

TILT

MICROLOISIRS

NOËL
TOUS LES NOUVEAUX
LOGICIELS

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

STRATÉGIE
35 WARGAMES



ACTIVISION

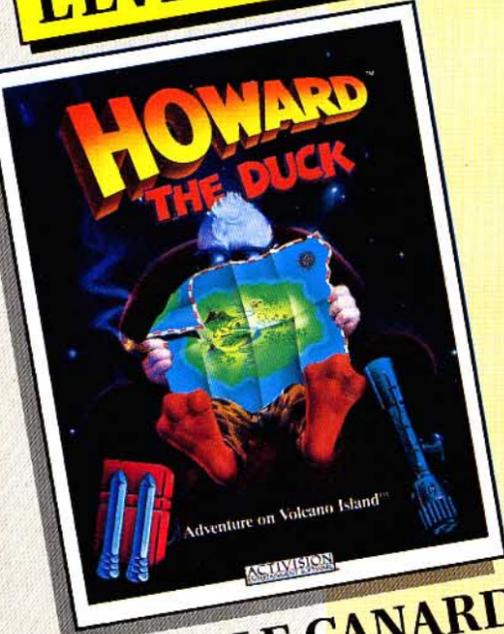
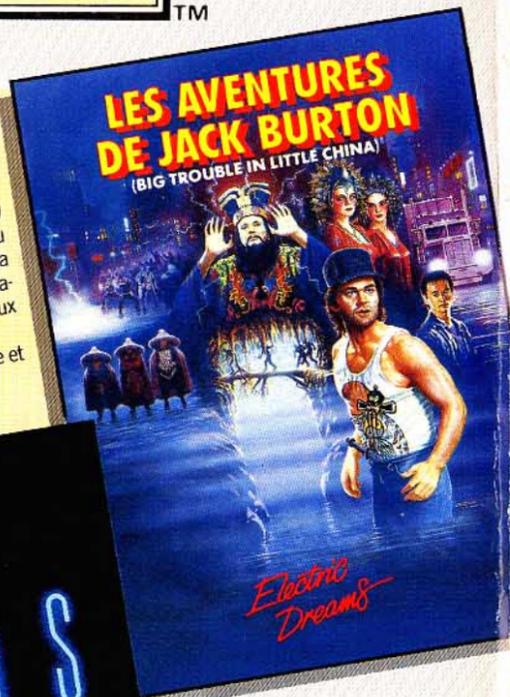
HOME COMPUTER SOFTWARE

TM

L'ÉVÉNEMENT 87

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

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

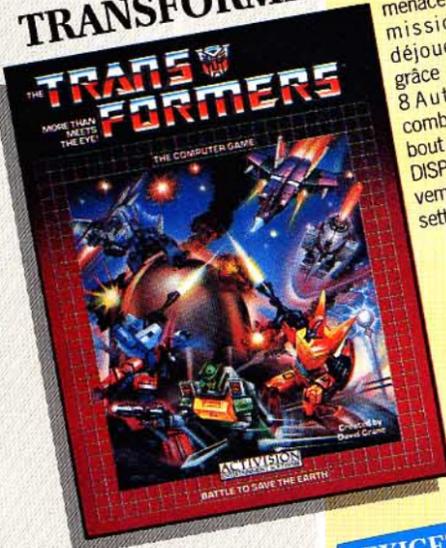


HOWARD LE CANARD (AVENTURE SUR UNE ÎLE VOLCANIQUE)

