotiv musical du film. Après avoir choisi le niveau de difficulté, l'aventure commence. Dans un premier temps, vous libérez tous les enfants prisonniers dans les mines. Vous devez vous frayer un chemin parmi toutes les galeries en empruntant les échelles, glissières et tapis roulants et franchir les précipices, non point en sautant mais en accrochant votre fouet à une saillie de la paroi. Gare aux indésirables, humains ou animaux, qui se mettront sur votre route. D'un coup de fouet au claquement évocateur, vous les détruisez, les assommez ou les faites tomber un étage plus bas. Pour la seconde partie à bord d'un wagonnet, il vous faut échapper encore une fois aux gardes et éviter le déraillement tout en parant aux autres attaques. Une fois dans le temple, vous récupérez la pierre magique en dépit de la maléfique Kali, déesse aux quatre bras, qui la garde et avant réussir à traverser un pont de corde particulièrement dangereux.

Cette adaptation est très proche de la version arcade du même jeu. Le graphisme et l'animation des personnages sont corrects mais le scrolling est un peu haché et les décors trop répétitifs, tout comme dans la version arcade d'ailleurs. La musique d'accompagnement et les bruitages sont bien réalisés. Un jeu amusant et varié mais qui aurait pu exploiter encore mieux les capacités de la machine.(Disquette Atari, pour *Atari ST*.) J. H.



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



Version CPC

Cette adaptation destinée aux *Amstrad CPC* n'a plus grand chose à voir avec les versions pour *ST* et pour salles d'arcade (qui elles-mêmes n'ont rien à voir avec le film). La magie des graphismes en moins, ce logiciel perd de son intérêt et rétrograde au rang d'un jeu d'échelle évolué mais peu original. (Disquette Atari pour *Amstrad CPC*.) J.-P. D.

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

SURVIVOR

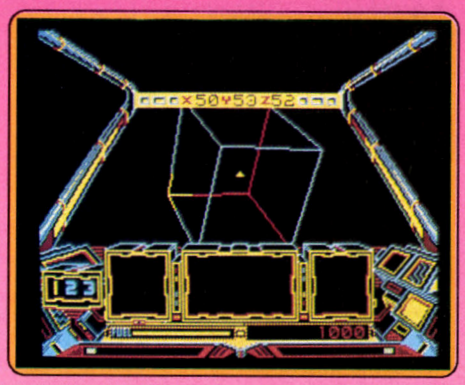
Le retour d'Alien

On peut considérer sans trop risquer de se tromper que les concepteurs de ce jeu se sont inspirés du film « Alien » ou « Le

huitième passager ». Ceux qui auront vu le film se rappelleront de la sinistre créature qui hantait les couloirs du cargo insterstellaire Nostromo, terrorisant et exterminant tous les membres d'équipage, en introduisant sa progéniture dans leurs entrailles, afin qu'elle y trouve matière à se développer. L'ultime but du monstre étant d'assurer la survie de sa race (il en est le dernier représentant).

Les créateurs de *Survivor* n'ont pas changé les motivations de l'Alien, qui une fois de plus se trouve à bord d'un gigantesque vaisseau spatial (plus de cent-quarante deux stations). Vous devez donc l'acheminer à l'intérieur des macrostructures et des voies d'aération afin de trouver la salle d'incubation où enfin il pourra pondre des œufs pour la survie de l'espèce. Comme son homologue cinématographique l'Alien dispose, comme moyen de défense, d'un organe secréteur d'acide. Ses exceptionnelles capacités physiques lui permettent de faire des bonds prodigieux, évitant ainsi de s'épuiser dans des luttes sans intérêt tout en se jouant des difficultés topographiques. On peut regretter que le graphisme, bien que coloré, soit relativement grossier (compte tenu des récents produits sur *CPC*). Les animations heureusement sont variées et dans l'ensemble réussies (les bonds de la créature sont excellents). Bien que très présent le bruitage souffre d'une utilisation pas toujours en rapport avec l'action en cours (crépitement dans les ascenceurs). Un programme qui plaira aux spécialistes du genre. (Cassette US Gold pour *Amstrad CPC*). E.C.

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

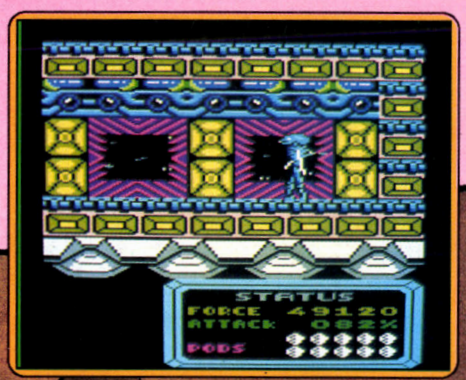


STARFOX

Le loup des étoiles

Après des siècles de guerres incessantes entre elles, les huit planètes du système Hyturien finissent par trouver un compromis sur lequel elles peuvent enfin bâtir une paix durable. Afin de protéger ce fragile équilibre des influences extérieures, les plus grands physiciens se mettent en devoir de construire une barrière d'anti-matière entourant les huit mondes : le Rubicon. Malheureusement les meilleures choses ont une fin, si bien qu'après des années de quiétude, le système d'Hyturie se retrouve en alerte : une planète vagabonde et belliqueuse a rompu l'équilibre énergétique en détruisant tout sur son passage. Votre rôle consiste donc, aux commandes d'un chasseur révolutionnaire, à détruire l'intrus. Le jeu se déroule sur un ensemble de huit niveaux de difficulté croissante où vous devez vous jouer des envahisseurs mais aussi des dangers naturels qui parcourent l'espace Hyturien (tempêtes électromagnétiques).

Dans votre quête vous disposez d'un jeu d'arme que vous pouvez renforcer en faisant escale sur chacun des huit mondes (un monde par niveau). Le graphisme 3D de ce jeu se révèle très coloré, on notera la représentation en surface pleine, des vaisseaux ennemis (pas de fil de fer). L'animation n'est malheureusement pas convaincante (déplacements saccadées). En outre, comment expliquer l'absence d'effet d'inertie dans l'espace : votre vaisseau « pile net » quand ▸



AMIGA 500. POUR DÉLIRER



Un phénomène qui déclenche la stupeur admirative par sa puissance et ses possibilités et qui deviendra vite le compagnon de toutes vos fêtes et de toutes vos réussites quotidiennes.

Une unité centrale puissante

• Motorola 68000, 16/32 bits • Mémoire centrale 512 Ko standard extensible 1 Mo interne, 8 Mo externe • Mémoire ROM : 256 Ko • Lecteur de disquettes 3'' 1/2

3 circuits spécifiques pour délirer en images et en musique

- **Daphné :** graphique/animation
  - coprocesseur graphique ; 25 canaux DMA pour accès rapide mémoire
- **Agnès :** gestion video
  - 4 modes graphiques (de 320 x 256 à 640 x 512)
  - 32 couleurs en 320 et 16 couleurs en 640 parmi les 4096 couleurs disponibles
  - mode HAM avec 4096 couleurs en simultané à l'écran
- **Portia :** entrées/sorties
  - synthétiseur incorporé ; contrôle de ports séries/clavier/son
  - 4 voies sonores/sortie stéréo ; 9 octaves

Avec **AMIGA 500**, c'est la fête non stop. De nombreux logiciels de jeux sont à votre disposition.

AMIGA 500 bénéficie de la technologie COMMODORE, une technologie ''pro'', même pour délirer. C'est tout dire... Son prix : 4725 F TTC (sans moniteur).

SAGHA

Commodore

UNE TECHNOLOGIE POUR LES PROFESSIONNELS

les gaz sont coupés. Le tout est desservi par un bruitage moyen. L'énième version du même jeu. (Cassette Reaktor pour *Amstrad CPC*). E.C.

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

NINJA HAMSTER

Le rongeur de choc

Pour délivrer son cher village des bandits qui le tiennent sous leur coupe, notre hamster va mettre à profit ses connaissances en arts martiaux fraîchement acquises. Le jeu



débute par un écran de présentation vous permettant de choisir entre le jeu contre l'ordinateur ou un autre partenaire humain, le tout accompagné d'une musique de présentation moyenne.

Vous devez affronter successivement huit types d'agresseurs différents, de plus en plus rompus aux diverses techniques de combat à « pattes nues ». Les premiers, le sinistre rat et le lézard de la mort, sont faciles à détruire de quelques coups bien placés. En revanche, il en va tout autrement du chien fou ou du homard solitaire qui utilisent toutes les ficelles du métier pour vous assommer. Vous disposez de onze possibilités de déplacements et d'attaque. Sept coups au corps suffisent à étaler votre adversaire mais il vous faut en vaincre cinq d'affilée pour accéder au niveau suivant. Le graphisme des personnages est bien léché et leur animation fluide, bien qu'un peu lente. On regrette toutefois l'absence de décor et la nullité désespérante des bruitages qui accompagnent les coups. Un jeu simple et cependant amusant. (Cassette CRL pour *Spectrum*). J.H.

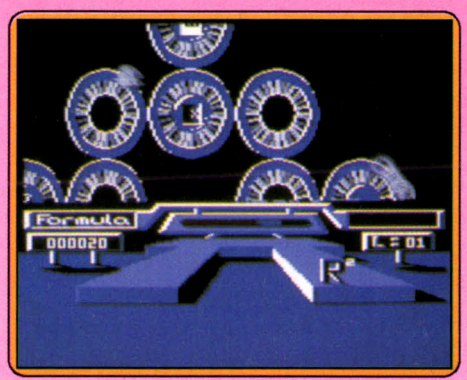
Type	***action***
Intérêt	***10***
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	***A***

PI R 2

Trou de mémoire

Le professeur Méninges a un trou de mémoire, juste avant de passer à la TV. Les éléments de ses interventions voltigent dans sa tête.

Une machinerie de roues engrenées tour-

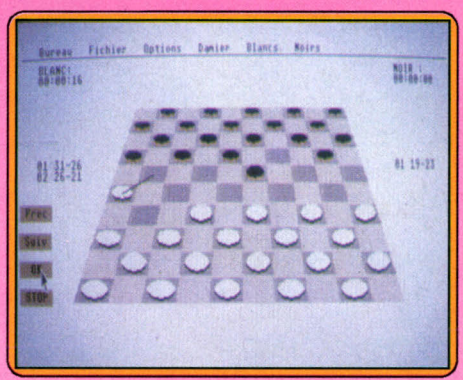


billonne. Vous pilotez un petit module qui se balade à leur circonférence. Il passe d'une roue à l'autre aux points où elles sont en contact, se laisse entraîner passivement par le mouvement ou, au contraire, avance dans le sens ou contre le sens de leur rotation. Certaines roues enserrent une bulle qui contient des souvenirs utiles. Un tour de roue et le souvenir capturé vient reconstruire une des formules dont le professeur Méninges a besoin. L'ennemi se cache dans les innombrables et agressives divagations qui attaquent sérieusement le niveau de Quotient Intellectuel (QI). Plusieurs sortes de divagations se promènent de roue en roue, dans toute la mémoire, d'autres restent attachées à une roue particulière.

PI R2, original, rapide, est aussi difficile. Le bruitage n'appelle pas de remarques (tous les bruitages, à de rares exceptions près, deviennent vite lassants), le graphisme est très lisible, clair, tandis que l'animation, de très bonne qualité, assure l'intérêt du logiciel.

La notice est en français. (Cassette Mind Games pour *Commodore 64)*. D.S.

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



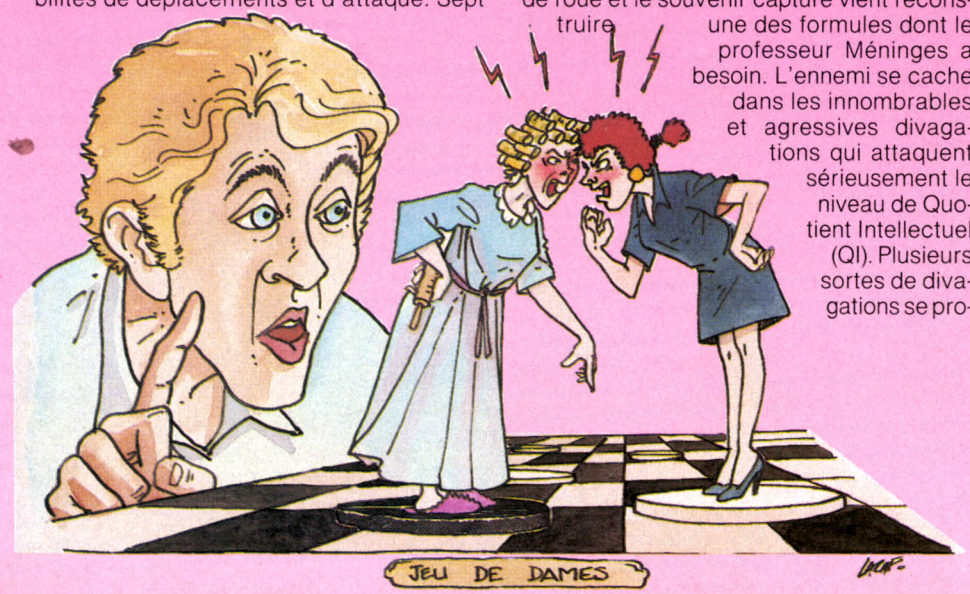
DAME SCANNER

Micro-dames

Les jeux de dames n'étaient pas légion sur ordinateur. Et voici que coup sur coup sont sortis sur *ST, Dames 3 D* et maintenant *Dame Scanner*. Ce logiciel offre plusieurs avantages : représentation en deux ou trois dimensions (bien rendue mais aux couleurs un peu tristes), horloge en temps réel pour chaque camp, affichage des pions pris et des coups joués (mais il manque une numérotation du damier pour s'y retrouver), retour arrière possible jusqu'au début de la partie, mode « problème » pour résoudre une position particulière, possibilité de faire jouer l'ordinateur contre lui-même ou de jouer avec les Noirs.

Le programme offre un choix infini de niveaux en choisissant le temps de réflexion moyen accordé pour chaque coup au programme (depuis la réponse instantanée jusqu'à plusieurs heures par coup). De plus, vous pouvez opter pour un jeu combinatoire classique ou pour un jeu plus stratégique (cinq types différents : classique, Fabre, Hollandaise, etc.).

Le programme joue très correctement et se révèle capable de combinaisons puissantes. En revanche il est incapable de proposer le nul en cas d'impossibilité de forcer la décision (une dame de chaque couleur sur le damier). Le jeu se joue à la souris mais son utilisation est loin d'être optimisée. Au lieu de cliquer sur les cases de départ et d'arrivée, il vous faudra passer en revue tous les coups possibles jusqu'à arri- ▸


JEU DE DAMES

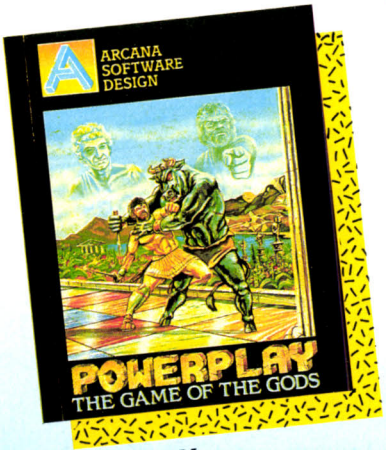
LES HITS

BACKLASH :
Un jeu d'arcade extraordinaire. Un graphisme fabuleux, une animation diabolique. De bons réflexes et une bonne anticipation sont requis. Votre ST ou votre Amiga sont poussés à leurs limites. Disponible sur Atari ST et Amiga.





ADDICTABALL :
Un casse brique génial où vous devez montrer votre sens de la stratégie. Le scrolling continu vous oblige à déployer maintes parades afin de parcourir les différents niveaux. Disponible sur Atari ST. De 1 à 2 joueurs.



POWERPLAY :
Un jeu de société où vous devrez allier connaissances et stratégie. 2 000 questions sur les sports, les loisirs, les sciences, etc. Créez vos propres questions et jouez en famille. Disponible sur Amstrad CPC K7 et disk, Atari ST, Amiga. De 2 à 4 joueurs.



COMPUTER HITS :
Une merveilleuse compilation où vous découvrirez 10 best sellers + 2 jeux gratuits. (Version K7). Un rapport qualité/prix imbattable. Disponible sur Amstrad CPC K7, 12 jeux ; Amstrad CPC disk, 7 jeux.



ACE 2 :
La suite du fabuleux ACE. Vous pourrez piloter votre F15 et jouer contre l'ordinateur ou l'un de vos amis. Différents niveaux de difficulté, animation remarquable. Disponible sur Amstrad CPC K7 et disk, CBM 64 et 128, Atari ST, IBM PC.

Distribution :
ACTUAL, 8, rue de Richelieu 75001 PARIS
Tél: 40.20.94.25.

ver à celui que vous désirez. Un bon programme cependant, capable de donner du fil à retordre à bien des joueurs de club (Disquette Chip pour *Atari ST.*) J. H.

Type _____ ***jeu de dames***
Intérêt _____ ***15***
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ –
Bruitage _____ –
Prix _____ ***B***



BREACH

Les « marines » attaquent

Ce logiciel est assez particulier. Il s'agit en effet d'un pseudo-wargame additionné d'un zeste de jeu de rôle. Choisissez tout d'abord votre mission parmi celles qui vous sont proposées ou créez la vôtre de toute pièces à l'aide de l'éditeur fourni. Vous guidez tour à tour les « marines » de votre équipe. Chacun d'eux possède ses propres caractéristiques de déplacement, de combat, de détection, de force et de protection.

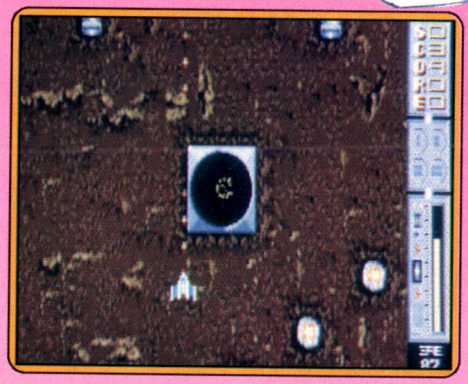
Selon les missions, votre tâche consiste en une combinaison variable de secours aux prisonniers, récupération de packs de données, sortie de la zone de combat, destruction d'un certain nombre de vos adversaires et réussite de la mission en temps limité. Dans un premier temps, vous avez intérêt à faire sortir vos hommes un à un de leur QG, à récupérer les armes et accessoires avoisinants et à les déployer au plus vite. En effet, il est très peu recommandé de trop grouper vos hommes. Outre les difficultés de déplacement que cela peut entraîner, vous risquez de voir plusieurs hommes touchés lors d'une attaque à la grenade. Les créatures que vous avez à combattre sont assez variées et disposent de modes d'attaque et de défense très différents. Ce jeu demande une stratégie fine pour avoir quelque chance de réussir. En revanche, on ne peut que déplorer le graphisme plus que succinct des décors et des créatures et les bruitages limités à leur plus simple expression. Dommage car l'idée était intéressante. (Disquette Omnitrend pour *Atari ST).* J.H.

Type _____ ***wargame-jeu de rôle***
Intérêt _____ ***12***
Graphisme _____ ★★
Animation _____ –
Bruitage _____ ★
Prix _____ ***D***

TRAUMA

Vaincre l'ennemi

Quatrième programme de deux auteurs dont nous vous avons récemment parlé (voir le numéro 46), *Trauma* est bien dans la lignée de leurs précédentes œuvres. Jeu d'arcade simple, il vous propose d'anéantir une superpuissance en la privant de ses sources d'énergie. Au nombre de quatre, elle sont gardées par des vaisseaux géants que vous devrez vaincre. Cela tout en évitant les multiples pièges des défenses adverses.



Contrairement à ce que l'on pouvait attendre, *Trauma* se révèle décevant. Les graphismes soignées et relativement variés sont irréprochables. De même, l'animation douce et fort précise ne peut être qualifiée qu'en des termes louangeurs. En revanche, le scrolling continu s'avère lent. D'autant plus qu'une comparaison avec le célèbre *Goldrunner* est inévitable. Certes, la largeur d'écran est ici plus grande, mais aux dépens de la rapidité et de la douceur. Le déroulement d'écran est désagréable et se voit périodiquement ralenti : l'effet est désastreux.

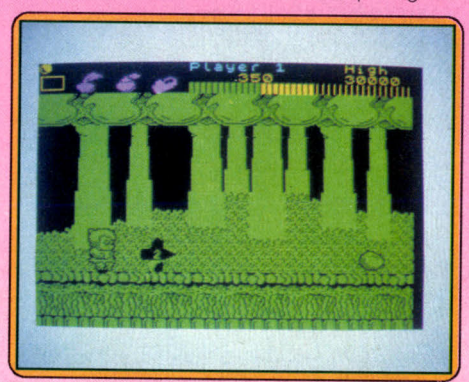
Un mot des commandes : entièrement gérées à la souris, elles se révèlent fort agréables. Côté son, *Trauma* est aussi décevant. Les bruitages sont de piètre qualité et sont tout à fait comparables au zinzin répétitif des logiciels précédents : *Quasar* et *Altaïr*. En revanche, la présentation très soignées, offre une mélodie digitalisée des plus soignée, avec en prime des effets vocaux intéressants. Ce programme ne marque pas une évolution suffisante mais elle est nécessaire ! (Disquette Ère Informatique pour *Atari ST.)* M.B.

Type _____ ***arcade/action***
Intérêt _____ ***11***
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★
Bruitage _____ ★
Prix _____ ***C***

WONDER BOY

Délivrer la belle

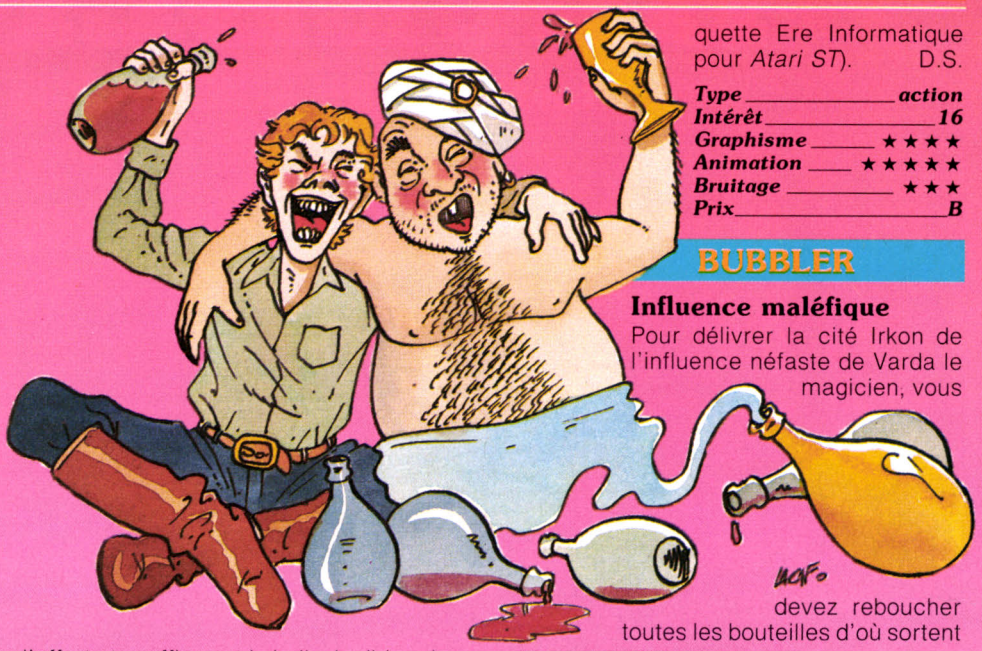
Pour délivrer sa petite amie prisonnière du roi, notre héros doit traverser sept régions particulièrement inhospitalières. Les dangers sont multiples : serpents, feux, escargots, abeilles ou rochers sont au rendez-vous pour le retarder dans sa progression. Au début, vous ne disposez que de vos capacités de saut, à hauteur variable, pour vous en sortir. Mais rapidement, vous pouvez mettre la main sur certains objets indispensables à votre mission. Ces objets, vous les trouvez en ouvrant les œufs géants disséminés dans la lande. Vous disposez d'une hache de pierre, d'un ange gardien qui vous immunise contre toute attaque des monstres pendant quelque temps ou d'un ▸




AMIGA
ST
AMG
PHALLANX
Thai Boxing
Commodore AMIGA
ANCO
AMG
AMG-ST
JUMP JET
AMIGA GOLD EDITION
ANCO
BATTLE THROUGH TIME
Commodore AMIGA
ANCO
AMG
LAS-VEGAS
Commodore AMIGA
ANCO
AMG-ST
AMG
DEMOLITION
AMG
CRUNCHER FACTORY
BMX
CHALLENGE
Commodore AMIGA
ANCO
AMG
ANCO
MAGIC
Strip Poker
A Sizzling Game of Chance
Artworx
ATARI ST
ANCO
Commodore AMIGA
ANCO
AMG-ST
AMG
CHALLENGER
KARTING
GRAND PRIX
Commodore AMIGA
ANCO
AMG
SPACE BATTLE
AMG
SILVER EDITION 105 F
GOLD EDITION 160 F
ACTUAL - 8, RUE DE RICHELIEU, 75001 PARIS, Tél. (1) 40.20.94.25

skateboard pour vous déplacer plus rapidement. Le facteur temps a en effet son importance. Il vous faut atteindre la fin de la région avant que votre temps ne soit totalement écoulé, le temps et la vitalité restants étant convertis en bonus. N'oubliez pas au cours du voyage de ramasser boissons et fruits exotiques pour accroître votre vitalité et votre bonus. Les décors, ainsi que le graphisme et l'animation des créatures sont moyens. En revanche, la mise en couleur est lamentable (tout l'écran est uniformément de la même couleur tout au long du même niveau) et les bruitages sont totalement inexistants. On est bien loin de la version arcade du même jeu. Un logiciel moyen à réserver aux plus jeunes vu sa facilité (K7 Activision, pour *Spectrum*).J.H.

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



quette Ere Informatique pour *Atari ST*). D.S.

Type	***action***
Intérêt	***16***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	***B***

BUBBLER

Influence maléfique

Pour délivrer la cité Irkon de l'influence néfaste de Varda le magicien, vous devez reboucher toutes les bouteilles d'où sortent de monstrueuses créatures. Celà risque cependant de ne pas être facile car Varda vous a transformé en globule. Irkon est bâtie sur de multiples niveaux reliés entre eux par des ponts inclinés. Sa représentation en trois dimensions est très bien rendue avec un graphisme fin et varié. Vous vous déplacez en roulant sur vous-même, ce qui vous permet de grimper les côtes les plus abruptes. En revanche comme vous êtes soumis à l'inertie, il faut absolument stopper un peu avant d'arriver sous peine de plonger dans un précipice. Autre complication, les rampes d'accès sont très étroites. Vous devez donc choisir soigneusement votre direction avant de les emprunter pour éviter d'en tomber.

Le mode de mouvement est bien conçu. Vous déplacez un index sur un cercle, ce qui vous donne accès à absolument toutes les directions. Par endroit, vous apercevez des trappes dans le sol. Avant de vous y engager, vérifiez surtout qu'elles ne conduisent pas au néant. Si c'est le cas, évitez-les en les contournant ou en sautant par dessus. Dans le cas contraire, engagez-vous dedans car c'est là que se trouvent les fameux bouchons. Pour compliquer le tout, la cité est gardée par nombre de monstres dangereux. Heureusement quelques rafales de globules d'énergie viennent ▸



BUBBLE GHOST

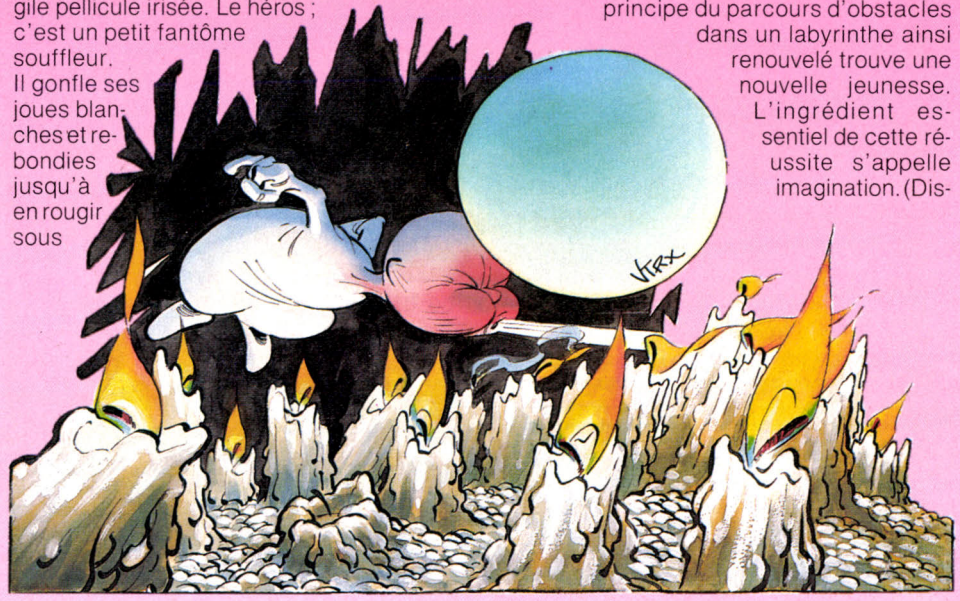
Bulle de savon

Ere Informatique nous offre un très bon jeu d'action sur *ST*, original, drôle et difficile. L'héroïne, c'est la petite bulle. Une bulle de savon transparente et frémissante, à la fragile pellicule irisée. Le héros ; c'est un petit fantôme souffleur. Il gonfle ses joues blanches et rebondies jusqu'à en rougir sous l'effort et souffle vers la bulle, la dirige dans un labyrinthe de salles si dangereuses, avec les pics, lames, bougies. Un seul choc contre les grosses pierres rapeuses qui constituent les murs et la bulle éclate sans dire ouf, en une gerbe de gouttelettes.

Le petit fantôme souffle les bougies les plus dangereuses. Comment franchir les couloirs bordés de ventilateurs ?

Par chance, les lois de l'inertie valables dans ce monde enchanté font que la bulle suit scrupuleusement la direction de la dernière impulsion subie, et se dirige donc toujours en ligne droite.

La conformité parfaite de la réalisation à l'idée de base, fait oublier une action en stricte deux dimensions. Le graphisme est réussi quoique simple, axé sur les seuls objets utiles à l'action, et dangereux pour la bulle. L'animation suggère étonnamment le comportement d'une bulle de savon à peine née... Le son, lui aussi sans prétention, sert le rythme d'ensemble. L'éternel principe du parcours d'obstacles dans un labyrinthe ainsi renouvelé trouve une nouvelle jeunesse. L'ingrédient essentiel de cette réussite s'appelle imagination. (Dis-





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

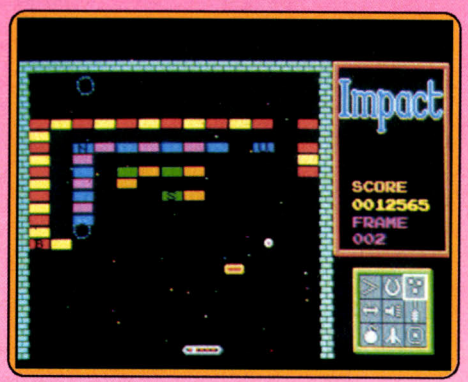
25 rue Michelet
92100 Boulogne Billancourt
Tél : 16 (1) 46 04 70 85

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

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

à bout des plus résistants, mais n'ont aucun effet sur les dispositifs de sécurité qui tirent sur tout ce qui bouge. Le graphisme et l'animation des personnages sont de qualité. Seul reproche, les bruitages sont trop réduits. Un excellent jeu. (Cassette Ultimate pour *Spectrum*). J.H.

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



IMPACT

Sauve qui peut !

Une chose est certaine : la mode est aux casse-briques. Plagiats d'*Arkanoïd* et variations sur un thème identique sont en effet légion. Certains savent cependant frapper les esprits, c'est le cas d'*Impact*. Pour la petite histoire, sachez que votre but est de vous échapper d'un jeu d'arcade des années 70. Pour cela, vous devez détruire les obstacles qui entravent le chemin de la liberté.

Certes, les capacités du *ST* ne sont pas réellement exploitées et une version *Commodore* de ce programme serait tout-à-fait similaire. Il n'empêche qu'*Impact* s'avère fort bien réalisé et attractif grâce à une bande sonore de très bonne facture. Côté graphismes, on reste dans les grands classiques du genre. A savoir dessin sommaire pour les briques et peaufiné pour les nombreux objets présents à l'écran. Le tout parfaitement mis en valeur par les nettes et fort stables couleurs du *ST*.

L'animation est irréprochable : sa rapidité n'a d'égale que sa précision. L'aspect le plus agréable d'*Impact* réside incontestablement dans la sonorisation du jeu. Il n'y a pas de mélodie à proprement parler mais chaque rebond de la balle entraîne l'émission d'une note aléatoire. Le joueur est donc bercé par une douce et cristaline mélodie qui évolue considérablement en fonction du jeu. Bref, à la relative monotonie des graphismes, correspond une étonnante variété sonore. *Impact* est un jeu de qualité que l'on ne peut que vivement recommander aux amateurs du genre mais aussi aux autres. (Disquette ASL pour *Atari ST*.) M.B.

Type	***arcade***
Intérêt	***15***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★★
Prix	***n.c.***

6 PAK

Compilation haut de gamme

Le principe des compilations consistait à l'origine pour les éditeurs à tirer un ultime profit des programmes qui, un ou deux ans, auparavant, avaient connu un gros succès. Actuellement, nous assistons à une évolution où certains programmes font leur première sortie dans le cadre d'une compilation. Dans le cas présent on comptera parmi les nouveautés un ping pong *(Batty)* dans la même veine qu'*Arkanoïd*, et un jeu guerrier du non d'*Eagles Nest* (déjà paru sur *ST*). Comme on pourra le constater les thèmes les plus divers sont abordés puisque après la guerre et le ping pong on trouve une simulation de combats aériens, des combats à motos, les arts martiaux et, en dernier lieu des combats spatiaux.

En ce qui concerne le graphisme, certains éléments de la compilation se détachent, notamment *Eagle Nest* qui vous propose d'investir une forteresse et de libérer trois de vos amis qui y sont prisonniers. Le graphisme est coloré et utilise bien les limitations de la machine (malgré la basse résolution, on a l'impression de finesse). Idem pour *Light force* qui dispose lui aussi d'excellentes prestations graphiques : on



appréciera l'esthétique des stations orbitales ennemies. Les animations n'ont pas été laissées de côté, en particulier avec *Batty* (déplacements et rebondissements de la balle impeccables). Le seul parent pauvre de la compilation demeure *Karate* tant par le graphisme (triste et peu coloré) que par l'animation (un peu saccadée). Néanmoins l'ensemble du pak est de bonne facture. (Cassette Hit-Pak pour *Amstrad CPC*).E.C.

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

4 ACTION-HITS

Machos à vos claviers !

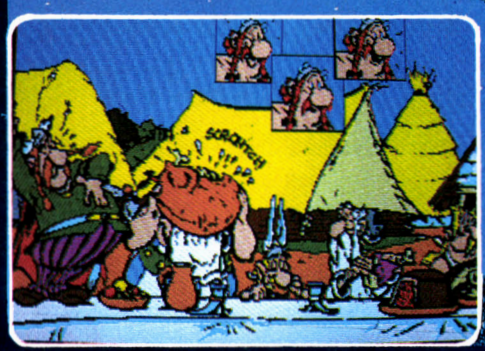
Voici une compilation qui présente un ensemble de quatre jeux dont les points communs sont l'action et la guerre. C'est là un thème qui ne nous changera pas beaucoup de l'actualité du monde : les poètes et autres pacifistes devront donc s'abstenir. Quant aux Rambo en pantoufles, ils auront trouvé La compilation de cette fin d'année. En effet, parmi les différents scénarios abordés, on peut citer une tentative de débarquement sur une petite île du Pacifique lors de la Deuxième Guerre mondiale (les batteries côtières et les bateaux vous mèneront la vie dure). Si vous choisissez le second thème, vous tiendrez le rôle d'un soldat qui tente d'échapper aux gardes d'un camp ennemi. Le Pacifique vous retrouvera aux commandes d'un Mosquito de la Seconde Guerre mondiale destiné à combattre la flotte aérienne japonaise. En dernier lieu, vous incarnez un barbare européen de l'époque préchrétienne qui parti- ▸



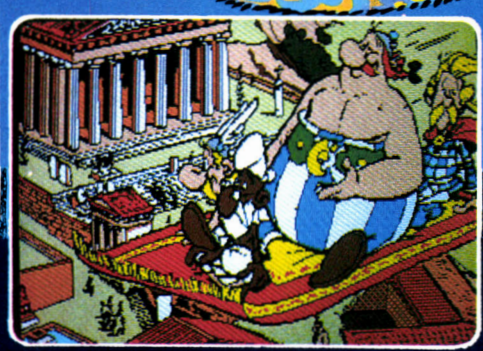
LE SOFT A SES LEGENDES

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.

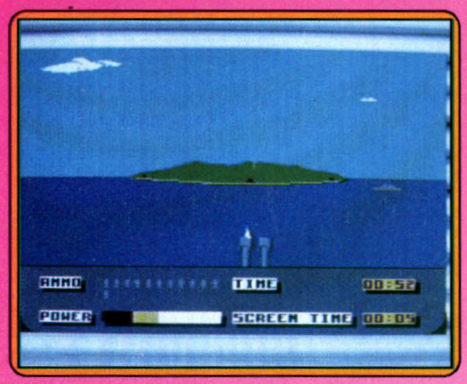
cedic/nathan

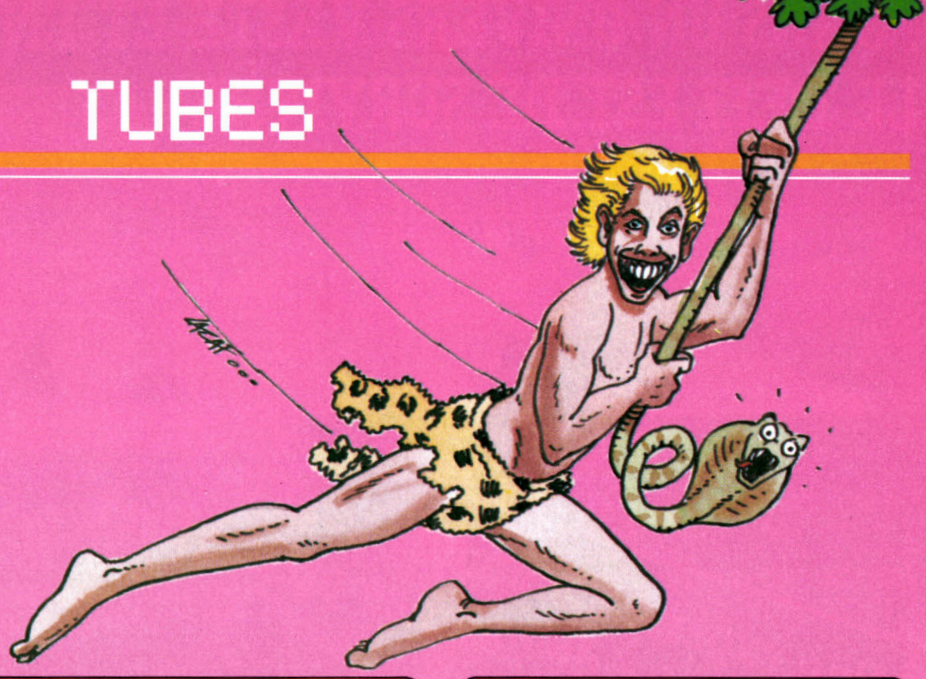
COKTEL VISION

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.





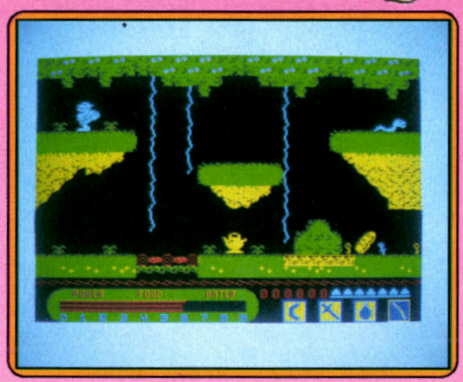
cipe aux différentes épreuves de force et de bravoure de son village (c'est le seul jeu qui tempère le machisme ambiant par d'agréables notes d'humour).
Ces logiciels, malgré la brutalité de leurs thèmes, disposent d'une réalisation technique sophistiquée. Les graphismes sont tous de bonne qualité et les animations brillent par leur précision. Il en est de même des bruitages : on remarquera la qualité des séquences musicales de chacun des programmes. *Blood'n guts* (les jeux barbares) demeurent cependant notre préféré pour son humour. Une bonne compilation. (Disquette American Action pour *C 64*). E.C.

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

LIVINGSTONE

Les dangers de la jungle

Vous incarnez Stanley, prêt à affronter tous les dangers de la jungle pour retrouver le Dr Livingstone. Pour celà, mettez la main sur les cinq gemmes et essayez de parvenir au temple. Les dangers sont nombreux : fosses aux profondeurs insondables, dards empoisonnés lancés par les Pigmés, marteaux fous dans les mines, attaque à la lance des indigènes ou à la carabine des trafiquants, sans compter toutes les plantes et les animaux mortels. Pour échapper à tout celà, vous disposez heureusement de multiples possibilités. Ainsi vous éviterez les tirs en vous baissant ou en sautant. Pour franchir les précipices, vous pouvez éventuellement sauter si l'espace n'est pas trop grand. En revanche dans le cas contraire, utilisez la perche (vous êtes en effet très doué pour ce sport), donnez la puissance nécessaire et sautez. La puissance doit être calculée soigneusement car trop faible vous risquez d'arriver tout droit dans le précipice et trop forte, vous rebondissez au plafond, ce qui vous fait encore une fois tomber dans le trou !
Boomerang, dague et grenade font partie de votre arsenal. Ils vous permettent de tuer un adversaire à distance pour dégager le passage. Mais là encore calculez bien la force de votre lance pour ne pas voir votre grenade vous exploser en pleine figure.





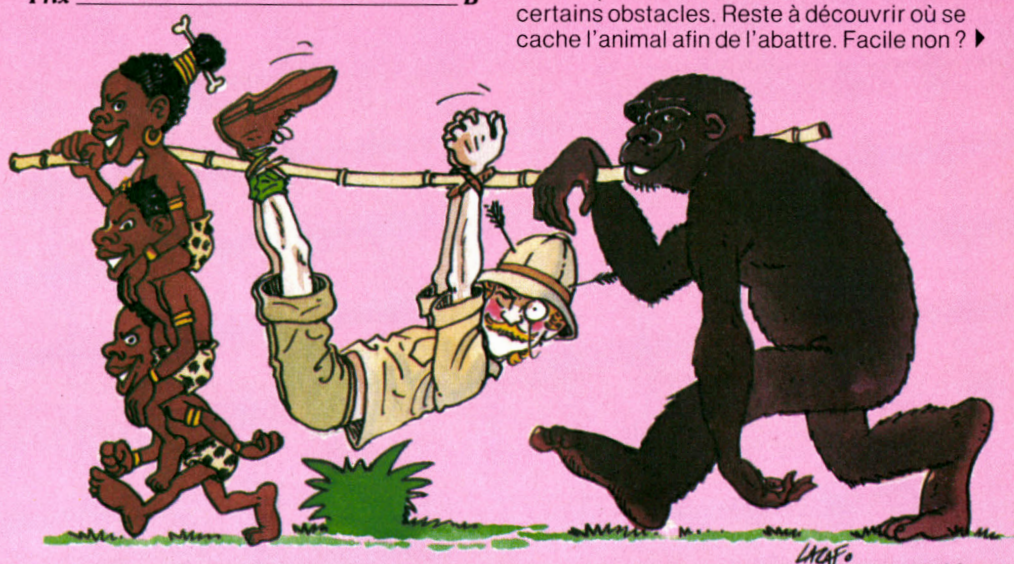
La jungle se compose de sept niveaux comprenant chacun une dizaine d'écrans aux difficultés propres. Les décors sont assez variés et le graphisme et l'animation des créatures corrects. Les bruitages sont très réduits. Vu la difficulté du jeu, les programmeurs donnent sur la notice un moyen d'obtenir des vies infinies. Un jeu auquel on se laisse prendre. (Cassette Alligata pour *Spectrum*). J.H.

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

LE CRÉPUSCULE DU NAJA

La bête sanguinaire

Votre tâche consiste à éliminer un terrible animal tapi au fond de sa tanière. Cette bête sanguinaire est protégée par une forêt vierge profonde et dangereuse dont vous devez éviter les dangers. Au départ on se trouve complètement démuni au milieu d'un univers hostile. Première étape : se procurer une arme afin de contrecarrer les assauts de nombreux animaux. Ensuite, la récupération d'un propulseur dorsal simplifie grandement le travail. S'élevant dans les airs, on peut en effet facilement contourner certains obstacles. Reste à découvrir où se cache l'animal afin de l'abattre. Facile non ? ▸



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

CAPCOM

SIDE ARMS

Une expérience unique pour des astronautes de galeries prêts à tirer pour rien ...

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 Blindé Mobile". Un "feu à volonté" classique combiné avec de brilliants graphismes et une mise à l'épreuve des réflexes.

CBM 64/128
CASSETTE
DISQUE
AMSTRAD
CASSETTE
DISQUE
SPECTRUM
CASSETTE

GO!

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

Assez moyen, ce programme propose une qualité parfois contestable. Les graphismes des personnages sont sommaires mais la diversité des décors y pallie dans une certaine mesure. L'animation se révèle de qualité et suffisamment précise. La bande sonore est aussi de bonne facture avec un léger mieux pour la version *Amstrad*. C'est d'ailleurs la seule différence notable entre les versions *CPC* et *Thomson*. (Disquette Chip pour *Amstrad*, existe aussi pour *Thomson TO* et *MO*.) M.B.

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

METAL GEAR

Danger !

Incarnant un commando, vous devez pénétrer le quartier général ennemi afin de découvrir et détruire une armé secrète et absolue nommée Metal Gear. Quel est son aspect, en quoi est-elle si redoutable ? Mystère : vous devez le découvrir par vous-même. Equipé d'un émetteur radio qui assure une liaison quasi permanente entre vous et votre chef, vous êtes largué à proximité de l'objectif. Désarmé, vous ne pouvez compter que sur votre habileté et votre capacité à réagir à toutes les situations possibles et imaginables. Faites attention aux multiples sentinelles et n'oubliez jamais qu'il peut en sortir de bien des endroits en apparence paisibles : certains dépots ne sont, en fait, que des réfectoires ou dortoirs. Bref, la plus grande prudence s'impose et votre première tâche est de trouver une arme afin d'assurer votre sécurité.



Programme agréable et complexe à souhait, *Metal Gear* propose des graphismes agréables mais inférieurs à ceux de *Vampire Killer* par exemple. L'animation est en revanche de très bon niveau et peut à juste titre être considérée comme modèle du genre. Un regret : le changement de tableau ne s'effectue pas par déroulement de l'écran. L'accès à l'ensemble est simple et le recours au clavier pour certaines opérations n'est finalement pas trop gênant.

La partie sonore est à l'image du jeu : plus qu'honnête. La musique, toujours présente, est agréable et le tempo suit les phases d'action. Les bruitages ne sont pas aussi sophistiqués et s'avèrent parfois énervants. (Megarom Konami pour *MSX 2*.) M.B.

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



LE TALISMAN D'OSIRIS

Puissance magique

Après avoir vaincu l'infâme Naja, une bête cruelle et sanguinaire cachée dans une forêt vierge du Sud-Est asiatique, vous apprenez l'existence du talisman d'Osiris. Parure sacrée offerte aux dieux par les pharaons de l'antique Egypte, le talisman confère une puissance magique à son possesseur. Votre tâche : récupérer à tout prix ce joyau légendaire.

Tout à fait comparable au *Crépuscule du Naja*, ce programme possède les mêmes défauts et qualités que son cousin. Malgré des décors au graphisme plaisant, l'ensemble apparaît relativement confus car les personnages sont exagérément stylisés. En revanche, l'animation est de qualité. Côté son, les auteurs ont repris les bruitages de grande qualité du *Crépuscule du Naja*. Bref, les deux programmes sont en tous points comparables et seul le scénario fait la différence. (Disquette Chip pour *Amstrad*, existe aussi pour *Thomson*.) M.B.

Type	***action/aventure***
Intérêt	***11***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	***B***



36.15 Tilt. Plongez-vous dans le catalogue des softs. On vous donnera, pour tout logiciel testé dans *Tilt*, son éditeur, son genre, son prix, ses cotes d'intérêt, de graphisme, de difficulté etc. Plus une critique en quelques lignes. Alors qu'attendez-vous pour vous brancher ?



Un choix de six courses de toutes natures et difficultés.



Attention aux crevasses !



Un sac bien fait, pas trop plein.

THOMSON TO 8, TO 9, TO 9+

Bivouac

Infogrames a pensé aux sportifs en leur offrant un soft d'une originalité extrême. Animation et graphismes excellents rendent à merveille l'ambiance de haute montagne. Un sommet !

La simulation sportive a de beaux jours devant elle. Des sports a priori peu transposables sur micro servent de prétextes à de bons logiciels. *Bivouac* d'Infogrames, le premier, à ma connaissance, des logiciels d'alpinisme, est aussi une réussite étonnante.

Après l'écran de présentation apparaît un paysage de haute montagne, de nuit. Imperceptiblement, les couleurs changent, au profit de nuances plus chaudes, le soleil se lève, sans jamais être visible à l'écran. Les ombres deviennent plus dures, le ciel plus vif. Et progressivement la lumière se dore, rosit avant que l'ombre ne monte des ravins. Cette longue boucle vous met dans l'ambiance. Sur un *TO 9*, la qualité de la scène surprend, elle accroche les passionnés de haute montagne.

La préparation de la course se résume au choix d'un des cinq itinéraires proposés, notés comme il convient de (F)acile (I) à ED, extrêmement difficile (VI).

Ensuite, faites votre sac, au début acceptez celui qui vous est proposé. Enfin choisissez l'heure de départ de la station. Il vaut mieux partir très tôt, bien avant le lever du soleil, pour des longues courses, puisque les orages et les chutes de pierres surviennent surtout l'après-midi.

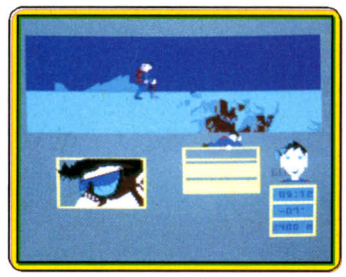
Quatre écrans sont possibles durant la course : marche sur les glaciers, grimpe sur la neige ou sur la glace des crevasses, et escalade sur roche. A chaque nature d'itinéraire son mode de progression, son mode d'assurance contre les chutes et ses dangers.

La simulation colle au plus près les mouvements réels. Sur glacier marchez régulièrement, sondez et sautez les crevasses. Si, par malheur, un pont de neige cède, escaladez le mur de glace de la crevasse à l'aide des piolets et des crampons, et assurez-vous avec les cordes fixées à des broches à glace. Sur roche les mouvements sont commandés membre par membre, et leur effet dépend de la nature de chaque prise : « baignoire » tranquille, ou « grattons » sur lesquels vos mains et chaussures dérapent.

Plusieurs indicateurs permanents annoncent la nature du terrain sous vos crampons, l'heure, la température, l'altitude, où en est votre progression : « C'est loin le sommet ? » Vous pouvez accélérer ou ralentir le temps. L'indicateur principal du temps est la subtile évolution des couleurs, même au plus profond d'une crevasse qui vous indique que, en haut, le soleil se lève. Et, bien sûr, vous avez froid (ce qui arrive vite par – 10 °C), faim, chaud (car en altitude le soleil tape) ou encore vos efforts vous mènent au bord de l'épuisement !

Certains gestes mécaniquement accomplis restent vitaux en permanence : j'avance un pied après l'autre pour marcher. De même, en escalade, il faut récupérer la corde après chaque hauteur. Rien ne justifie de grimper seul sans assurance et votre sac n'est pas un cargo, les cordes sont rares !

Cela fait plaisir de rencontrer un logiciel qui matérialise une bonne idée, originale, traduite au mieux par les capacités de la machine. Le graphisme de la course est excellent, l'animation aussi. *Bivouac* compte au nombre des plus remarquables logiciels sortis sur *Thomson*. La gestion du temps, c'est-à-dire du temps qui s'écoule pour le grimpeur, de la météo et du soleil qui tourne, du rythme des gestes du grimpeur, de son estomac qui crie famine périodiquement, est une des forces du programme.



Il faut partir avant l'aube...

Entraînez-vous sur la course la plus facile, la plus courte aussi, vers un col entre deux pics, avant d'affronter des courses mixtes, où l'on rencontre glaces et rochers verticaux, qui risquent fort de vous contraindre à bivouaquer dans des conditions précaires.

Nous n'avons pas testé les versions annoncées sur *Amstrad CPC*, *PC* et compatibles ni sur les *Atari ST*. (Disquette Infogrames pour *TO 8*, *TO 9*, *TO 9+*, il existe une version cassette sur *MO 6*.)

Denis Scherer

Type	*sport (escalade)*
Intérêt	*17*
Animation	★★★★
Graphisme	★★★★★
Difficulté	★★★
Prix	*C*

COMMODORE 64

California Games

Patins à roulettes, skate-board, surf, freez-bee, autant de simulations sportives du meilleur cru. Merci Epyx !

Epyx, après un *World Games* quelque peu décevant, nous sert une salve de simulations sportives du meilleur cru.

California Games présente un championnat de surf, une épreuve de patins à roulettes dans la rue, une de skate-board sur une piste en forme de pipe-line géant, une course de vélos de cross, une partie de freez-bee et quelques bizarreries dont j'ignorais jusqu'à l'existence : quelqu'un joue avec une balle qu'il lance en l'air et renvoie en se contorsionnant pour la frapper avec ses pieds, ses genoux ou sa tête.

Le surf d'abord, sur un rouleau gigantesque, plus hawaïen que californien, « tube » parfait qui « ouvre » régulièrement, et déferle progressivement vers la droite de l'écran. Dès la prise de la vague en pagayant vers la côte, vous glissez sur l'écume. Tournez pour glisser de biais. Il n'est pas trop dif-



Vélo-cross sous un soleil de plomb...



Un « tube » des grands jours.



Sur la planche à Hollywood.

ficile de tenir à mi-hauteur, à flanc de vague, sans prendre de risques. Mais, sur la plage, le jury note les concurrents, et les risques lui plaisent : monter jusque vers la crête, tourner à 180°, voire à 360°, un exploit ! Surfer dans le tube, ce tunnel interne à la vague, sous le toit translucide de la vague projetée vers l'avant, ce phantasme si fort de tous les surfistes débutants n'est, hélas, représenté que de l'extérieur ! Les différentes sorties de la vague, que le surfiste passe par-dessus en douceur ou qu'il heurte violemment la crête déjà en train de retomber et soit projeté tourbillonnant en l'air ou qu'il percute la mousse, c'est-à-dire la partie de la vague déjà déferlée, semblent indiquer que les auteurs ont passé des heures devant les vagues à tenter de comprendre ce sport.

Restons dans le pipe-line, mais en béton cette fois et pour y glisser sur une planche de skate-board. Le profil de la piste en demi-cercle, aux bords rigoureusement verticaux, est utilisé par les champions lors de figures défiant la pesanteur. Il faut tourner tout en haut de la piste, à la limite du mur pour redescendre prendre de l'élan, grimper sur le bord opposé et retourner au dernier moment. Protections et rembourrages, casque et gants épais sont de rigueur. J'ai suivi avec moins de passion les épreuves des autres sports, moins évocatrices pour moi. Mais les déroutants mouvements du freez-bee, qui parfois part au loin, parfois revient aux pieds du lanceur, les traîtrises du vélo-cross, les particularités du patinage à roulettes sur un terrain semé d'embûches sont travaillés avec grand soin...

A la fin de la notice anglaise, un petit vocabulaire de californien est proposé pour vous mettre dans le bain : « tubular » (tubulaire) qualifie quelque chose de génial (parce qu'une vague qui déferle en tube c'est le paradis des surfistes !), « aggro » pour agressif quand il s'agit de figures hardies ou risquées au skate-board, au surf ou en tant que comportement dans la vie...

Comme dans les autres éléments de la série *Games* d'Epyx, vous pouvez vous entraîner au sport de votre choix, puis organiser une compétition d'un, de plusieurs ou de tous les sports, avant de comparer les résultats décernés par le jury et les plus hauts scores.

Nous avons testé la version sur *Commodore 64*. Les graphismes sont très clairs, pas enthousiasmants d'un point de vue esthétique, mais qu'importe ! La sonorisation n'ajoute rien de remarquable. La touche d'humour, ici ou là au détour des épreuves, ne gâte rien, mais ne justifie pas à elle seule l'achat du programme. En revanche, l'animation et le contrôle des personnages par le joystick sont remarquables, les évolutions potentielles vous mènent à tous les coins de l'écran, les mouvements du joystick et ceux des personnages sont rigoureusement synchronisés, la variété des manœuvres possibles soutient longtemps l'intérêt du jeu. Les épreuves semblent inégalement intéressantes, mais l'ensemble devrait rester une référence. (Disquette Epyx pour *C 64*.)

Denis Scherer

Type	*sports*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	*n.c.*

ATARI ST

Terrorpods

Un explosif puissant, un cristal énergétique, un métal particulièrement résistant, voilà de quoi tenter l'organisation maléfique que vous aurez à contrer. Bonne chance !

Décidément Psygnosis a fait fort. Tout juste quelques semaines après la sortie de *Barbarian*, l'un des best-sellers sur *Atari ST*, cette société livre sur le marché un autre logiciel d'excellente qualité dans un style très différent.

L'histoire se place dans un lointain futur. Colian, un astéroïde inhospitalier, a — du fait de ses grandes richesses minières — vu s'installer dix colonies minières séparées, chacune avec ses propres mines, ses dépôts, et ses centres de ressources. Chaque colonie est reliée aux autres par un système de navette. De ces mines, on extrait de la Détonite, un explosif puissant, du Quaza, un cristal énergétique capable de régénérer les structures moléculaires, du Zénite, une matière qui peut emmagasiner d'énormes quantités de champs magnétiques et surtout de l'Aluma, un métal particulièrement résistant, idéal pour construire les armes. Tout se passe bien, jusqu'au jour où l'Empire, organisation maléfique, prend possession de la planète et de ses mines pour construire des Terrorpods, machines de guerre quasi indestructibles. La Fédération décide de profiter de l'occasion pour voler le secret de leur fabrication.

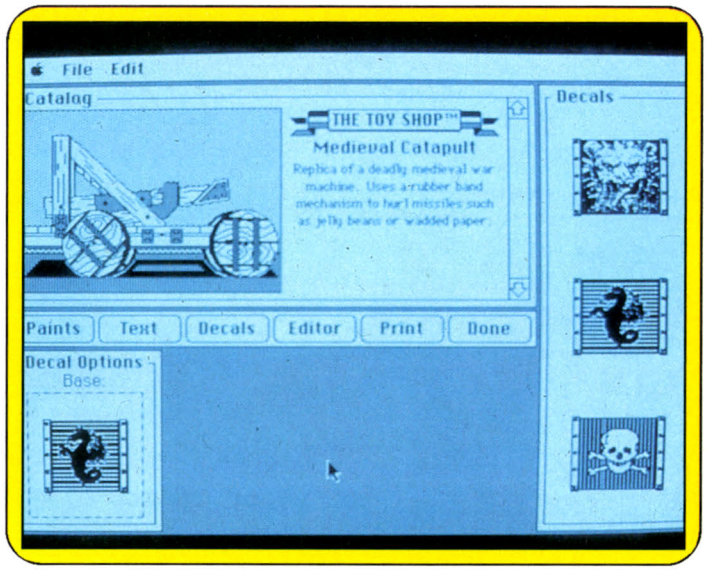
C'est vous qui êtes envoyé pour le faire. Mais l'Empire a eu vent de vos projets et plutôt que de se voir voler son secret, il décide de détruire les installations minières, et vous par la même occasion. Votre mission est donc de protéger les centres et surtout de réussir à fabriquer, vous aussi, un Terrorpod pour les contrer.

Vous embarquez à bord d'un véhicule stratégique de défense doté d'un petit Drover pour prendre contact avec les colonies. Le jeu nécessite l'usage conjoint de la souris, de la manette de jeu et du clavier. C'est vous dire qu'il faut un moment avant de bien maîtriser les commandes. En revanche la documentation en français est claire et précise et l'on peut choisir la langue de déroulement du jeu. Le paysage est fort joliment représenté à travers le cockpit de votre engin, le tableau de bord de ce dernier vous fournissant les principaux renseignements utiles : niveau de Détonite et de carburant, indicateur d'avaries (cinq coups au but et vous êtes mort !), nombre de missiles restants, coordonnées et panneau d'intelligence.

Au début du jeu, vous vous trouvez à proximité des installations d'une colonie. Rien ne vous empêche de commencer à faire des échanges. Pour cela, vous devez sortir le Drover et le conduire jusqu'à une installation où il est automatiquement amarré. Vous pouvez alors procéder aux échanges. La moitié gauche de l'écran représente votre cargaison de minerais avec les prix et les quantités et la moitié droite celle ▸



Décors splendides avec effets de relief.



La catapulte peut même envoyer des projectiles !

de l'installation en question. Vous devez jouer sur les variations de cours d'une colonie à l'autre pour faire de bonnes affaires. Ainsi, comme l'explique la notice, vous avez la possibilité d'échanger dix unités de carburant contre cent soixante unités de Zénite, si vous vous débrouillez bien, ou contre seulement vingt unités de Zénite en cas de mauvaise affaire. Il est important d'accroître ainsi rapide-



Il faut accroître ses stocks.

ment vos stocks pour deux raisons : d'une part, ces minerais ont une fonction capitale pour le bon ordre de votre vaisseau et vous allez donc les consommer ; d'autre part, les éléments constitutifs des Terrorpods sont extrêmement chers à l'achat et, de plus, assez rares à trouver.

Bien entendu, l'Empire ne vous laisse pas tranquille. Très vite, vous devez affronter les attaques des Terrorpods et des Spoilers qui cherchent à tout détruire. Pour les contrer vous disposez de deux armes. Les phasers détruisent les spoilers (ou vos installations d'ailleurs, en cas de tir incorrect !) et obligent les Terrorpods à s'en aller, mais sans les endommager. Pour détruire ces derniers, il faut avoir recours aux missiles. Après les avoir armés, sélectionnez votre cible et préparez la mise à feu. Il faut encore guider le missile en maintenant ses deux repères de coordonnées dans le viseur de tir. Ces armes utilisent de la Détonite pour fonctionner. Les écrans de protection détournent les tirs ennemis au prix d'une grosse consommation de Zénite. Mais même avec une adresse remarquable, vous ne pouvez éviter la destruction de certaines installations. Fort heureusement, vous disposez d'un rayon miraculeux alimenté en Quaza, qui permet la reconstruction instantanée de ce qui est détruit. Votre vaisseau est encore équipé d'un scanner qui dresse la carte des lieux, d'un système de téléportation pour vous rendre rapidement d'une colonie à l'autre mais qui consomme beaucoup de carburant et d'un mode « information » où vous pouvez vous informer de ce que représentent les installations, uniquement en les pointant avec la souris, et qui sert aussi à leur envoyer des messages codés. Si le thème de ce jeu n'est pas nouveau, la réalisation en est parfaite. Les décors sont splendides, avec effets de relief. Les bruitages accompagnent bien l'action. Le jeu est difficile (six niveaux de difficulté sont proposés heureusement) et passionnant. Encore bravo à Psygnosis. (Disquette Psygnosis, pour *Atari ST.*)

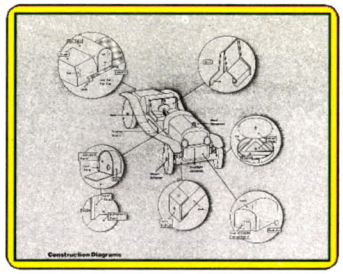
Jacques Harbonn

Type _____ *action-commerce*
Intérêt _____ *8*
Animation _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★★
Bruitages _____ ★★★
Prix _____ *C*

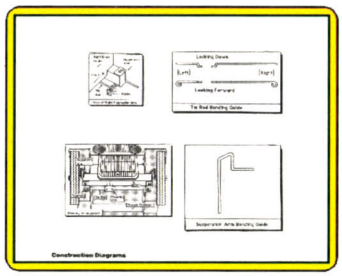
MACINTOSH

The Toy Shop

Une paire de ciseaux, un tube de colle, trois disquettes, un Macintosh, vous voilà à la tête d'une fabrique de jouets !



Détail de la maquette.



Détails de la suspension.

Noël approche ! Faites-vous plaisir, offrez-vous une fabrique de jouets : *The Toy Shop*. Inclassable quant à sa catégorie, *The Toy Shop* mérite pourtant bien son nom car il s'agit en effet d'une véritable usine miniature de jouets.

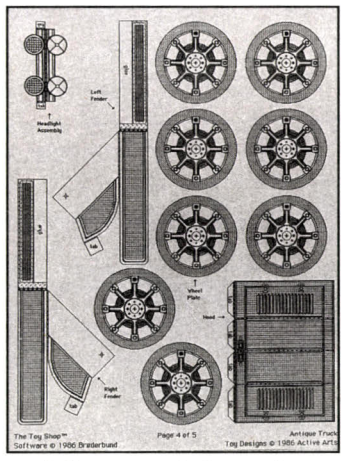
A l'ouverture de la boîte, déjà, ce jeu est différent. Outre les trois disquettes présentes (une disquette programme et deux de données), on trouve une vingtaine de feuilles cartonnées autocollantes au format américain (onze pouces), ainsi qu'un sachet contenant quelques tiges de bois et d'acier, des élastiques, de la ficelle et trois ballons (utiles pour la propulsion). La documentation fournie avec le programme nous apprend qu'il faudra en plus des ciseaux et de la colle.

Vous l'avez deviné, *Toy Shop* permet de construire des maquettes en carton. Les modèles, qui viendront se coller sur les feuilles cartonnées, se trouvent dans les deux disquettes de données. En tout, vingt engins différents vous sont proposés, du camion de livraison au vaisseau spatial, en passant par la machine à vapeur et la catapulte médiévale. A noter que ces modèles sont d'un réalisme saisissant, à tel point que la catapulte peut réellement envoyer des projectiles. Par ailleurs, la machine à vapeur, au moyen d'un ballon, fournit de l'énergie au puits de forage. Au chargement du programme, après avoir inséré successivement les trois disquettes, un menu apparaît à l'écran avec,

sur la droite, un index des vingt modèles, au centre, une image représentant l'objet sélectionné, et au-dessous une bande affichant différentes options d'amélioration du modèle. Un simple clic sur l'index fait apparaître l'image de la maquette.

La bande d'options vous offre la possibilité de modifier certaines des caractéristiques de la maquette. Vous pouvez notamment changer le texte qui, généralement, s'inscrit sur le côté de l'objet ; vous avez le choix entre cinq types de police de caractères, (Chicago, New York, Genève, Monaco et Oblique) et ce, suivant cinq styles différents, du « gras » à l'« ombré ».

Vous pouvez également modifier les nuances de gris qui composent votre modèle, en cliquant sur l'option « Paint ». Une fenêtre apparaît affichant, d'une part, les zones qu'il est possible de modifier et, d'autre part, une palette de toutes les nuances possibles. Cependant, vous avez la possibilité d'en créer de nouvelles en accédant à l'éditeur. Une nouvelle fenêtre de huit pixels sur huit s'affiche alors. La modification de la nuance s'effectue en cliquant à l'intérieur.



A découper après impression.

Les modèles produits possèdent souvent des « decals » qui représentent en fait des dessins autocollants servant à agrémenter la maquette. Bien qu'il existe déjà des « decals » proposés pour chacun des modèles, vous pouvez les modifier, ou même en créer de nouveaux. Pour cela, vous disposez également de l'option « Editor », qui donne à un véritable « mini *Mac Paint* » ; en effet, pratiquement toutes les options de celui-ci y sont présentes, y compris la possibilité de déplacement ou la commande « remplissage », et même une commande « Zoom ». Simplement, l'édition se fait ici point par point. Si les options de l'éditeur ne vous paraissent pas satisfaisantes, vous pouvez créer vos propres « decals » à partir du logiciel *Mac Paint* et les transférer. Pour cela, il suffit de sélectionner l'option « Catch Paint » du menu.

Une fois votre modèle de base sélectionné et amélioré, imprimez-le. Le nombre de pages varie avec la complexité de la maquette (une pour le vaisseau spatial, quatre pour le « Spirit of Saint-Louis », cinq pour le manège). La qualité du graphisme étant essentielle, ce logiciel donnera ses meilleurs résultats par l'utilisation d'une imprimante laser. Cependant, une *Image Writer* produit une qualité tout à fait acceptable. Le produit « semi-fini » obtenu se présente donc sous la forme de feuillets imprimés que vous devez coller sur les feuilles cartonnées, puis découper et plier selon les lignes portées sur la page. De même, les zones à coller sont indiquées. Et c'est là que votre véritable travail commence.

Il faut assembler la maquette partie par partie. Heureusement, vous êtes secondé en permanence par la documentation, très bien faite au demeurant, qui vous donne, pour chacun des vingt modèles, une description et un historique de l'objet, le niveau de difficulté de sa réalisation et le matériel à utiliser. Cette documentation vous fournit également un diagramme de construction et des instructions d'assemblage ; vous en découvrirez vite la nécessité.

En conclusion, une superbe réalisation de Broderbund, qui nous promet de nouveaux modules et bien des heures de travail encore. (Disquette Broderbund pour *Macintosh*.) Didier Guilhem

Type ____ *fabrication de maquettes*
Intérêt ____ *18*
Animation ____ –
Accessibilité ____ ★★★★★★
Potentialité ____ ★★★★★★
Prix ____ *F*

ST GERMAIN DU PLAIN
VAINQUEUR
DES FORTUNES DU FOOTBALL



DEVENEZ PRÉSIDENT
D'UN CLUB DE 1re DIV.

AMSTRAD CASS.
AMSTRAD DISQ.
PC ET COMPATIBLE

L'ÉPIQUE

Directeur de Publication
CAMERON

LES FORTUNES DU FOOTBALL CE LOGICIEL VOUS PERMET DE DIRIGEZ UN CLUB DE FOOTBALL

Hier soir à 22 h 16 à Saint-Germain-du-Plain, Francis Borello a été surpris en train d'embrasser son ordinateur sur la pelouse du stade municipal.

Il venait de gagner la Finale des FORTUNES DU FOOTBALL.

IL L'A EMBRASSÉ !



Comme un vrai président de club de football créez votre équipe : achetez, vendez vos joueurs, trouvez un sponsor, inscrivez votre équipe en coupe et en championnat. Si vous êtes le dirigeant attendu, dès la prochaine saison, les portes de la coupe d'Europe s'ouvrent à votre club.

BON DE COMMANDE

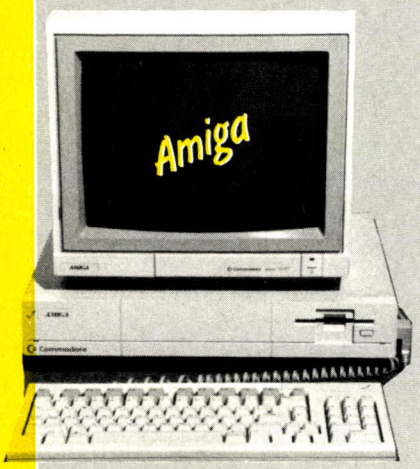
Oui je désire diriger un club de football envoyez moi LES FORTUNES DU FOOTBALL
Ci-joint mon règlement par chèque bancaire de
à l'ordre de CAMERON 55, av. Jean-Jaurès, 75019 PARIS
Nom ..... Prénom .....
N° ..... Rue ..... Ville .....
..... Code Postal ..... Tél. .....
Signature

AMSTRAD CASS.	179 F	
AMSTRAD DISQ.	199 F	
PC ET COMPATIBLE	249 F	
FRAIS D'EXPÉDITION		20 F
Montant TTC		

RÉDIT GRATUIT
mois sur
OUT LE MAGASIN
artir de
00 F d'achat.



AMIGA 2000 et
COMMODORE PC
Nous consulter
AMIGA 500 : 4 690 F
avec moniteur
couleur H.R. : 6 990 F
livré avec une manette
de jeu + 10 disquettes



Périphériques

Side car (émul. IBM)	7 590 F
Amigatel (émul. Minitel)	890 F
Gem Lock	4 590 F
Lecteur disk 3 1/2p 1010	2 250 F
Imprimante couleur	2 990 F
Okimate 20	
Digitaliseur d'images	2 990 F
Digitaliseur Futur Sound	2 250 F
Extension mémoire 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

Alien strike	175 F
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.
Dark castle	250 F
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.
Leviathan	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

Commodore

C 64 Nouveau modèle
+ lect cassette
+ Moniteur couleur
+ 1 manette de jeu
+ 6 jeux
3 450 F
Crédit : comptant 350 F
+ 12 mensualités 290,76 F

C 64 Nouveau modèle
+ lect. cassette
+ 1 manette
+ 6 jeux
1 690 F
Crédit : comptant 190 F
+ 12 mensualités 150 F

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 + GEOS	1 450 F
C 128 + JANE	2 190 F
Lecteur disk 1571	2 550 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 1/4p 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

NOUVEL ESPACE DE VENTE
172, rue Jeanne d'Arc – Paris 13e
Tél. 43.36.40.18 – 45.35.13.25
Métro Saint Marcel

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

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

Album digital - C/D	N.C.	Les dieux de la mer - C/D	125/199 F
Arkanoïd - C/D	89/130 F	Marche à l'ombre - C/D	155/199 F
Astérix C/o Rahazades - D	N.C.	Métro cross - C/D	99/140 F
Barbarian - C/D	89/125 F	6 Pack. vol. II - C/D	N.C.
Bluberry - D	N.C.	Paper-Boy - C/D	89/145 F
Crasy cars - C/D	N.C.	Prohibition - D	199 F
Enduro Racer - C/D	89/125 F	Roadrunner - C/D	105/150 F
Ere Hits vol. 1 - D	239 F	Sport Pack - D	315 F
Ere Hits vol. 2 - D	239 F	Starglider - C/D	125/170 F
Gold Hel II - C/D	105/155 F	Superhits 2 - C/D	N.C.
Hit PackIII - C/D	105/145 F	Tuer n'est pas jouer - C/D	99/140 F
Indiana Jones - D	149 F	Winter Games - C/D	89/125 F
		World class leaderboard - C/D	99/140 F

MICROSTORY VOUS OFFRE
UNE MANETTE DE JEU GRATUITE
POUR L'ACHAT DE 5 LOGICIELS

Nouvelle console SEGA
avec Hang One
Nombreux accessoires et cartouches disponibles **990 F**

Tuner Télévision Pal/Secam,
prise canal Plus (TVA 33,33 %) **1 350 F**
avec télécommande 1650 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
California games - C/D	95/145 F
Cauldron II - C	105/160 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
Earth orbit station - D	199 F
Epyx Epics - C/D	109/149 F
Fist II - C/D	109/155 F
Freddy Hard.dest. - C/D	89/125 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
Game set x Match - C/D	105/155 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
International Karaté + - C/D	95/145 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
6 Pack. vol. II - C/D	89/135 F
Paperboy - C/D	99/140 F
Pegasus - D	229 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
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
Test drive - D	225 F
Thai boxing 128 - C/D	105/135 F
Thai-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
Trantor - C/D	99/145 F
Tresor - C/D	105/155 F
Trivial poursuit - C/D	170/225 F
Tuer n'est pas jouer - C/D	109/N.C.
Utlima IV - D	185 F
Viking - C/D	99/135 F
Winter games - C/D	99/155 F
Wonderboy - C/D	99/145 F
World Class leaderboard - C/D	99/145 F
World games - C/D	105/165 F

14, RUE DE POISSY 75005 PARIS — 172, RUE JEANNE D'ARC 75013 PARIS

MÉTRO : MAUBERT MUTUALITÉ

MICROSTORY

TÉL. : 43.25.51.52 – 43.26.07.98 — TÉL. : 43.36.40.18 – 45.35.13.25

EN DÉCEMBRE, OUVERT LE DIMANCHE

SUPER PROMO

EPSON LX 80
160 cps friction/tractio
Compatible ATARI/IB
2 690 F

ATARI®

ATARI 520 STF 2990 F
ATARI 520 STF 5490 F
+ moniteur couleur 1425
+ cadeau

ATARI 1040 STF
avec moniteur monochrome H.R. SM 125 **5990 F**
avec moniteur couleur ATARI SC 1224 **7490 F**
livré avec GFA Basic + 10 disquettes

ATARI 520 STF
+ moniteur couleur
+ 1 manette
+ 12 logiciels
4590 F

ATARI 1040 STF
+ écran monochrome SM 125
+ imprimante citizen 120 D
+ traitement de texte
7290 F

ATARI 1040 STF
+ moniteur monochrome SM 125
+ disk dur SH 205
+ imprimante citizen 120 D
+ GFA BASIC
11490 F

MEGA ST 2 M **9.950 F HT**
MEGA ST 4 M **12950 F HT**
Imprimante Laser **11950 F HT**



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

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	1690 F
Calcomat tableur	450 F	OSS Pascal	710 F
Compta Memsoft	1650 F	Macro assembleur	490 F
Datamat fichier	450 F	MC Base Memsoft	1650 F
DB Man (Dbase III)	1190 F	PC Dito	850 F
Degas Elite	690 F	Platine ST	1750 F
Devpack	490 F	Profimat ST	495 F
Digitaliseur de son	1550 F	La Solution	2370 F
Easy Draw	850 F	Super base	990 F
Emulcom	850 F	Textomat	450 F
Evolution (trait. texte)	1950 F	V.I.P. (sous gem)	1890 F
Evolution (sunset)	990 F	GFA Draft	850 F
First Word + français	950 F	GFA Vector	450 F
GFA Basic	490 F	Publishing Partner	1650 F
		Pro 24 Stenberg	2450 F

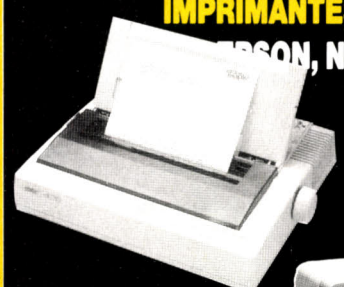
Périphériques

Lecteur Kuramana 3 1/2 p 1 méga	1650 F
Lecteur Kuramana 5 1/4 p	2390F
Lecteur disk Atari SF 354	1490 F
Imprimante Atari, SMM 804	1990 F
Disk dur 20 méga SH 204	4990 F
Imprimante couleur okimate 20	2990 F
Digitaliseur d'images	2450 F
Digitaliseur d'images Realtizer	1700 F
Disquettes 3 1/2 p les 10	135 F
Pro 87	3000 F
Pro Sound designer	590 F
Tablette graphique CRP	4650 F

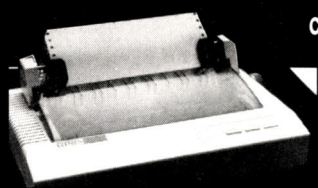
JEUX

Altair	280 F	Ogre	350 F
Alternate reality	310 F	Passagers du vent (2)	289 F
Arkanoïd	145 F	Pirate	N.C.
Artic Fox	310 F	Road Runner	225 F
Asterix rahazades	250 F	Scenary 7F.S II	210 F
Balance of Power	275 F	Scenary 11 F.S II	210 F
Barabarian	220 F	SDI	320 F
Blueberry	250 F	Sentinel	199 F
Chess (Psion)	225 F	Silent service	239 F
Crafton et Xunk	280 F	Skyfox	330 F
Defender of the crown	350 F	Solomons key	N.C.
F 15 Strike Eagle	270 F	Space quest	370 F
Fantasy II	310 F	Starfleet	410 F
Fantasy III	310 F	Starglider	210 F
Flight simulator II	390 F	Startrek	N.C.
Goldrunner	225 F	Super Cycle	290 F
Guild of Thieves	239 F	Super Sprint	N.C.
Harrier strike mission	370 F	Tai-Pan	195 F
Indiana Jones	195 F	Terror Pods	239 F
International karate	199 F	Tonic Tile	195 F
Karaté Kid II	205 F	Tracker	210 F
Liberator	165 F	Trivial poursuit	N.C.
Macadam Bumper	270 F	Turbo GT	190 F
Manoir de Morteville	195 F	Ultima III	450 F
Marble Madness	229 F	Ultima IV	N.C.
Meurtre en série	250 F	Winter Games	290 F
Mission Elevator	N.C.	World Games	250 F
Ninja (Karaté)	145 F	Xévious	225 F

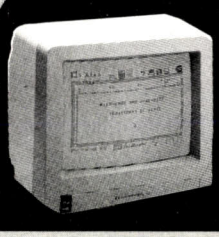
IMPRIMANTES COMPATIBLES ATARI, IBM, EPSON, NLQ, FRICTION-TRACTION



STAR NL 10 - Version parallèle **2890 F**
Version Commodore **3100 F**



Citizen 120 D
1990 F



MONITEUR Couleur
Pal/RVB
(Atari, Commodore, Thomson, etc...) **1890 F**
H.R. (Pal, RVB, TTL)
compatible tous ordinateurs + IBM **2750 F**

PRIX SPECIAUX POUR LES CLUB ET COLLECTIVITES
APPELEZ-NOUS AU 43.25.51.52

HORAIRES : LUNDI 14 H 30 - 19 H
DU MARDI AU SAMEDI DE 10 H 30 A 13 H
ET DE 14 H A 19 H
LE DIMANCHE DE 14 H 30 A 19 H

NOUVEAU !
compatibles PC à partir de
2990 F TTC
VENEZ LES DÉCOUVRIR

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.

TILT12/87

UBI Soft

PEUR SUR AMITYVILLE





UBI Soft
DIFFUSION
se tient à votre disposition, pour tous renseignements et commandes
Téléphonez au **16 (1) 43 39 23 21**

PEUR SUR AMITYVILLE

L'horreur, le sang et la mort seront désormais votre lot quotidien...
Amstrad Cass. 140F
Amstrad Disc. 180F
Atari ST * 259F
PC & Compat * 259F

GABRIELLE

La descente aux enfers d'un ange guerrier !
Amstrad Cass. 140F
Amstrad Disc. 180F
Atari ST * 259F
PC & Compat * 259F

V2

Une fantastique histoire d'espionnage !
Amstrad Disc. 180F

GABRIELLE

V2

V 2

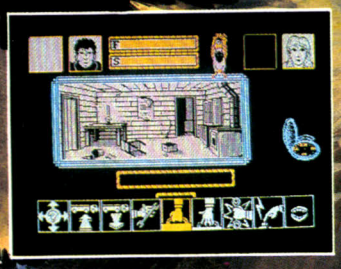
GABRIELLE

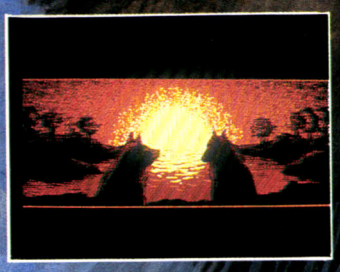
DISPONIBLE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE
ET DANS LES FNAC
DÈS LA SORTIE DU PRODUIT.

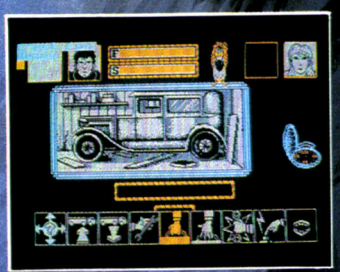
fnac

HURLEMENTS

DU MÊME AUTEUR QUE ZOMBI.









fnac Disponible dans les meilleurs points de vente et dans les FNAC dès la sortie du produit.

NOM..... Adresse.....

HURLEMENTS : Amstrad Cassette 140 F ☐ Amstrad Disque 180 F ☐ Atari ST 259 F * ☐
PC et Compatibles 259 F * ☐

* *Bientôt disponible*

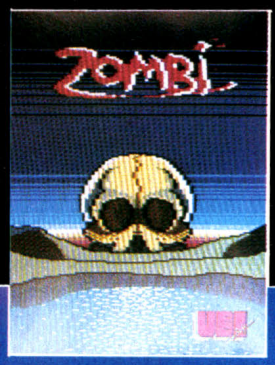
Règlement par Chèque Bancaire ou C.C.P. / Port Gratuit

Cochez la case correspondante et retournez à **UBI SOFT.**

UBI Soft

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





Le haut de gamme du Soft

Disponible dans les 200 magasins

TANDY®





UBI

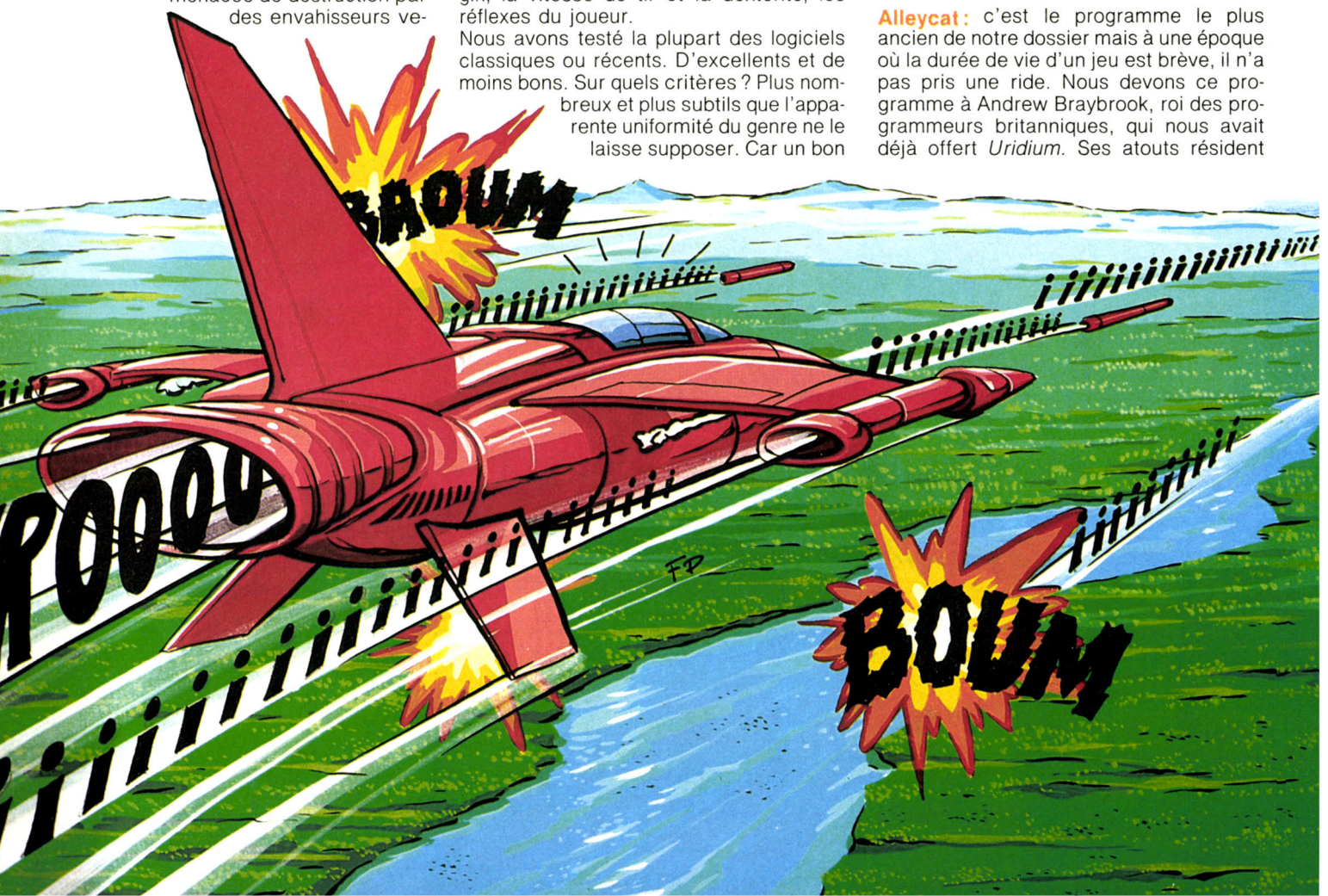
Les foudres de guerre

Le genre « space invaders » est aussi increvable que votre engin est vulnérable aux tirs ennemis. De A(lleycat) à Z(ynaps) le tir automatique reste enclanché. Ce plaisir simple, mais intense, tourne hélas parfois au cauchemar fastidieux et fatigant, voire vous laisse sur des logiciels jouables mais sans attraits véritables. Pourquoi jouer en amateur si l'on peut passer virtuose ?

Space invaders, Shoot them up, Pan Pan Boum Boum, Star Wars, peu importe le nom, pourvu qu'on ait l'ivresse.
Régulièrement ces logiciels envahissent par vagues, les rayonnages des boutiques, tandis que les joueurs pratiquent des coupes sombres dans chaque arrivage. *« Achetons-les tous »,* semblent-ils penser, *« nous reconnaîtrons les meilleurs ! ».*
Tous les éditeurs veulent, au moins par un programme, participer à l'invasion. Aucune machine n'échappe à la colonisation !
Le scénario des « space invaders » ne mérite, la plupart du temps, pas ce nom. Et quand il existe, il se résume toujours ainsi : en l'an 2 000 et quelques une planète est menacée de destruction par des envahisseurs venus d'ailleurs. Le destin de votre monde repose sur vos frêles épaules et surtout sur votre cadence de tir.
Souvent les programmeurs ne prennent même pas la peine d'inventer un prétexte à cette bagarre galactique, et ils ont raison car cela n'intéresse personne. La jaquette indique alors seulement le nombre de niveaux, les munitions disponibles, les principales commandes (haut, bas, droite, gauche et feu !).
Pas d'identification du joueur aux personnages. Car il n'y a pas de personnages. Au fond ces logiciels tiennent plus du casse-briques que du wargame.
Seuls comptent la maniabilité de votre engin, la vitesse de tir et la dextérité, les réflexes du joueur.
Nous avons testé la plupart des logiciels classiques ou récents. D'excellents et de moins bons. Sur quels critères ? Plus nombreux et plus subtils que l'apparente uniformité du genre ne le laisse supposer. Car un bon « space invaders » se « sent » dès la prise en main. Le joystick vous tombe des mains d'ennui, ou vous perdez le boire et le manger, vissé devant l'écran. Chacun de vos exploits créant le besoin insatiable d'en accomplir de plus grands, de faire exploser le compteur de scores. Il fallait un guide pour cette jungle, nous l'avons rédigé.

Le dessus du panier. Ceux qui marquent, ceux qu'on aime : sur *Amiga, ST, MSX II* aux graphismes si nets, sur *C 64* aux ciels noirs profonds.

Alleycat : c'est le programme le plus ancien de notre dossier mais à une époque où la durée de vie d'un jeu est brève, il n'a pas pris une ride. Nous devons ce programme à Andrew Braybrook, roi des programmeurs britanniques, qui nous avait déjà offert *Uridium.* Ses atouts résident



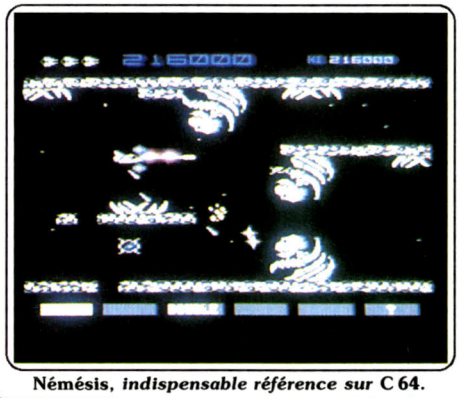
dans le scénario original (exceptionnel pour un « space invaders ») mais aussi dans la réalisation irréprochable qui utilise à fond les possibilités du *Commodore 64*.
Dans un monde futur, on organise des compétitions interplanétaires sur des pistes parsemées d'obstacles et parcourues par des aliens agressifs. Ces pistes construites sur de gigantesques roues tournant dans l'espace, présentent différents types de paysages et d'obstacles. Vous jouez le rôle d'un aventurier qui a investi ses derniers crédits dans l'achat d'un vaisseau, afin de venir chercher fortune. Il faut alors choisir une des courses qui vous sont proposées, le prix à gagner étant fonction de la difficulté. Seules les premières courses de la saison sont gratuites, vous donnant la possibilité de vous constituer un pécule qui vous permettra de payer votre inscription pour d'autres courses. Si vous gagnez, vous empochez la prime, et si vous échouez, vous perdez les droits d'inscription.