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

TRANSFORMERS

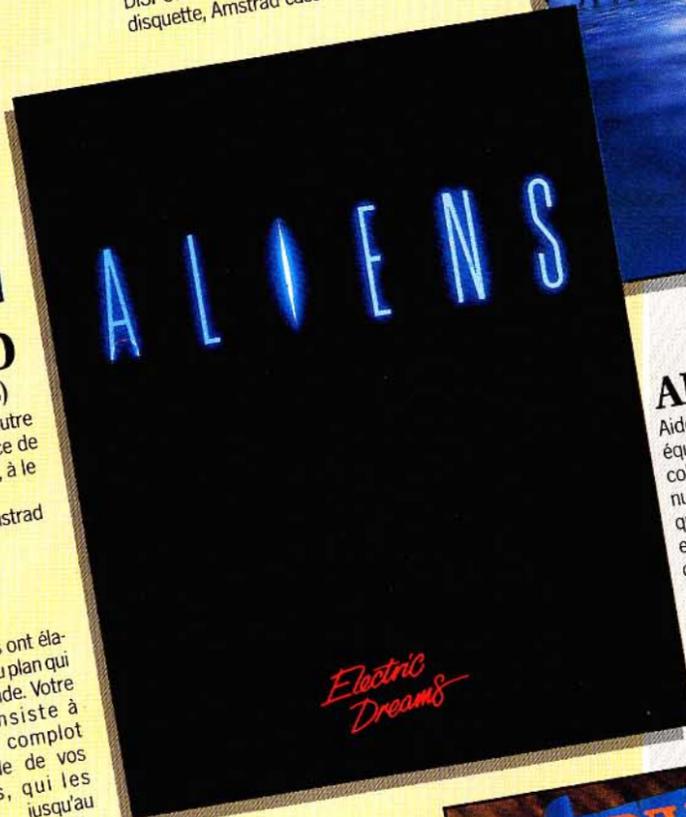
Les Decepticons ont élaboré un nouveau plan qui menace le monde. Votre mission consiste à déjouer leur complot grâce à l'aide de vos 8 Autobots, qui les combattront jusqu'au bout pour sauver la terre.
DISPONIBLE fin novembre sur C 64 cassette et disque.



ALIENS

ALIENS

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



DANDY

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



EXIGEZ LES INSTRUCTIONS EN FRANÇAIS.

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

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE

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

Bon pour un catalogue ACTIVISION:

Nom _____
 Adresse _____
 Ville _____
 Code Postal _____
 Type d'ordinateur _____

A retourner à ACTIVISION

GAGNEZ AVEC LE LEADER GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE

Vos clients verront la différence

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

Et vous aussi !..

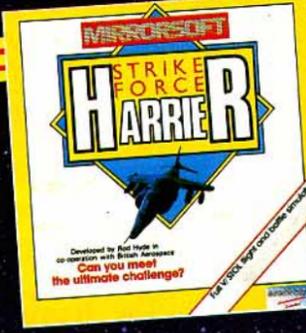
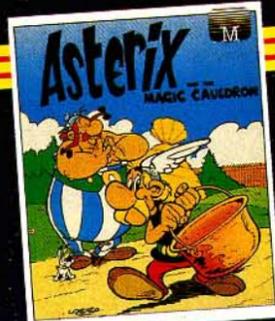
Alors, pour en savoir plus, contactez-nous au 99 08 90 88



GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE

B.P. 2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE - ☎ 99 08 90 88 et 08 83 17 - Télex 740 571 F
 IMPORTATEUR - DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS POUR MICRO-ORDINATEURS

SHOW BOAT

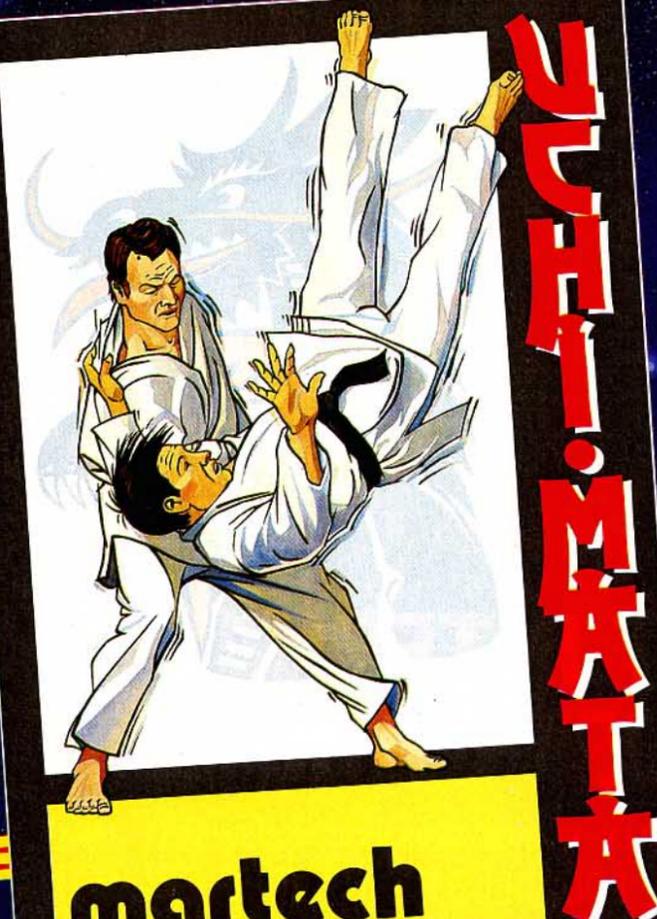
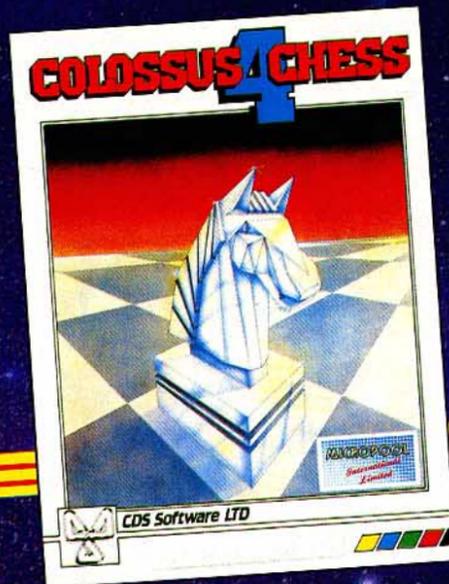


En vente : FNAC, Majuscule, Plein Ciel, Carrefour, Euromarché, Rallye, Auchan, Conforama, Continent, Cora, Nasa (et revendeurs spécialisés Coconut, Duriez, Hyper CB, Général Vidéo...), Distributeurs et spécialistes :

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

EXIGEZ LA NOTICE EN FRANÇAIS.

Principaux titres disponibles sur AMSTRAD, CBM 64, SPECTRUM.



martech

TILT

N° 37 DECEMBRE 1986

TILT JOURNAL

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

TUBES

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

TILT PARADE

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

SESAME

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

MICRO STAR

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

BANC D'ESSAI

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

DOSSIER

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

KID'S SCHOOL

152 L'actualité des jeux éducatifs.

S.O.S. AVENTURE

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

TAM-TAM SOFT

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

PETITES ANNONCES

180 Ventes, achats, échanges, clubs

CHER TILT

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

RÉDACTION

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

PUBLICITÉ

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

ADMINISTRATION - DIFFUSION

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

ÉDITEUR

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

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

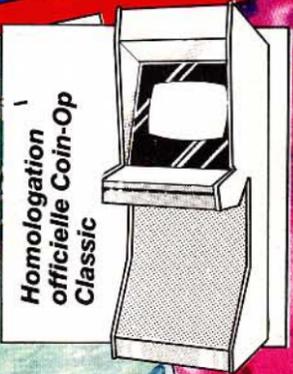
Code des prix utilisé dans Tilt : A = moins de 100 F B = 100 à 200 F C = 200 à 300 F D = 300 à 400 F E = 400 à 500 F F = plus de 500 F.

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

Les GÉANTS

du jeu informatisé

Spectrum	Cassette	100 f
Amstrad	Cassette	110 f
Amstrad	Disque	160 f
Commodore	Cassette	115 f
Commodore	Disque	160 f
Carte bleue / Chèque bancaire		



1942



elite

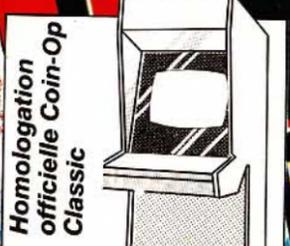
Les meilleurs titres Elite sont disponible auprès des bons concessionnaires de logiciel.