Alleycat, *un ancêtre toujours vif* sur C 64.

Vous irez ainsi de course en course tant que vous possédez assez de crédits pour vous inscrire. Cette formalité accomplie, vous vous retrouverez sur le terrain. La piste défile rapidement sous votre vaisseau en un scrolling vertical fluide, le relief des obstacles est parfaitement rendu. Les commandes précises et les effets sonores efficaces. Et quand votre vaisseau est détruit, il faut le voir s'écraser au sol, magnifique ! *Alleycat* est un programme original, peut-être un peu répétitif à la longue, mais passionnant. Indispensable. (Cassette et disquette Hewson pour *Commodore 64*)A.H.-L.

Nemesis : à l'origine un excellent jeu d'arcade qui a modifié le paysage ludique au même titre qu'un *Gauntlet*, dont les clones ne se comptent plus, ou un *Arkanoïd* qui a entraîné une marée de casse-briques sur nos micros. N'ayons pas peur des mots : c'est une petite révolution dans le monde des « space invaders ». Avant lui on partait au combat aux commandes d'un vaisseau de qualité constante, au mieux on pouvait augmenter légèrement sa puissance de feu. *Nemesis* a introduit le vaisseau évolutif. Lent et peu armé au départ, il se transforme totalement en cours de partie en un engin surpuissant, doté d'armes spectaculaires et dévastatrices. Ce principe a depuis été repris, souvent avec succès, dans de nombreux programmes comme *Zynaps, Slapfight, Delta,* etc., et même dans des logiciels d'un style tout à fait différent comme *Wizball*.
La conversion de *Nemesis* sur micro est réalisée de manière satisfaisante : bon scrolling horizontal, des décors superbes et variés, le choix entre une bonne musique ou des bruitages. L'animation, en revanche, est parfois défaillante et manque de précision. Mais enfin, l'esprit du jeu est là. Vous devez traverser cinq secteurs dont une forêt, un cimetière extra-terrestre et même l'intérieur d'un vaisseau de combat géant. Dans chacun d'eux des aliens vous assaillent de toutes parts et un redoutable vaisseau-mère doit être détruit avant de passer au niveau suivant. La destruction de certains envahisseurs fait apparaître des cercles qu'il faut ramasser. L'une des six icônes, situées en bas de l'écran, s'éclaire alors. Celles-ci indiquent les améliorations que vous pouvez apporter à votre vaisseau : augmenter la vitesse, missiles air-sol, doubles missiles, laser très puissant, tirs multiples ainsi qu'un écran protecteur. Pour les activer, vous appuyez sur « shift » ou vous pressez le bouton de tir du deuxième joystick. Ce moment est particulièrement périlleux.

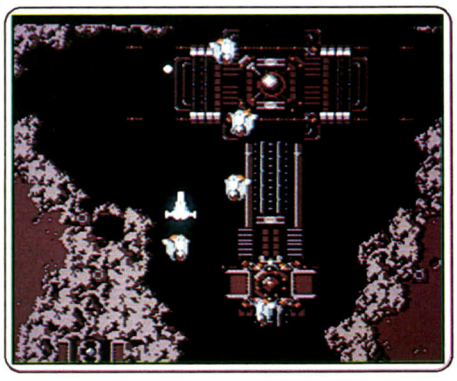


Némésis, *indispensable référence* sur C 64.

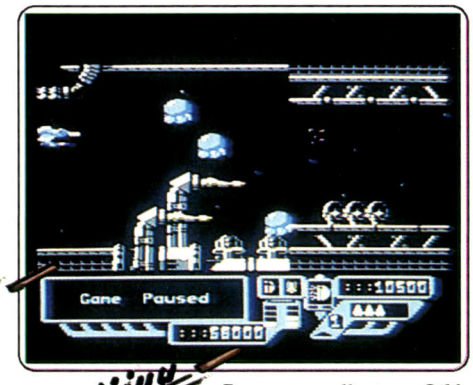
On peut regretter que la difficulté de ce programme ne soit pas progressive, en effet dès le début du jeu, c'est l'enfer. Il faut s'accrocher très longtemps avant de parvenir au deuxième secteur. Néanmoins, on n'envisage à aucun moment de renoncer tant est grande l'envie de découvrir les secteurs suivants. Un joystick à tir automatique rapide est pratiquement indispensable pour aller loin dans ce programme.
Amateurs de sensations fortes, ne ratez pas *Nemesis* car aucun « space invaders » ne vous a jamais offert une sensation de puissance comparable à celle éprouvée lorsque votre vaisseau se déplace rapidement en utilisant à la fois le triple laser et les doubles missiles. Indispensable. (Disquette Konami pour *Commodore 64*) A.H.-L.



Laydock : ce logiciel de grande classe nous vient du Japon. Dès la sortie des premiers *M.S.X. II* les amateurs ébahis pouvaient à loisir rêver sur des démos de *Laydock* et imaginer ce que serait le produit final. Presque deux ans après, enfin arrivé chez nous, ce logiciel est considéré à juste titre comme un classique du genre et a de quoi rendre jaloux bien des possesseurs de *ST* et autres *Amiga 500*.
Ce qui frappe au premier abord est la qualité jeu d'arcade : l'image couvre l'ensemble de l'écran et les graphismes en mode 512 par 212 en seize couleurs sont d'une ▸



Laydock, *des niveaux secrets sur* MSX II.



Zynaps, *excellent sur* C 64.

finesse incroyable... ou presque. Découvrant le décor et les ennemis à affronter, le scrolling continu, de haut en bas, remplit sa tâche avec une précision de montre suisse. Aux commandes de son vaisseau, on se trouve attaqué de toutes parts et c'est avec acharnement qu'il faut se défendre. Un reproche tout de même : les différents niveaux sont trop longs. Une certaine monotonie se dégage de l'ensemble et est renforcée par une mélodie lancinante. Une des principales difficultés du jeu réside dans la monotonie de l'ensemble. Si l'on se déconcentre, on ne peut découvrir les secrets des niveaux suivants et on passe à côté du meilleur. Ceux qui connaissent *Laydock* savent de quoi nous parlons... (Disquette T & Esoft pour *M.S.X. II.*) M.B.

Zynaps : partez en mission, dans une lointaine galaxie aux confins de l'univers, à la recherche d'une civilisation extra-terrestre. L'ennemi qui vous attend de pied ferme a déployé ses escadrilles tout au long des douze secteurs qui composent son univers. Dès le premier contact, votre adversaire engage le combat. Vous progressez dans un tunnel qui vous laisse peu de place pour manœuvrer face aux escadrilles, en slalomant entre les missiles à tête chercheuse. Plus vous en détruisez, plus il en arrive, et lorsqu'enfin vous forcez le passage jusqu'à la sortie, vous vous retrouvez face à un vaisseau mère qui tente de vous interdire le passage vers le secteur suivant. Heureusement, vous êtes prêt à l'affronter car tout au long de votre parcours vous avez augmenté votre vitesse et perfectionné votre armement. Ce jeu est très proche de *Nemesis,* dont il reprend toutes les caractéristiques. Vous vous procurez les équipements supplémentaires de la même manière, avec cependant un avantage : tout se passe au joystick. L'action trépidante est assez variée. Dans le deuxième secteur, par exemple, il vous faut combattre les formations ennemies en plein milieu d'un champ d'astéroïdes, lesquels se déplacent dans toutes les directions. Vous affronterez plus tard des grappes de bulles rebondissant en tout sens, et bien d'autres adversaires.

La réalisation est excellente, une des meilleures du genre.

Les nombreux décors sont superbement dessinés dans un style original très proche des dessins animés, agrémenté par des couleurs agréables.

Le scrolling horizontal est fluide bien qu'il marque des ralentissements lorsque de très nombreux sprites se déplacent simultanément sur l'écran. Les commandes sont précises, et l'ambiance soulignée par d'excellents effets sonores. En un mot, *Zynaps* est une réussite. (Disquette Hewson pour *Commodore 64.*) A.H.-L.

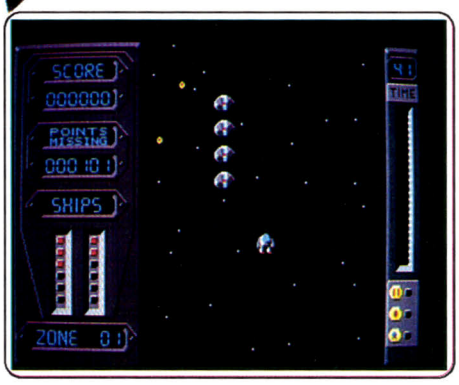


Typhoon : la page de présentation s'ouvre sur une superbe musique digitalisée. Appuyez sur le bouton et vous voilà aux commandes. Vous êtes confronté à des nuées d'envahisseurs dont les réactions sont différentes à chaque vague. Vous survolez des champs d'astéroïdes, des forêts, des surfaces lunaires, des glaciers et des villes. Ramassez des pastilles qui vous permettent de gagner un vaisseau supplémentaire ou d'augmenter temporairement votre puissance de tir.

L'animation est précise, les décors agréables bien que trop répétitifs, mais le scrolling vertical, un peu heurté, marque parfois un temps d'arrêt. Quant à la partie sonore, après la musique digitalisée de l'introduction, elle se résume à des bruitages assez pauvres.

La difficulté du jeu est croissante. Bientôt des vaisseaux ou des plaques indestructibles vous prennent à revers, des bombes de petite taille sillonnent l'écran et il est souvent difficile de les voir à temps (à cet égard, il est recommandé de jouer sur un moniteur plutôt qu'un téléviseur). De plus, à certains niveaux, un crâne se mêle à la vague d'ennemis et vous perdez une vie si vos projectiles l'atteignent. Cela pimente le





Typhoon, *cassez pas les crânes sur* ST.

jeu, vous obligeant à ajuster votre tir avec précision. Les amateurs se laisseront prendre au jeu. Un « space invaders » classique et difficile qui ne manque pas d'atmosphère. Les versions *Amiga* et *Atari ST* sont strictement semblables. (Disquette Gremin pour *Atari ST* et *Amiga*.) A.H.-L.

Slapfight : aux commandes du Slapfighter vous survolez la planète Orac, afin de la libérer du joug des envahisseurs. Le scrolling vertical vous permet de découvrir des décors agréables et colorés mais très vite les vaisseaux ennemis attaquent, vous rappelant que vous n'êtes pas là pour faire du tourisme. Les premiers engagements sont difficiles car votre vaisseau est lent et votre tir, trop court, vous oblige à prendre des risques. Vous vous interrogez : le Slapfighter serait-il un vieux coucou retapé pour l'occasion. Non, c'est un vaisseau évolutif : au fur

Slapfight *décoiffe les commodoriens.*

et à mesure que vous détruisez péniblement vos premiers adversaires, des étoiles apparaissent sur le terrain. Récupérez-les, car elles vous permettront d'augmenter votre vitesse et votre puissance de tir en activant une des huit icônes disposées en bas de l'écran.

Pour survivre, votre priorité est d'augmenter votre vitesse en actionnant la première icône, mais veillez à la doser soigneusement en fonction de vos réflexes, sinon gare à l'accident. Les icônes suivantes correspondent à un armement supérieur dont certains sont cumulables. La dernière vous offrant l'invulnérabilité temporaire.

Comme dans *Nemesis* c'est l'activation des icônes qui pose le plus de difficulté. Il vous faut, hélas, lâcher le joystick quelques secondes, ce qui est souvent fatal. L'équipement le plus impressionnant vous est procuré par la septième icône, qui vous permet de tirer simultanément plusieurs missiles à tête chercheuse. Et si les ailes du Slapfighter sont déployées, c'est un déluge de feu qui s'abattra sur vos ennemis. Là, je vous garantis que ça décoiffe, les envahisseurs auront du mal à s'en remettre. Le jeu est prenant et riche en sensations fortes ; une excellente adaptation du jeu d'arcade. (Disquette Imagine pour *Commodore 64*.) A.H.-L.

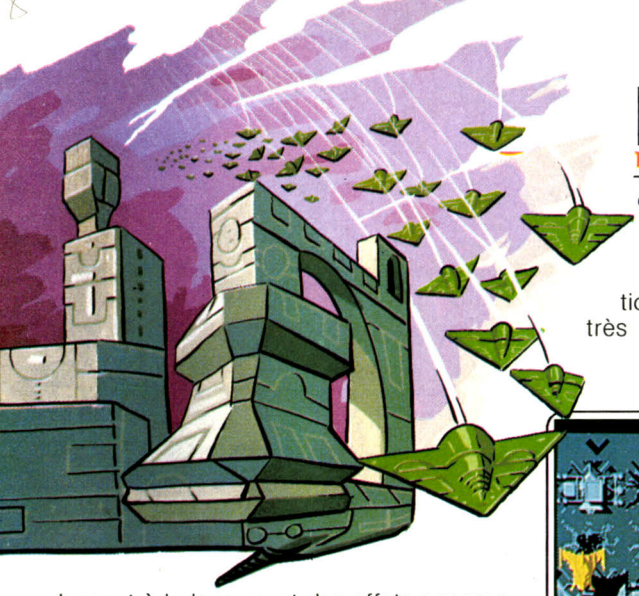
Lightforce : portez-vous au secours de la planète Régulus, envahie par d'innombrables aliens belliqueux. A bord d'un vaisseau spatial équipé de doubles lasers, vous les détruisez secteur après secteur. Le com-



Lightforce : *bons graphismes* C 64 *(ici) et* CPC.

bat s'engage tout d'abord dans l'espace puis se déplace sur les îles qui parsèment les mers de Régulus. Puis vous attaquez les stations orbitales pour enfin les poursuivre dans une région de la planète recouverte par les glaces. Ce n'est pas une tâche aisée qui vous attend et cette mission mettra vos nerfs à rude épreuve, vos adversaires ne vous laissant pas un instant de répit. C'est l'enfer, il faut se battre pied à pied, esquiver, tirer, sans oublier de détruire les postes de contrôle ennemis pour gagner des vaisseaux supplémentaires. Notons que ce jeu se prête particulièrement bien à l'emploi d'une manette à tir automatique.

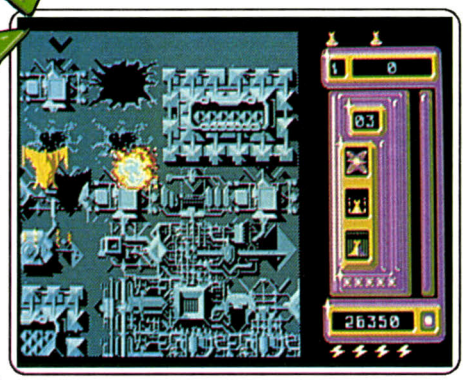
Le graphisme, quant à lui, est excellent tant pour la version *Commodore 64* que pour l'*Amstrad* (avec un léger plus pour cette dernière). Le scrolling vertical et l'animation sont excellents. Enfin, vous avez le choix entre un thème musical de qualité, bien que ▸



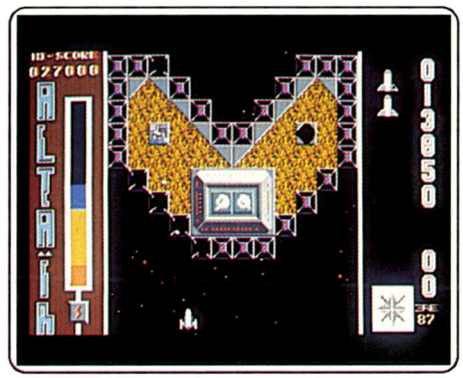
engin accompagne ses changements de régime tandis qu'une musique pompeuse souligne vos scores. L'animation impeccable, les graphismes très colorés tantôt urbains, désertiques, équatoriaux ou maritimes, font de *Sanxion* une petite merveille, qui ne se démodera pas de sitôt. (Cassette Thalamus pour *Commodore 64*). D.S.



Sanxion : *double fenêtrage sur* C 64.



Goldrunner : *Tilt d'or 88 (ici* Amiga*) et* ST.



Altaïr : *un bon programme français sur* ST.

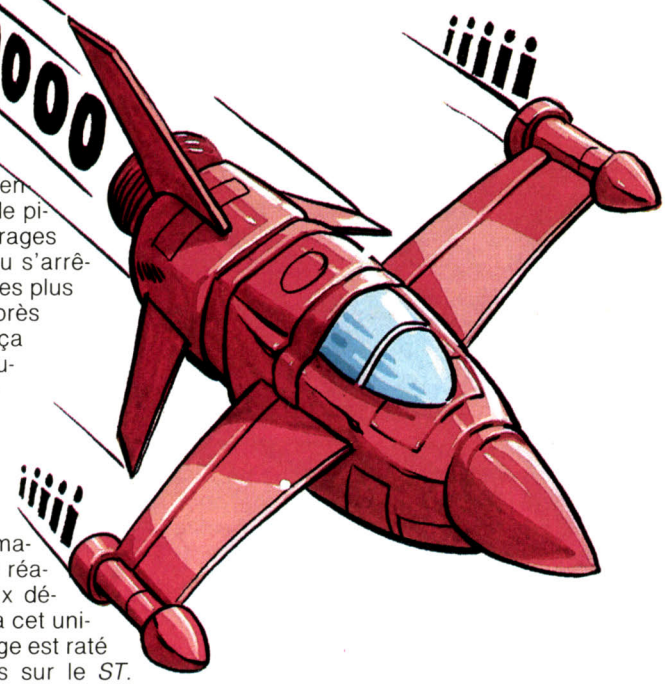
lassant à la longue, et des effets sonores assez classiques. Ce programme est passionnant, on ne voit pas le temps passer, enchaînant partie après partie jusqu'à l'épuisement ; lequel vient assez vite il faut le reconnaître. Heureusement, vous pouvez souffler un peu entre deux secteurs. *Lightforce* est un très bon programme qui séduira les maniaques du joystick. (Disquette FTL pour *Commodore 64* et *Amstrad.*) A.H.-L.

Goldrunner : allons droit à l'essentiel : c'est le plus beau des « space invaders », tant sur *Amiga* que sur *ST*. Les deux versions ne présentent, du reste, aucune différence. Une qualité digne des salles d'arcade. Le critique cherchera en vain une faiblesse. Le graphisme ? Fabuleux. Notamment les décors sont d'une finesse extraordinaire et d'un relief saisissant. Le scrolling vertical ? C'est le plus rapide sur seize bits : étourdissant. Les commandes ? Précises et rapides : la perfection. Le son alors ? Une entraînante musique digitalisée, agrémentée d'une synthèse vocale : stimulant. Vous restez sans voix devant un tel déluge de superlatifs. Aurions-nous enfin découvert le rêve inaccessible, le jeu parfait ? Non, ne nous emballons pas. La réalisation est irréprochable soit, mais le scénario, en revanche, ne présente aucune originalité. Et puis, ce jeu est difficile, trop peut-être. De plus, on a envie de profiter de son exceptionnelle rapidité en poussant son vaisseau au maximum de ses possibilités. Grisé par la vitesse, on s'écrase contre un bunker indestructible. Un logiciel qui s'approche de la perfection. (Disquette Microdeal pour *Atari ST* et *Amiga.*) A.H.-L.

Sanxion : divise l'écran en deux longues fenêtres horizontales. L'une vous montre l'action vue du haut tandis que l'autre vous la laisse examiner de profil.
Les ennemis déboulent de face et parfois (les traîtres) de l'arrière. Ils ne se tiennent pas tranquilles, arrivent en formations serrées et changeantes, parfois avions de chasse, parfois simples astéroïdes, cailloux ronds, suppositoires, pastilles Valda, cachets d'aspirine, plaquettes de chocolat blanc virevoltant en trois dimensions. Face à l'avalanche vous devez être en tir automatique. Bons réflexes, le son de votre

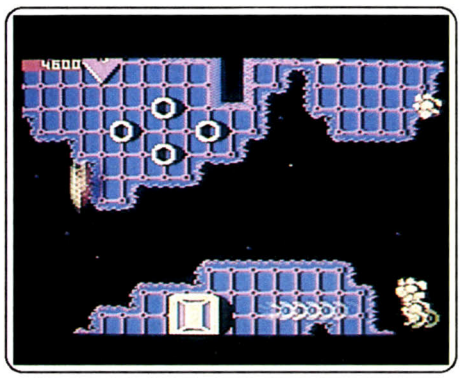
VVVVVRRRROOOOOOO

Altair : aux commandes d'un vaisseau spatial, survolez les bases ennemies détruisant tout sur votre passage. Sous un feu d'enfer, utilisez tous vos talents de pilote pour négocier certains virages difficiles. Soudain, le vaisseau s'arrête face à un monstre blindé des plus agressifs. Il explose enfin, après bon nombre de tirs au but. Et ça repart, toujours plus loin, toujours plus dur. Au fait, n'avez-vous pas oublié de refaire le plein d'énergie ? Pris par l'action on y croit et on s'accroche grâce à une réalisation très soignée : scrolling vertical fluide et animation précise. Les décors très réalistes, ainsi que de nombreux détails, donnent une crédibilité à cet univers. Un seul défaut : le bruitage est raté comme c'est souvent le cas sur le *ST*. Cocorico ! Enfin un programme français, qui se classe parmi les meilleurs « space invaders ». Un très bon jeu, un des meilleurs sur *ST*. Comme quoi le classicisme n'exclut pas la réussite. Il faudra allier toutes les qualités ou presque : musique et bruitage, scrolling et animation, décors et lisibilité, rapidité et variété. Les très bonnes machines incitent hélas au relâchement sur un des critères quand rien techniquement ne l'oblige. (Disquette Ere Informatique pour *Atari ST.*) A.H.-L.





Conservez-les, si vous les avez déjà, cohortes en compagnies desquelles passer des heures agréables. Mais, sachez-le, vous pouvez connaître mieux.



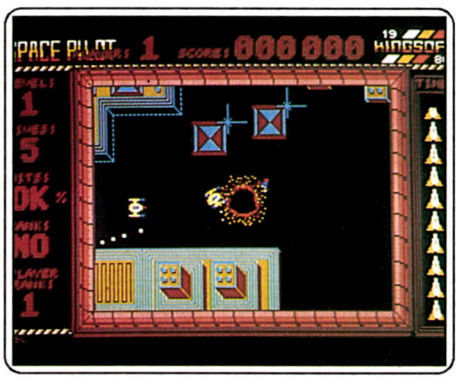
Fire Track : ***produit standard sur* C 64.**

Fire Track : aide agréablement à passer le temps. Il pèche par un manque total d'originalité. Rapide, aux graphismes très classiques, la musique d'accompagnement s'allie bien à l'action. Mais quand le son des explosions et le bruit de moustiques des structures qui s'effondrent viennent s'y ajouter, les oreilles souffrent. De même, l'aspect des engins mortels et des inoffensifs nuages qui résultent de leur destruction se ressemblent trop. Les scores montent vite, d'autant plus qu'il est assez aisé d'anéantir une vague d'assaut entière en quelques secondes. Tir automatique chaudement recommandé. *Fire Track* est un honnête produit standard. (Disquette Electric Dreams pour *C 64.*)

D.S.



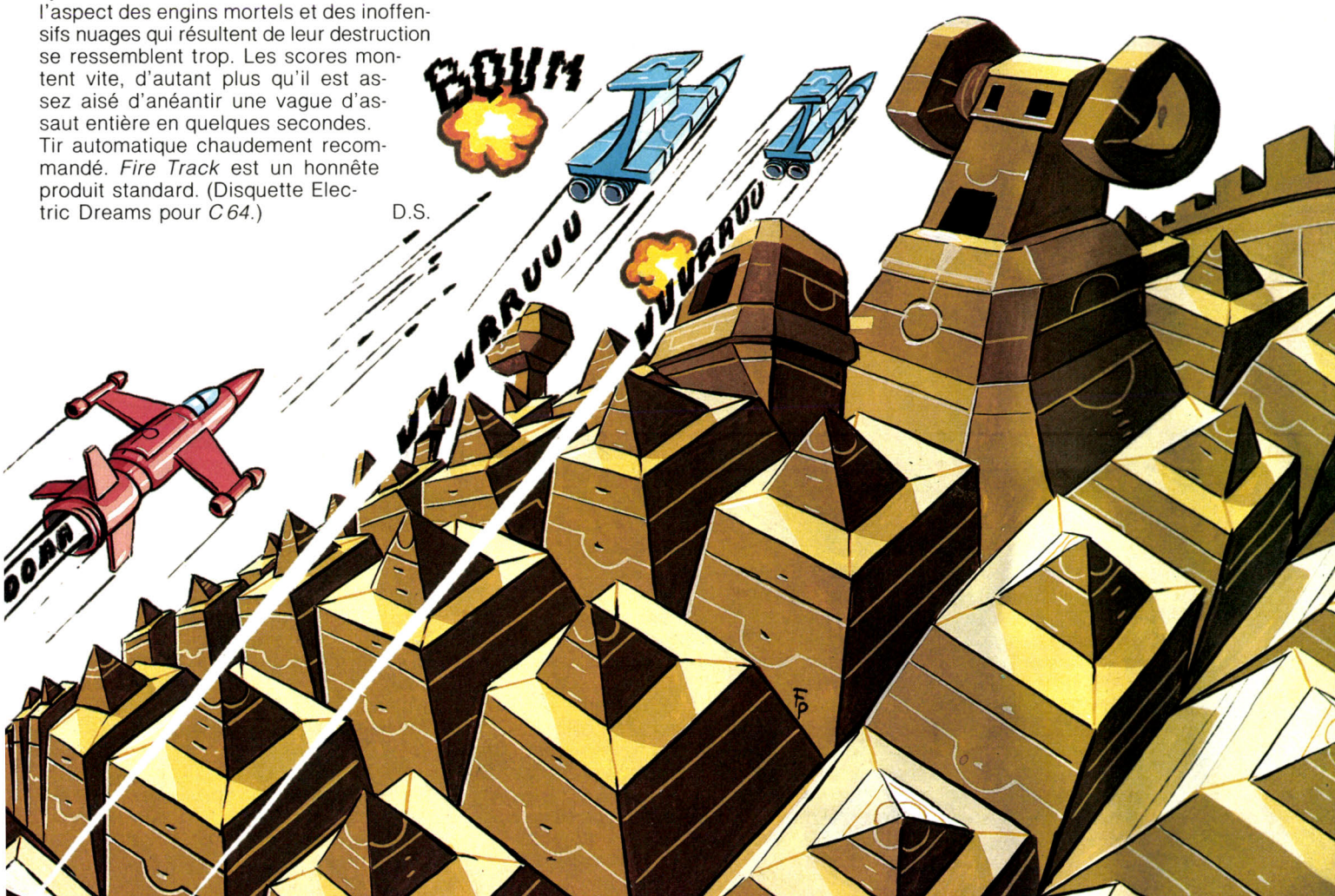
Space Pilot : une version modernisée du très bon *Time Pilot* d'arcade. Vous devez survivre un temps donné (indiqué à droite de l'écran) en détruisant le maximum d'ennemis, à la suite de quoi, vous accédez au niveau supérieur. L'action est vue du dessus, votre vaisseau placé est au centre de l'écran et le décor défile en un scrolling multi-directionnel un peu saccadé. La partie gauche de l'écran vous indique votre score, le pourcentage de tirs au but ainsi que votre rang éventuel sur le tableau des scores. Le graphisme est assez moyen et les effets sonores corrects.
Ce programme utilise trop fréquemment le tableau de départ qui revient en interlude chaque fois que vous perdez un vaisseau, ainsi qu'à l'occasion du passage au niveau supérieur. Agaçant ! L'action est très soutenue et exige de vous une concentration

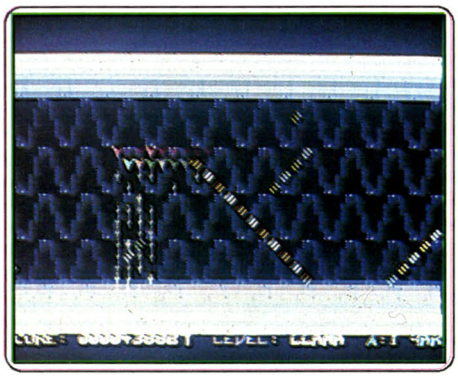


Space Pilot : ***pour des nerfs d'acier sur* ST.**

maximale, le moindre instant de relâchement tourne à la catastrophe. Un assez bon jeu qui nécessite des nerfs solides. (Disquette King Soft pour *Atari ST.*) A.H.-L.

Void Runner : un programme écrit par le prince des « spaces invaders » anglais : Jeff Minter (*Iridis Alpha, Revenge of mutants* ▸

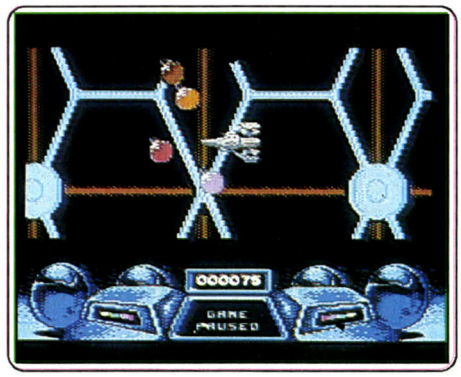




Void Runner : ***aussi rapide que peu joli*** **(C 64).**



Quasar : ***aussi joli que peu rapide sur*** **ST.**



Implosion : ***les mailles lui vont sur*** **C 64.**

camels, etc.). On appuie sur le bouton de tir et c'est la surprise. Comment ? Mon *C 64* se serait-il transformé en *VCS* ? Même pas, nous avons connu des jeux plus sophistiqués sur le *VCS*. Les graphismes sont d'une pauvreté incroyable et ne parlons même pas des couleurs ou du son. Un sourire condescendant aux lèvres, on joue une partie, encore une autre, allez ! la dernière. Non, c'est trop tard, on est piégé ; finalement il n'est pas mal du tout ce petit jeu.
On dispose de quatre vaisseaux, représentés par des petits triangles de couleur, assemblés de façon différente selon les tableaux. Si l'un d'eux est touché, vous les perdez tous. Votre formation affronte des vagues d'invaders qui au début progressent à la manière des chenilles de *Centipede*. Pour corser l'action, une ligne horizontale se déplace de haut en bas de l'écran traçant occasionnellement une seconde ligne, mortelle pendant quelques secondes. Le jeu est extrêmement rapide, parfois confus, mais excitant. Un programme simple, dépouillé mais efficace. (Cassette Mastertronic pour *Commodore 64*.) A.H.-L.

Quasar : infatigable, vous repartez une fois de plus, à bord de votre vaisseau de guerre, combattre de sinistres envahisseurs extraterrestres. Vous êtes à portée de tir de la première base ennemie : un rocher sur lequel reposent d'énormes plaques métalliques dont certaines sont recouvertes d'installations étranges. Il faut détruire tout ce qui dépasse alors que des escadrilles de défenseurs descendent vers vous en ripostant.
Après de nombreux tirs au but, vous détruisez la dernière installation et la base se désintègre. Il vous faut traverser un champ d'astéroïdes avant de parvenir à la base suivante. Les bases se suivent et se ressemblent, entrecoupées de quelques ravitaillements en vol.

Facile, direz-vous ? pas sûr ; en effet, vous courez des risques importants dont le moindre n'est pas de tomber dans un profond sommeil alors que vous mitraillez la énième base. Heureusement pour vous, vos ennemis somnolent également et ne déploient pas une grande énergie à vous détruire. Le graphisme est de bonne qualité, les bases notamment sont assez belles. Programme séduisant au premier abord, mais dont l'action est trop répétitive pour maintenir l'intérêt du jeu. C'est une œuvre de jeunesse des créateurs d'*Altair* et un des premiers « invaders » sur *ST*. Un logiciel sympathique mais qui vieillit mal. (Disquette Loriciels pour *Atari ST*.) A.H.-L

Implosion : un vaisseau se déplace sur un réseau maillé comme un grillage de clôture. Les ennemis sont des bulles multicolores, véloces et agressives. Ce qui étonne est



Zanac : *simple et attractif pour le* MSX I.

l'incroyable agilité du vaisseau. Il bondit dans huit directions et en cas de demi-tour, il ne tourne pas, mais bascule puis effectue un demi-tonneau afin de voler à nouveau sur le ventre. Ce demi-tour en 3D, allié à l'exceptionnelle animation, rachète un graphisme parfois confus. (Cassette Cascade pour *C 64.*) D.S.

Zanac : sorte de *Laydock* pour *M.S.X. 1,* ce programme se révèle simple, attractif et parfaitement réalisé. L'écran est divisé verticalement en deux parties inégales. La première, située sur les deux tiers gauche de l'image, laisse apparaître le décor. Relativement proche de celui de *Knightmare* par les teintes choisies et par la qualité des graphismes, il est animé d'un mouvement continu de haut en bas.

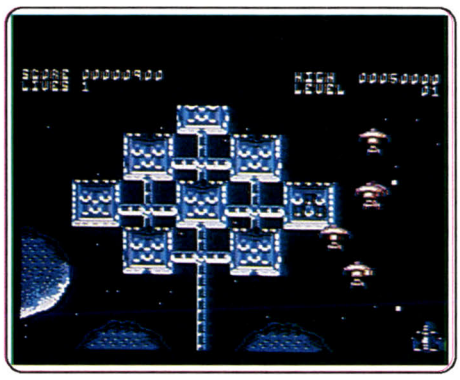
Par conséquent, on découvre les multiples embûches au fur et à mesure du déroulement de l'écran. Vaisseaux adverses, blockaus et autres fortifications au sol sont autant d'ennemis potentiels que vous aurez soin — en fin stratège — de réduire à néant. Pour cela vous disposez d'un vaisseau fort mobile mais qui ne peut malheureusement pas retourner en arrière. Ses performances peuvent être augmentées au moyen de points de bonus que la destruction de fortifications laisse entrevoir : double tir, bouclier protecteur et autres bombes sont ainsi disponibles.

La seconde partie de d'écran (située à droite), affiche diverses indications très précieuses dont le score et le record, le nombre de vaisseaux dont on dispose encore, le niveau atteint, le temps restant et autres.

Certes, *Zanac* possède certains défauts : l'animation s'avère parfois hésitante et la présence de nombreux objets à l'écran se solde bien souvent par des effets de scintillement des plus désagréables. Toutefois, la qualité globale et la facilité d'accès de l'ensemble rendent ce programme très intéressant et distrayant.

Ses atouts ont de quoi lui faire pardonner bien des choses. (Disquette Eaglesolft pour *M.S.X. 1* avec 64 Ko.) M.B.





Blazer : *la rapidité comme qualité sur* C 64.



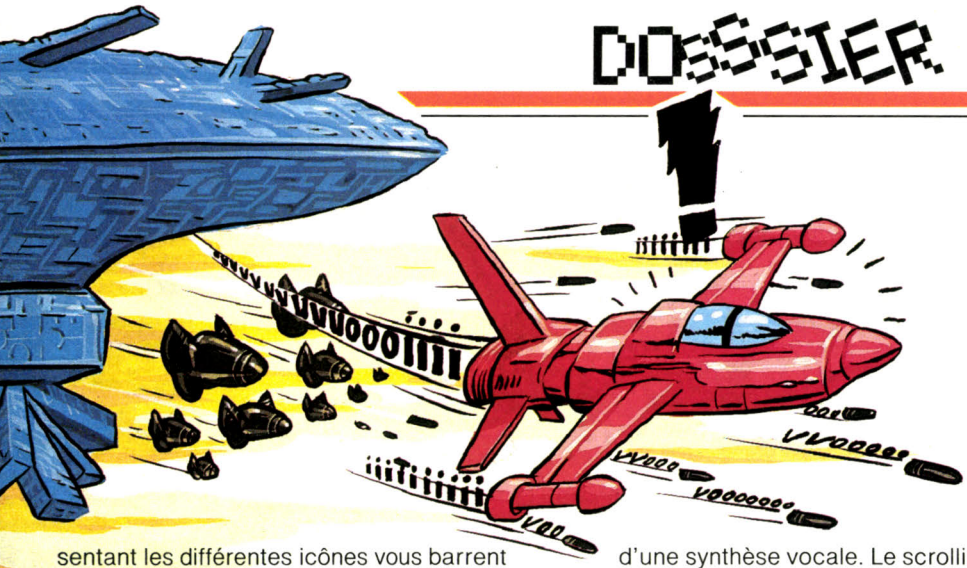
Delta : *un clône de Nemesis, très dur* (C 64).

Blazer : n'a d'autre qualité que sa rapidité. Le bruitage aussi. Il faut absolument avoir vu les évolutions incroyablement rapides, le tournoiement des ennemis qui risquent de vous décourager puisque vos premiers essais aboutiront à la destruction de votre engin en moins de trois secondes. Il faut donc se remuer, sans s'énerver.

Les quatre notes ironiques qui soulignent votre élimination donnent une touche d'humour à un genre qui en manque cruellement. Chaque coup envoie deux projectiles (comme dans *Jupiter Probe*). Si un jeu aussi nerveux avait d'autres caractéristiques à la hauteur ! Le graphisme ne casse pas des briques : grande îles mécaniques flottant sur un fond étoilé. (Cassette Nexus pour *C 64.*) D.S.

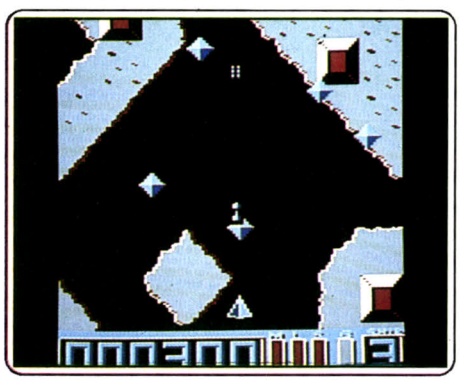
Delta : les ingrédients du jeu : un scrolling vertical, des escadrilles d'envahisseurs et des icônes correspondant à divers types d'armement. Ça vous rappelle quelque chose ? Bien sûr c'est encore un clone de *Nemesis,* tant pis pour l'originalité. Cela dit, *Delta* n'est pas sans qualité. Sa réalisation est excellente : bon graphisme, un scrolling horizontal coulé, une animation rapide et précise, des couleurs pastel, qui créent une ambiance particulière et enfin une musique et des effets sonores de très bonne qualité. Donc du beau travail. On n'en attendait pas moins de son auteur, à qui l'on doit déjà le superbe *Sanxion.*

Quant au jeu lui-même, il est très difficile : les nombreux envahisseurs sont agressifs et on ne fait pas de vieux os lors des premières parties, ce qui devient rapidement frustrant. Une seule solution pour tenir le coup : ne pas se fier à ses réflexes, mais plutôt mémoriser les formations d'attaque de vos adversaires : c'est indispensable. Et puis, il vous faut au plus vite améliorer votre armement. Des blocs bleus et gris repré- ▸



sentant les différentes icônes vous barrent le chemin. Traversez les premières afin d'obtenir les équipements correspondants, évitez les autres, qui vous détruiraient. Mais attention, l'usage des armements ainsi obtenus est limité dans le temps.
L'intérêt de jeu de *Delta* n'offre pas une motivation suffisante pour surmonter la trop grande difficulté de ce programme. Si vous n'êtes pas un roi du joystick, doté de nerfs d'acier et de réflexes fulgurants, il vaut mieux l'éviter sous peine de frustration grave. (Cassette Thalamus pour *Commodore 64*.) A.H.-L.

Mission Génocide : un programme originellement créé par Drinksoft sous le titre *ZtB*. Le premier tableau indique clairement les cinq types d'objectifs à détruire. En fait, vous devez réduire à néant les silos avant d'atteindre ou d'utiliser leur contenu en passant dessus. Il est assez facile d'anéantir des vagues entières d'assaillants. Vous pouvez lancer deux types de projectiles selon que vous appuyez continuement ou au coup par coup sur le bouton feu. Le tir



Mission Génocide : ***clair et simple sur*** **CPC.**

automatique est d'autant plus rapide que vous êtes haut sur l'écran. Les graphismes sont lisibles mais très dépouillés. (Cassette Firebird pour *Amstrad CPC*.) D.S.

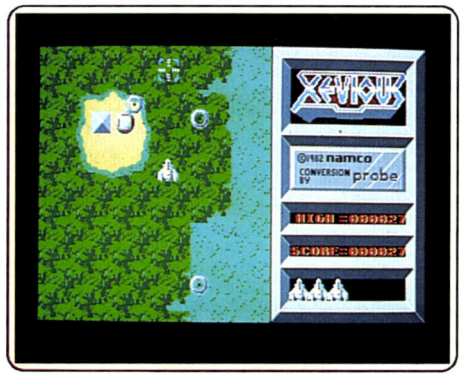
Jupiter Probe : dès les premières secondes de jeu, *Jupiter Probe* dégage une impression de déjà vu. On le reconnaît, c'est le petit frère de *Goldrunner*. En effet, ces deux jeux ont un air de famille dû à leur créateur, Steve Bak. La bande son : musique digitalisée assez entraînante, doublée d'une synthèse vocale. Le scrolling vertical est fluide (moins rapide néanmoins que celui de *Goldrunner*). Une excellente animation et de bons graphismes.
Ne poussons pas plus loin la comparaison. Chacun de ces jeux a sa personnalité. Ici, vous devez traverser le plus grand nombre de niveaux possible à bord d'un vaisseau équipé de double laser. Le danger vient du ciel : des vaisseaux isolés, des escadrilles et surtout des « mutations » qu'il vous faut atteindre à plusieurs reprises avant de les détruire. Cela n'est pas facile mais vous disposez néanmoins de deux atouts supplémentaires : la voix vous annonce à l'avance le type d'ennemi qui va vous tomber dessus et surtout vous disposez d'un nombre limité de super bombes qui anéantissent



Jupiter Probe : ***petit frère de*** **Goldrunner (ST).**

tous les envahisseurs présents sur l'écran, au moment de l'explosion. Vous pouvez vous en procurer d'autres tout au long de votre parcours, mais attention, ne les gaspillez pas dès le début et ne les utilisez que quand cela est indispensable.
La difficulté de ce logiciel est bien dosée, avec une excellente progression. Un bon jeu, correctement réalisé. (Disquette Microdeal pour *Atari ST*.) A.H.-L.

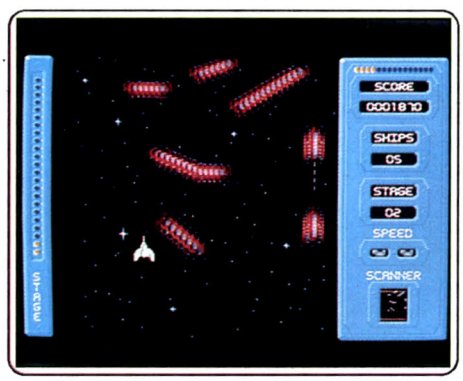
Xevious : souvenez-vous ce grand succès d'arcade Atari il y a quelques années. Il a laissé bien des regrets chez de nombreux joueurs qui espéraient une conversion sur micro.
Le thème est maintenant classique : un scrolling vertical fait se déplacer votre vaisseau sur une alternance de forêts et de bras de mer. Votre objectif : détruire les



Xevious : ***l'arcade a perdu sur micro (ici*** **ST).**

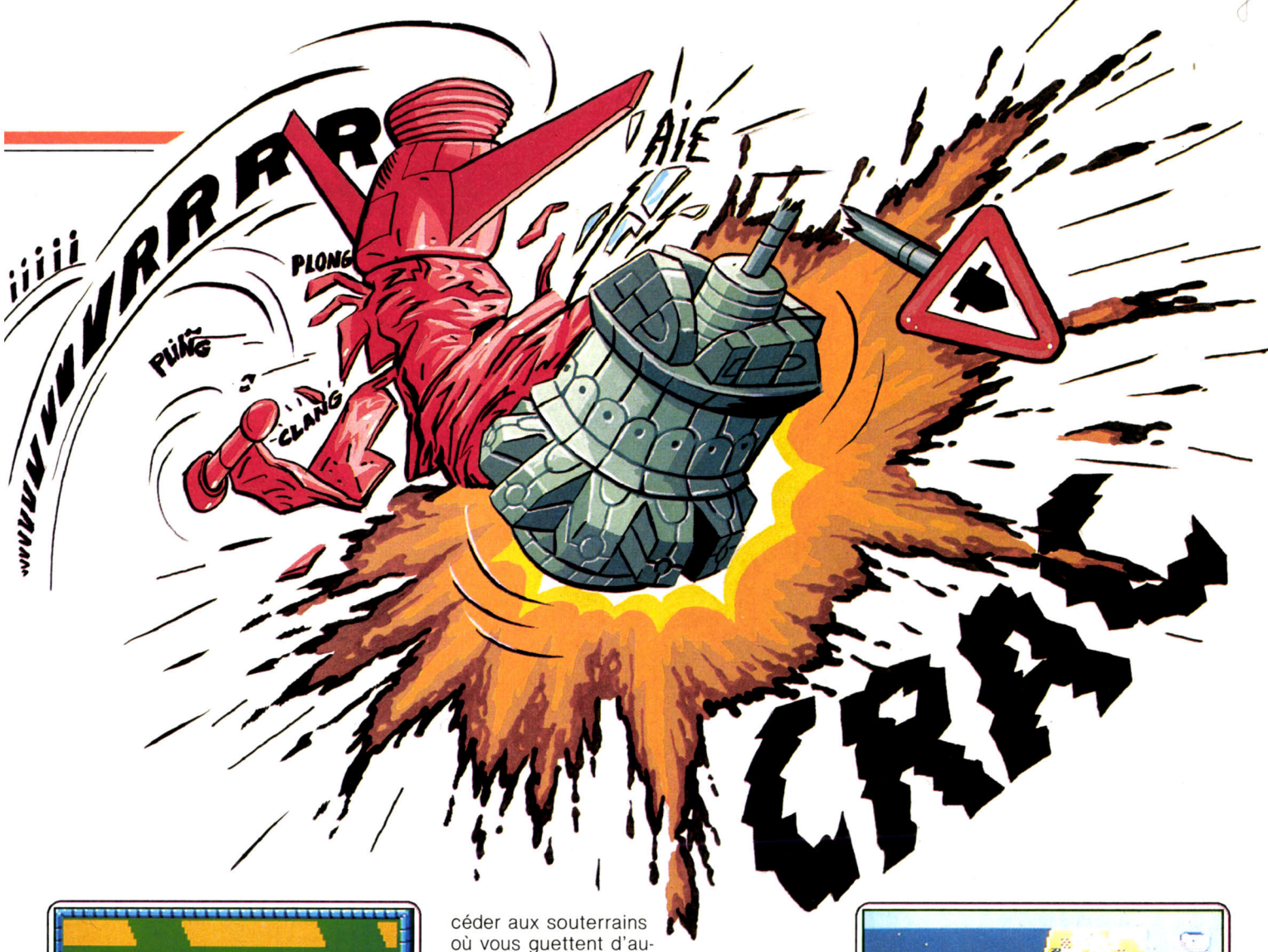
hordes de vaisseaux et les bases ennemies. Vos opposants sont rapides et agressifs ce qui rend votre progression difficile. Un bon scrolling, une animation correcte, mais musique et effets sonores sont agaçants. Quant au graphisme, il varie considérablement suivant la version. Il est hideux sur le *C 64*, enlevant tout plaisir au jeu. Une grande déception. En revanche, la version *Amstrad* offre un graphisme plus soigné d'où un plus grand intérêt de jeu. Quant à la version *ST*, ses qualités graphiques permettent de retrouver, en partie, l'ambiance du jeu original.
En conclusion, un jeu correct mais qui n'arrive pas à la hauteur de sa légende. (Disquette US Gold pour *Commodore 64*, *Amstrad* et *Atari ST*.) A.H.-L.

Les deuxièmes choix. Ils surpassent leurs ancêtres, mais le genre ne permet pas la moindre erreur aux auteurs, même sur *Amiga*.



Phalanx : ***tout pour les oreilles*** **(Amiga).**

Phalanx : manque de peu pour être très bon. La présentation laisse espérer des merveilles : une musique digitalisée, des effets de moire somptueux.
Première déception : pas de scrolling. La résolution grahique de l'*Amiga* est utilisée pour soigner les graphismes des différents vaisseaux. Un scanner, en bas du tableau de bord qui occupe la partie droite de l'écran représente une zone à peine plus grande que celle visible sur l'écran principal. Hélas, les assaillants surviennent par





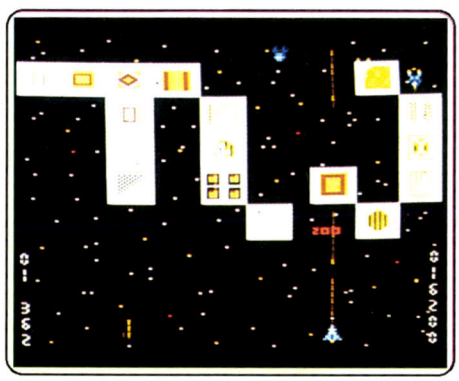
Magmax : *le graphisme ne suit pas, sur* CPC.

l'arrière aussi bien que par l'avant mais, paradoxe, votre vaisseau ne sachant ni se retourner ni tirer vers l'arrière, vous devez les éviter et attendre qu'ils aient suffisamment monté pour passer devant vous avant de tenter de les détruire.

De temps en temps, un énorme vaisseau amiral survient, il ne vous reste qu'à vous garer. La vraie faiblesse de *Phalanx* réside dans la répétition d'assauts qui se ressemblent tous. Dommage, car la musique et le son, exceptionnels, auraient mérité mieux. (Disquette Anco pour *Amiga.*) D.S.

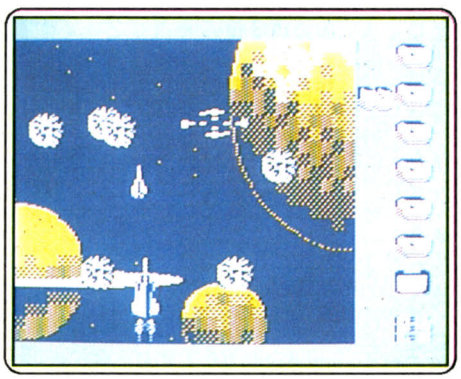
Magmax : les envahisseurs sont là et vous disposez de cinq droïds pour les mettre en échec. Ceux-ci peuvent se transformer en récupérant les différentes parties de leur armement, éparpillées sur le champ de bataille. Des ascenseurs permettent d'accéder aux souterrains où vous guettent d'autres extra-terrestres. *Magmax* était un jeu d'arcade assez moyen et l'adaptation sur micro est décevante : un graphisme assez pauvre (surtout sur la version *Spectrum,* des couleurs laides, une animation peu précise et, de surcroît, des bugs qui perturbent le bon déroulement du jeu.

Passé les premières parties, l'intérêt s'émousse très rapidement. C'est un bide. Dommage, il y avait mieux à faire sur ce thème. (Cassette Imagine pour *Commodore 64* et *Spectrum.*) A.H.-L.



Blue Star : *programmer sur* Thomson, *risqué !*

Blue Star : fait partie du groupe des sans scrolling, seuls les attaquants bougent ou, entre les vagues d'assaut bien pépères, ce sont des astéroïdes qui dégoulinent du haut



Trap : *trop pauvre sur* C 64.

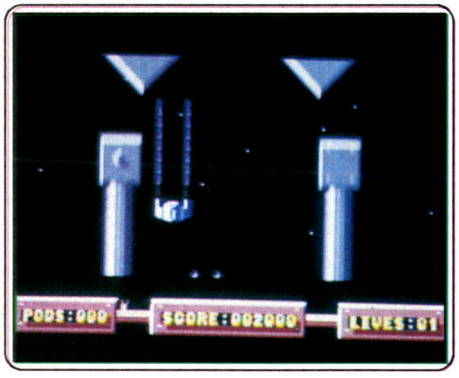
de l'écran alors que le fond étoilé reste fixe. Le petit vaisseau crachote des projectiles de même nature que ceux des assaillants. Vous devez détruire les bases ennemies qui flottent dans l'espace, mais il faut les gaver de coups au but avant que leurs structures consentent à se détruire. Le son se réduit à un « bip bip » malingre.

Le jeu sans imagination malgré la possibilité de gaver vos réserves de carburant a l'immense circonstance atténuante de tourner sur les *Thomson,* machines peu adaptées au genre. Cela ne rend pas le programme meilleur. (Cassette et disquette Free Game Blot pour *Thomson.*) D.S.

Trap : comme *Parallax,* n'est pas seulement un « space invaders ». Mais autant *Parallax* innove, autant *Trap* nous laisse sur notre faim. L'engin qui sort du hangar doit ▸

tirer sur une vague d'assaut qui se détache sur un ciel encombré de grosses planètes. Puis il emprunte ce que la notice décrit comme une « vallée » et qui ressemble plus à une rue entre des grands immeubles. Ni le bruitage confus, ni le graphisme, ni l'animation ne méritent vraiment le détour... (Cassette Alligata Software pour *Amstrad CPC.*) D.S.

Denarius : on vous a donné pour mission de survoler seize stations spatiales ennemies dans le but de récolter les objets répartis sur leur surface. Evidemment vous n'êtes pas seul. Des kamikazes rigolards, qu'il vous faut tuer ou esquiver, se jettent sur vous. Lorsque vous avez réussi à traverser une station, le programme vous offre un tableau différent dans lequel vous sla-

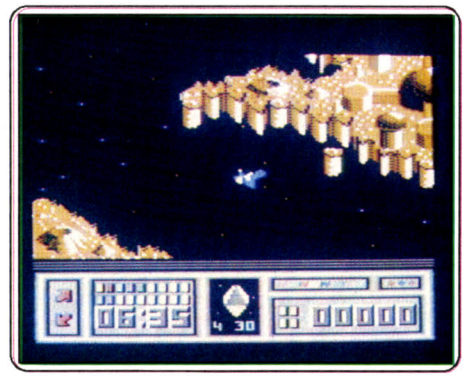


Denarius : ***joli mais pas intéressant sur* C 64.**

lomez entre des nuages de gaz afin d'obtenir des bonus. Puis, lorsque vous heurtez un de ces nuages, vous reprenez le jeu initial en survolant la station suivante.
Bon scrolling vertical, effets sonores de qualité, graphismes et couleurs d'excellente facture. Donc un programme bien réalisé, agréable à regarder et à écouter. Seulement voilà, ce qu'on aime le plus c'est jouer et là les choses se gâtent. L'action, très répétitive, n'offre pas grand intérêt. Et il est très difficile de rester en vie. On se rend compte très vite que le petit jeu de bonus, peu impressionnant au demeurant, est encore ce qu'il y a de mieux dans ce programme. En conclusion, un logiciel beau mais inintéressant. Circulez ! Y'a rien à jouer. (Cassette Firebird pour *Commodore 64.*) A.H.-L.

Leviathan : des paysages étranges, peuplés d'extra-terrestres belliqueux, dérivent dans l'espace. Equipé de lasers et de trois bombes, vous vous lancez à l'attaque détruisant tout sur votre passage. Puis, vous traversez une portion d'espace où les escadrilles ennemies vous harcèlent avant d'attaquer d'autres îlots. Et si je vous dis que tout cela est représenté grâce à un scrolling diagonal, genre 3D, vous me répondez ? *Zaxxon.* Bravo, vous avez gagné. Le graphisme et les couleurs des décors sont superbes, parmi les meilleurs sur *Commodore 64.* Le scrolling est excellent ; seuls les bruitages laissent à désirer. Il est évident que les fabricants de jeux ont tout misé sur le graphisme, cela est souvent payant. Un *Zaxxon* rajeuni et amélioré graphiquement, présente un important potentiel de vente. On se précipite sur son joystick pour commencer une partie et tout s'écroule. Ce jeu est complètement nul. Son principal défaut ? Le vaisseau est pratiquement incontrôlable. De plus, les tirs sont peu précis. Injouable. (Cassette English Software pour *Commodore 64.*) A.H.-L.

Hades Nebula : partis de la Terre pour explorer une lointaine galaxie, à la tête d'une escadrille de dix vaisseaux, vous arrivez sur la planète Hades Nebula où vous attend une armada ennemie. Ne reculant



Léviathan : ***incontrôlable. Dommage.* C 64.**

41 « spaces invaders » au Tiltoscope

LOGICIELS	MARQUE	ORDINATEUR	SUPPORT	ANIMATION	DÉROULEMENT SCROLLING	RAPIDITÉ DES ÉVOLUTIONS	GRAPHISME
ALLEYCAT	Hewson	C 64	K7, disquette	★★★★	↓	★★★★	★★★★★
ALTAIR	Ere informatique	ST	Disquette	★★★★★	↓	★★★	★★★★★
ASTRO WARRIOR	Sega	Console Sega	Cartouche	★★★★★	↓	★★★★★	★★★★★
BLAZER	Nexus	C 64	K7	★★★★★	↓	★★★★★★	★★★
BLUE STAR	Free Game Blot	MO6, TO8, TO9, 9+	K7, disquette	★	sans	★	★★
DEATH OR GLORY	CRL	C 64	K7	★	sans	★	★★
DELTA	Thalamus	C 64	K7	★★★★	←	★★★	★★★★
DENARIUS	Firebird	C 64	K7	★★★★	↓	★★★★	★★★★
FIRE TRACK	Electric Dreams	C 64	Disquette	★★★	↓	★★★	★★★
FORCE ONE	Firebird	C 64	K7	★★★★	horizontal	★★★★	★★★★
HADES NEBULA	Nexus	ST, C 64	Disquette	★★★★	↓	★★★★	★★★★
IMPLOSION	Cascade	C 64	K7	★★★★	multidirect.	★★★★	★★★
GOLD RUNNER	Microdeal	ST, Amiga	Disquette	★★★★★	↑ ↓	★★★★★	★★★★★
JUPITER PROBE	Microdeal	ST	Disquette	★★★	↓	★★★★	★★★★
KILLER RING	Ariolasoft	C 64	Disquette	★★★★	sans	★★★★★	★★★
LAYDOCK	T & Esoft	MSX 2	K7, disquette	★★★★★★	↓	★★★★	★★★★★
LEVIÀTHAN	English Software	C 64	K7	★★★	diagonal 3 D	★★★	★★★
LIGHFORCE	FTL	Amstrad CPC, C 64	K7	★★★★	↓	★★★★	★★★★★
MAGMAX	Imagine	C 64, CPC, Spectrum	K7	★★★	horizontal	★★★	★★
MEGA APOCALYPSE	Martech	C 64	K7	★★★★	multidirect.	★★★★	★★★
MISSION GENOCIDE	Firebird	Amstrad CPC	K7	★★★	↓	★★★	★★★
NEMESIS	Konami	C 64, Spectrum	K7, disquette	★★★★	←	★★★★	★★★★
PARALLAX	Ocean	C 64	K7	★★★	multidirect.	★★★	★★★★★
PHALANX	Kingsoft	Amiga	Disquette	★★★	sans	★★★	★★★
PLUTOS	Microvalue	ST	Disquette	★★	↓	★★★	★★★★
RAID 2000	Mirrosoft	C 64	Disquette	★★★★	multidirect.	★★★★	★★★★
ROMULUS	Quicksilva	C 64	K7	★★	←→	★★★	★★
SANXION	Thalamus	C 64	K7	★★★★★	←	★★★★★	★★★★★
QUASAR	Loriciel	ST	Disquette	★★★	↓	★★★	★★★★
SLAP FIGHT	Imagine	C 64	K7, disquette	★★★★	↓	★★★★	★★★★★
SPACE PILOT	Kingsoft	ST, C 64	Disquette	★★★	multidirect.	★★★	★★★
SWOOPER	Robtek	Amiga	Disquette	★★★★	↓	★★★	★★★★
TYPHOON	Gremlins	ST, Amiga	Disquette	★★★	↓	★★★	★★★
TRAP	Alligata	Amstrad CPC	K7	★★★	↓	★★	★★★
TRAUMA	Ere Informatique	ST	2 disquettes	★★★★	↓	★★★	★★★★
ULTIMA RATIO	Firebird	Amstrad CPC	K7	★★★	sans	★★★	★★★
VOIDRUNNER	Mastertronic	C 64	K7	★★★★	sans	★★★★★	★
XEVIOUS	US Gold	C 64, CPC, ST	K7, disquette	★★★	↓	★★★	★★
Z comme Z DAVOR	Cobra Soft	Amstrad CPC	K7	★★★★	multidirect.	★★★	★★★★
ZANAC	Eagle Soft	MSX 1	Disquette	★★★	↓	★★★★	★★★★
ZYNAPS	Hewson	C 64, Spectrum	K7	★★★★	←	★★★	★★★★★



CLARTÉ LISIBILITÉ	VARIETÉ DES NIVEAUX	BRUITAGE	ORIGINALITÉ	INTÉRÊT	VAISSEAU ÉVOLUTIF	DIFFICULTÉ	PRIX	PARU DANS TILT	RUBRIQUE
★★★	★★★	★★★★	★	16	non	★★★	B	N° 49	DOS
★★★	★★★★	★★	★	14	non	★★★★	C	N° 43, p. 55	TUB
★★★★★	★★★★	★★★★★	★★	15	non	★★★	C	N° 49	DOS
★★★	★★	★★★	★★	13	non	★★★★	B	N° 49	DOS
★★★	★	bip bip	★	6	non	★★	B	N° 49	DOS
★	★	★	★★★	7	non	★★	B	N° 45, p. 38	CO
★★★	★★	★★★	★	11	oui	★★★★★	B	N° 43, p. 46	TUB
★★★	★	★★★★★	★	10	oui	★★★★★	A	N° 46, p. 61	TUB
★★	★★★	★★★	★	10	non	★★	B	N° 43, p. 56	TUB
★★★	★★★★	★★★★★	★	13	non	★★★	A	N° 46, p. 53	TUB
★★★	★★★★★	★★★★★/★★★	★	7	oui	★★★	B	N° 49	DOS
★★★	★★★	★★	★★★★	12	oui	★★★★	B	N° 49	DOS
★★★★★	★★★★	★★★★★	★★	17	non	★★★★★	C	N° 44, p. 35	TUB
★★★	★★★★	★★★★★	★★	13	non	★★★	C	N° 47, p. 63	TUB
★★★	★★★	★★★	★	11	non	★★★★	B	N° 45, p. 49	TUB
★★★★★	★★★	★★★	★★	17	non	★★★	E	N° 38, p. 47	TUB
★★	★★★	★★★	★	6	non	★★★★	B	N° 41, p. 38	TUB
★★★	★★★	★★★	★★	15	non	★★★★	B	N° 38, p. 111	DOS
★★	★★★★	★★★	★★★★	8/7	oui	★★★	B	N° 46, p. 56	TUB
★★	★★★	★★★★	★★★★	12	non	★★★	B	N° 49	DOS
★★★★★	★★★	★	★	10	non	★★	A	N° 47, p. 54	TUB
★★★★	★★★★	★★★★★	★★	16	oui	★★★★★	A/B	N° 49/44	DOS/CO
★★★	★★	★★★★	★★★★	12	non	★★★★	B	N° 38, p. 114	DOS
★★★★	★★	★★★★★	★	9	non	★★★	B	N° 46, p. 57	TUB
★★★	★★★★	★	★★	13	non	★★★★	C	N° 43, p. 47	TUB
★	★★	★★	★★★	13	non	★★	B	N° 39, p. 38	TUB
★	★	★	★	6	non	★★★	B	N° 45, p. 38	CO
★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	16	non	★★	B	N° 38, p. 111	DOS
★★★	★★★	★★	★	10	non	★★★	B	N° 37, p. 65	TUB
★★★	★★★	★★★	★★	15	oui	★★★★	A/B	N° 49	DOS
★★★	★★★★	★★★★	★	12	non	★★★★	B	N° 41, p. 39	TUB
★★★	★★★★	★★★★	★	14	non	★★★	B	N° 46, p. 53	TUB
★★★	★★★★	★★★	★	11	oui	★★★★	C	N° 43, p. 46	TUB
★★	★★	★★	★★	10	non	★★★	B	N° 49	DOS
★★★★★	★★★	★★★★★	★★	12	non	★★★★	C	N° 49	TUB
★★★	★★	★	★★	10	non	★★	B	N° 49	DOS
★★★	★★★	★★	★	8	non	★★★★	A	N° 49	DOS
★★★	★★	★	★	10	non	★★★	B	N° 41/45	TUB/CO
★★★★	★★★	★	★★★	12	non	★★★	B	N° 45, p. 48	TUB
★★★	★★★	★★★	★★	14	non	★★★	C	N° 45, p. 59	TUB
★★★	★★★	★★★★★	★★	13/9	oui	★★★★★	B	N° 45, p. 46	TUB

pas devant le danger, vous attaquez l'ennemi, d'abord sur la surface de la planète, puis sur leurs bases spatiales. Les vaisseaux-mères ennemis vous attaquent entre deux niveaux et des armements supplémentaires sont obtenus en détruisant certains objectifs.

Le graphisme est superbe (surtout les stations spatiales), le scrolling vertical et l'animation irréprochables, de plus on nous laisse le choix entre une musique ou des effets sonores satisfaisants. Ça s'annonce bien, oui mais... vous avez deviné, encore une fois le jeu est nul, pis encore : il est d'un tel niveau de difficulté qu'il en devient véritablement injouable.

Autre talon d'Achille : on croit pendant un moment que les armements supplémentaires vont nous sauver la mise. Mais on est vite déçu. D'abord, il est difficile de les conserver plus de quelques secondes (on est si vite abattu). D'autre part, (du jamais vu dans les jeux de ce type) ceux-ci sont d'une inefficacité remarquable.



Hadès Nébula : *dur, très dur, trop dur* sur ST.

Un jeu consternant. La version pour *Atari ST* présente de nombreuses différences avec la précédente. Les vaisseaux ennemis n'ont pas la même forme, ils n'attaquent pas de la même façon, enfin le déroulement des tableaux ne s'effectue pas dans le même ordre. La musique aussi est différente. Mais les deux ingrédients principaux sont présents : la bonne réalisation et l'injouabilité totale. Nul. (Disquette Nexus pour *Atari ST*.) A.H.-L.

Pour conclure

Le genre passe très bien sur *Atari ST*, encore mieux sur *Amiga*, mais les programmeurs obtiennent des merveilles sur *Commodore 64* (sur fond noir surtout), tandis que l'*Amstrad CPC* a quelque mal à suivre, les *Thomson* sont largués et les *PC* et compatibles n'essayent même pas de figurer dans la compétition.

Les *M.S.X. 1* et *M.S.X. 2* manquent de softs, bien que le second déborde de capacités. En ce qui concerne les consoles, elles ne proposent pas assez de programmes...

Dossier réalisé par Mathieu Brisou, Alain Huygues-Lacour, Nathalie Meistermann, Denis Scherer.
Illustrations de Pierre Fouillet.

LA GUERRE DU 21 ème SIECLE: APACHE GUNSHIP

GUNSHIP™

LE PLUS PRIME DES SIMULATIONS D'HELICOPTERE D'ATTAQUE



MANUEL EN FRANCAIS!

DISPONIBLE SUR AMSTRAD, IBM, ET C64.

L'APACHE... lui seul est capable de vaincre les pires ennemis: Tanks, infanterie, avions grâce à son matériel et armement hautement sophistiqué. Rayons UV, caméra vidéo, canons lance roquettes, radars perfectionnés, le tout sous contrôle ordinateur. Ses graphismes révolutionnaires en 3-D vous transporteront en des lieux étonnants.

MICRO PROSE

SIMULATION • SOFTWARE

MICROPROSE FRANCE: 50, Rue La Condamine - 75017 PARIS. Tel 1 45 2257 01.

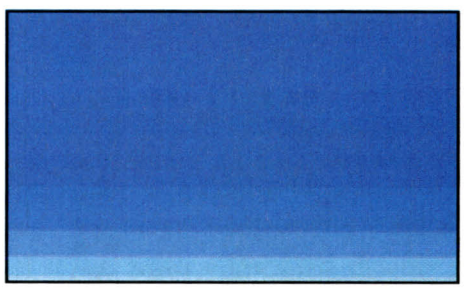
La leçon de dessin

par le professeur IMAGEX

Tel Leonardo, tu places la dernière touche au portrait d'une Dame célèbre de ton entourage. L'angoisse de l'artiste t'étreint. Cependant, un rien te retient de présenter l'image. Un vide étrange absorbe l'énergie du visage, la drainant dans la flaque noire, aux bords fuyants de l'écran. Et le Professeur Imagex t'apparaît: "n'oublie pas les fooooonds....."

La course au fond

Paysagé, architecturé, personnagé, uni, lynoléumé, peinturluré, bariolé, téléphoné, incrusté, papier-peinté, coloré... la longue cohorte des décors et des fonds jaillit dans ton imagination. Les combinaisons les plus fantasques se superposent à l'infini. Halte là! Les grands délires en panavision, demain seulement! Le galop d'essai, en univers uni: rehaussé par une couleur renforçant la lumière, le sujet attire l'œil irrémédiablement. Bien vu, excellent début! Tu passes deuxième niveau dessifondeur.

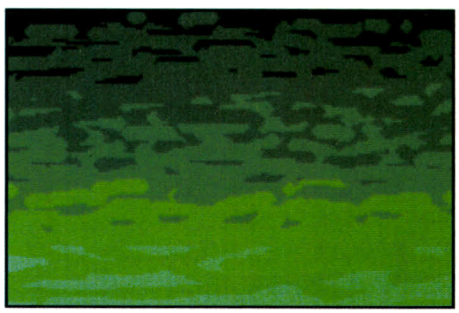


Le gradé des dégradés

Armé d'un nouveau charme, tu traces des boîtes horizontales, empilées géométriquement: la moitié de l'écran pour la première, le quart pour la seconde, un huitième ensuite, et ainsi jusqu'à remplir l'écran. Dans chaque rectangle, tu déverses avec délectation des nuances de plus en plus claires de la couleur choisie.



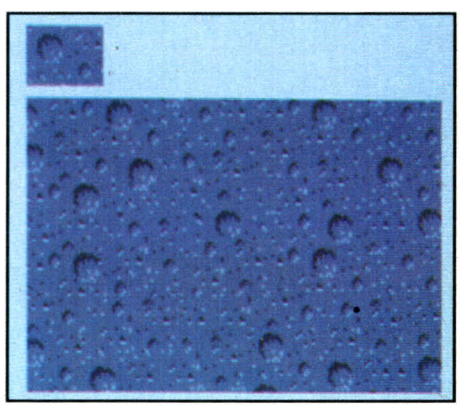
Effet garanti par le label Imagex, en vente dans tout le secteur galactique.
Encore plus costaud, le linéaire biaisé. Dégainant tes segments de droite, tu décoches des lignes obliques et parallèles. À chaque zone sa nuance de la couleur basique, et l'atmosphère flamboie! Ou plus artisanal, tu crayonnes une série d'obliques approximatives avant le coup du pot de peinture. Bien échauffé, tu dévoiles ton impressionnisme. La grosse brosse oscillant au-dessus de la palette, tu démarres foncé au sommet. Par petites touches, tu chevauches légèrement la première bande avec une teinte plus claire. Ainsi, tu dévales la pente des nuances



jusqu'au bas de l'écran. Abasourdi, tu admires ce doux chatoiement. Les dessifondeurs t'installent troisième niveau.

Mate les matières

Bien calé devant ton MagMax, tu finis pour la première fois le Level 49. La dernière planète révèle enfin à tes yeux comblés son sol tant imaginé. Les cratères parsèment le terrain. Sautant sur la loupe tu cercles deux zones, grande et petite. Un peu de lumière, quelques arcs d'ombre,



deux trois granules complètent le carré de base. Une bonne coloration en trois nuances pour la déco, et tu dupliques à l'envers, renversé, à l'endroit, inversé ou symétrisé, mais toujours régulièrement. L'anarchie du réalisme met bas une nouvelle planète, dévastée par les météorites.

la leçon de dessin

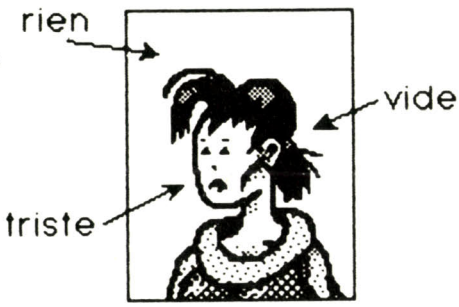
par le professeur IMAGEX



À titre d'encouragement, tu te votes une salve d'applaudissements. La peau de panthère (ahhh! la pratique) ne te pose pas le moindre problème maintenant, encore moins l'espace infini grêlé de soleils. En bon dessifondeur, tu grimpes quatrième niveau.

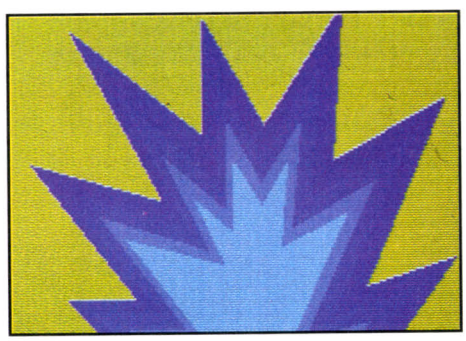
Peint le papier ?

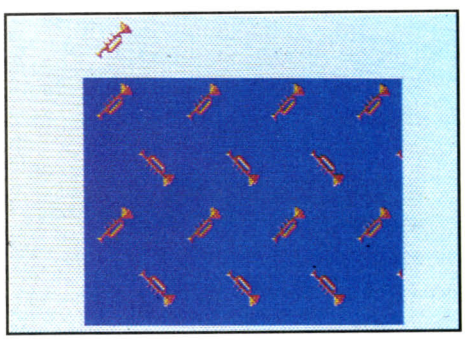
Comme tu t'en doutes maintenant, le truc de fond du fond, c'est comme Jésus avec les p'tits pains au chocolat. La multiplication judicieuse d'un élément accordé au sujet principal. Tu trompettes derrière Louis Armstrong, tu nuages le ciel en arrière du parapluie, tu missiles le fond sous le chasseur bombardier...
Tu fignoles au scalpel la forme de base avant de la dupliquer. Adepte de la régularité, tu construis sous la domination intransigeante de la grille. Défenseur du désordre, tu attaques le montage sans plan de campagne précis.
Une seule préoccupation occupe ton cerveau survolté: assurer la lisibilité du motif. Aucune erreur de lecture ne sera tolérée!
Dessifondeur de choc, tu arrives cinquième niveau.



Le flashy à fond

Ton personnage évoque l'enterrement de Coluche. La tristesse sourd du fond uni que tu as si soigneusement choisi. Bien décidé à remédier à cette ambiance sinistre, tu saisis ton disque et

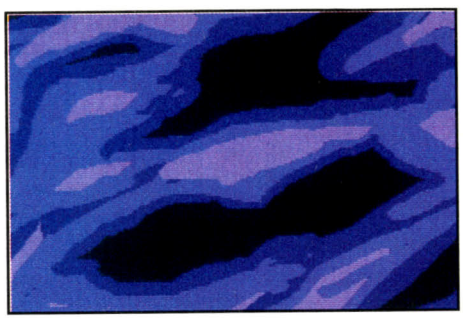




traces un soleil. Quelques rayons de couleurs (en dégradé même) et tu disposes ta tête au centre de la cible solaire. Ça resplendit sec autour de ce chef!
Subitement inspiré, tu vires le fond astral et cercles la caboche de zones de plus en plus étroites. À



chaque tranche, tu dédies un plongeon dans ton nuancier. Encore plus subtil, tu positionnes un centre imaginaire sous le citron et rayonnes à partir de là en couleur.
Enfin tes maîtres t'accordent le brevet de vétéran. Tu accèdes à la jet set du coin et deviens sixième niveau dessifondeur.



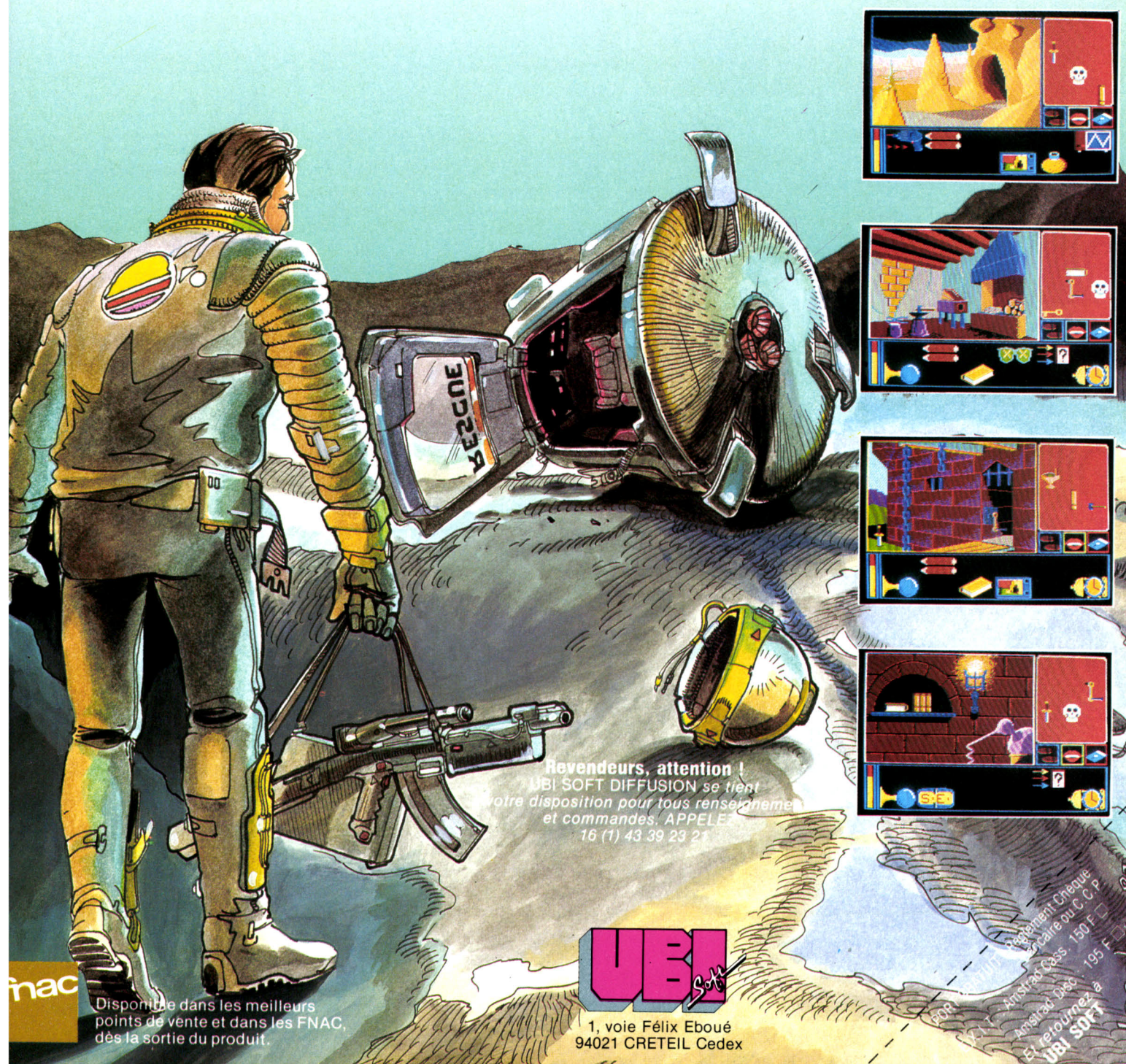
Concluse du f(r)ond

Tu disposes du plus beau bagage de dessifondeur du quartier. Bourré à craquer d'idées graphiques, tu prépares à la chaîne quelques fonds. Normal, t'as compris l'essentiel de la tâche: t'oublies le dessin et tu commences par la toile de fond. Après, tu figures ton avant-plan et ton sujet, comme dans les Tex Avery de la grande époque.
Allez, tu franchis le dernier degré des dessifondeurs et devient maître parmi les maîtres: tu accroches le septième niveau.

Imagex et Michaël Thévenet

E.X.I.T

QUELQUE PART, AU DELA DU VÉCU...



Revendeurs, attention !
UBI SOFT DIFFUSION *se tient votre disposition pour tous renseignemen et commandes. APPELE 16 (1) 43 39 23 21*

fnac

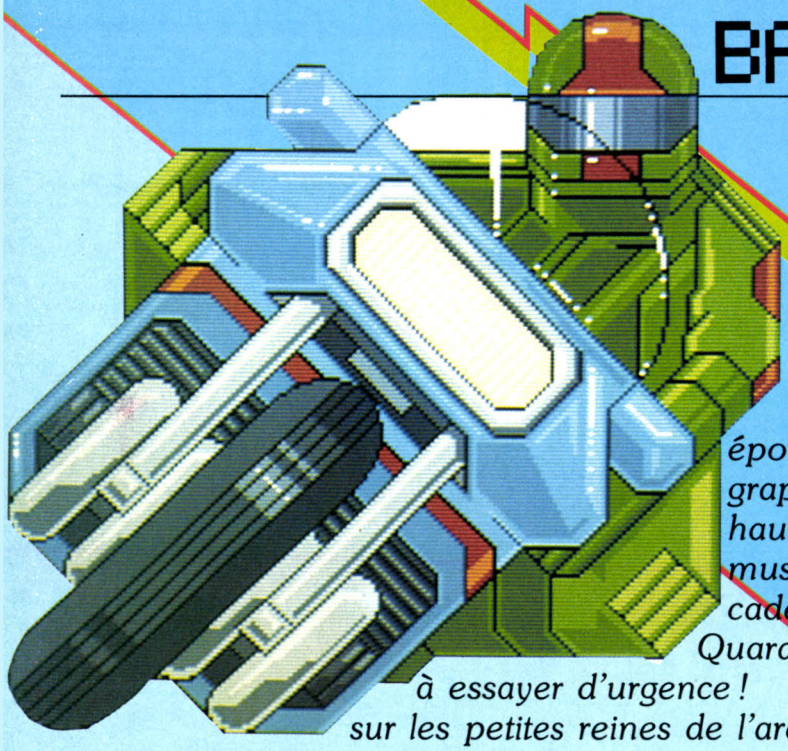
Disponible dans les meilleurs points de vente et dans les FNAC, dès la sortie du produit.

UBI Soft

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL Cedex

POUR [illegible] Règlement Chèque Bancaire ou C.C.P.
Amstrad Cass. 150 F
Amstrad Disc. 195 F
Et retournez à UBI SOFT

A fond les manettes



Vitesse époustouflante, graphismes haut de gamme, musique cadencée ! Quarante-huit jeux à essayer d'urgence ! sur les petites reines de l'arcade...

WORLD GRAND PRIX

Relativement classique, cette course de formule 1 illustre parfaitement les capacités de la console *Sega* : graphismes fort précis et couleurs d'une stabilité irréprochable. L'animation est parfaite. Toutefois, des problèmes de masquage lors de déplacements, par exemple, apparaissent parfois. La gestion de la voiture est fort simple. On la dirige et on passe les vitesses avec le manche de la manette, on accélère ou on freine avec les boutons de tir. Il s'agit là de commandes similaires à celles de *Hang On*. Grosse différence cependant entre ces deux cartouches : ici lorsque l'on désire doubler un véhicule, ce dernier a la fâcheuse habitude de se rabattre. Dans ce cas, on atterrit dans le décor sans ménagement et on perd de précieuses secondes. Enfin, signalons la présence d'un éditeur de parcours. Bref, une cartouche de qualité quoi qu'un peu lassante.

ENDURO RACER

On prend la cartouche, on l'introduit dans la console et on allume : déception, on se demande s'il s'agit réellement d'*Enduro Racer* ! Certes, il y a une moto et des obstacles mais l'ensemble est tellement éloigné du jeu original et des adaptations sur ordinateur que l'on est en droit de douter...

Sur un paysage en pseudo trois dimensions (un peu comme *Crafton et Xunk*), on pilote une moto et l'on doit, en un temps limité, boucler un parcours afin de passer au niveau supérieur.

Contrairement au véritable *Enduro Racer,* on ne se trouve pas en concurrence avec des autres motards mais avec une sorte de Buggy. Ce dernier est évidemment toujours présent là où il ne devrait pas et rend nécessaires de périlleuses manœuvres notamment lors de sauts d'obstacles. D'un niveau acceptable, cette cartouche possède des graphismes agréables et une animation soignée. Les commandes appelent peu de commentaires et l'illustration sonore est agréable. On est loin de l'original !

ACTION FIGHTER

Au départ, on pense à *Major Motion*. Pilote de moto, on se trouve sur une dangereuse route semée d'embûches. De placides limousines noires filent comme le vent, de rapides ambulances ne font même pas attention à votre présence et de nombreux motards essayent de vous envoyer dans le décor. Mais, vous n'êtes pas totalement désarmé et à l'aide d'un canon vous pouvez détruire ces encombrants véhicules. Pourquoi tant de haine, direz-vous ? C'est parce que vous avez une mission à remplir et pour cela il est nécessaire de détruire des véhicules afin de récolter des points de bonus et de transformer votre moto en voiture puis en une sorte d'avion super équipé. La réalisation de ce jeu est de qualité. Les graphismes sont corrects, l'animation fort précise et la bande sonore de qualité. Un regret : l'effet de 3 D n'est pas vraiment bien rendu. Cette cartouche bien réalisée est de plus fort attrayante. Que demandez de plus ?

OUT RUN

Adaptation d'un des hits actuels du jeu d'arcade *Out Run* permet de retrouver intactes les émotions éprouvées avec l'original. Les pièges sont les mêmes, le parcours est identique, la difficulté du jeu aussi. La qualité des graphismes et de la bande sonore change : elle est approximativement deux fois moins bonne. Mais, l'essentiel est préservé à quelques détails près : lorsque la voiture atterrit dans le décor, pilote et passagère ne sont pas éjectés. La réalisation est irréprochable. Les graphismes, de fort belle facture, et les changements de teintes du ciel sont très réussis. L'animation, de grande précision, est un modèle de douceur et de rapidité comme le montre le défilement de la route, notamment en montée ou dans les courbes. De même, la bande sonore est satisfaisante et la mélodie n'est pas lassante. Avec *Space Harrier, Out Run* est l'une des meilleures cartouches pour la console *Sega*. A mettre dans toute bonne logithèque !

CLU CLU LAND

Relativement complexe, ce jeu est visiblement destiné aux enfants en bas âge. D'où la question : pourquoi une telle complexité. Il s'agit, en effet, d'essayer d'isoler certaines créatures en découvrant des barres d'or afin de constituer une sorte de labyrinthe. Ceci en évitant les collisions parfois inévitables avec d'affreux monstres poilus. Inutile de préciser qu'un enfant de moins de dix ans se détourne rapidement de cette cartouche du fait de l'ampleur de la tâche. C'est regrettable car elle dispose d'une réalisation de qualité.

Les graphismes, agréables à l'œil malgré une simplicité trop évidente, n'atteignent pas la qualité de l'animation coulée et douce. La bande sonore fait aussi preuve d'évidentes et indéniables qualités. Mais cela ne suffit pas et montre qu'en matière de console on ne saurait, à cause du prix assez élevé des cartouches, se satisfaire d'une réalisation de grande qualité. Dommage pour *Clu Clu Land*.

NOM	CONSOLE	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULTÉ	INTÉRÊT	PRIX
WORLD GRAND PRIX	Sega	Pilotage	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	12	C
ENDURO RACER	Sega	Pilotage	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	10	C
ACTION FIGHTER	Sega	Arcade	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★★	14	C
OUT RUN	Sega	Pilotage	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	17	C
CLU CLU LAND	Nintendo	Action	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	10	C
EXCITEBIKE	Nintendo	Pilotage	★★★★	★★★★★★	★★★★	★★★★	8	C
HANG ON	Sega	Pilotage	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	13	gratuit
MACH RIDER	Nintendo	Pilotage	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★★★★	18	C
SLALOM	Nintendo	Arcade	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	16	C



Out Run



World grand prix



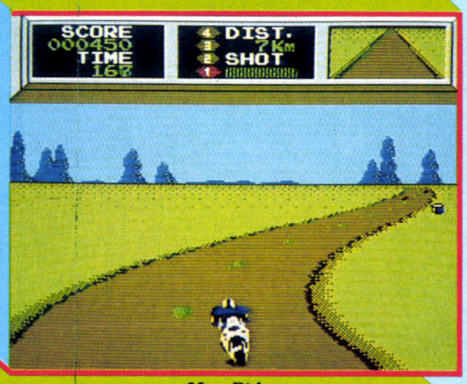
Hang on



Clu clu land



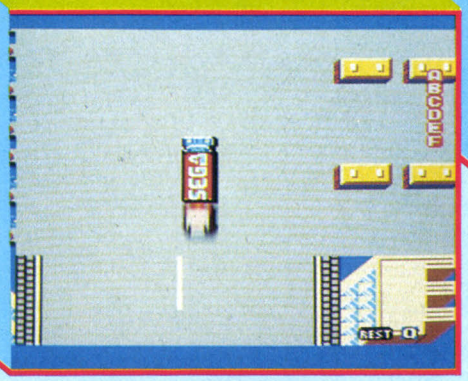
Enduro Racer



Mac Rider



Excitebike



Action Fighter



Slalom

EXCITEBIKE

Malgré de bonnes idées (éditeur de parcours, compétition ou entraînement, etc.), cette simulation de course de motos est décevante. Contrairement à ce que l'on rencontre souvent, la piste n'apparaît pas dans l'axe de l'écran mais longitudinalement. Le décor se déroule donc de manière continue de la droite vers la gauche et lorsqu'on évolue il est parsemé de bosses.

Le seul élément capital pour la réussite du jeu réside dans la température du moteur. Ce dernier a une nette tendance à chauffer et le recours à une sorte de ventilateur est souvent nécessaire. Une fois ce système assimilé, on trouve les moments adéquats aux alternances entre accélération et refroidissement, ce qui permet de passer les obstacles le plus rapidement possible. Bref, le secret n'est pas difficile et l'on se détourne rapidement de ce jeu trop simple, voire trop simpliste. Cela est d'ailleurs renforcé par une bien médiocre qualité.

HANG ON

Livré avec la console, cette softcard est très performante. Il s'agit d'une adaptation d'un jeu de café que vous connaissez surement et dans lequel on incarne un pilote de moto lors d'un grand prix quelconque. La gestion du jeu est fort simple : on accélère ou on freine avec les boutons de tir, on se dirige et l'on passe les vitesses avec le « manche ».

L'ensemble est bien réalisé. Les graphismes sont agréables, notamment lors du parcours urbain. L'animation est elle une véritable anthologie ! Cependant, il arrive lors de dépassements serrés que certains problèmes de superposition apparaissent. Mais c'est le lot de nombreuses simulations de conduite de moto. La bande sonore, fort bien réalisée, laisse cependant regretter l'absence de mélodie pendant la course. Nul ne saurait être parfait ! Cette softcard reste l'une des plus attractives pour *Sega* et, malgré une certaine répétitivité, on se prend vite au jeu...

MAC RIDER

Pilote de moto, vous avez pour but la sauvegarde de votre planète. De dangereux malfaiteurs font, en effet, la loi sur les routes et limitent la communication entre les différentes villes. Vous devez donc les détruire tout en évitant les nombreux obstacles. Flaques d'huile et d'eau, bidons divers et bombes sont, en effet, mortels lorsqu'on roule à plus de 300 kilomètres/heure.

La vitesse de l'action est réellement époustouflante : virages droite et gauche, grande courbe, défilent à une cadence d'enfer et l'on s'en dégage souvent à grand-peine. Signalons la présence d'un rétroviseur bien utile pour éviter les véhicules adverses qui déboulent sans crier gare. Gage de longévité, cette cartouche dispose aussi d'un éditeur de parcours. Le joueur peut ainsi facilement personnaliser le jeu afin de le rendre encore plus attractif. A n'en pas douter, *Mac Rider* est une des meilleures cartouches pour console *Nintendo*.

SLALOM

Les simulations de ski ne sont pas monnaie courante et les amateurs peuvent se réjouir d'en avoir une pour console *Nintendo*.