Mme Sylvie Hugonnier, UBI SOFT
1. Voie Félix Eboué 94000 Créteil, Paris.
Tel: 43-39.23-21
Telex - 220 064

elite

elite
CAPCOM
ATARI

TAZERBOY

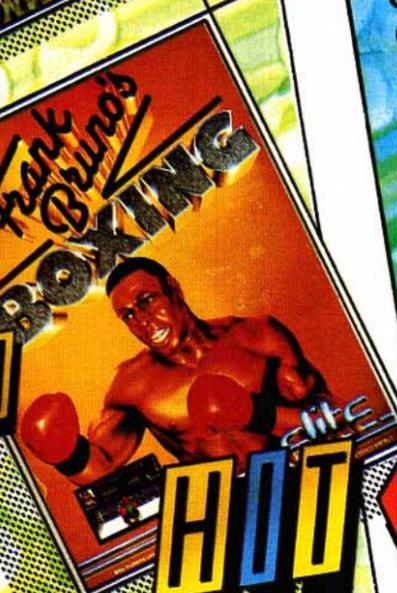


4 Grands

elite

HITS EN 1 HOT PAK

elite



HIT PAK HIT PAK

POUR ORDINATEURS
Spectrum
Commodore
Amstrad/
Schneider
C16 Cassette

Commodore
Amstrad/
Schneider
Disk

Ne manquez pas le prochain



COCONUT



IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

DU NOUVEAU
DANS L'OUEST
DE PARIS

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

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

COCONUT MONTPARNASSE
29, rue Raymond-Losserand
75014 PARIS ☎ 43.22.70.85
Métro Pernet

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

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

AMSTRAD APPLE ATARI COMMODORE IBM MSX ORIC SINCLAIR THOMSON

AMSTRAD	COMMODORE 64	ATARI 520/1040 ST	ATARI	THOMSON	SPECTRUM	ZYTHUM	AMIGA	APPLE
CARTOUCHE MIRAGE 570 K	MAG MAX 89	KUNG FU MASTER 139 D	ATZEC 120 C	MONOPOLY 175	ASTERIX 99	1942 99	ARTICFOX 360	ARCHON 2 270
MULTIFACE 2 570 K	MGT 140	L'OUEST SAUVAGE 190 D	ARCADÉ CLASSICS 175 D	AIGLE D'OR 180	BREAK THRU 110		ARCHON 270	ADVENTURE CONST.SET 325
ELIXIR 99	MIAMI VICE 89	LABYRINTH 190 D	AIRWOLF 85 C	AIGLE D'OR T09 250 D	BOBBY BEARING 90		ARCHON 450	BARATIN BLUES 221
STRIFE 99	MASTER OF THE UNIVERSE 110	LES AVENTURES DE JACK BURTON 120 C	BEACH HEAD 2 169 D	AIR ATTACK 150	BIG 4 99		ADVENTURE CONSTRUCTION SET 395	COLOSSUS CHESS 4 390
TENEbres 99	MARACAIBO 139	LES AVENTURES DE JACK BURTON 120 C	BOULDERDASH II 120 C	BIGGLES 89	BOBBY BEARING 90		ARENA 290	ELITE 360
ATTENTAT 145 D	MISSION ELEVATOR 99	LEADER BOARD 95 C	BOULDERDASH II 120 C	BOMB JACK 89	BIGGLES 89		CAMELOT WARRIORS 99	LA GESTE DU BARDE 320
AVENGER 110	MOVIE 89	LEADER BOARD 145 D	BLUE MAX 2001 95 C	BOMB JACK 89	BOMB JACK 89		CAMELOT WARRIORS 99	LE MUR DE BERLIN 221
ANTIRIAD 89	MEURTRE A GRANDE VITESSE 180	MERCENARY COMPENDIUM 149 C	BRUCE LEE 144 C/D	BORROWED TIME 250	BOMB JACK 89		CONQUESTADOR 95	LE CRIME DU PARKING 221
ALIENS 2 110	MEURTRES SUR ATLANTIQUE 210	MOVIE MONSTER 119 C	CHESSMASTER 2000 450 D	BRUCE LEE 144 C/D	BOMB JACK 89		CONQUESTADOR 95	LES CONSPIRATEURS DE L'OMBRE 253
ALIENS 2 150 D	MERCENAIRE 99	MOVIE MONSTER 119 C	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	LA JAVA DU PRIVE 221
AFFAIRE SIDNEY 140	MUSIC SYSTEM 225 C/D	MASTER OF UNIVERSE 169 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	IMPOSSIBLE MISSION 380
ACTIVATOR 95	ONE 120	MISSION ELEVATOR 95 C	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	MANDRAGON 370
AIRWOLF 95	ONE 240 D	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	MOVIES MAKER 270
BOB WINNER 179 D	PYRAMIDES D'ATLANTYS 149	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	MOEBIUS 520
BREAK THRU 89	PYRAMIDES D'ATLANTYS 190 D	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	NEWSROOM 395
BASKET BALL 110	POPEYE 99	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 1 890
BACTRON 139	PUB GAMES 99	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 2 490
BIGGLES 95	PRODIGY 99	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
BOMB JACK 95	PSI 5 TRADING COMPANY 95	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
CAMELOT WARRIOR 99	RETURN TO OZ 95	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
CRYSTAL CASTLES 99	RODO 160	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
CAULDRON 89	REVOLUTION 99	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
CAULDRON II 89	REVOLUTION 149 D	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
COLOSSUS CHESS 4 130	ROBBO 119	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
COLOSSUS CHESS 4 175	ROOM 10 110	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
COMMANDO 85	ROOM 10 160 D	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
COMPUTER HITS 10 VOL. 3 110	RICHELIEU GESTION 195	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
DEEP STRIKE 99	RICHELIEU GESTION 250 D	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
DR WHO 110	ROCKY HORROR SHOW 99	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
DEACTIVATOR 99	STREET HAWK 120	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
DEACTIVATOR 169 D	SHAD LIN'S ROAD KUNG-FU 110	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
DRUID 99	SWORDS AND SORCERY 140	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
DRAGON'S LAIR 110	SUPER CYCLE 110	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
DESERT FOX 95	SUPER KING 69	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
ELITE EN FRANCAIS 190	STARSTRIKE 2 99	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
ELITE 270 D	STARSTRIKE 2 175 D	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
FUTURE KNIGHT 110	SAPIENS 139	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
FUTURE KNIGHT 169 D	SAPIENS 179 D	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
FIRELORD 95	STREET HAWK 99	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
FIRELORD 149 D	SAI COMBAT 99	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
FIST 2 99	SILENT SERVICE 90	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
GLIDER RIDER 99	SHOGUN FRANCAIS 110	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
GLIDER RIDER 145 D	SHOGUN FRANCAIS 190 D	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
GAUNTLET 110	SKYFOX 95	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
GRAND PRIX 500CC 149	SPITFIRE 40 90	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
GRAND PRIX 500CC 190 D	THE GREAT ESCAPE 89	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
GALVAN 95	TRAILBLAZER 99	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
GALVAN 149 D	TRAILBLAZER 149 D	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
GHOST'N GOBLINS 89	TIME TRAX 119	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
GHOST'N GOBLINS 145 D	TOP SECRET 240 D	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
GOLIATH 120	THEY SOLD A MILLION 3 99	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
GREEN BERET 95	THEY SOLD A MILLION 3 145 D	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
HACKER 2 99	TENSIONS 169	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
HACKER 2 160 D	TENSIONS 230 D	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
HEARTLAND 99	TEMPEST 110	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
HIGHLANDER 99	TEMPEST 165 D	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
HACKER 160 D	TIGER MOUNTAIN 99	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
HARRIER STRIKE FORCE 95	TOBRUCK 110	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
ICON JOHN 95	TOMAHAWK 95	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
IMPOSSIBLE MISSION 95	TOMAHAWK 145 D	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
IMPOSSIBLE MISSION 190 D	THEY SOLD A MILLION II 99	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
INFILTRATOR 95	TAU CETI 95	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
INTERNATIONAL KARATE 99	TAU CETI 145 D	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
INTERNATIONAL RUGBY 110	THEY SOLD A MILLION 145 D	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
JEUX SANS FRONTIERES 90	UCHI MATA 95	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
JEWELS OF DARKNESS 190	WORLD GAMES 110	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
KID KIT 299 C/D	WINTER GAMES 90	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
KUNG FU MASTER 95	WINTER GAMES 145 D	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
KNIGHT RIDER 95	WARRIOR 95	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
LES PASSAG. DU VENT (CP6128) 290 D	WARRIOR + 195 D	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
LES AVENTURES DE JACK BURTON 110	WAY OF THE TIGER 90	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
LES AVENTURES DE JACK BURTON 150 D	HARRIER STRIKE FORCE 120 C	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
LE PACTE 199 D	HARRIER STRIKE FORCE 150 D	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
LIGHT FORCE 99	URIDIUM 99 C	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
LEGIONS OF DEATH 110	VIETNAM 99 C	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
LES MINES DU ROI AQUANTUS 140	VIETNAM 149 D	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
LES MINES DU ROI AQUANTUS 195 D	WORLD GAMES 119 C	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
LEADER BOARD 165	WORLD GAMES 169 D	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
LA GESTE D'ARTILLAC 240 C/D	WORLD GAMES 199 D	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
	WORLD GAMES 290	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
	WORLD GAMES 290	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
	WORLD GAMES 450	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
	WORLD GAMES 450	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
	WORLD GAMES 500	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
	WORLD GAMES 500	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
	WORLD GAMES 475	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
	WORLD GAMES 390	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
	WORLD GAMES 290	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490
	WAR ZONE 250	MISSION ELEVATOR 149 D	CHIFFRE 120 C	COMET GAME 120 C	BOMB JACK 89		COLISEUM 140	ORCELLERIE 3 490