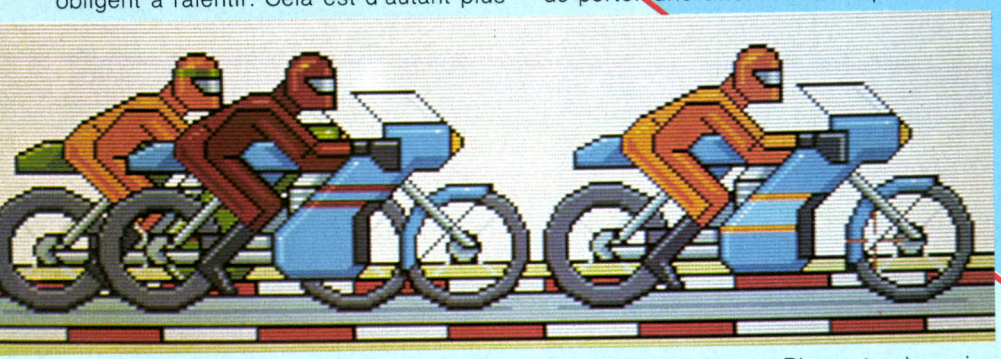
D'autant plus qu'elle est simple et le jeu se révèle aussi distrayant que difficile. Au départ on choisit la piste dans une liste de trois et l'on se trouve rapidement sur le terrain des opérations. On se recroqueville afin d'atteindre rapidement une vitesse maximale. C'est alors que les premières difficultés arrivent. Cela commence par des bosses et des sapins que l'on doit éviter tout en passant dans les portes. Ensuite, le parcours devient plus complexe et on s'aperçoit que l'on n'est pas seul à apprécier le grand air et les sports d'hiver...
Skieurs divers, ours, luges ; tous coupent votre route de manière inconsidérée et vous obligent à ralentir. Cela est d'autant plus énervant que votre but est de finir le parcours en un temps limité. De bons moments en perspective...

STACK UP

Cette cartouche exploite intelligemment les capacités de R.O.B. le robot pour se former à la logique de la programmation. Le principe de base réside dans l'empilement de cylindres de couleurs. Les positions de départ et d'arrivée sont affichées à l'écran et l'on programme une séquence afin d'obtenir l'équivalent physique de la position d'arrivée. Ceci par l'intermédiaire d'un petit personnage qui se déplace sur un chemin dallé sur lequel on inscrit les instructions. Déplacements à droite et à gauche, fermeture de la pince, levée des bras et autres sont présents. Une fois la séquence créée, il ne reste plus qu'à l'exécuter afin de vérifier son bon fonctionnement. En cas de réussite on obtient un score correspondant à la différence entre le programme théorique connu de la console et celui écrit par le joueur. Des variations sur ce thème sont présentes afin d'ajouter une touche de variété à l'ensemble.

QUARTET

Au premier abord, cette cartouche se révèle bien peu passionnante lorsque l'on aime *Space Harrier* ou *Out Run*. Après une petite période d'adaptation, on s'aperçoit cependant que ce jeu est réellement attrayant. Passons sur le scénario sans intérêt et concentrons-nous sur le jeu lui-même. On se déplace dans un décor mû par un scrolling continu où l'on rencontre de nombreux agresseurs. Fantômes, fleurs géantes et autres, s'avèrent redoutables car après avoir été détruits ils renaissent comme par magie. Il est aussi nécessaire de porter une attention toute particulière aux profondes fosses. Bien entendu, ce jeu dispose de plusieurs niveaux, et le passage de l'un à l'autre appelle la destruction d'une créature hargneuse et repoussante.
Le seul réel reproche que l'on puisse faire à ce jeu concerne les personnages au graphisme ridicule. Malgré cela, *Quartet* est un jeu de qualité et fort difficile.



CHOPLIFTER

Programme créé par Broderbund, *Choplifter* a été reprogrammé par Sega pour les salles de jeu et pour le *Sega Master System*. Le résultat de ce travail est réellement convaincant. La version console est, comme *Out Run* ou *Space Harrier*, très proche du jeu de café. Les décors et parcours sont identiques, les algorithmes similaires et la difficulté du jeu tout à fait comparable... L'aspect le plus intéressant de cette cartouche réside dans une qualité de réalisation très poussée. Les graphismes, répliques parfaites de ceux du jeu de café, sont fort précis et les teintes choisies mettent l'ensemble parfaitement en valeur. L'animation séduit par sa qualité et les scrollings horizontaux égalent leurs homologues de café. Il en est d'ailleurs de même pour la bande sonore. Bref, une cartouche hors pair, une des cinq meilleures pour la *Sega*. Qu'attendez-vous pour vous la procurer ?

SHOOTING GALLERY

Nécessitant le pistolet, cette cartouche est basée sur un principe simple : soit vous atteignez un nombre suffisant de cibles et vous passez au niveau supérieur, soit vous échouez et n'avez plus qu'à recommencer. Car ce jeu est tellement prenant que s'en passer n'est pas facile...
La première étape consiste à abattre des canards en plein vol. Bref, c'est classique mais fort distrayant. Ensuite vient l'épreuve des ballons et autres machines volantes. On s'attend ici à une relative lenteur des mouvements (un dirigeable n'est jamais très rapide) ; il n'en est rien. La troisième étape se révèle fort originale : une balle passe dans des tuyaux non continus et non soudés entre eux. Elle apparaît brièvement et l'on essaye alors de faire mouche. Et ce n'est pas facile. Le dernier tableau met en scène une véritable armada de vaisseaux spatiaux destructibles après plusieurs tentatives. Une cartouche très distrayante.

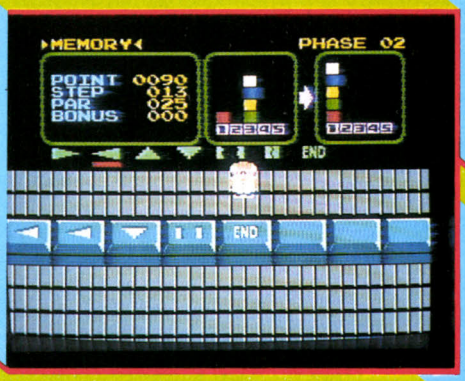
TRANSBOT

Familier des missions impossibles, vous êtes chargé de contrer la rébellion des robots. Ces derniers sont, en effet, révoltés contre leurs créateurs (les hommes) et tentent de prendre le pouvoir. Scénario classique pour jeu classique est-on tenté de dire. Il propose des graphismes agréables, et parfois intéressants d'un point de vue strictement esthétique, ainsi qu'une animation fort précise. La bande son offre une mélodie au tempo reposant et les bruitages sont corrects. Bref, il est inattaquable au niveau purement qualitatif et seul l'aspect enfantin de l'ensemble reste critiquable. C'est probablement ce qui explique la relative lenteur de l'ensemble, comparée notamment à *Astro Warrior*. Cela décourage rapidement le joueur chevronné de poursuivre plus de cinq minutes. Le novice, en revanche, y trouvera son compte : la progressivité de cette cartouche le séduira à coup sûr. Il en faut pour tous les goûts...

FANTASY ZONE

Cette cartouche cache bien son jeu : assez enfantine et relativement complexe au départ, elle se révèle rapidement passionnante pour tous. Elle réunit tous les ingrédients nécessaires à la réalisation d'un hit. Des graphismes fignolés à l'extrême et des décors clairs et aérés malgré la présence de nombreux agresseurs. Du fait d'une mélodie entraînante et continue, ces derniers sont relativement peu stressants et c'est avec surprise que l'on se rend compte de leurs réelles intentions. Assimiler cela est d'ailleurs essentiel pour la réussite du jeu car, par la destruction, on peut gagner de l'argent afin d'augmenter les capacités de son véhicule. Cela est du reste bien nécessaire comme le montrent les épreuves

NOM	CONSOLE	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULTÉ	INTÉRÊT	PRIX
STACK UP	Nintendo	Action	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	18	C
QUARTET	Sega	Action	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	13	C
CHOPLIFTER	Sega	Arcade	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	18	C
SHOOTING GALLERY	Sega	Tir	★★★★★	★★★★★★	★★★★	★★★★	14	C
TRANSBOT	Sega	Arcade	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	11	B
FANTASY ZONE	Sega	Action	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	14	C
ASTRO WARRIOR	Sega	Arcade	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	13	C
F 16 FIGHTER	Sega	Action	★★★	★★★	★★★★	★★★★	12	B
1942	Nintendo	Arcade	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	16	C



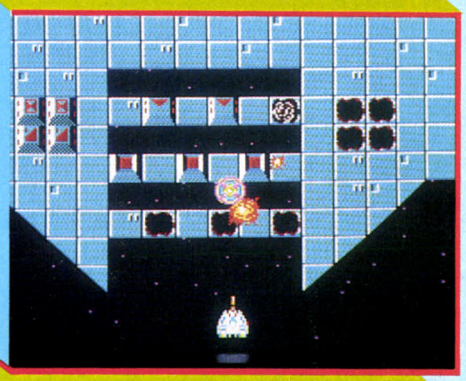
Stack up



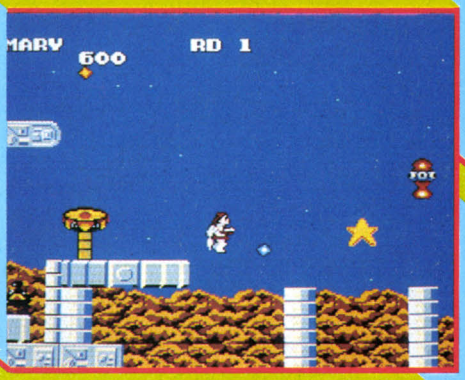
Shooting Gallery



Transbot



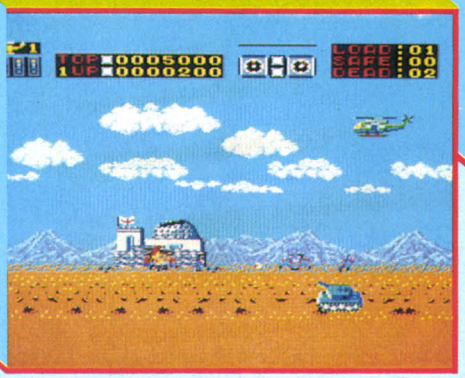
Astro Warrior/Pit Pot



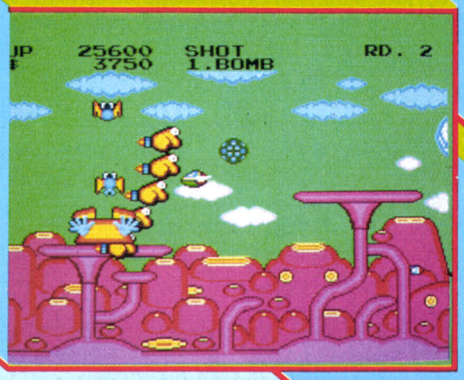
Quartet



F 16 Fighter



Choplifter



Fantasy Zone



1942

qui attendent le joueur au passage de chaque niveau.

Fantasy Zone est un jeu fort réussi et attrayant, irréprochable à tous points de vue. Evidemment, il ne plaira pas à tous...

ASTRO WARRIOR/PIT POT

Cette cartouche comprend deux jeux. Le premier se nomme *Pit Pot*. Il met en scène un chevalier dont la tâche est de sauver une princesse prisonnière dans un labyrinthe magique infesté de cyclopes, dragons cracheurs de feu et créatures similaires. Muni d'une lourde masse, vous devez détruire ces géneurs et récupérer divers objets. Ce jeu, de qualité moyenne, est bien réalisé mais son côté infantile le réserve visiblement à des enfants de moins de dix ans.

L'autre jeu proposé par cette cartouche se nomme *Astro Warrior*. Il s'agit d'une sorte de « space invaders » dont le but ultime est la destruction d'une gigantesque forteresse ennemie. Attractif et varié, ce jeu de bonne qualité propose des graphismes simples mais bien faits. Le choix des teintes n'est certes pas du meilleur goût mais on a vu pire... Animation et bruitages sont évidemment de qualité et les commandes s'avèrent fort précises. Bref, une cartouche distrayante, de qualité honnête.

F 16 FIGHTER

Assez différente de ses consœurs, cette cartouche est une sorte de simulation de vol. Aux commandes d'un F 16, vous devez abattre des chasseurs et rester le plus longtemps possible en l'air. Cette cartouche n'a pas la prétention de rivaliser avec *Flight Simulator II* and Co : les procédures de décollage et d'atterrissage ne sont pas présentes, le joueur ne se préoccupe donc pas des flaps, soutes et autres. On peut alors se concentrer sur sa cible en toute quiétude. Le paysage, représenté sous la forme de lignes pointillées abrite des avions ennemis représentés par des silhouettes.

L'animation, par trop saccadée, a l'avantage d'être fort rapide et l'on est constamment étonné des effets du moindre mouvement de manette.

La bande sonore est relativement soignée et les divers bruitages s'avèrent assez réalistes. Bref, *F 16 Fighter* est attrayant et marque une évolution intéressante par rapport aux autres cartouches.

1942

Célèbre jeu de café adapté sur micro-ordinateur (notamment sur *C 64*), *1942* vous met aux commandes d'un chasseur de l'US Air Force perdu au milieu du Pacifique Sud pendant la Seconde Guerre mondiale. On ne peut éviter de faire la comparaison avec les versions sur micro. Et la balance penche irrésistiblement en faveur de la console. Les graphismes sont plus riches et plus précis. Ainsi, les bombardiers japonais sont bien plus imposants que sur *C 64* et l'on reconnait aisément les différents types d'avions. Autre élément décisif : la rapidité. Grâce à une animation de qualité, le jeu s'avère moins lent et nécessite une grande concentration de la part du joueur. Signalons quand même la disparition subite de certains appareils ennemis lorsque l'écran est trop chargé. Ce léger défaut n'est cependant pas rédhibitoire et n'apparaît qu'épisodiquement. En conclusion, *1942* est, à tous points de vue, un très bon jeu sur console.

SUPER TENNIS

Seule cartouche vraiment décevante pour la console *Sega*, *Super Tennis* apparaît comme l'un des plus rétrogrades et ininteressants jeux de cette catégorie. Il y a déjà bien des années, Exelvision montrait la voie à suivre avec *Tennis* sur *EXL*. Poussant le réalisme au maximum, ce programme gérait lui-même les mouvements des joueurs. De cette manière, les ressources des manettes pouvaient être mises à profit pour la multiplication du nombre de coups possibles (lifts, smashs, effets divers). Ce n'est pas le cas ici : concentré sur les déplacements, on est, en pratique, incapable d'effectuer les bons coups au bon moment. Bref, le jeu est trop difficile.
La réalisation est, de plus, perfectible à plus d'un titre : graphismes trop simples et stylisés à outrance, bruitage déficient et commandes douteuses. Cette cartouche, ni convaincante ni attrayante, n'a donc rien qui puisse justifier son achat !

KUNG FU

Expert en arts martiaux, vous désirez délivrer la jolie Sylvia. Pour cela il vous faudra faire preuve de vos qualités de combattant. Dès les premiers instants, on est en effet assailli par une armée de sbires, bêtes et méchants. Ces derniers sont vaincus facilement à partir du moment où on évite le contact direct. Ce n'est bien sûr pas toujours facile car ils arrivent des deux côtés. Ensuite, on se trouve face à un lanceur de couteaux que l'on peut vaincre à la suite d'une approche prudente basée sur le saut en l'air...
La suite est moins facile et vous devrez encore combattre de nombreux adversaires, tous plus redoutables, avant de parvenir à Sylvia. Correctement réalisé, ce jeu propose des graphismes fins et assez agréables. L'animation est de qualité mais on regrette le nombre restreint d'attitudes. De même le manque de diversité des décors s'avère peu encourageant. Cependant, le bilan est positif.

TENNIS

Cette cartouche se révèle infiniment supérieure à son homologue sur console *Sega (Super Tennis)*. Comme *Pro Wrestling*, la version *Nintendo* est mieux réalisée et apparaît moins juvénile. Toutefois, on retrouve des défauts similaires. Une fois de plus on doit gérer les déplacements du joueur et il n'est pas toujours facile de se positionner efficacement vis-à-vis de la balle. Résultat, le nombre de coups possibles est fort limité et les effets ne sont pas présents : balles liftées ou coupées manquent cruellement. Certes, cela n'a qu'un effet limité sur la qualité du jeu mais c'est malgré tout un plus appréciable.
Côté réalisation, cette cartouche offre des dessins agréables à l'œil et en tout cas beaucoup plus réalistes que ceux présents à l'écran de la console *Sega*.
L'animation est, elle aussi, de bon niveau et seule la bande sonore est critiquable. Une cartouche plaisante pour les amateurs du genre, en somme.

ROCKY

Basée sur les films mettant en scène Sylvester Stalone dans le rôle de Rocky, cette cartouche se révèle passionnante. Cette simulation de boxe ne se borne pas à un simple combat entre deux adversaires. Elle propose des périodes d'entraînements, des matchs ponctués par différents rounds : on s'y croirait !
La qualité de réalisation, tout à fait correcte, allie des graphismes de qualité à des couleurs qui ne sont cependant pas toujours du meilleur effet. Les personnages ont des mouvements relativement fluides, gage d'une animation de bonne qualité. Un gros défaut malgré tout : la gestion des commandes. On connaît la qualité contestable des manettes *Sega*. Ici, c'est encore pire que d'habitude ! Les attitudes sont commandées par une combinaison d'action sur la manette qui n'entraîne pas les mêmes résultats selon que l'on appuie sur l'un ou l'autre des boutons de tir.
Un peu compliqué, non ? Malgré cela, *Rocky* reste très attractif.

PINBALL

Que l'on soit amateur de flipper ou pas, cette cartouche fait l'unanimité grâce à une réalisation qui la place d'emblée dans le peloton de tête. Contrairement au célèbre *Macadam Bumper*, par exemple, le plateau n'est pas définissable et couvre l'équivalent de deux écrans. En fonction de la position de la balle, seule la partie supérieure ou inférieure du plateau est affichée. Cette méthode permet d'obtenir de nombreux éléments (cibles, champignons, trous de captures, et autres) de taille suffisante pour une identification rapide. Signalons au passage la présence de dessins simples aux teintes chatoyantes et agréables.
L'animation est évidemment un véritable modèle de célérité et la rapidité de l'ensemble étonne même les joueurs chevronnés. Ce jeu possède aussi ses défauts : on ne peut pas y jouer à plus de deux et la gestion « bumper » n'est pas des plus rationnelles. Mais ce n'est pas si grave.....

PRO WRESTLING

Cette simulation de catch se révèle d'un intérêt limité. Certes, la réalisation est tout à fait acceptable : graphismes corrects quoique trop stylisés et couleurs mettant bien en valeur l'ensemble.
L'animation est de bonne qualité et les personnages se déplacent avec douceur. De même, l'illustration sonore est tout à fait correcte : mélodie et bruitages agréables et suffisamment variés. Il en est tout autrement au niveau des commandes. Ces dernières sont en effet complexes et fort mal gérées. Ainsi, le joueur se trouve trop souvent dans l'impossibilité d'esquiver des coups adverses et ne peut répliquer. Comme si ça ne suffisait pas, les effets des mouvements du joystick sont en fonction de la situation sur le ring. Bref, c'est brouillon et l'on a bien du mal à s'y retrouver. Autres points négatifs : l'aspect « gamin » de l'ensemble et des décors bien laids. En conclusion, *Pro Wrestling* possède de trop nombreux défauts.

VOLLEYBALL

Dans la grande série des adaptations de sports collectifs, Nintendo propose une cartouche de Volleyball. Notez que ce genre est assez peu répandu et que le nombre total de programmes inspirés par ce sport est inférieur à dix. L'écran montre le terrain vu de côté, ainsi nous avons une vision globale peu déformée et les deux équipes sont présentes simultanément.
Concrètement les choses se passent de façon fort simple et il suffit de respecter les principes du volley. Après le service il faut se débrouiller pour renvoyer la balle dans le camp adverse afin qu'elle touche le sol. Le choix du joueur actif est géré par la console et comme avec les simulations de football on agit directement sur ce dernier. Passes en l'air, smashs, amortis sont présents et l'on prend un réel plaisir à retrouver tous les éléments de ce sport. Bref, une cartouche originale et bien réalisée qui devrait plaire au plus grand nombre.

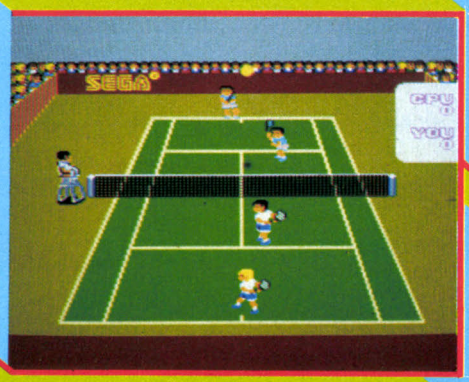
SOCCER

Classique simulation de football, *Soccer* illustre bien les possibilités du *Nintendo Entertainment System*. On comprend donc pourquoi cette cartouche est largement équivalente à ce que proposent des machines huit bits comme le *C 64* par exemple. Le terrain est représenté à l'écran par moi-

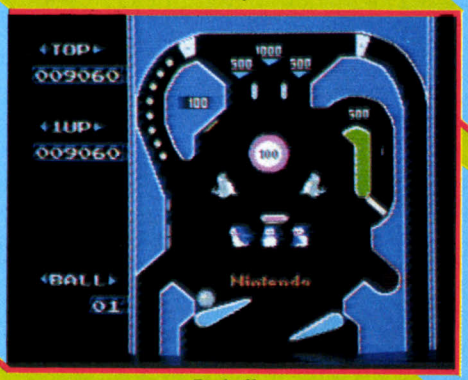
NOM	CONSOLE	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULTÉ	INTÉRÊT	PRIX
SUPER TENNIS	Sega	Sport	★★★	★★★★	★★	★★★★★	5	C
KUNG FU	Nintendo	Combat	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	12	C
TENNIS	Nintendo	Sport	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★	9	C
ROCKY	Sega	Combat	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	13	C
PINBALL	Nintendo	Arcade	★★★★★	★★★★★★	★★★★	★★★★	15	C
PRO WESTLING	Sega	Combat	★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	9	C
VOLLEYBALL	Nintendo	Sport	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	12	C
SOCCER	Nintendo	Sport	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	14	C
PRO WESTLING	Nintendo	Combat	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	11	C
GOLF	Nintendo	Golf	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	13	C



Rocky



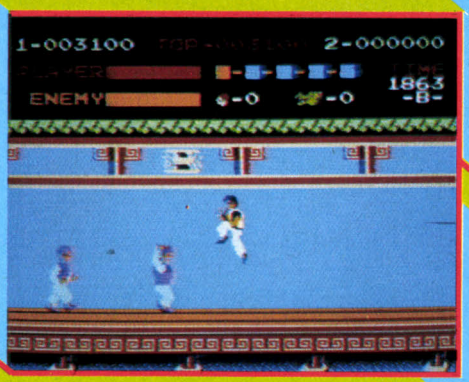
Super Tennis



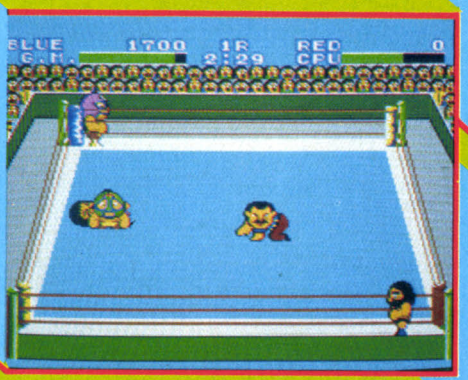
Pinball



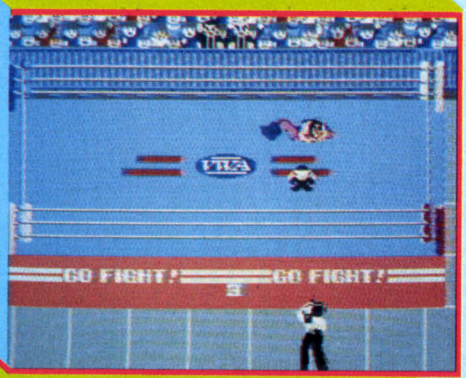
Soccer



Kung Fu



Pro Wresling (Sega)



Pro Wresling (Nintendo)



Tennis



Golf



Volleyball

tié. Sur ce dernier évoluent les deux équipes et le joueur actif (commandé par la manette) est signalé par la couleur de ses habits. C'est moins facile à repérer qu'une flèche mais c'est aussi plus réaliste.
La réalisation n'appelle que peu de commentaires. Signalons tout de même que les joueurs sont exagérément stylisés et que nous regrettons l'absence de public. Autre facteur important : l'animation. Sans atteindre le niveau de celle dont dispose la console *Sega*, elle s'avère tout à fait honnête et a de quoi faire pâlir bien des ordinateurs. Cette remarque vaut aussi pour le scrolling. Une cartouche de bon niveau.

PRO WRESLING

La version *Nintendo* de ce jeu permet de comparer deux consoles vedettes du moment. Nous avons décrit avec précision les défauts de la version *Sega* : aspect trop juvénile, commandes déficientes et jeu relativement peu attrayant.
Qu'en est-il de la version *Nintendo* ? Le principe ne change évidemment pas, il s'agit d'une simulation de catch. Le principal changement concerne le graphisme, qui est ici beaucoup plus élaboré. Le public est toujours aussi stylisé mais les adversaires n'ont pas l'aspect ridicule de ceux proposés par la version *Sega* et l'animation s'avère performante. La bande sonore est de qualité (comme sur la version *Sega*) et les commandes sont aussi déficientes. Elles ont la mauvaise habitude de varier en fonction des positions des personnages présents sur le ring.
Globalement, la version *Nintendo* est donc supérieure à ce que propose la *Sega*.

GOLF

Amateurs de golf sur écran, réjouissez-vous : Nintendo a pensé à vous et propose une cartouche très justement dénommée *Golf*. De qualité très correcte, elle s'avère comparable à *Hole In One* sur *MSX* par exemple.
L'écran est divisé en deux parties. Sur la moitié droite, on découvre le tracé du trou. Bunkers, arbres, rivières et obstacles divers sont parfaitement identifiables. L'autre portion d'écran (située à gauche) contient la silhouette du joueur ainsi que diverses indications telles que direction et force du vent, choix du club, nombre de coups théoriques nécessaires pour ce trou, etc. Cette fenêtre permet aussi de gérer les actions du joueur et de le voir effectuer le swing. Il s'agit donc d'un jeu relativement classique et plutôt bien réalisé.
Un regret malgré tout : l'absence d'un éditeur de parcours qui aurait permis d'enrichir encore la qualité de cette cartouche.

ICE CLIMBER

Escalader un glacier hanté par de nombreuses créatures bizarres opposées à votre ascension n'est pas facile. Surtout si l'on ne dispose que d'un modeste piolet tout juste bon à éloigner, pour quelques instants, les gêneurs les plus proches et à briser des morceaux de glace. C'est d'ailleurs là que réside le secret de ce jeu : à l'aide du pic à glace vous devez vous frayer un chemin en détruisant des briques de glace situés au-dessus de vous.
Une fois le chemin aménagé, vous pouvez monter d'un cran et n'avez plus qu'à recommencer la manœuvre pour atteindre le niveau supérieur. Attention cependant de ne pas tomber dans les issues que vous avez ménagées car il y va de votre vie. Simple et amusant, ce jeu possède une réalisation de qualité mais se distingue avant tout par son accès aisé et par son côté peu agressif. Les amateurs de « space invaders » seront déçus mais les pacifistes endurcis apprécieront sans réserve.

WRECKING CREW

Jeu de tableaux relativement classique, *Wrecking Crew* se révèle trop commun. Chaque salle dispose de plusieurs escaliers et plate-formes où sont disposés bombes, portes et pans de mur à détruire. Des créatures diverses évoluent bien entendu dans cet univers et certaines apparaissent même par génération spontanée. Notez que ces gêneurs sont indestructibles et que l'on doit souvent changer de chemin afin d'éviter une collision qui se traduit par la perte d'une vie. Tout cela montre bien le classicisme de *Wrecking Crew* et franchement l'intérêt du jeu est trop limité. C'est regrettable car la réalisation est, comme à l'accoutumée avec les consoles, de bonne facture.
Les graphismes sont simples et facilitent le jeu, grâce à une sobriété évidente. L'animation est à un niveau identique et la bande sonore est discrète mais efficace. Une fois de plus cette cartouche privilégie la réalisation aux dépens du jeu.

BALLOON FIGHT

Attaché à deux ballons, vous vous élevez dans les airs afin de livrer un combat sans merci contre des adversaires hargneux et armés d'un nez acéré dont le mode de propulsion est identique au vôtre. La seule méthode pour abattre ces agresseurs consiste à percer leurs ballons de sustentation et en les achevant après leur chute. Cela n'est pas toujours facile car ce jeu est caractérisé par une grande inertie. De longs calculs d'apothicaire sont souvent nécessaires afin de réussir. Et nous ne vous parlons même pas des objets à éviter...
Fort simple et distrayant, cette cartouche propose des graphismes simples et le style dépouillé de l'ensemble est du meilleur aloi. Point de débauche de couleurs, mais un écran clair et dégagé afin de faciliter l'identification des personnages et objets en mouvement. Le tout, avec une animation de qualité et une bande sonore sobre et agréable. Un jeu très séduisant.

DONKEY KONG

Véritable hit des salles de jeu, *Donkey Kong* est un grand classique au même titre que *Pac Man* ou *Space Invaders*. Il s'agit à l'origine d'un jeu Nintendo et il est logique de le retrouver sur une console de marque identique. Comparé à l'original, cette adaptation s'avère d'une grande fidélité.
Dès la venue du premier tableau où l'on doit éviter des tonneaux jetés par le gorille on se rend compte que les parcours sont identiques et que le joueur doit faire appel à de véritables ruses de sioux pour triompher de cette étape. Et il en est de même pour les autres tableaux.
Techniquement cette cartouche est irréprochable. Les dessins s'avèrent fort bien réalisés et d'une fidélité à toute épreuve. L'animation, modèle de douceur et de précision, n'est jamais prise en défaut et l'écran ne présente pas de problèmes de scintillement dûs, par exemple, à la présence de trop nombreux objets en mouvement. Bref, du grand art !

MY HERO

Prisonnière d'une bande de jeunes peu fréquentables, votre fiancée doit être libérée de toute urgence. Par qui ? Mais, par vous : n'avez-vous pas une grande maîtrise du Karaté et du Kung Fu ? Relativement proche de *Urban Champion* sur console *Nintendo*, ce jeu est assez réussi. Il propose des graphismes fort « nippons » : les personnages sont comparables à ceux que l'on trouve dans les dessins animés venus du pays du Soleil levant et le relatif dépouillement des décors engendre une certaine monotonie que l'on retrouve dans ces mêmes productions.
L'animation est de grande qualité et de très loin supérieure è celle d'*Urban Champion*. Côté son, la mélodie continue s'avère très entraînante et ne lasse pas le joueur. En revanche, les bruitages sont un peu légers. Ce jeu, fort distrayant, fait cependant pâle figure face à *Choplifter* mais il convient parfaitement aux novices.

URBAN CHAMPION

Basé sur un principe équivalent à celui de *My Hero* sur console *Sega*, ce jeu est en quelque sorte une simulation de bataille de rues. Le décor se déroule de manière continue jusqu'à l'arrivée d'un adversaire.
Après une brève période de combat ponctuée de coups de poing dans l'œil et autres douceurs, le paysage recommence à défiler. Vers la gauche, si l'on met K.-O. son adversaire ; vers le droite, si l'on est vaincu. Au début tout se passe bien mais, plus on avance, plus la tâche devient difficile car il est nécessaire d'éviter les bouches d'égouts béantes et les pots de fleurs tombant des balcons situés en surplomb par rapport au trottoir sur lequel on évolue.
Côté réalisation, *Urban Champion* laisse apparaître des personnages au graphisme peu soigné et le décor reste assez morne. Toutefois, ce jeu sait se faire apprécier et les amateurs de combat l'adopteront.

POPEYE

Inspiré du célèbre dessin animé du même nom, cette cartouche déçoit dès les cinq premières minutes. Votre tâche consiste à libérer Olive, prisonnière de l'infâme Brutus. Ce dernier est d'ailleurs prêt à tout pour vous faire échouer. Au milieu de nombreux décors variés, vous devez récupérer des « points d'amour » le plus rapidement possible. En effet, après avoir rejoint Olive, il se peut que celle-ci ne soit plus dans de bonnes dispositions d'esprit à votre égard : une femme, c'est connu, n'aime pas attendre trop longtemps...
Le principal reproche que l'on puisse adresser à ce jeu concerne sa réalisation baclée. Certes, les personnages sont tout à fait identifiables mais les décors sont laids car basés sur des rectangles de couleurs de trop grande dimension. Autre facteur de déception : la bande sonore désagréable et lassante. En revanche, l'animation s'avère fort réussie. En conclusion, une cartouche qui ne vaut pas le détour.

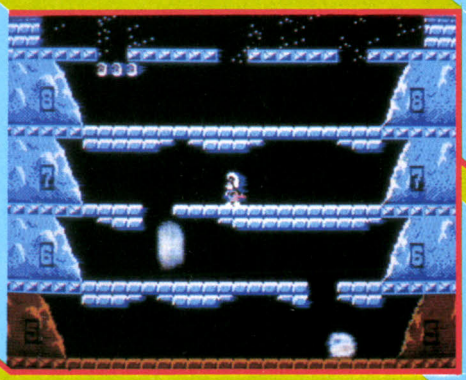
ZILLION

Inspiré d'un dessin animé japonais, ce jeu d'action marque une évolution très nette par rapport aux autres cartouches *Sega*. Vous devez récupérer des données informatiques puis détruire l'ordinateur central et le QG ennemis.
Premier objectif : vous introduire dans la base adverse. Ensuite, luttant contre les services de sécurité, vous devez détourner

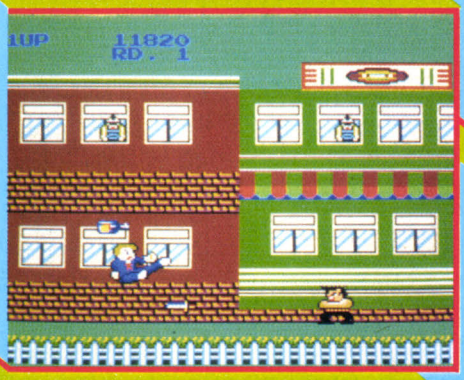
NOM	CONSOLE	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULTÉ	INTÉRÊT	PRIX
ICE CLIMBER	Nintendo	Action	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	16	C
WRECKING CREW	Nintendo	Action	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	10	C
BALLOON FIGHT	Nintendo	Arcade	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	14	C
DONKEY KONG	Nintendo	Arcade	★★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	16	C
MY HERO	Sega	Action	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★	12	B
URBAN CHAMPION	Nintendo	Combat	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	14	C
POPEYE	Nintendo	Action	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	9	C
ZILLION	Sega	Action	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	18	C
DONKEY KONG 3	Nintendo	Arcade	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	15	C
GYROMITE	Nintendo	Action	★★★★★	★★★★★★	★★★★	★★★	12	C



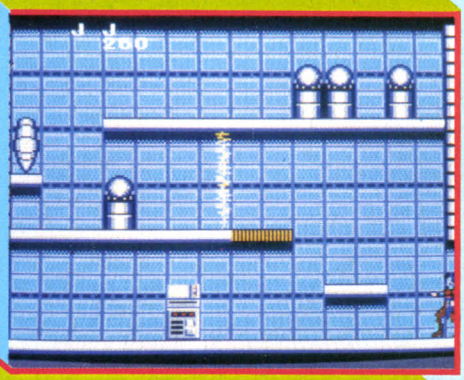
Donkey Kong



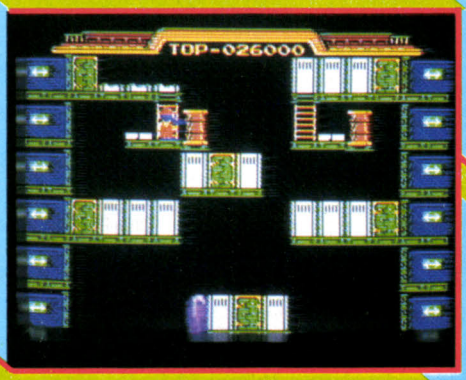
Ice Climbers



My Hero



Zillion



Wrecking Crew



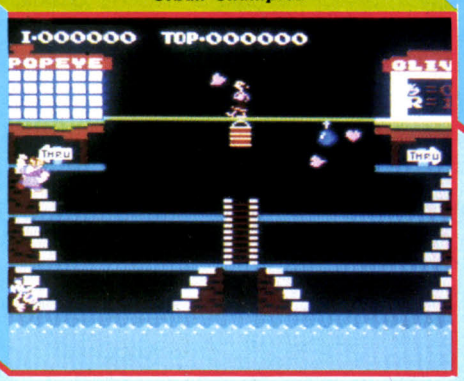
Urban Champion



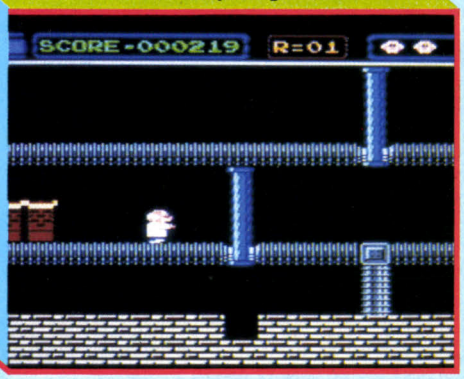
Donkey Kong 3



Balloon Fight



Popeye



Gyromite

et exploiter les informations contenues dans les terminaux informatiques disséminés un peu partout.
Très japonais dans les graphismes, *Zillion* possède une réalisation fort soignée. Et malgré la taille relativement imposante des personnages, l'animation ne souffre d'aucune lenteur et l'action se révèle particulièrement rapide. En fait, le seul reproche que l'on puisse adresser à cette cartouche concerne l'accès aux données contenues dans les terminaux. Un code à base d'idéogrammes sert d'intermédiaire et le joueur a parfois du mal à s'y accoutumer.

DONKEY KONG 3

Suite logique de *Donkey Kong*, ce jeu assez ancien n'a pas connu le succès de son prédécesseur. Pourtant, il possède bien des qualités et c'est avec un certain plaisir qu'on le retrouve sur console *Nintendo*. Ici, l'affreux gorille fait des ravages dans des serres en taquinant des abeilles. Excitées, celles-ci font de véritables ravages dans les plantations d'orchidées, aidées en cela par des chenilles à l'appétit vorace.
Armé d'un pulvérisateur rempli d'insecticide, vous devez faire votre possible pour limiter les dégâts. Malgré des performances inférieures à celles des bornes de café, la console *Nintendo* s'en tire bien : les dessins sont similaires à ceux de l'original et la fidélité de l'adaptation en étonnera plus d'un. Animation et bruitages sont aussi de fort belle facture et cette cartouche ne possède pas le moindre défaut.
Nous ne saurions donc trop vous conseiller de vous la procurer.

GYROMITE

Parfait exemple d'utilisation de R.O.B., le robot, ce jeu se distingue de la production habituelle pour console et micro. Il met en scène un savant dont la tâche est de désamorcer des bombes dispersées dans son laboratoire. Mais, de lourdes portes et colonnes de couleurs rouge et bleu l'empêchent parfois de pénétrer dans une salle. C'est dans ce contexte qu'intervient R.O.B. Géré à l'aide de la manette, sa tâche consiste à ouvrir et fermer les portes de couleurs. Ceci au moyen de toupies posées sur des boutons dont les teintes sont similaires à celles des objets à déplacer. Ce n'est pas très facile à expliquer mais en pratique cela s'avère très simple.
Il est cependant regrettable que ce robot soit si bruyant. A tel point que le joueur se passe de lui et enfonce, avec ses doigts, les boutons colorés... Et malgré une réalisation de grande qualité *Gyromite* perd tout son intérêt.

DUCK HUNT

Uniquement utilisable avec le pistolet, cette cartouche intègre deux jeux. Le premier vous propose une partie de chasse aux canards accompagné de votre fidèle chien. Ce dernier débusque dans de hautes herbes les précieux volatiles et vous devez les abattre avant qu'ils ne s'échappent.
Notez que vous ne disposez que de trois cartouches mais que le nombre de canards simultanément présents à l'écran est limité à deux. Un jeu agréable et bien fait mais qui se révèle lassant du fait d'un manque notoire de variété.
Le second jeu n'est ni plus ni moins qu'un ball trap. Rapide et fort attractif grâce à des graphismes éclatants, il se révèle beaucoup plus difficile que la chasse aux canards. Les amateurs de tir feront à coup sûr un véritable carton, les autres en seront loin... Cette cartouche est en tout cas l'une des meilleures pour console *Nintendo*. Et nous ne pouvons que la recommander chaudement à tous.

SECRET COMMAND

Voici l'équivalent de *Commando* sur console *Sega*. Ce genre de jeu ne plaît pas à tous et *Secret Command* n'échappe pas à cette règle. Le maniement du personnage n'est en effet pas des plus simples et l'apparente anarchie qui règne sur l'écran est assez désagréable. Toutefois, cette cartouche s'avère de qualité. Le décor relativement complexe propose des graphismes honnêtes et parfois trop stylisés mais toujours agréables à l'œil. Les personnages apparaissent en revanche assez mal dessinés. La rapidité de l'action est très grande et nous n'avons pas constaté d'effets de scintillement dus par exemple à une surcharge de l'écran. La bande son est agréable car mélodie et bruitages n'ont rien de stressant.
Signalons aussi une évidente diversité de situations : on se trouve face à des tireurs isolés, des porteurs de lance- roquettes, des cabanes à détruire pour libérer un prisonnier, etc. Bref, on ne s'ennuie pas !

THE NINJA

Jeu assez proche de *Commando*, *The Ninja* vous propulse à l'époque des samouraïs au Japon. Votre tâche est de délivrer une princesse prisonnière d'un quelconque seigneur de la guerre. Pour cela vous devez affronter ses dangereux Ninjas, soldats aguerris, possesseurs de tous les secrets du métier des armes.
Ce jeu, en apparence alléchant, est en réalité décevant. Les graphismes plus que corrects et l'animation parfaite n'arrivent pas à convaincre car le principe sur lequel est basé le jeu est peu divertissant. Certes, *Black Belt* lui est similaire en de nombreux points, mais il possède une accessibilité exemplaire que l'on ne retrouve pas ici. Il est nécessaire de se battre contre les manettes afin de parvenir à ses fins. En conclusion, une cartouche moyenne qu'il vaut mieux éviter au profit de *Out Run*, *Space Harrier* et autres *Black Belt*.

WILD GUNMAN

Seulement utilisable avec le pistolet, ce jeu possède les mêmes qualités et défauts que *Duck Hunt*. Fort simple et d'un accès aisé, il s'avère trop répétitif. C'est pourquoi l'intérêt du jeu s'émousse rapidement.
Concrètement, les choses se passent de la manière suivante. Des bandits apparaissent à l'écran, prêts à dédaigner. Dès qu'ils vous provoquent, vous devez les abattre le plus rapidement possible. Au début, c'est vraiment amusant, mais retrouver sans cesse les mêmes personnages lasse le joueur et le peu de variété des décors se révèle décourageant à la longue.
Ce jeu aurait à l'évidence gagné à plus de diversité. D'autant plus que d'un point de vue purement technique il se révèle satisfaisant. Les bandits sont fort bien dessinés et les attitudes choisies sont de circonstance.
Enfin, animation et bande sonore sont, bien entendu, de fort belle facture. Le joueur reste malgré tout sur sa faim.

THE COMBO CARTRIDGE

Livrée avec le pistolet, cette cartouche comprend trois jeux différents. Le premier se nomme *Marksman Shooting*. Inspiré des exercices de police, il vous met face à des cibles représentant la partie supérieure du corps humain. But du jeu : faire un carton. Ce n'est pas toujours facile car les mouvements sont rapides et les cibles présentes sur différents niveaux de profondeur ne restent pas très longtemps au même endroit.
Le second jeu se nomme *Trap Shotting*. Il s'agit d'un classique ball-trap dans lequel on doit abattre des pigeons d'argile. Plus facile à dire qu'à faire... Ensuite vient *Safari Hunt*. Similaire à *Duck Hunt* sur console *Nintendo*, ce jeu vous propose une partie de chasse où lapins, canards et autres poissons doivent être abattus d'un coup de pistolet. C'est le moins attrayant des trois à cause des graphismes trop stylisés. L'ensemble est cependant fort correct et fait passer de bons moments.

MISSILE DEFENSE 3 D

Aux commandes d'un rayon laser vous devez faire votre possible pour détruire des missiles nucléaires déstinés à anéantir votre cité. Cette cartouche nécessite deux extensions : le pistolet et les lunettes à obturateur LCD, pour profiter de l'effet de relief. Un utilisateur dépourvu de lunettes ne peut utiliser cette cartouche. Cela est regrettable car le relief n'apporte pas grand chose. La programmation de cette cartouche, pour qu'elle puisse aussi fonctionner sans les lunettes, était-elle si problématique ?
Le principe du jeu est simple : à l'aide du pistolet, on détruit les missiles présents à l'écran. Chaque vague en comporte vingt et l'on dispose de trois phases (décollage, vol et approche de l'objectif) pour mener à bien sa mission. Attention, si la cité n'est touchée que par un projectile le jeu est terminé ! Et après un premier succès vous devrez aussi vous prémunir d'attaques contre votre arme. En conclusion, une cartouche bien réalisée et difficile à souhait.

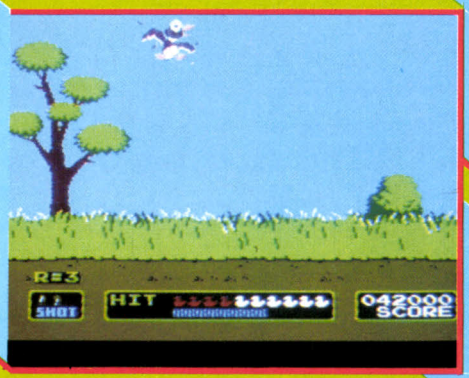
HOGAN'S ALLEY

Autre cartouche fonctionnant avec le pistolet, *Hogan's Alley* vous met dans la peau d'un policier zélé dont la tâche est d'éliminer les bandits présents dans la ville. Bien entendu, épargner les innocents est plus que recommandé. C'est d'ailleurs là que réside l'intérêt du jeu : la rapidité d'identification est très importante. Et lorsqu'on sait que la présence simultanée de plusieurs malfaiteurs est possible et que l'ensemble est mené à un rythme d'enfer, on se rend mieux compte de l'ampleur de la tâche. Comme *Wild Gunman*, ce jeu se révèle peu varié. En revanche, l'action est plus progressive et l'on éprouve une réelle satisfaction lorsque l'on fait mouche sur d'affreux personnages au graphisme fort réaliste. Le tout est mis en valeur par une animation des plus rapides et la bande sonore s'avère irréprochable.
En conclusion, et malgré quelque défauts, cette cartouche est à recommander.

SUPER MARIO BROS

Jeu d'action fort simple, *Super Mario Bros* se distingue du lot grâce à trois éléments : la simplicité, la richesse de l'univers dans lequel on évolue et la qualité de réalisation. Contrairement à beaucoup, ce jeu est très facile à utiliser car le nombre d'actions est limité au strict nécessaire. Outre les déplacements vers la droite et la gauche, le joueur ne peut que sauter. Pour se débar-

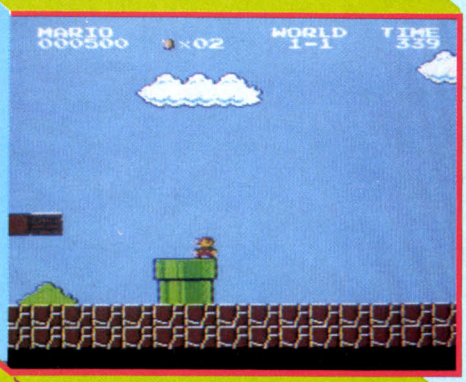
NOM	CONSOLE	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULTÉ	INTÉRÊT	PRIX
DUCK HUNT	Nintendo	Tir	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★	15	C
SECRET COMMAND	Sega	Action	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	12	C
NINJA	Sega	Action	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	12	C
WILD GUNMAN	Nintendo	Tir	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★	11	C
COMBO CARTRIDGE	Sega	Tir	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	16	E
MISSILE DEFENSE 3D	Sega	Tir	★★★★★	★★★★★★	★★★★	★★★★★	14	C
HOGAN'S ALLEY	Nintendo	Tir	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	13	C
SUPER MARIO BROS	Nintendo	Action	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	15	C
COMMANDO	Nintendo	Action	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★★	14	C
SPACE HARRIER	Sega	Arcade	★★★★★★	★★★★	★★★★★★	★★★★★	16	C



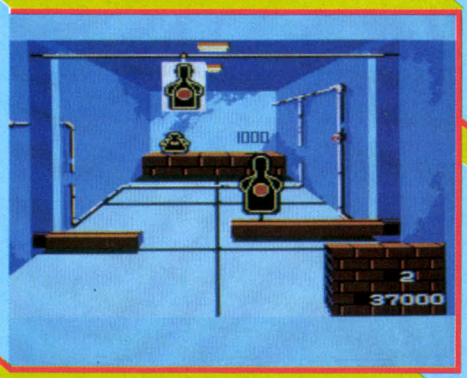
Duck Hunt



Wild Gunman



Super Mario Bros



The Combo Cartridge



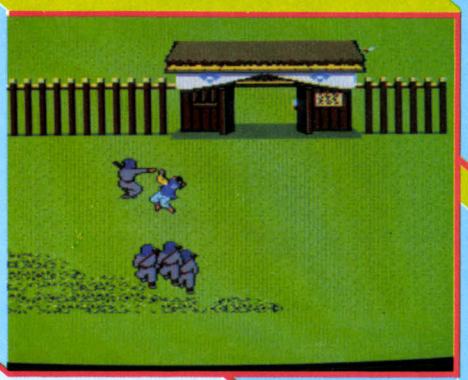
Secret Command



Missile Defense 3 D



Commando



The Ninja



Hogan's Alley



Space Harrier

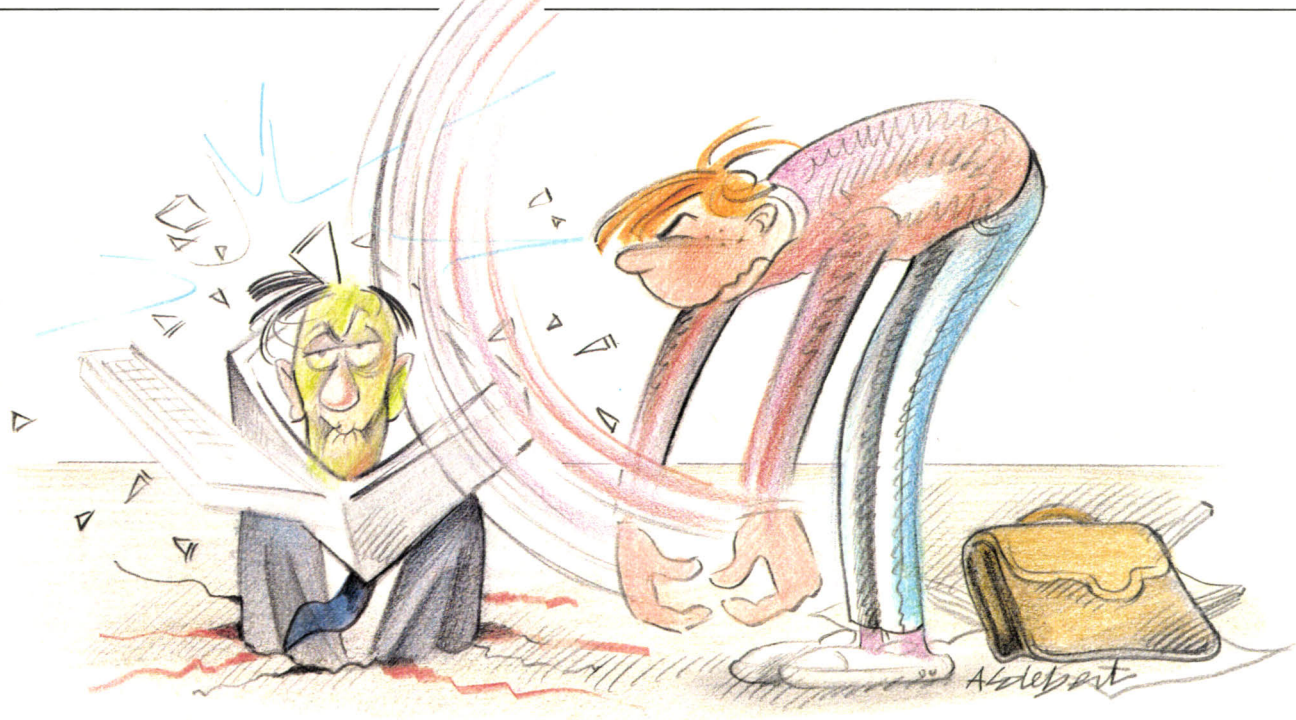
rasser de ses ennemis on bondit et les voici écrasés.
Pour obtenir des points de bonus, de l'argent ou bien des éléments nécessaires à la réussite du jeu, on saute et on tape de la tête les briques renfermant telle ou telle merveille. Et c'est là que réside le secret de ce jeu : simple d'apparence, il regorge de trucs divers. Ainsi, pour sauter plus haut, on peut récupérer une sorte de champignon afin de grandir.
Dernier point : la réalisation. Animation précise et douce, graphismes soignés et bande sonore de qualité répondent à l'appel.

COMMANDO

Incarnant « Super Joe », vous avez pour mission de détruire le quartier général des forces ennemies. Largué par un hélicoptère, vous vous retrouvez rapidement sur le terrain des opérations et, dès cet instant, devez lutter pour votre survie et pour la réussite de votre tâche. Ce jeu existe en de multiples versions pour ordinateur où il ne s'avère pas toujours convaincant. Sur console *Nitendo*, il se distingue d'emblée par une réalisation particulièrement soignée.
Le choix des couleurs, judicieux, met bien en valeur des graphismes très bien réalisés. Ceci, aussi bien pour le décor que pour les personnages. La rapidité de l'action est assez prenante et l'on n'atteindra les premiers bons résultats qu'après de nombreuses tentatives infructueuses et décourageantes. Enfin, la bande sonore ne dépasse pas la qualité de l'ensemble. En conclusion, une bonne cartouche qui devrait plaire au plus grand nombre.

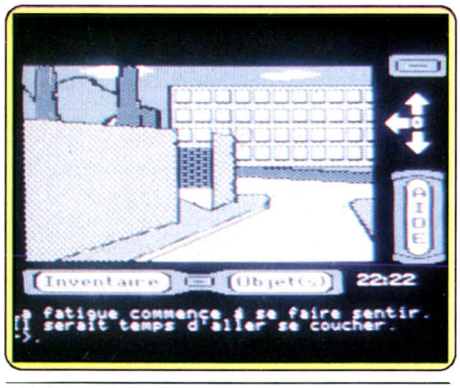
SPACE HARRIER

Inspirée d'un célèbre jeu d'arcade, cette cartouche est probablement l'une des meilleures pour console *Sega*. Vous devez affronter de multiples dangers et détruire dix-huit dragons afin d'apporter douceur et félicité à votre contrée. La fidélité vis-à-vis de l'original est frappante et c'est avec plaisir que l'on retrouve ce jeu performant.
Le personnage que l'on dirige apparaît au premier plan et peut s'élever dans les airs. Par ses déplacements, il évite adversaires et obstacles dont la vitesse de déplacement est très grande. L'utilisation de trois dimensions est étonnante mais contrairement à *Mercenary*, par exemple, les graphismes sont pleins et non fils de fer. Une véritable performance, à la limite des capacités de la console. La superposition de plusieurs objets laisse entrevoir des problèmes de masquage parfois désastreux. Ce seul élément négatif est cependant insuffisant pour porter ombrage à la qualité de l'ensemble.



La mort aux trousses...

Que les justiciers, Zorro et autres vengeurs sortent des rangs !
Un logiciel d'un nouveau genre leur permettra de goûter impunément une juste revanche...
A part cette exception, au scénario original mais à la réalisation décevante,
rien de bien nouveau pour nourrir l'appétit des élèves de France et de Navarre.



LE JUSTICIER DU BAHUT

La présence dans les sages colonnes de « Kid's School » de ce jeu d'aventure grâce auquel les élèves peuvent goûter impunément aux délices d'une juste vengeance à l'encontre de leurs professeurs tyranniques doit-elle être vécue par ceux-ci comme une insupportable et dangereuse provocation ? S'agit-il au contraire d'un produit miraculeux, exutoire idéal susceptible de ramener le calme dans les classes ? *Le justicier du bahut* est en passe de déclencher une nouvelle guerre scolaire. Qu'on en juge : vous incarnez un élève qui décide d'employer les moyens les plus radicaux pour mettre « hors d'état de nuire » une prof de Sciences Naturelles, coupable selon lui de transgresser les directives de l'Académie en accablant sa classe de devoirs.

L'essentiel de la mission, qui débute à la sortie de l'école et s'achève le lendemain matin à l'heure de la reprise des cours, consiste en la confection d'une bombinette, amalgame hétéroclite d'éléments récoltés au cours de l'exploration des tableaux du jeu ou achetés dans un magasin. Encore faut-il retrouver le professeur et placer la bombe au bon endroit afin que son explosion ne fasse pas l'effet d'un pétard mouillé.

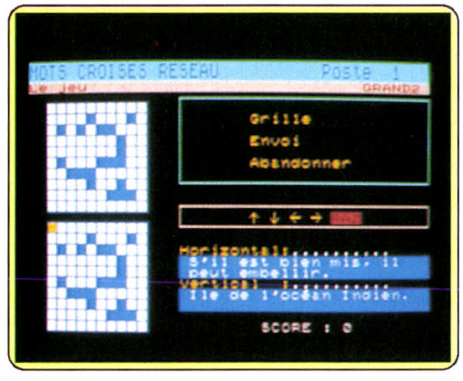
Les graphismes du jeu sont à la mesure des modestes performances graphiques de l'*Apple II*, et l'analyseur de syntaxe, quasiment analphabète, aurait bien besoin de retourner en classe.

Un logiciel moyen, au service de l'école... du crime !

J.-P. D.

MOTS CROISÉS RÉSEAU

Pas sérieux, peut-être, les mots croisés, encore que, côté vocabulaire et finesse de la langue, leurs qualités éducatives valent bien d'autres exercices plus didactiques... Ceux-là en tout cas doivent bien avoir été conçus pour l'école puisqu'ils n'existent qu'en version Nanoréseau. Le logiciel associe en fait un module de jeu d'une vingtaine de problèmes à un éditeur permettant de créer des grilles de dix lignes et douzes colonnes au maximum. Les problèmes déjà enregistrés dans le logiciel, classés en cinq niveaux, sont utilisables, dès le début du primaire pour les plus faciles. Pour obtenir les différentes définitions, il suffit de déplacer le curseur sur la grille : on peut alors examiner les définitions verticales et horizontales pour un point donné, mais il est impossible d'en avoir une vision d'ensemble.



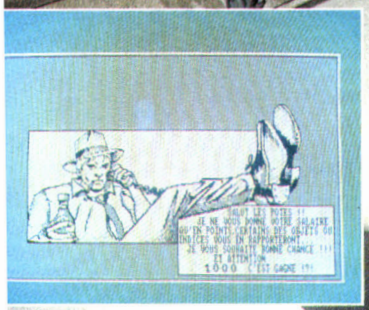
Seconde différence avec le support papier : le jeu, utilisable certes « en solitaire », est prévu pour un usage collectif. Un « poste-maître » choisit la grille mais ce sont ensuite tous les postes du réseau qui font avancer vers la solution ; chaque mot trouvé par l'un des joueurs s'affiche sur tous les écrans. Plus que de finir ▸

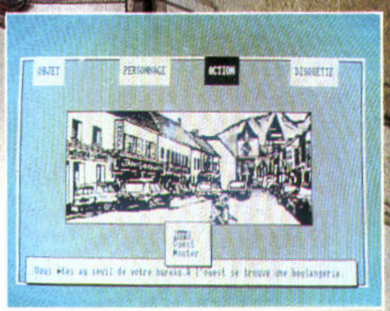
PROFESSION DETECTIVE

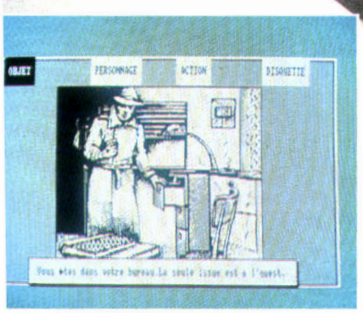


AVENTURE POLICIÈRE

SUR 2 DISQUETTES AMSTRAD







Revendeurs, attention !
UBI SOFT DIFFUSION *se tient à votre disposition pour tous renseignements et commandes.*
APPELEZ : **16 (1) 43 39 23 21**

Profession Détective : Amstrad Disque (2 disques) 249 F ☐

PORT GRATUIT - REGLEMENT C.C.P. ou CHEQUE BANCAIRE *à retournez à :*
UBI SOFT 1, voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL Cedex

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN	ORDINATEUR	MATIÈRE NIVEAU	GRAPHISME	CONTENU PÉDAGOGIQUE	INTÉRÊT	PRIX
L'ÉCRIVAIN	Hatier Act. Informatique	Disquette	CPC PC Nanoréseau	Français (traitement de texte)	–	★★★	12	DNR PC F CPC E
LE JUSTICIER DU BAHUT	Froggy Software	Disquette	Apple II	–	★★★	–	10	B
MATHÉMATIQUES 4e-3e	Langage et informatique Hatier	Disquette	PC	Maths 4e-3e	–	★★★★	10	F
MULTILANGUE	Cédic Nathan	Disquette	Nanoréseau	Langues 6e terminale	–	★★★	12	D
MOTS CROISÉS RÉSEAU	Cédic Nathan	Disquette	Nanoréseau	Mots croisés	–	★	12	D

une grille, le but est de trouver avant les autres. Ce système apporte un profond bouleversement dans le monde des cruciverbistes mais, après tout, il y a des moyens plus bêtes d'occuper son temps libre...

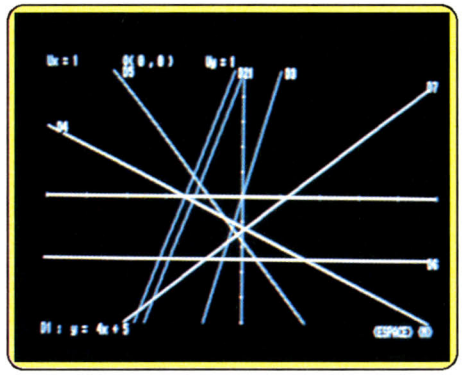
L'ÉCRIVAIN

A côté des sempiternels logiciels de grammaire ou d'orthographe, les éditeurs commencent à jouer la carte de la création littéraire. Loin de ceux qui privilégient l'imagination, à grand renfort de graphisme, de références poétiques ou historiques, Hatier propose avec *L'écrivain*, un outil de production essentiellement technique. Caractères verts, fond noir, présentation très « pro » : pas de séduction mais une volonté évidente de se rapprocher des « vrais » utilitaires. Elément central, un traitement de texte regroupant les fonctions nécessaires pour travailler rapidement : insertion de caractères ou de paragraphes, centrage de lignes, tabulation, recherche de mots... La sélection par icônes rend la prise en main plutôt facile pour un adulte. L'utilisation en primaire exigera en revanche plusieurs séances d'apprentissage avant de laisser l'enfant seul devant l'écran.
Accessibles depuis le traitement de texte, on trouve un dictionnaire incluant recherche de listes de mots, explications, groupes de mots associés ; une aide pour regrouper par exemple des conseils de rédaction ; un éditeur de plan utile pour structurer le texte (son utilisation pourrait être plus simple). Enfin, une série d'utilitaires pour créer dictionnaires et aides, un éditeur de caractères et une option « Configuration » : largeur de page, tabulation, couleurs, fichiers à charger...
Un ensemble assez complet, trop sans doute pour des enfants ; cette relative complexité risque d'inhiber la créativité au lieu de la développer, de faire passer l'outil au premier plan quand l'essentiel est l'écriture.



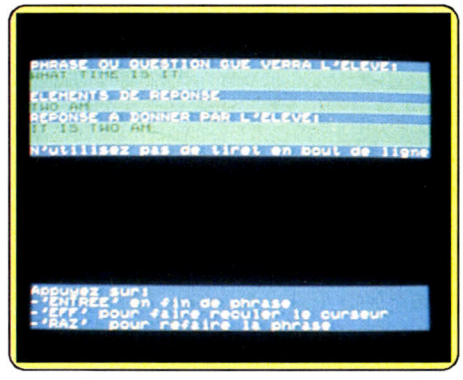
MATHÉMATIQUES 4e-3e

Deux programmes indépendants, « La droite » et « Factorisation », constituent le logiciel. La jaquette annonce la couleur sans même qu'il faille en extraire la disquette : « ... *permet de réviser les points essentiels pour le BEPC* ». Au moins ne se fait-on ainsi aucune illusion sur d'éventuelles fantaisies mathématiques ; l'austère présentation de l'écran ne prendra en traître que les naïfs...
« La droite », comme de juste, est un outil de construction graphique, plutôt simple d'ailleurs par rapport à ses concurrents : définir une droite par son équation, deux points ou un point associé à un vecteur, tracer la droite, changer de repère. Des exercices ensuite : trouver les coordonnées d'un point, du vecteur directeur... Tout cela fonctionne proprement, sans difficulté, sans bonne ni mauvaise surprise. Le seul point faible du programme est justement son absence de signe particulier ! De « Factorisation » non plus vous ne pourrez faire le centre de vos conversations. Un module d'entraînement puis des exercices au cours desquels vous choisissez entre « Identités remarquables » et « Autres énoncés » qui propose une dizaine de types de factorisation. Si aucune ne vous séduit, essayez toujours « Enoncés variés », on peut toujours rêver...
Le système de correction, lui, n'est pas bien malin : vous donnez votre réponse, on vous dit si c'est juste et, quoi qu'il arrive, on vous sert une résolution type. Adieu donc aux résolutions guidées, aux petits tuyaux qui vous mettent sur la voie, aux corrections personnalisées... Nous, on connaît des recueils d'exercices corrigés, sur papier il est vrai, qui ne sont pas mal du tout, et pas cher avec ça. Et avec les neuf cent vingt francs du logiciel, on peut s'en acheter, des disques !



MULTILANGUE

Espagnol, anglais, latin, allemand, portugais, français, italien... sept langues pour un même programme, cela doit cacher quelque chose. La réalité est pourtant fort simple : *Multilangue* n'est pas un programme tout fait mais un système de création, vide de contenu au départ. Rien ne vous empêche donc de l'utiliser pour enseigner le gaélique ou l'albanais...
Le module « professeur », par lequel il faut évidemment commencer, comporte quatre types d'exercices par séquence. Par souci de simplification peut-être, le logiciel ne permet pas de sauvegarder plusieurs séquences en même temps et tout accès au module « prof » détruit les exercices précédemment enregistrés. Seule solution : utiliser à chaque fois une disquette différente... on aurait pu trouver mieux !
La première option, « Mémorisation visuelle » est un test fort simple : après l'avoir vu quelques secondes, l'élève doit écrire une phrase ; il peut revoir le texte, se faire révéler un mot mais l'analyse des réponses est sans nuance, incapable d'une correction partielle.
Même travail dans « Compréhension orale » mais il faut retrouver une phrase après audition sur cassette audio. Le procédé n'est bien sûr pas d'une souplesse exemplaire mais on voit mal comment une synthèse vocale, bien tentante ici, pourrait se tirer d'affaire.
Dans « Restructuration-Traduction », plus ouvert, on dispose d'une fenêtre d'instructions permettant des exercices de construction de phrases, des questions de grammaire... Le logiciel s'achève par une « Simulation de dialogue ». Un système facile à utiliser, avec quelques bonnes idées (variantes possibles dans les réponses, prévision et correction des fautes, exercices de rattrapage pour les plus faibles) ; il lui manque toutefois une véritable notice pédagogique et le nombre limité de schémas d'exercices en rendra difficile l'utilisation suivie.



Dominique Leclerc

"LA GUERRE DES ÉTOILES"

" Il y a très longtemps... dans une galaxie lointaine. "

Enfin ! Sur vos micros
le meilleur jeu de café
et l'un des meilleurs films
de notre époque.



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

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.

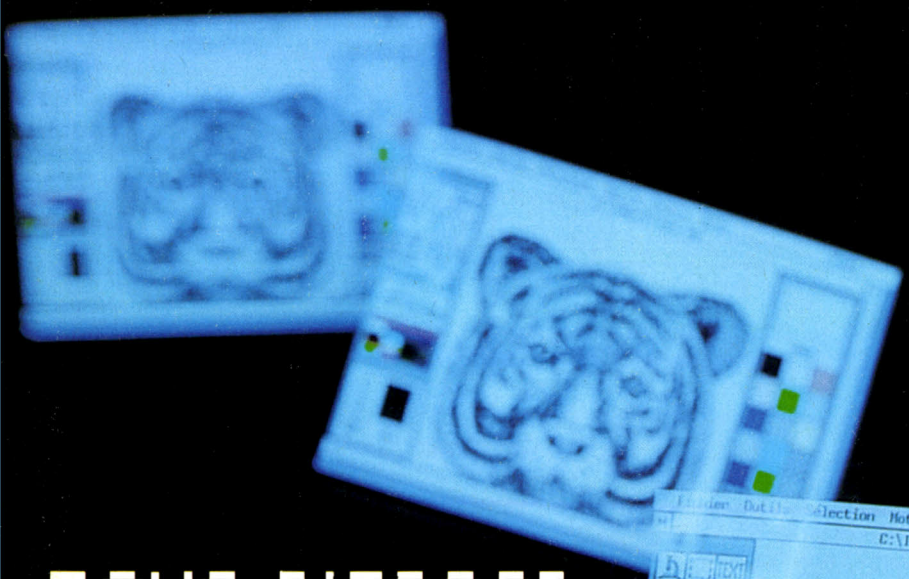
NOUVEAU !
TRIVIAL PURSUIT sur THOMSON disponible en Cassette et Disc à partir du 15 novembre.



Le jeu le plus populaire du monde !

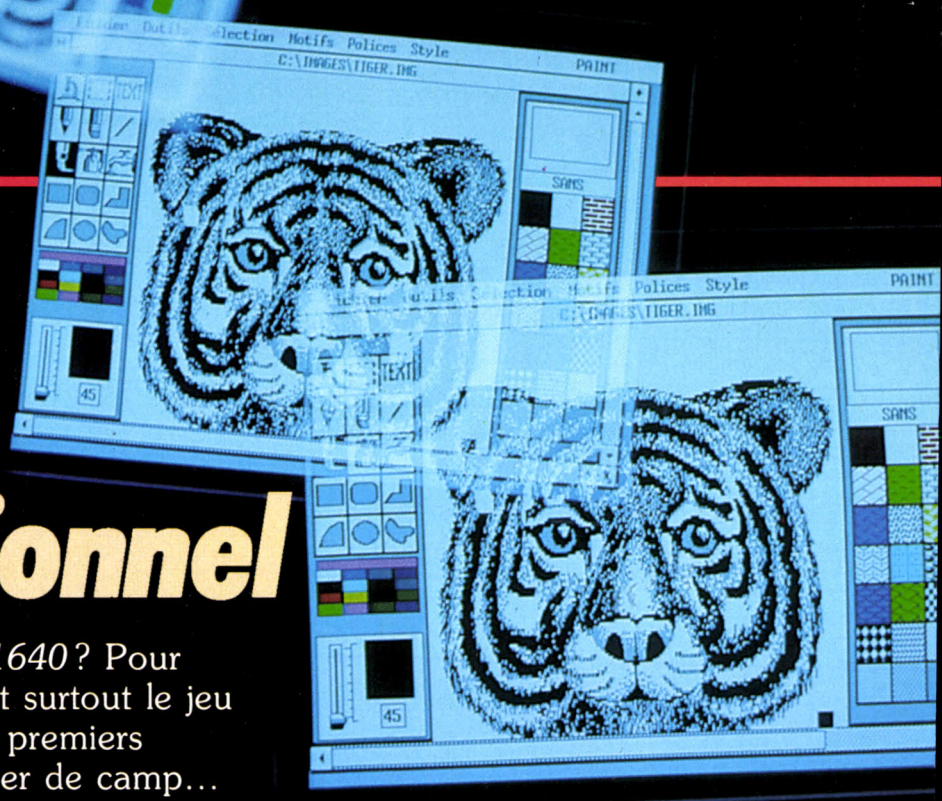
- **TRIVIAL PURSUIT Genus**
  Amstrad Cass. 199 F Disc 259
  CBM Cass. 199 F Disc 259
  PC et Compatibles 299 F
  PCW 279 F
- **TRIVIAL PURSUIT 6000 question**
  Amstrad Disc 299 F
- **TRIVIAL PURSUIT Junior**
  Amstrad Cass. 199 F Disc 259
  CBM Cass. 199 F Disc 259
- **3000 Questions supplémentaires**
  Genus Amstrad Cassette
  CBM Cassette 119 F
  Junior Amstrad Cassette
  CBM Cassette 119 F
- TRIVIAL PURSUIT Thomson
  Cassette 199 F Disc 259
- **LA GUERRE DES ETOILES**
  Amstrad Cass. 109 F Disc 15
  CBM Cass. 109 F Disc 13
  Atari ST 209 F

REVENDEURS, ATTENTION !
UBI SOFT DIFFUSION
se tient à votre disposition, pour tous renseignements et commandes - **APPELEZ**
UBI SOFT : 16 (1) 43 39 23 21



BANC D'ESSAI

PC 1640 le Professionnel



Ordinateur de jeu, l'*Amstrad PC 1640* ? Pour l'heure, avec son disque dur, il fait surtout le jeu des professionnels (qui ont été les premiers servis). Mais il pourrait bien changer de camp...

Il y a un an, Amstrad faisait sensation en lançant sur le marché de la micro-informatique domestique une gamme complète de compatibles *IBM PC* qui tranchaient, par leur apparence autant que par leur prix, avec le gros de la production. Pour pallier les insuffisances du standard CGA, alors dominant en matière de jeux informatiques et principal obstacle au succès des *PC* en informatique de loisirs, Amstrad avait doté le *PC 1512* d'un circuit graphique capable de reproduire le mode 640 × 200 en seize couleurs du standard EGA. Ceci n'alla pas sans soulever quelques problèmes de compatibilité avec les logiciels réellement prévus pour fonctionner en EGA, mais le fait le plus important fut la réaction favorable des éditeurs de jeu qui n'hésitèrent pas à produire des programmes spécialement destinés aux *PC 1512*, fournissant du même coup un appui logistique considérable à ces machines.

Le succès d'Amstrad est incontestable, attesté par l'attitude d'autres constructeurs qui tentent de s'engouffrer sur ce nouveau marché du *PC* de loisirs.

Aujourd'hui, plusieurs constructeurs franchissent une étape supplémentaire dans la voie de la qualité graphique en adoptant l'ensemble des modes du standard EGA.

Thomson commercialise le *TO 16 XP HD EGA*, un *PC* équipé d'une carte et d'un moniteur EGA, et la sortie du *PC Atari* au standard EGA est annoncée depuis des mois.

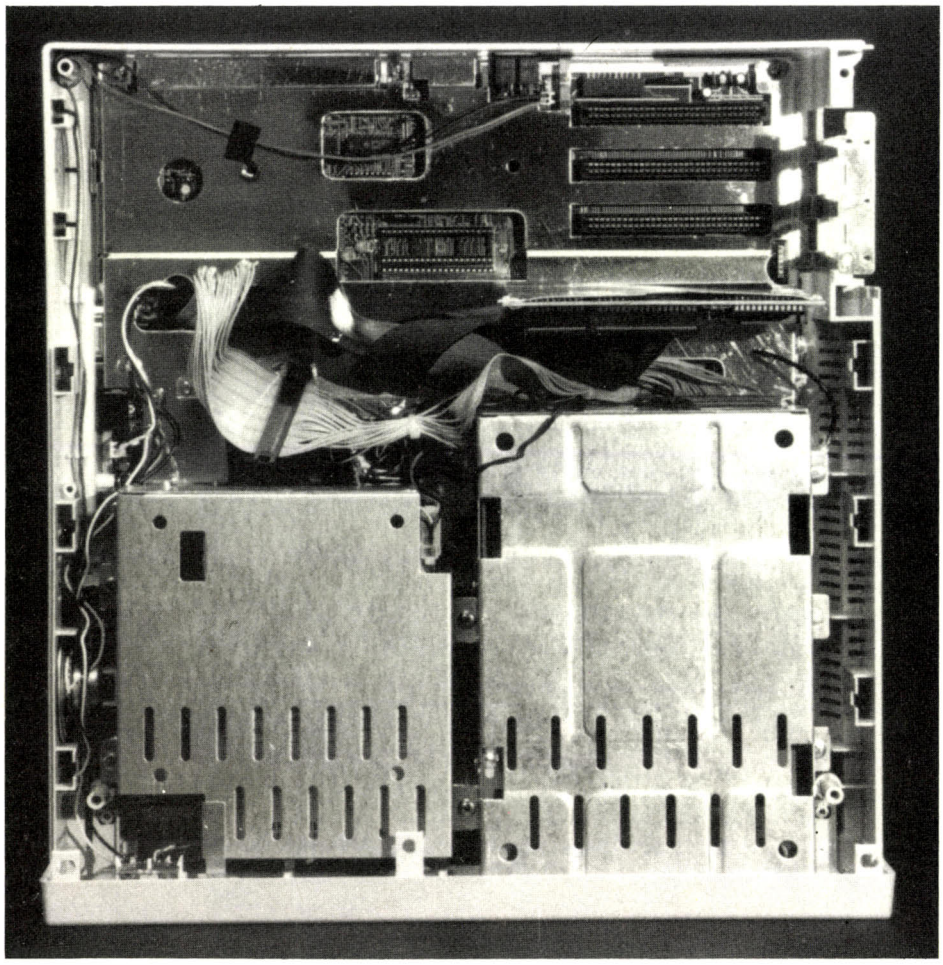
C'est dans ce contexte qu'intervient la commercialisation par Amstrad du *PC 1640*, très proche du *PC 1512* mais qui se destine à un marché plus professionnel.

Amstrad réserve la vente des premières machines disponibles en France aux entreprises.





Photo : Bernard Martinez



Disque dur et lecteur de disquettes surplombent une carte-mère recouverte par un blindage. Au fond, le compartiment destiné aux extensions accepte les cartes longues.

Ressemblances et dissemblances

Extérieurement, l'unité centrale du *PC 1640* diffère assez peu de celle du *PC 1512*.
On retrouve bien évidemment le port souris, la prise de branchement du clavier et le bouton d'ajustement du volume sonore sur la gauche du coffret, mais l'apparition d'un connecteur vidéo au standard IBM et d'un bloc de dix interrupteurs de sélection d'écran à l'arrière de la machine passent presque inaperçus. Le manuel d'utilisation fournit les indications permettant d'adapter la configuration de ces interrupteurs au type de moniteur utilisé, monochrome en mode Hercules, couleur
et couleur haute résolution.
La physionomie des entrailles du *PC 1640* rappelle également celle du *PC 1512*. En l'absence de coffret métallique, le blindage des circuits est assuré par une plaque métallique qui recouvre l'ensemble de la carte mère, laissant juste l'accès à l'emplacement destiné au coprocesseur mathématique 8087 que l'on peut adjoindre en option en vue d'accroître
la vitesse de calcul.
L'accessibilité des composants et des switches laisse donc à désirer, mais cela ne froissera que les bidouilleurs ayant besoin d'apporter des modifications fréquentes à la configuration de leur machine.
La carte de contrôle du disque dur est également revêtue, côté soudures, d'une feuille souple dont une face est conductrice. La plaque amovible du compartiment de logement des cartes d'extensions est désormais recouverte d'un blindage relié à la masse par contact avec une lame faisant ressort. Outre les trois connecteurs d'extensions qui existaient déjà sur le *PC 1512*, la carte mère du *1640* est dotée d'un quatrième emplacement destiné au contrôleur du disque dur. Trois emplacements restent donc libres dans un *PC 1640* muni d'un disque dur, contre deux seulement dans un *PC 1512 HD 20*.
Le *PC 1640* est toujours bâti autour du microprocesseur 16 bits 8086 cadencé à 8 MHz (contre 4,77 MHz pour les *IBM PC*), qui procure à cette machine une vitesse de traitement supérieure à celle de la plupart des compatibles. Les tests de rapidité que nous avons effectués avec GWBASIC montrent que les performances de la nouvelle machine restent identiques à celles du *PC 1512*, excepté pour l'affichage qui accuse un ralentissement sensible (environ 30%). L'amélioration de la qualité du graphisme vaut bien ce petit sacrifice. En passant de 512 Ko à 640 Ko, la mémoire centrale atteint la taille maximale pouvant être gérée par le DOS 3.2. L'extension de la capacité de la RAM au-delà de ces 640 Ko, utile en cas d'utilisation d'un disque virtuel (partie de la mémoire centrale gérée par le système d'exploitation comme une mémoire de masse), ne peut se faire directement sur la carte mère et nécessite l'adjonction d'une carte d'extensions.
Mais le grand changement apporté par le *PC 1640* concerne le graphisme. Le nouveau « flat-pack » en charge de l'affichage émule en effet les standards graphiques MDA (monochrome, peu usité), CGA (320 × 200 en quatre couleurs et 640 × 200 en deux couleurs), et surtout Hercules et EGA. Le mode Hercules (monochrome) est très prisé en gestion où sa résolution de 720 × 348 points permet l'affichage à l'écran d'un grand nombre de données sans trop fatiguer les yeux. Le standard EGA dispose quant à lui d'un mode haute résolution déjà connu des possesseurs de *PC 1512* (640 × 200 en seize couleurs), et du fameux mode très haute résolution (640 × 350 en seize couleurs parmi une palette de 64). Les lignes de l'écran, très visibles en 640 × 200 deviennent pratiquement imperceptibles en 640 × 350.
Ce mode procure en effet une qualité d'affichage exceptionnelle, qui requiert l'utilisation de moniteurs très performants, donc coûteux.
A titre indicatif, l'adaptation sur un *PC 1512* d'une carte et d'un moniteur EGA avoisinent les 8 000 F, alimentation séparée comprise, alors que la différence de prix entre les *PC Amstrad 1512 HD* et *1640 HD* n'est que de 3 000 F environ.

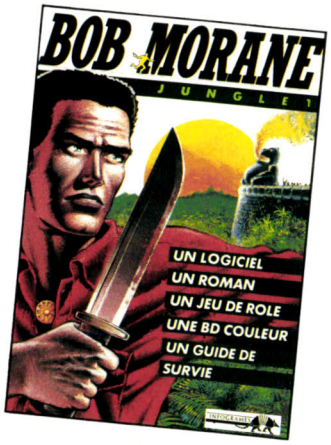
Un clavier mal tempéré

De nombreux possesseurs de *PC 1512* ont pu se rendre compte à l'usage de la qualité moyenne du clavier. Ce point, qui peut sembler secondaire à priori, est en réalité d'une importance capitale puisque c'est essentiellement grâce à ce périphérique que l'on communique des données à la machine. L'intérêt d'un bon clavier est particulièrement sensible en traitement de texte, où cet instrument doit savoir
se faire oublier !
Il est donc regrettable qu'Amstrad ait doté le *PC 1640* du même clavier que le *PC 1512*, alors que cette nouvelle machine semble vouée à une utilisation plus professionnelle. Le manque de fermeté du toucher, assez désagréable, ainsi que des contacts parfois incertains, favorisent les fautes de frappe et laissent planer un doute quant à la tenue dans le temps des éléments mécaniques. Mais il y a plus étrange : une frappe très rapide provoque parfois l'apparition de lettres parasites et lors de la saisie d'un mot comprenant, par exemple, la séquence de lettres « tre » (ce qui est très fréquent), un « z » importun vient s'intercaler entre le « r » et le « e » ! Rappelons enfin que la prise de connexion pour manette de jeu, située à l'arrière du clavier, n'est pas à la norme IBM et accepte les joysticks digitaux ordinaires. Le branchement d'un joystick analogique compatible IBM, qui produit un effet proportionnel à l'inclinaison du manche, nécessite l'implantation dans un des connecteurs d'extensions d'une interface spécifique (le coût de ces accessoires n'est d'ailleurs plus prohibitif).
Rien à redire en revanche sur la qualité du moniteur ECD, tout à fait apte à supporter la haute résolution du standard EGA. Les couleurs, très belles, sont bien saturées, la luminosité maximale dépasse largement les besoins habituels, et l'image n'est pas saisie de tremblements irrépressibles. Tout juste peut-on ▸

Bob Morane Jungle : Voici ce qui vous attend !

" Espinazo del Diablo " de la SIERRE NEVADA de SANTA MARTA. Colombie. Incantation des CHIBCHAS au soleil couchant.

Bob Morane : l'aventure sous toutes ses formes.





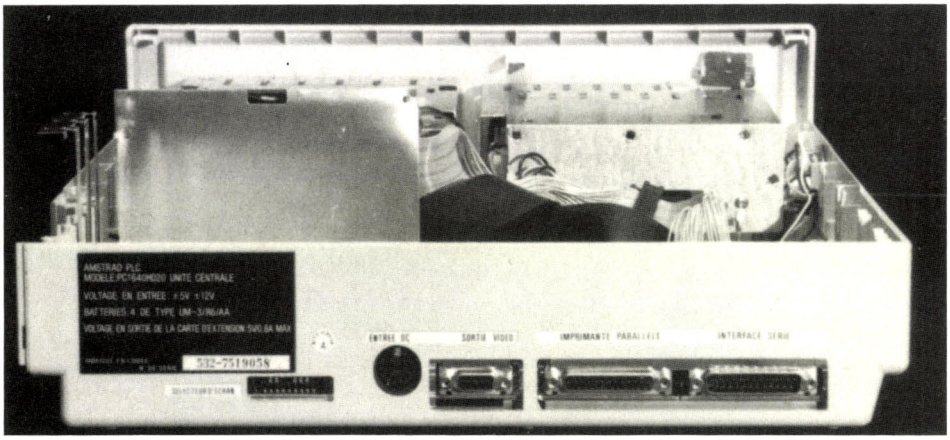


BOB MORANE, parachuté en pleine jungle, doit survivre dans ce milieu hostile puis se diriger vers un temple INCA, récupérer un fabuleux trésor avant son ennemi mortel " L'OMBRE JAUNE ". Les dangers de la jungle et le labyrinthe du temple ne seront que quelques-uns des pièges à éviter.

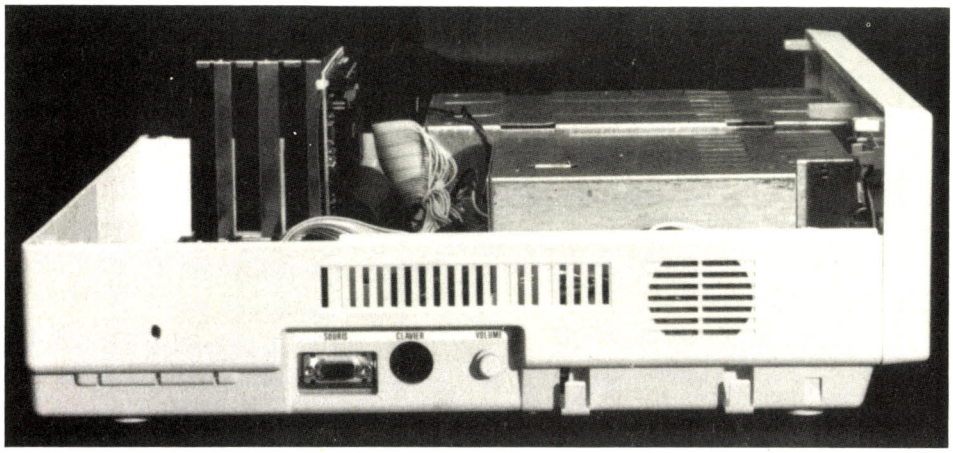
Pour vous permettre de mener à bien votre mission, dans ce **jeu 100 % action**, vous disposez en plus, pour chaque aventure de la collection BOB MORANE, d'un livre de poche magazine qui contient : Une vraie **BD de 128 pages** toutes en couleurs, un **roman original** d'Henri VERNES, le créateur de BOB MORANE, une **histoire dont vous êtes le héros**, un **guide illustré** qui vous permettront d'embraser votre flamme aventurière pour mieux vous plonger au cœur de l'action. Retrouvez ainsi l'Aventure sous toutes ses formes, dans tous les lieux et à toutes les époques grâce à la collection BOB MORANE.

LA MICRO A SON HEROS

INFOGRAMES



Notez l'apparition des interrupteurs de sélection d'écran et le connecteur vidéo de type Canon, aux côtés de la prise d'alimentation et des interfaces série et parallèle.



Bernard Martinez

On retrouve, sur le flanc gauche de l'unité centrale, les connecteurs de la souris et du clavier, ainsi que le potentiomètre de réglage du volume sonore.

noter une très légère déformation des lignes droites au bord de l'image, heureusement contenue dans des limites parfaitement acceptables.
La surface de l'écran est brillante.
Le flanc droit du moniteur reçoit les réglages de luminosité et de contraste. Ce dernier affecte également l'équilibre de la palette de couleurs affichées à l'écran, au point qu'il est possible de modifier considérablement l'aspect de l'image.
L'interrupteur de mise en marche, qui commande à la fois la mise sous tension du moniteur et de l'unité centrale, est exilé sur la face arrière dans un endroit relativement inaccessible, sous les cordons secteur et vidéo.
L'alimentation de l'unité centrale, toujours incluse dans le moniteur, est désormais refroidie par un petit ventilateur assez silencieux qui débite vers l'arrière.
Amstrad a, d'autre part, franchi un petit pas vers la compatibilité en équipant le nouveau moniteur d'un connecteur au standard IBM, dont l'effet est de révéler l'absurdité du choix de départ : il devient en effet impossible de relier directement aux *PC 1640* les moniteurs destinés aux *PC 1512*, ce qui est pour le moins paradoxal. La connexion sur le *PC 1640* d'un moniteur d'une autre origine n'est possible que si un moniteur Amstrad assure l'alimentation de l'unité centrale, mais l'écran du *PC 1640* peut, sans problème, s'adapter sur d'autres machines, l'alimentation basse tension intégrée fonctionnant alors pour rien. Pour l'heure, Amstrad n'envisage pas la commercialisation d'une alimentation séparée pour l'unité centrale.

Quel avenir pour la PC 1640 ?

On est incontestablement en présence d'une machine qui, par son prix et ses performances, rejoint les ordinateurs domestiques « haut de gamme ». Mais c'est le marché professionnel qu'Amstrad semble avant tout viser avec cette machine. L'expérience du *PC 1512* a servi de test, et cet ordinateur fait désormais partie du paysage informatique d'entreprises, petites ou grandes. Notons que la qualité moyenne du clavier peut desservir Amstrad auprès de cette clientèle exigeante qui soumet souvent les machines à rude épreuve. L'apparition sur le *PC 1640* d'un ventilateur est en revanche susceptible d'en améliorer la fiabilité dans des conditions d'utilisation intensives. La résolution de 640 × 350 en seize couleurs parmi les soixante-quatre est le principal atout du *PC 1640*. Rappelons pour mémoire qu'un *Atari ST*, au demeurant excellent sur le plan du graphisme, n'affiche seize couleurs (parmi cinq cent douze) qu'en 320 × 200.
La différence saute aux yeux.
Pourtant, rares sont les logiciels de jeu sur *PC* qui exploitent pleinement la richesse de ce mode. Il y a seulement deux ans, le standard CGA (quatre couleurs en 320 × 200) qui dominait en matière de jeux sur *PC* ne contribuait pas à rendre ces machines très attrayantes. Les *Amstrad PC 1512* ont banalisé le mode EGA haute résolution (seize couleurs en 640 × 200) et les éditeurs de jeu se sont mis à développer ou à adapter pour ces machines, des logiciels aux graphismes soignés.
Ce phénomène se reproduira-t-il avec la sortie du *PC 1640* ?
A l'heure actuelle, les logiciels de jeu se réclamant du standard EGA n'utilisent le plus souvent que le mode 640 × 200. Le succès du *PC 1640* sur le marché de la micro-informatique domestique est donc entre les mains des éditeurs de soft et dépend de leur capacité à produire des logiciels tirant le meilleur parti de ses performances graphiques. D'évidentes raisons de coûts de production peuvent au contraire les inciter à se limiter à une résolution graphique partagée par de nombreux ordinateurs, afin de faciliter les conversions d'images. Il n'est pas sûr que les perspectives de développement du marché des *PC* « grand public » au standard EGA les conduisent à créer des images particulières pour cette machine.
Les amateurs de jeux informatiques qui se laisseraient tenter par cette machine, en raison de ses qualités graphiques, risquent fort, du moins dans un premier temps, de ne pouvoir profiter d'une résolution supérieure à celle du *PC 1512*. Souhaitons que les mois à venir nous apportent des softs dignes de cet ordinateur.