NOUVEAUTÉS CHAQUE
JOUR PROVENANCE :
USA
ANGLETERRE
FRANCE
ALLEMAGNE
CANADA



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

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à :

COCONUT - 13, boulevard Voltaire, 75011 Paris

NOM _____

ADRESSE _____

TÉL. _____

TITRES _____

PRIX _____

Participation au frais de port et d'emballage + 20 F

Précisez Cassettes Disks - TOTAL à payer _____

Règlement : je joins chèque bancaire C.C.P. mandat-lettre

Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement).

PRÉCISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :

THOMSON ATARI 800 AMSTRAD ORIC MSX C64 SPECTRUM

JOYSTICKS
Toutes machines sauf APPLE et IBM
MOONRAKER 4

VIDEOSHOP l'espace le plus micro de Paris !... à partir du 15/11 jusqu'au 31/12

EXPÉDITION 48 HEURES EN POSTE URGENT RECOMMANDÉ*
LISTE DES NOUVEAUTÉS TOUS LES MOIS ADRESSÉES A NOS ADHÉRENTS
ASSISTANCE TÉLÉPHONIQUE

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

Ex.: *AMIGA 12500 F 9990 F
*AMSTRAD CPC 6128 COULEUR 5290 F 4650 F

COMMODORE

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

ATARI

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

EXELVISION

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

ACCESSOIRES

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

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

MSX

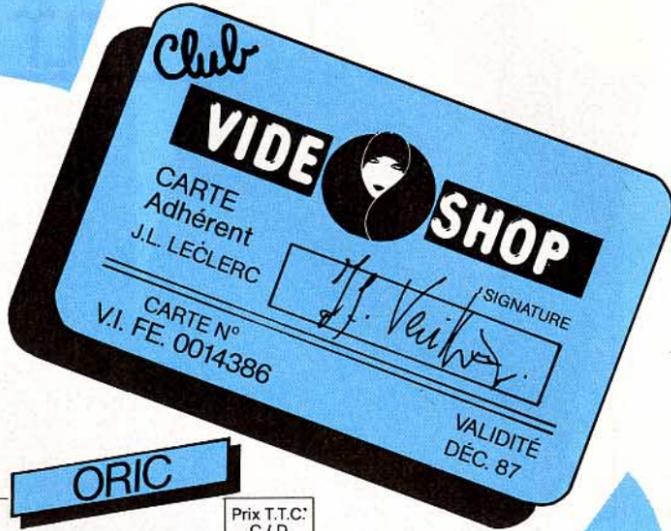
PÉRIPHÉRIQUES :	Prix T.T.C. C / D
Synthe vocal français	560
Track ball + eddy II	790
Lecteur K7 MSX + câble	390
Imprimante sony PR24	1990
Imprimante courrier sony	2990
Table traçante sony	990
Joypad (manette)	129
JEUX :	
Alien 8	99
A view to a kill	129
Backgammon (S)	195
barn stormer (S)	195
Bridge	249/249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

SINCLAIR

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

IBM

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



ORIC

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



sur tous les logiciels
*: adhésion annuelle : 200 F.