Jean-Philippe Delalandre

RADIOSCOPIE

- **Origine du fabricant :** Grande-Bretagne
- **Microprocesseur :** 8086 (16 bits)
- **Fréquence d'horloge :** 8 mHz
- **Mémoire morte :** 16 Ko
- **Mémoire vive :** 640 Ko
- **Mémoire écran :** 256 Ko
- **Connexion moniteur :** sortie vidéo RGBI.
- **Modes d'affichage :** MDA (texte en 80 colonnes × 25 lignes, monochrome), Hercules (monochrome, 720 × 348), CGA (640 × 200 en deux couleurs ou 320 × 200 en quatre couleurs parmi seize) et EGA (640 × 200 en seize couleurs ou 640 × 350 en seize couleurs parmi 64)
- **Son :** une voie, avec réglage de volume
- **Clavier :** azerty, 85 touches avec pavé numérique et touches de fonction
- **Souris :** fournie avec la machine
- **Joystick :** non fourni. Prise pour joystick numérique
- **Mémoire de masse :** un lecteur de disquettes 5 pouces 1/4, 360 Ko, un disque dur 20 Mo
- **Connexions :** sortie imprimante parallèle, série (RS 232), joystick digital, souris, trois connecteurs d'extensions internes
- **Système d'exploitation :** MS-DOS 3.2 (Microsoft)
- **Intégrateur graphique :** GEM (Digital Research)
- **Langage :** Basic 2 (Locomotive Software)
- **Manuel :** 550 pages, en français
- **Prix :** 15 880 F TTC, avec moniteur couleur ECD

TILTOSCOPIE

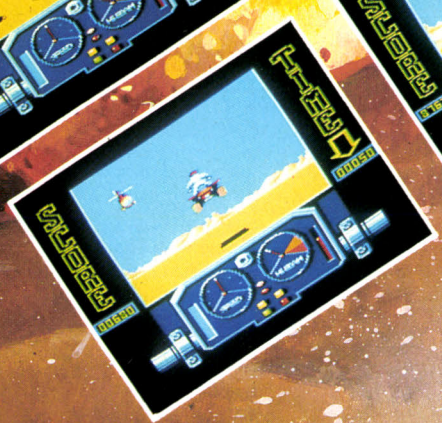
- **Esthétique :** ★★★★★
- **Clavier :** ★★
- **Graphisme :** ★★★★★
- **Son :** ★
- **Ludothèque :** ★★ **(EGA :** ★**)**
- **Bibliothèque :** ★★★★★
- **Rapport qualité-prix :** ★★★★

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

Orc et polar

Le danger est partout. La tribu des Hyènes Folles vous attend au coin du désert alors qu'à Pigalle, tout un monde de truands œuvre dans l'impunité et que, dans la peau d'un orc d'une laideur repoussante, vous cherchez à survivre...

Les Ripoux

De Montmartre à Clichy, entre hold-up et bavures, parviendrez-vous à être le plus pourri des ripoux ?

Ce logiciel connaîtra-t-il le succès du film de Claude Zidi dont il est l'adaptation sur micro-ordinateur ? Toujours est-il que ses concepteurs n'ont pas lésiné sur les moyens pour coller au scénario original.

Dans la peau d'un policier véreux dont l'unique ambition est de racketer de minables truands locaux afin de réunir la somme nécessaire à l'achat d'un bar-PMU, vous évoluez dans un univers couvrant un quartier entier de Paris. Chaque rue est représentée sur un plan d'ensemble dont un fragment seulement apparaît dans une fenêtre, ce qui ne facilite pas toujours l'orientation du pixel qui vous symbolise. Mais l'étendue du jeu n'est pas son seul atout : l'action s'inscrit également dans la durée. Le moyen de locomotion utilisé — marche à pied, métro ou voiture de police avec ou sans gyrophare — détermine la durée d'une journée, qui débute toujours au commissariat par la lecture d'un ordre de mission comportant principalement des tâches de surveillance, et quelquefois des arrestations.

Ce qui donne à cette aventure tout son piquant et son intérêt, c'est l'ambiguïté du personnage incarné par le joueur. Pris en tenaille entre la nécessité d'une obéissance minimale à ses supérieurs, sanctionnée par une note administrative, et la volonté de détourner la force publique pour son profit personnel, il se livre en permanence à un double jeu. Maintenir sur le petit monde des truands une pression suffisante pour empocher des gains, tout en évitant de trop nombreuses bavures, est un équilibre difficile à trouver et les joueurs trop gourmands risquent fort de se faire cuisiner par les « Bœufs-carottes » (la police des police).

Chaque rencontre avec l'un des malfrats peuplant le jeu, dont les visages apparaîssent dans un médaillon, est l'occasion d'un dialogue parfois enrichissant, au sens propre du terme. Dès que la conversation s'engage, des bribes de phrases, que l'on peut faire défiler en actionnant la manette latéralement, s'affichent dans des bulles empruntées aux bandes dessinées. Il s'agit de les valider dans un ordre tel qu'elles forment avec les réponses, affichées au fur et à mesure, un dialogue cohérent, dont l'aboutissement est signalé par un « bip » sonore. L'interlocuteur est alors mûr pour « négocier », mais mieux vaut ne pas faire preuve d'exigences immodérées lors du choix de la somme demandée.

Ces petites magouilles assurent une rente hebdomadaire propre à arrondir les fins de mois. Il faut parfois cogner un peu pour se faire comprendre, au point que certains « clients » préfèrent prendre la fuite, comme cela se produit fréquemment lors d'une arrestation. Une course folle s'engage alors, symbolisée par la poursuite de deux pixels lumineux sur le plan général.

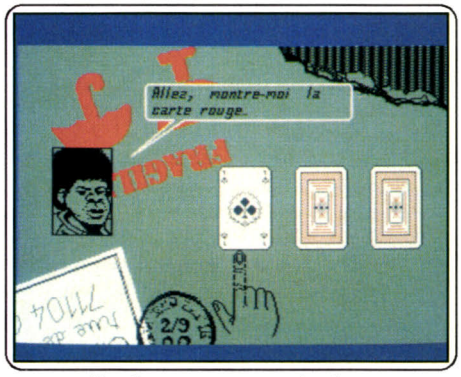
Votre vitesse de déplacement vous donne un léger avantage sur votre adversaire, mais il faut impérativement le rattraper avant qu'il ne franchisse les limites du quartier. Une hésitation dans la direction à suivre et voilà le bandit qui s'échappe !

Le même scénario se reproduit lorsqu'un message radio signale une agression ou un hold-up dans une des six banques du quartier : il faut se rendre au plus vite sur les lieux — ce qui est difficile sans une connaissance parfaite des très nombreuses rues —

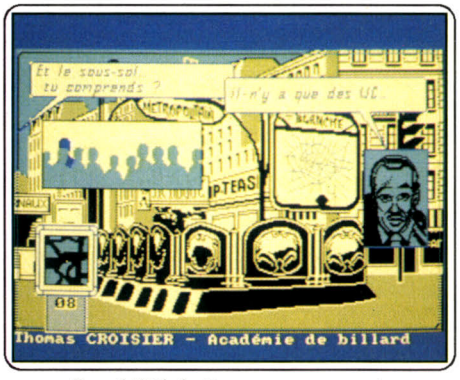


Illustrations : Jérôme Tesseyre

pour coffrer le pixel fuyard et éventuellement empocher le butin (qu'il est ensuite nécessaire de refourguer à un recéleur).
La richesse du jeu est absolument extraordinaire et il serait vain de dresser ici une liste exhaustive de tous les événements, de toutes les situations possibles. Vous pouvez, par exemple, tenter de faire fructifier vos gains en jouant au bonneteau ou au PMU ! Les graphismes sont peu nombreux mais d'excellente qualité, et l'aventure est si prenante qu'elle fait oublier leur rareté.
Sur le *CPC 6128*, la manipulation des commandes est facilitée par leur regroupement dans des menus



Vos finances sont au plus bas, n'hésitez pas à jouer au bonneteau !



Possibilité de tirer sur un suspect, mais les bavures sont assez mal vues.



Les graphismes sont d'excellente qualité et l'ambiance de Pigalle bien recréée.

déroulants. L'originalité de ce logiciel se manifeste jusque dans la notice, présentée sous la forme d'une parodie des journaux qui inondent gratuitement nos boîtes aux lettes. (Disquette ou cassette Cobra Soft pour *Amstrad CPC 464, 664 et 6128, Thomson TO 8* et *TO 9 +*. Disquette pour compatibles *PC* et *Atari ST*. Prix : B.)

Jean-Philippe Delalandre

The Eternal Dagger

La suite de *Wizard's Crown* vous entraîne dans une lutte contre les Forces du Mal...

Cette aventure fait suite à *Wizard's Crown*. Après la défaite de Tarmon et la récupération de la couronne de l'empereur, on commence à reconstruire Arghan. Mais, soudain, un groupe de morts-vivants et de démons venus de nulle part sème le désordre. Après éclaircissement, il apparaît qu'Arghan a été choisi comme point de débarquement d'une invasion des Forces du Mal, qui en finissent actuellement avec le Monde du Milieu. Aussi une équipe de valeureux aventuriers est dépêchée dans ce monde étrange pour repousser leurs attaques.
Vous présidez à la destinée de cette équipe composée de huit personnages. Ceux-ci peuvent provenir de *Wizard's Crown*, qu'ils aient terminé l'aventure ou non, ou faire partie de l'équipe déjà constituée (et bien faite), ou être créés de toutes pièces. Pour créer un aventurier, vous devez répartir les cinquante-huit points dont vous disposez entre les différentes caractéristiques : intelligence, force, dextérité et puissance vitale. Selon les scores obtenus, votre personnage peut accéder à une ou plusieurs professions : sorcier, prêtre, guerrier, ranger ou voleur. Le mieux est d'avoir au moins deux sorciers, trois prêtres, un voleur et un ranger. Il vous faut ensuite les équiper d'une arme, armure et bouclier en fonction de leurs aptitudes.
Une fois l'équipe constituée, sélectionnez le niveau de jeu voulu (choisissez-le difficile si vos personnages proviennent de *Wizard's Crown* et y ont accompli leur mission. Vous vous trouvez au départ dans la tour du Magicien. Choisissez votre éclaireur au mieux et définissez son avance sur le groupe. Plus elle est importante, plus les risques de voir le groupe attaqué par surprise sont faibles, mais plus aussi il risque d'avoir à se débrouiller seul en cas d'embuscade. Il ne vous reste plus qu'à sortir de la tour.
Le monde est représenté du dessus à la manière *Ultima* et une ou deux figurines préfigurent votre groupe. Vous vous déplacez dans l'une des huit directions possibles, à moins qu'un terrain impraticable ne vous barre la route (montagne, étendue d'eau). Votre stratégie globale consiste à augmenter dans un premier temps la puissance de votre groupe, puis à aller au Nord pour rencontrer les rebelles qui vous donnent une épée tueuse de dragon, à aller ensuite au Sud-Est pour tuer le dragon et récupérer l'Etoile du Matin bénie et enfin à vous rendre sur la petite île de la côte nord-ouest pour affronter le Nécromancien lui-même. Bien évidemment, dès vos premiers pas, vous croisez divers monstres. Plusieurs options sont alors disponibles : discuter (uniquement avec les créatures intelligentes), se rendre, fuir ou combattre. Les combats se solutionnent de deux façons. Dans le mode « rapide », l'ordinateur gère les deux camps et fait au mieux pour chacun d'eux dans un combat avec ou sans magie. Mais si la situation est vraiment critique, il vaut mieux passer en mode « tactique ». Le combat se déroule alors sous forme d'un mini-wargame. Vous réglez les déplacements de chacun de vos personnages les uns après les autres. Choisissez la direction où ils font face et la cible attaquée. Une impressionnante quantité d'options vous est offerte (vingt en tout), pas toujours disponibles en même temps pour un même personnage. Le programme gère un grand nombre de paramètres comme la position de l'arme et du bouclier par rapport à l'ennemi. Cela conduit à des combats très riches mais il faut savoir qu'un engagement de ce type dure en moyenne une bonne demi-heure et peut même être beaucoup plus long si les ennemis sont nombreux ou très résistants. Après le combat, vous avez tout intérêt à remettre votre équipe en état. A l'aide de différents sorts, les prêtres soignent



Attention, les Forces du Mal ont posé leur dévolu sur l'île d'Arghan !

maladie, empoisonnement, blessures légères ou graves, baisse de vitalité et mort. Bien entendu, chaque sort coûte un nombre variable de points de Karma, en fonction de la puissance du sort. Ce Karma ne peut être regénéré qu'en priant dans un temple, au contraire du pouvoir magique (lancer de sorts) qui, lui, sera régénéré lors des haltes.
Outre les blessures, vous devez aussi vous préoccuper de l'état de fatigue de vos hommes qui a son importance lors des combats et leur autoriser des haltes fréquentes. Dans les villes, vous trouvez, selon les cas, un marché pour y vendre ou acheter des objets, un temple pour prier, une auberge pour vous reposer en lieu sûr (et parfois apprendre d'intéressantes nouvelles), une échoppe de magicien pour acquérir une arme magique ou faire transformer les



Le monde est vu du dessus et une ou deux figurines préfigurent votre groupe.

vôtres, un change, un laboratoire d'alchimie pour préparer des potions et un port pour vous rendre sur une autre île. Les donjons sont les lieux les plus dangereux tant par les monstres que par les pièges qu'ils recèlent. Un excellent jeu de rôle teinté de wargame, aux vastes possibilités et difficile à souhait. (Disquette S.S.I., pour *Apple II*.)

Jacques Harbonn

Knight Orc

Vous êtes un orc d'une laideur repoussante. Votre passion, vous rouler dans les ordures !

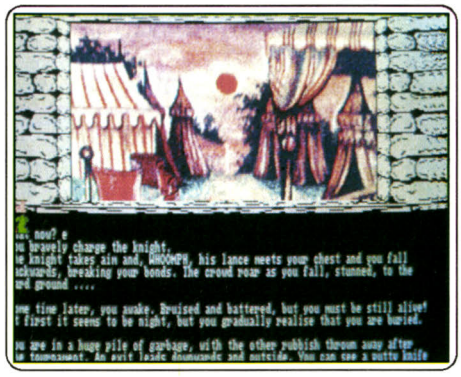
La société Rainbird nous gratifie d'un superbe jeu d'aventure, d'un niveau bien supérieur aux deux précédents (*Jewels of Darkness* et *Silicon Dreams*), déjà corrects. D'emblée, ce logiciel souligne sa différence. Au lieu d'incarner, comme c'est le cas habituellement, un beau chevalier sans peur et sans reproche, vous vous mettez dans la peau d'un orc, créature abhorrée par la plupart des humains, d'une laideur repoussante (le vôtre est même considéré comme laid par ses semblables, c'est vous dire !), aimant à se vautrer dans les immondices (bonjour l'odeur !) et d'une moralité plus que douteuse.

A la suite d'une nuit de beuverie dans une taverne avec vos compagnons, vous vous portez volontaire pour défendre l'honneur des orcs lors du tournoi. Le réveil est plutôt difficile. Vous vous retrouvez attaché sur un cheval, sur le point d'entrer en lice. Inutile de tenter de fuir, votre adversaire, un fier chevalier, est prêt à vous couper la route. Il faut donc combattre. Hélas, cette joute s'achève dès la première passe d'arme, par la victoire totale du chevalier et votre mort ! On jette votre cadavre sur un tas d'ordures. Rassurez-vous, le jeu ne s'arrête pas là. En fait, vous n'étiez qu'inconscient.

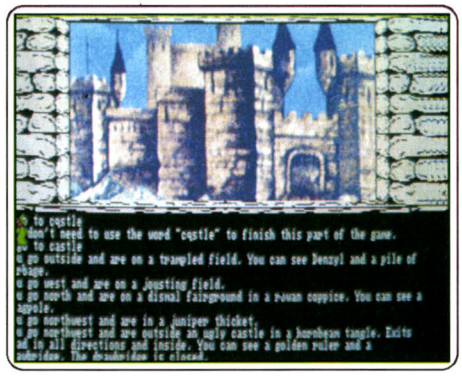
Votre tâche consiste, dans un premier temps, à réussir à franchir le viaduc de la Montagne de l'Orc en récupérant toutes les cordes que vous trouvez, puis à apprendre les vingt et un sorts magiques, à recruter des mercenaires et à vous échapper. De très nombreux personnages peuplent les régions dans lesquelles vous évoluez. La plupart détestent franchement les orcs et les attaquent sans pitié. Mais tous ne sont cependant pas comme cela et vous pouvez éventuellement demander des renseignements à certains ou les engager comme mercenaires, ce qui n'est guère facile au début.

Le gros problème est que l'on ne sait pas à qui se fier. Seul Denzyl vous est acquis et vous pouvez tout lui demander. Pour les autres, il vaut mieux vous montrer d'une prudence extrême. Tel personnage n'hésite pas à vous attaquer avec l'arme même que vous venez de lui offrir, tandis que tel autre continue à vous rouer de coups après avoir accepté, avec un grand sourire, un présent en or. Comme au début, vous ne faites pas encore le poids dans les combats, vous avez tout intérêt à les éviter. Ce monde est pourri et vous voyez divers personnages se voler et combattre, et cela indépendamment de ce que vous faites, ce qui contribue grandement à animer l'aventure. Le fait de recruter des mercenaires se révèle capital pour la seconde partie. En effet, une personne étant à votre service, vous utilisez ses compétences pour lui faire effectuer une tâche à votre place, pendant que vous continuez la vôtre. Cela vous permet aussi d'accroître votre « force de frappe » en demandant à vos compagnons présents d'attaquer un ennemi en même temps que vous. Pour recruter un mercenaire, appâtez-le en lui offrant de l'or ou un objet qui l'intéresse.

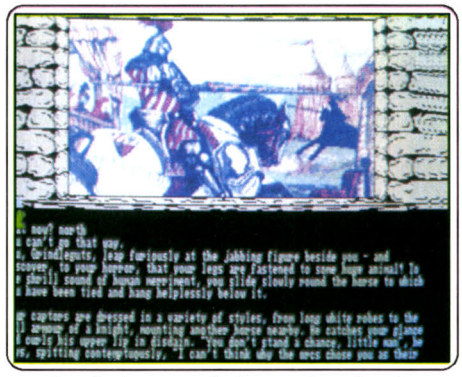
Mais revenons à la situation présente. Commencez par prendre le couteau et à vous couvrir de la cape qui dissimule un peu votre condition d'orc. Si vous êtes courageux, faites un rapide passage par la taverne pour y dérober l'épieu que l'aubergiste dissimule sous son comptoir. Non loin de là, vous apercevez un étendard. Je vous rappelle que vous êtes à la recherche de cordes. Et bien récupérez donc la drisse. Rendez-vous au puits et descendez dedans après avoir fixé la corde à l'attache. Vous y trouvez une autre corde et un vieux seau qui ne paye pas de mine mais qui contient des richesses appréciables. Remontez, détachez la corde de l'attache et nouez ensemble les deux cordes. Bien. Maintenant, dirigez-vous au château et escaladez ses murailles. De là-haut, vous avez un point de vue superbe sur toute la région. Notez soigneusement tous les lieux



Graphismes splendides issus de dessins digitalisés du meilleur effet...



Dirigez-vous vers le château et escaladez ses hautes murailles.



Inutile de tenter de fuir, un fier chevalier est prêt à vous couper la route.

mentionnés, car cela vous permettra de vous y rendre facilement. Descendez dans la cour du château. Si vous parvenez à sortir indemne de la rencontre avec le maître de céans, vous découvrez non loin de là un coffre. Outre ce qu'il contient, ce coffre est intéressant pour la corde qui sert à retenir son couvercle. Les cordes à découvrir ne sont pas bêtement posées au sol mais sont intégrées dans les descriptions des lieux. Vous devez donc examiner toute chose pour ne pas passer à côté.

Ce jeu est servi par un analyseur de syntaxe d'une puissance jamais égalée à ce jour, même par *The Guild of Thieves*, qui constitue pourtant une référence dans ce domaine. Il comprend les phrases les plus complexes sans aucune hésitation. De plus, il accepte un certain nombre de commandes « intelligentes » : suivre quelqu'un, aller ou courir à un endroit (même si vous n'y êtes jamais allé auparavant), trouver un objet (le programme vous conduit au lieu où l'objet se trouve), attendre une créature, un nombre de tours ou une heure définie, combattre à mort (avec heureusement la possibilité de vous arrêter au cours de l'affrontement si les choses se présentent mal pour vous). Vous pouvez encore revenir sur une ou plusieurs actions indésirables, et utiliser la mémoire pour une sauvegarde et une recharge rapides.

Les graphismes sont splendides, tous issus de dessins digitalisés du meilleur effet, avec la possibilité de « tirer » la fenêtre graphique comme dans *The Guild of Thieves*. Ils ne sont pas présents pour toutes les scènes, mais cela ne pose aucun problème car les descriptions sont particulièrement riches et détaillées. Le scénario est très bien ficelé et les difficultés importantes (dans certains cas vous devez agir conjointement avec d'autres personnages, en coordination), mais aux solutions toujours logiques. Un fantastique jeu d'aventure dont le seul défaut est de demander une bonne pratique de l'anglais. (Disquette Rainbird pour *Amiga*.) Jacques Harbonn

Sapiens

Chasser les aurochs mal léchés, combattre les féroces ennemis, deux des missions périlleuses qui attendent Torgan, le héros...

Nous sommes il y a 100 000 ans, à l'aube de l'Humanité. La Terre est un immense désert de prairies jaunies par la sécheresse. Dans cet univers hostile, peuplé de loups, d'ours sauvages et de plantes inconnues, l'Homme lutte désespérément pour sa survie, mais surtout pour remplir son estomac.

Torgan, le héros de l'aventure, est un jeune guerrier de la tribu des Pieds-Agiles. Il est très courageux, solide et sait que le sort des siens repose avant tout sur lui. En effet, la tribu est malade, affamée. Les enfants, à force de manger des plantes vénéneuses et de la viande avariée succombent dans d'atroces souffrances.

Ce matin-là, Torgan attache deux outres à sa ceinture de vigne tressée, saisit la lourde hache de pierre et s'apprête à affronter la journée. Hognor, le chef vénéré s'approche de lui et trace à l'argile rouge les signes de la Force, du Courage et de la Sagesse puis murmure les formules rituelles. Ici commence l'histoire. Vous êtes ce héros sans peur, armé de silex, de sagaies qui vous serviront à combattre vos ennemis, les autres tribus de la plaine, et à chasser les animaux.

Mais, avant de partir en expédition à l'aveuglette, vous devez d'abord fabriquer vos armes. Hé oui, les armureries se font rares et la Kalachnikov n'est pas encore tout à fait au point ! Blague à part, vous êtes à l'Âge de pierre et chacun doit polir son caillou, aiguiser son silex à la force du poignet. Cette

épreuve est redoutable puisque vous n'avez pas droit à l'erreur. En taillant le silex, vous devez respecter sa forme effilée et lisse sous peine de le briser en mille morceaux. N'allez pas chercher un pavé dans la cour, la matière première est fournie avec le jeu. Sur l'écran, apparaît un bloc vaguement dégrossi avec le contour du silex. A l'aide de la souris, vous tailladez la roche à grands ou petits coups, selon la façon dont vous cliquez, avec force ou délicatesse.

La quête commence vraiment. Devant vous s'ouvrent les contrées infinies, mornes paysages d'arbustes et de sable. En chemin, vous rencontrez d'autres sapiens, probablement aussi perdus que vous, avec lesquels vous dialoguez. Le langage, en ces temps primitifs, n'est pas des plus évolués, il se borne aux formules d'usage. « Qui es-tu ? », « que veux-tu ? », « soumets-toi », « où est ton chef ? » Le primate d'en face répond à peu près aussi sèchement, pas toujours avec courtoisie, mais il faut bien s'y faire ! Enfin, après divers palabres et échanges d'amabilités, vous êtes capable de juger si c'est un ami ou un infame ennemi sanguinaire et fanatique de la tribu des Hyènes Folles.

Comme dans ce bas monde (je parle de l'époque), tout est affaire de troc, on se fait des amis en lâchant un quartier de viande séchée contre une outre d'eau, une sagaie ou autres bricoles du genre. Quand les tractations s'enlisent et tournent au vinaigre, il est toujours possible d'abréger par un « Bonne chasse ! » bien appuyé. Et chacun repart de son côté. Mais de quel côté justement ? A vous de choisir. Pour cela, il y a des cartes de la région, des vues panoramiques, avec zoom. Les paysages, soignés, se renouvellent souvent ; arbres à fruits, collines, un peu de verdure, et vos empreintes de pas restent gravées dans le sable.

La quête de victuailles pour la tribu s'opère de deux façons. En ramassant ce qui se trouve à vos pieds poilus, ou bien en « défouraillant » la hache, voire la sagaie, à l'approche du gibier.

Il arrive bien un moment où il ne se passe pas grand-chose de palpitant dans le coin, vous errez dans des décors sans rencontrer âme-qui-vive, c'est assez frustrant. Le Sapiens, tout comme vous, s'ennuie, quand il n'a rien à faire. C'est l'occasion parfaite pour reprendre des forces, harassé que vous êtes par une longue marche.

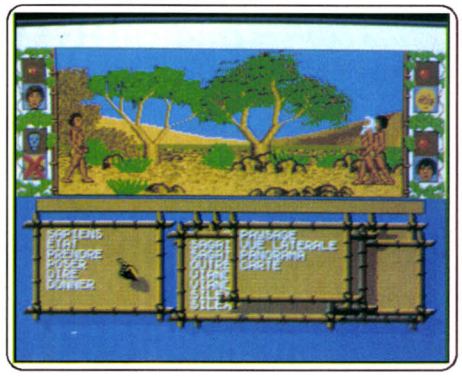
Vous avez faim, les blessures vous tordent de douleur, bref c'est le repos du guerrier. L'état de votre corps est indiqué, mais puisque vous avez accumulé les plantes médicinales, les herbes magiques et un bon stock de nourriture, pas de problème. Sinon, gare à vous ! Un guerrier en mission ne doit jamais oublier de préserver ses forces.

Pendant votre sommeil, qui peut durer une journée entière, le soleil tournera, puis viendra le crépuscule et enfin la nuit éclairée par une belle lune. Tout cela, en direct sur l'écran. Une musique rythmée, le tam-tam punko-néanderthalien bercent vos rêves de combats acharnés, d'aurochs mal léchés. Peut-être le vaillant Torgan pense-t-il à sa douce compagne qui attend son retour dans la grotte familiale, les bras chargés de mets délicieux ?

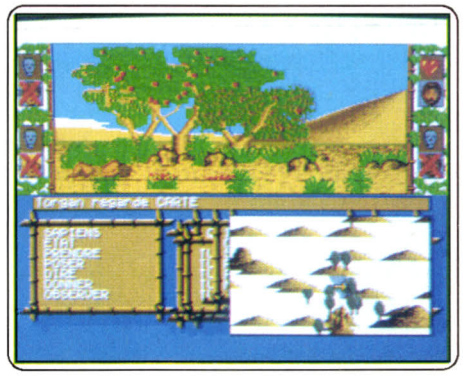
A propos, un petit reproche : on se sent souvent seul, abandonné, sans amour ni chaleur. Evidemment on ne peut pas faire à la fois l'amour et la guerre. Un logiciel original, aux graphismes nets, bien réalisés et qui ne dévoile toutes ses richesses qu'après de longues heures de pratique. (Disquette Loriciels pour *Atari ST*.)

Yvan Roux





La grande nouveauté de la version sur ST est la possibilité de s'associer avec d'autres.



Graphismes clairs et de qualité pour une histoire réellement originale.

3615 Tilt. *Dès le sommaire, vous pouvez entrer directement dans « SOS Aventure » où vous attendent des solutions à des jeux particulièrement difficiles. N'hésitez pas à entrer vos propres solutions, vous avez cinq pages pour le faire !*

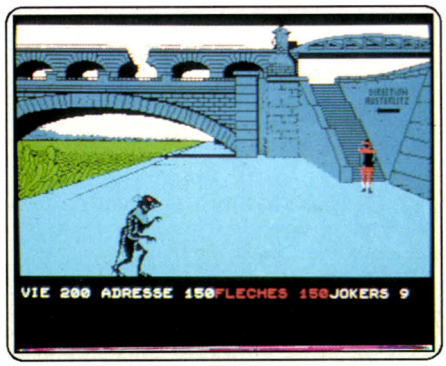
Et surtout, posez toutes les questions qui vous bloquent... d'autres aventuriers ou la rédaction de Tilt *vous répondront...*

SOS AVENTURE

Les mutants

Rejoignez l'organisation clandestine qui lutte, dans Paris rasée, contre la dictature des rats géants.

aventure : *type*
14 : *intérêt*
★★★★ : *graphisme*
★★ : *animation*
★ : *bruitage*
F : *langue*
C : *prix*



Dans les ruines de Paris abandonnées à des rats devenus bipèdes, intelligents et gigantesques à la faveur de la première mutation génétique venue, vous cherchez à libérer les humains réduits à l'esclavage. Vos déambulations dans les décombres de la ville sont l'occasion de rencontres souvent dangereuses (mouches, araignées et rats géants vampirisent vos points de vie) mais parfois utiles. Comme d'autres personnages faisant commerce de renseignements, la vamp de la station Austerlitz peut vous ouvrir la porte du local qui abrite une radio clandestine ou vous livrer un mot de passe. On en vient vite à épuiser ainsi le pactole généreusement attribué par le programme en début de partie tandis que les points de vie et le stock de flèches pour le harpon — votre seule arme — se livrent à une surenchère dans le déclin. En cas de difficulté, l'appel au chat-zèbre peut vous sauver, mais l'animal paresseux ne daigne pas toujours se déplacer. Ce jeu essentiellement graphique vaut plus par l'ambiance qui émane du scénario et des dessins — on nage dans un univers de film fantastique — que par une animation souffrant parfois de quelques faiblesses. (Disquettes FIL pour *Thomson TO8, TO9 et TO9+*). J.-P. D.

Clash

Parviendrez-vous, au terme d'une enquête où vous êtes à la fois gibier et chasseur, à venger un lâche assassinat ?

aventure policière : *type*
15 : *intérêt*
★★★★ : *graphisme*
– : *animation*
★★★ : *bruitage*
F : *langue*
B : *prix*

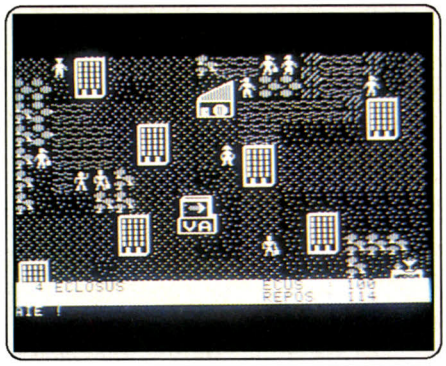


Les apparences jouent contre vous et la police vous traque, reconnaissant dans votre air de loubard un signe évident de culpabilité. Pourtant, vous n'êtes pour rien dans l'assassinat de votre mère, que vous cherchez du reste à venger. Vous menez une enquête nocturne, interrogeant les témoins et confrontant leurs affirmations parfois mensongères, prêt à prendre la fuite dès que la sirène de la police se fait entendre à travers le haut-parleur de l'*Amstrad*. L'interrogation des personnages fait appel à des bribes préfabriquées de phrases qu'il ne reste plus qu'à ordonner de manière sensée. Le nombre limité de combinaisons possibles a permis aux concepteurs du jeu de prévoir une réponse à chaque question, ce qui rend les dialogues vivants et limite les tâtonnements incertains. Bien que relégués dans une fenêtre occupant à peine un tiers de l'écran, les graphismes n'ont aucun mal à récréer l'ambiance d'une banlieue triste, avec ses bars mal famés, ses terrains vagues et ses ruelles désertes. Pour s'orienter dans ce dédale, il est impératif de dresser un plan de la ville et d'y noter le nom des rues, les lieux ayant parfois tendance à se ressembler. (Disquette Ere Informatique pour *Amstrad CPC*). J.-P. D.

Séduction

Un jeu d'aventure (amoureuse) qui ne tient pas ses promesses. N'est ce pas l'essence même de la séduction ?

rôle : *type*
9 : *intérêt*
★★ : *graphisme*
★★ : *animation*
★ : *bruitages*
F : *langue*
B : *prix*



L'enfer du logiciel est parfois pavé de bonnes intentions. A priori, l'idée de base de *Séduction* paraît, comme il se doit, séduisante. Errant comme un âme en peine dans les rues de plusieurs villes, vous recherchez l'être aimé en prenant soin de cultiver votre apparence physique dans des salles de gym, de soigner votre look et d'amasser des diplômes afin de vous rendre attirant. Comme dans tout jeu de rôle, on commence par définir les principaux traits de caractère de son personnage. Ici, il s'agit du nom, du sexe (masculin par défaut), de la répartie, de l'habileté, du sens de la psychologie, du look et de la forme physique. Le manuel fait miroiter les richesses supposées du jeu, à tel point que l'on brûle de se lancer dans des entreprises de séduction de personnages rencontrés, à l'aide des vingt sujets de conversations proposés, ou se distraire avec un des sept jeux disponibles à la ludothèque. Aussi est-on un peu dépité de se retrouver devant un écran qui représente la ville et les personnages à la manière de dessins d'enfants en bas âge, même si les graphismes de l'*Apple II* constituent une circonstance atténuante. (Disquette Froggy Sofware pour *Apple IIe, IIc et II GS*). J.-P. D.

Book of the Dead

Un Dieu gaffeur ? Votre père vous a évincé du royaume divin, par inadvertance. Saurez-vous regagner vos pénales !.

aventure : *type*
11 : *intérêt*
★★★ : *graphisme*
– : *animation*
– : *bruitages*
A : *langue*
B : *prix*



A la suite d'une énorme gaffe de votre père, vous vous êtes fait éjecter comme un malpropre du domaine des Dieux. Pour pouvoir réintégrer ce royaume béni, il vous faudrait mettre la main sur un ancien manuscrit qui explique comment y accéder après la mort. Bien que la punition soit déjà fort lourde pour un innocent, Horus vous a lancé un sort qui vous fera mourir rapidement si vous n'entreprenez pas à temps les rites de purification. Vous vous retrouvez sur Terre dans un œuf ! Dans un premier temps, commencez par en sortir en le cassant. Puis explorez un peu les lieux. L'établissement d'une carte est absolument indispensable car la plupart des chemins bifurquent en cours de route. La vieille femme que vous ne tarderez pas à rencontrer a beaucoup plus de pouvoirs qu'elle ne le laisse paraître. Ce jeu d'aventure assez difficile est doté de graphismes moyens agrémentant chaque lieu. En revanche son analyseur syntaxique est assez complet, acceptant l'anglais courant et les ordres multiples. Une aventure moyenne assez étendue cependant (une seconde partie doit être chargée après avoir accompli la première) où nous reprocherons la difficulté du démarrage. (K7 C.R.L. pour *Spectrum*). J. H.

Rings of Zilfin

Vous avez hérité de puissants pouvoirs magiques. Suffiront-ils à vaincre l'implacable Lord Dragos ?

jeu de rôle : *type*
11 : *intérêt*
★★★★ : *graphisme*
★★★ : *animation*
★★★ : *bruitages*
A : *langue*
D : *prix*



Pour libérer la contrée, vous devrez lever le joug de l'implacable Lord Dragos. Durant votre voyage, vous rencontrerez différents personnages. Certains sont susceptibles de vous aider mais la plupart sont des ennemis que vous devez combattre. Certes vous avez hérité de votre père de puissants pouvoirs magiques, mais ne connaissez pas encore le moyen de vous en servir. Aussi c'est à l'épée ou à l'arc qu'il vous faut engager le combat au début. Chaque combat victorieux améliore votre habileté à manier les armes. De nombreuses plantes jalonnent votre route. Prenez soin de les ramasser car elles sont toutes utiles. Dès la nuit tombée, vous dressez le camp pour vous reposer des fatigues de la route. Mais votre sommeil risque d'être souvent interrompu par l'attaque de monstres volants. Un jeu d'arcade simplifié vous permet de vous en débarrasser s'il vous reste encore quelques flèches. Les graphismes sont de valeur très inégale. Ainsi les villes sont joliment représentées alors que le paysage des campagnes est d'une lassante monotonie. L'action aussi est beaucoup trop répétitive. Une initiation aux jeux de rôle qui laisse les passionnés sur leur faim. (Disquettes S.S.I., pour *Atari ST*). J. H.

CRAZY CARS



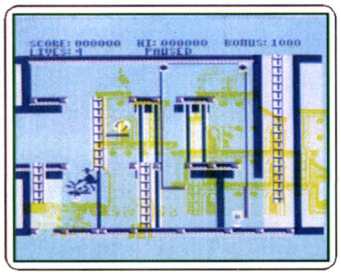




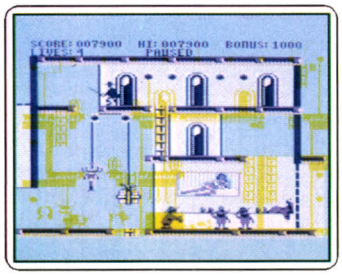
TITUS

163, AVENUE DES ARTS / 93370 MONTFERMEIL / FRANCE / TÉL. : 33 (1) 43 32 10 92 / FAX : 33 (1) 43 32 11 52

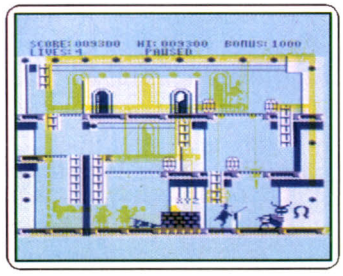
COMMODORE, AMIGA / ATARI ST / PC XT, AT / AMSTRAD SCHNEIDER CPC CASSETTE ET DISQUETTE



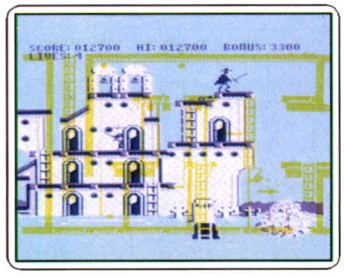
Mécanisme infernal.



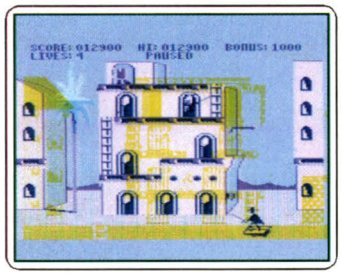
Un soldat se prend pour une lumière.



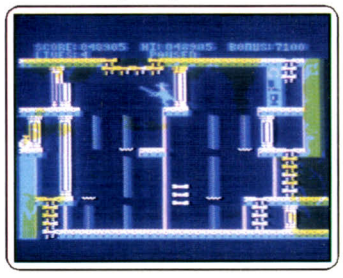
La marque de Zorro.



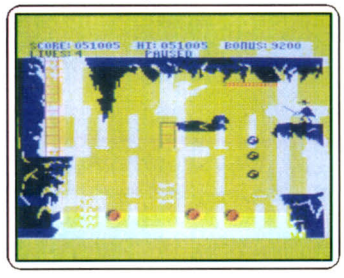
Le passage secret.



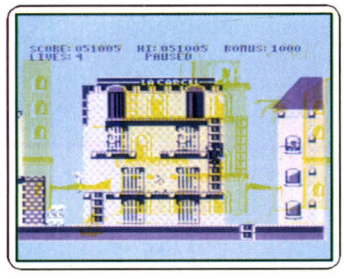
Quelques notes de trompette.



La sortie des catacombes.



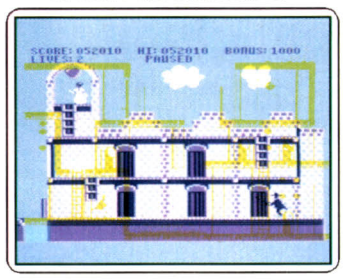
Faites rouler les rochers.



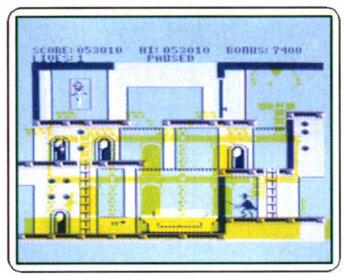
Liberté chérie.



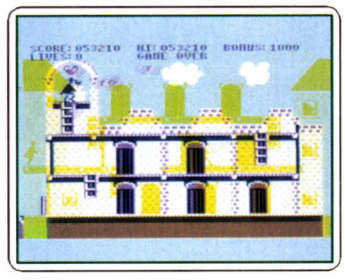
Encore quelques efforts.



Enfin réunis.



L'important c'est la rose.



Le baiser final.

Un Z qui veut dire Zorro...

Saoûler le barman mexicain, attaquer le garde, marquer le taureau au fer rouge, passer entre les balles, descendre dans les catacombes, autant d'épreuves à surmonter pour l'amour de sa belle...

Descendez dans le puits, traversez l'eau en sautant sur les pierres puis, dans le tableau suivant, touchez le rocher qui roule jusqu'à l'ascenseur de droite. Descendez par la trappe, vous trouvez une plante. Prenez-la, remontez et placez-vous sur l'ascenseur de gauche. Votre poids, plus celui de la plante, enclenche un mécanisme qui libère le verre (mais vous ne pouvez prendre celui-ci qu'en passant par une autre entrée). Remontez par le puits, allez sur la droite jusqu'au tableau où se trouve le sofa, vous découvrez une bouteille qu'il vous faut prendre. Allez dans le saloon et donnez-la au Mexicain assis sur le bar. Comme il s'endort après l'avoir bue vous pouvez, en sautant sur son ventre, parvenir sur la galerie où vous attaquez le garde. Mais attention, ne le tuez pas, contentez-vous de le repousser vers la gauche jusqu'à ce qu'il tombe sur le lustre, ce qui libère une ouverture vers le bas.

Descendez et vous arrivez dans la salle où se trouve le verre, prenez-le. Remontez et retournez au sofa, prenez le fer et rendez-vous dans l'écurie. Placez le fer sur la forge. Sautez sur le soufflet pour activer le feu qui porte le fer au rouge. Reprenez-le et marquez le taureau.

Vous pouvez ainsi vous emparez du collier.

Retournez à la salle du sofa, prenez la cloche et allez la déposer en haut de l'église. Faites de même avec la deuxième cloche. Quand celles-ci sont en place vous voyez la tombe s'ouvrir, libérant un passage vers les catacombes. Stop ! Ne vous y aventurez pas encore car il vous manque un objet. Retournez au sofa, prenez la trompette et allez dans le tableau où se trouve la botte.

Placez-vous sur le côté gauche du tremplin et appuyez sur le bouton. Vous êtes alors projeté vers le haut et vous pouvez prendre la botte.

Maintenant vous pouvez descendre dans les catacombes. Prenez garde à ne pas vous égarer, la solution étant la suivante : prenez le trésor qui se trouve dans la salle et empruntez la sortie la plus proche de celui-ci. Faites de même dans les salles suivantes et vous débouchez enfin dans une salle où clignotent le verre, la botte et le collier, lesquels vous indiquent la sortie. Mais d'abord il vous faut collecter le dernier trésor et emprunter la sortie la plus proche qui mène dans la salle sous le puits. Faites basculer les rochers qui vous barrent le chemin. Ceci est très important car si vous mourez vous reprenez le jeu, perdu dans les catacombes.

Il vous faut ressortir puis descendre dans le puits et de nouveau emprunter le passage que vous venez de dégager. Revenez sur vos pas et prenez la sortie. Vous vous retrouvez devant la prison. Sous le feu des gardiens, libérez tous les prisonniers — qui vous font la courte échelle — vous permettant d'accéder à une autre partie de la prison. On vous tire toujours dessus mais qu'importe ! Vous traversez ce tableau pour parvenir au suivant. La jeune fille en détresse vous y attend. Le sourire aux lèvres, vous la libérez. Vous pensez avoir gagné un repos bien mérité. Mais non ! Ce n'est pas encore fini. Tuez-vous et allez vous placer juste en dessous de la jeune fille puis sautez à gauche. Retournez au sofa, prenez la rose qui s'y trouve maintenant. Allez au puits, descendez, traversez les catacombes et la prison, pour aller retrouver votre belle à qui vous offrirez la rose. Voilà, c'est la fin. A vous de jouer.

Merci aux aventuriers et aventurières pour leurs solutions complètes : Bertrand Jenner de Gagny 93220 ; Laurent Gatto de Sète 34200 ; Christophe Dorrer de Balma 31130 ; Emmanuel Da Silva de Paris 75017 ; Emmanuel Ducrocq de March 62730 ; Loris Bouvard de Thonon 74200 ; Thierry Dorel de Cornas 07130.

16 32 DIFFUSION

2 TILT D'OR CANAL+ 1987
MEILLEUR BRUITAGE
MEILLEUR LOGICIEL D'AVENTURE

présente

le manoir de Mortevielle



J'avais enfin trouvé un interlocuteur de taille.
Une synthèse vocale m'entraînait dans un jeu
d'aventures dont je ne pouvais soupçonner l'issue.
Si votre ordinateur vous parle,
si, de plus, il le fait en français,
cessez de vous poser des questions :
ça ne peut être que le Manoir de Mortevielle.

Prix conseillé : 249 F

Quelques commentaires de la presse

LE POINT : «... Il constitue un tournant dans l'histoire des jeux sur ordinateur.»

ST MAGAZINE : «Voici très certainement l'un des meilleurs programmes de jeu français pour le moment...»

TILT : «Ce programme, un des plus originaux et des plus agréables que nous ayons eu l'occasion de rencontrer sur ST.»

S.V.M. : «Un jeu d'aventure policière passionnant et remarquablement réalisé...»

Longuement commenté sur TF1
journal de 13 heures

Edité par :

SOFT ST

Diffusion exclusive 16.32
3-5, rue de Solférino
92100 BOULOGNE
Tél. : (1) 46 21 38 13

Message in a bottle

Fabienne

Dans **Spellbound** *sur* Atari XL, *je n'arrive pas à franchir la chambre des gaz et l'ascenseur ne veut pas descendre en dessous du premier étage. Comment faut-il procéder ?*

Tyrok, Amstrad CPC

Pour Christophe dans **1942.** *Pour abattre l'avion cargo il faut lui tirer dessus plusieurs fois de très près. On ne peut atterrir quand on le veut sur le porte-avions, pour Nadou. Pour tuer les sapiens il faut les insulter puis à un moment donné, le sapien s'approche de toi, appuie alors sur « enter , prends la hache et appuie sur espace pour commencer la bataille. Il n'y a pas une source mais plusieurs sources ! La plus proche de ton point de départ se trouve entre les quatre arbres. Pour trouver les autres regarde la carte, tous les points représentant des arbres dans la plaine se trouvent à proximité d'une source.*
Pour Erwan, dans **Ikari** *pour détruire les quatre têtes, qui sont en fait un hélico, il faut lancer une grenade. Pour Didier dans* **Antiriad,** *il ne faut pas détruire le générateur. Il faut vite diriger l'armure vers le générateur et la poser avant qu'elle n'aie plus d'énergie.*
Dans **Eden Blues,** *comment fait-on pour éviter que les pendules nous foncent dessus. Quelques pokes pour l'énergie seraient les bienvenues ? Que signifie faire un « sys » ? Dans* **Highway Encounter,** *que faut-il faire pour ne pas perdre aussi rapidement... que moi. (poke ?). Dans* **Raid,** *comment entrer dans la base ? Dans* **Thanatos** *comment reprendre le feu, car je trouve la sorcière mais un ignoble chevalier me fonce dessus. Dans* **Mission Delta,** *je ne parviens pas à faire décoller l'hélico. Enfin des pokes, j'aimerais des pokes pour :* **5e axe, Light force, Space Harrier, Ikari, Green Beret, Army Moves,** *des jeux hyper débiles car il est impossible de dépasser le second tableau... Salut...*

Steph

En réponse à Manu et David (n° 44) dans **Waydor :** *pour éviter la morsure du vampire, il faut boire l'eau bénite qui se trouve dans l'église.*
Dans **Miami Vice,** *tous les renseignements seront les bienvenus. Merci.*
Dans **Mermaid Madness,** *comment libérer le plongeur ? Dans* **Castle of terror,** *comment entrer dans le château sans se faire tuer ?*
Dans **Back to the Future,** *que faut-il faire ?*
Dans **The Hacker,** *quel est le nom de l'organisation que l'ordinateur me demande au niveau 1 ? Merci d'avance.*

Algor

***Dans* Avenger,** *au début du jeu, prendre les deux clés en bas à gauche ; prendre celles du petit donjon du milieu ; rentrer dans le château, aller à droite. En ouvrant une porte, vous trouverez des clés, revenir vers la gauche, monter puis ouvrir la porte qui est à côté d'un disque noir. En montant vers la gauche, vous verrez d'autres clés. Il y a là aussi le premier objet en forme de pot (chambre bleue). Ensuite, dans la chambre grise, tout au-dessus, il faut prendre la boule surmontée d'une croix. On s'y rend en franchissant plusieurs portes, en allant vers la droite après la porte du début proche d'un disque. Le troisième objet est une baguette, qui se trouve dans une chambre rouge, tout en haut de la partie droite du château. Ensuite, cela devient confus.*
Dans **Rebel Planet :** *je ne sais pas quoi faire après avoir atterri.*
Dans **Graphic Adventure Creator :** *comment éditer les noms, les verbes ?*
Dans **Fist II,** *arrivé vers 70 000 points, je suis bloqué car les ennemis meurent mais réapparaissent.*
Dans **Druid :** *comment détruire les princes démoniaques, sortes de têtes de mort crachant des boules de feu ?*
Dans **Last Ninja :** *comment tuer le dragon ?*

François

Dans **Rambo,** *où se trouve le premier prisonnier ?*
Dans **Boulderdash,** *comment faire à la cave G ?*

Maxime

Comment faire le 5e tableau de **Dragon's Lair I** *sur* Commodore 64 ? *Sinon je connais une disquette qui va valser.*

Anonyme

Dans **Avenger,** *que faut-il faire à partir de l'énigme : « l'effet magique de manse doit être enlevé de la crypte ». Merci d'avance car les journées passées là-dessus commencent à être longues.*

Agnès

Pour David, (n° 46) dans **King Quest II :**
** Le coussin rouge ne sert à rien, sinon à cacher la clef qui est dessous.*
** La bride doit être jetée sur le serpent, sans le tuer, (put bridle on viper), il se transforme et donne le sucre magique.*
** J'ai fini le jeu sans rencontrer ni le bossu, ni le dragon.*
Dans **King Quest III** *pour David (n° 46) :*
** la baguette magique sert à jeter les sorts une fois que tous les ingrédients de la formule sont réunis.*
** Les trois glands (three acorns) se trouvent sous le chêne, à côté du désert, en haut. Pour les ramasser, il suffit de taper « take acorns ».*
Quant à moi, j'aimerais savoir, dans **Transylvania** *sur* ST :
** comment ouvrir le cercueil dans le wagon ?*
** comment prendre la bague, dans le coffre au sous-sol du château ?*
** comment se débarrasser du chat dans la hutte.*
Merci d'avance.

Ganfalf le gris

En réponse à Nadou (43/45) pour **Les Passagers du vent I,** *il faut cliquer deux fois Isa après que Mary ait trouvé la barque. Ainsi elle aura des cordages et un pied de biche qui permettront de récupérer les cercueils et de les ouvrir.*
Pour Michel, qui patauge sur **Ultima IV :** *on recrute des personnes en tapant « join » dans la discussion. Malheureusement bien peu acceptent (il n'y en a que sept !).*
Quant aux sorts et aux potions, la liste des ingrédients, des dosages et des effets est trop longue pour que je te la donne dans Tilt !
Pour Danielle, dans **Ultima III,** *je sais que la « Mark of Force » est dans le donjon en dessous des châteaux de Lord British : fais 19 pas vers le Sud puis 3 vers l'Ouest, 1 vers le Nord, 1 vers l'Ouest et enfin 2 vers le Nord.*
Bon, maintenant y aurait-il un elfe généreux qui pourrait me dire où se trouve la « Mark of King » et à quoi sert la « Mark of Force » ?
De plus, un détective privé courageux pourrait-il me dire comment ne pas se faire tuer dès le début dans **Borrowed Time ?**
Et enfin, comment quitter l'île déserte du début de **Mindshadow ?**
Merci d'avance.

Guillaume

Au secours ! qui pourrait me dire, dans **Mandragore** *sur* Thomson, *comment résoudre l'énigme du donjon D2 (pièces d'échecs) et celle du donjon D7 (spectres). En effet, ce sont les seuls fragments d'énigme qui me manquent pour anéantir Yarod-Nor.*

Tom

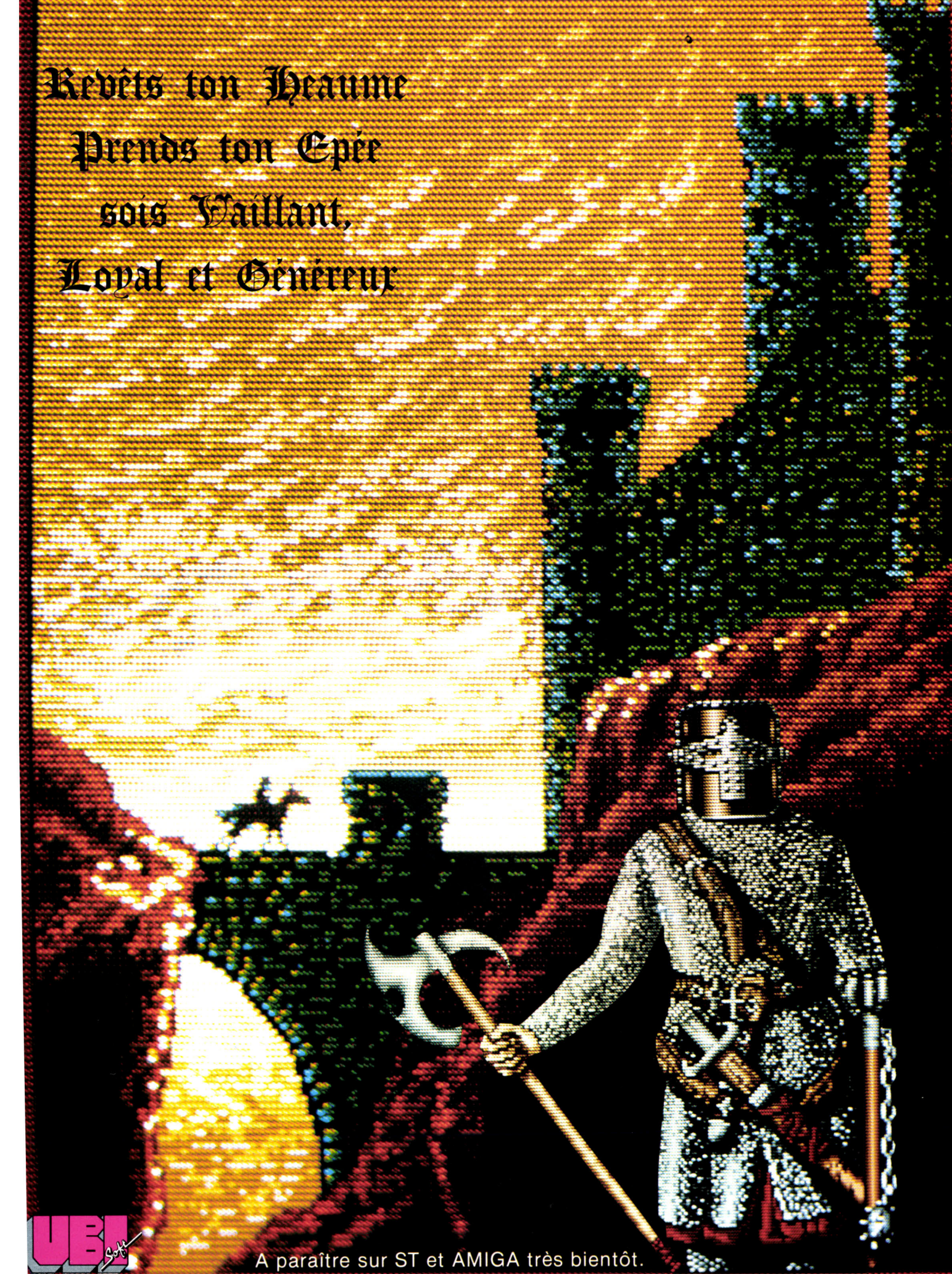
Dans **Massacre** *sur* Atari ST, *j'arrive à traduire le message du livre de magie, mais je ne trouve pas ce que l'on doit ouvrir ni avec quoi. De plus, dès le deuxième tableau, j'arrive à la fin, en partant à gauche. Est-ce normal ?*

Stéphane

Dans **Airwolf** *sur* Amstrad, *à chaque fois que le bonus est arrivé à zéro, mon hélicoptère est détruit. Qui pourrait me donner la solution pour passer tous les tableaux ?*
Dans **V,** *comment entrer dans la navette ?*
Dans **Commando,** *à quelle arène se trouve la forteresse, je suis bloqué dans l'arène 5.*
Dans **Ghostbusters,** *comment arriver au sommet du temple de Zuul ?*

Jean-Luc, atariste

Pour Laurent (n° 46).
Je ne possède pas le jeu **Knight Time,** *mais j'ai de solides bases en anglais ; c'est donc d'après elles que je vais tenter de t'aider ; évidemment, il te faudra replacer les renseignements dans le contexte du jeu pour qu'ils soient réellement valables. Voici :*
— « wrist » signifie bracelet, et « terminal » doit vraisemblablement être pris dans le sens de ordinateur, ce qui donne donc « montre ordinateur » ;
— par « Charisma », il faut certainement entendre « pouvoir spirituel » ;
— « to cast a spell » signifie lancer un sort, et « lighting bolt » veut tout simplement dire foudre.
J'espère que ces quelques éléments pourront t'être utiles...
*Pour tous ceux qui « sèchent » dev[illegible] **Barbarian** (sur* Atari ST) :
— pour éviter que l'espèce de singe vous tue, il faut courir dès la fin du troisième tableau, lorsqu'on a fini de descendre l'escalier, sauter à la deuxième foulée dans la quatrième tableau et donner un coup d'épée dès qu'on touche le sol : il ne reste plus alors qu'à récupérer la flèche ;
— le robot semble indestructible, donc il est inutile


Revêts ton Heaume
Prends ton Epée
sois Vaillant,
Loyal et Généreux
UBI Soft
A paraître sur ST et AMIGA très bientôt.

d'essayer de prendre l'arc qu'il défend ; au plus, on peut tenter de récupérer les deux premières flèches, à condition d'être très rapide ;
— pour tuer l'espèce de rhinocéros et le chien, il faut arriver en courant et frapper dès qu'ils bougent ;
— après avoir passé le chien, on arrive face à un « schmilblick » tigré, puis on traverse une passerelle en bois, puis on se trouve face à un gladiateur, et si on continue on aboutit à un ponton cramoisi précédé d'un vide, et au bout duquel se trouve un arc : dès qu'on arrive au bord du vide, il faut s'arrêter, faire demi-tour sur place, exécuter deux sauts en arrière, appuyer sur la touche G pour prendre l'arc (get = prendre) et dès que le barbare s'est baissé faire deux sauts en avant ; on atterrit dans le vide, mais grâce à un « bug » du programme on ne tombe pas (c'est ce même bug qui fait que l'on tombe, même si le ponton s'effondre derrière soi) ;
— A présent, on peut revenir à la passerelle qui se trouve deux tableaux avant, non sans avoir auparavant décoché une flèche au gladiateur, et descendre l'échelle ; là, on récupère les deux flèches, on traverse un tableau vide, et on se trouve nez-à-nez avec le dragon qui, comme tout dragon qui se respecte, va tenter de vous transformer en rôti : il faut donc arriver en courant et sauter dès que le dragon vous fait face ; à ce niveau, il se peut que le dragon ne se retourne plus, mais si tel n'était pas le cas, il vous faudrait à nouveau exécuter un saut aérien pour éviter de finir en méchoui (à ce propos, je trouve amusante l'image du squelette lorsque l'on est atteint par la boule de feu).
Attention, nouveau bug : certaines fois, le dragon vous suit au tableau suivant, et il vous faut en conséquence à nouveau faire de la voltige, et surtout ne pas vous arrêter de courir, car :
— dès que vous arrivez au tableau suivant, il vous faut sauter pour éviter le coup de hache meurtrier de la statue (qui est indestructible), puis prendre le bouclier, faire un nouveau numéro de voltige au-dessus de la statue et gravir l'échelle qui se trouve au tableau précédent ;
— là, vous récupérez encore deux flèches, et vous arrivez aux hommes des cavernes que vous passez sans trop de problèmes (une ou deux flèches aident quand même bien à s'en sortir) et, après le dernier homme préhistorique vous arrivez sur du « dur » : devant vous, une pierre tourne autour d'un axe au plafond, au niveau inférieur un guerrier garde trois flèches : il vous faudra l'envoyer « ad patrem » puis exécuter une pirouette au-dessus des trois flèches et vous arrêter : du niveau supérieur tombent deux pointes, après quoi vous pouvez sans trop de risques ramasser les trois flèches ; en vous plaçant sur celle du milieu, vous prenez les trois en même temps ;
Vous vous empressez alors de remonter et... au secours, hilfe, help !!! Y a-t-il quelqu'un qui puisse me dire comment on passe ce tourniquet de malheur sans se faire ratatiner (arriver à ce niveau avec toutes ses vies et les y perdre toutes est très, très rageant). Merci d'avance.

L'aventurier errant

Pour Jean-Philippe (n° 45) dans **King Quest 1** : le nom du gnôme est : IFNKOVHGROGHPRM.
Pour Philippe (n° 45) dans **King Quest 2** :
pour entrer dans la boutique de l'antiquaire, il faut d'abord ouvrir la première porte près de la falaise.
Pour trouver la clé qui ouvre cette porte :
— lis l'inscription de la porte.
— fais le tour des plages afin de trouver la sirène.
— fais-lui un cadeau.
— tu te retrouves chez Neptune, rends-lui son arme favorite.
— tu as la clé, tu retournes à la porte, tu l'ouvres, et tu découvres la seconde porte (dont tu lis l'inscription). Maintenant, le magasin est ouvert.
A mon tour de poser une question : dans **King Quest 3**, comment échapper au sorcier ? Il me poursuit partout, et me rattrape même quand j'ai pris le bateau. Y a-t-il un moyen de s'en débarrasser ? (Si oui, comment ?)

Fred

Dans **Ultima III**, dans quelles grottes et à quels niveaux sont les marques de « force » et du « serpent » ?
Dans **Free**, j'appelle le garde mais je n'arrive pas à sortir du cachot. Il faut, semble-t-il, prendre une brique. Quelle est la fonction qui le permet ?
Merci d'avance.

W.A.S.P.

Voici quelques pokes pour C 64 (disquette et cassette) :
* **Frost Byte :** reset → poke 4388,165 → sys 2825.
* **I Ball :** reset → poke 20669,238 → sys 16939.
* **Skate Rock :** reset → poke 2513,250 → sys 2304 (faire sys 2305 avant poke 2513,250).
* **Rogue Trooper :** reset → poke 17429,234
17430,234
17431,234
21603,234
21604,234
21605,234
for A = 8240 to 8258 : poke A,234
Next (return) → sys 8195.
Pour cassette :
* **Wonderboy :**
10 for A = 53209 to 53255 : read B : poke A, B : Next.
20 sys 53209.
30 data 32,44,247,169,233.
40 data 169, 207,141,206,3,32,108,245.
50 data 169,208,141,205,3,169,3,141.
60 data 206,3,169,0,141,233,2,169.
70 data 141,234,2,76,208,141,144,8,76,243.
80 data 173,141,116,10,76,0,208.
Dans **Dallas Quest**, comment tuer l'araignée à la fin, à côté de la torche ? J'ai les œufs, mais la blague est vide.
Dans **Érik le Viking**, comment mettre le drakkar à l'eau ?
Dans **Eureka**, comment se procurer le pot (préhistoire).
Dans **Borrowed Time**, comment tuer l'homme à la fin ?
Dans **Gremlins**, que faire dans le supermarché ? Que doit-on répondre aux questions dans **Eureka 5** (Caraïbes) ?
Dans **The Institute**, que faire dans le bureau du directeur ?
Dans **Mask of the Sun**, la tête de la statue est-elle utile ?
Dans **Mindshadow**, comment quitter l'île ?
Dans **Murder on Mississippi**, comment ne pas se faire tuer dans les cabines fermées à clef ?
Dans **Barbarian**, comment tuer le grand maître ?

Bob la p'tite tête

J'implore le secours des amstradaventuriers. Dans **Relief Action,** que faire dans la navette, l'atelier et la chambre à hibernation ? Comment utiliser le compresseur ? Et les cartes magnétiques ? Comment ouvrir l'ascenseur ? J'attends vos suggestions et je suis prêt à vous prêter main forte en cas de pépins.

Éric

Je suis bloqué dans **The Pawn**. Je ne sais pas comment déplacer les « boulders ». Vous seriez très aimables si vous pouviez me venir en aide.

Luc

Dans **Les aventuriers de l'arche perdue** sur Atari VCS 2600, que faut-il faire pour voir le Yar extraterrestre ?

Arsène

Pour David (n° 46) : dans **King Ouest III** : pour passer la toile d'araignée, il faut prendre la plume que l'aigle perd dans la forêt, la mettre dans l'essence magique et prononcer les incantations adéquates (voir manuel p. IV). On se transforme en aigle, on vole vers la toile, on attrape l'araignée, on entre dans la caverne et là :... Après, certaines choses auront évolué et tu auras les réponses à d'autres questions.
Pour le « Dough in ears » (qui permet de comprendre les animaux), il faut avoir les bons ingrédients (dont les poils du chien du magasin), aller dans la cave, ouvrir le livre page II et suivre les instructions (voir manuel).
Pour le reste, je suis dans le même cas que toi pour le moment (score bloqué à 82). Le plus urgent semble être l'argent sans lequel on ne peut acheter d'autres ingrédients ni monter sur le bateau qui nous mènera, à mon avis, à la disquette trois. Si quelqu'un peut nous aider, merci d'avance !

Boston, amstradien

Pour Fabien de Cambrai (n° 46) et amateurs de vies illimitées dans **Ghosts'n Goblins**.
Faire : memory &12FF : load « Code ».
Et quand le magnéto s'arrête avec le message ready, faire : Poke 20636,0 : Poke & 8282,0 : Call &5000.

Fifi

Pour Fabrice (n° 46), dans **Entombed**, pour passer la boule rouge, il faut te placer à la droite de celle-ci, puis sauter vers la gauche et pousser immédiatement vers l'avant. Tu arriveras dans de nouvelles galeries. Bonne chance !
Dans **Staff of Karnath** : je cherche depuis plus d'un an (!) la dernière pièce.
Dans **The Last Ninja** : je n'arrive pas à passer les deux dragons de pierre dans « the Wilderness » et je me fais à chaque fois rôtir.
Dans **Asylum** : je pédale totalement ; je n'arrive pas à rentrer en contact avec les « occupants » ni à pénétrer dans l'office psychiatrique comme dans le « plastic surgery ».

Vincent et François, les deux Applemaniaques

Dans **Bard's Tale,** que faire quand on est dans la ville ? Est-il nécessaire de se battre avec toutes les personnes et créatures rencontrées ? A quoi servent les chansons du barde ? Comment parler avec le cabaretier ? Comment lancer les sorts du magot ?
Dans **Tass Time in Tone Town,** y a-t-il un moyen d'éviter Frank Snarks ?
Pour Vincent sur II C :
Pour **King's Quest,** quels sont les ordres pour attraper les objets dans le château ? Comment entrer dans la maison à l'ouest du château ? Où sont les objets magiques ?

MIRROR Soft



DUNGEON MASTER
pour Atari ST *

REVENDEURS ATTENTION

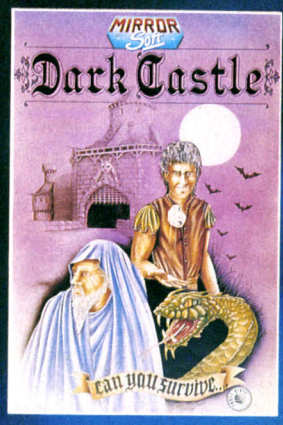
UBI Soft

DIFFUSION

se tient à votre disposition pour tous renseignements et commandes.
Téléphonez au 16 (1) 43 39 23 21



LES NOUVEAUX HÉROS



PC et Compatible
Atari ST et Amiga *







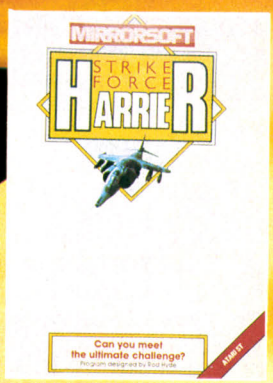
Atari ST *



BERMUDA PROJECT

pour Atari ST Amiga *





pour Amiga *

ÉGALEMENT DISPONIBLE OU BIENTOT DISPONIBLE (*)

MEAN STREAK : pour CBM Cassette et Disc, Atari ST et Amiga. *
INTRIGUE : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cassette et Disc. *
SOLITAIRE : (Spectrum Hobolyte) pour PC et Compatibles. *
SOKO BAN : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cass. et Disc, PC et Compat. *
TETRIS : pour Amstrad Cassette et Disc, CBM Cassette 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

SOS AVENTURE

Pour **Borrowed Time,** *que faut-il dire à l'indicateur ? Quelle est la commande pour poser une question ? Comment se délivrer si on est assommé dans le salon de sa petite amie ?*
Pour **Dark Crystal,** *comment éviter les soldats Skeks ? Comment prendre la fronde ? Comment utiliser les « chevaux » appelés « Long-Legges » ? Que faut-il faire au village Pod, aux ruines ?*
Pour **Buckarro Banzaï,** *où trouver un récipient pour mettre de l'essence ? Comment rentrer dans les maisons ? Comment ouvrir la porte du « Yoyodyne » ?*
Pour **Sherwood Forest,** *que faut-il faire ? Comment faut-il s'y prendre avec Little John ?*
Pour **The Curse of Crewley Manor,** *que faire une fois sorti du bureau ? Quel est l'ordre pour monter dans la calèche ?*
Pour **Raid over Moscow,** *devant le Kremlin, une des portes reste blanche et est indestructible... Est-ce normal, que faire ?*
Pour **Sundog,** *que faut-il faire ?*
Pour **The Black Cauldron,** *comment éviter de se faire enlever par le dragon ? Comment boire de l'eau (je vais mourir de soif) ? Dans quelle direction faut-il aller ? Que faire au Gurgi ?*
Pour **Airhear,** *toutes les indications sont les bienvenues...*
Merci d'avance pour tout...

Anonyme sur MSX

Pitié, je suis bloqué dans le monde n° 5 du fantastique jeu **The Maze of Galious** Konami MSX 1, *mégarom : je n'arrive pas à sauter sur l'eau ou à la traverser. Que faire ? J'ai pourtant visité tout le château.*
Voici le code de la situation à laquelle je suis arrivé, j'ai conquis les mondes 1, 2, 3, 4 et ramassé 80% des objets magiques. Au fait, il me semble bien que l'univers ne contienne que 149 tableaux et non 156 comme le précise la notice ?
→HR26 UU33 UG4F V23G
ULMJ S9SN ER3F UR3F UYT4 QIWI OLH4 D

Patzolo

Dans **Sapiens** *sur* TO7-70, *après que j'aie accompli les divers exploits demandés, le chef me tue irrémédiablement. Est-il possible de tuer le chef ou le jeu se finit-il toujours ainsi ?*
Dans **L'héritage II,** *comment se saisir d'un chandelier pour éclairer la pièce noire ?*
Dans **Vampire,** *comment se saisir d'un chandelier pour éclairer la pièce noire ?*
Dans **Vampire,** *comment passer le passage secret et la grande grille ?*
Je sèche dans **Sortilèges, Avenger** *et* **Spindizzy,**

Frédéric le Belge

Help me ! dans **Feud** *à quoi sert le sprite ? Je ne comprends rien à* **Rastercan.**
Dans **The last V8,** *j'arrive à deux kilomètres puis... boum !*
Dans **The Golden Talisman,** *j'arrive à vider tout le premier secteur et à attraper un morceau du talisman, mais après je ne parviens pas à aller dans le 2e secteur.*
Dans **Kickstar II,** *mode « construction set », je ne sais pas enregistrer mon terrain sur ma cassette.*
Dans **Action Biker,** *est-il vrai qu'il y a une course de moto ?*
Dans **Finders Keeper,** *comment retourner dans la salle du trône ?*
Et, enfin, dans **Dragon's Lair,** *à quel moment faut-il sauter pour éviter les chauves-souris ?*

Patrice

Je suis perdu dans **Black Cauldron.** *Que faut-il faire après avoir délivré la princesse et le joueur de harpe. A quoi sert la harpe ? Quelqu'un peut-il répondre à mon appel ?*

Fabrice

Dans **The Last Ninja** *sur* C 64, *après avoir tué le dragon, (à l'aide d'une bombe fumigène), l'ordinateur charge The Wildernes. L'action se passe alors devant une porte, je tue deux Ninja et j'arrive devant une falaise.*
— Que faut-il faire ?
— La porte s'ouvre-t-elle ?
Je dispose comme armes d'un Nuntchakou, le Katanas, les Shurikens et de bombes fumigènes ?
Et j'ai comme objets : le sac pour porter les objets, la clé, la pomme.
— Ai-je oublié quelque chose ? Faites vite, s'il vous plaît ou je vais craquer.
Voici quelques pokes sur Commodorer 64.
Pour **Bomjack II :** *Poke 7053,200 (return) Sys 3303 (return).*
Mutants : *poke 9273,230 (return) Sys 4096 (return).*
The sentinel : *poke 1212,12 ; poke 9462, 173 (return), Sys 16128 (return).*

Daniel

A l'aide, je suis perdu dans **Barbarian** *sur* Atari ST.
Comment trouver le « Cristal » qui est la source du pouvoir du funeste Nécron ?
Comment obtenir des vies infinies ?
Dans **Arkanoïd,** *comment passer dans le niveau (round) suivant ? Comment obtenir des vies infinies ? Vite, répondez-moi, car j'ai bien peur de devoir balancer des disquettes par la fenêtre.*

Sébastien

Pour Fabrice (n° 45) dans **Miami Vice,** *si tu possèdes la notice, il y est écrit à quel moment les trafiquants fréquentent les bars désignés (quatre secondes de retard et c'est foutu !), mais si tu n'as pas la notice... hum !*
Pour David (n° 44) dans **Short Circuit,** *il te faut trouver les accessoires pour le laser et le « saut » qui te serviront pour la deuxième épreuve.*
Quand tu trouveras un ordinateur sur l'écran, tu chargeras la disquette et tu permettras à n° 5, le robot que tu contrôles, un plus grand nombre d'actions : jeter, prendre, attaquer, lire, etc. Dans la deuxième épreuve, il suffit d'éviter les animaux et tuer les autres robots.
Dans **Hyper Sports,** *je n'arrive pas à passer l'épreuve du cheval d'arçons, malgré la notice.*
Dans **Movie,** *où se trouvent Tania et l'argent ?*
Enfin, dans **Avenger,** *comment tuer le premier gardien et où se trouve le deuxième ?*

Frédéric

Dans **Druid** *sur* Commodore 64, *comment fait-on pour ouvrir la porte au début du deuxième tableau ?*
Dans **Tarzan,** *comment fait-on pour attraper la corde ?*
Dans **Sorcery,** *comment fait-on pour délivrer le premier sorcier ?*
Dans **Dragon's Lair,** *je n'arrive pas au deuxième tableau, quelqu'un pourrait-il m'aider ?*

Cobra

*Appel aux possesseurs d'*Atari 800 XL *ayant le simulateur de vol* **F15 Strike Eagle,** *je voulais savoir quel est le code ultra-secret d'identification et comment peut-on accéder à l'armement du F15 ?*

Arnaud

Pour David (n° 43 et 45) dans **Asylum** *sur* 800 XL : *il faut donner le stéthoscope à l'individu qui parle de son cœur, et dès qu'il s'en est servi, taper « Attack inmate » et il s'enfuit en te laissant des « Drugs ». Tu les prends et tu vas à la « Plastic Surgery », que tu ouvres avec la carte d'or, et tu ressors transformé en Hitchcock.*
Ensuite, tu te rends dans la chambre de celui qui se prend pour un metteur en scène, et il te donne sa caméra. Lorsque tu rencontres le garde, tu réponds « oui » à toutes ses questions, tu lui donnes un costume d'oiseau, et il te laisse son uniforme. Et c'est là où je reste coincé : je rencontre l'électricien, je lui propose tout ce que j'ai, et je finis par le couper en morceaux avec la hache. Mais un mur se construit et je reste prisonnier. Au secours !

Philippe « Le Bel », sur MO 5

Qui pourra m'aider dans **Las Vegas :** *où se trouve le bar qui illustre la boîte du logiciel Infogrames et comment y accéder ? A quoi sert la clé trouvée dans le tiroir de ma chambre ? Peut-on zoomer les images ? Certains ont-ils trouvé un chat ou un micro-ordinateur dans la chambre ?*
The Way of the Tiger : *pendant l'aventure, au corps à corps, j'arrive à éliminer mes adversaires... jusqu'à ce que survienne une sorte « d'homme des cavernes » énorme qui m'écrabouille avec ses gros poings. Je réussis à lui porter quelques coups de pieds volants, mais en vain ! Que faire ?*
Vampire : *grâce à* Tilt, *j'ai pu arriver jusqu'à l'avant-dernière salle. Mais je suis coincé là, dans les sous-sols, sans arriver à entrer chez le vampire, ni à ressortir des caves. A quoi servent les réveils ?*
Sapiens : *l'histoire ne finit-elle jamais ? Je massacre hommes, lapins, loups, ours... mais rien ne se passe !*
Mandragore : *dans le donjon n° 3. J'ai trouvé la solution grâce aux signes du zodiaque et au master. Je me pose néanmoins des questions : derrière le sagittaire, j'ouvre une porte nord, j'élimine les deux Morora, et me trouve face à face avec deux escaliers étranges. Peut-on les emprunter (pour monter comme pour descendre) ?*
Les Tyranis hypnotisés m'enjoignent de me méfier de « l'eau qui dort ». Veulent-ils parler des marais ? Qu'y a-t-il de dangereux ?

Yaba

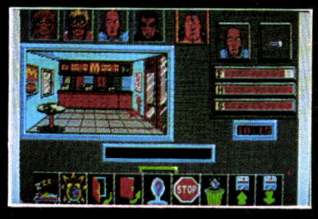
Dans **Théâtre Europe,** *le « peuple en détresse »* (Tilt 45) *devrait essayer le code : « Midnight Sun ». Mais attention de ne pas déclencher la Troisième Guerre mondiale !*
Dans **Beach Head I** *pour The Apple Teacher* (Tilt 45), *tu dois détruire les cibles blanches les unes après les autres. Il y en a dix et il te faut passer au moins trois tanks jusqu'à la forteresse.*
Pour Anthony dans **Amazon** (Tilt 45), *dis simplement : « go archae-ological institute » et refuse son offre de te reposer ; c'est un guet-apens.*
Pour Nadou dans **V** (Tilt 45), *mets ton curseur sur la case en haut à gauche (celle avec le signe blanc), puis appuie sur le bouton. Attention, tu n'as qu'un nombre limité de bombes.*
Dans **Aztec Tomb** *pour Maverick* (Tilt 45), *prends la clé dans le tiroir de la chambre (« open draw » - « look draw » - « get key »). Il ne te reste qu'à ouvrir la porte (« open door ») et à sortir (« go door »). N'oublie pas de jeter un œil sous le lit !*
Dans **Aztec Tomb,** *je ne trouve pas la route à suivre à partir de l'île pour atteindre les falaises.*

évadez-vous sur ST et PC...



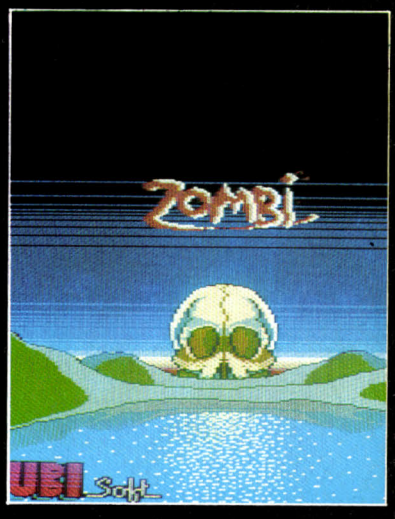


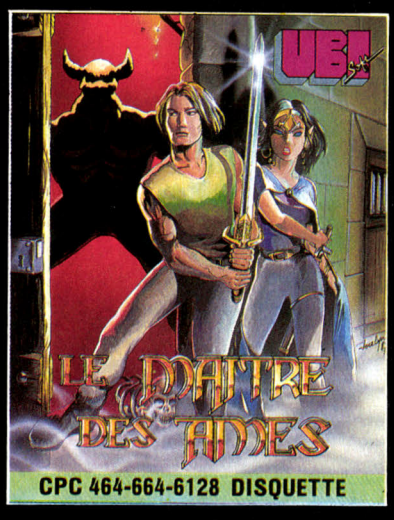


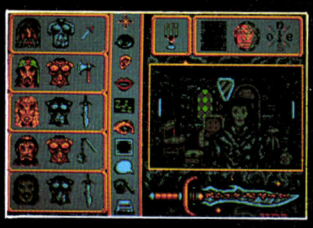


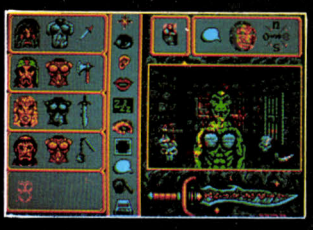


















UBI Soft

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

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

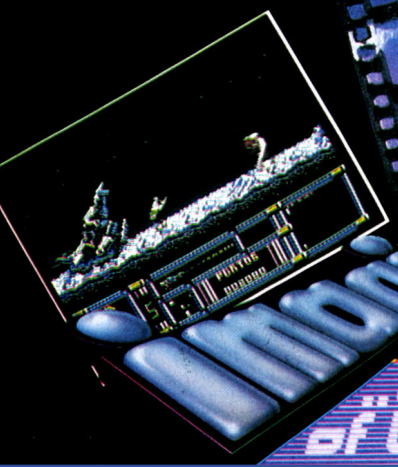
NOM : . . . . . ADRESSE : . . . . . .

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 ☐

* *Prochainement disponible*

FREDDY HARDEST

DINAMIC



FREDDY

FUEGO

Freddy Hardest est le Play boy le plus machiavélique de la galaxie.
Vous ne nous croirez peut-être pas mais c'est un agent de contre-espionage très efficace qui aime aussi beaucoup s'amuser.
Mais aujourd'hui sa situation est critique, vous devez l'aider à aller récupérer son vaisseau spatial qui s'est écrasé sur une planète hostile infestée de fourmis géantes, de reptiles, de robots et de mutants. De l'action et des frissons en perspective.

COMMODORE · AMSTRAD

...the name of the game

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



5 SUPER HITS

ARMY MOVES
A bord de votre Jeep, helico, ou avion retrouvez les plans du dictateur.

RAMBO
Dans la jungle du Vietnam retrouvez les prisonniers oubliés.

GREEN BERET
A la rescousse des captifs vous êtes le Béret Vert.

TOP GUN
Soyez le pilote le plus brillant de la Navy Américaine.

THE GREAT ESCAPE
1942 Vous êtes captif dans un camp de prisonniers de guerre à haute sécurité.

LIVE AMMO

ocean



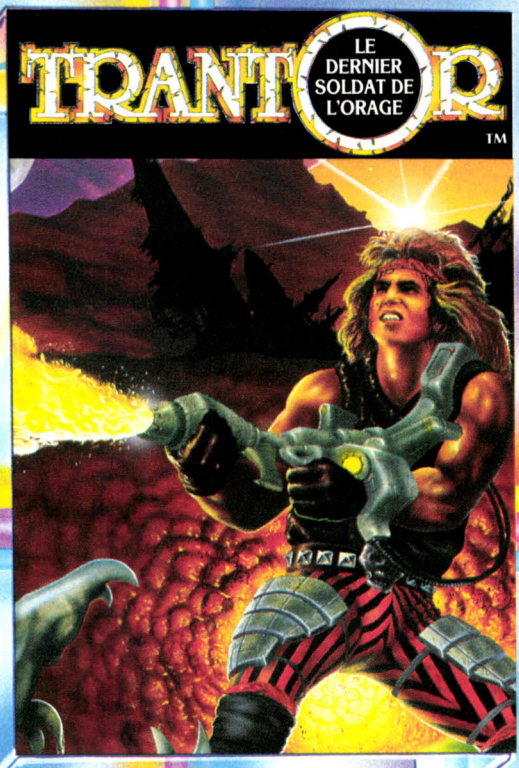
5 ALL-ACTION COMPUTER HITS

AMSTRAD
COMMODORE

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

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, tel qu'il était maintenu pendant des milliers d'années par le peuple de Zybor, commençait à se désintégrer. On alors fit appel à Trantor dans les ranges de l'armée de combat. Leader d'un groupe de mercenaires hors-la-loi, il devait utiliser sa brutalité et sa nature rebelle pour essayer de détruire le pouvoir grandissant du Nouveau Monde NEBULITHONE avant que sa menace "automatique" ne tourne à un effroyable conflit cataclysmique.



BRAVESTARR – Marshall Bravestarr, un homme de détermination, de force, de justice et de courage. Un homme doué d'étonnants pouvoirs d'animal qui lui donnent des possibilités inimaginables et tous lui sont nécessaires pour affronter un monde de rejetés et de vauriens. Il vient à bout de tous. Tous sauf un. Un personnage méchant qui est âpre au gain. Ce hors-la-loi, c'est Tex Hex qui lui aussi d'un temps qui appartient au lointain passé lorsque New Texas était habité par les monstrueux Broncosaures. A une époque où les imitations sont chose courante, Bravestarr est un original. Un mélange irrésistible de sensations fortes et d'insolite qui rassemble en un l'Ouest légendaire et les frontières de l'espace du futur.

CBM64/128 – Cassette, Disquette
AMSTRAD – Cassette, Disquette
SPECTRUM – Cassette

Le Logiciel de Demain Aujourd

-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!



RAMPARTS – Des Chevaliers aux armures étincelantes? Certainement pas! Vous êtes plutôt un trio de bandits maraudeurs, au coeur dur, vous déchainant sur de nombreux paysages médiévaux, saccageant forteresse sur forteresse. Il y aura la résistance des paysants, de la noblesse et des Maitres du Moyen Age, mais ceci ne doit pas détérer trois gredins aux intentions diaboliques comme vous. Une aventure entrainante et pleine d'action qui ne cessera pas de votre remettre d'aplomb.

CBM 64/128
Cassette, Disque
AMSTRAD
Cassette, Disque
SPECTRUM
Cassette



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.

hui

GO!

GO! (FRANCE), S.A.R.L.-B.P.3-ZAC de Mousquette-06740, Châteauneuf-de-Grasse – Tel: 93 42 71 44

**Vous êtes décontracté, le moteur tourne, la fille est superbe,
le réservoir est plein et la route vous appartient ...
A vous de faire la reste.**

Image de la version Amstrad



Out Run™

Image de la version CBM 64/128



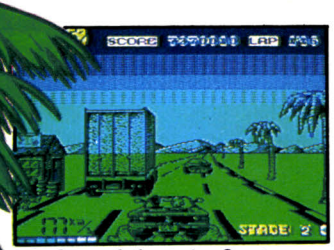


Image de la version Spectrum

START

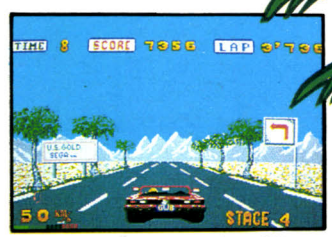


Image de la version Atari ST

L'expérience ultime dans le domaine de la simulation des sports automobile, le défi absolu pour vos nerfs et vos réflexes. Vous sentez le vent dans vos cheveux et l'attraction de la force G tandis que vous foncez à toute allure sur les routes, une fille à vos côtés et la campagne à perte de vue. Amateur de sensations fortes, vous serez comblé en pilotant ce bolide haute formance dans cette épreuve contre la montre excitante au cours de laquelle vos nerfs et votre coordination seront mis à rude épreuve. Out Run, la version "machine à sous" a fait sensation dans les salles de jeux. Out Run, la version de simulation sur ordinateur vous entraîne dans la même aventure époustouflante bourrée d'action.

CBM 64/128
CASSETTE DISQUETTE

SPECTRUM
CASSETTE

CASSETTE AMSTRAD
DISQUETTE

ATARI ST
DISQUETTE

COMPREND LA "BANDE ORIGINALE" DE LA VERSION "MACHINE A SOUS"

La machine sera disponible comme ordinateur domestique à partir du 10 Décembre.*

*La version Atari ST sera disponible fin décembre.



SEGA®

© 1986. Sega Enterprises Ltd.

U.S. Gold (France), S.A.R.L. B.P.3 Zac de Mousquettes, 06740 Châteauneuf de Grasse. Tel: (16) 93 42 71 44

U.S. GOLD® All American Software

36.15, Tilt

Notre serveur évolue encore. Son but: établir un véritable dialogue entre vous et une équipe de spécialistes.

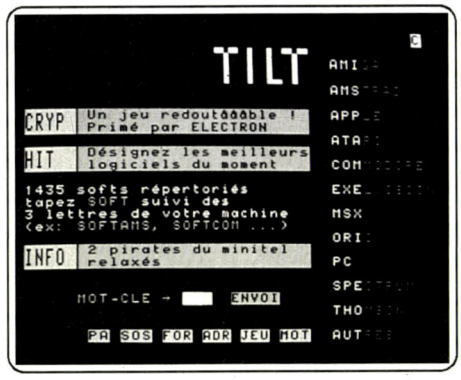
Nous l'avons déjà constaté: le serveur Tilt évolue. Loin d'être définitif, ce mouvement se poursuit et s'intensifie. A l'image de la nouvelle page d'accueil, notre serveur s'enrichit afin de vous apporter un service plus complet. Celle-ci comporte désormais le rappel des mots-clés essentiels qui vous permettent d'accéder directement aux diverses rubriques. Ce système fonctionne pour les menus machines mais aussi pour nos nouvelles rubriques...

Mot-clé: DEB

Jusqu'à présent, vous pouviez exprimer vos opinions par le biais du Delirium ou du Forum. Nous avons mis en place une rubrique Débat qui oriente les discours. Accessible par l'entrée du mot DEB suivi de <envoi> dès l'apparition de la page d'accueil, cette rubrique propose actuellement deux sujets. Le premier concerne le piratage. Est-il normal de copier un programme, pourquoi tant de pirates cessent-ils actuellement leurs activités? Que vous soyez concerné ou non par ces questions, n'hésitez pas à donner votre avis. Second sujet: Amiga ou ST? Cette question, essentielle en période de fin d'année, sera bien entendu débattue de façon très engagée et il est certain qu'une bonne dose de mauvaise foi sera exprimée par de nombreux intervenants. Cela permettra malgré tout aux petits malins ne retenant que l'essentiel de se forger un avis afin de choisir au mieux entre ces deux machines.

Questions-réponses

Autre nouveauté qui devrait apparaître très bientôt: les forums dédiés à une marque ou à une machine.
Une équipe d'animateurs spécialistes sera chargée de la bonne marche de ces Forums et pourra répondre à vos questions fort rapidement. Le principal avantage de ce système réside dans l'instauration possible d'un véritable dialogue en temps réel entre vous et nos spécialistes.



Informations

Déjà présente sur notre serveur, cette rubrique change de forme. Reprenant le principe du Delirium, elle propose une liste des principaux sujets abordés. Vous aurez donc la possibilité de consulter de manière sélective les divers articles: n'est-ce pas le journal à la carte dont tout le monde parle mais que personne ne voit?
Le but du serveur Tilt est d'instaurer un véritable dialogue entre les divers intervenants. Ces évolutions le montrent bien. Mais nous ne comptons pas en rester là et allons bientôt introduire d'autres nouveautés...

En bref

Des passionnés de télématique ont décidé de créer une revue afin de communiquer leur passion aux autres. Principalement destiné au Sysop (System Operator), Archipel est bimestriel et ne coûte que 12 francs. Pour en savoir plus, écrivez à Premier Rôle: 1, avenue du Capitaine Louys 93250 Villemomble.

Le second Forum Micro Serveurs Vidéotex se tiendra du 24 au 27 novembre 1987 à l'hôtel Pullman Saint-Jacques à Paris. Une cinquantaine d'exposants présenteront leurs produits et une série de conférences aura pour thème principal la création d'un micro-serveur sous tous ses aspects.

Hometel de Goto Informatique permet de piloter un PC ou compatibles à distance par l'intermédiaire d'un minitel 1B. Travail à distance et en temps réel sur n'importe quelle application, consultation de fichiers ou gestion de stocks sont autant d'applications possibles. Un disque dur est fortement recommandé.

Pentel,

un composeur efficace sur Amstrad.

Outre une nouvelle version de Kentel et un programme de transmission de fichiers nommé Mentel, Enter présente Pentel, un composeur de pages Videotex. Disponible sur Amstrad CPC ainsi que sur PC et compatibles, il est proposé à respectivement 1250 et 1650 francs. Nous nous sommes plus particulièrement intéressés à la version Amstrad CPC.

Mise en oeuvre

Contrairement à la première version de Kentel, le câble livré ici est de grande qualité. Le circuit est protégé par de la résine et la longueur de fil est tout à fait suffisante. Bref, le progrès est de taille. La livraison d'un même câble avec chaque produit Enter est cependant regrettable. La liaison entre ordinateur et minitel se fait par l'intermédiaire du port Centronics et de la prise péri-informatique. Notez qu'il est impératif de mettre hors tension les deux appareils avant de les relier. Après s'être assuré de la validité de cette connexion, on met sous tension le minitel puis l'ordinateur. Il ne reste plus qu'à lancer le programme.

Performances

Le menu est affiché sur le minitel et l'image en cours de composition sur l'écran de la machine. Un mode spécifique permet donc de voir le résultat obtenu sur le minitel mais ce système ne semble pas très logique.
Pentel gère tous les attributs possibles. Caractères clignotants, en double hauteur ou double largeur, dessin par le biais de la grille 3 par 2 et gestion des couleurs; bref tout est là. Ces attributs n'apparaissent cependant pas constamment à l'écran du CPC. Jongler avec les diverses options de visualisation est de ce fait nécessaire. Une bonne préparation de la page à composer est rendue nécessaire par toutes ces contraintes. Loin du programme de dessin qui favorise l'imagination, Pentel se présente comme un produit étudié dans un contexte d'efficacité avant tout. Un regret: l'absence d'éditeur en langage Vidéotext complique parfois la tâche.

En conclusion

Assez performant mais relativement coûteux pour un ordinateur comme le CPC, Pentel s'adresse à tous les créateurs de micro-serveurs. Il ne doit pas être considéré comme un produit isolé mais comme membre à part entière d'un famille homogène. Pourquoi ne pas faire un pack?


PIRATES!
A LA RECHERCHE DE
LA RENOMMÉE ET DE LA
FORTUNE SUR LES MERS
Simulation Action Aventure
ARRIVE PROCHAINEMENT
EN FRANCAIS
SUR AMSTRAD CPC
Pirates! Première simulation de batailles au sabre et à l'épée du monde
Un jeu plein d'action et de drame historique qui se déroule dans l'Espagne du XVIIème siècle, dans lequel vous jouez le rôle principal, celui du capitaine corsaire, pirate de toute pièce, si ce n'est que de nom.
Attaquez des galions chargés de trésors et pillez des ports où sont amassées des richesses. Apprenez à naviguer, à manier les armes et à éviter les mutineries.
Unique, Pirates est non seulement une histoire d'aventure passionante, mais il vous place également devant des décisions difficiles.
Votre succès décidera de la situation que vous aurez plus tard dans la vie. Comment finirez-vous vos jours? Noble prospère ou commun malfaiteur?
Pirate s'apprête à atterrir dans tous les bons magasins de logiciel.
MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE
Commodore 64/128 Amstrad CPC ST
Prix Public Generalement Constatés
MICROPROSE FRANCE 50, RUE LA CONDAMINE 75017 PARIS - Tél: (16-1) 45.22.57.01

LIVRES ET MICROS

IBM : mythe et réalité. La vie quotidienne chez IBM France. *Peter Halbherr. Éditions Pierre-Marcel Favre. 252 pages, 98 F.*
Le livre, hélas, ne tient pas toutes les promesses de son titre. IBM ne se présente pas. Pourtant si sa puissance industrielle, commerciale, scientifique sont bien connues, le mode de fonctionnement interne de la multinationale est moins public. Un signe de sa spécificité : en janvier 1987 des représentants de trois fédérations syndicales internationales (métallurgie, cadres et communications) se sont réunis à propos d'IBM et ont conclu qu'il « était plus difficile d'implanter le syndicalisme à IBM que d'envoyer des humains sur la Lune ».
Le taux de syndicalisation de 2,5 % est sans doute de loin le plus faible pour une entreprise de cette taille. Les raisons de cette anomalie résident dans l'exceptionnelle vitalité de l'esprit maison.
L'auteur, qui a travaillé au service d'enquêtes d'opinion d'IBM France, est parti d'un cas limite : un cadre relégué dans un bureau, sans travail réel placé là à cause de ses activités syndicales et politiques, sans que la direction ne tente de régler les problèmes. Peter Halbherr, hélas, reste au niveau du déroulement de cette crise, dont il connaît personnellement les protagonistes, sans que le récit débouche vraiment sur une analyse plus vaste. Je suis resté frustré, devant cette analyse institutionnelle limitée à l'espace d'un bureau d'un service lyonnais de « Big Blue ».

Récréations informatiques. *Bibliothèque pour la science. Diffusion Belin. 144 pages, 85 F.*
Constitué par vingt-cinq articles publiés dans le mensuel « Pour la Science », l'ouvrage aborde un champ un peu plus large que l'informatique *stricto sensu*. Du « calculateur à spaghetti » aux « virus parasites » en passant par « la conception d'ordinateurs à une dimension » les chapitres nous baladent dans les contrées enchantées qui joignent informatique, maths, logique, topologie. Toujours des cas aisément énonçables, souvent peu intuitifs ou étonnants, qui débouchent sur des questions petites ou grandes ou encore du domaine de la recherche. Objets fractals, automates cellulaires ou ces crabes parasites qui rongent l'écran des terminaux, des objets spectaculaires illustrent les articles riches en idées frappantes. Suffisamment accessibles pour se lire par n'importe quel temps.

Wang. Les leçons d'une réussite. *An Wang avec Eugène Linden. Londreys. 262 pages, 89 F.*
Le titre et le genre : condidences au magnétophone d'un patron heureux, font craindre le pire. Or, l'ouvrage comporte deux centres d'intérêt : la participation de An Wang et des Wang Laboratories aux débuts de l'informatique, juste après la Première Guerre mondiale puis à son développement technique par la suite, et d'autre part l'intégration dans la société américaine d'un Chinois venu initialement pour deux ans d'études et qui n'a jamais renié ses racines.

Le système graphique GKS. *Richard Goulette. Editests-Editions du P.S.I. 284 pages. 210 F.*
GKS tourne sur *PC* et gros systèmes, c'est un programme qui peut s'implanter sur un grand nombre de machines mais offre à chaque fois les mêmes instruments à l'utilisateur, graphiste professionnel. Intéressant pour les graphistes programmeurs attirés par l'aspect professionnel des choses.

Raisonner pour programmer. *Anna Gram. Collection Dunod Informatique. 390 pages. 160 F.*

Apprendre à programmer *(Niveau 2). D. Dieudonné, R. Delhaye, R. Vigreux. Collection « Savoir et savoir faire informatique ». Editions Cedic/Nathan. 188 pages.*

L'indispensable pour IBM-PC et compatibles. *Virga. Editions Marabout. 410 pages. 39 F.* Ce petit livre remplit parfaitement son objet. Qui achète un *PC* sans connaître l'informatique trouvera ici les réponses aux questions les plus simples, qui sont aussi les plus importantes. Qu'appelle-t-on les cartes EGA/CGA et Hercules ? Que faire si le système refuse une disquette ou un programme ? Remarquablement clair, un investissement minime (il s'agit d'un livre de poche), mais rentable car il saura vous rassurer plus d'une fois.

68000, 68010 et 68020. Programmation en langage Assembleur. *G. Kane, D. Hawkins. L. Leventhal. Editions Radio. 640 pages. 390 F.* La bible de la programmation des microprocesseurs 68000. Pas une initiation à la micro-informatique. Indispensable pour les passionnés. Les 640 pages sont bourrées de petits caractères.

Clefs pour C. *François Piette. Editions du P.S.I. 300 pages. 220 F.* Intéressera ceux qui veulent maîtriser le langage C, à partir d'une connaissance préalable de la programmation structurée. Chacun des éléments du langage est décortiqué, les particularités des principales versions Lattice C et Digital Research C, sont exposées.

C et ses fichiers. *Jacques Boisgontier et Pierre Lagrange. Editions du P.S.I. 170 pages. 170 F.*

100 logiciels publics sur PC. *Antoine Jennet. Editions du P.S.I. 144 pages. 160 F.*

300 logiciels publics sur Macintosh. *Jean-Christophe Krust. Editions du P.S.I. 168 pages. 160 F.*
Un peu cher pour des catalogues qui, rapidement ne seront plus à jour, et qui présentent des logiciels censés ne rien coûter...

Multiplan Junior par l'exemple. *Alain Gargadennec. Collection Logiguide. Edition du P.S.I. 106 pages. 115 F.*

Famework I et II facile. *Philippe Mercier. Collection Marabout Service. 192 pages. 34 F.*

Le guide Lotus Symphony. Les macros. *300 pages et* ***Le guide Lotus Symphony.***

Pour le décideur. *128 pages. Editions Cedic/Nathan.*

Guide pratique d'Open Access. *Stragest. Editions Cedic/Nathan. 158 pages.*

Mac, modems et serveurs. *Alain Mariatte, Editions du P.S.I. 260 pages. 215 F.*
Tout sur le sujet : sur la technique des transmissions, sur les différents types de réseaux, accompagné de tests de serveurs, des listings explorant l'aspect logiciel de la télématique sur *Mac*. Entre le livre, le catalogue et l'annuaire, l'ouvrage se termine par un bottin de numéros de serveurs de par le monde...

Le Bottin Informatique 1988. *Éditions Didot-Bottin. 664 pages.*
Dans un secteur aussi mouvant que les entreprises informatiques toute tentative visant à un recensement exhaustif provoque des sentiments dubitatifs.
Sous-titré : « la référence du professionnel », ce Bottin présente des lacunes dont certaines seulement proviennent de choix apparents.
Si la liste de seize logiciels dans la rubrique « jeux » résulte du choix, défendable, de privilégier les applications professionnelles, rien ne justifie de passer sous silence la micro-informatique, excepté ce qui tourne sur les *IMB-PC* et les *Macintosh*. En effet des programmes grahiques, ou de PAO passent ainsi à la trappe. Et si ça fait chaud au cœur de voir les coordonnées de publications disparues fin 1986, ça fait désordre dans un Bottin 1988. Malgré des milliers de références une mine comme « le Bottin Informatique » est un instrument très utile mais insuffisant.

L'arc du rêve. *A.a.Attanasio. Collection « Ailleurs et Demain ». Éditions Robert Laffont. 292 pages, 92 F.*
L'être est tombé sur la terre. Il lui faut trois jours pour que son enveloppe, qui a la taille et l'aspect d'une pièce de monnaie soit reposés à l'endroit précis du flanc du Mauna Loa, le plus grand volcan d'Hawaï. Il squatte l'esprit de quatre humains : un vieux paysan chinois, une fille dans une clinique pour débiles en France, un loubard de Hawaï, et un Américain moyen. Il offre quelques capacités supplémentaire à ses hôtes : soit préscience, soit télépathie, etc.
Le loubard a les pires ennuis avec les tueurs de la pègre japonaise locale, l'Américain avec des truands qu'il a plumés au jeu et tout le monde avec les Orques, incarnations maléfiques d'une part de l'Être tombé sur terre au début de l'histoire. Il n'y a pas le moindre ordinateur en vue, mais le scénario fait penser, en mieux construit, à ceux de moult jeux d'aventure : on décrit des gens et des situations bizarres on mélange le tout et on ajoute une contrainte de temps : votre univers se détruira dans trois jours si vous ne remplissez pas telle condition absurde. Un effort sur le scénario donnerait sans doute de bons résultats.

La science en Amérique. *Michel Bernon, Jacques Bodelle. Éditions Robert Laffont. 306 pages, 110 F.*
Les USA restent la première puissance scientifique du monde. Pourquoi ? Les amateurs de réponses simples y trouveront sans doute de quoi nuancer leurs idées. Le rôle de l'État, du système de formation, celui de l'opinion publique, l'impulsion donnée par les énormes dépenses militaires, les effets du drainage des cerveaux du monde entier vers les universités et les laboratoires du pays sont passés au crible. Un plan clair, un index complet, de nombreux encadrés facilitent la lecture.

les meilleurs logiciels sont à Conforama



SUPER PACK DE 10 LOGICIELS pour votre THOMSON

Androïdes
Karaté
FBI
La Nuit des Templiers
Runway II
Numéro 10 : Platini
Super Tennis
Jeu de Dames Américain
Sortilèges
Saphir

en cassettes pour
- MO5
- MO6
- TO7

99 F

en disquettes pour
- TO8
- TO9

149 F

CONFORAMA

DISPONIBLES DANS TOUS LES CONFORAMA

PRIX VALABLE JUSQU'AU 15 JANVIER 1988

Le pays où la vie est moins chère.

LES MEILLEURS AU MONDE

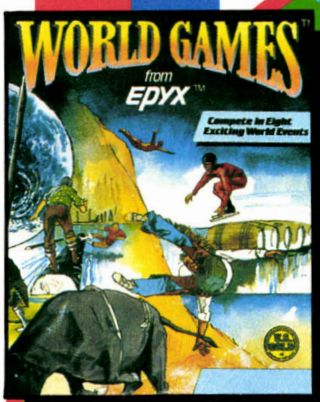
DEUX SUPERBES COMPILATIONS DES MEILLEURS JEUX AU MONDE, REALISEES PAR LES MEILLEURS PRODUCTEURS DE LOGICIELS AU MONDE.

POUR AMSTRAD/CBM64/128

EPYX®

POUR AMSTRAD/CBM64/128

COMPILATION DE 4 JEUX.



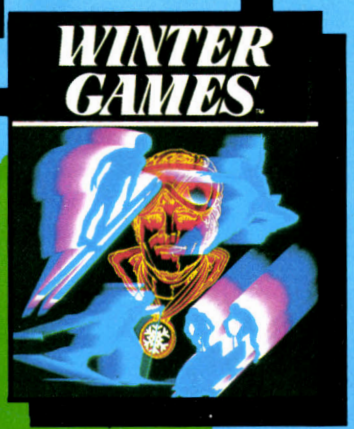
WORLD GAMES

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.

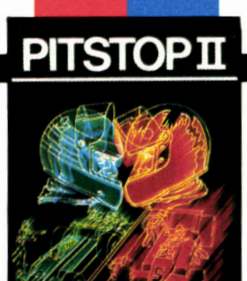
COMPILATION DE 3 JEUX.

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



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 (France), Sarl, B.P. 3 Zac De Mousquette,

CHER TILT

LES GOUTS ET LES COULEURS...

Nous vous écrivons pour vous faire part de notre mécontentement à propos de plusieurs de vos tests. Tout d'abord celui d'*Enduro Racer* (d'Activision sur *C 64*). Graphismes et bruitages sont bons mais l'animation ne mérite pas cinq étoiles : le scrolling du paysage de fond est saccadé, les arbres, obstacles et pistes arrivent lentement et sont aussi très saccadés. Les bandes blanches ne reflètent absolument pas la vitesse atteinte. En conclusion, ce programme, non dénué d'intérêt, aurait pu être meilleur si l'animation avait été plus soignée.

Autre exemple : *Army Moves* d'Imagine sur *C 64*. Vous avez été un peu trop sévères en ce qui concerne les graphismes et la difficulté. Les dessins sont, en effet, fins et colorés. En ce qui concerne la difficulté, nous sommes arrivés en deux heure à la fin du jeu sans tricher. Ceci avec un score d'environ 82 000 points. Pour passer à la seconde partie, il faut un code, le voici : 15 863.

Army Moves n'est peut-être pas votre style et cela a dû influencer votre jugement.

J.-Ph. Mouzet
S. Garganigo

Qu'il s'agisse de cinéma, de théâtre, de musique ou de jeux informatiques, un avis est forcément contestable puisque subjectif : des personnalités différentes ont généralement des avis différents. Pourquoi ne pas publier plusieurs articles, émanant de plusieurs personnes, lors du test d'un jeu ? En fait ce n'est pas nécessaire car les personnalités de nos critiques s'expriment forcément par le biais de leurs articles. De cette manière un lecteur peut se sentir plus ou moins proche de tel ou tel auteur et ainsi savoir quel crédit accorder à ses tests. Comment savoir qui a rédigé tel ou tel article ? Il suffit de regarder en fin d'article : ses initiales ou son nom y sont inscrits.

MEA CULPA

Je vous écris au sujet du piratage. Possesseur d'un *C 64*, je suis utilisateur de logiciels déplombés sur disquettes et cassettes. Connaissant les effets que cela peut avoir (désaffection pour une machine de la part des éditeurs, *Apple II*, par exemple), je n'ai jamais été fier de mes actes. Je me suis procuré *Defender of The Crown* en original. Devant la beauté des graphismes, la qualité du son et de l'animation, j'ai pris conscience de la gravité du phénomène copie. Comment une société (comme Mindscape, US Gold ou autre) peut encore sortir un jeu superbe alors que parfois les copies arrivent avant les originaux ?

Je lance un appel général aux déplombeurs afin que ces derniers calment leurs ardeurs pour que les éditeurs soient encouragés à sortir des nouveautés pour nos machines.

Pour terminer, je voudrais dire deux mots sur le *ST*. Les graphismes et le son de l'*Atari* ont souvent soulevé l'enthousiasme chez beaucoup de personnes, d'où son succès relatif. Seulement voilà : la plupart des dessins ou sons de l'*Atari* ont été obtenus par digitalisation. A mon avis le *ST* n'a aucun mérite car il est possible de connecter un digitaliseur sur n'importe quel ordinateur (*Amiga, Apple, Commodore,* etc.). Je m'insurge donc contre les pseudos graphismes de l'*Atari*.

R. Nathan
94260 Fresnes

Notre position concernant le piratage est connue de tous. Nous ne pouvons donc qu'approuver votre décision.

Concernant les graphismes du ST, *il est important de noter que la qualité des circuits vidéo est bien supérieure à ce qui existe sur* Apple II *ou* C 64 *(il en est de même pour l'*Amiga). *C'est pourquoi malgré la digitalisation on peut à juste titre citer le ST en exemple.*

LA PAO ? POUHAA !

Les vraies revues informatiques sont rares et vous êtiez parmi celles-ci jusqu'au numéro de septembre qui était consacré en partie au Desk Top Publishing (P.A.O.). En effet, votre dernier *Tilt* était sans doute destiné à éclairer vos lecteurs en leur expliquant en quoi consistait exactement le Desk Top Publishing et quels étaient les principaux logiciels de P.A.O.

Le *Macintosh* est reconnu par tous comme une machine extraordinaire que tout le monde copie sans grand succès. Regardez les écrans des *Atari, Commodore* et même des *IBM*. Que voyez-vous ? Le « Finder » du *Macintosh*. Testez ses logiciels et vous les trouverez formidables. Alors comment dire que *Page Maker* est un programme que seuls « des informaciens peuvent utiliser » C'est faux, puisque, moi-même, je l'utilise sans aucune difficulté. Je n'ai jusqu'à présent pas vu de « u » qui s'affiche au milieu de ma phrase, qui sorte de je ne sais où comme vous le laissiez entendre. Connaissez-vous sur *Macintosh* les polices de caractères ? En particulier la « *Zapt Dingbats* ». Elle est très pratique car à chaque touche est attribué un petit symbole comme des ronds, des fleurs ou des carrés... Elle vous manque sûrement car pour votre gouverne personnelle, les carrés qui sont affichés avec une police quelconque (*Helvetica* par exemple) ne correspondent à aucun caractère sur la *Laser Writer* et ce dans tous les logiciels *Macintosh*. Désolé mais ce n'est pas une lacune de *Page Maker*.

J'ai pu tester l'*Apple II GS*. C'est une machine formidable. Mais seulement en apparence. Comment oser comparer un *Macintosh* à un *Apple II GS ?* Sa vitesse est au moins cinq fois inférieure. La qualité de « Mouse Desk » (le « Finder » local) est encore à démonter et le partage avec le réseau *Apple Talk* également. Des bugs apparaissent sans arrêt lors du déroulement de n'importe quel programme sur *Apple II GS*. Alors comment conseiller à ses lecteurs de faire du Desk Top Publishing avec un tel appareil plutôt qu'avec un *Macintosh ?* J'ouvre une parenthèse : que buvez-vous quand vous écrivez vos articles ? Surement pas du jus d'orange. C'est dommage car vous vous apercevriez qu'un *IBM*, nouveau look, ne vaut pas un bon vieux *Macintosh*, même 128 Ko.

Pour conclure, je vous conseille de changer les membres de l'équipe chargés de tester les logiciels. De plus cette charmante lettre a été réalisée grâce à *Page Maker* et en trois quarts d'heure. Seulement, me direz-vous ? Et je vous répondrai : je m'y connais, MOI.

Au fait, je crois qu'il existe une rubrique où vous publiez les lettres de vos lecteurs. J'en fais toujours partie et je vous demande donc, au nom du droit de réponse du malheureux *Macintosh* et du fidèle *Page Maker*, de publier ma lettre.

M. Bivet

*« Restons calme » (*Tilt *n° 46 p. 86) est un papier « d'humeur », le compte-rendu d'une expérience vécue et en aucun cas un test objectif du logiciel (je cite : « vous comprendrez aisément le manque d'objectivité total de ce papier ») qui se trouve d'ailleurs sur la même page.*

Il retrace la mise en page d'une rubrique particulière, de la composition sur Page Maker *à l'impression laser, pour montrer que tout n'est pas rose au pays de la micro-édition et qu'il est illusoire de prétendre s'improviser maquettiste du jour au lendemain.* Page Maker *a encore de nombreuses imperfections et lourdeurs que la critique aidera, nous l'espérons, à corriger.*

Nous n'avons jamais dit que Page Maker *était un logiciel que « seul des informaticiens peuvent utiliser », mais qu'il était un programme d'informaticiens et donc qu'il a été pensé dans une optique d'informaticien et non sous l'angle « utilisateur ». Nous ne prétendons pas non plus que les caractères de remplacement n'existent que sur* Page Maker *mais que cette caractéristique jalousement gardée secrète amène de désagréables surprises à l'utilisateur. Enfin, comme tout un chacun, nous restons sous le charme du* Macintosh *qui reste, malgré son prix, le plus séduisant des micros. Notez que nous n'avons pas conseillé à nos lecteurs de faire de la micro-édition avec un* II GS : *nous avons émis une hypothèse concernant les développements futurs de cette machine en PAO. En effet, le passage concernent cette machine était au conditionnel. Enfin, nous vous renvoyons au banc d'essai du* II GS (Tilt *n° 38) pour que vous puissiez vous faire une idée de la valeur réelle de cette machine ! Enfin, nous vous posons la question suivante : pourquoi publions-nous la rubrique « Télématilt » composée sur* Macintosh *avec des programmes de P.A.O. ? Compétence, vous avez dit compétence ?*

P.S. : votre « charmante lettre » est parfaite et nous comprenons que vous l'avez tapée en trois quarts d'heure mais elle ne fait appel à aucun module d'édition : aucunes colonnes, pas d'alignements droite et gauche et autres gâteries qui font qu'avec Page Maker *rien n'est simple et tout se complique. Vous auriez pu aussi bien la taper sur* Mac Write.

SERVICE MINITEL OBLIGATOIRE

Je t'écris pour t'annoncer la création d'un serveur monovoie minitel en RTC sur Marseille.

Ce serveur s'appelle « Equinox » et regroupe toutes les rubriques courantes que peut contenir un micro-serveur. ▸

Il contient entre autres une section PA, des B.A.L.S., des Forums, une rubrique Informatique, Musique...
Si vous désirez plus de renseignements sur ce service, vous pouvez appeler le centre serveur qui tourne sur un *Amstrad PC 1512 DD* monochrome avec le logiciel *Mastermind* de Minipuce et bientôt une hard card de 20 Mo au 91.41.18.16...

Serveur marseillais

Voilà, c'est fait...

HYMNE AU COMMODORE 64

Comme beaucoup de possesseurs d'ordinateurs, j'ai été séparé de mon *Commodore 64* adoré pendant les vacances. Je lui ai donc écrit ce poème que vous publierez, j'espère...

Oh mon Commodore,
Je rêve de toi quand je dors
Oh mon Commodore,
Tu es précieux comme de l'or
Oh mon Commodore,
Tu es souple comme un ressort
Oh mon Commodore,
Si tu savais comme je t'adore
Oh mon Commodore,
Je mets un joystick dans ton port
Oh mon Commodore,
Faisons une partie de 'Protector'
Oh mon Commodore,
Tu ne me donnes aucun remord
Oh mon Commodore,
Je t'aimerai jusqu'à la mort
Oh mon Commodore,
Tu es le plus beau sixty-four
Oh mon Commodore,
Tu seras toujours le plus fort!

Nadim Noureddine

TROP DE PUB ?

Je trouve ton journal très complet et très bien fait, mais ne trouves-tu pas qu'il y a trop de publicité ? Lorsque je le feuillette, je ne vois que des publicités : d'une demi-page, d'une page, de deux pages... Jusqu'où cela va-t-il aller ? Je trouve que ton journal a pour but de nous informer des nouveautés en informatique, et que les publicités répondent à ce principe, mais possesseur d'une certaine marque d'ordinateur, les trois-quarts des publicités ne m'intéressent pas.

Anonyme

Tilt est de plus en plus noyé par la publicité (près de 50 % du journal), qui, parfois informative, se réduit souvent à de belles couleurs sans grand intérêt. **Anonyme**

J'ai le sentiment désagréable d'être de plus en plus souvent agressé par des messages omniprésents me contraignant à de longues et pénibles recherches pour découvrir quelques bribes de mes rubriques préférées, disséminées dans un amas de pubs. De plus, le volume des articles est beaucoup trop irrégulier. Encore une fois, la tendance est plutôt à la baisse. Il semble désormais qu'à la rédaction de *Tilt*, on remplace carrément les articles par de la pub ! Alors, même si les recettes publicitaires sont formidables, attention au retour de manivelle. Plus de pub, moins d'articles, l'illusion risque de ne pas durer longtemps... Si les tendances évoquées plus haut ne s'inversent pas d'ici peu, de nombreux Tiltmen comme moi ne renouvelleront pas leur abonnement ou laisseront les « Tilt » fleurir les présentoirs des kiosques. **Jean Vincent**
Bordeaux

Tout d'abord, il faut savoir que Tilt, *comme tout magazine, a besoin de lecteurs mais aussi de publicité pour vivre. Son abondance est le signe du succès et de l'autorité acquise par le journal. De plus, cette publicité n'a rien à voir avec les pages « polluantes » que l'on trouve parfois dans la presse grand-public ; elle correspond à un centre d'intérêt précis, la micro informatique, et l'on peut considérer qu'elle enrichit le journal dans son propre centre d'intérêt... Cela dit, nous maintenons le même nombre de pages de rédaction (entre 77 et 86 pages) dans chaque numéro, quel que soit le nombre de pages de pub. Des numéros très riches en publicité, comme celui que vous tenez entre vos mains, donnent ainsi l'impression d'être saturés de pub. Que les anti-pubs se rassurent cependant : les mois de septembre à décembre sont l'occasion pour les éditeurs, importateurs et distributeurs, de se livrer à une surenchère de publicité. Dès le mois de janvier, les proportions rédaction/publicité devraient redevenir décentes... Enfin, n'hésitez pas à nous faire part de vos commentaires sur ce problème auquel nous sommes sensibles. Nous serions en particulier très heureux que Jean Vincent nous contacte directement par téléphone.*

COPIE DE CASSETTES !

J'ai un *Amstrad CPC 464* monochrome. Voilà mon problème : j'achète des cassettes de jeu, mais la bande magnétique peut être abîmée. J'aimerais faire un programme qui me permettrait de copier la cassette afin de ne pas perdre mon jeu. On m'a parlé d'adresses qui se trouvent dans la mémoire et qui servent à protéger. Est-ce à ce niveau que celà se passe ? Si ce sont les adresses, comment savoir lesquelles protègent et comment les trouver ? En clair, avec quelles instructions pourrais-je déprotéger un programme pour le sauvegarder en cas d'endommagement de l'original ? **Anonyme**

La loi vous autorise à réaliser vous-même une copie de sauvegarde de votre logiciel. Les méthodes de protection, nombreuses et variées, mettent parfois en échec les programmes de copie. La méthode la plus efficace pour copier le programme consiste donc à relier entre eux deux magnétophones, et à enregistrer la cassette, comme vous le feriez pour de la musique.

EMULATEURS

Je possède un *C 128* depuis deux ans, avec un lecteur de disquettes 1571. J'utilise les trois modes vraiment à fond (...). J'ai maintenant l'intention de m'acheter un *Amiga 500*. Est-il compatible avec le 1571 ? Les programmes en mode 64, 128 et CP/M tournent-ils dessus ? Est-il promis à une longue vie ? Y a-t-il une émulation avec son rival, l'*Atari 520 STF* ?

Gilles Bortot

Nombreux sont les utilisateurs de C 64 *qui désirent passer à l'*Amiga *sans perdre le bénéfice de leur ludothèque. En attendant la sortie de l'émulateur* C 64 *pour* Amiga, *il n'y a d'autre solution que de garder son* C 64. *Cet émulateur, qui s'appelle* GO 64, *est composé d'un logiciel et d'une interface sur laquelle vient se brancher le lecteur de disquettes 1541 (en toute logique, le 1571 devrait également fonctionner). Les modes C 128 et CP/M ne seront pas pris en compte par cet émulateur. On parle également d'un émulateur ST pour* Amiga, *mais la plus extrême prudence s'impose, la commercialisation d'un tel produit pouvant se heurter à des problèmes juridiques.*

GRAPHISMES ET SONS

L'*Amiga 500* possède-t-il des capacités sonores supérieures à l'*Atari 520 ST* ? Surpassent-elles celles du *Commodore 64* ?
Dans le domaine graphique, peut-on travailler indépendamment sur plusieurs plans superposés sur un *Amiga 500* ? Si oui, sur combien? Et sur un *Atari 520 ST* ?
Existe-t-il des documentations spécialisées dans la gestion du graphisme et de l'animation sur *Amiga 500* et *Atari 520 ST* ? Les logiciels pour *Amiga 1000* tournent-ils sur l'*Amiga 500* ? **Gilles**

*Les actuelles possibilités sonores de l'*Amiga 500 *et de l'*Atari ST, *sont de nature différente. L'*Amiga 500, *avec quatre voies sur neuf octaves et une sortie audio stéréo grâce à laquelle on peut faire passer le son d'un jeu sur une chaîne hi-fi, surpasse l'*Atari ST *et le* Commodore 64, *qui ne disposent que de trois voies. En revanche, l'*Atari ST *affirme pour l'heure sa supériorité sur l'*Amiga *en ce qui concerne les applications musicales « professionnelles ». Doté de prises MIDI, il bénéficie d'un vaste choix de programmes musicaux performants (séquenceurs, éditeurs de sons ou de partitions, logiciels d'automatisation de consoles de mixage). De tels programmes, moins sophistiqués, existent également pour* Commodore 64, *alors que les programmeurs de logiciels musicaux sur* Amiga *ont jusqu'à présent privilégié les ressources internes à la machine. Nous pensons néanmoins que des programmes musicaux « MIDI » à vocation professionnelle développés pour l'*Amiga 500 *verront le jour dans un avenir proche. Leur utilisation nécessitera l'implantation sur cette machine d'une interface MIDI. (Coût : 600 F environ.)*
Certains logiciels de création graphique, sur Amiga 500 *ou* Atari ST, *permettent de travailler sur plusieurs plans. Le nombre des écrans de travail, actifs simultanément, est fonction du logiciel utilisé et de la taille de la mémoire centrale de la machine.*
*Micro-Application édite deux livres consacrés aux graphismes de l'*Atari ST *: « Les graphismes en 3D sur* Atari ST », *et « Graphisme et son sur* Atari ST ». *Il n'y a pas encore, à notre connaissance, de livre en français traitant du graphisme sur* Amiga, *mais celà ne saurait tarder.*
Les logiciels pour Amiga 1000 *qui ne tournent pas sur l'*Amiga 500 *sont très peu nombreux, et seront vraisemblablement adaptés par les éditeurs qui ont tout intérêt à remédier à cette situation. Ce problème de compatibilité ne vient pas du graphisme, mais du fait que la version 1.2 du Kickstart est implantée en ROM sur l'*Amiga 1000, *alors que les premiers logiciels destinés à l'*Amiga 1000 *tournaient avec le Kickstart 1.1*

SUPER COMPILATION DE **7 JEUX** POUR VOTRE AMSTRAD

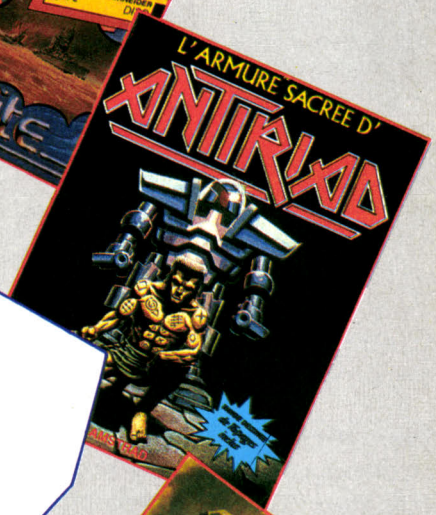
CASSETTE : **149 F** • DISQUETTE : **189 F**

















LES 32 HYPERMARCHÉS CONTINENT EN FRANCE

H Y P E R M A R C H É S

CONTINENT

l'achat gagnant

Offre valable jusqu'au 31 janvier 1988

SPÉCIAL FÊTES

Pour fêter Noël, TILT vous propose une nouvelle formule, l'abonnement cadeau. Offrez ou faites-vous offrir un abonnement d'un an à TILT

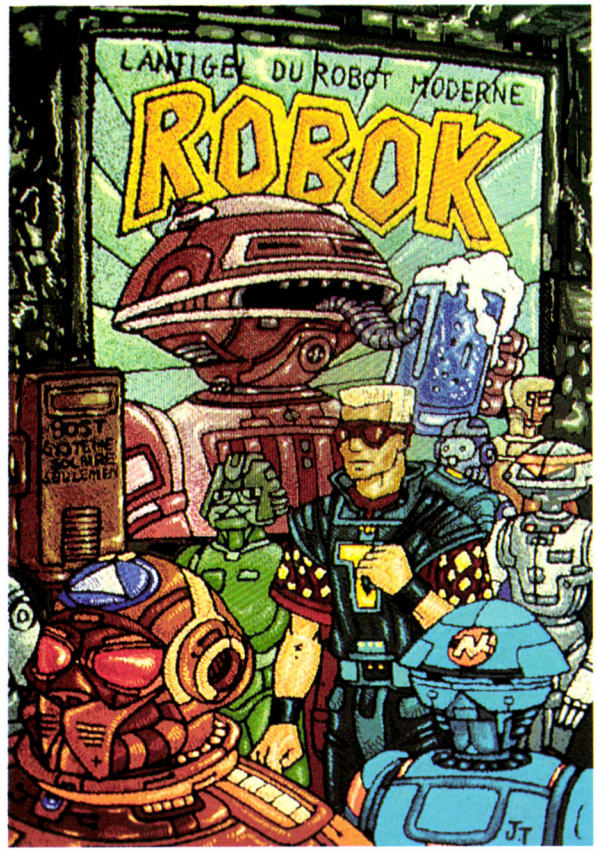


Vous recevrez 12 numéros de TILT dont 1 spécial Guide : jeux et micro, édition 89, pour 198 F au lieu de 249 F.

Et pour vous remercier TILT vous offre un tout nouveau cadeau : un magnifique poster format 48 × 64 hors commerce, de l'illustrateur Jérôme Tesseyre.

Offrir ou recevoir en cadeau un abonnement à TILT, c'est être sûr d'avoir chaque mois chez soi toute l'actualité de la micro-informatique de loisirs : infos, bancs d'essai des logiciels et des matériels, chaque mois TILT vous en dit plus sur tous les jeux de rôle, d'aventure, de sport...

EN CADEAU



En cadeau, un magnifique poster format 48 × 64 hors commerce de l'illustrateur Jérôme Tesseyre.

BON D'ABONNEMENT SPÉCIAL CADEAU

Bon de commande à remplir et à retourner accompagné de votre règlement à : **TILT BP 73 77987 ST FARGEAU PTHIERRY CEDEX**

Veuillez abonner de ma part au magazine TILT pour une durée d'un an la personne dont j'inscris le nom ci-dessous qui recevra également en cadeau un poster exclusif de TILT.
J'ai bien noté que je bénéficie pour cet abonnement cadeau du tarif de 198 F au lieu de 249 F prix normal de vente.

Je ferai ainsi une économie de 51 F.

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
_____
Code Postal |_|_|_|_|_| Ville _____

Je recevrai par retour une carte de vœux qui me permettra d'avertir personnellement mes amis de leur abonnement cadeau.
Veuillez l'envoyer à mon nom et adresse que j'indique ci-dessous :

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
_____
Code Postal |_|_|_|_|_| Ville _____

Ci-joint mon règlement à l'ordre de TILT.

4 AS

ALBUM
DIGITAL
INTEGRATION



UNE
COMPILATION DE
4 JEUX FANTASTIQUES

AMSTRAD

DIGITAL
INTEGRATION

TAM-TAM SOFT

Amstrad Expo

Le tout Amstrad s'est réuni du 6 au 9 novembre au Parc des Expositions Porte de Versailles à Paris. Pas de nouveautés à se mettre sous la dent, puisque le PC portable, absent de l'expo, ne sera présenté qu'au Sicob, au mois d'avril. En fait, le visiteur attentif aura remarqué qu'il y avait deux expositions au sein de la même. L'une orientée vers la micro-informatique professionnelle, autour de l'Amstrad PC 1512, l'autre dédiée aux petites machines de la gamme et résolument consacrée aux jeux. Au fil des stands, le cadre d'entreprise a eu tout loisir de comparer les mérites respectifs de tel gestionnaire de fichiers, de tel tableur ou autre traitement de textes ou pour s'initier à l'utilisation de logiciels de comptabilité et autres gestions par le biais de stages de formation. Observer les hésitations du stagiaire devant des menus déroulants est d'ailleurs toujours un plaisir...

Les mordus de jeux de tous poils et de tous âges se sont bien entendu adonnés au pianotage sur des claviers déjà bien familiers. Citons le stand U.S Gold avec, de chaque côté du podium, deux magnifiques machines d'arcade, une moto et une auto, qui ont été de véritables attractions. Dans un autre genre, Loriciels s'est distingué par le gigantisme de son château-fort d'un étage digne de Disneyworld!

D'un côté, donc, des stands sobres avec l'indispensable rétro-projecteur affichant les colonnes de chiffres devant un public clairsemé et avide de dépliants. De l'autre côté, des stands pris d'assaut par des hordes de gamins en quête de sensations ou simplement enchantés de se mettre des images et des sons pleins la tête... sous l'oeil bienveillant de papa et maman, portefeuille oblige! Que reste-t-il entre ces deux pôles? Pêle-mêle, un peu de télématiques, des softs transformant le PC en serveur, des utilitaires de dessin et de composition musicale et, surtout, un tas d'accessoires périphériques à ajouter à sa configuration de base. Cela va des imprimantes au couvercle protégeant le clavier en passant par tous les types de joysticks. Toutes ces merveilles, frisant parfois le gadget, s'adressent à ceux qui possèdent déjà un micro. On trouve également toute la littérature spécialisée pour creuser un peu plus sa machine, s'initier à la programmation et trouver la petite astuce.

Nouveau PC

Tran commercialise un nouveau compatible PC nommé First+. Il ne s'agit ni plus ni moins que du Spectravidéo Xpress 16 sans le co-processeur graphique de ce dernier. Il est proposé aux alentours de 4300 francs sans moniteur avec 256 Ko de Ram, un lecteur de disquettes 5 un quart de 360 Ko formaté, une carte graphique CGA ou Hercules. Il propose de plus une inteface type Centronics, un port manette de jeu, une souris, un slot interne, un traitement de texte Easy de Micropro, MS Dos 3.21 et GW Basic en version de base. Signalons aussi le changement d'appellation de la gamme HQ qui devient Prestige. Enfin, Tran annonce Telemake, un logiciel d'EAO sous Turbo Pascal.

Système Atari XE: l'outsider

Noël 1987, l'heure de vérité a sonné pour les consoles de la nouvelle génération. Face aux géants japonais, Atari lance enfin en France son System Atari XE présenté depuis déja plusieurs mois aux Etats- Unis et en Grande-Bretagne. Composé d'une console, d'une manette de jeu et d'un fusil, le système est proposé en plusieurs versions allant de 890 francs à 1490 francs. Magré son design de toute beauté, la pseud-console retrouve rapidement sa vraie vocation grâce au clavier et au lecteur de disquettes ou de cassettes, celle d'un 1390 XE,800 XL maladroitement maquillé en console. Et ça fait mal. Les jeux en démonstration au Personal Computer World Show de Londres n'étaient ni plus ni moins les jeux existant sur l'Atari 130 XE ou 800 XL, autant dire des vieilleries qui font sourire face à Space Harrier ou Choplifter sur la console Sega, ou Donkey kong et 1942 sur Nintendo.

Alors pourquoi Atari -qui a été une des premières marque à se lancer sur ce créneau en 1981 avec le VCS 2600 vendu a plus de vingt millions d'exemplaires dans le monde et qui se vend encore à 490 francs - sort-il cet Atari huit bits recarossé et surtout à ce prix? La force des nouvelles consoles face aux micro-ordinateurs est dans la qualité des jeux d'action proposés: couleurs éblouissantes, animation inégalée. Ces points forts pallient l'absence de jeux d'aventure, de programme de création musicale ou graphique et surtout à l'impossibilité de programmer ou de se servir d'utilitaires. Les consoles font peu de choses mais le font bien.

Leur architecture interne est, dès le départ, orientée vers le jeu. Ce sont les routines d'animation, de scrolling présentes d'origine en mémoire morte qui donnent toute leur saveur aux jeux d'action. Les huit bits ne peuvent les concurrencer sur ce terrain. Soit vous décidez d'acheter un micro-ordinateur à bas prix pour vous initier à la micro-informatique et l'Atari 130 XE est alors durement concurrencé par le C 64 ou l'Amstrad CPC soit vous voulez acheter une console pour le plaisir du jeu pur et encore une fois le système d'Atari n'offre aucun intérêt face aux consoles Sega et Nintendo. ATARI France affirme que la qualité de sa console dépendra avant tout des cartouches qui seront spécialement développées dessus. En attendant la société avoue n'avoir pas préparé le lancement du produit. "Notre image globale ne peut être perturbée par un produit bas de gamme" déclare Jean Richen, directeur de la communication. Tilt approuve.

Les soldats du Roy

Fil annonce la sortie d'un programme de jeu du roy sur PC et compatibles dans un premier temps puis sur Atari ST, Amiga et CPC. Ce jeu de réflexion d'origine finlandaise se présente sous la forme d'un damier de 81 cases sur lequel évoluent des soldats et un roy. Ce dernier doit parvenir au bord du damier tout en évitant les soldats ennemis.

Rouge et noir

La Fédération francaise d'Othello (FFO) en association avec le club Saint-Michel Informatique organise le 13 mars 1988 le second tournoi de Saint-Michel. Ce dernier oppose des programmes d'Othello écrits par des amateurs de programmation. Pour cette seconde édition, les organisateurs annonce de plus la création d'une catégorie Basic afin d'attirer le maximum de participants.

FFO
33, rue de la Butte-aux-Cailles
75013 Paris

Mac phone home...

Phone Net d'Alpha Systèmes est un réseau local utilisant l'infrastructure téléphonique pour faire communiquer des Macintosh entre eux. Compatible Appletalk, ce système s'intègre parfaitement à l'univers Apple et permet notamment l'utilisation des imprimantes et autres périphériques.

"tant qu'il y aura des héros..."

MACH 3



POUR IBM PC et COMPATIBLES - ATARI ST - AMSTRAD CPC

loriciels®

81 rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 + Télex 631748 F
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18

TAM-TAM SOFT

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

HIT PARADE LECTEURS

1-BARBARIAN
PALACE SOFTWARE
2-DEFENDER
MINDSCAPE
3-ARKANOID
IMAGINE
4-CALIFORNIA GAMES
EPYX
5-INDIANA JONES
U.S. GOLD
6-GOLDRUNNER
MICRODEAL
7-MANOIR DE MORTVILLE
LANGLOIS ET KYILKHOR
8-RENEGADE
TAITO
9-SILENT SERVICE
MICROPROSE
10-WONDER BOY
SEGA

HIT PARADE BOUTIQUES

1-BARBARIAN
PALACE SOFTWARE
2-ARKANOID
IMAGINE
3- DEFENDER
MINSCAPE
4- MORTVILLE MANOR
LANGLOIS ET KYiLKhOR
5-GOLDRUNNER
MICRODEAL
6-WONDER BOY
SEGA
7-CALIFORNIA GAMES
ÉPYX
8-INDIANA JONES
U.S. GOLD
9--STAR TREK
BEYOND
10-RENEGADE
TAITO

Nous remercions les magasins suivants qui ont participé à l'élaboration de ce hit-parade:AUDITORIUM 4, Périgueux 24000; COCONUT, 75016 Paris; DIGIT CENTER, 75013 Paris ELECTRON, 75017 Paris;FNAC ETOILE; FNAC MULHOUSE; FNAC LILLE; FNAC LYON; FNAC TOULOUSE; J.B.G ELECTRONICS, 75014 Paris; EDEN COMPUTER, Paris 12;TEMPS X, AUBAGNE; MIL, Laval; ERE BINAIRE, 14100 Lisieux; MIC BASTIA, Bastia. MICRO CENTER, 67000 Strasbourg; PIXISOFT, 31000 Toulouse; RUN INFORMATIQUE Paris 13

P.A.O

Le "Premier Salon National de l'édition et composition électronique" se tiendra du 26 au 29 janvier 1988 porte de Versailles à Paris. Plus de trente exposants présenteront leurs réponses au problème de l'édition électronique. Ce sera donc l'occasion de découvrir les dernières évolutions en matière de P.A.O, mais aussi les nouvelles techniques de photocopie couleur.

Fiche

L'Ecole polytechnique féminine sera bientôt équipée d'un système de fiches basé sur CD ROM. Fabriqué par la société Futur*Vision, ce dernier contiendra la photo digitalisée de chaque élève directement accessible par plusieurs postes de consultation. Reproduisibles par imprimante laser, ces photos d'identité d'un nouveau genre faciliteront la délivrance de documents administratifs personnalisés en un temps record.

Amiganews

Une lettre d'information sur Amiga dénommée Cupertino's Amiga Newsletter est distribuée par Giorgio Cupertino dont le nom évoque plus la lointaine Californie où est née Apple que les plaines de RFA où les Amiga 500 et 2000 ont été conçus! Le contenu de cette lettre est assez diversifié et va de la bidouille aux articles de fond sur tel sujet en vogue. Bref, il s'agit à n'en pas douter d'une source d'informations satisfaisante à plus d'un titre pour tout possesseur d'Amiga.
Giorgio Cupertino
BP 17
98001 Monaco Cedex
Principauté de Monaco

Faîtes vos jeux!

Le PMU poursuit son informatisation démarrée en 1984. Paris, la prochaine cible de ce projet ambitieux, verra quelque 235 points PMU équipés en systèmes automatiques de saisie des paris. Plus de 500 personnes ont été spécialements formées aux techniques associées à ce nouveau système.

Un sourire!

Si vous cherchez des logiciels pour Apple ainsi que pour PC et compatibles, la boutique Genius Software à Paris vous accueillera sans le sourire mais le choix étendu proposé vous satisfera pleinement (Genius: 43-87-73-39).

Cocorico

Le 12 novembre 1987 s'est déroulée la cérémonie de remise des Tilt d'or au très mondain Espace Cardin à Paris. Le tout micro ludique est venu, parfois de très loin, pour assister à cet événement.
Les éditeurs de la perfide Albion et d'outre-Atlantique, grands vainqueurs l'année précédente, se sont contentés de limiter la casse. Ils ont dû en effet affronter les éditeurs français dont les produits se sont avérés fort appréciés par le jury ainsi que par les amateurs de micro ludiques. Les Passagers du vent d'Infogrames, Sapiens de Loriciels et Mortville Manor de B&J Langlois et Kyilkhor Création (deux fois récompensé) montrent bien les efforts effectués par les éditeurs francais. Mais, mieux vaut ne pas dormir sur ses lauriers et préparer 1988 pour les prochains Tilt d'or.

A lire

La liste complète des Tilt d'or et des Top Tilt est publiée dans le guide 88 de Tilt. Ce numéro spécial vous permettra de plus de découvrir 720 logiciels passés en revue par la rédaction de Tilt, et fait le point sur les machines en vogue à l'heure actuelle.



REVENDEURS, ATTENTION...

UBI Soft

DIFFUSION

est à votre disposition. Pour tout renseignement, téléphonez au 16 (1) 43 39 23 21

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

TAM-TAM SOFT

Domaine Public

Possesseurs de Commodore, Amstrad, Atari, Apple, Thomson, MSX ou PC et compatibles, réjouissez-vous! Le PC Club International vous propose 9000 programmes du domaine public et édite un catalogue de 144 pages les répertoriant.
PC Club International
Le Snow
47110 Avoriaz

Version francaise

Microprose annonce la sortie de Ultima 4 en français sur Atari ST. Cette traduction est très poussée puisque notice et écrans sont désormais dans la langue de Molière.

Club privé

Les heureux possesseurs de PC et compatibles ont souvent des moyens relativement limités compte-tenu du prix moyen des programmes pour ce type de machine. Le Club des utilisateurs Softex met à disposition de ces derniers un catalogue très fourni de Shareware et Freeware à des prix assez compétitifs. De quoi remédier à bien des maux de tête...
Intellog
Softex
37, rue de Coudeauville (bte 7)
75018 Paris

Impressionnant

Hengstler présente la HV 40, une imprimante thermique de petite taille entièrement compatible avec le minitel. Elle imprime sur du papier 112 mm en 40 et 80 colonnes, possède un buffer de 8 ou 32 ko et l'impression s'effectue selon plusieurs modes: graphique, listing, rouleau, etc.

Voyage, voyage...

Amstrad annonce la sortie d'une gamme de PC portables pour le mois d'avril: les PPC 512 et 640. Architecturées autour d'un 8086 cadencé à 8 Mhz, ces machines disposent de 512 ou 640 ko de Ram, d'un ou deux lecteurs de disquette 3 et demi de 720 Ko formaté et d'un écran à cristaux liquides émulant les modes MDA et CGA. Les versions 640 Ko intègrent de plus un modem. Un logiciel de télécommunication similaire sera livré avec la machine. Les prix s'échelonneront de 4 500 à 6 500 francs HT alors que les portables les moins coûteux sont actuellement aux environs des 10 000!

ST et compagnie

L'association Station Informatique a pour but de regrouper les utilisateurs d'Atari ST. A cet effet, elle édite un bulletin bimestriel, diffuse des programmes du domaine public et possède un support technique capable de répondre au mieux à toutes vos questions. Bref, c'est la solution miracle pour les possesseurs passionnés et isolés d'Atari ST. Pour plus d'informations écrivez à:
Station Informatique
57 rue d'Orsel
75018 Paris

Zoreille

La micro-électronique est en train de révolutionner bien des domaines. Mise au point en Australie, l'oreille électronique permet de guérir des surdités totales ou partielles. Elle pèse moins de huit grammes, mesure 45 sur 24 millimètres mais ne fonctionne pas plus d'une quinzaine d'années. Principalement composée de caoutchouc, silicone, céramique, platine et titane, elle est reliée au nerf auditif par le biais d'électrodes qui envoient à ce dernier des signaux electriques correspondants à un nombre limité de fréquences. C'est pourquoi après la pose de cette oreille artificielle, le patient doit subir une rééducation de l'ouïe.

Microédition

Une nouvelle version de Publishing Partner sur Atari ST est annoncée. Elle devrait être plus rapide que la première et profiter pleinement des capacités de la laser Atari. La disponibilité de la version française ne devrait cependant pas intervenir avant la mi-88.

La formule

Le programme Solution est enfin disponible. Cette gestion intégrée pour Atari ST et PC 1512, est structurée autour de quatre modules: ventes, achats, stocks et comptabilité. Edité en France par Upgrade Editions, ce programme est proposé aux alentours des 2000 francs HT. Enfin, une version pour PC et compatibles doit apparaître sous peu. Signalons aussi la sortie de Twist, un switcher pour Atari ST. Principalement destiné au Mega ST, ce programme permet le chargement de plusieurs applications en mémoire. Une fenêtre d'exécution est allouée à chacune et l'utilisateur passe d'un programme à l'autre en cliquant directement à l'intérieur de ces fenêtres. Mais attention: ce programme n'est pas multitâche!

Enfin!

L'association Ouf (Ordinateurs Utilisateurs France), annonce la première comptabilité du domaine public en francais. Ce programme entièrement écrit en Turbo Pascal tient sur 3 disquettes et est l'oeuvre d'un expert comptable. La licence d'utilisation est inférieure à 600 francs. Signalons enfin que Ouf propose à ses adhérents de nombreux programmes du domaine public. Chaque disquette coûte une cinquantaine de francs.
Ouf
10 rue St Nicolas
75012 Paris

Portes ouvertes

Une nouvelle boutique nommée LTI (Loisirs et Techniques de l'Informatique) vient d'ouvrir à Levallois, dans la région parisienne. L'ambition de ce point de vente est d'apporter un conseil et un suivi que l'acheteur a souvent du mal à trouver.
LTI
14 rue Cavé
92300 Levallois

Accord

Fil devient le distributeur exclusif pour la France des produits Firebird et Rainbird dont la diffusion était jusqu'ici confiée à Ubi Soft. En vertu de cet accord, la gamme Rainbird sera prochainement francisée. Les anglophobes pourront enfin jouer à The Pawn ou Guild Of Thieves...

Noël!

Pour les fêtes de fin d'année, Fil lance 5 malettes-jeux. La première est destinée aux possesseurs de Thomson et comprend Arkanoïd, Formule 1, Game Over et Sorcery. Les deux suivantes sont prévues pour les Amstrad CPC et proposent Express Raider, Super Soccer, Tai Pan et Xevious ainsi que Canadair, Dwarf, Star Raiders II et Starglider. Les possesseurs d'Atari ST ont droit à Major Motion, Super Tennis et Space Shuttle II. Enfin, la valise pour PC et compatibles propose Echecs 3D, Infiltrator, Numero 10.

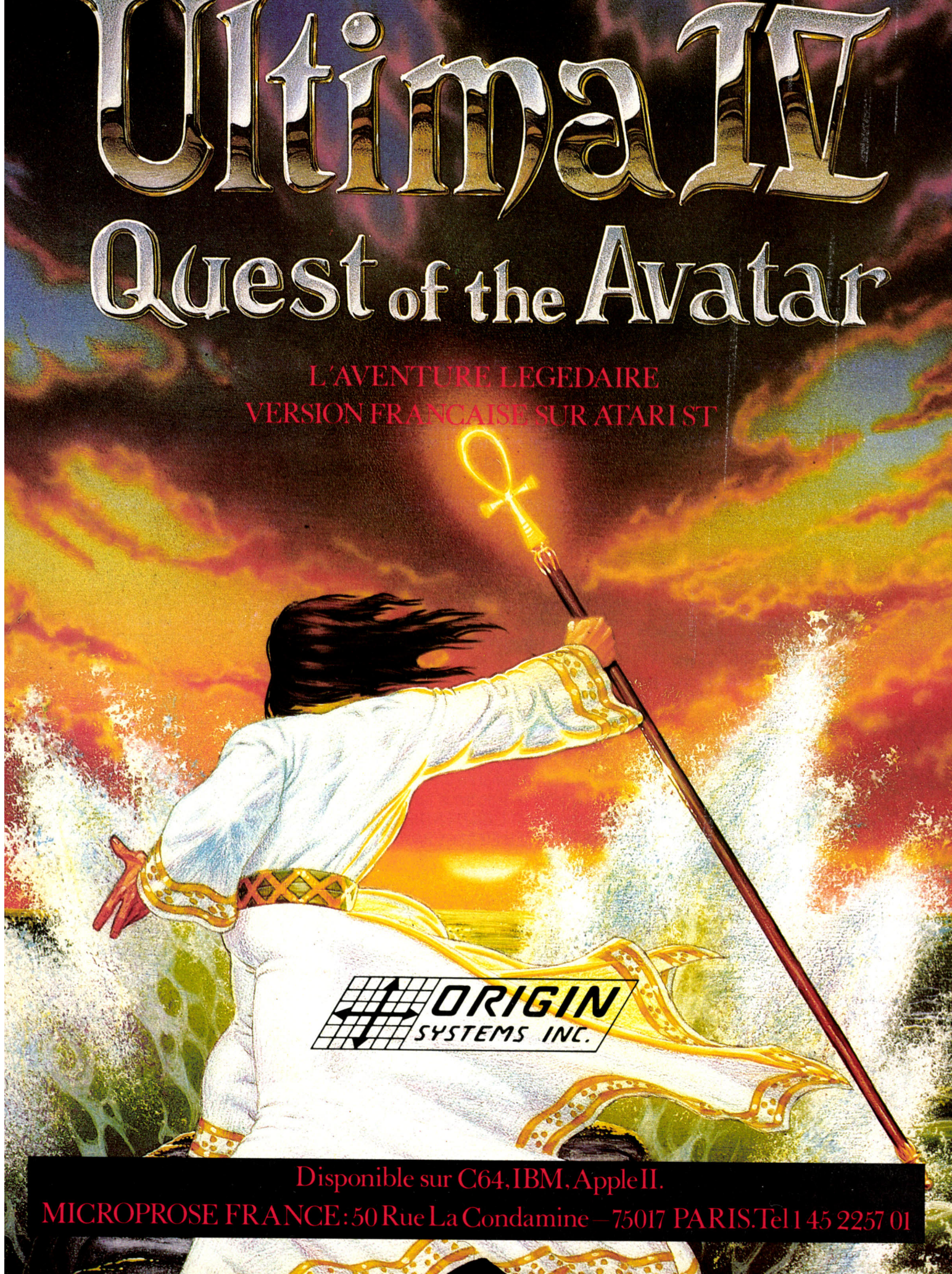
Fredia, vodka!

Microcam annonce "Rendez-vous en URSS" pour Apple II GS. Ce jeu d'aventure est entièrement en français.
Microcam
19, rue du Pré Perché
Cedex 2025 X
35040 Rennes Cedex

Ultima IV

Quest of the Avatar

L'AVENTURE LEGEDAIRE
VERSION FRANCAISE SUR ATARI ST



Disponible sur C64, IBM, Apple II.

MICROPROSE FRANCE : 50 Rue La Condamine – 75017 PARIS. Tel 1 45 2257 01

ABDUL ALAFREZ TRICHE ET GAGNE

"Si on ne peut plus tricher avec ses amis, ce n'est pas la peine de jouer aux cartes." Pagnol avait raison et Abdul le prouve en vous dévoilant son nouveau programme!...

Vous allez devenir encore une fois l'éminence grise de votre ordinateur. Mais ici, le tour s'adresse apparemment autant à vous qu'à votre client, ce qui vous permet de tricher encore plus impunément.

Comme d'habitude il vous faut taper ce listing écrit dans le plus pur esperanto-basic, ce qui signifie que l'adaptation à votre machine ne devrait pas vous prendre trop de temps, surtout si vous vous souvenez que CLS efface l'écran et que INKEY$ intercepte la frappe d'une touche (GET,KEY,etc). Tout ce temps gagné pourra être consacré à la finition: mise en page, couleur, rythme et champagne... La vie que diable!

LE PREPARATIF

La formule est simple: prenez le nom de votre ami, comptez-en le nombre de lettres. Ajoutez 1 à ce nombre et multipliez le tout par 2. Prenez ce résultat et, comptant les cartes en partant du dessous dans un jeu de 52 cartes, cherchez la carte qui correspond à ce nombre, rappelez vous en le nom, refermez le jeu et rangez-le. Par exemple, si votre ami s'appelle Louis: à ces 5 lettres vous ajoutez 1 ce qui donne 6 que vous multipliez immédiatement par 2 et vous arrivez à votre nombre-clef 12. Vous prenez donc connaissance de la 12 ème carte en partant sous le jeu et vous prenez bien soin de tout laisser en place sinon il n'est vraiment pas utile de se donner tout ce mal.

LE TOUR

Pendant le déroulement du programme, vous allez être l'agent secret de votre ordinateur. Vous ressemblez à la plupart de vos contemporains mais vous êtes déjà passé dans le clan des robots. Aucune honte à cela si vous remplissez bien votre mission. Alors jouez le jeu avec réalisme: vous possédez un nouveau programme, vous ne savez pas exactement comment il marche, mais évidemment vous l'avez déjà utilisé et c'est cette familiarité qui vous confère une certaine autorité pendant le déroulement des opérations. Usez de cette autorité avec tact et dissimulation afin d'infléchir le cour des événements et elle ne sera jamais remise en doute.

Lancez le programme, allez chercher le jeu de cartes (il paraîtra moins préparé sortant d'un quelconque tiroir que reposant trop sagement à côté de votre machine favorite), surveillez les opérations d'un œil, attention ça démarre très vite.

Tricherie 1: lorsque les instructions "L'UN D'ENTRE VOUS COUPE LE JEU EN DEUX PAQUETS A PEU PRES EGAUX. L'AUTRE CHOISIT UN PAQUET" arrivent, proposez à votre client de couper le jeu, cela semble honnête et poli, en réalité cela vous donne l'initiative pour le choix du paquet. Vous prenez obligatoirement le paquet inférieur.

Tricherie 2: lorsque l' instruction "GLISSEZ, SANS LES REGARDER, UNE CARTE HORS DE CHAQUE EVENTAIL" arrive, sortez une carte vers le haut de votre paquet, afin d'être sûr de ne pas décaler la carte que vous avez mémorisée.

Tricherie 3: lorsque le programme vous demande de mémoriser votre carte, jetez-y un coup d'œil et oubliez-la soigneusement. .

Tricherie 4: lorsque l' instruction "TOUJOURS SANS TRICHER POSEZ CHACUN VOTRE NOUVELLE CARTE SUR VOTRE PAQUET ET COUPEZ VOTRE PAQUET" arrive, faites attention de bien couper au-dessus de la carte que vous avez mémorisée. En effet, un jeu de 52 cartes coupé en 2 parties "à peu près égales" donne 2 paquets de grosso-modo 26 cartes qui, coupés vers le milieu, nous amènent à environ 13 cartes de la fin du paquet. Moralité: plus votre nombre-clef est élevé, moins vous devez couper de cartes. Quelques essais préalables dans le silence du laboratoire, devraient vous faire le plus grand bien.

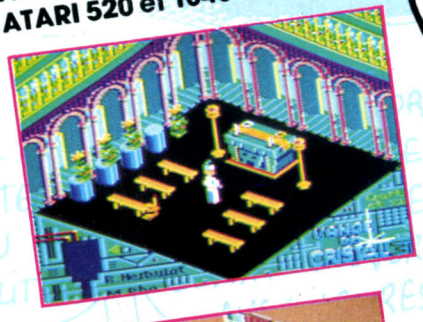
Tricherie 5: lorsque le programme vous demande un de vos noms, toujours très smart, proposez d'utiliser le nom de votre ami. Vous avez certainement remarqué la boucle vide qui sert de temporisation, après que le nom ait été entré. C'est le programme qui fait de l'intox: il fait semblant de calculer la suite des événements selon le nom qui a été entré. Lorsqu'on connaît le programme, on sait que c'est ridicule mais, lorsqu'on en ignore les ressorts premiers, il est parfaitement crédible que la machine choisisse parmi plusieurs suites possibles selon le nombre de lettres du nom fourni. Une façon comme une autre de vous blanchir. Entre tricheurs, il faut s'entraider. Une des raisons également pour ne jamais refaire ce tour deux fois de suite. (Cette boucle sera plus ou moins rapide, chez vous ou votre voisin, alors changez-en la valeur afin qu'on la remarque, mais restez réaliste: même si vous vous considérez propriétaire d'un "veau", n'oubliez pas que votre ami à 8 bits calcule de toute façon beaucoup plus vite que vous et mérite, grâce à cela, un minimum de respect. C'était un communiqué

CRAFTON ET XUNK SONT DE RETOUR DANS L'ANGE DE CRISTAL !

REMI HERBULOT

MICHEL RHO

AMSTRAD CPC
ATARI 520 et 1040 ST









ERE INTERNATIONAL

EDITEUR NUMERO 1 DU LOGICIEL D'AUTEUR
1, bd Hippolyte Marquès, 94200 IVRY S/SEINE - Tél. (1) 45 21 01 49 + - Télex EREINFO 261041F - Fax 45 21 02 50

de la Société Protectrice des Ordinateurs.)

Au moment fatidique de la révélation des résultats, chacun de vous est amené à nommer sa carte, mentez avec décontraction: nommez la carte que vous avez mémorisé avant le début du tour. Pour la suite, il vous suffit de prendre un air ébahi et de jouir de votre fourberie.

PETITES AMELIORATIONS

A part les traditionnelles améliorations au niveau de la programmation je ne vous ferai que deux suggestions:

Si vous êtes doué d'une piètre mémoire: au lieu de vous rappeler le nom de la carte qui se trouve à votre nombre-clef, placez-y à chaque fois une même carte qu'il vous sera facile à mémoriser. Si vous êtes doué d'une fabuleuse mémoire, calculez deux nombres-clefs à partir du nom et du prénom de votre client. Rappelez-vous des deux cartes et, par la suite, laissez-lui le choix. Utilisez celle qui correspond à la situation, le tour n'en sera que meilleur. Aussi paradoxal que cela puisse paraître, les deux propositions ci-dessus sont loin d'être incompatibles.

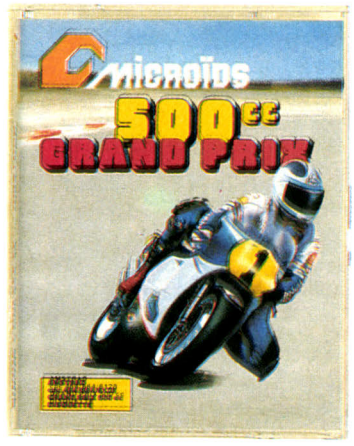
Une des grandes lois d'airain de la magie est de ne jamais répéter un tour. Cette règle s'applique ici plus que jamais. Vous aurez à résister à ce genre de tentation (et si on ne vous demande pas de recommencer, c'est que vous avez été nul), refuser serait avouer que vous cachez quelque chose. La solution ? le coup de la panne. Les pusillanimes s'arrangeront avec un programme autodestructif genre DELETE. Les savants s'ingénieront à simuler la perte du programme grâce à de malins artifices. Ils riront deux fois plus car, au milieu de l'apocalypse de pacotille qu'ils auront su déclencher, leur précieux programme dormira en toute quiétude dans les moiteurs douillettes des mémoires de masse. Les vrais amateurs de l'art, eux, ne reculant devant aucun préjugé rétrograde ni vaines considérations matérielles, se livreront aux délices de la pyrotechnique et, grâce à une télécommande, détruiront avec panache l'appareil lui-même.

```
10 CLS
20 PRINT "POUR FAIRE CE TOUR,
IL ME FAUT DEUX HUMAINS ET UN
JEU DE CARTES."
40 PRINT "APPUYEZ SUR UNE
TOUCHE LORSQUE LE MATERIEL
SERA REUNI..."
50 GOSUB 1010
60 PRINT"LISEZ TOUJOURS LES
INSTRUCTIONS JUSQU'AU BOUT"
70 PRINT "AVANT DE FAIRE QUOI
QUE CE SOIT ET D'APPUYER SUR
UNE TOUCHE"
80 GOSUB 1000
90 PRINT "L'UN D'ENTRE VOUS
COUPE LE JEU EN DEUX PAQUETS A
PEU PRES EGAUX"
100 PRINT "L'AUTRE CHOISIT UN
PAQUET"
110 GOSUB 1000
120 PRINT "EVENTAILLEZ CHACUN
VOTRE PAQUET, FACE EN BAS, SUR
LA TABLE"
130 PRINT "GLISSEZ, SANS LES
REGARDER,UNE CARTE HORS DE
CHAQUE EVENTAIL"
140 PRINT "REFERMEZ LES
EVENTAILS"
150 GOSUB 1000
160 PRINT "SOULEVEZ CHACUN
DISCRETEMENT LE COIN DE VOTRE
CARTE"
170 PRINT "DE CETTE MANIERE
VOUS SEREZ SUR D'ETRE LES
SEULS AU MONDE"
180 PRINT "A CONNAITRE VOTRE
CARTE"
190 GOSUB 1000
200 PRINT "ECHANGEZ VOS
CARTES SANS LES REGARDER"
210 GOSUB 1000
220 PRINT "TOUJOURS SANS
TRICHER POSEZ CHACUN VOTRE
NOUVELLE CARTE"
230 PRINT "SUR VOTRE PAQUET"
240 PRINT "ET COUPEZ VOTRE
PAQUET"
250 GOSUB 1000
260 PRINT "PLACEZ LES DEUX
PAQUETS L'UN SUR L'AUTRE"
270 PRINT "AFIN DE RASSEMBLER
LE JEU"
280 GOSUB 1000
290 INPUT "MAINTENANT DONNEZ
MOI UN DE VOS NOMS";N$
300 CLS
310 FOR I=1 TO 2000:NEXT I
320 PRINT "COUPEZ LE JEU VERS
LE MILIEU"
330 PRINT "ET COMPLETEZ LA
COUPE"
340 GOSUB 1000
350 PRINT "VOUS ALLEZ REFAIRE
DEUX PAQUETS DE LA MANIERE
SUIVANTE:"
360 PRINT "VOUS ALLEZ
DISTRIBUER TOUTES LES CARTES
UNE A UNE"
370 PRINT "ALTERNATIVEMENT A
DROITE ET A GAUCHE."
380 PRINT "A LA FIN, VOUS
OBTIENDREZ DEUX PAQUETS
EGAUX."
390 GOSUB 1000
420 PRINT "PERSONNE AU MONDE
NE PEUT DIRE DANS QUEL PAQUET
SONT VOS"
430 PRINT "CARTES. MAIS MOI JE
PEUX DIRE QU'ELLES SONT TOUTES
LES"
440 PRINT "DEUX DANS LE MEME
PAQUET. VOUS POUVEZ VERIFIER
MAIS SURTOUT"
450 PRINT "NE DERANGEZ PAS
L'ORDRE DE VOS CARTES"
460 GOSUB 1000
470 PRINT "COMPTEZ
MAINTENANT LE NOMBRE DE
CARTES QU'IL Y A ENTRE LES"
480 PRINT "DEUX CARTES QUE
VOUS AVEZ CHOISIES. CE NOMBRE
EST EXACTEMENT"
490 PRINT "LE NOMBRE DE
LETTRES QU'IL Y A DANS ";N$;" !"
500 GOSUB 1010
510 END
999 ----------TOURNEPAGE
1000 PRINT:PRINT "APPUYER
SUR UNE TOUCHE POUR LA SUITE"
1010 A$=INKEY$:IF A$=""THEN
1010
1020 CLS
1030 RETURN
```

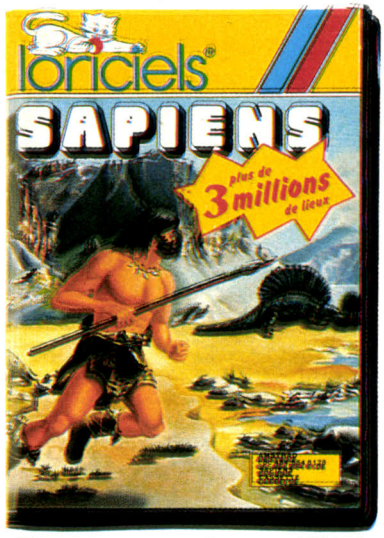
AUCHAN JOUE LE JEU!

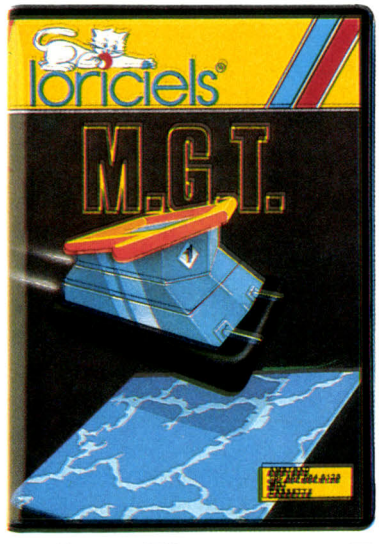
K7 99F

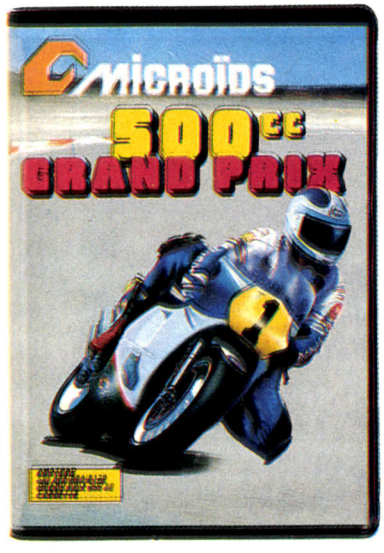












Pour versions K7 Amstrad ou Thomson. Existent également en Version disquettes pour Amstrad ou Thomson au prix de 149 F.

En vente dans tous les rayons micro-informatique des hypermarchés AUCHAN.

La vie Auchan

Le truc des programmeurs du mois

Spécialistes Amstrad, nos deux créateurs du mois vous proposent d'effectuer des scrollings simplement.

Première technique: adresser directement et en Basic les registres du contrôleur écran. Voici comment procéder.

Tapez: OUT &BC00,2: OUT &BD00,A.
Pour A=46 l'écran est normal.
Pour A>46 l'écran se déroule vers la gauche.
Pour A<46 l'écran se déroule vers la droite.
Vous pouvez aussi taper: OUT &BC00,7: OUT &BD00,B
Pour B=30 l'écran est stable.
Pour B>30 l'écran se déroule vers le haut.
Pour B<30 l'écran se déroule vers le bas.
Enfin, notez que la présence d'un "CALL &BD19" (routine Wait Flyback) avant l'exécution des "OUT" assure un scrolling plus doux.

Seconde méthode: utiliser la routine en assembleur dont le listing vous est présenté ci dessous:

```
5000 0600    SCROHB:  ld b,0          ; B=0 pour un scrolling vers le bas
                                      ; B=1 pour un scrolling vers le haut
5002 3EFF             ld a,255        ; valeur de remplissage de la nouvelle
                                      ; ligne
5004 260A             ld h,10         ; on bouge du 10ème caractère
5006 1614             ld d,20         ; au 20ème (20 octets)
5008 2E0A             ld l,10         ; on bouge de la 10ème ligne
500A 1E32             ld e,50         ; à la 50 ème
500C CD50BC           call vscr       ; appel du vecteur scrolling
500F C9               ret

5010 210200  SCRODG:  ld hl,2         ; offset de départ de l'écran
5013 CD05BC           call gscr       ; appel du vecteur de positionnement
                                      ; de l'offset de départ de l'écran
5016 C9               ret

BC50         vscr:    EQU 0BC50H      ; vecteur de scrolling vertical
BC05         gscr:    EQU 0BC05H      ; positionnement de l'offset de départ
                                      ; de l'écran.
```

Magic
GFA Basic

Rival d'Abdul Alafrez, Patrick Dufournier nous propose un listing simple mais fort distrayant. Essayez, vous verrez!

```
' MAGIC
' par Patrick DUFOURNIER
If Xbios(4)<>2
  Alert 3,"Magic ne marche qu'en mo
nochrome",0,"OK",H
  End
Endif
Hidem
Setcolor 0,0
@Presentation
' graphisme du tour
X=11
Y=25
X1=210
Y1=150
Dim Cc%(6)
Cc%(1)=2
Cc%(2)=16
Cc%(3)=4
Cc%(4)=8
Cc%(5)=1
Cc%(6)=32
Prbox X,Y,X1,Y1
Deffill 1,0
Pbox 70,90,150,93
Color 0
Defline 1,1
Line 90,90,90,110
Line 130,90,130,110
Line 90,110,85,130
Line 130,110,135,130
Line 85,130,110,134
Line 110,134,135,130
Deffill 0,1
Fill 110,110
Ellipse 110,90,20,10,0,1800
Circle 110,65,15
Circle 110,70,8
Pcircle 105,60,3
Pcircle 115,60,3
Deffill 1,1
Line 105,52,100,40
Line 100,40,80,40
Line 80,40,70,50
Line 70,50,80,45
Line 80,45,95,45
Line 95,45,101,54
Fill 90,43
Line 114,52,120,40
Line 120,40,140,40
Line 140,40,145,50
Line 145,50,140,45
Line 140,45,125,45
Line 125,45,118,54
Fill 130,43
Deffill 1,2,4
Rbox X+4,Y+4,X1-4,Y1-4
Fill 39,41
Deffill 1,1
Circle 95,90,7
Pcircle 95,90,6
Circle 125,90,7
Pcircle 125,90,6
Line 80,70,101,70
Line 83,64,103,67
Line 83,76,103,73
Line 119,70,140,70
Line 117,67,138,64
Line 117,73,138,76
Get 8,20,215,155,A$
Do
  @Affichage
  Pbox 90,367,143,384
  Deftext 1,0,,13
  Text 96,381,"↓=bis"
```

Abonnez.vous au premier "Canard" digital



un journal entièrement sur disquette pour votre ATARI ST, AMIGA, COMMODORE 64

Fini les listings interminables à taper !

ENFIN des Jeux et Utilitaires de qualité qui tournent !

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

9 disquettes par an bourrées à craquer

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

FLOOPY est un produit

INFOMEDIA

REVENDEURS NOUS CONSULTER

nouveautés

ST show

chaque mois une sélection des meilleurs programmes du domaine public

AMIGA show

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

PRIX 99 F

Les meilleurs logiciels du «Domaine public» pour votre micro préféré

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			

T149

* **FLOOPY 64:** Sur Commodore 64, les numéros 1 à 12 sont disponibles. Commandez-les au prix de 41 F pièce (port inlus). Cocher les cases correspondantes. Abonnement étranger, nous consulter.

Je désire m'abonner à compter du numéro . . . . . pour une durée de . . . . . numéros.

NOM . . . . . .

Prénom . . . . . .

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

```
  Print At(2,24);Chr$(27);"p";"ESC=
fin";
  Print Chr$(27);"q"
  Exit If Inp(2)=27
  Cls
Loop
' graphisme fin
Cls
For I=15 To 32
  Deftext 1,1,0,I
  Text 50,50,"à bientot"
Next I
Pause 100
Setcolor 0,1
Edit
' graphisme presentation
Procedure Presentation
  X=208
  Y=130
  A=0
  Defline 3,2
  Deftext 1,1,0,32
  For I=1 To 5
    For J=1 To 29 Step 2
      Color 1
      Circle X+A,Y,J
      Color 0
      Circle X+A,Y,J-2
    Next J
    Circle X+A,Y,29
    Read T$
    Text (X+A)-10,Y+10,T$
    A=A+50
  Next I
  Pause 80
  Deftext 1,16,0,13
  Print At(24,15);"(Magie Assistee
par Ordinateur)"
  Print At(24,18);"      par Patrick
 DUFOURNIER"
  Pause 150
  Get X-25,Y-20,X+220,Y+20,C$
  For I=110 To 399 Step 6
    For J=1 To 5
      Put X-25,I,C$
    Next J
  Next I
  Pause 100
Return
' affichage graphisme du tour
Procedure Affichage
  Restore Chiffres
  F%=0
  Res%=0
  Put 8,20,A$
  Put 218,20,A$
  Put 428,20,A$
  Put 8,165,A$
  Put 218,165,A$
  Put 428,165,A$
  Print At(17,22);"Choisissez menta
lement un chiffre entre < 1 et 63 >
"
  Pause 225
  H=20
  Deffill 1,0
  Ye1=Y1-4
  Xe1=X1-4
  Dd=50
  Df=131
  For Ye=Y+4 To 180 Step 145
    For Xe=X+4 To 435 Step 210
      Prbox Xe,Ye,Xe1,Ye1
      Fill Xe+5,Ye+5
      For I=Dd To Df Step 27
        Deftext 1,0,0,13
        Read Z$
        Text H,I,Z$
      Next I
      H=H+210
      Xe1=Xe1+210
      Inc F%
      Gosub Calcul
      Exit If F%=6
      Deftext 1,1,0,32
      Read Z$
      W=Len(Z$)
      Text Xe-W*(W/2)+60,Ye+60,Z$
    Next Xe
    Ye1=Ye1+145
    Xe1=X1-4
    Dd=197
    Df=278
    H=20
  Next Ye
  Deftext 1,1,0,32
  Text Xe+80,Ye-85,Res%
Return
' TOUR
Procedure Calcul
  Print At(15,22);Spc(55)
  Print At(15,22);"Votre chiffre es
t-il inscrit sur cette carte (O/N)
?"
  Do
    Ch%=Inp(2)
    Exit If Ch%=78 Or Ch%=79 Or Ch%
=110 Or Ch%=111
  Loop
  Print At(15,22);Spc(55)
  If Ch%=79 Or Ch%=111 Then
    Res%=Res%+Cc%(F%)
  Endif
  Put Xe-4,Ye-4,A$,0
Return
' DATAS
Data M,A,G,I,C
Chiffres:
Data  2  3  6  7 10 11 14 15,18 19
22 23 26 27 30 31,34 35 38 39 42 43
 46 47
Data 50 51 54 55 58 59 62 63, vous,
16 17 18 19 20 21 22 23
Data 24 25 26 27 28 29 30 31,48 49
50 51 52 53 54 55,56 57 58 59 60 61
 62 63
Data avez, 4  5  6  7 12 13 14 15,
20 21 22 23 28 29 30 31
Data 36 37 38 39 44 45 46 47,52 53
54 55 60 61 62 63,choisi
Data  8  9 10 11 12 13 14 15,24 25
26 27 28 29 30 31,40 41 42 43 44 45
 46 47
Data 56 57 58 59 60 61 62 63, le, 1
  3  5  7  9 11 13 15
Data 17 19 21 23 25 27 29 31,33 35
37 39 41 43 45 47,49 51 53 55 57 59
 61 63
Data chiffre,32 33 34 35 36 37 38
39,40 41 42 43 44 45 46 47
Data 48 49 50 51 52 53 54 55,56 57
58 59 60 61 62 63
```

Tom Draw

pour TO 8, TO 9 et TO 9+

Bien qu'entièrement écrit en Basic, ce programme se révèle fort puissant et performant. Il possède en effet toutes les fonctions nécessaires à la réalisation d'oeuvres impérissables.

```
10 '*******************************
****
20 '*  DESSIN 320*200 EN 4 COULEURS
   *
30 '*******************************
****
40 CONSOLE0,24,0,0,2:CLEAR 2000,,12
7:LOCATE,,0:PALETTE 0,0:PALETTE 1,1
5:PALETTE 2,4095:PALETTE 3,3840:DIM
 P%(10000),A%(10000),T(161),N$(100)
:AT=0:ATT=0
41 T$(1)="1 POINT":T$(2)="2 LIGNE":
T$(3)="3 RECTANGLE":T$(4)="4 CERCLE
":T$(5)="5 ELLIPSE":T$(6)="6 REMPLI
R"
42 CONSOLE 0,24,,,2:CLS:SCREEN 2,0,
3:CONSOLE 1,22
43 G$(1)="1 ZOOM":G$(2)="2 <->":G$(
3)="3 MIROIR "+CHR$(124):G$(4)="4 M
IROIR "+CHR$(96):G$(5)="5 MIROIR /"
44 G$(6)="6 MIR  "+CHR$(124)+CHR$(9
6)+"/":G$(7)="7 PRESENTA.":G$(8)="8
 CHOI COU.."
50 ATTRB 0,0:DEFGR$(0)=170,85,170,8
5,170,85,170,85:LINE(0,0)-(39,0)GR$
(0),2:COLOR 2,1:LOCATE 1,0:PRINT"OU
TILS":LOCATE 10,0:PRINT"GADGETS":LO
CATE 22,0:PRINT"LOAD/SAVE":LINE(0,7
)-(319,7),3
60 DEFGR$(0)=170,170,170,170,170,17
0,170,170:BOX(0,23)-(39,24)GR$(0),3
,0:LINE(0,184)-(319,184),1 :A=0:FOR
 P=20 TO 130 STEP 30:BOX(P-10,186)-
(P+10,198),1:BOXF(P-9,187)-(P+9,197
),A:A=A+1:NEXT P
65 IF IM$="OK" THEN PUT(0,1),P%(100
00)
70 CO=160:LI=100:B$="R0D5 R96U7 R96
D5 R96D9":COLOR 2:E=1:PIN=0:OU=1:C=
-1:L=-1:C1=-1:L1=-1:TR=1:Z=-1:TURTL
E 0,CO,LI,B$:SHOW 1
100 '*******************************
****
110 '*       DEPLACEMENT FLECHE
   *
120 '*******************************
****
121 A$=INKEY$
122 WINDOW(0,0)-(319,7):PATTERN CHR
$(127):BOXF(310,1)-(318,6),TR:WINDO
W(0,8)-(319,183)
123 IF CO<0 OR CO>319 OR LI<0 OR LI
>199 THEN CO=CO-319:CO=ABS(CO):LI=L
I-183:LI=ABS(LI)
126 IF LI<8   THEN SHOW 0:GOSUB 500
:WINDOW(0,8)-(319,183)
127 IF LI>184 THEN SHOW 0:GOSUB 300
:WINDOW(0,8)-(319,183):LI=LI-30
130 TURTLE 0,CO,LI:SHOW 1:
133 IF A$=FKEY$(1) THEN SHOW 0:CONS
OLE 1,22:CLS:
150 IF A$=CHR$(8) THEN CO=CO-E
160 IF A$=CHR$(10) THEN LI=LI+E
170 IF A$=CHR$(9) THEN CO=CO+E
180 IF A$=CHR$(11) THEN LI=LI-E
190 IF A$=CHR$(13) AND E=1 THEN E=1
0:GOTO 100
200 IF A$=CHR$(13) AND E=10 THEN E=
1:GOTO 100
210 IF TRA>0 THEN WINDOW(0,8)-(319,
183)::ON TRA GOSUB 1000,1500,2000,2
500,3000,3500,4000
220 IF GAD>0 AND GAD<3 OR GAD>6 THE
N ON GAD GOSUB 10000,15000,,,,3000
0,35000
230 GOTO 100
300 '*******************************
****
310 '*       CHOIX DE COULEURS
   *
320 '*******************************
****
321 IF CO>130 AND TRA=6 THEN 3700
325 SHOW 0:WINDOW(0,184)-(319,199):
FOR P=20 TO 130 STEP 30:BOX(P-10,18
6)-(P+10,198),1:NEXT P
330 A=0:FOR P=20 TO 130 STEP 30
340 IF CO>P-10 AND CO<P+10 THEN BOX
(P-10,186)-(P+10,198),2:PIN=A:RETUR
N
360 A=A+1:NEXT P:RETURN
500 '*******************************
****
510 '*     CHOIX-=>"OPTIONS"<=--
```

les meilleurs logiciels sont à Conforama



Pour **AMSTRAD**
et **sinclair**



le pack de 10 logiciels

Version cassettes

99 F

Version disquettes AMSTRAD **149 F**

- Samourai Trilogy
- Convoy Raider
- The Final Matrix
- Avenger
- Thing Bounces Back
- Westbank
- Future Knight
- Jack The Nipper
- Krakout
- Au Revoir Monty

CONFORAMA

DISPONIBLES DANS TOUS LES CONFORAMA.

PRIX VALABLE JUSQU'AU 15 JANVIER 1988

Le pays où la vie est moins chère.

PIERRE CONTACT 2506

```
   *
520 '*****************************
****
530 IF CO>7 AND CO<56 THEN 5000
540 IF CO>80 AND CO<136 THEN 6000
550 IF CO>166 AND CO<238 THEN 50000
560 RETURN
1000 '*****************************
****
1010 '*          PSET
   *
1020 '*****************************
****
1030 IF A$=CHR$(32) AND TR=1 THEN T
R=2:RETURN
1040 IF A$=FKEY$(2) THEN TR=1:RETUR
N
1050 IF TR=2 THEN 1130
1060 RETURN
1130 SHOW0:PSET(CO,LI),PIN:IF GAD=0
 THEN RETURN
1140 IF GAD=3 THEN PSET(319-CO,LI),
PIN:RETURN
1150 IF GAD=4 THEN PSET(CO,192-LI),
PIN:RETURN
1160 IF GAD=5 THEN PSET(319-CO,192-
LI),PIN:RETURN
1170 IF GAD=6 THEN PSET(319-CO,LI),
PIN:PSET(CO,192-LI),PIN:PSET(319-CO
,192-LI),PIN:RETURN
1490 RETURN
1500 '*****************************
****
1510 '*            LINE
   *
1520 '*****************************
****
1530 IF A$=CHR$(32) AND TR=1 AND C=
-1 AND L=-1 THEN TR=2:C=CO:L=LI:C$=
"L0D4 L128U4 R64U4 R128D8 R128U4 L6
4D4":TURTLE 1,C,L,C$:SHOW 1:RETURN
1535 IF A$=CHR$(32) AND TR=2 AND C<
>-1 AND L<>-1 THEN GOTO 1560
1540 IF A$=FKEY$(2) THEN TURTLE 1:S
HOW 0:TR=1:C=-1:L=-1:RETURN
1555 RETURN
1560 TURTLE 1:SHOW 0:TURTLE 0:SHOW
0:LINE(C,L)-(CO,LI),PIN:IF GAD=0 TH
EN C=-1:L=-1:TR=1:RETURN
1570 IF GAD=3 THEN LINE(319-C,L)-(3
19-CO,LI),PIN:C=-1:L=-1:TR=1:RETURN
1580 IF GAD=4 THEN LINE(C,192-L)-(C
O,192-LI),PIN:C=-1:L=-1:TR=1:RETURN
1590 IF GAD=5 THEN LINE(319-C,192-L
)-(319-CO,192-LI),PIN:C=-1:L=-1:TR=
1:RETURN
1594 IF GAD=6 THEN LINE(319-C,L)-(3
19-CO,LI),PIN:LINE(C,192-L)-(CO,192
-LI),PIN:LINE(319-C,192-L)-(319-CO,
192-LI),PIN:C=-1:L=-1:TR=1:RETURN
1600 RETURN
2000 '*****************************
****
2010 '*            BOX
   *
2020 '*****************************
****
2021 IF A$=CHR$(32) AND TR=1 AND C=
-1 AND L=-1 THEN TR=2:C=CO:L=LI:GOT
O 2025
2022 RETURN
2025 IF C<>CO AND L<>LI THEN A=ABS(
C-CO):B=ABS(L-LI):B$="L0D"+STR$(A)+
"R64D"+STR$(B)+"R64D"+STR$(A)+"R64D
"+STR$(B):TURTLE 0,,,B$
2026 SHOW1:TURTLE 0,CO,LI
2027 A$=INKEY$
2028 IF A$=CHR$(8) AND ABS(CO-C)-E<
260 THEN C=C-E:GOTO 2025
2029 IF A$=CHR$(9) AND ABS(C-CO)+E<
260 THEN C=C+E:GOTO 2025
2030 IF A$=CHR$(10)AND ABS(L-LI)+E<
260 THEN L=L+E:GOTO 2025
2031 IF A$=CHR$(11)AND ABS(L-LI)-E<
260 THEN L=L-E:GOTO 2025
2039 IF A$=CHR$(32) AND TR=2 AND C<
>-1 AND L<>-1 THEN GOTO 2060
2040 IF A$=FKEY$(2) THEN TR=1:C=-1:
L=-1:B$="R0D5 R96U7 R96D5 R96D9":TU
RTLE 0,,,B$:RETURN
2041 IF A$=CHR$(13) AND E=1 THEN E=
10:GOTO 2025
2042 IF A$=CHR$(13) AND E=10 THEN E
=1:GOTO 2025
2055 GOTO 2025
2060 SHOW 0:BOX(C,L)-(CO,LI),PIN:B$
="R0D5R96U7 R96D5 R96D9":TURTLE 0,,
,B$:IF GAD=0 THEN C=-1:L=-1:TR=1:RE
TURN
2070 IF GAD=3 THEN BOX(319-C,L)-(31
9-CO,LI),PIN:C=-1:L=-1:TR=1:RETURN
2080 IF GAD=4 THEN BOX(C,192-L)-(CO
,192-LI),PIN:C=-1:L=-1:TR=1:RETURN
2090 IF GAD=5 THEN BOX(319-C,192-L)
-(319-CO,192-LI),PIN:C=-1:L=-1:TR=1
:RETURN
2091 IF GAD=6 THEN BOX(319-C,L)-(31
9-CO,LI),PIN:BOX(C,192-L)-(CO,192-L
I),PIN:BOX(319-C,192-L)-(319-CO,192
-LI),PIN:C=-1:L=-1:TR=1:RETURN
2092 RETURN
2500 '*****************************
****
2510 '*            CERCLE
   *
2520 '*****************************
****
2530 IF A$=CHR$(32) AND TR=1 AND C=
-1 AND L=-1 THEN TR=2:C=CO:L=LI:C$=
"L0D4 L128U4 R64U4 R128D8 R128U4 L6
4D4":TURTLE 1,C,L,C$:SHOW 1:RETURN
2535 IF A$=CHR$(32) AND TR=2 AND C<
>-1 AND L<>-1 THEN GOTO 2560
2540 IF A$=FKEY$(2) THEN TURTLE 1:S
HOW 0:TURTLE0:TR=1:C=-1:L=-1:RETURN
2550 RETURN
2560 FOR P=0 TO 5:TURTLE P:SHOW 0:N
EXTP:A=CO-C:B=LI-L:R1=SQR(A^2+B^2):
SHOW 0:CIRCLE(C,L),R1,PIN:IF GAD=0
THEN C=-1:L=-1:TR=1:RETURN
2570 IF GAD=3 THEN CIRCLE(319-C,L),
R1,PIN:C=-1:L=-1:TR=1:RETURN
2580 IF GAD=4 THEN CIRCLE(C,192-L),
R1,PIN:C=-1:L=-1:TR=1:RETURN
2590 IF GAD=5 THEN CIRCLE(319-C,192
-L),R1,PIN:C=-1:L=-1:TR=1:RETURN
2591 IF GAD=6 THEN CIRCLE(319-C,L),
R1,PIN:CIRCLE(C,192-L),R1,PIN:CIRCL
E(319-C,192-L),R1,PIN:C=-1:L=-1:TR=
1:RETURN
2592 RETURN
3000 '*****************************
****
3010 '*           ELLIPSE
   *
3020 '*****************************
****
3030 IF A$=CHR$(32) AND TR=1 AND C=
-1 AND L=-1 THEN TR=2:C=CO:L=LI:C$=
"L0D4 L128U4 R64U4 R128D8 R128U4 L6
4D4":TURTLE 1,C,L,C$:SHOW 1:RETURN
3035 IF A$=CHR$(32) AND TR=2 AND L1
=-1 THEN L1=LI:D$="L32U4 L128D8 L12
8U4 L64D4 L128U4 L0D4":TURTLE 2,CO,
L1,D$:SHOW 1:RETURN
3037 IF A$=CHR$(32) AND TR=2 AND C1
=-1 AND L1<>-1 THEN C1=CO:GOTO 3090
3040 IF A$=FKEY$(2) THEN TURTLE 1:S
HOW 0:TURTLE 2:SHOW 0:TR=1:C=-1:L=-
1:C1=-1:L1=-1:RETURN
3070 RETURN
3090 TURTLE 1:SHOW 0:TURTLE 2:SHOW0
:TURTLE 0:SHOW 0:CIRCLE(C,L)ABS(C-C
1),ABS(L-L1),PIN:IF GAD=0 THEN C=-
1:L=-1:C1=-1:L1=-1:TR=1:RETURN
3091 IF GAD=3 THEN CIRCLE(319-C,L)A
BS(C-C1),ABS(L-L1),PIN:C=-1:L=-1:C1
=-1:L1=-1:TR=1:RETURN
3092 IF GAD=4 THEN CIRCLE(C,192-L)A
BS(C-C1),ABS(L-L1),PIN:C=-1:L=-1:TR
=1:C1=-1:L1=-1:RETURN
3093 IF GAD=5 THEN CIRCLE(319-C,192
-L)ABS(C-C1),ABS(L-L1),PIN:C=-1:L=-
1:TR=1:C1=-1:L1=-1:RETURN
3094 IF GAD=6 THEN CIRCLE(319-C,L)A
BS(C-C1),ABS(L-L1),PIN:CIRCLE(C,192
-L)ABS(C-C1),ABS(L-L1),PIN:CIRCLE(3
19-C,192-L)ABS(C-C1),ABS(L-L1),PIN:
C=-1:L=-1:TR=1:RETURN
3095 RETURN
3500 '*****************************
****
3510 '*            REMPLIR
   *
3520 '*****************************
****
3530 IF Z=2 AND RE<>0 THEN GOTO 380
0
3531 IF Z=-1 THEN GR=0:GOSUB 3540:G
R=0:RETURN
3535 RETURN
3540 DEFGR$(3)=170,85,170,85,170,85
,170,85
3541 DEFGR$(4)=170,170,85,85,170,17
0,85,85
3542 DEFGR$(5)=238,119,187,221,238,
119,187,221
3543 DEFGR$(6)=204,51,204,51,204,51
,204,51
3544 DEFGR$(7)=204,204,51,51,204,20
4,51,51
3545 DEFGR$(2)=255,255,255,255,255,
255,255,255
3546 DEFGR$(1)=0,0,0,0,0,0,0,0
3547 DEFGR$(8)=255,128,128,128,255,
16,16,16
3548 DEFGR$(9)=16,63,193,1,3,1,255,
16
3549 DEFGR$(10)=200,188,131,128,192
,60,11,8
3550 DEFGR$(11)=1,1,1,1,1,57,130,12
4
3551 DEFGR$(12)=8,4,2,1,141,81,67,6
0
3552 DEFGR$(13)=16,32,64,128,177,13
8,194,60
3553 DEFGR$(14)=5,145,1,97,9,65,254
,1
3554 DEFGR$(15)=0,102,36,24,24,36,1
02,0
3555 DEFGR$(16)=16,108,130,130,130,
108,16,0
3556 DEFGR$(17)=129,66,126,60,24,24
,8,0
3557 DEFGR$(18)=0,66,0,8,16,0,66,0
3558 DEFGR$(19)=193,162,148,136,148
,162,193,255
3559 DEFGR$(20)=6,192,49,14,0,192,4
9,14
3560 DEFGR$(21)=112,140,3,0,112,140
,3,0
3561 DEFGR$(22)=132,132,132,16,80,8
4,68,4
3562 DEFGR$(23)=0,31,96,0,0,112,140
,0
3563 DEFGR$(24)=247,8,8,12,238,17,1
6,8
3564 DEFGR$(25)=30,1,1,126,255,36,1
99,248
3600 SHOW 0:WINDOW(0,184)-(319,199)
:A=1:FOR P=140 TO 300 STEP 25:PATTE
RN GR$(A+(GR%7)):BOX(P-10,186)-(P+1
0,198),1:BOXF(P-9,187)-(P+9,197),2:
A=A+1:NEXT P:Z=2
3601 IF GR>=4 THEN GR=0:GOTO 3600:R
ETURN
3602 RETURN
3667 DEFGR$(21)=112,140,3,0,112,140
,3,0
3700 '--CONNAITRE LE MOTIFS DE REMP
LI.--
3710 SHOW 0:WINDOW(0,184)-(319,199)
```

LES NEWS d'INFOMEDIA

Du tonus pour votre Amiga

TURBO-DRUMMER

Depuis toujours vous avez rêvé de posséder une batterie, mais c'est un instrument très encombrant qui coûte horriblement cher.
Désormais l'encombrement et le prix ne sont plus un problème car il existe TURBO-DRUMMER.
TURBO-DRUMMER n'est pas simplement un séquenceur 4 canaux en temps réel car c'est aussi une véritable batterie utilisable directement depuis le clavier.
24 sons simultanés sont utilisables et 96 sons supplémentaires sont disponibles sur la disquette, ces sons de haute qualité ont été échantillonnés dans un studio professionnel.
LIVRAISON : 1 disquette programme
1 disquette libdisk
1 cassette démo
1 doc en français
OPTIONS : disquettes libdisk 1 et 2 (2 X 96 effets supplémentaires).
Création M.F.S entièrement Francisée. PRIX : 690 Francs.

TOOLBOX 1

TOOLBOX 1 CONTIENT UNE SERIE DE PROGRAMMES UTILITAIRES.
BOOTWRITER : CREE UNE INTRODUCTION AU DEMARRAGE D'UNE DISQUETTE AVEC TEXTE DEFILANT.
CONVERTISSEUR DE SPRITES : SUPER EDITEUR DE SPRITES. DES IMAGES DESSINEES AVEC DELUXE PAINT II PEUVENT ETRE AISEMENT CONVERTIES EN SPRITES.
DPAINTS-ARTS : DE SUPERBES GRAPHIQUES CREES AVEC DELUXE PAINT II.
LIVRAISON : 1 DISQUETTE
1 DOC EN FRANCAIS
CREATION M.F.S. PRIX 390 FRANCS.

EFFECT CREATOR

Vous êtes programmeur ou vous désirez le devenir, mais il vous manque quelques effets spéciaux dans le dernier programme génial que vous écrivez.
Avec EFFECT CREATOR, plus de 100 effets sonores (dans tous les domaines) sont disponibles depuis le clavier. Tous ces effets ont été échantillonnés sur des synthés professionnels. A l'aide de l'éditeur d'effets, créez vous-même vos propres sons et introduisez-les dans vos réalisations grâce aux codes source livrés avec le programme.
LIVRAISON : 1 disquette programme
1 doc en Français
OPTIONS : disquettes libdisk 1 et 2 (2 X 96 effets complémentaires)
Création M.F.S. PRIX : 490 Francs.

EXTENSIONS

DIGIVIEW Le digitaliseur d'images hard + soft. Nécessite une caméra. 2290F

GENLOCK PAL Pour A 1000 Permet l'incrustation vidéo (Banc-titre) 5990F

DRIVE EXTERNE 3p1/2 100% compatible et extra-plat. 1890F

EXTENSIONS MEMOIRE
2MO autoconfigurable Amiga 1000. 5490F
1MO frontale à la place de la 256 KO sur A 1000. 2490F

REVENDEURS, tél 68 34 23 03

Nom_____
Prénom_____
Adresse_____

Art	Quantité	Prix	Total
frais de port total à régler		*+30Fr*	

A retourner à : INFOMEDIA, BP 12, 66270 Le SOLER.

```
:FOR P=140 TO 300 STEP 25:BOX(P-10,
186)-(P+10,198),1:NEXT P
3720 A=1:FOR P=140 TO 300 STEP 25:I
F CO>P-9 AND CO<P+9 THEN BOX(P-10,1
86)-(P+10,198),2:RE=A+(GR*7):LI=LI-
30:RETURN
3730 A=A+1:NEXT P:RETURN
3800 '*****************************
****
3810 '*          PEINDRE
   *
3820 '*****************************
****
3830 IF A$=CHR$(32) AND TR=1 AND C=
-1 AND L=-1 THEN TR=2:C=CO:L=LI:C$=
"L0D4 L128U4 R64U4 R128D8 R128U4 L6
4D4":TURTLE 0:SHOW 0:TURTLE 1,C,L,C
$:SHOW 1:GOTO 3850
3831 IF A$=FKEY$(5) THEN GR=GR+1:GO
SUB 3600:
3840 RETURN
3850 A$=INPUT$(1)
3860 IF A$=CHR$(32) THEN TURTLE 1:S
HOW0:TURTLE 0:SHOW0:GET(0,1)-(39,22
),P%(10000):PATTERN GR$(RE):PAINT(C
,L),PIN:PLAY"O5L96SI":GOTO 3870
3861 IF A$=FKEY$(2) THEN TURTLE 1:S
HOW 0:TURTLE 0:C=-1:L=-1:TR=1:GOTO
100
3862 GOTO 3850
3870 A$=INPUT$(1)
3880 IF A$=FKEY$(2) THEN PUT(0,1),P
%(10000):TR=1:C=-1:L=-1:GOTO 100 ,
3890 IF A$=CHR$(32) THEN TR=1:C=-1:
L=-1:GOTO 100
3899 GOTO 3870
5000 '*****************************
****
5010 '*        CHOIX DE TRACE
   *
5020 '*****************************
****
5021 IF Z=2 THEN DEFGR$(0)=170,170,
170,170,170,170,170,170:WINDOW(0,18
4)-(319,199):PATTERN GR$(0):BOXF(13
0,185)-(319,199),3:Z=-1
5030 TURTLE 1:SHOW 0:TURTLE2:SHOW0:
TURTLE0:SHOW0:TR=1:C=-1:L=-1:GET(1,
1)-(14,8),P%(10000):BOXF(1,1)-(14,8
)" ",2,0:COLOR 2,0:LINE(8,8)-(8,71)
,2:LINE-(119,71),2:LINE-(119,10),2:
LINE-(55,10),2:LINE-(55,8),2
5031 IF GAD>6 AND GAD<3 THEN GAD=0
5040 A=2:FOR P=1 TO 6
5041 IF TRA=P THEN LOCATE 2,A:COLOR
 2,1:PRINT T$(P) ELSE LOCATE 2,A:CO
LOR 2,0:PRINTT$(P)
5043 A=A+1:NEXT P
5050 A$=INPUT$(1)
5060 FOR P=1 TO 6:IF VAL(A$)=P THEN
 TRA=P:PUT(1,1)-(14,8),P%(10000):LI
=LI+30:GOTO 5090 ELSE NEXT P
5070 IF A$=FKEY$(2) THEN PUT(1,1),P
%(10000):LI=LI+30:TRA=0:RETURN
5080 PLAY"O5SI":GOTO 5050
5090 IF GAD<3 OR GAD>6 THEN GAD=0:R
ETURN
5091 RETURN
6000 '*****************************
****
6010 '*        CHOIX DE GADGETS
   *
6020 '*****************************
****
6030 ATTRB 0,0:FOR P=0 TO 5:TURTLE
P:SHOW 0:NEXTP:GET(10,1)-(22,10),P%
(10000):BOXF(10,1)-(22,10)" ",0,0:C
OLOR 2,0:LINE(80,8)-(80,87),2:LINE-
(183,87),2:LINE-(183,10),2:LINE-(13
6,10),2:LINE-(136,8),2
6040 A=2:FOR P=1 TO 8
6041 IF GAD=P THEN LOCATE 11,A:COLO
R 2,1:PRINT G$(P) ELSE LOCATE 11,A:
COLOR 2,0:PRINTG$(P)
6043 A=A+1:NEXT P
6050 A$=INPUT$(1)
6060 FOR P=1 TO 8:IF VAL(A$)=P THEN
 GAD=P:PUT(10,1)-(22,9),P%(10000):L
I=LI+30:GOTO 6080 ELSE NEXT P
6065 IF A$=FKEY$(2) THEN PUT(10,1),
P%(10000):GAD=0:LI=LI+30:RETURN
6070 PLAY"O5SI":GOTO 6050
6080 IF GAD<3 OR GAD>6 THEN TRA=0:R
ETURN
6090 RETURN
10000 '*****************************
****
10010 '*              ZOOM
   *
10020 '*****************************
****
10030 TURTLE 0:SHOW 0:
10040 C$="R64D24 L64D40 L64D24 L64D
40":A=0:B=1:E=1
10050 TURTLE 4,A*8,B*8,C$:SHOW 1:A$
=INPUT$(1)
10150 IF A$=CHR$(8) THEN A=A-E:GOTO
 10050
10160 IF A$=CHR$(10) THEN B=B+E:GOT
O 10050
10170 IF A$=CHR$(9) THEN A=A+E:GOTO
 10050
10180 IF A$=CHR$(11) THEN B=B-E:GOT
O 10050
10190 IF A$=CHR$(13) AND E=1 THEN E
=3:GOTO 10050
10200 IF A$=CHR$(13) AND E=3 THEN E
=1:GOTO 10050
10210 IF A$="." THEN 10400
10220 IF A$=FKEY$(2) THEN SHOW 0:GA
D=0:E=1:RETURN
10230 GOTO 10050
10400 SHOW 0:GET(0,1)-(39,22),P%(10
000):GET(A,B)-(A+4,B+2),A%(5000):ZZ
Z=A:SSS=B:CONSOLE 1,22:CLS:PUT(0,1)
,A%(5000):E(0)=0:E(1)=2:E(2)=1:E(3)
=3:WINDOW(0,8)-(319,183)
10411 H$="L0D162 R64D98 R64D162 R64
D98":TURTLE 5,119,79,H$:SHOW 1
10420 FOR  R=1 TO 3
10430 FOR RR=0 TO 4:G=POINT(RR*8,R*
8)
10440 GOTO 10460
10450 NEXT RR,R
10455 GOTO 10500
10460 FOR A=1 TO 8
10461 FOR AA=1 TO 8
10462 C=POINT((AA-1)+RR*8,(A-1)+R*8
):T=116+RR*32+AA*4:TT=76+(R-1)*32+A
*4:BOXF(T,TT)-(T+3,TT+3),E(C)
10463 NEXT AA,A
10464 GOTO 10450
10500 '*****************************
****
10510 '-AFFICHAGE D'UN POINT EN ZOO
M 2-
10520 '*****************************
****
10530 A=200:B=120:C$="L0D3 R64D3 R6
4D3 R64D3":COL=0:TURTLE 2,,,C$
10540 WINDOW(0,0)-(319,7):PATTERN C
HR$(127):BOXF(310,1)-(318,6),COL:WI
NDOW(0,8)-(319,183)
10550 TURTLE 2,A,B:SHOW 1
10560 A$=INKEY$
10561 IF A$="" THEN 10560
10570 IF A$=FKEY$(2) THEN WINDOW(0,
7)-(319,183):FOR P=1 TO 6:TURTLE P:
SHOW 0:NEXTP:GET(0,1)-(4,3),A%(5000
):PUT(0,1),P%(10000):PUT(ZZZ,SSS),A
%(5000):E=1:GOTO 100
10590 IF A$=CHR$(8) AND A-4>119 THE
N A=A-4:GOTO 10540
10600 IF A$=CHR$(9) AND A+4<280 THE
N A=A+4:GOTO 10540
10610 IF A$=CHR$(10)AND B+4<176 THE
N B=B+4:GOTO 10540
10620 IF A$=CHR$(11)AND B-4>79  THE
N B=B-4:GOTO 10540
10630 IF A$=FKEY$(5) THEN COL=COL+1
:IF COL>3 THEN COL=0:GOTO10540
10640 IF A$=CHR$(32) THEN SHOW 0:PS
ET(((ABS(120-A))/4),((ABS(80-B))/4)
+8),COL:BOXF(A,B)-(A+3,B+3),COL:GOT
O 10540
10650 GOTO 10540
15000 '*****************************
****
15010 '*   DEPLACEMENT D'UNE IMAGE
   *
15020 '*****************************
****
15030 IF A$=CHR$(32) THEN A=INT(CO/
8):B=INT(LI/8):TR=2:E=1:C=1:L=1:GOT
O 15100
15050 RETURN
15100 IF C>0 AND L>0 THEN B$="L0D"+
STR$(C*8)+"R64D"+STR$(L*8-1)+"R64D"
+STR$(C*8)+"R64D"+STR$(L*8-1)
15126 SHOW1:TURTLE 0,A*8,B*8,B$
15127 A$=INKEY$
15128 IF A$=CHR$(8) AND C-E<31 AND
A+C-E>0 THEN C=C-E:GOTO 15100
15129 IF A$=CHR$(9) AND C+E<31 THEN
 C=C+E:GOTO 15100
15130 IF A$=CHR$(10)AND L+E<31 AND
B+L+E<24 THEN L=L+E:GOTO 15100
15131 IF A$=CHR$(11)AND L-E<31 THEN
 L=L-E:GOTO 15100
15132 IF A$=CHR$(32) AND TR=2 AND C
<>-1 AND L<>-1 THEN 15200
15140 IF A$=FKEY$(2) THEN TR=1:C=-1
:L=-1:B$="R0D5 R96U7 R96D5 R96D9":T
URTLE 0,,,B$:E=1:RETURN
15141 IF A$=CHR$(13) AND E=1 THEN E
=3:GOTO 15100
15142 IF A$=CHR$(13) AND E=3 THEN E
=1:GOTO 15100
15155 GOTO 15100
15200 SHOW 0:GET(A,B)-(A+C-1,B+L-1)
,P%(10000):A=0:B=1
15210 TURTLE 0,A*8,B*8:SHOW 1
15220 A$=INKEY$
15228 IF A$=CHR$(8) THEN A=A-E:GOTO
 15210
15229 IF A$=CHR$(9) THEN A=A+E:GOTO
 15210
15230 IF A$=CHR$(10)THEN B=B+E:GOTO
 15210
15231 IF A$=CHR$(11)THEN B=B-E:GOTO
 15210
15232 IF A$=CHR$(32) AND TR=2 AND C
<>-1 AND L<>-1 THEN SHOW 0:WINDOW(0
,7)-(319,183):PUT(A,B),P%(10000):WI
NDOW(0,0)-(319,199):B$="R0D5 R96 U7
 R96D5 R96D9":TURTLE 0,,,B$:E=1:GOT
O 100
15240 IF A$=FKEY$(2) THEN TR=1:C=-1
:L=-1:B$="R0D5 R96U7 R96D5 R96D9":T
URTLE 0,,,B$:E=1:GOTO 100
15241 IF A$=CHR$(13) AND E=1 THEN E
=3:GOTO 15210
15242 IF A$=CHR$(13) AND E=3 THEN E
=1:GOTO 15210
15250 GOTO 15210
30000 '*****************************
****
30010 '* PRESENTATION D'UNE IMAGE
   *
30020 '*****************************
****
30030 SHOW 0:GET(0,1)-(39,22),P%(10
000):T(1)=10000:SCREEN,,0:FOR P=1 T
O 22
30040 GET(0,P)-(39,P),A%(T(P))
30050 T(P+1)=A%(T(P)):NEXT P
30060 CONSOLE 0,24:CLS:CONSOLE 0,22
:LOCATE 8,24:ATTRB 0,1:COLOR 2,0:PR
INT"IMAGE FAITE AVEC DRAWOM  "
30070 CONSOLE 0,22,,1
30080 FOR P=1 TO 21:LOCATE 0,21:PRI
NT:PUT(0,21),A%(T(P)):NEXT P
```

JESSICO



Quand les prix sont si bas, les souris dansent !

AMSTRAD TOP 50

ALBUM DIGITAL	115/160
ALBUM EPYX	115/160
ALIEN US	95/145
AMSTRAD GOLD HITS 2	95/140
ASPHALT	110/140
BARBARIAN	92/130
BEST OF ELITE 2	95/140
BIVOUAC	120/190
BOB WINNER	165
CALIFORNIA GAMES	95/140
COBRA (LORICIEL)	125/175
COSA NOSTRA	92/140
DEATH WISH 3	87/140
DIEUX DE LA MER	140/190
DRAGON'S LAIR 2	87/140
ELITE 6 PACK 2	94/140
ENDURO RACER	92/140
ERE HITS 1	140/220
ERE HITS 2	140/220
EXOLON	87/140
F15 STRIKE EAGLE	95/145
FER ET FLAMME	245
FLASH	92/190
GAME SET MATCH	125/175
GAUNTLET 2	92/140
GRAND PRIX 500cc	135/165
GRYZOR	87/140
HIT PACK 2	95/140
HMS COBRA	255/290
IKARI WARRIOR	85/135
IMAGINE ARCADE HITS	115/160
KONAMIS GREATEST HITS	95/140
L'OEIL DE SETE	140/185
LORICIEL HIT 3	95/175
LORICIEL HIT 4	145/175
MALETTE JEUX FIL	190/240
MASK 2	92/140
MISSION	125/175
MONOPOLY	240
MUTANTS	89/140
OCEAN STAR HITS 2	115/160
PACK FIL 2	135/140
PASSAGER DU TEMPS	190
PROHIBITION	115/190
ROAD RUNNER	92/140
SAMOURAI TRILOGY	89/140
SAPIENS	120/165
SCRABBLE	160
SCRAM	160
SOLOMON'KEY	89/140
TAIPAN	89/140
TRANTOR	92/140
THE LAST NINJA	92/140
THEY SOLD A MILLION 3	95/140
TRESORS DE US GOLD	115/190
TRIVIAL POURSUIT	170/225
UBI PACK 2	120/180
WIZARD WARZ	92/140
WONDERBOY	92/140
WORLD CL LEADERBORD	89/140

AMSTRAD K7 Budget 39 F

10TH FRAME
AVENGER
BALLBLAZER
BATTLE OF THE PLANET
BRUCE LEE
CHIMERA
COMIC BAKERY
CONTAMINATION
COP OUT
DANDY
DONKEY KONG
DRAGONSLAIR
DRUID
EIDOLON
ELECTRA GLIDE
EMPIRE
GALVAN
GHOSTBUSTERS
GOONIES
GREAT ESCAPE
HIGHLANDER
HUNCHBACK 3
IMPOSSABALL
IMPOSSIBLE MISSION
INFILTRATOR
INFODROID
ITS A KNOCKOUT
JACK THE NIPPER
KRAKOUT
MANIC MINER
MARIO BROTHERS
MARTIANOID
MATCH DAY
MIAMI VICE
MINDSHADOW
MONTY ON THE RUN
MOVIE
NODES OF YESOD
PACIFIC
PINBALL WIZARD
PING PONG
RAID
REBEL PLANET
REVOLUTION
SARACEN
SIR LANCELOT
SKYFOX
SPACE SHUTTLE
STAR GAMES
STAR STRIKE 2
SURVIVOR
TARZAN
TEMPEST
THAI BOXING
THANATOS
TRAIBLAZER
V
WAY OF THE TIGER
XARO
YIE AR KUNG FU 2
ZOIDS

COMMODORE K7 Budget 49 F

10TH FRAME
AMERICAS CUP
ARC OF YESOD
ARK PANDORA
BALLBLAZER
BARRY MACGUIGAN BOX
BATTALION COMMANDER
BEACH HEAD II
BEST OF BEYOND
BLADE RUNNER
BREAKDANCE
CASTLE OF TERROR
CHUCKIE EGG II
CLASSIC SNOOKER
COMBAT LYNX
CRYSTAL CASTLES
DANDY
DECATHLON
DOOMSDARK'S REVENGE
DRAGONSKULLE
DRAGONSLAIR
DRUID
EIDOLON
FIGHTER PILOT
FIGHTING WARRIOR
FIRELORD
FUTURE KNIGHT
GHOSTBUSTERS
HACKER
HEARTLAND
HIGHLANDER
HIGHWAY ENCOUNTER
HUNCHBACK II
INFORDROID
JET SET WILLY II
KAYLETH
KORONIS RIFT
KRAKOUT
LITTLE COMPUT.PEOPLE
MACADAM BUMPER
MINDSHADOW
MONTY ON THE RUN
MOON CRESTA
MURDER OFF MIAMI
NEOCLYPS
ON COURT TENNIS
PASTFINDER
QUO VADIS
RED ARROWS
RED HAWK
RESCUE ON FRACTULUS
RETURN TO OZ
ROBIN OF THE WOOD
SABRE WULF
SHAMUS
SHERLOCK
SHOOT EM UP
SIGMA 7
SON OF BLAGGER
SPIRIT OF THE STONES
STAFF OF KARNARTH
STARION
SUPER SAXXON
SUPERMAN
SURF CHAMP
TAG TEAM WRESTLING
TARZAN
TEMPLE OF APSHAI
TEMPLE OF TERROR
THAI BOXING
THE COMET GAME
TRAIBLAZER
UCHI MATA
VIETNAM
WAR
WISARDRY
YABBA DABBA DOO

ATARI ST

10TH FRAME	239 F
ALTAIR	195 F
ALTERNATE REALITY	239 F
ARTIC FOX	365 F
ARKANOID	145 F
BALANCE OF POWER	289 F
BALLYHOO	289 F
CRYSTAL CASTLES	145 F
CUT THROATS	289 F
EDEN BLUES	195 F
ENCHANTER	289 F
EXTENSOR	195 F
F15 STRIKE EAGLE	209 F
FLIGHT SIMULATOR II	435 F
GAUNTLET	195 F
GOLDEN PATH	195 F
HADES NEDULA	195 F
JEWEL OF DARKNESS	190 F
KARATE	195 F
KINGS QUEST	239 F
LEADERBOARD	239 F
LURKING HORROR	289 F
MACADAM BUMPER	235 F
MEAN 18	287 F
MERCENARY COMP	195 F
METRO CROSS	220 F
METROPOLIS	239 F
MOONMIST	289 F
PASSENGERS DU VENT	195 F
PAWN	220 F
PHANTASIE 2	239 F
PROHIBITION	195 F
PROTECTOR	239 F
Q-BALL	195 F
QUESTROBE	195 F
ROADRUNNER	210 F
ROADWAR 2000	239 F
S.D.I.	289 F
SILENT SERVICE	239 F
SILICON DREAMS	195 F
SPACE QUEST	239 F
STAR GLIDER	239 F
STAR RAIDERS	145 F
SATIONFALL	289 F
STRIP POKER	195 F
SUB BATTLE SIMULAT.	289 F
SUPER CYCLE	205 F
TAI PAN	195 F
TEMPLE OF APSHAI	195 F
THAI BOXING	179 F
TRAIBLAZER	239 F
TT RACER	239 F
ULTIMA III	239 F
WINTER GAMES	220 F
WIZARDS CROWN	239 F
WORLD GAMES	220 F
XEVIOUS	239 F

ATARI XL/XE C/D Budget 49/ 59 F

	C	D
A DAY AT THE RACES	X	
ADVENTURE QUEST		X
ANTI SUB PATROL	X	
ASTRODROID		X
ASYLUM	X	
ATARI SAFARI	X	
BEACH HEAD II		X
BOULDERDASH II	X	
CAVERNS OF MARS		X
CHUCKIE EGG	X	
COLOSSAL ADVENTURE		X
COMET GAMES	X	
CROSSFIRE	X	
DECATHLON	X	
DOMAIN OF T.UNDEAD	X	X
ELECTRAGLIDE		X
ESCAPE F. DOOMWORLD	X	X
HACKER	X	
HOUSE OF USHER	X	
JAWBREAKER	X	
JUGGLES HOUSE	X	
JUGGLES RAIMBOW	X	
KINGDOM	X	
KNIGHTS OF T. DESERT		X
KNOCKOUT	X	
LAZER HAWK	X	X
LORDS OF TIME		X
LUCIFERS REALM		X
MORDONS QUEST	X	
MR ROBOT	X	
NIBBLER		X
ORB OF ZARRAMIER	X	X
POLE POSITION	X	
QUESTPROBE		X
RESCUE ON FRACTULUS		X
RETURN TO EDEN	X	X
ROCKET REPAIR MAN		X
SCRAM	X	
SCREAMING WINGS	X	X
SEA BANDIT		X
SIDE WINDER	X	
SNOWBALL		X
SPINDIZZY		X
SPY HUNTER		
STARQUAKE	X	
TAPPER	X	
TEMPLE OF APSHAI	X	X
TRAILBLAZER	X	
WARRIORS OF RAS		X
WHIRLYNURD	X	

2600 VCS CART. 109 F

AIR SEA BATTLE
BATTLE ZONE
BOXING
CARNIVAL
CODERBREAKER
CRYSTAL CASTLES
DEFENDER
DODGEMS
DONKEY KONG
ENDURO
FREEWAY
GALAXION
GHOSTBUSTERS
GORF
GRAND PRIX
JOUST
JR PACMAN
KANGAROO
KEYSTONE CAPERS
MEGAMANIA
METEOR DEFENCE
MIDNIGHT MAGIC
MILLIPEDE
MOON PATROL
MOUSETRAP
MS PACMAN
NIGHT DRIVER
PELE SOCCER
PITFALL
PITFALL II
POLE POSITION
RAQUETBALL
RIVER RAID
SKEET SHOOT
SKI-ING
SOLAR FOX
SPACE CAVERN
SPACE SHUTTLE
STARGATE
SUPER BREAKOUT
SUPERMAN
TENNIS
VENTURE
WARLORDS
WIZARD ON WAR
YARS REVENGE

SEGA

ACTION FIGHTER	209 F
ALEX KIDD WONDER	209 F
BLACK BELT	209 F
CHOPLIFTER	209 F
GHOST HOUSE	169 F
MY HERO	169 F
OUTRUN	255 F
PHANTAZY ZONE	209 F
PRO WRESTLING	209 F
ROCKY	255 F
SECRET COMMAND	209 F
SHOOTING GALLERY	209 F
SPACE HARRIER	255 F
SUPER TENNIS	169 F
TEDDY BOY	169 F
THE NINJA	209 F
TRANSBOT	169 F
WONDER BOY	209 F
WORLD GRAND PRIX	209 F

AMIGA

ALTERNATE REALITY	239 F
BARBARIAN	215 F
CHALLENGER	115 F
CRUNCHER FACTORY	115 F
DEMOLITION	115 F
FAMOUS COURSE DISK	189 F
GAUNTLET	239 F
HOLLYWOOD POKER	189 F
KARATE	189 F
KINGS QUEST	285 F
KNIGHT ORC	199 F
LEADERBOARD	210 F
LITTLE COMP.PEOPLE	199 F
MEAN 18	285 F
MOUSETRAP	189 F
PAWN	225 F
PHALANX	115 F
PHANTASIE	239 F
ROADWAR 2000	239 F
SILENT SERVICE	239 F
SPACE BATTLE	115 F
SPACE QUEST	285 F
SUPER HUEY	189 F
SWOOPER	189 F
TEMPLE OF APSHAI	239 F
ULTIMA III	239 F
WINTER GAMES	225 F
WISARDS CROWN	285 F
WORLD GAMES	225 F

IBM PC + COMP.

A.C.E	195 F
BALANCE OF POWER	239 F
BOB WINNER	220 F
BRUCE LEE	195 F
CARMEN SANDIEGO	289 F
CHAMPIONSHIP GOLF	195 F
CONFLICT VIETNAM	239 F
DAMBUSTERS	195 F
DEFENDER	195 F
DESTROYER	239 F
DRAGONWORLD	195 F
F15 STRIKE EAGLE	195 F
FARENHEIT 451	195 F
FLIGHT SIMULATOR	425 F
GAUNTLET	195 F
GRAND PRIX 500 CC	195 F
HMS COBRA	295 F
HOLLYWOOD HIJINX	289 F
INFILTRATOR	239 F
JEWELS OF DARKNESS	195 F
LORD OF THE RING	195 F
LURKING HORROR	289 F
MARCHE A L'OMBRE	245 F
MEURTRES EN SERIES	295 F
MGT	195 F
PASSAGERS DU VENT	239 F
PITSOP 2	195 F
PROHIBITION	195 F
PSI TRADING COMPANY	195 F
RENDEZ-VOUS W/ RAMA	195 F
ROADWAR 2000	239 F
ROCK N WRESTLE	195 F
SABOTEUR 2	145 F
SCRABBLE	245 F
SILENT SERVICE	239 F
SOLO FLIGHT	195 F
SPACE BATTLES	109 F
SPACE GAMES	109 F
STAR TREK	289 F
STARGLIDER	239 F
STRIKE FORCE	149 F
SUB BATTLE SIMULAT.	220 F
SUMMER GAMES 2	195 F
SUPER TENNIS	195 F
TAI PAN	195 F
TOP GUN	195 F
TOP SECRET	229 F
ULTIMA 3	195 F
WISHBRINGER	239 F
WITNESS	289 F
WIZARDS CROWN	239 F
WORLD GAMES	239 F

HOUSSES POUR AMSTRAD

Protégez votre ordinateur

Housse CPC 464 Coul.	99 F
Housse CPC 464 Monoch.	94 F
Housse CPC 6128 Coul.	99 F
Housse CPC 6128 Monoch.	94 F
Housse DISC FD1	65 F
Housse IMP. DMP 2000	75 F
Housse IMP. DMP 3000	75 F
Housse PC 1512 Coul.	109 F
Housse PC 1512 Mono.	105 F
Housse PCW 8256/8512	129 F

JOYSTICKS

Les meilleurs joysticks au monde

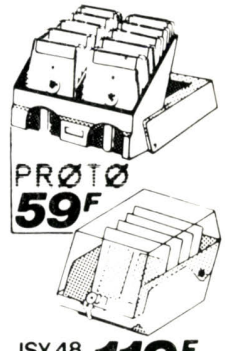
Doubleur de Joystick	79 F
Phasor one (U.S. Gold)	115 F
Joystick Cheetah 125	95 F
Joystick Cheetah Mach 1	149 F
Pro 5000	130 F
Quickshot turbo II	135 F
Speed king	120 F
Moonracker II	89 F
Cheetah PC	230 F
Carte PC	225 F

Gratuit : un doubleur de Joystick pour l'achat de 2 Phasor one ou 2 Cheetah Mach I



BOITIERS DE RANGEMENT

Boitier Proto : 10x3"	59 F
Boitier DS40LA : 30x3"	99 F
Boitier DS40LB : 45x3.50"	99 F
Boitier JSY 80 : 80x3.50"	119 F
Boitier JSY 48 : 48x3"	119 F
Boitier DD50L : 50x5.25"	119 F
Boitier DS100L : 100x5.25"	149 F





DISQUETTES 3" pour AMSTRAD

18F90*

* à l'unité - Par 100

Réf.	5	10	20	50	100
3" CF2	120 F	230 F	420 F	995 F	1890 F
3" 1/2 SFDD	–	155 F	300 F	725 F	1400 F
3" 1/2 DFDD	–	170 F	330 F	800 F	1500 F
5" 1/4 SFDD	–	75 F	140 F	325 F	600 F
5" 1/4 DFDD	–	80 F	150 F	350 F	680 F

** Disquettes certifiées 100% garantie 5 ans*
Livrées dans boîtes + enveloppes + étiquettes

BOITIER PLASTIQUE type AMSOFT..... 29 F Les dix

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

TI 49

ARTICLE (garantie echange immediat)	Qte	PRIX	MONTANT

DOM-TOM + ETRANGER 50F

TOTAL des COMMANDES	
FRAIS DE PORT*	25
TOTAL A REGLER	

port logiciel 15 F

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par téléphone : 93 51 61 30

Précisez pour quel ordinateur : ____ Disc ☐ K7 ☐

NOUVEAU ! Boutique à Nice "HOLLYWOOD STARS", 8 bd Joseph Garnier

à retourner à JESSICO IMPEX - BP 693 - 06012 NICE CEDEX

☐ Je joins un chèque ou mandat-lettre
☐ Je paye par carte bleu et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB ____ date d'expiration .....

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

N° ET RUE .....

VILLE ..... CODE POSTAL ____

Budget suivant stock disponible

Signature obligatoire

```
30100 N$(1)="O1L24MI":N$(2)="O1L12M
I":N$(3)=N$(2):N$(4)="L12SOL12P":N$
(5)="L12LA":N$(6)=N$(5)+"P":N$(7)="
O1L12DO":N$(8)="O1L48RE":N$(9)="O1L
24MIP":N$(10)="O2L36MI":N$(11)="O1L
24SI":N$(12)=N$(11):N$(13)="LA":N$(
14)="SI":N$(15)="REP":
30110 N$(16)="SI":N$(17)=N$(16)
30120 N$(18)=N$(10):N$(19)=N$(11):N
$(20)=N$(11):N$(21)=N$(13):N$(22)=N
$(14):N$(23)=N$(15):N$(24)=N$(16):N
$(25)=N$(15):N$(26)=N$(10)
30500 P=1:A=1:A(1)=PALETTE(1):A(2)=
PALETTE(2):A(3)=PALETTE(3):DO
30505 PLAY N$(P)
30510 IF PALETTE(2)+P>4095 THEN PAL
ETTE 2,0
30511 IF PALETTE(3)+P>4095 THEN PAL
ETTE 3,0
30512 IF PALETTE(1)+P>4095 THEN PAL
ETTE 1,0
30520 PALETTE 1,PALETTE(1)+P:PALETT
E 2,PALETTE(2)+P:PALETTE 3,PALETTE(
3)+P
30599 IF B=5 AND P=9 AND A>3 THEN E
XIT
30600 IF P=9 AND A<4 THEN P=0:A=A+1
30610 IF A>3 AND P=9 THEN P=10
30620 IF P=26 THEN P=0:A=1:B=5
30630 P=P+1:LOOP
31000 FOR P=1TO3:PALETTE P,A(P):NEX
T P:CONSOLE 23,24:CLS:CONSOLE 0,22:
LOCATE 8,24:ATTRB 0,1:PRINT"C'est f
ini GOOD BYE ...":FOR P=1 TO 12:LOC
ATE 0,0:PRINTCHR$(11);:NEXT P
31500 IM$="OK":SCREEN ,,1:GAD=0:GOT
O 42
35000 '****************************
****
35010 '*     CHOISIR SA COULEURS
   *
35020 '****************************
****
35030 SHOW 0:GET(0,1)-(39,22),P%(10
000):CONSOLE 0,24,0,0,0:CLS:SCREEN
8,0,4:LOCATE1,1:ATTRB 0,1:COLOR 7,0
:PRINT"CHOIX DE COULEURS PARMIS 409
6 NUANCES"
35040 FOR P=1 TO 3 STEP 2:ATTRB 0,0
:LOCATE 1,3:COLOR 6,0:PRINT" -Quell
e nuances choisissez vous pour la c
ouleur N-o";P;" ?":BOXF(14,7)-(24,1
7)CHR$(127),P;A=PALETTE(P)
35050 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 35050
35060 IF A$=CHR$(11) AND A+1<4096 T
HEN A=A+1
35070 IF A$=CHR$(10) AND A-1>0 THEN
 A=A-1
35075 IF A$=FKEY$(2) THEN IM$="OK":
GAD=0:GOTO 42
35080 PALETTE P,A
35090 IF A$=CHR$(13) THEN 35110
35100 GOTO 35050
35110 NEXT P
35120 IM$="OK":GAD=0:GOTO 42
50000 '****************************
****
50010 '*          LOAD/SAVE
   *
50020 '****************************
****
50030 ATTRB 0,0:SHOW 0:GET(12,1)-(3
9,6),P%(10000):BOXF(12,1)-(39,6)" "
,0,0:COLOR 2,0:LINE(176,8)-(176,10)
:LINE-(96,10):LINE-(96,55):LINE-(31
9,55):LINE-(319,10):LINE-(247,10):L
INE-(247,8)
50040 ATTRB 0,0:COLOR 2,1:LOCATE 20
,2:PRINT"1.Charger":LOCATE 20,3:PRI
NT"2.Sauvegarder":COLOR 2,0:LOCATE
13,5:ATTRB 1,0:PRINT"Votre choix ?"
50050 A$=INPUT$(1)
50051 IF A$=FKEY$(2) THEN PUT(12,1)
,P%(10000):LI=LI+20:GOTO 100
50060 IF A$="1" THEN 50100
50070 IF A$="2" THEN 51000
50080 PLAY"O5SI":GOTO 50040
50100 '****************************
****
50110 '*      CHARGEMENT
   *
50120 '****************************
****
50125 ON ERROR GOTO 50200
50130 J$="":PUT(12,1),P%(10000):GET
(0,1)-(39,22),P%(10000):CONSOLE 0,2
4,,,1:CLS:SCREEN2,0,0:ATTRB 1,1:LOC
ATE 19,1:PRINT"La liste des dessins
":CONSOLE 2,22:ATTRB 0,0:DIR"O:.MAP
"
50140 A$="":CONSOLE 20,24:CLS:LOCAT
E 1,22,0:COLOR 2,1:ATTRB 1,0:PRINT"
Votre choix ?";:COLOR 2,0:ATTRB 0,0
:
50141 LOCATE 30,22,0:J$=""
50142 FOR U=1 TO 8
50143 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 50143
50144 IF ASC(A$)>33 AND ASC(A$)<127
 THEN ATTRB 0,1:PRINTA$;:J$=J$+A$:G
OTO 50150
50145 IF A$=FKEY$(2) THEN IM$="OK":
GOTO 42
50146 IF A$=CHR$(13) THEN 50155
50147 IF A$=CHR$(8) AND LEN(J$)>0 T
HEN A=LEN(J$):J$=LEFT$(J$,A-1):PRIN
T CHR$(8);" ";CHR$(8);:U=U-1:GOTO 5
0143
50149 PLAY"O5SI":GOTO 50143
50150 NEXT U
50155 ON ERROR GOTO 50200
50160 LOADP J$,P%(10000)
50165 IM$="OK":LOCATE,,0:GOTO 42
50200 IF ERR=62 OR ERR=53 OR ERR=55
 OR ERR=60 OR ERR=65 OR ERR=71 OR E
RR=72 AND J$<>""  THEN PLAY"O5SI":A
$=INPUT$(1):GOTO 50140
50210 IF ERR=62 OR ERR=53 OR ERR=55
 OR ERR=60 OR  ERR=65 OR ERR=71 OR
ERR=72 THEN PLAY"O5SI":A$=INPUT$(1)
:GOTO 50140
50220 END
51000 '****************************
****
51010 '*       LA SAUVEGARDE
   *
51020 '****************************
****
51030 BOXF(13,2)-(38,5)" ":COLOR 2,
1:ATTRB 0,0:LOCATE 13,2:PRINT"-Sous
 quel nom voulez vous":LOCATE 13,3:
PRINT"le SAUVEGARDER ?":
51040 LOCATE 14,5,0:J$=""
51045 FOR U=1 TO 8
51050 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 51050
51060 IF ASC(A$)>33 AND ASC(A$)<127
 THEN PRINTA$;:J$=J$+A$:GOTO 51100
51070 IF A$=FKEY$(2) THEN PUT(12,1)
,P%(10000):LI=LI+20:GOTO 100
51080 IF A$=CHR$(13) THEN GOTO 5111
0
51087 IF A$=CHR$(8) AND LEN(J$)>0 T
HEN A=LEN(J$):J$=LEFT$(J$,A-1):PRIN
T CHR$(8);" ";CHR$(8);:U=U-1:GOTO 5
1050
51090 PLAY"O5SI":GOTO 51050
51100 NEXT U
51110 PUT(12,1),P%(10000):GET(0,1)-
(39,22),P%(10000):SAVEP J$,P%(10000
):LI=LI+20:GOTO 100
```

Turbo fichier écrit en Turbo Pascal

Suite et fin de ce listing dont la première partie a été publiée le mois dernier. Nous vous proposons de plus le mode d'emploi de ce programme.

Ouvrir un fichier.

La création d'un nouveau fichier par l'intermédiaire de cette commande lui alloue l'extension "FIC". Un fichier nommé CLIENTS devient donc sur la disquette CLIENTS.FIC.

Cette option peut être appelée :

-lorsque l'utilisateur vient de charger le programme et n'a pas encore défini de fichier de travail. Dans ce cas, le message "fichier inexistant" apparaît.

-lorsque l'on désire changer de fichier de travail. Les mises à jour sont directement effectuées par le programme.

Détruire un fichier.

Détruit tout fichier possesseur de l'extension "FIC", y compris le fichier de travail.

Créer des fiches.

La création de fiches se fait en entrant la valeur correspondant à chaque rubrique. Ces dernières contiennent des valeurs alphanumériques dont la longueur est limitée par deux marqueurs.

Chercher des fiches.

Recherche une ou plusieurs fiches ayant des critères communs.

Lister le fichier en cours.

Liste la totalité du fichier en cours sur imprimante ou à l'écran.

Modifier des fiches.

Modifie une ou plusieurs fiches par saisie directe des nouvelles valeurs.

Détruire des fiches.

La destruction de fiches nécessite auparavant une recherche. Le programme gère ensuite les opérations de mise à jour.

Faire un tri.

Effectue une recherche sur un seul critère et sur l'ensemble du fichier.

Quitter.

Retourne directement sous CPM.

```
                                {-----------
---------------}

procedure recherche(option:boolean)
;

var fiche:type_fiche;
    i:integer;
begin
     for i:=1 to filesize(fichier1)
 do select[i]:=true;
     repeat
```

CAMERON EXCLUSIF PRESENTE

HANDY SCANNER

la plus copieuse des souris !

HANDY SCANNER
avec son logiciel
3 990 F TTC

L'outil idéal de saisie par digitalisation pour



Micro Edition

Créez votre journal avec un logiciel de mise en page (Ventura, etc.), HANDY SCANNER vous permet d'intégrer vos photos et illustrations.

Archivage

Digitalisez et stockez les éléments des dossiers que vous souhaitez constituer. Animez vos projets avec HANDY SCANNER.

Graphisme

HANDY SCANNER vous permet d'intégrer directement une image digitalisée dans le cadre d'un logiciel graphique (DR Halo, Handy Paint, etc.)

Et vous

HANDY SCANNER vous autorise de nombreuses applications. A vous de scanner.

Assistance technique
Ecrivez-nous, un technicien vous répond sous 48 heures.



HANDY MOUSE

LA SOURIS DE TOUS LES PC

Elle se branche sur le port RS 232 sans interface, entièrement compatible avec HANDY SCANNER.

Fournie avec un driver qui lui permet de fonctionner avec la plupart des logiciels MS-DOS (Windows, Lotus I, II, III, Wordstar, etc.).

HANDY MOUSE
avec son logiciel
790 F TTC

BON DE COMMANDE à retouner à **CAMERON** S.A.R.L. - 55 avenue Jean-Jaurès - 75019 PARIS TILT

Ci-joint mon règlement par chèque bancaire, aucune réservation ne sera prise en compte sans règlement.

Expédiez-moi rapidement :

HANDY SCANNER pour IBM PC et compatibles . ☐ 3990 FTTC
HANDY MOUSE pour IBM PC et compatibles . . . . ☐ 790 FTTC

Réservez-moi :

HANDY SCANNER pour ATARI ST ☐ 3990 F TTC (dispo. courant novembre)
HANDY SCANNER pour AMIGA ☐ 3990 F TTC (dispo. courant décembre)
HANDY SCANNER pour MACINTOSH ☐ 3990 FTTC (dispo. courant janvier)

Frais de port 35 F

Nom _____ Prénom _____ Adresse _____

_____ Ville _____ Code Postal _____

```
          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
                       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
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
```

RUN INFORMATIQUE

la vitrine de NOËL 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

MEGATARI
IL ARRIVE !!



TOTALEMENT COMPATIBLE 520 ET 1040 ST

GARANTIE 1 AN
MAINTENANCE SUR SITE

MEGA ST 2M	9 950 F HT
MEGA ST 4M	12 950 F HT
MEGA LASER 2M	20 950 F HT
MEGA LASER 4M	23 950 F HT

IMPRIMANTE LASER 11 950 F HT
RÉSOLUTION 300 x 300
8 PAGES MINUTE

ON CROIT RÊVER
520 STF 2 990 F

520 STF + MONITEUR COULEUR 1224	5 490 F
1040 STF COULEUR	7 490 F
1040 STF MONOCHROME	5 990 F

520/1040 ST : Garantie 2 ans.

● *traitement de texte*

HABAWRITTER	700 F
STAD	800 F
SIGNUM	1 800 F

c'est déjà NOËL dans les 2 points d'accueil RUN

VENEZ CHERCHER VOTRE ORDINATEUR VOS ACCESSOIRES ET VOS JEUX !!!

RUN INFORMATIQUE

l'accueil, le sérieux, les prix, le choix, la compétence, l'avant et l'après-vente !!

FLASH! FLASH! les derniers logiciels de votre machine sont arrivés. Consultez-nous.

Achetez votre ordinateur chez RUN et choisissez votre cadeau* dans le magasin.

* 10 % de la valeur de votre achat.

AMIGA



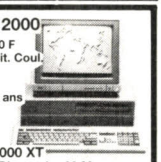
AMIGA 500
UC
4 690 F
Garantie 2 ans

AMIGA 1000

EXTENSION 2 Mo	4 600 F
SIDECAR	7 500 F

Rejoignez le CLUB AMIGA/RUN

AMIGA 2000



UC : 11 590 F
UC + Monit. Coul. 15 300 F
Garantie 2 ans

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.

TABLETTE GRAPHIQUE CRP



nouveau 4 450 F

● *logiciels graphiques ST*

AEGIS ANIMATOR	585 F
PUBLISHING PARTNER	1 600 F

● *musique ST*

CREATOR	2 845 F
PRO 24 STEINBERG V 2.0	2 600 F
EZ-TRACK	870 F

● *tableurs*

DB CALC	455 F
EZ-CALC	740 F
CALCOMAT	450 F

SEGA®
LA CONSOLE ET SES JEUX

CONSOLE SEGA	990 F
PISTOLET	449 F
ACTION FIGHTER	219 F
ALEX KEED	219 F
ASTRO WARRIOR	219 F
BLACK BELT	219 F
CHOPLIFTER	219 F
ENDURO RACER	219 F
F 16 FIGHTER	169 F
FANTAZY ZONE	219 F
GANGSTER TOWN	219 F
GHOST HOUSE	169 F
GREAT GOLF	219 F

l'incroyable intégrale PC 1512
AMSTRAD



Chaque PC 1512 est livré avec un ensemble de logiciels PRO intégrés sous GEM d'une valeur de 3 000 F :
Tr. texte ÉVOLUTION SUNSET
Tableur graphique CALCOMAT
Base de données SUPERBASE
et en plus UN PACK DE 4 JEUX
et pour le prix du 1512 !!
NOUS CONSULTER.

CPC 464/6128
AMSTRAD



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

DIGITALISEURS
ATARI ST

PRO 87 (CICI Haute résolution 128 tons de gris)	2 950 F
REALTIZER (CICI) Digit. ultra rapide. 2 à 16 tons de gris	1 730 F

AMIGA

DIGIVIEW 2.0	1 995 F
TABLETTE GRAPH. CRP	4 650 F

IMPRIMANTES

CITIZEN 120 D	NOUS CONSULTER
CITIZEN LPS 10	
CITIZEN MPS 15	
CENTRONICS LASER PAGE	
IMPRIMANTE DMP 3160	2 290 F
IMPRIMANTE DMP 4000	3 990 F
AMSTRAD LQ 500	4 020 F

● *des utilitaires AMIGA*

DELUXE PAINT II	699 F
A. ANIM. + IMAGES	1 435 F
DELUXE VIDEO II	N.C.
TEXTCRAFT PLUS	750 F
PROWRITE	1 100 F
PAGE SETTER	1 230 F
SUPER BASE (français)	990 F

● *musique*

AEGIS SONIX	750 F
DE LUXEMUSIC C. S.	760 F
FUTURE SOUND	2 965 F
PRO MIDI STUDIO	2 860 F
AEGIS VIDEO SCAPE 3D	1 565 F
DIGI PAINT	630 F

● *langages*

AC BASIC (ABSOFT)	1 550 F
LATTICE C	1 490 F

● *utilitaire atari ST*

MACRO ASSEMBLER	570 F

● *éducatifs ST*

MATH 3°	225 F
MATH 5°-4°	225 F
MATH 6°	225 F
GÉOMÉTRIE 3° à Term.	240 F

● *jeux ST*

BARBARIAN	225 F
IMPACT	150 F
MARBLE MADNESS	299 F
PIRATES OF BARBARY	145 F
ROADRUNNER	189 F
COLONIAL CONQUEST	315 F
CHESSMATER 2000	300 F
FLIGHT SIMULATOR II	410 F
MANOIR MORTEVILLE	230 F
ARKANOID	140 F

● *encore des jeux SEGA*

MISSILE DEFENSE 3 D	219 F
MY HERO	100 F
NINJA	210 F
OUT RUN	269 F
PRO WRESLING	219 F
QUARTET	219 F
ROCKY	269 F
SECRET COMMAND	219 F
SPACE HARRIER	269 F
SUPER TENNIS	169 F
TEDDY BOY	169 F
TRANS BOT	169 F
WONDERBOY	219 F
WORLD GRAND PRIX	219 F
WORLD SOCCER	219 F
XILLION	219 F
ZAXXON	219 F

PC 1640
AMSTRAD



PC 1640
HD 20 COULEUR
CARTE EGA
haute résolution
640 x 350 couleur
16 couleurs au choix dans une palette de 64 couleurs
moniteur haute résolution
640 Ko 15 880 F

MULTIFACE II		[C] 550 F

● *jeux CPC*

BARBARIAN	C 99 F	D 132 F
MYSTERY OF THE NIL	C 105 F	D 145 F
WORLD GAMES	C 99 F	D 150 F
ASPHALT C 140 F	BIG 4	D 150 F
TAI PAN	C 99 F	D 150 F
ACE OF ACES	C 110 F	D 150 F
SPORT COMPIL	C 175 F	D 250 F
NITROGLYCERINE		D 205 F
FIVE STAR GAME II		C 115 F
MAGMAX	C 99 F	D 149 F
TUER N'EST PAS JOUER	C 105 F	D 165 F
PAPERBOY	C 98 F	D 148 F
BUBBLER	C 105 F	D 155 F
ZOMBI		C 140 F

NOUVEAU SCANNER CICI

SCANNER À PLAT . FORMAT A4 IMPRIME DIRECTEMENT EN THERMIQUE . COMPATIBILITÉ LASER OU MATRICIELLE . SOFT GRAPHIQUE EXTRÊMEMENT PUISSANT . SAUVEGARDE SOUS DEGAS ELITE . ZOOM . RÉGLAGE DIRECTEMENT SUR SCANNER . SCAN EN TEXTE (N et B) OU EN GRAPHIQUE . 128 tons de gris par effet de trame sur ST . 32 tons de gris sur AMIGA. Prix : 14 850 F

TAPIS SOURIS	
MOUSE MAT (USA)	89 F

● *jeux amiga*

BARBARIAN	245 F
TERRORPODS	245 F
IMPACT	150 F
TEST DRIVE	375 F
THE PAWN	270 F
KARATE KID II	240 F
FAERY TALE	410 F
ARAZOK'S TOMB	340 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
SILENT SERVICE	390 F
MARBLE MADNESS	390 F
CHESS MASTER 2000	350 F

● *encore des jeux*

F15 STRIKE EAGLE	230 F
TERRORPODS	210 F
INDIANA JONES	150 F
KING QUEST III	290 F
DEFENDER OF THE CROWN	270 F
SDI	345 F
METRO CROSS	260 F
THE PAWN	210 F
WORLD GAMES	320 F
TAI PAN	170 F
GOLD RUNNER	250 F
RANARAMA	195 F
BACKLASH	195 F
STAR GLIDER	245 F
SUPER CYCLE	320 F
PROLONGATEUR	
SOURIS/JOYSTICK	80 F

les joysticks



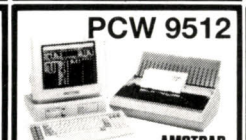
THE PROFESSIONAL ➤
6 microswitches
A. STANDARD 170 F
B. AUTOFIRE 195 F



◄ THE ELITE 130 F
4 microswitches

NOUVEAU POUR PC 1512 : joystick + interface 450 F

PCW 9512



512 Ko AMSTRAD
Monit. noir et blanc 90 x 32 car.
Lecteur disque 1 mega
Traitement texte Locoscript 2
Imprimante marguerite 6 510 F et toujours

PCW 8256	4 740 F
PCW 8512	5 930 F

● *jeux CPC*

SPY VS SPY III		D 160 F
6 X PAK		D 148 F
LE MAITRE DES AMES		D 190 F
CRAZY CARS	C 138 F	D 179 F
HIGH FRONTIER	C 120 F	D 170 F
WONDER BOY	C 95 F	D 140 F
ARMY MOVES	C 95 F	D 135 F
QUARTET	C 95 F	D 140 F
MYSTERY OF ARKHAM		C 120 F
JOYCON (Doubleur de joystick) FAMEUX		75 F

● *éducatifs CPC*

MATH 6°	D 132 F
MATH 5°-4°	D 132 F
MATH 3°	D 202 F
DÉCOUVERTE DE LA VIE 6°-5°	D 205 F

nouveautés US AMIGA

EXTENSION MÉMOIRE INTERNE A 1000 avec horloge, 1,5 MEGA RAM portée à 2 MEGS . . . 4 990 F

EXTENSION MÉMOIRE INTERNE A 500 associée à l'extension Commodore 512 K interne avec horloge. L'ensemble porte l'A 500 à 3,5 MEGS . . . . . 4 850 F

TV SHOW . Animation et slide show avec effets spéciaux pour tous vos graph. AMIGA . . . . 770 F

ÉMULATEUR C64 . . . . . N.C.

ACCÉLÉRATEUR DE DRIVE N.C.

SILVER . RAY TRACING 3D GRAPHICS ET ANIMATION 1 600 F

● *encore des jeux*

CRAZY CARS	285 F
ROADWAR EUROPA	350 F
DARK CASTLE	310 F

● *et des logiciels AMIGA*

AMIGATEL + CÂBLE 500/2000	980 F
1000	980 F
MINI 16	11 741 F
FLOW-IDEA PROCESSOR	810 F
PAGE FLIPPER	420 F
CLIMATE	350 F

● *nouveauté US*

SYNTHIA pour créer des sons et les sauvegarder sous IFF, et ensuite les exploiter sous SONIX par exemple . . . . . 750 F

COLLECTIVITES ÉTUDIANTS !! consultez-nous de bonnes affaires vous seront proposées.

PCW
la révolution DTP-PAO en français

DTP-PAO	375 F
DTP-PAO + Souris AMX	875 F
DTP-PAO + Scanner MASTERSCAN	875 F
DTP-PAO + Digitaliseur VIDI + Souris AMX + MASTERSCAN + PCW Paint	2 975 F

● *livres AMIGA*

BIEN DEBUTER	149 F
TRUCS ET ASTUCES	199 F
THE AMIGA HANDBOOK	135 F
HARDWARE REF. MANUAL	355 F
INTUITION REF. MANUAL	355 F
ROM KERNEL EXEC.	355 F
ROM KERNEL LIB. DEVICES	533 F

Port en plus 25 F par livre.

CREDIT 3 formules :

1. PARTICULIER CETELEM
2. CRÉDIT ENTREPRISE
3. LEASING

BON DE COMMANDE à renvoyer à RUN dep[t] VPC 62 rue Gérard 75013 PARIS

Logiciel _____

Matériel _____

Frais de port (France métropolitaine) : Logiciels **20 F** Sup pour contre-remboursement **30 F**. Matériel par **SERNAM EXPRESS 200 F**.
Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ☐ ou CCP ☐ Total

SIGNATURE
Signature des parents pour les moins de 18 ans.

CREDIT CETELEM IMMEDIAT : NOUS CONSULTER

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Tél. _____

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) . . . . . .

7149

```
                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;
%*
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
che.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;

                        {-----------
---------------}

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;
```

ORDIVIDUEL

BOUTIQUE MICRO-INFORMATIQUE
22, rue de Montreuil - 94300 VINCENNES - Tél. : 43.28.22.06
ouvert du mardi au vendredi de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h - samedi de 10 h 30 à 19 h

ORDIVIDUEL

AMSTRAD

SUPER PROMOTION NOËL

cadeau
1 joystick
4 logiciels



CPC 6128 couleur + imprimante

4495 F

- ☐ CPC 464 monochrome ..... 1990 F
- ☐ CPC 464 couleur ..... 2990 F
- ☐ CPC 6128 monochrome ..... 2990 F



- ☐ *digitaliseur ARA* ..... *990 F*
- ☐ *synthétiseur vocal* ..... *550 F*
- ☐ *interface TV* ..... *1490 F*
- ☐ *interface TV avec télécomman.* ... *1690 F*
- ☐ *crayon à fibre optique DART* .... *395 F*

ATARI

SUPER PROMOTION NOËL

cadeau
1 joystick
4 logiciels



ATARI 520 STF +
moniteur couleur + imprimante

5995 F

- ☐ atari 520 STF ..... 2990 F
- ☐ atari 1040 STF + monit. mono .... 5490 F
- ☐ atari 1040 STF + monit. coul. ..... 7490 F



- ☐ *realtizer* ..... *1690 F*
- ☐ *tablette graphique C.R.P.* ..... *4595 F*
- ☐ *ST replay* ..... *850 F*
- ☐ *disque dur 20 MO* ..... *4990 F*
- ☐ *imprimante couleur* ..... *3490 F*

THOMSON

cadeau
1 joystick
4 logiciels



SUPER PROMOTION NOËL

TO8D + moniteur couleur
+ imprimante

4995 F

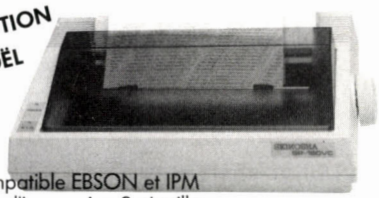
- ☐ TO8D + câble péritel ..... 2990 F
- ☐ TO8D + monit. mono. ..... 3690 F
- ☐ MO6 ..... 1490 F



- ☐ *digitaliseur "PRO"* ..... *2490 F*
- ☐ *synthétiseur vocal* ..... *550 F*
- ☐ *crayon optique* ..... *120 F*
- ☐ *incrustation TV* ..... *499 F*
- ☐ *extension mémoire 256 K* ..... *1490 F*

EXCEPTIONNELLEMENT OUVERT LE DIMANCHE 20 ET LUNDI 21 DE 10 H 30 A 19 H

PROMOTION NOËL



- Compatible EBSON et IPM
- Tête d'impression 9 aiguilles
- Vitesse d'impression de 100 cps en mode listing et 16 cps en NLQ
- Niveau de bruit inférieur à 52 dB
- Entraînement du papier par friction ou traction
- Plusieurs styles de caractères :
doubles largeur, gras, double frappe, compressé, italique, superscript, inverse et souligné
- Marge et espacement ligne réglables par commandes logiciel.

☐ *imprimante SEIKOSHA SP 180* ... ~~2190 F~~ **1590 F**

... et toute la gamme des PC Thomson et Amstrad, Méga ST Atari disponible dans la boutique "PRO" au 43.28.00.71



3990 F Cadeau : 2 cassettes VHS

☐ *magnétoscope VCR 4600* ..... *3990 F*
Modèle avec programmation par télécommande à écran cristaux liquide

☐ *magnétoscope VCR 4800* ..... *4590 F*

● Le VCR 4600 MK II, le premier de la gamme Amstrad ● Magnétoscope Secam Type "H.Q." ● Système V.H.S. ● Entièrement compatible Canal + ● Commandes et chargement frontaux ● Télécommande multi-fonction à infrarouges ● Mémorisation de 5 programmes sur une période de 14 jours et/ou répétitif du lundi au vendredi ● Affichage de l'heure, de la programmation et du compteur, en façade ● Recherche rapide avant et arrière avec visualisation ● Compteur à 4 chiffres avec remise à zéro automatique ● Fonction "T.R.P." : Permet un enregistrement automatique par séquences de 30', 60', 90', 120', 150', 180' ● 2 prises Péritel ● Livré avec télécommande ● Alimentation : 220 V ● Consommation : 37 W/h ● Dimensions : L 43 x H 10 x P 31 cm.

VENTE AUX COLLECTIVITES : numéro réservé 48.86.92.84

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achat inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F pour achat supérieur à 1000 F, 80 F pour achat supérieur à 2000 F).

JE POSSEDE UN ORDINATEUR DE MARQUE : _____ TYPE : _____

NOM : _____ ADRESSE : _____

_____ TÉL. : _____ CODE POSTAL : _____ VILLE : _____

Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) - envoyer le tout à **ORDIVIDUEL**, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.

```
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
                       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
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
```

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)

2999F 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

```
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;
```

Test mémoire pour PC 1403 et compatibles

Avez-vous une bonne mémoire? Ce listing inspiré du jeu de Kim peut vous donner la réponse.

```
2:HS=0
3:REM TESTEZ VOTRE MEMOIRE
VISUELLE
4:REM EN RESTITUANT DANS LEUR
ORDRE D'APPARITION
5:REM LES SERIES DE CARACTERES
ALEATOIRES
6:REM AFFICHEES PAR LA MACHINE
9:REM PRESENTATION
10:PAUSE "   >Test memoire<"
11:BEEP 1
12:REM INITIALISATION
13:DD$=""
15:SC=0
19:REM CHR$ ALEATOIRE
20:RANDOM
21:A=RND 26+64
37:REM DE CHR$
38:DD$=DD$+CHR$ (A)
39:REM BOUCLE AFFICHAGE
40:FOR F=1 TO LEN DD$
43:PAUSE MID$ (DD$,F,1)
50:NEXT F
59:REM ENTREE JOUEUR
60:PAUSE "Entrez la sequence!";
61:INPUT BB$
69:REM TEST VERIFICATION
70:IF DD$<>BB$ THEN 79
71:PAUSE "Bravo!!"
72:PRINT "Prenez garde!"
73:BEEP F
74:SC=SC+F
75:GOTO 20
79:REM EN CAS D'ECHEC
80:BEEP 1
81:PAUSE "La bonne sequence etait:"
82:PRINT DD$
89:REM CALCUL SCORE
90:IF SC>HS THEN LET HS=SC
93:IF SC<70 THEN PRINT "Vous etes
amnesique ?"
95:IF SC>70 AND SC<110 THEN PRINT
"Votre memoire est ok"
98:IF SC>110 THEN PRINT "Vous etes
surdoue"
99:PRINT "High Score:";HS
100:INPUT "On recommence ?";X$
120:IF ASC X$=79 THEN GOTO 10
130:PAUSE "Poule mouillée!"
140:END
```

SPECIAL MICRO-JEUX

Car Massacre pour Amstrad

Vous avez été nombreux à nous appeler au sujet de ce programme. Le listing ci-dessous résoudra tous vos problèmes de saisie. Les lignes de DATA reprennent les valeurs publiées dans le dernier Micro-Jeux et sont écrites en mémoire à chaque fois puis exécutées. Il est impératif de mettre au minimum 16 valeurs par ligne de DATA et les valeurs de vérification (précédées de points) doivent être omises ici.

```
10 ' Car massacre
15 ' Listing original publié dans le Micro-Jeux/Hors série numéro 5
20 MEMORY &1FFF
30 ENV 1,20,0,20
40 ENV 2,50,-1,16,127,-1
50 ENV 3,50,0,50,0
60 ENV 4,127,-1,7
70 ENT 2,127,1,50
80 ENT 3,50,3,1
90 ENT 4,0,0,0
100 AD=2000
105 PRINT "PATIENCE..."
110 FOR L=1 TO 762
120 FOR P=0 TO 16
130 READ 0$
140 POKE AD,VAL("&"+0$)
150 AD=AD+1
160 NEXT P
170 NEXT L
180 CALL &40C0
500 DATA 00,0C,0C,0C,0C,00,00,0C,0C,0C,0C,00,00,0C,0C,0C
501 DATA 0C,00,00,0C,0C,0C,0C,00,00,FF,0C,0C,FF,00,00,FF
502 DATA 0C,0C,FF,00,00,FF,18,24,FF,00,00,04,30,BA,08,00
503 DATA 00,04,75,BA,08,00,00,04,...
1000 'Continuez jusqu'à la fin la saisie des valeurs
1010 'avant de lancer le programme. Bon courage!
```

3, rue Perrault
75001 Paris
METRO LOUVRE
TEL 40/20/01/20
TELEX 218328

INFOMANIE

ATARI

MEGA ST2 MONOCHROME	11801	MEGA ST4 MONOCHROME	15359
MEGA ST2 COULEUR	13301	MEGA ST4 COULEUR	16859
MEGA ST2 LASER	24847	MEGA ST4 LASER	28405
520 STF	2990	1040 MONOCHROME	5990
520 COULEUR	5490	1040 COULEUR	7490

Nos prix sur la gamme MEGA ST comprennent un contrat de maintenance sur site sur toute la France pendant un an et une sélection des meilleurs logiciels du domaine public.

Possibilité de reprise d'un 520 ou d'un 1040 pour l'achat d'un MEGA.

PERIPHERIQUES

Extension 512 K	1190	Onduleur Powerlab 200	3546	Camera Igekami	4490
Disque Dur 20 Mega	4990	Digitaliseur Realtizer	1650	Camera CCD	9400
Lecteur 3"1/2	1650	Digitaliseur Pro 87	2950	Statif pour Digit	1490
Lecteru 5"1/4	2250	Tablette Graphique CRP	4490	Table Traçante A3	12990
Modem Attel 422	4625			Scanner Hawk CP14	14900

LOGICIELS

UTILITAIRES

Back Pack	490
Emulcom	790
Flash	389
Programmeur EPROM	1499
K Comm 2	589
K Ressource	389
K Switch	299
PC Ditto	890
Quick Mind	339
Serveur Imperatel	2990

GRAPHISME

Adv Art Studio	290
Aegis Animator	569
Art Director	499
CAD 3D V2	990
Lunettes 3D	1890
Degas Elite	490
Easy Draw	659
Film Director	579
GFA Draft	850
GFA Objet	395
GFA Vector	350
Publishing Partner	1750

BUREAUTIQUE

Calcomat Plus	750
Evolution Sunset	790
First Word Plus	990
Signum	1800
Superbase	990
VIP sous GEM	1690

PROGRAMMATION

Desa	249
Devpack	490
Developper en GFA	299
Fast Basic	890
F Prolog	870
GFA Basic	485
GFA Companion	429
Interpreteur C	395
Lattice C	990
Mark Williams C	1450
MCC Macro Assembl.	490
MCC Pascal	799
Megamax C	1690
Pro Fortran	1290
Profimat	495
Trucs en GFA	269

EDUCATIFS

Atageo	169
Math 3eme	220
Math 5/4	220
Math 6	220
Fonctions et Complexes	220
Geometrie	220
Traceur	220
Biologie	329
Anglais	329
Espagnol	329
Allemand	329

MUSIQUE

Creator	2650
CZ Android	990
Digidrum	219
EZ Track	650
K Minstrel	299
Masterscore	2900
Pro 24	2450
Pro Sound Designer	679
Super Conductor	539
ST Replay	799

JEUX

Airball	229	Gauntlet	219	Mercenary	245	SDI	349
Alternate Reality	239	Golden Path	199	Metrocross	439	Sentinel	209
Arkanoid	189	Goldrunner	225	Midi Maze	399	Shangai	249
Autoduel	239	Guild of Thieves	239	Mortville Manor	229	Shuttle 2	199
Balance of Power	340	Hardball	299	Ogre	299	Silent Service	245
Barbarian	219	Impact	169	Pawn	219	Skyfox	229
Bard's Tale	349	King's Quest	339	Phantasie	309	Space Quest	349
Bob Winner	229	King's Quest 2	199	Phantasie 2	249	Star Raiders	339
Chess Psion	225	King's Quest 3	349	Phantasie 3	309	Starglider	229
Chessmaster 2000	329	Leader Board	255	Ranarama	199	Sundog	349
Chiffres et Lettres	286	Leader Board Tourn	129	Road Runner	225	Super Cycle	219
Colonial Conquest	349	Leasure Suit Larry	399	Road War 2000	289	Tass Time	259
Cristal Castle	179	Macadam Bumper	299	Road War Europe	329	Terrorpods	219
Defender of the Crown	319	Mach 3	229	Sapiens	249	Tonic Tile	220
F 15 Strike Eagle	269	Marble Madness	299	Scenary Disk 7	219	TNT	199
Flight Simulator 2	399	Mean 18	249	Scenary Disk 11	219	Tracker	259

AMIGA 500	4725
AMIGA 500 COULEUR	6990
AMIGA 2000	11587
AMIGA 2000 COULEUR	15299
AMIGA 2000 XT	26690
DRIVE 3" 1/2	1650
DRIVE INT 3"1/2 (2000)	1530
CARTE XT (2000)	5325
EXTENSION 512 K (500)	1095
EXTENSION 2 M (2000)	3546
DISQUE DUR 20 MEGA	4400
GEN LOCK COMPOSITE	7900
GEN LOCK COMP/RVB	14232
DIGIVIEW	1990
PALETTE POLAROID	29900
DIGITALISEUR DE SON FUTURE SOUND	2290
INTERFACE MIDI	580

LOGICIELS

AEGIS AUDIOMASTER	389
AEGIS IMPACT	1390
AEGIS SONIX	749
AEGIS ANIMATOR	1190
BUTCHER	479
CALLIGRAPHER	1090
DE LUXE MUSIC CS	799
DE LUXE PAINT 2	1050
DE LUXE VIDEO 1.2	990
DIGIPAINT	790
INSTANT MUSIC	295
LATTICE C + TEXT	1790
MACRO ASSEMBLEUR	669
MCC PASCAL	949
PAGE FLIPPER	1490
PAGE SETTER	1250
PRISM	790
PRO WRITE	1120
SCULPT 3D	1390
SUPERBASE	990
TEXTCRAFT	750
TV TEXT	1290
VIDEOSCAPE 3D	1540
VIP	1690

JEUX

ALIEN FIRE	299
BALANCE OF POWER	389
BARBARIAN	235
BARD'S TALE	389
CHALLENGER	119
CHESSMASTER 2000	345
CRAZY CARS	289
DARK CASTLE	399
DEFENDER OF THE CROWN	349
DEJA VU	409
DIABLO	179
FAERY TALE	395
FIRE POWER	329
FLIGHT SIMULATOR	399
GOLDRUNNER	249
GRAND SLAM TENNIS	349
GUILD OF THIEVES	249
HALLEY PROJECT	349
KARATE KID 2	249
LEASURE SET LARRY	439
LEADER BOARD	299
MARBLE MADNESS	249
MEAN 18	249
MOUSE TRAP	179
PHANTASY 3	349
PLUTOS	179
RACTER	349
ROADWAR 2000	315
SCENARY DISK 7	229
SCENARY DISK 11	229
SDI	349
SHANGAI	239
SINBAD	369
TERRORPODS	289
TEST DRIVE	389
UNINVITED	339

ENVOYER a: INFOMANIE, 3, rue Perrault, 75001 PARIS

NOM.....PRENOM.....
ADRESSE.....
CODE .....VILLE.....
MACHINE.....TEL.....

DESIGNATION	PRIX
Frais de port (France)	30 Frs

3615 Code AMIE
UNE SUPER AFFAIRE TOUS LES JOURS

LA BOUTIQUE
A.M.I.E.
3615 code AMIE

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
Boitier 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

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

100 F

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 .....
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 _____
Signature

Mes 10 % de produits en plus : (hors promotion)

AMIGA ATARI COMMODORE AMSTRAD

SESAME

The Nile
pour C 64

Ne pose pas de problème sauf qu'il est nécessaire de séparer le programme au niveau de la ligne 1880. Les deux listings doivent être sauvegardés l'un après l'autre : le premier appelle en effet le second en ligne 1850.

Echecs
pour C 64

Insérez les lignes suivantes :

```
516 PRINTTAB(10)"■■■                    ■
"
517 FORI=1TO16:PRINTTAB(10)"■   ■"TAB(28)
"■■■":NEXTI
518 PRINTTAB(10)"■■■                    ■
"
519 PRINTTAB(10)"■■■                    ■
"
520 REM # CASES #
521 FORL=1TO8:FORC=1TO8
522 ONG(C,L)+1GOSUB610,620
523 NEXTC,L
530 REM # PIECES #
531 FORPI=1TO32:C=PH(PI):L=PV(PI):GOSUB6
40:NEXTPI
540 REM # CAMPS #
541 PRINT"■■■ BLANCS"TAB(33)"NOIRS"
550 GOTO800
599 REM
600 REM ****************
601 REM * DESSIN CASES *
602 REM ****************
610 REM # CASE NOIRE #
611 GOSUB680
612 PRINT"  ■■■■  "
613 RETURN
620 REM # CASE BLANCHE #
621 GOSUB680
622 PRINT"■   ■■■■   ■"
623 RETURN
640 REM # PIECE #
641 Y=INT(PI/17):GOSUB680
642 X=DE(PI)+4*ABS(G(C,L)-Y)
643 IFY=1THENPRINT"■";
644 PRINTCHR$(X);CHR$(X+1)"■■■"CHR$(X+2)
;CHR$(X+3)
645 IFY=1THENPRINT"■"
646 RETURN
680 REM # POSITIONNEMENT #
681 PRINT"■■■";
682 FORI=1TO(L*2):PRINT"■";:NEXTI
683 PRINTTAB(10+C*2);
684 RETURN
699 RETURN
700 REM ****************
701 REM * FIN DE PARTIE *
702 REM ****************
```

SESAME

```
710 REM # ECRAN #
711 IFFO=0THEN714
712 V$="PAT":P$="BLANCS":G$="NOIRS"
713 IFPL=0THENG$="NOIRS":P$="BLANCS":GOT
0716
714 V$="MAT":P$="BLANCS":G$="NOIRS"
715 IFPL=1THENG$="NOIRS":P$="BLANCS"
716 POKESB+0,0:POKESB+1,0
717 PRINT"■■■"TAB(16)"■■■■■■■■■■"
718 PRINTTAB(16)"■■■■■          ■■■■"
719 PRINTTAB(16)"■■■■■ ECHECS ■■■■"
720 PRINTTAB(16)"■■■■■          ■■■■"
721 PRINTTAB(16)"■■■■■■■■■■"
722 PRINT"■■■■■■          ABANDON FORCE DES
 ■■'F ■' ■■"
723 PRINT"■■■■          "V$" REALISE PAR LES
 ■■'G$"■■"
724 PRINT"■■■■■■■■    <FEU>   POUR UNE NOU
VELLE PARTIE"
725 PRINT"              <HAUT>  POUR ARRETER
"
730 REM # ATTENTE DU CHOIX #
731 IF(PEEK(JO)AND16)=0OR(PEEK(JO+1)AND1
6)=0THEN740
732 D1=(PEEK(JO)AND31):D2=(PEEK(JO+1)AND
31)
733 IFD1=2ORD1=2ORD1=3ORD2=2ORD2=2ORD2=3
RD2=3THEN750
734 GOTO731
740 REM # NOUVELLE PARTIE #
741 PRINT"■■■    <■■FEU":GOSUB330:PRINT"■■
:GOSUB400:GOTO500
750 REM # RESET #
751 PRINT"■■■              <■■HAUT":FORH=1TO800
:NEXTH:SYS64738
799 REM
800 REM ***************
801 REM * TOUR DE JEU *
802 REM ***************
810 REM # INITIALISTION DU COUP #
811 W1=0:F5=0:CP=CP+1
812 PL=ABS(PL-1):FO=1:GOSUB900:IFFO=1THE
N1300
813 GOSUB1400
814 REM # CHOIX DE LA PIECE #
815 IF(PEEK(JO+PL)AND16)=0THEN817
816 GOSUB1500:GOSUB1700:GOTO815
817 IFINT(PI/17)<>PLTHEN815
818 C1=C0:L1=L0:F1=1:GOSUB1000:IFF1=1THE
NGOSUB1800:GOTO815
819 VG=2:IFINT(PI/17)>0THENVG=6
820 GOSUB1900
821 POKES0,136:POKES0+1,119:POKES0+2,53:
POKES0+3,52:POKES0+5,0:POKES0+6,128
822 POKES0+4,17:FORH=1TO200:NEXTH:POKES0
+4,16
823 REM # CHOIX CASE D'ARRIVEE #
824 GOSUB1500:IFC0<>C1ORL0<>L1THENGOSUB2
000
825 IF(PEEK(JO+PL)AND16)<>0THEN824
826 F4=1:GOSUB2100:IFF4=0THEN824
```


3615 Code AMIE
UNE SUPER AFFAIRE TOUS LES JOURS

LA BOUTIQUE
A.M.I.E.
3615 code AMIE

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

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

IMPRIMANTE COULEUR OKIMATE 20 + Cordon 2490 F

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 RDZ	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 LOGITEL	
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

Tous les prix sont TTC

Liste non exhaustive

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 178

AMSTRAD AMSTRAD

LA BOUTIQUE

A.M.I.E.

3615 code AMIE

TOUS LES JOURS UNE SUPER AFFAIRE

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. A1081	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		*AUDIO*	
A 1010 - EXTERNE 3"1/2	2260	FUTURE SOUND	
A 1020 - EXTERNE 5"1/4	NC	(DIGITALISEUR SON)	2295
A 2010 - INTERNE 3"1/2	1690	INTERFACE MIDI	580
RAMBOARD 512 KO (AMIGA 500)	1095	PRO MIDI STUDIO	
RAMBOARD 2MEG (AMIGA 2000)	3600	(SEQUENCER 16 PISTES)	NC
RAMBOARD 2MEG (AMIGA 1000)		*VIDEO*	
MEGABOARD 2	5845	DIGIVIEW	
HARD CARD 20 MEG (PC + DBLE PARTITION)	4400	(DIGITALISEUR D'IMAGES)	1995
HARD CARD 30 MEG (ID)	5200	FRAMEGRABBER	NC
HARD CARD 40 MEG (ID)	NC	GENLOCK MERKENS	NC
HARD CARD 76 MEG (ID)	NC	CAMERA HV720	3350
PC EMULATOR (BRIDGES BOARD 2088 + 5"1/4)	5600	OBJECTIF SCH	950
EMULATOR GO 64	NC	ZOOM COSMICAR 12,5/75	4450
GRAPHIQUES		STATIF ROHEN 2 REFLECTEURS	1839
TABLETTE DIGITALISER KURTA A3	11 730	SYSTEM POLAROID + IMPRINT (PHOTOS, EKTA, TRANS.)	32000
TABLETTE EASYL	6000	TUNER TV	
GRAPHISCOPE II AMIGA	NC	(TRANSFORME LE MONIT. EN TV)	1390
EXCLUSIF		*TELEMATIQUE*	
GO 64 Emulateur C 64	NC	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	AMIGA APPLICATIONS	199	BEGINNER'S GUIDE	199
AMIGADOS MANUAL	299	AMIGA PROGRAMMER'S		CLES POUR AMIGA	195
AMIGADOS REFERENCE	149	HANDBOOK	299	TRUCS & ASTUCES	199
AMIGAWORLD	39	AMIGA SYSTEM GUIDE	199	TRUCS & ASTUCES (DISK)	120
AMAZING COMPUTING	39	ADVANCED AMIGA BASIC	199	BIEN DEBUTER AVEC L'AMIGA	120

LOGICIELS

BUREAUTIQUE		*PROGRAMMATION*		HOLLYWOOD POKER	202
MAXIPLAN	2099	*TRANSFERT*		*AVENTURE/ROLE/ WARGAME*	
SUPERBASE FRANCAIS	990	LATTICE C VER.3.10	1490	ARAZOK'TOMB	349
TEXTCRAFT FRANCAIS	790	AZTEC MANX COMMERCIAL	3938	KAMPFGRUPPE	539
PAGE SETTER INTERNATIONAL	1259	MACRO ASSEMBLEUR MCC	679	FAERY TALE	404
VIP PROFESSIONNAM	1599	TRUE BASIC	1184	BORROWED TIME	390
DBMAN	1390	GRABBIT	299	KING QUEST III	388
PRINT MASTER PLUS	439	CLI MATE	379	DEJA VU	409
ART GALLERY 1 OU 2	279	AMIGADOS EXPRESS ASSEMBLEUR	233	UNINVITED	343
PROWRITE	1120	K-SEKA	679	ROADWAR 2000	315
WORD PERFECT	NC	*LUDIQUES*		BALANCE OF POWER	388
GRAPHIQUE/MUSIQUE		*ARCADE*		ULTIMA III	346
AEGIS ANIMATOR	NC	KARATE KID 2	254	ALIENS FIRES	388
AEGIS VIDEOSCAPE 3D	1549	GOLDRUNNER	249	LAND OF LOUNGE LIZARDS	445
AEGIS SONIX	790	BABARIAN	235	BLACK CAULDRON	368
AEGIS DRAW PLUS	1899	DEMOLITION	119	PHANTASY III	349
DELUXE PAINT 2	1059	PHALLANX	119	*STIMULATION*	
DELUXE VIDEO 1.2	1059	MARBLE MADNESS	259	WORLD GAMES	309
DELUXE MUSIC CONSTRUCTION SET	809	CHALLENGER	110	HARDBALL	349
INSTANT MUSIC	293	CRUNCHER		LEADERBOARD	309
MUSIC STUDIO	288	ACTORY	110	TENTH FRAME	NC
SCULPT 3D (BYTE BY BYTE)	NC	SPACE BATTLE	119	CHESSMATER 2000	346
CAO 3D FRANCAIS	NC	*STRATEGIE ACTION*		BASEBALL EA	407
ZUMA FONTS VOL 1,2 OU 3	309	SINBAD	390	FIGHT SIMULATOR II	409
		SDI	349	JET	NC
		DEFENDER OF THE CROWN	390	SCENARY DISK 7	237
		SHANGAI	NC	SCENARY DISK 11	237
		THE KING OF CHICAGO	NC	SILENT SERVICE	249
				F15 STRIKE EAGLE	NC

Liste non exhaustive

CREDIT CREG IMMEDIAT

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 178

SESAME

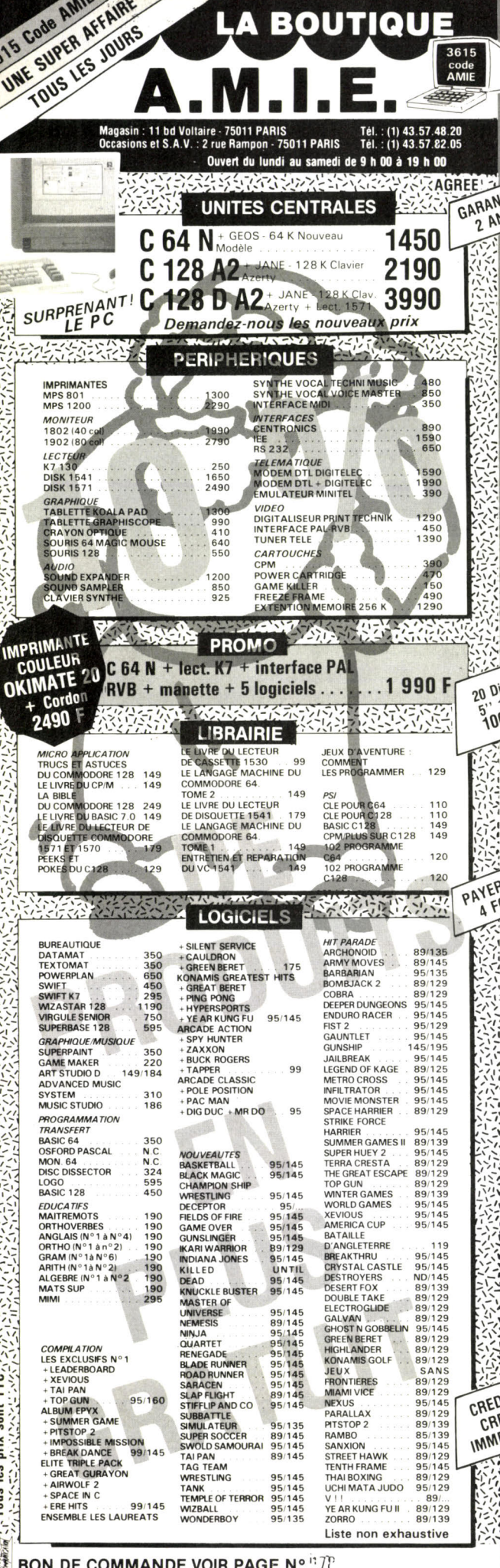
```
827 IFF4=2THENCO=C1:LO=L1:GOTO815
828 F3=1:PH(PI)=CO:PV(PI)=LO:P9=GR(CO,LO
):GR(C1,L1)=-1:GR(CO,LO)=PI
829 IFP9>0THENPH(P9)=-1:PV(P9)=-1
830 GOSUB1200:IFF3=1THENEC(PL)=0:GOTO240
0
831 REM # CAS D'ECHEC #
832 W2=0:F5=0:ONEC(PL)+1GOSUB2900,3000
833 PH(PI)=C1:PV(PI)=L1:IFP9>0THENPH(P9)
=CO:PV(P9)=LO
834 GR(C1,L1)=PI:GR(CO,LO)=P9:CO=C1:LO=L
1:GOTO815
899 REM
900 REM ************
901 REM * TEST PAT *
902 REM ************
910 REM # TEST ROI CLOUE #
911 II=16+16*PL
912 FORCC=PH(II)-1TOPH(II)+1:FORLL=PV(II
)-1TOPV(II)+1:F9=1
913 GOSUB3400
914 IFF9=1THENFO=0:CC=PH(II)+1:LL=PV(II)
+1
915 NEXTLL,CC:IFFO=0THENRETURN
920 REM # TEST AUTRES PIECES CLOUEES #
921 FORPI=1+16*PLTO15+16*PL:IFPH(PI)<>0TH
EN923
922 C1=PH(PI):L1=PV(PI):F1=1:GOSUB1000:I
FF1=0THENFO=0:PI=15+16*PL
923 NEXTPI:PI=P0:RETURN
999 REM
1000 REM ************************
1001 REM * TEST IMMOBILISATION *
1002 REM ************************
1010 REM # INITIALISATION DU TEST #
1011 TY=(PI-16*INT(PI/17)-8)/2
1012 REM # PION #
1013 IFTY>0THEN1023
1014 IFL1=1+7*PLTHENRETURN
1015 IFC1=1THEN1018
1016 P1=GR(C1-1,L1+SGN(PL-.5)):IFINT(P1/
17)=ABS(PL-1)THENF1=0:RETURN
1017 W1=0:NP=C1+6-8*PL:LP=L1:GOSUB1120:I
FW1=1THENF1=0:RETURN
1018 P1=GR(C1,L1+SGN(PL-.5)):IFP1=-1THEN
F1=0:RETURN
1019 IFC1=8THENRETURN
1020 P1=GR(C1+1,L1+SGN(PL-.5)):IFINT(P1/
17)=ABS(PL-1)THENF1=0:RETURN
1021 W1=0:NP=C1+8-8*PL:LP=L1:GOSUB1120:I
FW1=1THENF1=0:RETURN
1022 RETURN
1023 REM # AUTRES PIECES #
1024 NB=DP(INT(TY+.5),1)
1025 FORI=1TONB
1026 CD=DP(INT(TY+.5),2*I):LD=DP(INT(TY+
.5),2*I+1)
1027 IFC1+CD<1ORC1+CD>8ORL1+LD<1ORL1+LD>
8THEN1029
1028 P1=GR(C1+CD,L1+LD):IFINT(P1/17)<>PL
THENF1=0:I=NB
```

SESAME

Editeur de Sprites pour C 64

Les lignes manquantes sont

```
760 PRINT"■■■
```



SESAME

```
1090 REM
  CLOSE
1093 REM* STOCKAGE DONNEES EN LIGNES *
1096 REM
1100 PRINT"■":POKE53280,14:POKEV+21,0
1105 PRINT"■■■A PARTIR DE QUELLE LIGNE"
1110 PRINT"■■(MINIMUM 2000)"
1120 INPUT"■■=>";S
1125 IFS<2000THENGOTO1110
1127 PRINT"■■■VOULEZ-VOUS METTRE UNE LI
GNE DE REM?"
1128 GETA$
1129 IFA$="O"THENINPUT"■■ENTREZ LA PHRAS
E:";B$:PRINT"■":GOTO1134
1131 IFA$="N"THENPRINT"■":GOTO1135
1133 GOTO1128
1134 PRINT"■■"S;"REM ";B$:S=S+10
1135 T=1
1140 FORQ=1TO9:PRINT"■":PRINT"■■"S;"DATA"
;
1150 FORW=1TO7
1160 PRINTX(T);"■■,";:T=T+1
1170 NEXTW:S=S+10:PRINT"■■ ";
1180 NEXTQ:PRINT",0"
1190 END
1300 REM
1310 REM * STOCKAGE DONNEES 2 *
1320 REM
1330 POKEV+21,0
1335 INPUT"■■■■■QUELLE ADRESSE?(MIN 220
,MAX 255)";P:PRINT"■■"
1340 IFP<220THEN1330
1345 IFP>255THEN1330
1346 FORI=1TO63:X(I)=PEEK(P*64+I-1):NEXT
I
1350 V=53248:GOSUB950
1351 PRINT"■■■■VOULEZ-VOUS AFFICHER LE S
PRITE EN"
1352 PRINT"■■■EN LIGNES?(O/N)"
1353 GETA$:IFA$="O"THENGOTO1100
1354 IFA$="N"THENGOTO1360
1355 GOTO1353
1360 PRINT"■■■■QUE VOULEZ-VOUS FAIRE?"
1370 PRINT"■■■■1.VOIR LES SPRITES EN MEM
OIRE."
1385 PRINT"■■■■2.REVENIR AU DEBUT."
1390 GETA$:IFA$=""THEN1390
1400 IFA$="1"THENGOTO1330
1410 IFA$="2"THENGOTO79
1420 GOTO1390
1490 REM
1493 REM * INSTRUCTIONS *
1496 REM
1500 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■INSTRUCTIONS 1"
1510 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■
```

```
1560 PRINT"1.DESSINER DES SPRITES DANS D
ES GRILLES"
1570 PRINT"■■GRACE AU JOYSTICK."
1580 PRINT"2.LES COORIGER."
1590 PRINT"3.LES STOCKER EN MEMOIRE A L'
ADDRESSE"
1600 PRINT"■■QUE VOUS INDIQUEREZ(MIN.220
,MAX.255)."
1610 PRINT"4.LES VOIR EN GRANDEUR NATURE
 (NORMAL,"
1620 PRINT"■■DILATE VERTICALEMENT,DILATE
 HORIZON-"
1630 PRINT"■■TALEMENT,DILATE DANS LES DE
UX SENS)."
1635 PRINT"5.AFFICHER LES DONNEES DU SPR
ITE EN"
1640 PRINT"■■LIGNES (DATA),AVEC AUPARAVA
NT,SI VOUS"
1645 PRINT"■■LE VOULEZ UNE LIGNE DE REM
(PAS INDIS-";
1650 PRINT"■■PENSABLE)."
1655 PRINT"VOUS DEVREZ INDIQUER A PARTIR
 DE QUEL"
1660 PRINT"■■NUMERO DE LIGNE LES DONNEES
 DEVRONT"
1665 PRINT"■■ETRE AFFICHEES."
1670 PRINT"■■■■■■■APPUYEZ SUR UNE TOUCHE
."
1675 GETA$:IFA$=""THEN1675
1680 PRINT"■■■■■■■■■■■■INSTRUCTIONS 2"
1685 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1690 PRINT"POUR DESSINER LE SPRITE,VOUS
POURREZ"
1695 PRINT"DEPLACEZ UNE CROIX SUR L'ECRA
N,ET,"
1700 PRINT"EN POUSSANT SUR LE BOUTON DE
TIR,"
1705 PRINT"LA CASE OU SE TROUVERA VOTRE
CROIX"
1710 PRINT"DEVIENDRA BLANCHE CE QUI EQUI
VAUDRA"
1715 PRINT"A UN PIXEL ALLUME DU SPRITE."
1720 PRINT"EN METTANT VOTRE CROIX SUR UN
E CASE"
1725 PRINT"BLANCHE ET EN APPUYANT SUR LA
 BARRE"
1730 PRINT"D'ESPACE,LA CASE REDEVIENDRA
NOIRE"
1735 PRINT"(PIXEL ETEINT)."
1740 PRINT"EN APPUYANT SUR 'S',L'ORDINAT
EUR"
1745 PRINT"CALCULERA LES DONNEES DU SPRI
TE ET"
```


UNE OREILLE PARTOUT !...

GARANTI 1 AN

PORTEE 5 KM !

MICRO-ESPION TX 2007

225F 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 oú 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.

STRATÉGES

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 :* .....

TI 12

Explorateur
pour C 64

Ce programme a été tellement altéré que nous le publions à nouveau.

```
0 REM **********************
1 REM *    EXPLORATEUR     *
2 REM *PAR NORBERT BONNEFOY*
3 REM **********************
4 PRINT"■";:POKE53281,0:POKE53280,0:PRINTTAB(10);"■EXPLORATEUR■"
5 PRINT"VOUS DEVEZ RECOLTER TOUS LES TRESORS,"
6 PRINT"SYMBOLISES PAR DES COFFRES JAUNES, A"
7 PRINT"L'AIDE DE VOTRE MODULE SPACIALE.LE"
8 PRINT"NOMBRE DE COFFRES PRIS EST AFFICHE SOUS"
9 PRINT"<< COFFRES >>.UNE COLLISION AVEC LE"
10 PRINT"DECOR OU UN ENNEMI (ARAIGNEE OU TETE DE"
11 PRINT"MORT) ENTRAINE LA PERTE D'UNE VIE"
12 PRINT"(3 AU DEPART).AVANT DE CHANGER DE"
13 PRINT"TABLEAU,VOUS DEVEZ FAIRE LE PLEIN EN"
14 PRINT"VOUS POSANT SUR LES BASES: ■■■
```

SESAME

```
220 PRINT"■N■QQQ■M■▄▄▄▄■N                ■└──┴──┴──┴──┘"
221 RETURN
225 PRINT"■";
226 PRINT"    ■Q ◆##########################■"
227 PRINT"    ■■■Q                          ■"
228 PRINT"    ■■┣  ■Q  Q                    ■"
229 PRINT"■■Q ■UK   ┃ UK                    ■"
230 PRINT"■U┻IB U─┤KU┤ U■Q                  ■N ■"
231 PRINT" ■UKB B J┤KJ┤K                    ■"
232 PRINT"■■■┤KU┤■Q ■U─■Q                     ■M ■"
233 PRINT"■■U─K                             ■■"
234 PRINT"                                  *"
235 PRINT"                ■Q                ■"
236 PRINT"              ■Q Q■HU■Q           ■"
237 PRINT"              ■Q■B ■Q■BB          ■┌┬┬┬┬■"
238 PRINT"             ■Q■BB J┤K U■Q    QQ■▒▒▒▒■"
239 PRINT"■◆ZZ    ■Q ■U┼┤■Q■IB  B     J┤ ■Q   ■"
240 PRINT" ■MN    ■U──IB ┤KU■Q■BU■Q  Q■IB■Q■BB■Q  ■"
241 PRINT" ■▮▮      ■Q■HB BUKUKB    BBJ┤K  ■"
242 PRINT" ■▮▮     ■Q ■U┼┤├──┤    ■Q■┤IB B■Q  ■"
243 PRINT" ■▮▮     ■U┬──┼K   J■Q   ■BBU┼┼■Q ■"
244 PRINT" ■▮▮     ■Q   ■B         J┤B    ■"
245 PRINT" ■NM    ■▄▄▄▒▒▒▄▄▄▄▒▒▒▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄"
246 RETURN
250 PRINT"■";
251 PRINT"■▒▒▒▒
```

SESAME

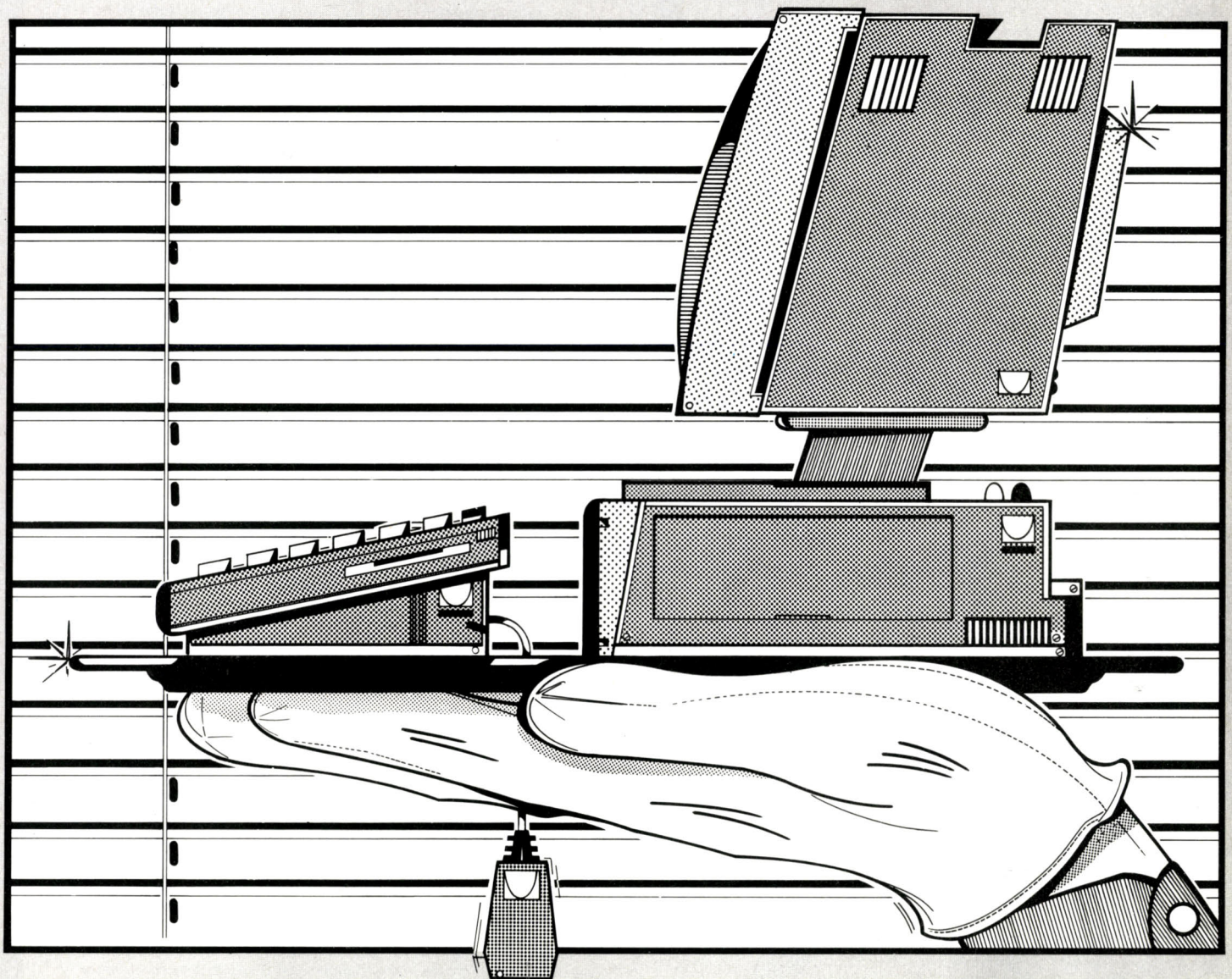
```
285 PRINT"    ■N I RS M          ■N .E M    "
286 PRINT"    ■N I S  I M        ■N I SR I M    "
287 PRINT"    ■N  I S2 I  M      ■N  I .C I  M  "
288 PRINT"    ■L_NI  0 M_/       ■L_NI AH M_/   "
289 PRINT"      ■   I              ■ .I I       "
290 PRINT"    ■NI    M           ■N  N M      "
291 PRINT"    ■NNI   MM          ■NNI  G MM     "
292 PRINT"    ■I M__N I I        ■I M__N I I    "
293 PRINT"    ■I      I I        ■I      I I    "
294 PRINT"    ■N M    N M        ■N M    N M    "
295 PRINT"▒▒▒
```

```
341 PRINT"I    I  ▬▬▬
```

```
400 PRINT"■";
401 PRINT"■O ──────────────────────── ──P"
402 PRINT"I                            |"
403 PRINT"I                            |"
404 PRINT"I                            |"
405 PRINT"I                            |"
406 PRINT"I  ■■■
```

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

ATITUDES

5e ANNIVERSAIRE VIDEOSHOP L'ESPACE

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).

ATTITUDES

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

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

☐ Je désire recevoir une offre préalable de crédit.
– Montant achat ..... – Apport comptant .....
– Nombre de mensualités ....
1er versement à 90 jours ☐ OUI ☐ NON
☐ Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
	PORT 100 F
Montant total TTC	

INTELCOM L'ESPACE PROF

INFORMATIQUE • TELEMATIQ

● ***DEMONSTRATION***

Toutes les configurations proposées sont en démonstration dans notre espace professionnel (graphisme, gestion, P.A.O.).
Si vous ne pouvez pas venir nous voir, nous vous rendons visite à bord de notre camion-expo, sur simple rendez-vous.

Service commercial : 42 96 93 95

● ***INSTALLATION***

Tout le matériel vendu dans le domaine professionnel peut bénéficier d'une mise en place rapide sur site, une mise en route des logiciels est également possible.

● ***LEASING***

Toute informatisation nécessite un important investissement. Le leasing est un des modes de financement que nous pouvons vous proposer. D'autres propositions peuvent être suggérées et réalisées, après étude commune d'un plan de financement.

EN DEMONSTRATION

La dernière nouveauté de PHILIPS en matière de traitement de texte : La VIDEO WRITER 250.
Une machine d'une extrême simplicité alliant rapidité et qualité de traitement.



MEGA ST LASER



PC 1640

Nos prix s'entendent HT (Hors Taxes) TVA 18,6 % en sus, frais de port, d'installation et de déplacement en sus.
Les prix annoncés incluent pour tout le matériel une demi-journée de formation et une maintenance sur site gratuite d'un an.

* Photos non contractuelles. * Sous réserve des stocks disponibles.
* Prix au 1 / 11 / 87 susceptibles de baisses éventuelles. Nous consulter.

ATARI

MEGA ST

Une révolution dans le domaine du graphisme et de la P.A.O.
Un outil puissant doté d'une technologie de pointe dans le domaine de l'impression.
Livré avec Unité centrale, Moniteur Monochrome ou couleur, souris, logiciels.
En option, imprimante laser SLM 804.
– Vitesse d'impression = 8 pages / minute.
– Résolution = 300 x 300 points.

MEGA ST 2 Monochrome ..... 9950 F
MEGA ST 2 Couleur ..... 11215 F
MEGA ST 4 Monochrome ..... 12950 F
MEGA ST 4 Couleur ..... 14215 F
MEGA ST 2 LASER ..... 20950 F
MEGA ST 4 LASER ..... 23950 F
IMPRIMANTE LASER SLM 804 ..... 11950 F

LES OFFRES

SOLUTION GESTION MEMSOFT ..... 19950 F
Comprenant :
– MEGA ST 2 – Moniteur Monochrome HR SM 125 – Disque dur 20 Méga SH 205
– Logiciel MEMSOFT (Comptabilité, Stock / facturation, paie).
+ FORMATION.

OFFRE SPECIALE P.A.O. ..... 27500 F
– MEGA ST 4 – Moniteur Monochrome HR SM 125 – Disque dur ATARI SH 205
– Imprimante laser SLM 804 – Logiciel PUBLISHING PARTNER
+ 1 AN DE MAINTENANCE SUR SITE + 1 / 2 JOURNEE DE FORMATION

Applications architecturales, médicales disponibles en magasin.
Les prix de la gamme MEGA ST incluent tous une année de maintenance sur site et une demi-journée de formation.

AMSTRAD

AMSTRAD PC 1640 HD 20 CD ..... 13390 F

Le compatible PC ayant déjà fait toutes ses preuves avec en plus de qualités graphiques exceptionnelles. Livré avec carte et Moniteur couleur EGA et l'extension mémoire 640 KO.

AMSTRAD PC 1512 HD 20

Le compatible le plus complet du marché.
Livré avec tous les outils bureautiques nécessaires à une utilisation complète (Traitement de texte : EVOLUTION, Base de données SUPERBASE et un Tableur : CALCOMAT).

PC 1512 HD 20 Monochrome ..... 8990 F
PC 1512 HD 20 Couleur ..... 10890 F

OFFRES COMPLETES

PC 1512 HD 20 Monochrome + Imprimante CITIZEN LSP 10 ..... 10490 F
PC 1512 HD 20 Couleur + Imprimante CITIZEN LSP 10 ..... 12490 F

OFFRE GESTION

PC 1512 HD 20 Monochrome
+ Imprimante CITIZEN LSP 10 + Logiciel comptabilité ALLIENOR II ..... 11990 F
Avec Moniteur Couleur ..... 13990 F
Comprend : – L'installation du logiciel – La formation complète – La maintenance gratuite

TRAITEMENT DE TEXTE

AMSTRAD PCW 8256 ..... 3997 F

L'outil qui a révolutionné l'utilisation de la machine à écrire.
Livré avec lecteur de disquettes 180 KO, imprimante qualité courrier, 256 KO de mémoire vive.

AMSTRAD PCW 8512 ..... 4997 F

Livré avec double lecteur 720 KO, 512 KO de mémoire vive.

AMSTRAD PCW 9512 ..... 5490 F

La nouvelle machine traitement de texte AMSTRAD aussi performante que ses aînées, avec la qualité d'impression en plus. Livrée en standard avec l'imprimante à Marguerite.

Toute la gamme AMSTRAD PC bénéficie d'une demi-journée de formation et d'une maintenance gratuite sur site d'une durée d'un an.
La gamme PCW bénéficie d'une demi-journée de formation gratuite.

ESSIONNEL DE VIDEOSHOP

JE • COMMUNICATION 47, rue Richelieu 75001 PARIS – Tél. : 42 96 93 95 – METRO PALAIS-ROYAL.

COMMODORE

AMIGA 2000

Un outil aux qualités graphiques extraordinaires entièrement ouvert sur l'avenir avec une comptabilité XT, AT et UNIX. Le micro-ordinateur idéal pour les professionnels du graphisme, de la vidéo (Agences de publicité, bureaux d'études, scientifique).

AMIGA 2000 ..... 9770 F
AMIGA 2000 / 20 ..... 17990 F
AMIGA 2000 / XT ..... 22590 F
AMIGA 2000 / AT ..... 24590 F

Toute une gamme d'outils de développement et d'imprimantes haute qualité disponibles (gamme NEC P6, P7, EPSON...).

GAMME PC

Un compatible AT défiant toute concurrence !
PC 40, livré avec 1 Méga de RAM, processeur 80286, 1 disquette 1, 2 Mega, Disque dur 20 Méga, Cartes Graphiques AGA, HERCULES, CGA, Moniteur Monochrome 14'' ..... 18990 F

THOMSON

TO7 XP HD

Une gamme de compatibles PC bénéficiant d'une image de marque connue et réputée.
Livrée avec MS DOS 3.2
MS DOS MANAGER
GW BASIC

TO16 XP HD + Moniteur Monochrome 233G ..... 9990 F
TO16 XP HD + Moniteur couleur 4123 ..... 11990 F
TO16 XP HD + Moniteur couleur 4470 D + Carte EGA ..... 13590 F

- **FORMATION**
  Une salle de formation est à votre disposition pour tout apprentissage sur le matériel et les logiciels.
  Des formations plus adaptées à vos besoins peuvent être réalisées sur site ou en entreprise.
  Service formation : 45 38 71 00.
- **MAINTENANCE**
  Toute la gamme vendue dans le domaine professionnel bénéficie d'une maintenance GRATUITE durant 1 an, avec intervention sur site sous 48 heures.
- **DEPARTEMENT GRANDS COMPTES**
  Un service spécial est sur place pour assurer service grands comptes dans les entreprises et grands comptes, désirant un équipement important. Des propositions de prix vous seront communiquées après étude de l'offre.
  Service commercial : M. Assor 42 96 93 95

PORTES OUVERTES : **ATARI, 14 et 15 novembre**
AMSTRAD, 21 et 22 novembre
COMMODORE, 28 et 29 novembre

RAYON IMPRIMANTES

Toute une gamme (EPSON, CITIZEN, NEC, CENTRONICS...) en démonstration permanente. De l'imprimante matricielle classique à l'impression laser.

OFFRE SPECIALE

IMPRIMANTE LASER CENTRONICS ..... 19990 F

CREDIT IMMEDIAT 90 – 120 JOURS LEASING

FORMATION AGRÉÉE N° 11 75 11 83 375

MAINTENANCE SUR SITE 1 AN GRATUITE



THOMSON HD



AMIGA 2000

DEMANDE DE DOCUMENTATION PROFESSIONNELLE
A retourner à INTELCOM, 47, rue de Richelieu – 75001 PARIS

SOCIETE _____ PRENOM _____
FONCTION _____
NOM _____
ADRESSE _____
CODE POSTAL |_|_|_|_|_| VILLE _____
TELEPHONE _____

Je désire recevoir
☐ Une documentation matériel (Marque)
☐ Une documentation formation
☐ La visite d'un attaché commercial

ATTITUDES

45 41 44 54

JBG ELECTRONICS

ouvert de 10 h à 19 h 30 du lundi au Sam
ouvert les dimanches 6, 13, 20 décembre de 10 h à 18 h

Vous souhaite de joyeuses fêtes

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	- Blue war (KF)	310 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	- Defender of the crown	295 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 1084	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
- Dark castle	265 F

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 249 F

150 - Pro Wrestling 151 - Slalom 152 - Volley Ball
153 - Puch-Out !! 154 - The Legend of Zelda
155 - Metroid 156 - Gyromite 157 - Stack-up
158 - Duck Hunt 159 - Hogan's Alley
160 - Wild Gunman 161 - Gumshoe 162 - Wrecking Crew
163 - Mach Rider 164 - Excitebike 165 - Baseball
166 - Tennis 167 - Soccer 168 - 10-Yard Fight 169 - Golf
170 - Ice Climber 171 - Pinball 172 - Clu Clu Land
173 - Super Mario Bros 174 - Balloon Fight
175 - Urban Champion 176 - Kung Fu 177 - Donkey Kong
178 - Donkey Kong Junior 179 - Donkey Kong 3
180 - Popeye 181 - Donkey Kong Jr Math 182 - Mario Bros

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

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

TI 12

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

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

SOUS MARQUE XYDEX

3''1/2 ..... 100F 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'' Maxell ..... 300F les 10

PAR 100 10 % DE REMISE

JUSQU'A -50 %
sur des softs Commodore, Armstrad Spectrum, ST
OFFRE JUSQU'A FIN DECEMBRE

PARIS
DIGIT CENTER
23, boulevard Poissonnière
75002 - Tél. 42.21.49.66
Le leader parisien de l'informatique
Demandez REGIS

VELIZY
DIGIT CENTER
Centre Commercial Velizy II
78000 - Tél. 39.56.67.17
Demandez JOSEPH

NICE
DIGIT CENTER
Centre Commercial Nice Etoile
24, avenue Jean Médecin
06000 - Tél. 93.55.88.65
Demandez MARCO

VILLENEUVE D'ASCQ
DIGIT CENTER
Boutique 221 bis
Centre Commercial
59650 - Tél. 20.47.44.23
Demandez DIDIER

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 - Tél. 91.55.57.25
Le leader marseillais de l'informatique
Demandez PHILIPPE

PROCHAINE OUVERTURE
CENTRE COMMERCIAL BARNEOUD
Plan-de-Campagne

DIGIT CEN

POUR L'ACHAT D'UN DE C

10 CADEA



AMSTRAD

AMSTRAD 6128
monochrome
+ 1 manette de jeu 2990F

AMSTRAD CPC 6128
couleur + 1 manette de jeu
+ 4 jeux 3990F

AMSTRAD CPC 464
monochrome + 1 manette de jeu
+ 4 jeux 1990F

AMSTRAD CPC 464
couleur + 1 manette de jeu
+ 4 jeux 2990F

CADEAU DE NOËL

CONSOLE SEGA
le retour en force de la console de jeux !!!
Une console au graphisme digne des micro-ordinateurs les plus évolués.
Livré avec deux manettes de jeux + un jeu HANG-ON (course de motos) ..... **990 F**

En option :
le pistolet interactif..... **449 F**



Promotion spéciale
JOYSTICK QUICK SHOT +2 avec micro switch à 99 F compatible toutes machines - super robuste.

Promotion spéciale
– boîtes de rangement 40 disquettes 3'' 1/2 avec clef ..... 99 F

– boîtes de rangement 100 disquettes 5'' 1/4 avec clef ..... 99 F qualité supérieure.

● 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 accordées allant jusqu'à 6 mois sans intérêt (après acceptation du dossier).

● VENTE PAR CORRESPONDANCE

La correspondance est un service à qui nous avons attribué volontairement une structure indépendante permettant de mieux gérer vos commandes.

NOUVEAU

AMIGA 500 ..... 4690F

AMIGA 500
avec moniteur couleur H.R.
..... 6490F
livré avec une manette de jeu + 10 disquettes

● 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.

l'importance de la commande, les remises accordées vous seront rapidement transmises et ceci exclusivement par écrit.

● 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.

PROMOTIONS SPECIALES

CITIZEN 120 D à 1.890 F TTC

TER VOUS OFFRE

DEUX APPAREILS

UX ATARI 520 STF
AMSTRAD 6128
MONOCHROME

2990 F



ATARI

ATARI 520 STF 2990F

ATARI 520 STF 4490F
+ moniteur monochrome

ATARI 520 STF
+ moniteur couleur
+ 1 manette de jeu
+ 12 logiciels 5490F

MEGA ST 2M ..... 9450F H.T.
avec imprimante laser
..... 19950F H.T.

MEGA ST 4M ..... 12450F H.T.
avec imprimante laser ... 22250F H.T.

ATARI 1040 STF
avec moniteur monochrome H.R.
SM 125 ..... 5990F

avec moniteur couleur ATARI
SC 1224 ..... 7490F
livré avec GFA Basic
+ 10 disquettes

10e cadeau : 4 logiciels !

POUR REGLEMENT PAR CARTE BLEUE
(Numéro Carte Bleue et date limite de validité obligatoires)

N° CARTE BLEUE

DATE LIMITE DE VALIDITE

SIGNATURE

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.

TI49

Nom Prénom Adresse

Code Postal Localité Tél.

Montant des commandes Frais de port 20 F Montant total

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION TILT

En choisissant parmi les sujets de **Tilt** *ceux qui vous intéressent et nous retournant le bon de commande ci-joint*

ACTUEL

Le C.E.S. de Chicago 1986 : n° 34, p. 70
La création d'entreprise : n° 22, p. 24
Le dessin animé par ordinateur : n° 27, p. 16
Le détournement d'un 727 par un jeu à cristaux liquides : n° 12, p. 16
La distribution des jeux vidéo : n° 7, p. 16
Devenir programmeur : n° 3, p. 18
Les éditeurs de logiciels en France : n° 38, p. 92
Enquête sur le marché de l'informatique : n° 19, p. 22
Exelvision : n° 21, p. 18
Le Festival International de la Technologie : n° 28, p. 54
L'intelligence artificielle : n° 32, p. 118
Les jeux d'arcade : n° 33, p. 98
Les jeux sur vidéodisque : n° 15, p. 16
Les jeux vidéo et leurs dangers : n° 5, p. 28
Les mémoires optiques : n° 41, p. 66
La micro en RFA : n° 42, p. 64
Les obsédés des jeux vidéo : n° 4, p. 17
L'ordinateur du cinéma : n° 39, p. 60
Le piratage : n° 6, p. 18 et n° 24, p. 70
Les premiers ordinateurs : n° 45, p. 68
Les programmeurs et l'argent : n° 14, p. 16
La protection d'un soft : n° 9, p. 18
Musique et informatique : n° 31, p. 94
Les nouvelles images : n° 25, p. 76
Le téléchargement : n° 16, p. 16
Voyage dans le cerveau d'un joueur : n° 10, p. 16

BANC D'ESSAI/MICRO STAR

Adam B.E. : n° 13, p. 22
Amiga B.E. : n° 32, p. 106
Amiga 500 B.E. : n° 42, p. 104
Amstrad CPC 464 B.E. n° 18 p. 48 : MS n° 23, p. 68
Apple II M.S. : n° 25, p. 86
Apple II GS B.E. : n° 38, p. 88
Aquarius B.E. : n° 9, p. 24
Atari ST B.E. : n° 24, p. 78 MS : n° 33, p. 92
Atari 130 XE B.E. : n° 22, p. 72 MS : n° 28, p. 86
Atari 800 XL B.E. : n° 9, p. 21. MS : n° 28, p. 86
Atmos B.E. : n° 11, p. 40 MS : n° 29, p. 96
Colecovision B.E. : n° 5, p. 53
Commodore 16 B.E. : n° 22, p. 68
Commodore 64 B.E. : n° 7, p. 24 n° 22, p. 70. n° 24, p. 22 MS : n° 27, p. 108.
Datavision B.E. : n° 6, p. 24
DX7,CX5M B.E. : n° 29, p. 90
Electron B.E. : n° 11, p. 38
Exeltel B.E. : n° 39, p. 88
EXL 100 B.E. : n° 15, p. 26 MS : n° 35, p. 11
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
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
The Last Starfighter : n° 13, p. 88. n° 16, p. 108
Le musée imaginaire de l'arcade : n° 11, p. 76
Le palace Pier à Brighton : n° 1, p. 64
La presse informatique étrangère : n° 22, p. 106
Le scénario du film « Eletronic Dreams » : n° 20, p. 98
Visite d'Atari US : n° 7, p. 106

CHALLENGE

Astrologie, Biorytmes : n° 27, p. 148
Les billards : 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
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
L'aventure grandeur nature : 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
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
L'aigle d'or : 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
Mugsy : n° 19, p. 85
Le mystère de Kikekankoi : n° 10, p. 66
Pac-Man : n° 1, p. 47
Pitfall : n° 4, p. 38
Le secret de l'arche : n° 5, p. 36
Sorcery : n° 25, p. 115
Spy vs Spy : n° 20, p. 52. n° 28, p. 122
Stampede : n° 3, p. 60
The Pawn : 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
The forest at World's end : n° 29, p. 126
Hacker : n° 39, p. 127
Harry et Harry : n° 42, p. 132
Hobbit (the) : n° 30, p. 140
Le passager du temps : 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
Zim Sala Bim : n° 27, p. 168
Zombi : n° 38, p. 143

SOS AVENTURE

L'affaire : n° 36, p. 150
L'affaire Vera Cruz : n° 30, p. 129
Age of adventure : n° 39, p. 121
Alien : n° 21, p. 72
Alternate Reality : n° 41, p. 123
Autovisuel : n° 37, p. 162 Aztec tomb revisited : n° 23, p. 89
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
La crapule : 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 système : n° 43, p. 101
The fourth protocol : n° 28, p. 132
La femme qui ne supportait pas les ordinateurs : n° 31, p. 128
Fer et Flamme : n° 40, p. 124
Le fétiche : n° 40, p. 124
F.R.E.E. : n° 27, p. 163
The gateway : n° 42, p. 128
La geste d'Artillac : n° 29, p. 125
Golden Path : n° 44, p. 84
L'heure du serpent (les passagers du vent II) : n° 42, p. 129
Histoire d'or : n° 37, p. 160
The hitchiker's guide to the galaxy : n° 39, p. 122
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
Le manoir de Mortvieille : n° 35, p. 148
Mandragore : n° 19, p. 72
Meurtre à grande vitesse : n° 23, p. 88
Meurtre sur l'Atlantique : n° 30 p. 132
Meurtres en série : n° 41, p. 124
Mindstone : n° 36, p. 152
Le mur de Berlin va sauter : n° 27, p. 162
Murder on the Mississipi : n° 34, p. 151
Nine princes in Amber : n° 38, p. 138
OO Topos : n° 33, p. 142
Orphée : n° 29, p. 124
Le passager du temps : n° 42, p. 130
The Pawn : n° 32, p. 149
Perry Masson : n° 38, p. 137
Phalsberg : n° 35, p. 147
Phantasie : n° 32, p. 151 n° 41, p. 125
Portal : n° 42, p. 131
Prophétie : n° 28, p. 134
Questron : n° 20, p. 78
La quête du chevalier : 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
The Guild of Thieves : n° 45, p. 114
Thétis : n° 37, p. 158
The Three Musketers :

MATTEL INTELLIVISION

SUPER PROMO FIN D'ANNÉE !

100 CONSOLE DE JEU avec 10 jeux — 850 F

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	149 F
121	ECHEC	149 F
122	DAMES	149 F
123	REVERSI	149 F
124	BACKGAMMON	149 F
125	ROULETTE	149 F
126	POKER-BLACK JACK	149 F
127	HORSE RACING	149 F
128	UTOPIA	149 F
129	ROYAL DEALER	149 F
132	MAITRE DE L'UNIVERS	149 F
138	MAZE A TRON	149 F
139	VENTURE	149 F
151	TRON DEADLY DISC	149 F
152	CARNIVAL	149 F
153	BURGER TIME	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
166	PINBALL	149 F
167	BUMP'N JUMP	149 F
168	TIREUR D'ELITE	149 F
169	MOTO CROSS	149 F
170	Q* BERT	149 F
171	LOCK N' CHASE	149 F
173	THIN ICE	199 F
174	WITHE WATER	149 F
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



71, rue du Cherche-Midi 75006 Paris tél. 45.49.14.50

CBS COLECOVISION

C	ROLLER CONTROLLER (avec 2 jeux)	250 F
200	SCHTROUMPFS	149 F
201	LADY BUG	149 F
202	CARNIVAL	149 F
204	GORF	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.	199 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
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
264	SUBROC	199 F
265	SPECTRON	199 F
266	FRANTIC FREDDY	199 F
267	CROSS FORCE	199 F
268	DECATHLON	249 F
270	DEFENDER	249 F
271	RIVER RAID	249 F
272	PITFALL	249 F
273	CHOPLIFTER	249 F
274	MR. DO CASTLE	249 F
276	TENNIS	269 F
277	BOULDER DASH	269 F
278	ROCK'N BOLT	269 F
279	ALCAZAR	269 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	149 F
312	SKI	149 F
313	ENDURO (grand prix)	149 F
314	BOXE	149 F
315	RIVER RAID	149 F
316	KEYSTONE KAPERS	149 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	149 F
336	HUMAN CANONBALL	149 F
337	KABOOM (paddles)	149 F
351	DEFENDER	149 F
354	H.E.R.O.	149 F
355	PITFALL II	149 F
360	SNOOPY	149 F
361	STARGATE	149 F
362	GALAXIAN	149 F
363	GHOST MANOR + SPIKE	149 F
365	DODGE EM	149 F
366	ROBIN DES BOIS	149 F
367	SKEET SHOT (ball trap)	149 F
368	RACQUET BALL (squash)	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
428	GANGSTER TOWN (phaser)	219 F

NINTENDO

500	CONSOLE+2 JOYSTICKS (avec super MARIO BROSS)	1190 F
501	ROBOT	390 F
502	ZAPPER (pistolet)	249 F

CARTOUCHES DE JEUX

503	STACK UP (robot)	249 F
504	HOGAN'S HALLEY (zapper)	249 F
505	WILD GUN MAN (zapper)	249 F
506	EXITE BIKE	249 F
507	MATCH RIDER	249 F
508	WRECKING CREW	249 F
509	GOLF	249 F
510	FOOTBALL	249 F
511	SLALOM	249 F
512	TENNIS	249 F
513	VOLLEY BALL	249 F
514	BALLON FIGHT	249 F
515	CLU CLU LAND	249 F
516	ICE CLIMBER	249 F
517	PINBALL	249 F
518	KUNG FU	249 F
519	URBAN CHAMPION	249 F
520	DONKEY KONG	249 F
521	DONKEY KONG 3	249 F
522	POPEYE	249 F

LE MAGASIN EST OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H30 A 19H30 SANS INTERRUPTION, METRO ST PLACIDE OU SEVRES BABYLONE

LE SPÉCIALISTE DE LA CONSOLE DE JEUX

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à : TI49

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 20F
N° ..... F machine + 50F
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

n° 45, p. 115
La trilogie du temple d'Apahai : n° 32, p. 152
Troll : n° 39, p. 120
Uninvited : n° 34, p. 154
Vahalla : n° 15, p. 50
Waidor : n° 16, p. 54
Wisard's crown : n° 36, p. 151

TILT PARADE

Advanced OCP Art Studio (the) : n° 44, p. 56
Aegis animator : n° 35, p. 60
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
CAO : n° 30, p. 56
CAD 3D : n° 35, p. 61
Contrôle aérien : n° 29, p. 87
The Dambusters : n° 24, p. 48
Degas : n° 32, p. 52
Degas Elite : n° 39, p. 53
Defender of the crown : n° 40, p. 58
Deluxe music : n° 41, p. 60
Deluxe paint : n° 32, p. 54
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
The Music Studio : n° 37, p. 70
Music Studio G7 : n° 32, p. 54
The Music system : n° 31, p. 49
Music Writer : n° 25, p. 54
Nebula : n° 44, p. 56
The Newsroom : n° 24, p. 46
The Newsroom Pro : 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
Les passagers du vent : n° 39, p. 52
Photo : n° 27, p. 63
Print Master : n° 38, p. 58
QL Peintre : n° 30, p. 58
Racter : n° 42, p. 60
Ready set go : n° 29, p. 88
Radio Controlled Flight Simulator : n° 25, p. 53
Red Arrows : n° 27, p. 64
Science Tookit : n° 34, p. 67
Silent service : n° 35, p. 60
Soundsoft : n° 42, p. 60
Star Trek : n° 36, p. 55
Starship Andromeda : n° 33, p. 61
Studio : n° 37, p. 69
Synthesoft : n° 42, p. 60
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
RUBRIQUE P.A.

Gratuit, rapide.
Passez vos annonces sur Minitel.

VENTES

AMSTRAD

Vends originaux Amstrad K7 : MGV, Burton, Ghostbusters, Million I, prix à débattre. Autres jeux K7-Disq. **Dominique KEDINGER, 6, avenue de Saint-Etienne, 57890 Porcelette. Tél. : 87.93.06.34.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur, très peu servi, excellent état + nombreuses K7, prix : 3 000 F. **Sébastien LO PORTO, 2, impasse du Clos-de-la-Fontaine, 77140 Saint-Pierre-lès-Nemours. Tél. : 64.28.99.79.**

Vends reliures Amstrad magazine 57 F et vends programme Frankenstein 2000 pour BBL Modèle B. Cherche CPC N° 20 et HS N° 3. **Bruno RANOCCHIA, 112, rue Victor-Thuillat, 87100 Limoges. Tél. : 55.77.14.71.**

Vends CPC 6128 Amstrad sous garantie + imprimante + nbres disquettes + joystick + écran couleur. Faire offre à David après 19 h. **David GELLE, 34, rue de la Fonderie, 45120 Chalette/s/Loing. Tél. : 38.85.96.49.**

Vends Amstrad 6128 mono sous gar. + disq. + jeux, prix : 2 900 F + Amstrad 464 mono. an. 86 + jeux + livre, prix : 1 500 F. **Bruno CHAMBRON, 21, rue des Déportés, 38100 Grenoble. Tél. : 76.47.70.79.**

Vends CPC 6128 t.b.é., 30 disq. + nbrx logiciels. Cherche dans département 06 « Nice », prix à débattre. **Christophe CHAMOUX, 24, avenue des Cigales, 06510 Carros. Tél. : 93.29.13.45.**

Vends Amstrad CPC 464 + stylo optique + nbrx jeux et utilitaires + magazines. Le tout cédé à un prix dérisoire (possibilité crédit). **Vincent-Armel GANGA, 11, rue de la Plumerette, 94000 Créteil. Tél. : 43.39.33.83 (après 17 h).**

Vends Graphiscop 2 pour CPC 464 et 6128. **Cyril CHAPELEAU, Les Cras, 71250 Cluny. Tél. : 85.59.03.16 (après 17 h 30).**

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

STARSOFT

STARSOFT - *S.A.R.L. au capital de 50.000 francs*

COMMODORE

ATHENA	95 F	139 F
BARD'S TALE I	159 F	
BARD'S TALE II		275 F
BIG 4 II	89 F	139 F
BISMARCK	99 F	149 F
CONFLITS	109 F	149 F
DEFENDER OF THE CROWN		149 F
GUILDE OF THIEVES		189 F
HIT PACK III	95 F	138 F
HOLLYWOOD POCKER	89 F	129 F
HYSTERIA	99 F	149 F
IMPLOSION	99 F	129 F
INDIANA JONES	99 F	159 F
JACK THE NIPPER II	99 F	149 F
LIVE AMMO (compil. OCEAN)	99 F	149 F
PAWN		169 F
PEGASUS	109 F	169 F
PIRATES	139 F	179 F
PROHIBITION		185 F
REVS PLUS	109 F	151 F
SPORTS-PACK	119 F	169 F
SUB BATTLE		275 F
SUPER SPRINT	85 F	119 F
TEST DRIVE		225 F
THAI PAN	89 F	129 F
TRIVIAL POURSUIT	165 F	199 F
TUER N'EST PAS JOUER	99 F	145 F
WATER POLO		149 F
WAR GAMES CONSTR. SET		199 F
WORLD CLASS LEADERB.	89 F	139 F
ZOMBI		175 F

AMSTRAD CPC

NOUVEAUTES

20 MILLES AVT JC	115 F	145 F
ALBUM EPIX		
BIG 4 II	99 F	139 F
BIRDY	115 F	185 F
BOB MORANE :		
LA JUNGLE	235 F	239 F
LA CHEVALERIE	235 F	239 F
SCIENCE FICTION	235 F	239 F
BIVOUAC	109 F	169 F
BOB WINNER	135 F	179 F
CATCH 23	89 F	139 F
CENTURION	89 F	139 F
CHARLY DIAMS	125 F	175 F
CHOLO	145 F	175 F
CLASH		175 F
CONFLITS	89 F	139 F
CRASH GARRET		209 F
CRAZY CARS	129 F	165 F
GABRIELLE	135 F	175 F
HURLEMENTS		175 F
HIT PACK III	99 F	138 F
INDIANA JONES	99 F	139 F
IZNOGOUD	185 F	239 F
JACK THE NIPPER II	99 F	149 F
L'ANGE DE CRISTAL (CRAFTON N°2)	139 F	215 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145 F	189 F
L'ŒIL DE SET	145 F	189 F
LA CHOSE DE GROTENBURG	145 F	189 F
LA MARQUE JAUNE	279 F	189 F
LE MAITRE DES AMES		189 F
LE MALEFICE DES ATLANTES	114 F	145 F
LE MANGE CAILLOUX	99 F	155 F
LE TALISMAN D'OSIRIS	115 F	149 F
LIVA AMMO (compil. OCEAN)	95 F	145 F
MAGIC CUBE N° 1	189 F	189 F
MAGIC CUBE N° 2	189 F	189 F
MALETTE CADEAU FIL N° 1	149 F	195 F
MALETTE CADEAU FIL N° 2	195 F	245 F
MASQUE PLUS		189 F
MYSTERY ON NILE	89 F	145 F
PEUR SUR AMYTIVILLE	135 F	175 F
PLAY BAC (jeu de sté)		
SPY VS SPY III	99 F	149 F
SUPER SPRINT		
THAI PAN	89 F	139 F
TRANTOR	99 F	149 F
TURLOG LE RODEUR	239 F	239 F

SELECTION

ADVENCED ART STUDIO	239 F
ADVENCED MUSIC SYSTEM	289 F
ARKANOID	79 F 113 F
ASPHALT	109 F 135 F
BARBARIAN	79 F 119 F
BASKETBALL	79 F 119 F
BIVOUAC	109 F 169 F
BOB WINNER	135 F 179 F
CATCH 23	89 F 139 F
CENTURION	89 F 139 F
CHALL. OF THE GOBOTS	88 F 135 F
CHARLY DIAMS	125 F 175 F
CONFLITS	89 F 139 F
CYRUS II CHESS	75 F 109 F
DEATH WISH III	85 F 129 F
DIEUX DE LA MER	129 F 169 F
ENDURO RACER	73 F 109 F
ERE HITS VOLUME 2	145 F 219 F
F-15 STRIKE EAGLE	99 F 143 F
FER ET FLAMME	219 F
FLASH	135 F 189 F
GOLD HITS II	95 F 135 F
GOLF TROPHEE	115 F 179 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 (loric.)	139 F 169 F
HITS N° 4 (loriciels)	145 F 179 F
HYBRID	89 F 139 F
KILLED UNTIL DEAD	99 F 139 F
LE CREPUSCULE DU NAJA	119 F 155 F
LE NECROMANCIEN	95 F 139 F
LE PASSAGER DU TEMPS	189 F
LES PASS. DU VENT I	259 F 259 F
LES PASS. DU VENT II	259 F 259 F
LES AV. DE J. BURTON	95 F 145 F
LES CLASSIQUES (compil.)	135 F 185 F
LES RIPOUX	109 F 169 F
LEADERBOARD	87 F 125 F
LOTO SPORTIF	185 F
LUCKY LUKE	165 F
M'ENFIN (G. Lagaffe)	115 F 145 F
MANHATTAN LIGHT	135 F 175 F
MAR. A L'OMB. (Renaud)	135 F 179 F
MASK	95 F 139 F
MASQUE PLUS	169 F
MEURTRE EN SERIE	235 F 269 F
MEU. SUR L'ATLAN.	235 F 269 F
MISSION	125 F 175 F
MULTIPLAN (util.)	495 F
PACK FIL II	139 F 185 F
PAPERBOY	75 F 135 F
PAWN	139 F
PROHIBITION	119 F 185 F
RELIEF ACTION	149 F 189 F
ROAD RUNNER	89 F 129 F
ROB. CRUSOE	152 F
SABOTEUR II	85 F 119 F
SALOMONS KEYS	139 F
SILENT SERVICE	95 F 139 F
SPORTS PACK	
SRAM	175 F
SRAM II	195 F
STAR RAIDERS II	79 F 135 F
STARGLIEDER	119 F 159 F
SUPER HITS (Océan)	89 F 139 F
TANKS	89 F 139 F
THEY SOLD A MILLION 3	85 F 129 F
TRIVIAL POURSUIT	145 F 189 F
TUER N'EST PAS JOUER	95 F 149 F
WINTER GAMES	75 F 109 F
WIZBALL	85 F 139 F
WONDERBOY	79 F 115 F
WORLD CLASS LEADERB.	89 F 149 F
WORLD GAMES	85 F 139 F
ZOMBI	115 F 125 F

EDUCATIFS

DE NOMBREUX TITRES POUR TOUS NIVEAUX EN K7 ET EN DK SONT DISPONIBLES : anglais, français, sciences nat., géographie, histoire, mathématiques, lecture et écriture. N'hésitez pas à nous consulter !

PCW

ACE + JOYSTICK	384 F
BOB WINNER	219 F
COMPT. ALIENOR	799 F
CYRUSS II CHESS	139 F
GUILDE OF THIEVES	199 F
HISTOIRE D'OR	209 F
KNIGHT ORK	209 F
LEADERBOARD	175 F
LORDS OF THE RINGS	165 F
MULTIPLAN (util.)	495 F
ORPHEE	229 F
PAWN	225 F
PCW GRAPH	319 F
PCW PAINT	289 F
RUBIS (log. de gest. en fr.)	499 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

ANTARTIC ADVENTURE	169 F	
ARKANOID	99 F	
DEATH WISH III	89	
HOLE IN ONE PRO.	169 F	
HYPERALLY	169 F	
HYPERSPORT 1 ou 2 ou 3	169 F	
KINGS VALLEY	169 F	
KNIGHT ORC	145 F	
KNIGHTMARE	169 F	
MACADAM BUMPER		179 F
MACROSS	179 F	145 F
MEUTRE SUR L'ATLAN.	209 F	269 F
NEMESIS	169 F	
NEMESIS II	195 F	
PASSAGERS DU VENT		269 F
PENGUIN ADVENTURE	169 F	
Q BERT	175 F	
RELICS	195 F	
ROAD FIGHTER	169 F	
SKY JAGUAR	169 F	
SOCCER (football)	169 F	
THE CHESS GAME	112 F	
THE GOONIES	169 F	
THE MAZE 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 KUNG FU II	169 F	

ATARI 800

ARKANOID	89 F	129 F
COLONIAL CONQUEST		
COLOSSUS CHESS 3.0	89 F	
CONFLICT IN VIETNAM	129 F	169 F
CRUSADE IN EUROPE	155 F	199 F
DRUID	99 F	149 F
GAUNTLET	89 F	129 F
KNIGHT ORC	159 F	159 F
LEADERBOARD	99 F	139 F
L. BOARD TOURNAMENT	65 F	95 F
PIR. OF THE BAR. COAST		99 F
PITSTOP	99 F	
PLATFORM PERFECT	99 F	
SILENT SERVICE	95 F	145 F
SHOOT THEM UP	99 F	
SMACH HITS VOL. 6	95 F	
TUER N'EST PAS JOUER	99 F	145 F
PAWN		179 F
THE GOONIES	95 F	
TOMAHAWK	65 F	95 F
WAR GAME CONSTR. SET		

ATARI ST

UTILITAIRES

ADVENCED ART STUDIO	245 F
CALCOMAT	315 F
CALCOMAT PLUS	690 F
DATAMAT	335 F
DEGAS ELITE	545 F
DEVELOPPER GFA	275 F
DIMENSION 3D (CAO-DAO)	385 F
EMULATOR PC DITTO	785 F
FIRST WORD PLUS	985 F
FLEET STREET PUBLISHER	985 F
GFA BASIC	395 F
INTERPRETEUR C (lor.)	389 F
LATTICE C (vers. 3.04)	995 F
MUSIC STUDIO	345 F
NAVIGATION ASSISTEE	4.599 F
PROFIMAT	435 F
SUPERBASE	859 F
TEXTOMAT	335 F

EDUCATIFS

BIG BEN	275 F
DECOUVERTE DE LA VIE 6* 5*	215 F
ENIGME A MADRID 4* 3*	275 F
ENIGME A MUNICH 4* 3*	275 F
ENIGME A OXFORD 4* 3*	275 F
GEOMETRIE	195 F
MATHS 6* ou 5-4* ou 3*	195 F
OBJECTIF EUROPE 4* 3*	215 F
OBJECTIF FRANCE 4* 3*	215 F
OBJECTIF MONDE 6*	215 F
VISA POUR HYDE-PARK 6*	245 F

LIVRE

BIBLE DU 520 ST	195 F
BIEN DEBUTER AVEC LE ST	124 F
GRAPHISME EN 3 D	169 F
FLIGHT SIMUL. CO-PILOT	150 F
LE LIVRE DU GFA	177 F
LIVRE DU GEM GFA-ASS.	155 F
LIVRE DU LEC. DE DISK ATARI	169 F
LIVRE DU LEC. DE DISK + DISK	274 F
PEEKS ET POKES DU ST	125 F
PROG. EN ASSEMB. 68000 SUR ST	125 F

JEUX

3D GALAX	189 F
AIRBALL CONSTR. KIT	159 F
ALTERNATE REALITY	199 F
ARKANOID	120 F
AUTO-DUEL	215 F
BALANCE OF POWER	249 F
BARBARIAN (Psygnosis)	199 F
BARBARIAN (Palace)	145 F
BARD'S TALE	365 F
BASKETBALL	245 F
BIVOUAC	185 F
BLUE WAR III	235 F
BOB MORANE : LA JUNGLE	249 F
LA CHEVALERIE	249 F
SCIENCE FICTION	249 F
BOB WINNER	195 F
BRIDGE 5.0	265 F
BUBBLE GHOST	185 F
CHESS	195 F
CHESS MASTER 2000	265 F
CRAFTON ET XUNQ	235 F
DEFENDER OF THE CROWN	289 F
DEMONIAC	199 F
DIABLO	149 F
DIEUX DE LA MER	185 F
F-15 STRIKE EAGLE	215 F
FER ET FLAMME	299 F
FLIGHT SIMULATOR II	349 F
GAUNTLET	195 F
GRAND PRIX 500	195 F
GUILDE OF THIEVES	235 F
HMS COBRA	235 F
HOLLYWOOD POCKER	149 F
IMPACT	149 F
INDIANA JONES	175 F
IZNOGOUD	245 F
KARATE KID II	174 F
KING QUEST III	395 F
KNIGHT ORK	195 F
L'AFFAIRE	235 F
L'ANGE DE CR. (s. CRAFTON)	245 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	249 F
L'ARCHE DU CAP. BLOOD	285 F
L'ŒIL DE SET	249 F
LA MARQUE JAUNE	285 F
LE MAITRE DES AMES	249 F
LES PASS. DU VENT N° 1 ou N° 2	269 F
LES RIPOUX	189 F
LEADERBOARD	215 F
LEADERBOARD TOURNAMENT	115 F
MACADAM BUMPER	235 F
MACH III	209 F
MALETTE CADEAU FIL	295 F
MANOIR DE MORTEVILLE	185 F
MARBLE MADNESS	245 F
MARCHE A L'OMBRE (520-1040)	179 F
MASQUE PLUS	185 F
MASSACRE	195 F
MEURTRE EN SERIE	235 F
MISSION	195 F
MISSION ELEVATOR	245 F
MISSION EN RAFALE	239 F
NECROMANCIEN	185 F
OGRE	219 F
PAWN	235 F
PHANTASIE III	249 F
PHENIX	235 F
PINBALL WIZARD	245 F
PROHIBATION	179 F
PRONOSTIC	215 F
RINGS OF ZILFIN	289 F
ROAD RUNNER	195 F
ROAD WAR EUROPA	NC
SAPIENS	195 F
SENTINEL	215 F
SILENT SERVICE	215 F
SPACE PORT	245 F
SPHINX	139 F
TAI PAN	169 F
TERROR PODS	195 F
T.N.T.	179 F
TRACKER	235 F
TRAUMA	245 F
TURLOG LE RODEUR	245 F
WINTER GAMES	215 F
WORLD GAMES	205 F
ZOMBI	215 F

AMIGA

UTILITAIRES

AEGIS ANIMATOR	957 F
C.A.O. 3D (F)	1.475 F
DELUXE MIDI	499 F
DELUXE PAINT II	899 F
MUSIC STUDIO	289 F
SUPERBASE	920 F
V.I.P. PROFESSIONNAL	1.495 F

LIVRES

BIEN DEBUTER EN AMIGA	149 F
INTRO AU SYSTEME AMIGA	159 F

JEUX

7 CITIES OF GOLD TO RELEASE	169 F
ADVENTURE CONSTRUCTION	169 F
BALANCE OF POWER	348 F
BARD'S TALE	359 F
BARBARIANS	215 F
BRATACCAS	297 F
CHESS MASTER 2000	315 F
CRAZY CARS	259 F
DEFENDER OF THE CROWN	315 F
DIABLO	159 F
DEJA VU	347 F
FERRARI FORMULA ONE	249 F
GOLF CHAMPIONSHIP	345 F
GUILDE OF THIEVES	249 F
HOT AND COOL JAZZ	239 F
IMPACT	159 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
MOUSE TRAP	159 F
OGRE	215 F
PEGASUS	NC
PLUTOS	159 F
SPACE PORT	245 F
TERROR PODS	209 F
TEST DRIVE	349 F
THE PAWN	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

ALIENOR III PC	3.500 F
CALCOMAT	749 F
DATAMAT	749 F
DIMENSION 3D	385 F
FASST (ass.-desassemb.)	750 F
FINANCIUS	335 F
INTERFACE TABLEURS	845 F
LIAISON	685 F
MUSIC CONST. SET	149 F
PORTEFEUILLE BOURSIER	995 F
SOLUTION PC 1512	1.803 F
TEXTOMAT	749 F
VECTORIA 3D	765 F
WORDWRITER	435 F

EDUCATIFS

DECOUVERTE DE LA VIE. 6* 5*	195 F
INTEGRAL (Maths FIL)	399 F
MATHS 3* ou 6*	225 F
OBJECTIF FRANCE 4* 3*	195 F
OBJECTIF MONDE 6*	195 F
QUESTIONS REPONSES	219 F
VISA POUR HYDE PARK 6*	215 F

LIVRES

CLEFS POUR GEM SUR PC	210 F
DISQUE DUR PC + DISC	225 F
FLIGHT SIMUL. CO-PILOT	150 F
INITIATION A MS DOS	159 F
MANUEL REF. TECH. PC 1512	230 F
PC 1512 LIVRE DU BASIC 2	160 F
LIVRE DU LANG. MACH. PC	160 F
TRAIT. DE L'IMAGE SUR ORD.	215 F

JEUX

7 CITIES OF GOLD TO RELEASE	169 F
3D HELICOPTER SIMULATOR	355 F
A VIEW TO A KILL	149 F
ARKANOID	169 F
BALANCE OF POWER	259 F
BASKETBALL	245 F
BIVOUAC	185 F
BOB MORANE : LA JUNGLE	249 F
LA CHEVALERIE	249 F
SCIENCE FICTION	249 F
BOB WINNER	212 F
CHIFFRES ET LETTRES	249 F
DARK CASTLE	315 F
DESTROYER	215 F
DEFENDER OF THE CROWN	299 F
EARL WEAVER BASEBALL 3	249 F
DIEUX DE LA MER	185 F
F-15 STRIKE EAGLE	215 F
FLIGHT SIMULATOR II	385 F
GABRIELLE	249 F
GRAND PRIX 500	215 F
GUNSHIP	225 F
H.M.S. COBRA	269 F
IZNOGOUD	285 F
KNIGHT ORK	209 F
L'AFFAIRE	235 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	249 F
L'ŒIL DE SET	249 F
LE MAITRE DES AMES	249 F
LE NECROMANCIEN	149 F
LES PASS. DU VENT N° 1 ou N° 2	269 F
LES RIPOUX	189 F
MACADAM BUMPER	269 F
MACH III	215 F
MARCHE A L'OMBRE	235 F
MASQUE PLUS	249 F
MEAN 18 GOLF	159 F
MONTEZUMA'REV	159 F
STAR-LORD (en 3D)	249 F
MALETTE CADEAU FIL	295 F
MEURTRE EN SERIE	269 F
MISSION	215 F
MISSION EN RAFALE	245 F
PINBALL WIZARD	249 F
PROHIBITION	235 F
SAPIENS	215 F
SRAM N° 1 ou N° 2	245 F
SUMMER GAMES II	155 F
TASS TIME	149 F
TRACKER	209 F
TRIVIAL POURSUIT	265 F
ZOMBI	249 F

LOGICIEL EDUCATIFS POUR THOMSON EN DK

APPRENDS MOI A COMPTER	245 F
DECOUVERTE 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

CONSOLES DE JEUX

SEGA

ASTROW./PIT POT	195 F
BLACK BELT	195 F
CHOPLIFTER	295 F
ENDURO RACER	199 F
FANTASY ZONE	195 F
GHOST HOUSE	159 F
MY HERO	159 F
OUT RUN	
ROCKY	249 F
SECRET COMMAND	195 F
SPACE HARRIER	249 F
SUPER TENNIS	159 F
THE NINJA	199 F
TRANSBOT	195 F
WONDERBOY	195 F

ATARI 2600

GHOST BUSTER	149 F
RIVER RAID	135 F
SPACE SHUTTLE	135 F
TENNIS	135 F

NINTENDO

HOGGAN'HALLEY	285 F
GOLF	195 F
SOCCER	195 F
WRECKING CREW	285 F

CONTACTEZ-NOUS POUR CONNAITRE LES NOUVEAUTES ET LES AUTRES TITRES !

PERIPHERIQUES

DK VIERGES AMS (x10)	290 F
DK VIERGES ST (x10)	240 F
DOUB. DE JOYSTICK CPC (en V)	100 F
PROLONG. JOYSTICK CPC	89 F
HOUSSE 464 et 6128 COUL.	115 F
HOUSSE PCW 8256 VERT	195 F
H. PC 1512 ou ATARI 520 ST	180 F
TAPIS SOURIS	100 F
RUBAN IMPR. PCW	85 F
QUICK-SHOT 1	59 F
QUICK-SHOT II	79 F
QUICK-SHOT II +	120 F
QUICK-SHOT II TURBO	139 F
ECONOMY (controller)	55 F
PROFES. STANDARD	145 F
SPEED KING	119 F
SUPER PROFESSIONAL	145 F
SWITCH JOY I (Tir rafale)	89 F
SWITCH JOY II	79 F
SWITCH JOY Dble-PRISE	100 F
TAC I +	285 F
VENUS (6 microswitch)	170 F

THOMSON

20 MILLIONS DE DOLLARS	129 F	(tous)	169 F	(tous)
BIVOUAC	119 F	(6)	175 F	(8 9 9+)
BLITZ (jeux d'échec)	229 F	(5 6)	229 F	(7 8 9 9+)
BOB MORANE (LA JUNGLE ou CHEVALERIE ou SC. FICTION)	245 F	(6)	245 F	(8 9 9+)
BUDGET FAMILIALE	149 F	(tous)	215 F	(tous)
COLOR PAINT		ROM	385 F	(tous)
DIEUX DE LA MER	119 F	(6)	175 F	(8 9 9+)
GRAND PRIX 500	169 F	(6 8)	199 F	(6 8 9 9+)
HITS N° 2	139 F	(5 6 7 8)	185 F	(5 6 8 9 9+)
IZNOGOUD	189 F	(6)	239 F	(8 9 9+)
JUNGLE HERO	129 F	(tous)	169 F	(tous)
KUNG FU	109 F	(tous)	139 F	(tous)
LES CAVERNES DE THENEBE	109 F	(tous)	139 F	(tous)
LES MUTANTS			189 F	(8 9 9+)
LES PASS. DU VENT I ou II	269 F	(6)	269 F	(8 9 9+)
LES RIPOUX	119 F	(6)	179 F	(8 9 9+)
MAGIC CUB N° 1 ou N° 2	189 F	(6)	189 F	(8 9 9+)
MISSION EN RAFALE	145 F	(tous)	189 F	(8 9 9+)
MAD DOG	135 F	(tous)	179 F	(tous)
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+)
PLAY BAC (jeux société)			249 F	(6 8 9 9+
PROHIBITION	129 F	(6)	175 F	(8 9 9+)
PORTEFEUILLE BOURSIER			899 F	(8 9 9+)
QUAD	169 F	(6 8)	209 F	(6 8 9 9+)
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	

58, rue des Camélias - 94140 ALFORTVILLE
Téléphone : 43.96.57.84 - 43.96.57.83

Vente par correspondance uniquement

COMMANDEZ PAR MINITEL
36 15 - Tapez CLUBTEL - Code STAR

BON DE COMMANDE *(Libellé en Lettres Majuscules) à retourner à :*

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX

TOTAL	
Frais de Port	15 F
C. R.	
TOTAL	

carte bleue CB

Payer par Carte Bleue

☐☐☐☐•☐☐☐☐•☐☐☐☐•☐☐☐☐

Date d'Expiration ..../.... *Signature :*

Dom-Tom et Export : Port : **50 F.**

STARSOFT
58, rue des Camélias
94140 ALFORTVILLE
Tél. : 43.96.57.84 - 43.96.57.83

TILT 12-87

NOM _____

Prénom _____

Adresse _____

Ville _____

Code postal _____ Tél. _____

MODE DE RÈGLEMENT

Chèque ☐ Mandat-Poste ☐

Contre-Remboursement + **20 F** ☐

(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

P.A

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 :** _____

Vends CPC 464 couleur + housses + nbrx jeux originaux (Mandragore, Commando, Winter Games) + nbrx livres et magazines : 2 000 F, t.b.é. **Christophe FRITZ, 5, rue du Tir, 68240 Kaysersberg. Tél. : 89.47.36.99 (après 19 h).**

Vends logiciels pour Amstrad 6128. Renseignements sur demande. **Frédéric VERDRU, 7, rue Gustave-Delory, 59830 Cysoing . Tél. : 20.84.54.61.**

Vends pour Amstrad jeux originaux en K7 : Volley (60 F), Zorro (50 F), Devil's Crown (70 F), Lords of the Rings (130 F) ou le tout 260 F. **Stéphane GUEDACHE, 30, rue Rivoli, 75004 Paris.**

Vends Amstrad PC 1512 SD mono + Gem Desk, Gem Paint + imp. DMP 300 + livres, 7 000 F + Apricot F1E coul. + Textor. Déc. 85. 2 500 F. **Philippe LENDORMY, 43, bd Polangis, 94340 Joinville-le-Pont. Tél. : 42.83.11.17.**

Vends Amstrad CPC 464 + lecteur DD1 + 64K + nombreux logiciels disq. + joystick. Très bon état (85). Le tout pour 3 500 F. **Luc CHEMIN, 178, rue de Paris, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 48.47.39.81.**

Vends CPC 664 coul. + Jasmin + nbrx disq. 5p + disq. 3p + PRO 5000 + livres + nbrx softs. **Gilles BOULARD, 14, rue de Cuverville, 76800 St-Étienne-du-Rouvray. Tél. : 35.65.23.29.**

Vends Amstrad CPC 6128 coul. état neuf + nombreux logiciels + livres, prix : 4 000 F. **Sébastien BARTHELEMY, 10, rue, de Remusat, 75016 Paris. Tél. : 45.20.56.33.**

Vends Amstrad CPC 6128 monoch. + joystick + câble magnéto + nbrx jeux et utilitaires + revues : 4 490 F. **Michel, Paris. Tél. : 42.00.72.70.**

Vends CPC 464 + DD1 + exten Vortex, nbrx K7 + synthe voc + boîtier supp. Rom & Maxam & Utopia en Rom + crayon opt. + 50 livres + revues + nbrx logiciels disq.-K7. **José GRANDMOUGIN, 10, avenue Busteau, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.78.38.11.**

Vends 464 mono + drive DD1-1 + Adap. MP1 + 2 joyst. + revues + nbrx logiciels K7 et disq. Le tout tbé. Valeur 7 000 F. À débattre. **Arnaud MORVAN, Coubron (93). Tél. : 43.88.62.04.**

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

Vends Amstrad 6128 mono, nbrx jeux + 3 joyst. : 2 990 F + drive 5p. Avec jeux 1 000 F. Adaptateur péritel 299 F. **Stephan ALLUCHON, 102, bd Gabriel-Péri, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : 69.05.14.43.**

Vends pour CPC 464 logiciels K7 dont nbrx hits (Arkanoïd, Barbarian, Élite, Sky Fox, Sigma 7, Light Force). Prix unitaire : 50 F. **Stéphane LAGANNE, route de l'Étang, 24210 Thenon. Tél. : 53.04.44.81 (après 18h).**

Vends CPC 464 couleur t.b.é. + lecteur disq. + 2 joyst. + Mirage + nbrx jeux + très nbrx revues et listings + classeur Weka + utilitaires + 12 disq. vierges. Val. : 9 300 F, vendu : 4 000 F. **Frank BURDET, 47, rue des Meuniers, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.32.27.75 (après 20 h).**

Vends Amstrad CPC 464 couleur + DD1-1 + multifact + doubleur de joyst. + joyst. + énornément de jeux et utili. sur K7 et disqs + revues, t.b.é.. Sacri. à 3 990 F. **Olivier AYMARD, 71, rue Albert-Ier, 95870 Bezons. Tél. : 39.80.57.85.**

Vends Amstrad 6128 avec le manuel et 80 jeux. Les CPM et 1 manette de jeux, prix : 3 800 F. **Moussa DIALLO, 7, rue Paul-Cézanne, 94460 Valenton. Tél. : 43.82.29.28 (entre 21 h et 22 h).**

Vends CPC 464 + mon. couleur sous garantie + lect. disq. jamais servi + doc. + livres Sybex + nbrx logiciels K7 disq. : 3 200 F. **Xavier COUTURE, 6, rue Edouard-Detaille, 75017 Paris. Tél. : 42.27.03.33.**

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + moniteur couleur + lecteur disq. + nombreux jeux disq. + joystick + revues Amstrad 5 000 F. **Vincent FARGEAT. Tél. : 45.25.52.47.**

Vends CPC 464 + mon. couleur + disq. DD 1 neuf + Man + housses + de nbrx log. + livres et revues. 4 500 F. **Arnaud MEUNIER, 8, rue Maryse-Bastie, 78300 Poissy. Tél. : 39.65.47.56.**

Vends CPC 6128 coul. + DMP 2000 + magnéto + joyst. + Pascal + Word Star + 20 disq. (jx + util.) + revues, t.b.é., prix : 5 500 F + C128D + mono + MPS 801 + nbrx logs. **Fabien GERBAL, 120, rue L.-A.-Cretté, 94400 Vitry/Seine. Tél. : 46.80.26.02.**

Vends CPC 6128 monochr. à multiface 2 + câble péritel + nbrx jeux et utilitaires + livres + joystick + 12 Tilt. Prix à débattre. **Thierry DELIMEUX, Ghisonaccia, 20240, route de la Mer. Tél. : 95.56.06.67.**

Vends Amstrad PC 1512 coul. + HD 10 Mo juin 87 + Imprim. DMP 3000 + Turbo/Basics/Pascal, Reflex, Lotus, DB3 + Flight SM + jeux etc. (originaux) : 11 700 F. **Sylvain GARCIA, 24, allée de la Chênaie, 77310 St-Fargeau-Ponthierry. Tél. : 64.09.88.37.**

Vends Amstrad CPC 464 + adaptateur péritel + joysticks + cassettes (originaux) : 2 000 F. **Christophe FERNANDEZ, 160, rue de Hirtzfelden, 68740 Rustenhart. Tél. : 89.49.40.67.**

Vends CPC 6128 mono + boîte posso + disqs pleins + joyst. + livres + revues + disq. vierges + housses + adaptateur péritel MP2. Le tout : 3 700 F. **Patrick DAMBREVILLE, 67, rue de Laval, 35300 Fougères. Tél. : 99.99.70.78 (heures repas ou soir).**

Vends CBM64 + 1541 + moniteur couleur + nbrx logiciels K7 + logiciel disq. + disq. vierges + revues + livres PSI. **Bruno VARIN, 39, rue Legout-Lesage, 76260 Ponts-et-Marais. Tél. : 35.86.35.25.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur + lecteur de disq. DD1-1 + nbx logiciels + revues. Le tout 4 500 F. **Laurent ARDOIN, 20-24, rue des Bruyères, 93260 Les Lilas.**

Amstrad CPC 6128 coul. + 2 joyst. + dédoubleur + câble magnéto et impr. + 30 disq. Garantie 7 mois, prix : 4 500 F. **J.-Philippe LECHAT, 18, rue Damrémont, 75018 Paris. Tél. : 42.64.88.98.**

Amstrad CPC 6128 monoch + joyst. + câble magnéto + nbrx jeux et utilitaires pour 2 300 F. **Nicolas HOLLAN, 29, rue du Parc-Cheviron, 92310 Sèvres. Tél. : 45.34.59.52.**

Vends CPC 6128 coul. AZER, DMP 2000, softs originaux (jeux, utilitaires), + disq., 1 joystick, revues, livres, prix 4 500 F. **Edouard WANG, 14, allée Sacha-Guitry, 76420 Bihorel. Tél. : 35.60.57.54.**

Vends CPC 6128 couleur, t.b.é. + 2 joyst. + nbrx jeux + boîtes rangement + documentation : 4 500 F. **Pierre DELBART, 10, rue de la 1re-Division, 14112 Bieville-Beuville. Tél. : 31.44.43.76.**

Vends Amstrad CPC 464 version Schneider écran couleur + lecteur de disq. DD1 + nbrx jeux 4 800 F + joyst. + revues spécialisées. **Olivier PALATSI, 38, rue des Bergers, 75015 Paris. Tél. : 45.79.29.31.**

Vends turner pour Amstrad, garanti jusqu'à décembre : 850 F. **Hervé ROLANDEZ, 58, rue Richer, 75009 Paris. Tél. : 48.24.74.93.**

Vends moniteur monochrome GT65 pour Amstrad CPC + jeux (Ghost n'Goblins, Saboteur, Airwolf, Commando). Le tout 1 100 F. **Sylvie UNTZ, 61, résidence des Peupliers, 62320 Rouvroy. Tél. : 21.20.17.52.**

Vends Amstrad CPC 6128 + moniteur couleur + 38 disq. contenant nbrx jeux et utilitaires + magnéto + K7 de jeux + joyst. 4 500 F. **Olivier DELAYE, 66, rue d'Endoune, 13007 Marseilles. Tél. : 91.52.43.88.**

Vends Amstrad 6128 couleur + joyst. (Boss) + nbrx jeux dont nouveautés (Kya-Flash, Barbarians, Salomon Skey, Quartet) 5 000 F. **Matthieu NICOLAS, 13, allée Pantagruel-Rancennes, 08600 Givet. Tél. : 24.42.15.33.**

Vends disq. Amst. : Les passagers du vent (150 F), Sapiens (100 F), They sold 2 (100 F). Ensemble (300 F). (Tous originaux, t.b.é.) **Mathieu KOCIAK, 3, rue des Grands-Champs-Baule, 45130 Meung. Tél. : 38.44.49.06.**

Vends Amstrad 464 couleur + housses + nbrx logiciels récents : 2 990 F. **Jacky CANTIN, 11, rue de Tchécoslovaquie, 44000 Nantes. Tél. : 40.48.15.04.**

Vends Amstrad CPC 6128 neuf + discology + joyst. + jeux (Bob Winner, Passagers du vent 1 et 2, Fer et Flamme, etc.) + revues. Le tout : 3 800 F. **David BRISSEAULT, 5, rue Louis-Aragon, 25400 Audincourt. Tél. : 81.30.34.90.**

Vends Amst. 664 mono + joyst. + cordon K7 + 2 livres assemb. + 36 K7 pleines (Arka, Army, Barbarian, Traitement de texte) : 2 850 F. **Pascal DUC, 3, rue Nicephore-Niepce, 38200 Vienne. Tél. : 74.85.86.16.**

Vends Amstrad K7 : Tubaruba, Cyrus 2 Chess, They Sold a million 3, Dr Who and the mines of terror : 90 F l'un, et Kid Kit : 120 F, et Werner : 130 F. **Claude LANCE, « Les Plantées », St-Vincent-de-Mercuze, 38660 « Le Touvet ». Tél. : 76.08.50.47.**

Vends CPC 6128 couleur + lect. K7 + joystick + multiface 2 + nbrx logs + magazines, état neuf : Le tout 4 000 F. Appeler après 18 h, demander Sony. **Gilbert RINALDI, « Boisredon », chemin de la Font-des-Dones, 06650 Opio. Tél. : 93.49.76.17.**

Vends logs CPC 464 K7 et disq. (Turbo Pascal Hacker 2, Le pacte etc.) + synthe français + livres (La Bible du prog. + disq. vierges. **Jean-François AZOUG, 381, bd Marius-Bremond, 13170 La Gavotte. Tél. : 91.51.14.56.**

Vends Amstrad CPC 6128 monochrome avec multiface 2, + jeux + joysticks revues 3 000 F, à débattre. **Nicolas DILLIES, 22, rue Corneille, 59130 Lambersart. Tél. : 20.55.40.42.**

Vends Amstrad 464 + livres + revues + jeux + manuel... 2 290 F. Lecteur de disq. + jeux + manuel : 1 490 F. Adaptateur péritel : 210 F. **Fabrice PINIERI, 13, rue, Georges-Teissier, 42000 St-Etienne. Tél. : 77.38.63.03 (heures de magasin).**

Vends CPC 6128 mono + DMP 2000, garantie 8 mois + scanner, garantie 2 mois + nbrx logiciels + revues : 5 600 F. **Christophe MEQUINION, chemin de Beaumont, St-Etienne par Thillaye, 14950 Beaumont/Auge. Tél. : 31.65.14.37.**

Vends jeux orig. sur Amstrad CPC 6128 Disq. 70 à 90 F (Renegade, Road Runner, World Games, etc.). **Arnold POUTEAU, 133, bd de Stalingrad, 94400 Vitry. Tél. : 43.36.63.02.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur + DD1 (sous garantie) + 170 jeux + joyst. + housses + doc. peu servi 4 000 F. **Emmanuel GOUYER, 5 ter, rue Georges-Boisseau, 92110 Clichy. Tél. : 42.70.98.17 (après 19 h).**

Vends CPC 464 couleur + nbrx jeux + 3 joysticks. Etat neuf 5 mois de garantie, prix 3 500 F. **William WILLGOZ, clos de la Champagne Villers Laquenexy, 57530 Courcelles Chaussy. Tél. : 87.64.41.61 (après 19 h).**

Vends Amstrad CPC 464 mono. + joystick + nbrx logiciels, prix : 2 000 F. **Michel BANWARTH, 8, sente du Milieu-des-Gaudins, 95130 Taverny. Tél. : 39.60.44.49.**

Vends Amstrad 464 monoc. + DD1 + nombreux jeux sur K7 et disquettes + 2 super joysticks + synthé voc. technimusique. Valeur : 5 200 F. Cédé : 2 800 F, à débattre. **Vincent GUIBERT, 20 bis, boulevard de Lorraine, 95240 Cormeilles-en-Parisis. Tél. : 39.78.04.51.**

Vends Amstrad CPC 464 monochrome + 25 K7 de jeux (Arkanoïd, Winter games, Head over Hels, Gauntlet, etc.) : 1 700 , à débattre. **Patrice FRAYSSE, 32, av. Philadelphie, Gerde, 65200 Bagnères-de-Bigorre. Tél. : 62.95.53.65.**

Vends CPC 128 couleur + nbx jeux + 2 joysticks (avec doubleur) + lecteur de K7 (avec cordon) + discology. Très bon état, prix à débattre. **Laurent ADATTO, 11, rue Baron, 75017 Paris. Tél. : 42.63.88.06.**

Vends Amstrad CPC 6128 couleur (sous garantie) + joystick + logiciel : 4 200 F, à débattre. Vends Oric/Atmos 48 K + 11 logiciels : 700 F, à débattre. **Julien BOUCART, 21, rue Leverrier, 75006 Paris. Tél. : 43.26.45.58.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur + 30 cassettes + revues. Prix : 2 600 F. **JOUART, 3, impasse du Parcheminier, 75500 Chelles. Tél. : 64.26.34.33 (à partir de 18 h).**

Vends Amstrad 464 mono + nbx jeux + joy. Konix : 2 000 F, à débattre. **Marc SELLAM, 5, rue Marx-Dormoy, 75018 Paris. Tél. : 42.05.70.54.**

Vends Amstrad 6128, écran couleur + lecteur disq. 5 1/4 + nbx jeux + boîte de rangement + livres, très bon état. Valeur : 7 500 F. Prix : 4 000 F. **Franck SARFATI, 45, rue de Trévise, 75009 Paris. Tél. : 45.23.36.80.**

Vends Amstrad CPC 6128 couleur début 87, sous garantie + joystick + nbx jeux (les musts) + un Spectrum ZX 48 + nbx jeux. Le tout : 5 500 F, à débattre. **Fabien LEDUC, 9, rue de Nesle, 75006 Paris. Tél. : 43.29.48.02.**

Vends CPC 6128 couleur + 32 disq. + joystick + livres : 3 700 F + Vectrex : 800 F. **Eric LENZI, 1, rue Novac, 82200 Moissac. Tél. : 63.04.37.28.**

Vends CPC 464 + DD1 + AM5D + + Multiface 2 + Light Pen + écran monochrome + Pro 500 + JY 2 + Quick Shot 9 + 14 disq. 3'' + nbx disq. 5 1/4 : 4 000 F. **Vincent POISSON, 58, allée Bellevue, 93230 Romainville. Tél. : 48.45.92.03.**

Vends pour Amstrad drive 5 1/4 avec nbx logiciels avec notices + adaptateur Péritel : 2 000 F, à débattre. **Daniel DEMIMIEUX, 210, parc Les Amandiers, 13170 La Gavotte. Tél. : 91.96.25.37 (après 19 h).**

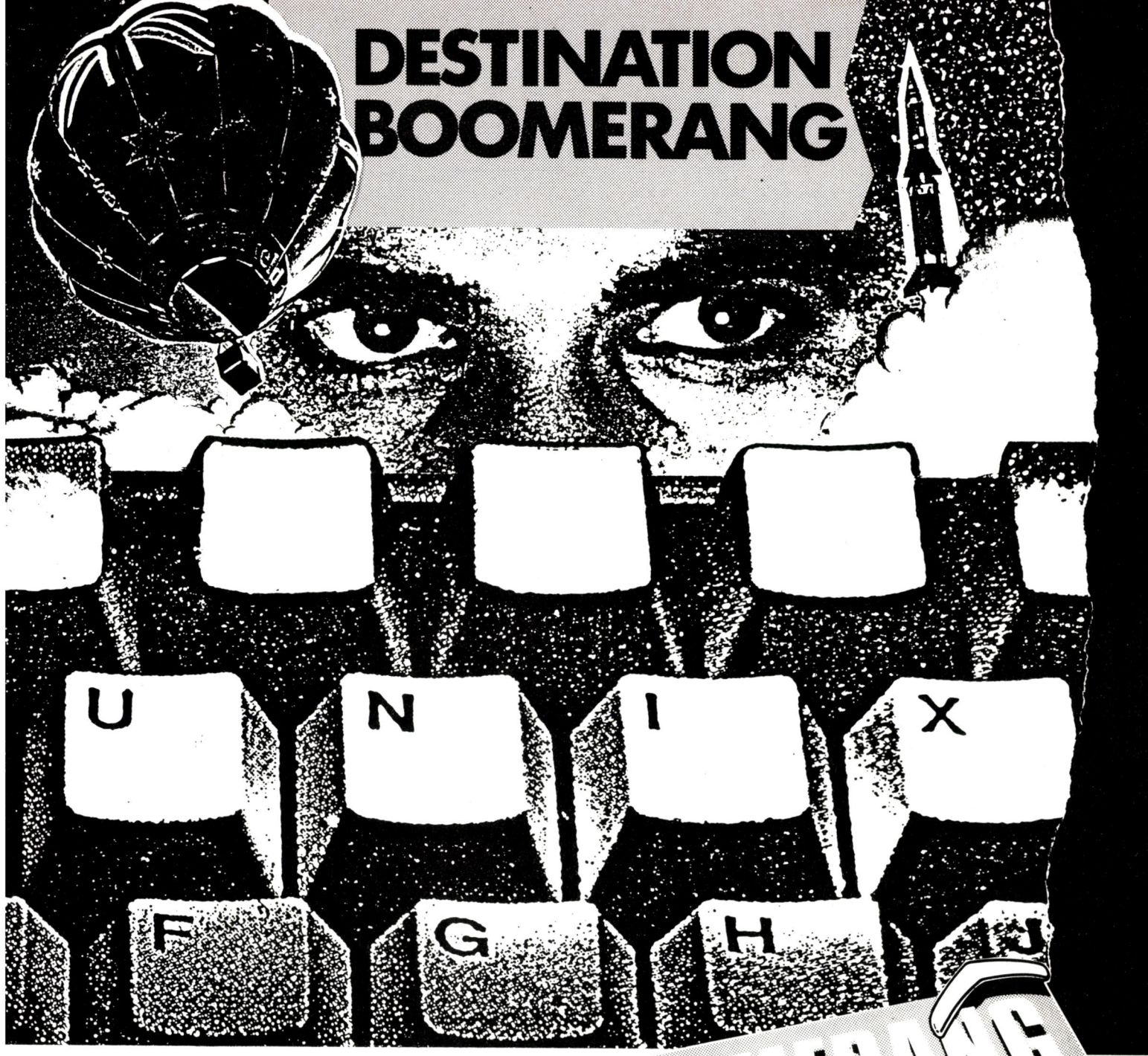
Vends Amstrad CPC 6128 couleur + imprimante DMP 2000 + revues + très nbx jeux et utilitaires + joystick. Le tout : 4 800 F, à débattre. **Régis BRYMAN, 28, quai de la Loire, 75019 Paris. Tél. : 42.03.61.34.**

Vends 464 + 512 Ko + souris + lect. 3'' et 5'' 1/4 + joystick + table graphique + crayon optique + scanner + modem + log. (graph., gestion, jeux) : 4 500 F. **Francis CATTEAU, 10, av. Soyer, 78400 Châtou. Tél. : 43.34.08.95 (répondeur).**

Affaire ! Pour le prix d'un 464 mono (1 990 F), vends 464 couleur état neuf + 42 K7 de jeux et utilitaires + manuel + revues. **Fabrice ALLAND, 9, rue du bois carré, 78910 Orgerus. Tél. : 34.87.28.41.**

Vends CPC 6128 couleur + manuel , achat Noël 86 + synthésiteur vocal + nbx jeux dont Barbarian Mercenary, etc., excellent état : 5 000 F. **Dominique BERTRAND, 1, rue Francis-Picabia, 94000 Créteil. Tél. : 48.98.02.68.**

Amstrad : vends lect. K7 + 15 jeux K7 + 4 jeux disq. Le tout : 950 F. **Philippe PORTENEUVE, 35, rue Raffet, 75016 Paris. Tél. : 45.27.84.23.**



CADEAU!

JUSQU'A NOEL PROFITEZ D'UNE ANNEE D'ADHESION GRATUITE*.

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.

* POUR TOUTE COMMANDE OU ECHANGE DE 2 LOGICIELS OU PLUS.

BOOMERANG

CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

GAD ANNECY

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

TI 49

P.A

Vends Amstrad 6128 couleur + imprimante DMP 2000 + 4,5 kg de papier + 30 disq. + 1 joystick. Prix : 5 200 F. **Laurent DUPONT, 80 bis, rue Feray, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : 64.96.94.39.**

Vends Amstrad CPC 464 mono + Péritel + joysticks + livres + 2 logiciels + 11 jeux bon état. Valeur 5 750 F, vendu 2 000 F. **Eric STEIER, 34, rue Mortinat, 92600 Asnières. Tél. : 47.90.01.69.**

Vends Amstrad CPC 464 monochrome + 70 jeux + manette de jeux, bon état. Prix : 2 000 F. **Olivier LOUVEAU, 5, allée de l'Armorique, 78310 Maurepas. Tél. : 30.50.16.71.**

Vends Amstrad 1512 SD mono + imprimante 3000 peu servi. Prix : 7 000 F + Apricot F1 couleur + Textor. Prix : 2 000 F. **Philippe LENDORMY, 43, bd Polangis, 94340 Joinville-le-Pont.**

Urgent ! vends CPC 464 (mono) + Quickshot 9 : 1 750 F (à débattre). Vends logiciels (Slap Fight, Barbarian, Arkanoïd, Sky Fox, Hyper Sport, Xarq, Light Force) : 50 F. **Stéphane LAGANNE, route de l'Etang Limeyra, 24210 Thenon. Tél. : 53.04.44.81 (après 18 h).**

Vends CPC 6128 couleur + jouystick + 20 disquettes + 30 jeux originaux + garantie + magazines et livres inform. Cédé pour 3 500 F (à débattre). **Tél. : 47.66.43.57.**

APPLE

Vends Apple IIE, 128 K + 2 monit. + 3 privés (5' 1/4 et 3' 1/1) + image Writer 1 + graphiscop 2 + cartes : Eve, Z80, parallèle, contrôleurs + nbrx logs (jeux et utilitaires) + manuels. Prix : 9 000 F. **Cyril BOURDON, 5, allée des Lauriers, 94420 Le Plessis-Trémise. Tél. : 45.94.13.41 (entre 19 h et 21 h).**

Vends Apple 2E, moniteur, duodisque, carte 80 C, carte DEC G COK, imprimante marguerites, joystick, nbrx logiciels jeux et utilitaire 9 000 F. **Alain DÉGOVE, rue St-Maur, 75011 Paris. Tél. : 43.55.75.56.**

Vends Apple MacIntosh 128 K possibilité extension état neuf + nbrx logiciels + imprimante image Writer + lecteur supplémentaire 17 000 F. **Harry HAÏK, 285, rue de Vaugirard, 75015 Paris. Tél. : 48.42.24.22.**

Vends Apple IIC, état neuf + moniteur IIC + support + joystick + souris + sac de transport + livres + docs + jeux extras + prise péritel. prix : 5 000 F. **David PERELLE, 8, rue de Varize, 76016 Paris. Tél. : 47.43.11.74.**

Vends Apple 2 C très bon état + 3 joysticks + très nbrx logiciels + boîtiers + livres + docs + emb. + divers. 4 900 F à déb. **Fabrice PAGE, 5, sente de la Brenne, 78310 Maurepas. Tél. : 30.51.53.58 (de 20 à 22 h).**

Vends Apple 2 + 64 K + drive + mon. + joystick + paddle + livres + nbrx prog. Cherche contact pour échange jeux. Util. Docs. **Frank NEEL, 8, rue de Touraine, 76290 Montivilliers. Tél. : 35.30.23.91.**

Vends pour Apple II Spy vs Spy et Extrasie avec notice. Le tout 200 F + échange Hawaï, King's Quest, F15 Strike Eaggle et nbrx autre logiciels. **Emmanuel LAINÉ, 28, rue d'Alembert, 92190 Meudon. Tél. : 45.34.04.39.**

Vends Jeux Apple II, à bas prix : Night Mission, Mandragore, Pitsop II, Archon II, Dambuster, Karateka, Cyrus, Epistole... **Eric NELC, 56, rue du Jura, 78310 Maurepas. Tél. : 30.62.85.65.**

Vends Apple IIE, 2 lecteurs de disquettes, moniteur couleur, souris, joystick, nbrx logiciels, libres. Prix : 4 000 F. **Pascal GUILLOCHEAU, 9, rue Nicolas-Lancret, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.42.57.21.**

Vends Apple II + moniteur + 2 drives + imprimante Epson + nbrx disks + 4 boîtes de rangement avec docs, etc. 8 000 F. **Tél. : 87.87.43.23.**

Très urgent ! Vends Apple II-C + moniteur monochrome + joystick Apple + logiciels (lecteur disquettes incorporé). Le tout : 6 000 F. **Thierry FORESTIER, 2, route de Luné-ville, 54300 Bonviller.**

M.I.I.D.

MICRO INFORMATIQUE ET DERIVES

MAINTENANCE
* MICRO INFORMATIQUE
SINCLAIR THOMSON
AMSTRAD COMMODORE
EXELVISION YAMAHA
* RADIO HIFI

TEL : 33.51.83.95.
4,Place du Pussoir Fidèle
50800 VILLEDIEU
Ouvert tous les jours

Vends Apple 2 C 1 méga octets + joystick + souris + sac + 2e lecteur + 2 écrans (1 vert, 1 couleur) + nbrx softs avec docs : 7 000 F. **Guy HOC, 1, passage de la Mairie, 93310, Le-Pré-St-Gervais. Tél. : 48.46.51.56.**

Vends Apple 2 C + moniteur mono + lecteur disq. + souris + joystick + cordon péritel + nbrx jeux et utilitaires + doc. Le tout cédé 6 500 F. **Stéphanie BARBIER, impasse Mirabelle, 69110 Sainte-Foy-les-Lyon. Tél. : 78.51.41.69.**

Vends Apple 2 C, souris, joystick, drive externe + nbrx programmes, avec notices livres, revues, boîtes de rangement, valeur : 14 000 F, sacrifié : 4 990 F. **Sébastien CAILLET, 12, rue de Billancourt, 92100 Boulogne. Tél. : 46.05.34.51.**

Vends comp. Apple 2E : clavier avec pavé Nun et TCH FCT + 2 drives + joystick + carte HGR et 80 col : 600 F + moniteur monochrome : 850 F + jeux + péritel, etc. **Emmanuel ROBERT, 25, rue André-Bollier, 94100 St-Maur. Tél. : 42.83.49.52.**

Vends compatible Apple 2 + 1 lecteur de disk, moniteur monochrome vert, Paddle, nbrx jeux (Boulder Dash I et II, Lode Runner I et II, Bruce Lee...). Le tout : 3 700 F. **Tél. : 60.03..05.60 (après 18 h).**

Vends Apple 2E + 2 drives + clavier type IBM + moniteur mono. + 9 cartes + doc. Révisé par un ingénieur de Apple. Prix : 8 000 F (à déb.). **Mafid HACHEMI, 1, rue Pierre-Joly, 95340 Persan. Tél. : 34.70.94.73 (après 20 h).**

Vends Apple 2 C + moniteur + stand + souris + joystick + lecteur Ext + imprimante scribe + nbx softs + docs + livres. Le tout : 6 500 F. **Tél. : 21.54.27.73.**

Vends Apple 2 C + moniteur II C + souris + sac de transport + joystick + nbrx jeux + boîte de rangement + prise péritel, t.b.é, sous garantie. 5 000 F. **Antoine D'ANJOU, 5, rue Eugène-Dutuit, 76000 Rouen. Tél. : 35.71.24.60 (entre 18 et 20 h).**

Vends Apple 2 Microway + 1 drive + 1 joy. + 1 cart. coul. péritel. + 80 disks (jx. ut.) + nombreuses docs et livres. Prix : 3 000 F (à déb.) **Tél. : 30.43.18.38.**

Urgent. Vends Apple II C + moniteur + souris + joy. + doc. + livres + nbrx progs. + boîtes de rangement. Excellent état : 3 000 F. **Carl SANCHEZ, 19, rue Camille-St-Saens, 95500 Gonesse. Tél. : 34.53.94.96.**

Vends Apple 2, carte 128 K, carte couleur + drive + moniteur monochrome + joystick + nbrx jeux utilitaires + doc et 3 livres : 3 500 F. **Bruno FABRE, 21, chemin de l'Ariel, 78430 Louveviennes. Tél. : 30.82.74.30 (le soir vers 20 h).**

Vends Apple IIE, 128 + 2 monit. + 3 drives (5' 1/4 et 3' 1/2) + image Writer 1 + Graphiscop 2 + cartes (Eve, Z80, parallèle, contrôleurs) + nbrx logs (jeux et utilitaires) + manuels. Prix : 9 000 F. **Cyril BOURDON, 5, allée des Lauriers, 94420 Le-Plessis-Trévise. Tél. : 45.94.13.41 (entre 19 h et 21).**

Vends Apple 2 C + mono. + image Writer 1 + 2e lect. + joystick + Appleworks (original + doc) + nbrx prgs + nombreuse doc. : 7 000 F. **Eric CARTON. Tél. : 80.65.49.12, poste 25 11, 20.53.89.04 (W.-E.).**

Vends Apple 2E, Duodisk (carte neuve), 80 col, 128 K, mon. coul. Taxan V2 (6 500 F, NF en 85), Stick. nbrx logiciels dont très récents, avec docs, t.t.b.é. : 7 000 F. **Eric CHOQUET, 2, rue Bourget, 80500 Montdidier. Tél. : 22.37.08.33.**

Vends Apple IIE 128 K + 2 drives, Imp. couleur, scribe : super série, Chat mauve, Modem Novation + 2 joyst, souris, nbrx log. et docs. Valeur : + de 22 000 F, sacrifié : 10 000 F **Philippe FOISSY, 9, rue Normande, 91160 Ballainvilliers. Tél. : 64.48.61.21.**

ATARI

Vends pour Atari 800 XL disq. jeux et bouquin astuces. Bas prix. Cherche contacts ST 520. **Jean GHOMRI, 4, rue Guy Guilloteau, appt. 6, 79000 Niort. Tél. : 49.24.68.11.**

Vends Atari 800 XL avec lecteur disq. + nomb. log. (gestion) : 2 200 F. Vends aussi log. Atari en K7, 01 SK : 50 F et K7 Thomson : 40 F. **Tél. : 46.42.78.62.**

Vends Atari 130 XE + drives 1050 + joys. t. log. (30 dont Ultima, Gauntlet) + adaptateur peritel Pal + Atari artist + divers périph. : 3 700 F. **Cyril MORCETTE, 10, rue Danton, 75006 Paris. Tél. : 43.54.68.63.**

Vends pour Atari XL disq. de jeux à 50 F l'unité (20), 10 disq. vierges à 50 F et 2 cass. d'initiation à prog. + 1 disq. de gest. 500 F. **Olivier, 75014 Paris. Tél. : 45.39.66.03.**

Vends 520 STF Monte 1 mega + moniteur monochrome + lecteur 720 K Cumana + livres et disq. Poss. de vente séparée. **Didier COTIN, 8, rue Verlaine, 76290 St Martin du Manoir. Tél. : 35.55.51.34.**

Vends Atari 800 XL + peritel + log. + joys. + cartouche Pengo. prix à débattre : 3 000 F + lecteur de disq. 1050 avec nomb. disq. **Nicolas COMBROUZE, 25, avenue de la République, 75011 Paris.**

Vends Atari 130 XE + magnéto + nomb. jeux 1 000 F. Lot de nbx disq. Atari 800 : 1 000 F. 30 disq. 5P1/4 neufs DFDD : 150 F. **Jacky LE CALVEZ, appt. U11 Kervhel, 22300 Lannion. Tél. : 96.48.35.00.**

Vends pour Atari XL/XE K7 (Last V8, Spellbound, Beta, Lyrae, Space Shuttle). Les 4 : 150 F + disq. Solo Flight 130 F. Echanges éventuels. **Gilles MEERT, 36-40, rue de Romainville, 75019 Paris. Tél. : 42.09.67.51.**

Vends un 800 XL et un 520 STF + nomb. softs à un prix intéressant. **J.-F. TEIGNY, 4, place de la Sapinière, 94470 Boissy-St-Léger.**

Vends Atari ST (Bob Winner, Gauntlet, etc.). Entre 75 et 200 F + cassettes pour Commodore 64 entre 75 et 50 F. **Antoine PAULMIER, 27, rue Blomet, 75015 Paris. Tél. : 45.67.36.24.**

Vends pour 800 XL, K7 orignales avec notice 30 F (Pole position, Spy Hunter) et 50 F (Gauntlet, Spindizzy). Total 31 K7, le tout 1 000 F. **Stéphane SEHIER, B.P. 74, 44503 La Baule Cedex. Tél. : 40.60.09.67.**

Vends Atari 520 STF + souris + écran monochrome + 3 logiciels très bon état. **Pascale BRUXELLES, 46, rue Larnot, 95410 Groslay. Tél. : 48.24.46.21.**

Vends Atari 800 XL + lect. K7 1010 + imp. 1020 + 2 joysticks + 20 jeux + logiciels (logo, music composer...). Le tout en tbé : 2 990 F. **Sébastien NOURTIER, 31, rue Saint-Gilles, 80100 Abbeville. Tél. : 22.24.81.44.**

Vends pour 520 drive 51/4 en A et B avec free boot : 1 900 F. Capacité 720 kilos. Vends jeux 520-800 XL, magnéto 1010, 40 jeux : 1 300 F, à débattre. **Jacky. Tél. : 48.49.86.41.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + imp. 1020 + nbx logiciels disq. Le tout très bon état. Prix : 3 000 F. **Sylvain SCHMIDT, 58, av. Jean-Jaurès, 93310 Le Prè-Saint-Gervais. Tél. : 48.43.22.83.**

Vends Atari 800 XL + lect. de disq. + magnéto + joystick + 15 jeux + 3 cassettes Basic + livres. Bon état. Le tout : 3 500 F. **Jean-Marc LAUBY, 55, rue de Vermandois, 78570 Andrésy. Tél. : 39.74.79.17.**

Vends Atari 800 XL + lecteur de disquettes + lect. K7 + nbx logiciels + livres + joystick. Prix d'achat : 7 000 F laissé à 3 000 F. **Thierry LASSERRE, 3, rue de Charlemont, 77280 Othis Bauprès. Tél. : 60.03.12.04 (après 19 h).**

Vends moniteur couleur Atari SC 1224 (2 000 F, 20-3-87), recherche moniteur Atari monochrome SM 125 (possibilité d'échange). **Henri SALAS, 20, rue Marcel-le-Pogamp, 93240 Stains. Tél. : 48.21.13.42.**

Vends Atari 2600 VCS Hadaptateor + 5 jeux + 1 joystick, le tout : 1 400 F. Cherche contact pour ST (Tonic Tile). Vends meuble ordinateurs : 600 F. **Yael COLAS, 49, route de Kerné, 56170 Quiberon. Tél. : 97.50.00.56.**

Vends Atari 520 ST + K7 + 2 livres : 3 500 F ou un CBS colecovision avec nombreuses K7 : 2 500 F + la K7 turbo avec volant et accélérateur : 350 F. **Philippe ANDRIEU, 54, rue d'Assas, 75006 Paris. Tél. : 45.48.26.14.**

Vends softs originaux pour Atari ST (Barbarian, Alternate Reality, Karate Kid Part 2) : 150 F pièce. **Yann BRIARD, 159, avenue du Général-Leclerc, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : 46.58.87.41 (avant 18 h).**

Vends Atari 130 XE + drive 1050 + tablette tactile + 2 joysticks + 15 logiciels. Le tout : 2 800 F. **Philippe BERTEAU, 44, rue Cluseret, 92150 Suresnes. Tél. : 45.06.68.89.**

Atari ST vends imprimante SMM 804 + prolongateurs joystick + quelques prog. jeux originaux. **J.-F. TEIGNY, 4, place de la Sapinière, 94470 Boissy-Saint-Léger.**

Atariens ! Les meilleurs logiciels pour votre 800 XL (Pirates of Barbary Coast, Bot and Wrestle, Akanis Ula, etc.) **Nicolas DIARD, rue Gambetta, 51150 Bouzy. Tél. : 26.57.00.49.**

Vends Atari 2600VCS + joystick + 4 jeux. Prix : 600 F. **Françoise MONTELY, rue du Foyer, 19270 Donzenac. Tél. : 59.85.69.73.**

Vends Atari 1040 STFM + imprimante SMM 804 + nombreuses disquettes + boîtes de rangement. **Stéphane CAMAIL, 3, rue du Pont-Colbert, Esc. I, 78000 Versailles.**

Vends et échange logiciels pour Atari ST (Gauntlet, Barbarian, etc.) **Eric GOSSET, 19, rue du Général-Foy, 02140 Vervins**

K7 Atari 2600 : Decathlon (200 F), Star Gate (150 F), Millipede et Hero (100 F chacune), Pole Position, Battle Zone (70 F chaque). **Didier LACOFFE, 31, rue des Morillons, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.13.89.52.**

Vends Atari 520 STF + joystick + 20 jeux originaux (Road Runner, Indiana Jones, Arkanoïd, Barbarian, Gauntlet, Tnt, etc.). Le tout : 3 300 F. **Laurent DUTEL, 28, rue du Maréchal-Fayolle, 13004 Marseille. Tél. : 91.34.53.95.**

Vends Atari 800 XL + lecteur K7 + 29 jeux + 2 manettes + initiation Basic + 41 livres : 1 000 F, vente séparée possible. **Jérôme BARNECHE, 410, rue Jules-Guesde, 59650, Villeneuve d'Asq. Tél. : 20.91.81.80.**

Vends 800 XL + drive 1050 + tablette tactile + très nombreux jeux dont Free, Leader Board, Karateka, etc. Prix à débattre. **Stéphane VOGEL, 1, av. Henri-Barbusse, 93700 Drancy. Tél. : 48.30.65.02.**

Vends ou échange jeux sur 800 XL, 130 XL. **Olivier CLEMENTI, 160, bd de la Blancarde, 13004 Marseille. Tél. : 91.34.14.42 (entre 12 h et 13 h 30).**

Pour Atari XL/XE Warhawk + Turbo Basic XL + Doc. : 100 F. Vends Pawn + Dandy 2 + Screaming Wings (= 1942) pour 100 F. Vends utilitaires puissants. **Mathieu FENOUILLET-HANGAU, 32, Grand-Rue, 30660 Gallargues-le-Montueux. Tél. : 66.35.39.18.**

Vends Atari 800 XL + 1050 + 1029 + nbx programmes + livres + joystick + ruban neuf. Le tout sacrifié à 3 500 F. **Jean-François SERRURE, 76, rue de la Chapelle, 59190 Hazebrouck. Tél. : 28.41.47.61.**

Vends Atari 130 XE + drive 1050 + cartouches + nbx jeux sur K7. Etat neuf dans emballage d'origine. **Didier SALVY, 17, rue Henri-Dunant, 12000 Rodez. Tél. : 65.42.54.02.**

Vends Atari 130 XE + lecteur 1010 + drive 1050 + nbx logiciels dont Leader Board + 2 boîtes de rangement. Prix (à débattre) : 4 500 F. **Valérie DEPLACE, « Les Barricades », C.D. 119, 78650 Beynes. Tél. : 34.89.09.88.**

Atari 800 XL + moniteur + lecteurs de disquettes et cassettes + tablette tactile + jeux en cassette, disq., cartouche + manette. Prix à débattre. **David LEWIN, 2, av. du Clos-Vimont, 77330 Lesigny. Tél. : 60.02.39.58 (après 20 h).**

Vends Atari 800 XL + lecteur disq. + lecteur K7 + joystick + jeux + livres Basic + adapteur Péritel + cadeau. Très bon état. Prix : 2 200 F. **Nicolas VANDENBULCKE, 70, allée du Haut, 95670 Marcy-la-Ville. Tél. : 34.72.65.88.**

Vends Atari 800 XL + 1050 + joystick + jeux (Pawn, Gauntlet, Arkanoïd, Leader Board, 1942, BKX, Green Beret, etc.) + livres, en très bon état pour... 2 000 F ! **Laurent TOURNADE, 53, av. de Verdun, 12200 Villefranche-de-Rouergue.**

Vends Atari 1040 STF 6 mois (comme neuf) + jeux 6 000 F + moniteur mono. Vends jeux STF à très bas prix. **Henri CARTHONNET, 132, rue des Chanelles, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.37.28.33.**

Vends Atari 520 STF avec nbx prgs (Barbarian, Publishing, etc.), livres : 3 700 F (le tout sous garantie). Mon. Taxan (pour Atari, Apple, IBM) : 2 600 F. **Samuel RICHER, 17, allée Louise-Labé, 75019 Paris. Tél. : 46.07.03.98.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + imprimante 1029 + 2 joysticks + nbx jeux + documentation. Prix : 3 500 F. **Serge EZERZERE, 1, résidence du Cardinal, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : 69.34.58.00.**

Atari 520 STF + moniteur couleur Data Grade + imprimante SMM 804 + Joysticks + nbx logiciels état neuf, garantie. L'ensemble : 6 000 F. **Claudie ALBA, 12, rue des Acacias, La Ville-Gié, 22960 Plédran. Tél. : 96.42.29.17.**

Vends Atari 800 XL, très peu servi + lecteur de cassettes + livre Basic + diverses revues, Pokey, etc. Le tout : 600 F (à débattre). **Michel JOURDAN, Le Bourg Boucey, 50170 Pontorson. Tél. : 33.60.25.12.**

Vends 520 STF gonflé à 1040, lecteur ext. (garantie 07.88) + Freeboot + nbx logiciels jeux et utilitaires très récents (40 disq.). Le tout : 5 500 F (valeur 8 500 F). **Catherine WONG, 4, cours des Roches, 77186 Noisiel/Marne-la-Vallée. Tél. : 60.17.49.78 (après 17 h).**

COMMODORE

Vds Amiga 500 + ext. MEM 1 Mega + moniteur couleur + 100 disquettes dont D. Paint 2, Terrorpods, Flight Simulator 2... Prix : 6 500 F. **Jean-Pierre BEDOS, 45, avenue du Parc, 60330 Lagny-le-Sec. Tél. : 44.60.58.34**

Urgent Amiga 1000 + 1081 + Deluxe Paint 2 + Deluxe Music + livres (sous garantie). Prix : 5 990 F. **Jean-Philippe BURGOS, 70, rue du Dessous-des-Berges, 75013 Paris. Tél. : 45.83.34.73 (à partir de 20 h).**

Vends C 64 Secam + 2 drives 1541 + lecteur de K7 + Freeze Machine + Fast Load + Final Cartridge + souris + imprimante Citizen 560 + joystick + 10 livres + nbx disquettes (jeux et utilitaires) + boîtes de rang. Le tout : 5 000 F. Rég. : Paris. **Jacques CHEKOUN, 6, rue des Merisiers, 77170 Brie-Comte-Robert. Tél. : 64.05.15.06 (après 19 h).**

Vends C 128 + 1571 + mon. couleur + lect. K7 + interf. + 40/80 col. + livres + joysticks + revues + tous Super News : 6 500 F. **Didier VERON, 57, rue av. de Chenneviè-res, 94420 Le Plessis-Trévise. Tél. : 45.94.19.97.**

Vends C 64 + péritel + lect. K7 + disq. 1541 + nbx prgs dont News (California Games, Mystery of Nyle) + Freeze Frame MK3 + Game Killer + 1 joystick : 3 500 F. **Frédéric CORLOU, 68, rue de Lanveur, 56100 Lorient. Tél. : 97.37.31.53.**

Vends C 64 + lecteur de disquette 1541 et cassette + 2 joyst. + nbs jeux + livres adaptateur Péritel. Prix : 2 900 F. **Emmanuel CADIEU, 33, rue de la Côte-Saint-Louis, 92380 Garches. Tél. : 47.01.12.14 (à partir de 18 h).**

Vends C 64 + 1541 + moniteur + Interface Midi + Scoretrack + joyst. + cartouche + 20 disq. + livres : 6 500 F. **Richard PEIX, 7, rue Pierre-Fresnay, 87410 Le Palais-sur-Vienne. Tél. : 55.35.23.44.**

Vends C 64 + 1541 + 1531 + nbx disq. et K7 (jeux) + 2 joyst. + Péritel + manuel + Freeze Frame 3. Tbé. Prix : 3 000 F. **Marc EDERY, 2, bd Salvador-Allende, 95200 Sarcelles. Tél. : 34.19.42.77.**

Vends CBM DX 64 (portable avec moniteur couleur et drive intégrés) : 5 500 F à débattre. **Eric MAGADUR, 6, boulevard du 25-Août-1944, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.77.85.53.**

Vends C 128 + drive INT : 2 200 F. Lect. K7 : 200 F + Fast Load : 200 F + synthe vocal : 350 F + joysticks et logiciel, à débattre. **Jean-Michel ESCURAT, 15, rue des Vignerons, 94300 Vincennes. Tél. : 43.98.12.64.**

Vends C 128 Péritel + 1571 sous garantie + MPS 803 + 1531 + TV coul. + docs + nbx jeux : Gunship, World Games. Le tout sabordé à 8 000 F ! **Pierre-André THUAU, 19, rue de Cronstadt, 93140 Bondy. Tél. : 48.48.58.29.**

Vends Super C 128 + 1541 + 1530 + interface + 3 manettes + nbx logiciels, t.b.é. et peu servi. Prix : 6 000 F le tout. **Georges KITABDJIAN, 170, route de Bellet, 06200 Nice. Tél. : 93.44.37.75.**

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:

T112

P.A

Vends C 64 Pal + drive 1541 + 1530 + Koala pad touch tablet + 6 livres + nbx disq. + nbx jeux + utilitaires. Prix : 3 000 F. **Yann MASSON, 7, rue de Rethondes, bât. A, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.82.64.46.**

Vends C 64 lecteur K7, 13 jeux, adaptateur prise Peritel. Prix : 2 500 F + poignée de jeux (à débattre). **Patrick AUROUSSEAU, 2 clos Perrault, 91200 Athis-Mons. Tél. : 69.38.98.05**

Vends C 64 N + moniteur couleur + lecteur 1541 + 38 jeux originaux + adaptateur Peritel. Le tout : 4 000 F. Vends jeux MSX de 50 à 100 F (40) en cartouche et K7. **Stéphane PINTREL 116, avenue du Président-Salvador-Allende 93100 Montreuil. Tél. : 48.54.36.24.**

Vends C 128 D + nbx jeux d'origine (25) + 3 boîtes de disq. + un joystick. Le tout : 2 000 F (en bon état). Moniteur couleur MR : 2 500 F. **Nicolas LUU CHI, 182, avenue Rouget-de-l'Isle, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.82.63.88.**

Vends Commodore 64 Peritel + lecteur K7 + nbx jeux + divers. Le tout : 1 300 F. **Christian PIOTON, 10, avenue d'Evian, 74200 Thonon-les-Bains. Tél. : 50.70.27.27.**

Vends C 64 + 1541 + 1530 + Power Cartridge + nbx jeux en très bon état + Pet. model 4016. Le tout : 4 200 F (à débattre). **Christophe DROUIN, 42, rue Didot, 75014 Paris. Tél. : 45.43.87.36.**

Vends Commodore 128 lecteur 1541 imprimante moniteur. Très bon état. Prix à débattre. **Sylvie POLVECHE, 71 C, rue Marcel-Thil, 51100 Reims. Tél. : 26.40.51.72 (après 18 h).**

Vends Commodore 64 + jeux. Prix : 1 000 F. **Patrick LE SAINT. 8, rue Lavoisier, 91350 Grigny. Tél. : 69.06.94.07.**

Vends Commodore 64 + lecteur K7 + 40 jeux (Arkanoïd) + 1 joystick + livres (langage machine...). Le tout : 2 000 F. Vends jeu Vidéopac + jeux. **Yan PUJANTE. Quartier du Jols-Montaren, 30700 Uzès. Tél. : 66.22.71.64.**

Vends C 64 RVB + 1541 + lecteur K7 + imprimante MPS 803 2 Fast Load + programmes et jeux sur disq. + autoformation Basic + dics + manettes. Le tout t.b.é. : 4 800 F. **Miguel CHIRADE, 19, rue de la Résidence-des-Clos, 78700 Conflans-Ste-Honorine. Tél. : 39.72.53.34.**

Vends ou échange News sur C 64 en disq. : Defender, Mario Bross, Metrocross, Pirates, California Game, Soccer 4, Barbarian, Wonder Boy, etc. **Michel GALLIKER, Case Postale 31, 1211 Genève 28, Suisse. Tél. : 022.97.02.52.**

Vends C 64 + drive 1541 + nbx jeux sur disq. + utilitaires (géos...) + livres + joystick Quickshot 4 + emballage d'origine. Le tout : 2 700 F. **Christian DUPIS, 12, allée des Mauves, 75020 Paris. Tél. : 43.73.97.39.**

Vends C 64 + moniteur coul. + 1541 + Voice Mast + nbx News + joyst. + livre + 1530. Prix : 3 600 F. Possibilité vente séparée. **Brahim KOUATI, 29, rue Colbert, 92700 Colombe. Tél. : 47.86.12.29.**

Vends C 128 D (1571 int.) + Peritel + nbx jeux et utilitaires dont News (California Games, Guild of T, Pegasus, World C. Leader, Def of Crown...) + 2 joystick + boîte de rangement. Le tout en t.b.é. Prix : 4 500 F (à débattre). **Jean-Louis JACQUEL, 15, rue Marcel-Bailly, 51300 Vitry-le-François. Tél. : 26.74.02.63.**

Vends C 128 + 1571 + 1530 + câble Peritel + Power Cartridge, nbx jeux et livres. Le tout en t.b.é. : 5 000 F (à débattre). **Gilles BORTOT, 29 rue Caponière, 14000 Caen. Tél. : 31.85.47.23.**

Vends C 64 Secam + drive 1541 + lecteur K7 + nbx disq. + cart. Fastload + docs. Le tout t.b.é. : 3 000 F. **Philippe DEPRUGNEY, 20, rue du Domaine-du-Château, 64230 Lescar. Tél. : 59.81.20.69.**

Vends C 64 Peritel + 1541 + 1530 + logiciels + Tool 64 (cart.) + docs. Prix : 3 000 F. **Philippe VIRUEGA, 95, quai de la Pie, 94100 Saint-Maur-des-Fosses. Tél. : 48.89.67.10.**

Vends pour C 64 routines de micro serveur + câble Minitel C 64 + détection sonnerie + prog. et doc. Le tout : 200 F. **Raphaël AZZEDINE, 3, avenue des Portes-de-Lyon. 69360 St-Symphorien-d'Ozon. Tél. : 78.02.05.89.**

Vends C 128 + 1541 + 1530 + moniteur couleur orientable (très bonne qualité) + Konix + Quickshot 2 + disq. remplis + boîtes de rangements. Prix : 5 070 F. **Patrick SABATIER, 100 bis, rue des Sablons, 78750 Mareil-Marly. Tél. : 39.58.28.11.**

Vends Commodore 128 + lecteur de disq. 1541 + moniteur 40 et 80 col + magnéto + jeux originaux (+ 100 disq.), nbx logiciels CP/M. Prix : 3 500 F. **Loïc TOURNEDOUET, 42, rue d'Emery, 77340 Pontault-Combault. Tél. : 60.29.96.32.**

Vends C 64 + Pal/Peritel + 1530 + 1541 + nbx logiciels et livres (état neuf). Le tout : 3 000 F ou séparément. **Siou VONKORAD, 23, rue Paul-Cézanne, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.79.13.95.**

Vends 40 K7 originales pour C 64 entre 20 et 50 F (Silent Serv, Gauntlet Galvan, Uridium, Cauldron II, Dragon's Lair, Scalextric, Rambo, Xevious. **SIMON. Tél. : 60.11.75.11.**

Vends moniteur couleur Commodore 1801 + mono. vert Zenith + programmateur Epron ZX 128, le tout pour C 64. Prix : à débattre. **Thierry LEROY, 69, Fresnay-les-Chaudes, 45300 Pithiviers. Tél. : 38.30.08.85 (après 20 h).**

Vends C 64 + 1541 + lect. K7 + imprimante MPS 802 + Peritel + disq. de jeux + mode d'emploi. Le tout en bon état : 2 700 F. **Thierry GOT, 75, avenue de Marinville, 94100 Saint-Maur. Tél. : 48.89.93.01.**

Vends C 64 + lect. disq. 1541 + lect. K7 + moniteur couleur (sous garantie 04/87 + jeux : Def. Crown, Gunship, Revs +, Pirates, etc. Prix : 4 000 F. **Guillaume CLAVAUD, 4, rue d'Eaubonne, 95230 Soisy-sous-Montmorency. Tél. : 39.64.14.43.**

Vends C 64 + lect. K7 + manettes + nbx jeux + livres + Peritel : 1 500 F. **Ronald ROOS, 6, rue de l'Essai, 75005 Paris. Tél. : 43.31.94.52.**

Vends Commodore 128 avec moniteur couleur 1901 haute résolution + nbx programmes sur disq. 5.1/4. Le tout en t.b.é. : 6 000 F. **Jean-Fançois BUYTAERT, 277, rue d'Epinay, 95360 Montmagny. Tél. : 39.83.25.61 (ap. 17 h).**

Vends pour C 64 cart. Digital Sound Sampling, t.b.é. + docum. + adapt. hifi. Prix : 470 F (à débattre). **Christophe SAMMIEZ, 25, rue de la Corvée, 21000 Dijon. Tél. : 80.45.21.63.**

Vends ou échange jeux sur C 64 (Wonderboy, Pawn 2, etc.). Echange monochrome + jeux contre moniteur couleur. **Lionel. Tél. : 90.31.10.27.**

Vends K7 pour C 64 de 60 à 80 F, pièce et Amor Battle pour Intellivision : 50 F. **Stéphane DUBNER, 75018 Paris. Tél. : 42.52.11.94 (après 18 h).**

Vends K7 originales C 64 : Karatéka, Starship, Andromeda, Cauldron I, Desert fox, Knight Games ; le lot 200 F ou 50 F chacune. Pas de vente par correspondance. **Bruno KOZLAREK, 1, rue de Châteaubriand, 92290 Châtenay-Malabry. Tél. : 43.50.12.66.**

Vends C 64 Peritel + 1541 + Speeddos + 2 joysticks + nbx logiciels + revues + punch. Le tout : 4 000 F (à débattre). **Eric BALAIRE, 59, avenue Victor-Hugo, 29270 Carhaix. Tél. : 98.93.75.07.**

Vends C 64 + lect. disq. + lect. K7 + Peritel + 2 manettes + imprim. + 20 jeux disq. + 20 jeux K7 (Pistop 2, Spindizzy, etc.) Le tout en bon état : 2 500 F. Urgent. **Ludovic JOLIVET, 43, rue A. Briand, 78420 Carrières-sur-Seine. Tél. : 39.14.70.86.**

Vends C 128 + couleur + 1571 + imprimante (MPS 1000) + Pap + Rub + 1531 + Koalopad + Graphiscop + Power + Fastload + 3 joysticks + câble + antenne + nbx programmes + rg : 4 500 F. **David MEJEAN, 20, rue Emile-Friol, 26600 Tain-l'Ermitage. Tél. : 75.08.62.65.**

Vends Commodore 128 + lecteur 1571 + lecteur 1530 + nbx disq. + 2 caisses de rangement + 10 livres pour : 4 000 F. Moniteur 1901 : 2 000 F. **Arnaud SIMON, 4, rue de Soncourt, 55160 Fresnes-en-Woevre. Tél. : 29.87.33.31.**

Vends CBM 64 + nbx jeux dont nbx imports + joystick + lecteur de K7 + 57 revues informatique : 2 400 F. **Nicolas MEYNET, « Les Hesperides », bât. C/2, rue du Capt.-Blazy, 83600 Frejus. Tél. : 94.53.59.81.**

THOMSON

Vends TO7/70 + lecteur K7 + ext. musique et jeux + joysticks + 12 logiciels + 4 livres + basic 10... : 3 000 F. **François BARLOY, 19, rue Voltaire, appt 543, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.82.13.41 (après 18 heures).**

Vends MO6 Thomson couleur neuf, crayon optique + manette jeux + 3 jeux : 3 000 F. **Bernard CHABRIER, 4, rue du Maréchal Joffre, 77410 Claye-Souilly. Tél. : 60.26.03.83.**

Vends TO7-70 + lect. cassette + manette + ext. musique et jeux + 5 jeux. Prix à débattre. **Caroline LEPELTIER, 4, rue Gustave-Doré. Tél. : 47.64.97.43 (après 19 h).**

Vends MO6 (état neuf) + crayon optique + 1 manette + guide + 1 livre de prog. (jeux) + 17 K7 de jeux : 2 000 F. **Alain LETUPPE, résidence les Hauts-de-Bissy, campus, route de Ganges, 34980 Saint-Clément-la-Rivière.**

Vends TO9 t.b.é. + moniteur couleur + imprimante PR 90-600 + logiciels + souris + livres : 5 000 F. **Joseph ULLMANN, 8, rue d'Alsace, 92300 Levallois. Tél. : 47.30.23.73.**

Vends TO9 + moniteur coul. Modem et lecteur de disquettes intégré, logiciels et manuels d'utilisation et Basic 512 + 2 joysticks. 7 800 F (1 an). **Claude DANIAL, 17, rue du Docteur Roux, 77500 Chelles. Tél. : 60.20.76.97.**

Vends MO5 t.b.é. + ext. son + 2 man., plus de 30 log. orig. + livres valeur neuf mat. 3 000 F log. 9 000 F cédé en un seul lot indissociable, 4 200 F. **A. LOUPIAS, 78 Mareil/Mauldre. Tél. : 30.90.92.26 (après 20 h).**

Vends TO9 + (déc. 86) comprenant : Modem, lect. 3' 1/2 64 K, souris, multiplan, paragraphe, F & D, valise comm. (fil), divers : 4 900 F. Imp. Okim. 20 : 1 400 F (coul.). **Christine BRUT, Paris. Tél. : 43.58.54.50.**

A tous les fanatiques de Thomson ! Vends drive DD 90-352 double face 640 K, neuf : 800 F, urgent. **Bruno FABRE, 21, chemin de l'Ariel, 78430 Louveciennes. Tél. : 30.82.74.30 (à partir de 20 h).**

Vends MO5 + lep. + crayon optique + 2 manettes + 15 jeux + livres. Prix : 2 000 F. **Arnaud. Tél. : 39.61.32.53 (à partir de 18 h).**

Vends TO9 complet + revues + livre + manettes + beaucoup de jeux. Prix : 6 000 F à débattre. **Arnaud BROUSSIN, 47, rue Blanqui, 93400 Saint-Ouen. Tél. : 42.55.67.12.**

Vends TO7 + ext. 16K + lect. K7 + 2 joysticks + manuel + 4 cart. + 16 jeux en K7, le tout pour 1 200 F (valeur : 4 800 F). **Arnaud HUBINET, 14, rue d'Aligre, 75012 Paris. Tél. : 43.45.28.09 (après 19 h).**

Vends TO7 70 + imprimante SP 1000 TO + 1 K7 anglais + 2 jeux planette interdite scrabble + livres, le tout neuf, acheté le 04-04-87. Prix : 4 000 F. **René POURRIÈRE, les Romaniquettes, bât B1, n° 27, 13130 Berre-l'Etang. Tél. : 42.74.13.88.**

Vends MO5 + lect. K7 + cr. opt. + Ext. jeux + 2 manettes : 1 000 F. Revues : 100 F - 20 jeux : 100 F pièce et 1 500 F les 20, où le tout 2 250 F. **Guillaume VERNIER, 9, rue du Four à Chaux, 45370 Cléry-St-André. Tél. : 38.45.77.93 (après 19 h).**

Pour toute insertion, écrivez dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement, avec un maximum de 8 lignes). Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous contacter directement. Nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation forfaitaire aux frais de 65 F pour toutes les catégories de petites annonces. Vous joindrez donc pour toute annonce un règlement par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 18900 19Z.).

L'insertion d'une petite annonce est gratuite pour les abonnés, à condition qu'ils joignent à leur envoi l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'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 :

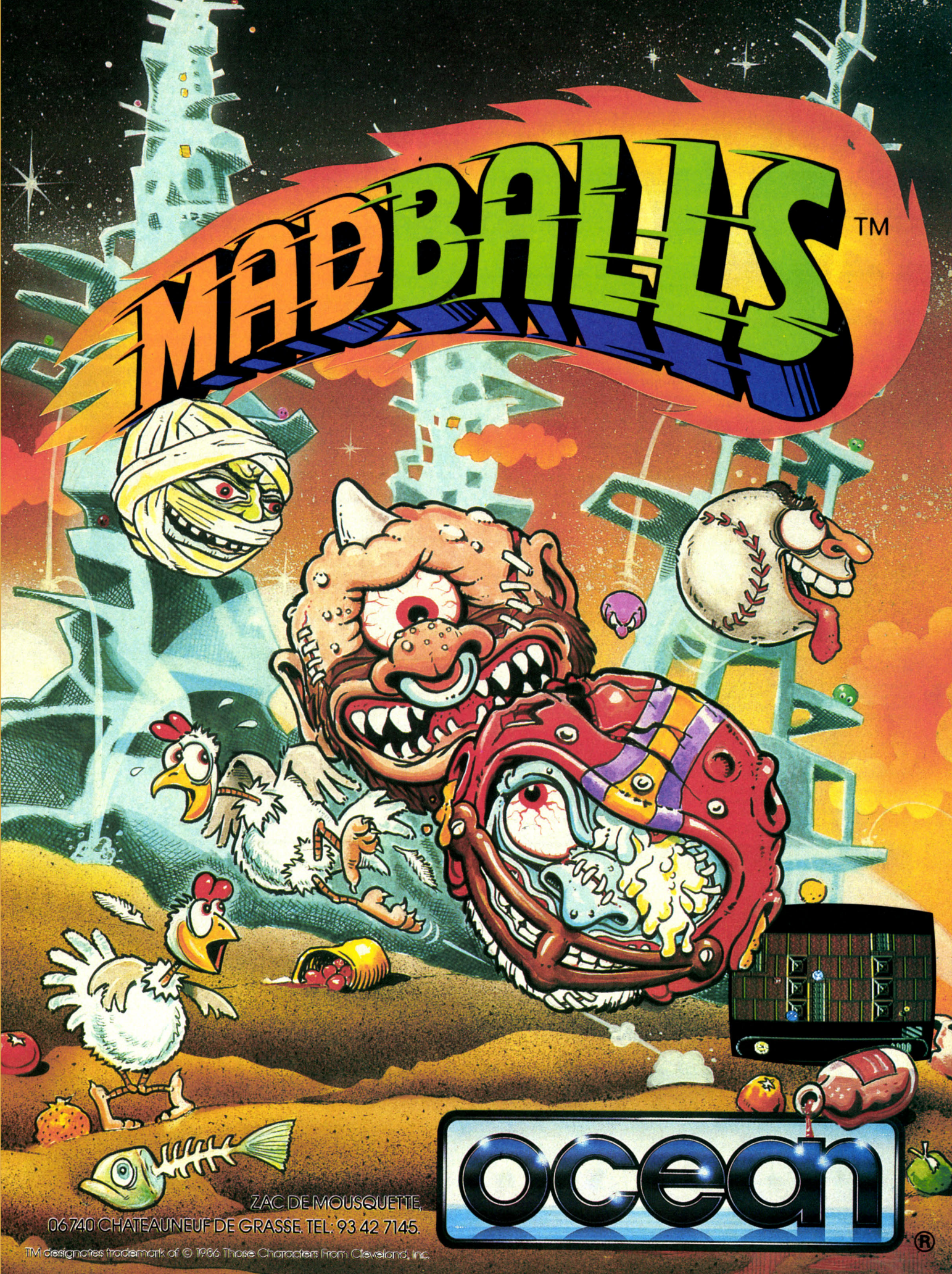
- ☐ ACHATS
- ☐ VENTES
- ☐ ÉCHANGES
- ☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :


MAD BALLS™
ocean
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.
TM designates trademark of © 1986 Those Characters From Cleveland, Inc.

P.A

Vends Thomson MO5 t.b.é. + lep. + cr. opt. + extension MO5 + cordon imprimante + de nbrx jeux sur cassettes et sur disquettes + livre : 2990 F le tout. **Solange BOURDON, 25, boulevard d'Igny, 91430 Igny. Tél. : 69.41.38.15.**

DIVERS

Vends pour Amiga Skyfox 215 F. Flight Simulator 2 330 F. SDI 260 F. Instant-Music 250 F. **Jean-Michel REBILLARD, 13, rue du Clos-de-Ville, Sucy-en-Brie, 94370. Tél. : 45.90.71.25.**

Vends EXL 100 + mono + lecteur de K7 + synthé. vocal + nbx jeux sur cart. + prog. + livres + joys. Valeur 5 000 F. Prix : 3 000 F. **Thomas CLEMENT, 81, avenue de Toulouse, 31270 Cugaux. Tél. : 61.92.58.31.**

Vends ou éch. EXL 100 + Exeldrums + 11 log. + 3 K7 + revue Excelement Votre (13-14-15) 900 F ou éch. cont. mat. Atari ST (monit. Ht res. lect. disq., etc.). **Robert VIGEAN, 43, Grand-Rue, Riols, 34220 St-Pons. Tél. : 67.97.11.80.** Vends 2 interfaces Péritel/SECAM. Prix à débattre + lecteur de K7 + nbx jeux. Prix à débattre. **Régis NOEL, 828, bd des Aiguillettes, 54520 Larou. Tél. : 83.28.05.08.**

Vends revues Hebdogic. électr. prat. Le haut-parleur Tilt ST magaz. SVM micro-system, etc. **Robert VIGEAN, 43, Grand-Rue Riols, 34220 St-Pons. Tél. : 67.97.11.80.**

Amiga : vends création personnelle d'un Slideshow d'images animées pour la modique somme de 60 F, disq. compris. **J-L. GRANDSIRE, 7, rue Salinière, 24000 Périgueux.**

Vends Amiga 1000 512 KO + Sidecar (compatib. PC) + nbx logiciels, le tout sous garantie. **Günther FLECK, 32, villa Juanita, av. Joffre, 31800 St-Gaudens. Tél. : 61.89.14.04.**

Vends Basic 1.0 (cartouche : 200 F), nbx logiciels TO 7 TO 7/70-TO 8-TO 9 sur disk 5''1/4 ou K7. **Eric LEMOINE, Appt. 8, 9 bd du 8-Mai 1945, 86200 Loudun. Tél. : 49.98.10.81.**

Vends console Philips vidéopact + G7 400 + manettes + 2 jeux + clavier. Prix : 500 F. **Sébastien HENOT, 2 bis, rue du Maréchal-de-Lattre, 78000 Versailles. Tél. : 39.55.17.14.**

Vends Adam CBS (avec imprimante) + lect. disquette + console + Turbo + 6 cartouches + nbx logiciels K7 et disq. + docs. 5 000 F à débattre. **Xavier GAREL, 48, rue de Montcorin, 69540 Irigny. Tél. : 78.46.33.63.**

Vends moniteur Philips Ambre. Neuf. Téléphoner le week-end exclusiv. **Sébastien VERDIERE, 25, rue des Trois-Fosses, 45380 La Chapelle St-Mesmin. Tél. : 38.72.26.38.**

Vends moniteur monochrome vert Zenith Data System + cordons. Le tout : 600 F. Jeux sur Atari XL-XE en disq. uniquement. **Mathieu FILIGOT, 19, place du Général-De-Gaulle, 62218 Loison. Tél. : 21.78.64.82.**

Vends console de jeux Vectrex et boîtier de commandes (manette + 4 boutons) + jeu incorporé + cartouches. Valeur : 4 500 F. Prix : 1 200 F. **Stéphan FOLTIER, avenue du Port « Cavernes », 33450 Saint-Loubès. Tél. : 56.20.42.10 (après 18 h 30).**

Vends Hanimex SDO 70 + jeux + manettes + Atari. 2 600 F + jeux + manettes + transfo. **Laurent BAUDOUIN, 12, impasse des Charbonnières, 17130 Montendre. Tél. : 46.49.43.60.**

Vends moniteur couleur MM14 (Péritel) sous garantie + ordi. 800 XL + lect. K7 + manette + jeux. Poss. d'achat séparé. Prix à débat. **Thierry THOMAS, rue de l'Eglise Pabu, 22200 Guingamp. Tél. : 91.21.03.40.**

Vends pour IBM : carte Hercules 600 F, moniteur Hercules 600 F, carte Péritel 200 F, télé couleur Tensai 51 cm PAL/SECAM (télé-commande IR) 2 800 F. **Sylvain BIHAN, 6, rue des Glaneuses, 76630 Envermeu. Tél. : 35.85.78.32.**

Vends drive ST 354 : 900 F, juin 87, t.b.é. pour Atari St. Vends aussi joysticks Atari CX 24 : 150 F les 2, ainsi que Tilt nos 19, 21, 22, 25 à 32. **Nicolas RAGAIGNE, 15, chemin de Berzet, 63122 Ceyrat. Tél. : 73.61.47.80.**

Vends adaptateur tout ordinateur VHF en Péritel, couleurs. (CGV PHS 60). Prix : 450 F port compris. **Christophe RENAUD, 35, La Laurina, Arsac, 33460 Margaux. Tél. : 56.58.82.74.**

Vends 1541 1 500 F, 1 an et demi de garantie, vends moniteur 750 F, CBM 128 2 300 F avec jeux. Bon état. **Anthony DOINET, 3, allée Jacquard, 95570 Bouffemont. Tél. : 33.91.90.34 (après 18 h en semaine).**

Vends Olympia OP644 avec imprimante incorporée + manuel + housse + chargeur imprimante. Etat neuf, pour 400 F. **Sylvain ZANDONA, 6, cité Méditerranée, Aygues-vives, 31450 Montgiscard. Tél. : 61.81.10.03.**

Vends MSX 64 K + magnéto. + nbx softs (Knigtmare, Gaunlet...) + joys + livres, doc, etc., 2 000 F à débattre. **Frank JOVIGNOT, 159, rue Tristan-Bernard, 25000 Besançon. Tél. : 81.88.12.99.**

Vends SVM (25 à 37) + Tilt (28 à 44 + HS) + micro VO + micro system + l'OI + jeux et stratégie. lots ou détail. Prix à débattre selon état. Cherche Ordi 5. **Xavier VENNER, 10, rue Jules-Ferry, 94100 Saint-Maur. Tél. : 48.85.96.95.**

Vends Canon XO7. Prix intéressant. **Bertrand CIZEAU, 18, rue Georges-Bizet, 75116 Paris. Tél. : 47.20.16.11.**

Vends imprimante MPS 801, sous garantie + cartouche d'encre neuve pour 750 F. Achète logiciels sur Amiga à prix raisonnable. **Michaël DUQUEMME, 5, rue de la Sablière, 91300 Massy. Tél. : 60.14.22.84.**

Vends 15 logiciels pour MO 6 dont Prohibition, Arkanoïd, Mission rafale, etc. + 3 didactiques de 50 à 100 F pièce. **Chantal MELIOR, 72, bd de l'Hôpital, 75013 Paris. Tél. : 45.35.78.37.**

Vends anciens numéros (t.b.é.), micros MSX 4, 5, 6, 7 : 70 F, OI 87, Micro System n° 68 : 15 F, IO 87 : 15 F, spécial C64 + Microdor n° 2 : 50 F. Frais PTT compris. **Emmanuel DUPAS, 12, rue Pierre-Curie, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : 69.04.02.19.**

Vends Macintosh SE neuf + disq. 800. Prix 21 000 F à débattre. **Pascal. Tél. : 42.78.90.20.**

Vends micro-ordinateur Epson compatible PC 256 K 2 FDD, moniteur vert, clavier Azerty. Etat neuf. Prix : 4 000 F. **Sylvain SIAUME, 13, square Albert-Camus, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél. : 34.19.11.95.**

Vends pour MO-TO : Vampire, Pictob, Mandragore, Monopoly, Green Beret, Super Tennis, Planète inconnue, The Way of The Tiger. Atari : Bruce Lee. **Christophe PICOT, 15, rue du Prince Impérial, villa Bégona, 64200 Biarritz. Tél. : 59.24.39.18.**

Vends PC 1500 Sharp de poche avec extension RAM 8 K + imprimante 4 couleurs + livres + mallette transport. Valeur 4 000 F. Vendu 2 000 F. **Frédéric GUILLER, 41, rue du Chemin-Vert, 37300 Joué-les-Tours.**

Vends clavier 6128 + nbx jeux + magnéto K7 + 2 joystick + Tilt de 18 à 46 + Hebdogiciels 3 000 F. **Thomas COLGNARD, LP Bertrand-Dugueslin, 50, rue Pierre-Allio, 56400 Auray (Morbihan). Tél. : 97.56.29.57.**

Vends VIC-ZO + imprimante VIC 1515 + K7 + PAL/Péritel/Secam + télé noir et blanc + 40 logiciels + 8 K + S Expander + synthé. vocale, etc. Le tout : 2 000 F. **Daniel ANANIKIAN, 66, rue Armand-Lépine, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 47.82.48.88.**

Vends V65000 + 2 K7 basic au prix de 300 F. Vends aussi prog. pour Thomson Amstrad ZX81. 4 Ector : 5 F le programme. **Frédéric TARINI, 1, rue Verlaine, 57130 Ars-sur-Moselle. Tél. : 87.60.63.69.**

Urgent ! ! Vends Tilt du n° 30 au 45 + 2 revues. Le tout 180 F ! ! (12 F le Tilt). **Laurent RAYNAL, 42, rue St-Exupéry, 78360 Montesson. Tél. : 30.71.46.26.**

Vends Canon X-07 avec 4 notices, 1 câble LEP, prog. et listing ou échange Canon X-07 contre Sharp 1350 ou 1360 ou EL-9000 ou PC-1500. **Jean-Luc SYLVESTRE, 48, rue Victoire de la Marne, 52014 Chaumont. Tél. : 25.32.03.15.**

Vends Canon X-07 12 K + tble traçante + cart. graph. + accessoires + 6 livres + nbx listings. Le tout : 2 000 F (valeur 4 500 F). **Eric GAUSSIN, 26, avenue du Bois-Guimier, 94100 Saint-Maur. Tél. : 48.85.27.25.**

Canon X07 + X710 + X730 + X750 + K7 + XM101 + ext. mém. + manuel très peu servi. Neuf : 7 500 F. Vendu 1 900 F. **Jean-Manuel SANCHEZ. Tél. : 43.33.22.05 (après 22 h).**

Vends 6128 mono + joy + nbx progrs + cordon Péritel + revues 2 400 F. Synth. techn. + progs 300 F. Lecteur 5''1/4 720 K + 100 disq. 1 900 F. **Patricia PONTONE, 18, rue de la Vega, 75012 Paris. Tél. : 43.40.78.27.**

Vends Vectrex + plusieurs K7. Prix : 600 F. **Cyril LENDRIN, 10, avenue de Verdun, 93270 Sevran. Tél. : 43.83.29.26.**

Vends revues ou solution jeux liste contre env. timbré. Echange log. sur CPC 6128. Envoyer liste. **Stéphane LEVY, 14, allée des Damades, Appt 65, 92000 Nanterre.**

Vends VIC 20 Sécam + 16 K + K7 unit. + joy. + jeux K7 et CTCHES, 1 400 F ; VIC 20 Pal/RVB + 24 K + K7 unit. + VIC-GRAF + Hesmon + moniteur, 1 800 F. **Eric ANANOFF, 5, avenue Mozart, 75016 Paris. Tél. : 45.27.42.10.**

Vends QL 128 K2 microdrives + moniteur Zénith + manuel + doc + 4 logiciels (tableur 000). 2 000 F + port. **Serge PIGUET, 82, rue du Bois-Hardy, 44100 Nantes. Tél. : 40.43.22.00.**

Vends ou échange K7 et disq. (Road Runner, Enduro, Quartet, Army Moves, etc., pas cher, 40 F K7, 65 F disq.. Urgent. CT Power Cartridge à 300 F. **Frédéric GOUGUIDIS, 9, square Adawson, 75005 Paris. Tél. : 47.07.03.81.**

Vends drive 1541 (87) + 100 disq. (400 jeux dont News) + 5 originaux, K7 Atari 2600 (5 K7) + manuel + Kit de nettoyage + joystick. **Yann GARANDEL, 62, rue de Paris, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.21.55.41.**

Vends nombreuses revues (Microtom, Micro VO, SVM, OI, Micro 7, Votre Ordinateur...). Bas prix (entre 3 et 10 F l'exemplaire). **Jean-Pierre ZANIER, 1, avenue de l'Hirondelle, 93380 Pierrefitte. Tél. : 48.21.33.82.**

Vends moniteur monochrome Philips 80. Bon prix. Sous garantie jusqu'à mi-janvier. **Nicolas MARRET, 20, rue de la Tarentaise, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : 30.64.13.91.**

Vends ZX81 (en panne) + clav. méca. prog. Eprom : 600 F, 16 KO : 150 F, 32 KO : 300 F, imprimante + 3 rouleaux : 500 F, nbx prg. : 300 F. **Eric LEMOINE, Appt. n° 8, 9, bd du 8-Mai 1945, 86200 Loudun. Tél. : 49.98.10.81.**

Vends C.B.S. avec volant et manettes avec cartouches (Turbo, Donkey Kong...), bon état, 1 800 F. Offre avec Atari + plusieurs K7. **Stéphane RABILLER, 5, rue Nicolas-Copernic, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : 64.88.42.97.**

Vends C.B.S + Donkey Kong + Donkey Kong JR. Le tout 500 F. **Larry ATLAN, 54 bis, rue de Lancry, 75010 Paris. Tél. : 42.06.20.00.**

Vends C.B.S. Adam 80 K très bon état + nbx softs + impr. + drive + 6 joy. + docs + ext. 64 K + cadeau surprise. Prix : 3 500 F à débattre. **Frédéric CRESTIN, 2, rue des Goncourt, 54000 Nancy. Tél. : 83.40.28.78.**

Vends 7 K7 C.B.S. (Popeye, Nova Blast, Dukes of Mazzard, Donkey Kong, etc.) à 90 F la K7 (moitié prix + cadeau si tout !). **Nicolas VERNAY, St-Symphorien-des-Bois, 71800 La Clayette. Tél. : 85.28.06.42.**

Vends K7 C.B.S. : Looping DKJR, Zaxxon, James Bond, QBERT et Subroc, 100 F pièce ou 3 pour 250 F. **Didier DESCOMBES, 7, square des Sablons, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : 39.58.89.22 (après 20 h).**

Vends ZX Spectrum 48 K + Péritel + nomb. int + joystick + nomb. logiciels. Bon état. **Jean-François KLOPSTEIN, 37, rue de la République, 87920 Condat. Tél. : 55.31.16.84.**

Vends Spectrum + 48 K + magnéto + joyst. + Péritel + int. joyst. + nbx jeux (s. ser. paper. etc) + 10 Tilts récents t.b.é. Prix : 800 F. **Christophe NOEL, 1, rue de la Gare, 60420 Maignelay-Montigny. Tél. : 44.51.14.92.**

Vends jeux pour Spectrum 48 K 30-60 F + livres 50 F + Tilt (depuis 01-1986) 12 F/pièce + HS3 25 F + ordi. Spectrum Pal t.b.é. 200 F, port inclus. **Sylvain MERY, Chemin du Mas, 38540 Heyrieux. Tél. : 78.40.52.39.**

Vends Spectrum 48 K + Péritel + clavier méc. + magnéto + int. manette + multiface 1 + lecteur disq. + impr. GP50 + docs + nbx progs. 4 500 F. **Bernard NESPOULOUS, 35, chemin du Ramelet-Moundi, 31100 Toulouse. Tél. : 61.49.29.98.**

Vends ZX Spectrum + Péritel + imprimante Alphacom 32 + papier + magnéto + progs + livres : 1 800 F. Achète T07/70 et progs Thomson. **Bernard KERGOUELLEC, 56340 Carnac. Tél. : 97.52.18.30.**

Vends pour Spectrum, 20 logiciels : (Spy Hunter, Rambo, Kungfomaster, Ghostbusters). 30 F l'un et 600 F le tout. **Michael BOZEC, 13, rue des Chênes, 95000 Boisemont. Tél. : 34.42.01.89.**

Urgent : Spectrum Péritel en panne + 30 K7 + 3 livres. Prix : 700 F à débattre. **Stéphane PERRAULT, 90, rue Doudeauville, 75018 Paris. Tél. : 42.58.93.64.**

Vends Spectrum + 2 neuf garanti 2 ans + nombreux originaux US-Gold, Imagine, etc. + revues, posters... Urgent. Prix bas : 1 500 F (valeur : 5000 F). **Jean-François LE DOUARIN, 7, rue Claude-Chahu, 75116 Paris. Tél. : 42.88.38.27.**

Vends ZX Spectrum + avec magnéto + joy. + interface + 70 logiciels : 1 500 F. Vds CBS + adapt. multicassettes + cartouches : 700 F. **Emmanuel PETIT, 2, rue des Maisons-Rouges, Boussy-Saint-Antoine. Tél. : 69.00.20.03.**

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

Formation Gratuite
1/2 journée pour l'achat d'un PC 1512

AUCHAN JOUE LE JEU!

OFFRE SPÉCIALE
+
1 GRATUIT

disquette 149F

K7 99F

















Pour Amstrad CPC 464 Version K7 et CPC 6128 Version disquette.

Disponible dans tous les rayons micro-informatique des hypermarchés AUCHAN.

La vie Auchan

P.A

Vends ZX Spectrum plus 48 K (janv. 86) + 1 interface + 1 joys. + nbx jeux + livres + magnéto + 1 TV N/B. Prix à débattre : 3 000 F. **Nicolas FANUCCI, 25, rue de longchamps, 75116 Paris. Tél. : 47.04.80.66.**

Vends console CBS Coleco 500 F + module turbo 590 F + 6 K7 (Donkey Kong JR, Mr Do, Lady Bug, Tarzan, Schtroumpfs, Dams Busters) 980 F ou 2 000 F tout. **Fabrice COLTELLONI, résidence Sainte-Anne, 20217 Saint-Florent. Tél. : 95.37.05.32.**

Vends CBS + 8 jeux (Rocky, Tarzan, Venture). Prix : 300 F et vends Philips + 15 jeux, le tout 300 F. **Nicolas PLISSON, 35, rue des Cascades, 75020 Paris. Tél. : 46.36.13.67 (après 19 h).**

Vends CBS Coleco console + turbo + super controllers (Rocky) + Roller Controller (Slither) + adapt. Atari + Paddle Controllers + 13 K7 (Schtroumpfs - Zaxxon) 2 500 F le tout. **Gérald LETHIELLEUX, 51, rue Jeanne-d'Arc, 75013 Paris. Tél. : 45.84.22.19.**

Vends CBS + super controllers + 22 K7 : (Rocky, Tennis, Tarzan, Football, Smurf, Caba Patck Kild, Zaxxon, Decathlon, Pitstop Time, Pilot, Choplifter) + 2 poignées. **Daniel FRIANT, 1, rue du 19-3-62, 60250 Mouy. Tél. : (16.1) 44.56.54.99.**

Vends console Sega (garantie 10 mois) + 5 jeux : Out-Run, Enduro Racer, etc. **Pascal GUENOT, 7, rue Lorget, 93200 St-Denis. Tél. : 42.43.97.40..**

Vends magnéto Revox B 77 2 pistes 9, 5-19 CM révisé neuf avec carter protection noyaux nab et bandes. Prix : 8 000 F. **Bruno BRAURE. Tél. : 42.77.16.78.**

Vends disks neuves ss plastic par 10 disks 3 P. Maxell 2 faces, vierges 150 F, disks 3, 5 P. 3M 2 faces, vierges 100 F. Vends t.b.é. + mach. à écrire Meca Pro 350. **Renaud JAFFRE, 6, allée G.-Bonnier, résidence La Forêt, appt 45032, 91230 Montgéro. Tél. : 69.03.48.69.**

Vends imprimante Seicosha 250 GX + carte Apple + moniteur 700 F. Cherche imprimante graphique, lecteur 5/14, moniteur pour Atari. **Jean-Claude CROUZET, 29, av. de la Division-Leclerc, Villetaneuse. Tél. : 48.22.66.60 (le matin).**

Possesseurs de TI 99/4 A exceptionnel : cause vente TI, vends en gros plus de 150 jeux + listings Hebdogiciel pour seulement 350 F. **Jean-David BICKEL, clos des Rainettes, 57510 Heckenransbach.**

Vends Spectrum 48 K 600 F, ZX1 + M drive + 16 Cartridge 600 F, imprimante GP50S 700 F, docs acc. manette + nbx logiciels 500 F. Le tout 2 000 F à débattre. **Jérôme PERRIN, 170, rue de Périole, 31500 Toulouse. Tél. : 61.48.44.63.**

Vends Spectrum + 2 sous garantie, neuf, jeux, Péritel, Manette, livres + nbx jeux. Le tout 1 100 F. **Stéphane PASQUIER, 1, rue Miséricorde, 49230 Montfaucon-sur-Moine. Tél. : 41.64.71.19 (après 17 H).**

Vends ZX Spectrum + Péritel Secam, antenne, logiciels, jeux, cordons, t.b.é. 700 F. Interface Kempston + Manette Boss 250 F. **Patrick HENIN, 108, clos Sancerre-Res-le-Chai, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.46.57.54 (H bureaux).**

Attention vends nombreux logiciels pour Spectrum. Prix exceptionnels (100 F les 10). Intéressé par les échanges. **Bertrand PINCHON, 15, rue de la Chapelle-Aincourt, 95510 Vétheuil. Tél. : 34.76.70.10.**

Vends console CBS b.é. + 21 cartouches + Rocky avec manettes + turbo + jeux inédits, valeur actuelle de l'ensemble 6 600 F, le tout pour 4 200 F. **Jean-Luc GRANDPIERRE, 28, av. Cousin-de-Méricourt, 94230 Cachan. Tél. : 46.64.06.61 (après 17 h 30).**

Vends CBS + Rocky avec poignées + turbo + nbx jeux dont Time Pilot, Cobra, Buck Rogers, etc. Le tout en très bon état pour 1 400 F. **Sébastien CANESSON, 20, rue Gambetta, 95260 Beaumont-sur-Oise. Tél. : 30.34.40.32.**

Vends Roller Controller CBS Coleco (Trackball) avec 2 cartouches 300 F. K7 Starwars, Achat U.S. 100 F, emballages origine. **Tél. : 43.86.83.89 (soir) (départ. 94).**

Vends console CBS + super controllers + 8 K7, le tout 1 500 F à débattre. **Olivier ODORICO, 7, rue d'Alembert, 37100 Tours. Tél. : 47.41.57.06.**

Vends CBS avec 10 jeux + super action contrôleur, prix : 1 000 F. Vends aussi Sram et Sram 2 sur disquettes Amstrad 100 F pièce. **Yann ALLIGNOL, 8, rue Louis-Ganne, 75020 Paris. Tél. : 43.60.55.33.**

Vends console CBS + 2 poignées + 3 cartouches, bon état : 400 F + jeux pour Amstrad, bas prix. **Cyril KOHLER, 13, rue Desmazières, 49000 Angers. Tél. : 41.44.36.55 (le week-end).**

Vends MSX HB 75 + moniteur mono + lect. K7 + imprimante + logiciels + cart. de données + joystick + liv. basic + magazines. Le tout 3 500 F. **Loik MÉNARD, 12, rue Jean-Pierre-Timbaud, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.77.05.51.**

Vends Oric Atmos + nombreux jeux + manuel + interface joystick + câble + magnéto + K7 anglais + K7 démonstration. 3 700 F, valeur 4 300 F. **Jérôme BUCHERON. rue de Monteneau, Champigny-sur-Veude, 37120 Richelieu. Tél. : 47.95.70.08 (entre 18 h et 20 h).**

Carte mémoire pour Canon X0 7 4 K et 8 K RAM, prix très intéressant, X 710. **Tél. : (1) 43.33.22.05 (après 21 h).**

Vends console Vestrex (écran incorporé) + 6 jeux (Scramble, Cosmic Chasm, Hyper Chase...), t.b.é. Région Picardie, prix à débattre. **Tél. : 23.23.52.58.**

Vends Oric/Atmos 48 K Péritel + cordon + manuel + 13 K7 originales, t.b.é., 800 F. **Gérard MALLET, 3, place de la Peupleraie, 94470 Boissy-St-Léger. Tél. : 45.95.21.18 (après 18 h).**

Vends IBM « Compatible » 512 Ko + drive + mono, hte résol. + logs + doc + revues. Valeur : 5 200 F, cédé 4 000 F ss garantie. **Romuald MASSOT, 216, rue Maryse-Hilz, 83600 Fréjus Plage. Tél. : 94.51.23.45 (ap. 18 h).**

Vends MSX V 20 + lect. K7 + logiciels (Boulder Dash, Arkanoïd, Macadam Bumper...), t.b.é. Vends Vectrex + 7 cartouches. Prix à débattre. **Franck LEREVEREND, 6, rue du Général-de-Gaulle, 50500 Carentan. Tél. : 33.42.30.92.**

Vends Oric/Atmos 48 K bon état avec moniteur couleur + lecteur cassette + manuel et revues + nombreux jeux, prix à débattre. **Cédric RIGAUD, 6, rue de l'Ancienne-Mairie, Fontenay-sur-Père, 78440 Gargenville. Tél. : 34.79.14.14.**

Vends modulateur Péritel + antenne Philips VU 011 neuf (jamais servis), prix : 490 F. **Olivier PÉRONNE, 58, rue la Pommeraie, 60240 Chaumont-en-Vexin. Tél. : 44.49.12.47.**

Vends carte Z80 : 290 F avec facture à l'appui + 2 boîtes 5 1/4 : 100 F + 1 boîte 3 1/2 : 50 F + 1 boîte 3'' 100 F. **Olivier LACHAUD, 5, rue du Printemps, 75017 Paris. Tél. : 47.66.23.20.**

Vends VG 5000 Philips + imp. + nbx log. + monit. + joysticks + livres + magnéto. Prix : 5 000 F. **Alain HOG, 8, rue de la Gare, 78410 Aubergenville. Tél. : 30.95.87.15.**

Vends original de Eureka + Galaxy + They solp a million 2 + Ghost Busters + cartouche Space Action 64 + nbx jeux news sur disq. Liste sur demande. **Patrice VANEC, 45, rue Marcel-Raschia, 59130 Lambersart. Tél. : 20.09.20.92.**

CLUBS

Votre club Amiga, Commodore, Telestrat, Minitel. Demandez la documentation gratuite. **AEDIT, 19, bd Raimbaldi, 06000 Nice. Tél. : 93.85.53.36.**

Club Cenacle Atari : 10 services ! Pour vos Atari XL, XE, ST/STF. Adhérez à partir de 120 F, valable 1 an, date à date. Renseignements : détails. 36.15 CLUB*CENACLE. **Club Cenacle, B.P. 49, 95110 Sannois. Tél. : 39.30.81.92 (19 h 30 à 21 h 30).**

Commodore 64 : perdu dans « Maniac Mansion » ou « Druid 2 » ? Delirious magazine est là pour vous aider ! Abonnez-vous : envoyez 4 timbres 2,20 F. **K.S.K., 17, rue du Commandant-Malbert, 18000 Bourges.**

Club Rungamme pour CPC 464, TO 8/9 +, MO 6 par correspondance. Cherche adhérents. **David TOILLON, 45 bis, rue Jean-Jaurès, 70200 Lure. Tél. : 84.30.26.96 (entre 20 h et 21 h).**

Recherche contacts pour fonder un club Atari (ST ou XL). **Guillaume AUDUC, 5, allée Cassard, 44000 Nantes. Tél. : 40.48.42.30.**

Club Rungamme pour Thomson et CPC 464. Cherche adhérents. **David TOILLON, 45 bis, rue Jean-Jaurès, 70200 Lure. Tél. : 84.30.26.96 (20 h).**

Halley le serveur du futur : réservé exclusivement au 520 ST : Messageries, Bal, Téléchargement, etc. **HALLEY. Tél. : 27.40.74.23.**

Création d'un club Amiga. Echange de logiciels. Envoyez-moi vos trucs, astuces, solutions et problèmes, création d'un journal. **Jean-Marc MAZIÈRE, 205, rue Desaix, appt 121, Club Amiga 91, 91000 Evry. Tél. : 64.97.91.01.**

Souhaite créer Club MO 5 (K7) pour échanger de nombreux jeux, trucs, solutions. **Club Thomson MO 5, 17, avenue Joseph-Reinach, 04000 Digne.**

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 mono . . . . . 9950 F HT
MEGA ST 2 mono . . . . . 20950 F HT
MEGA ST 4 coul. . . . . 14215 F HT
MEGA ST 4mono . . . . . 23950 F HT
IMPRIMANTE LASER . . . 11950 F HT

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 1790
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

LOGICIELS AMSTRAD

PC		AMSTRAD K7 / Disk	
alifornia		California	
ames	95 F	Games	95/145
aunthet	95 F	Fer et Flamme . .	/260
ubbattle	230 F	Game over . .	95/145
aï Pan	150 F	Indiana Jones	95/145
uper tennis . .	195 F	Salomon's key	95/160
rivial pursuite	295 F	Samouraï	
rkanoïd	195 F	trilogy	90/140
rand Prix 500	195	Paper boy . .	90/140

AMIGA

A 500 UC 512 Ko RAM . . . . . 4725 F
A 500 + mon. couL. . . . . 7490 F
A 2000 UC 1 Mo RAM . . . . . 9770 HT
A 2000 + mon. coul. . . . . 12900 HT
Extension mémoire 512 Ko . . . . . 1095 F

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
ARI 520 ST*
+ Joystick
+ Logiciel de jeux valeur 300 F
2990 F TTC

PERIPHERIQUES
IMPRIMANTE
LECTEUR DISK
TABLE TRAÇANTE
DIGITALIZER
SYNTHETIZER
MODEM
EXTENSION...

CONSOMMABLES
PAPIER LISTING
BOITIER
TAPIS SOURIS
CABLE
DISQUETTE

TOUS LES SOFTS :
ATARI - AMSTRAD
AMIGA - PC...

* Dans la limite des stocks disponibles

S.C.A.P.
INFORMATIQUE

62 RUE GABRIEL PÉRI - 93200 ST-DENIS

Métro BASILIQUE ST-DENIS
OUVERT LE DIMANCHE MATIN DE 9 H A 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

EUROMARCHE
UNE BASE DE LOISIRS

199 F

LE PACK DE 2 LOGICIELS, P.C. ET COMPATIBLES



SABOTEUR II



BOULDER DASH II

LE PACK DE 6 LOGICIELS AMSTRAD

109 F

VERSION CASSETTE



TRIO (3 JEUX)

139 F

VERSION DISQUETTE



SIGMA 7



GRAND PRIX



BMX

AIX-LES-MILLES ED ATHIS-MONS ED BELFORT ED CRETEIL ED
EVRY ED ISTRES ED LYON-LA-PART-DIEU ED MARSEILLE ED NICE
ED NIMES ED PERPIGNAN ED ROANNE ED THIERS ED TOULON

TIRÉ! C'EST

GAGNEZ LE JAPON.

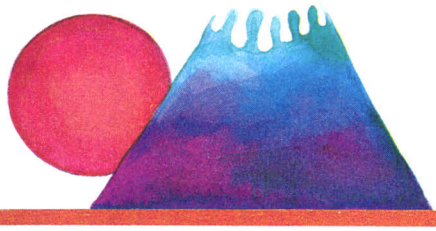
Depuis toujours, l'univers de SEGA a été celui du jeu. Des machines de jeux d'arcades, SEGA a appliqué son savoir-faire aux consoles de loisirs personnelles, afin que vous retrouviez chez vous l'excitation, la qualité et l'agrément des vrais jeux d'arcades.

Aujourd'hui, SEGA vous propose avec TILT Micro Loisirs, à travers un grand jeu, de gagner le JAPON.



GAGNÉ.

PARTIR AVEC SEGA ET TILT MICRO-LOISIRS



1er au 3ème PRIX : UN VOYAGE AU JAPON D'UNE SEMAINE POUR UNE PERSONNE TOUT COMPRIS .



4ème au 5ème PRIX : UNE CONSOLE DE LOISIRS SEGA , SES ACCESSOIRES ET UN MONITEUR COULEUR.



6ème au 10ème PRIX : UNE CONSOLE DE LOISIRS SEGA ET SES ACCESSOIRES

11ème au 50ème PRIX : une cartouche SEGA MASTER SYSTEME 1 Méga

51ème au 100ème PRIX : une carte SEGA MASTER SYSTEME 256 k

Le grand jeu SEGA, très simple et sans obligation d'achat, est doté de nombreux prix fabuleux : **les TROIS premiers gagnants** partiront découvrir pour une semaine le pays des magiciens du jeu électronique: Le JAPON.

100 prix ont été prévus : des consoles de loisirs SEGA complètes avec moniteurs couleurs et accessoires, des consoles, des cartouches de jeux etc..

Pour participer c'est simple, il vous suffit de répondre aux trois questions ci-dessous en cochant les cases prévues à cet effet ou de vous procurer dans un de nos nombreux points de vente un catalogue SEGA dans lequel est inséré le bulletin réponse et en cherchant un peu... les réponses aux questions qui vous sont posées. Retourner ce coupon-réponse à "GRAND JEU SEGA", MASTER GAMES SYSTEME FRANCE S.A. avant le 31 Décembre 1987. Les gagnants seront désignés par tirage au sort parmi les bulletins comportant toutes les bonnes réponses.

Extrait règlement jeu SEGA

Article 1: La Société MASTER GAMES 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 deroulera 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, surchage ou rature seront dès leurs arrivées chez MASTER GAMES SYSTEME FRANCE considérés comme nuls.
Un seul bulltin sera admis par participant.

Article 5 : Les éventuels ex-aequo (qui auront répondu parfaitement aux trois qestions posées, dans les délais.) seront départagés par tirage au sort . Ce tirage au sort aura lieu au plus tard le 10 Janvier 1988 en présence de Maître Bideau de L' isle, huissier de justice à Paris.

Article 6 : LES PRIX :
1er AU 3ème PRIX : UN VOYAGE AU JAPON D'UNE SEMAINE POUR UNE PERSONNE TOUT COMPRIS .
4ème au 5ème PRIX : UNE CONSOLE DE LOISIRS SEGA , SES ACCESSOIRES ET UN MONITEUR COULEUR.
6ème AU 10ème PRIX : UNE CONSOLE DE LOISIRS SEGA ET SES ACCESSOIRES
11ème AU 50ème PRIX : une cartouche SEGA MASTER SYSTEME 1 Méga (au choix dans le catalogue et suivant disponibilités)
51ème AU 100ème PRIX : une carte SEGA MASTER SYSTEME 256 k (au choix dans le catalogue et suivant disponibilités)

Article 7 : Le voyage au JAPON, premier prix du jeu SEGA se déroulera dans le courant du premier semestre de l'année 1988 . Des representants de la société MASTER GAMES SYSTEME FRANCE et de la Presse accompagnant les gagnants à l'occasion de ce voyage, les dates de celui-ci seront determinées ultérieurement par MASTER GAMES SYSTEME FRANCE . Si le ou les gagnats aux trois premiers prix sont mimeurs, ils devront être obligatoirement accompagnés d'une pers ne majeure de leur choix. Les frais engendrés par cet accompagnement seront pris en charge r MASTER GAMES SYSTEME FRANCE .

Article 9 : Les gagnants du grand jeu SEGA "**The Game**" seront personnellement informés p courrier. Les résultats seront aussi publiés dans le numéro de FEVRIER du magazine "TILT".

Article 11 : La participation à ce jeu implique l'acceptation du présent règlement.

Article 12 : Le présent règlement est déposé chez Maître BIDAULT DE L'ISLE, 74 Rue Jean Jacques Rousseau - 75002 . PARIS.

Il est disponible sur simple demande écrite au près de
MASTER GAMES SYSTEME FRANCE 55, Avenue Jean JAURES 75019 PARIS
(timbre remboursé sur demande)



CONSOLES

SEGA®

SACRÉS LOISIRS

LOGARYTHME 1987

Question 1 : de combien de titres différents se compose la gamme des jeux SEGA ?

54 ❑ **15** ❑ **32** ❑

Question 2 : combien de jeux SEGA nécessitent l'utilisation du pistolet "LIGHT PHASER" ?

1 ❑ **3** ❑ **9** ❑

Question 3 : Quel est le titre du jeu inclus d'origine avec la console SEGA MASTER SYSTEM ?

HANG ON ❑ **CHOPLIFTER** ❑ **ROCKY** ❑

Nom _____

Prénom _____

Rue _____

Code _____ *Ville* _____

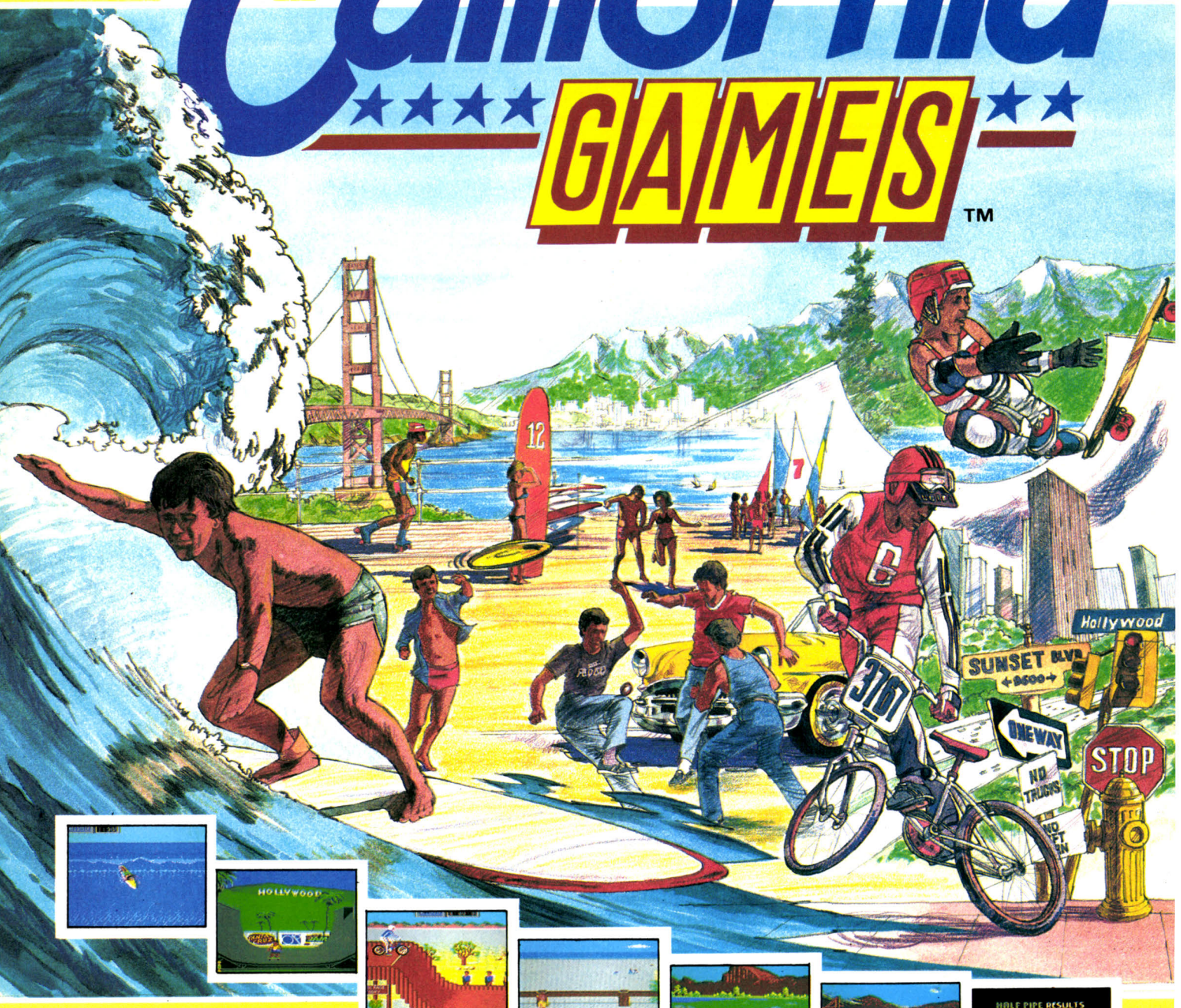
Coupon-réponse à retourner à :

"GRAND JEU SEGA"
MASTER GAMES SYSTEME FRANCE
55A Avenue Jean Jaurès
75019 . PARIS

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™



CBM 64

CBM 64/128
SPECTRUM
SPECTRUM+3
AMSTRAD
MSX
IBM
AMIGA

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®

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 États-Unis

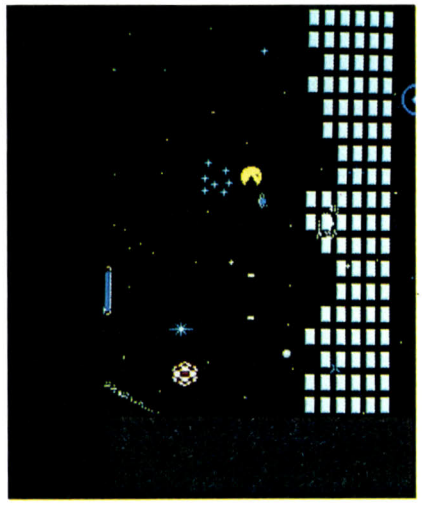


Toute l'année des réductio
la micro-informatiqu

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. **219** *de ce numéro.*

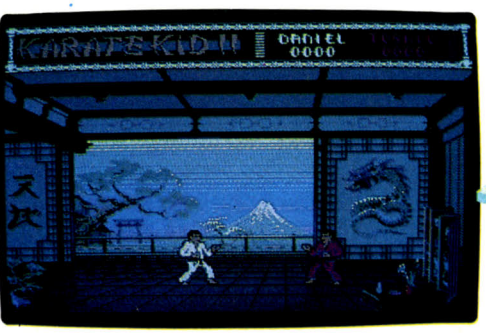


–10% sur les logiciels

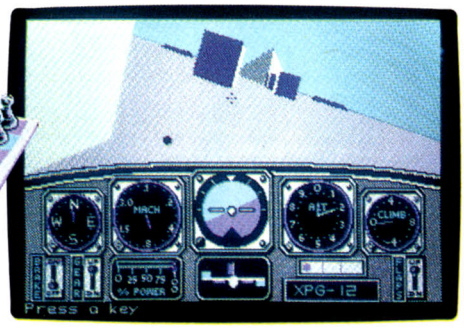
Si votre matériel évolue, les logiciels doivent suivre : quoi de plus frustrant qu'un programme qui n'exploite pas le quart des possibilités de votre "bécane"...
Alors, pour nourrir vos mémoires comme elles le méritent, là aussi, le Club Tilt a la solution : du jeu de simulation à la création musicale, 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 !

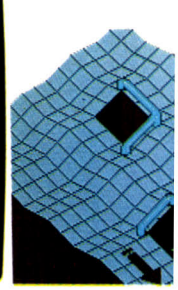
–10% sur les accessoires et la librairie

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 !









et des privilèges sur toute
t vos autres passions.

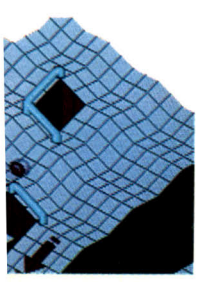
Vos privilèges

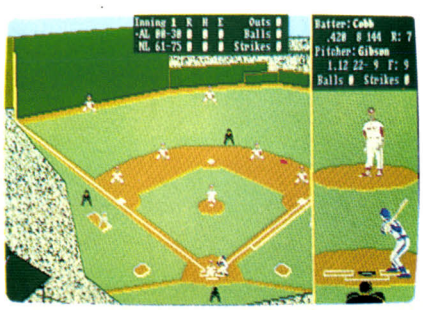
Votre grand jeu de bienvenue:
1 semaine pour 2 à Epcot Center
1 imprimante
5 lecteurs de disquettes
30 joysticks
100 logiciels à gagner

Vous voulez aller aujourd'hui toujours plus loin dans vos possibilités comme dans celles de votre matériel, conquérir votre place de "number one"?

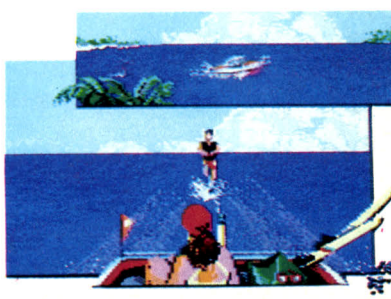
Là aussi, le Club Tilt est à vos côtés:
Vous pourrez participer à des jeux et concours dignes de vous, tant par leur difficulté que par leurs cadeaux! Vos cellules grises seront mises à rude épreuve, mais vous pourrez ainsi vous surpasser et gagner de quoi faire plus d'un envieux! Bien sûr, ces "mega-concours" sont strictement réservés aux membres du Club Tilt; tous ceux qui ne font pas partie de ces troupes d'élite seront impitoyablement refoulés!

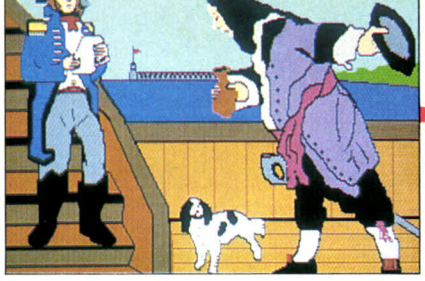
Dès maintenant, le Club Tilt vous souhaite la bienvenue en organisant un grand jeu loterie, avec un voyage pour 2 à Epcot, tiré au sort parmi les bulletins d'adhésion au Club. Pendant toute une semaine, vous serez guidé à travers le monde de l'imagination, des sciences et des techniques.
A Epcot, tout 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.

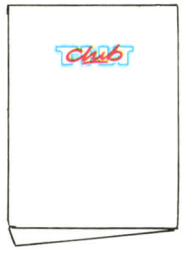
Même les cerveaux " Top niveau " ont de temps à autre besoin de laisser refroidir leurs neurones. C'est pour cela que le Club Tilt vous offre, par exemple, des conditions préférentielles à l'entrée des temples du rock que sont le Zenith et Bercy. Et pas pour aller voir n'importe quoi...

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 !

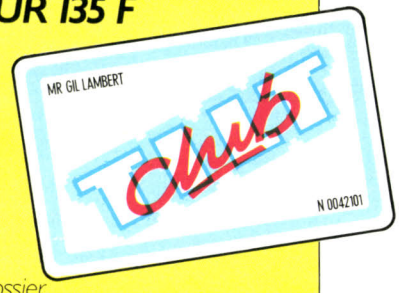


Club Tilt: votre dossier

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 2

☐ 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

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

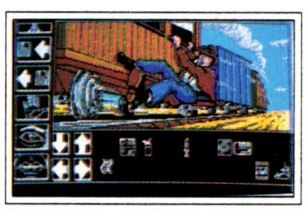
MICROFOLIES
4 rue André Chénier
78000 VERSAILLES

MICROFOLIES
13 rue des Louviers
78100 ST GERMAIN-EN-LAYE

MASTER VIDEO 7
Centre Commercial ROSNY 2
93110 ROSNY-SOUS-BOIS



Vous aussi partez au fin fond de l'Afrique pour traquer le diabolique professeur X et gagner les 100 000 $ de prime en retrouvant la statuette mystérieuse qu'il a dérobée.





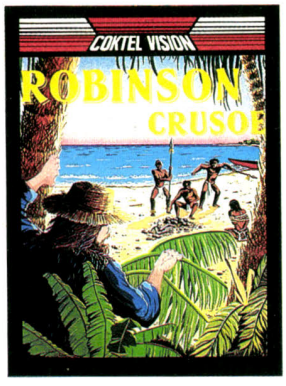
199F TTC
(Prix maximum conseillé
+ 9 F Frais d'envoi)

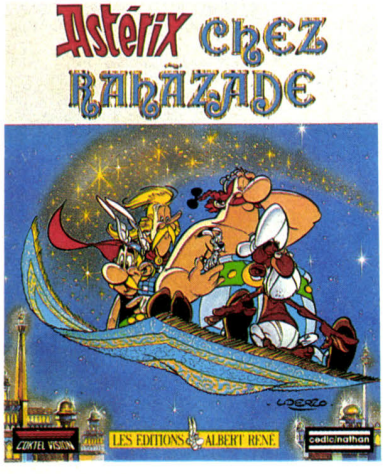
AUCHAN JOUE LE JEU!

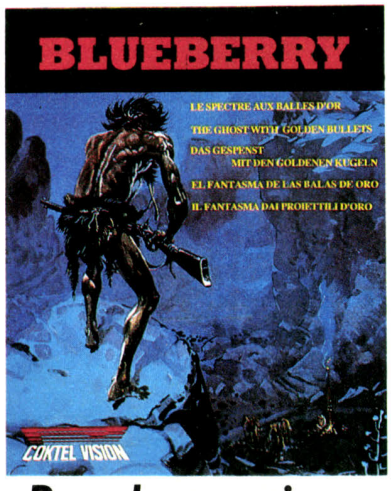
LE FESTIVAL DE LA B.D. SUR MICRO

disquette 159F











Pour les versions disquettes Thomson T08 et Amstrad CPC 6128.
Existent également sur Atari et compatibles IBM PC.

La vie Auchan

En vente dans tous les rayons micro-informatique des hypermarchés AUCHAN.

Vous avez trouvé des trésors 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.

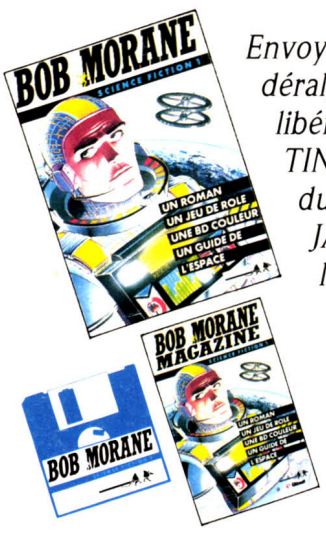
U.S. Gold Ltd., (France)
S.A.R.L.-B.P.3-
Zac de Mousquette – 06740
Châteauneuf-de-Grasse.
Tel: 93 42 71 44/

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

Bob Morane Science-Fiction : Voici ce qui vous attend !

Du satellite de l'Ombre Jaune (181 kms de Périgée, 327 kms d'Apogée), vue sur la constellation ALPHA du CENTAURE.

Bob Morane : l'aventure sous toutes ses formes.



Envoyé en plein espace intersidéral, BOB MORANE devra libérer son ami BILL BALLANTINE détenu dans une cellule du satellite de l'OMBRE JAUNE. Il devra ainsi éviter les androïdes et les répliquants, doublures mortelles faites à l'image de son ami, destinées à le troubler dans l'éxécution de son sauvetage.

*Pour vous permettre de mener à bien votre mission, dans ce **jeu 100 % action**, vous disposez en plus, pour chaque aventure de la collection BOB MORANE, d'un livre de poche magazine qui contient :*
*Une vraie **BD de 128 pages** toutes en couleurs, un **roman original** d'Henri VERNES, le créateur de BOB MORANE, une **histoire dont vous êtes le héros**, un **guide illustré** qui vous permettront d'embraser votre flamme aventurière pour mieux vous plonger au cœur de l'action.*
Retrouvez ainsi l'Aventure sous toutes ses formes, dans tous les lieux et à toutes les époques grâce à la collection BOB MORANE.

LA MICRO SPECTACLE

INFOGRAMES