VIDEOSHOP

l'espace le plus micro de Paris

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

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

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Téléphone _____

Je désire recevoir une documentation sur : _____

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

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

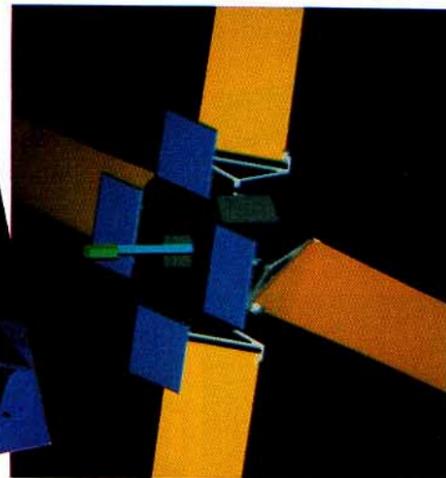
Je possède un micro ordinateur :

Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
adhérent - 10%	
frais de port matériel	15 F
logiciel	100 F
Montant total TTC	

Je vous joins mon règlement par :
 Chèque bancaire CCP

(*) Sauf rupture de stock. (**) Prix T.T.C. au 11/11/86.



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

« Le Guerre des étoiles »

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

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

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

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

L'autre procédure, en revanche, fera intervenir la volonté humaine. Des compositions musicales élaborées au sol seront transférées au satellite sous forme de macro-instructions. Il ne reste plus qu'à doser la part relative des interventions

humaine et cosmique. Quel pourrait être l'intérêt musical d'un tel système ? Le sujet se prête merveilleusement à la polémique.

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

En réalité, l'ambition et l'intérêt du projet débordent largement du cadre strict de la création musicale et sonore. C'est en tant que média que « Fugue » explore une voie nouvelle. Placé à 1 600 km d'altitude en orbite héliosynchrone (une trajectoire polaire perpendiculaire à l'axe terre-soleil), il serait en mesure d'arroser notre planète d'un programme musical pouvant être capté depuis n'importe quel point durant la période de visibilité audio du satellite (environ vingt minutes par jour). L'écoute serait individuelle et directe grâce à une sorte de baladeur FM spécial calé sur la fréquence de 136 MHz (la bande FM allouée aux radios s'étend en France jusqu'à 104 MHz), ou bien collective et interactive à l'occasion de concerts grandioses où le musicien piloterait à distance et en direct le synthétiseur du satellite. « Fugue » pourrait ensuite diffuser pendant vingt-quatre heures les vingt minutes de musique

stockées pendant le concert. Les promoteurs de ce nouveau média à couverture mondiale affirment vouloir lui donner une dimension transculturelle. Du choc des traditions musicales et de la haute technologie pourraient jaillir quelques pages de musique du plus haut intérêt : on n'est pas loin du « futurisme primitif » cher à Brian Eno.

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

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



Ordinateur junior

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

Echec : le maître sans visage



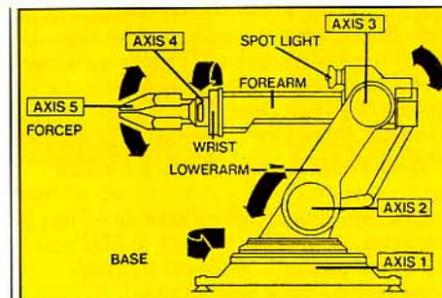
Le constellation expert, 4^e joueur en France.

Désormais, parmi les dix meilleurs joueurs français d'échecs figure un ordinateur, le Constellation Expert. Il a gagné cette place en arrivant quatrième au dernier tournoi « open ». L'appareil se présente comme un échiquier auto-répondre de belle facture, tant sur le plan esthétique que sur celui du fonctionnement. Une double rangée de boutons située à droite permet d'utiliser les options du programme. La pendule n'est pas incorporée mais peut être connectée sur le port prévu à cet effet de même qu'une imprimante. Le système autorépondre est particulièrement bien réglé et ne nécessite ni un centrage trop rigoureux des pièces, ni même de les soulever pour les déplacer, avantage nettement plus rare. Le programme offre de multiples facilités. Ainsi, le retour arrière peut s'effectuer sans limitation jusqu'au début de la

partie et rappelle les pièces capturées. A l'inverse, vous pourrez aussi faire rejouer une partie. La fonction « hint » vous informe tour à tour du meilleur coup trouvé ou de celui considéré comme le meilleur pour vous. L'Expert dispose de vingt-neuf niveaux : les quatorze niveaux « tournoi » jouent en temps limité (lequel est parfaitement acceptable) ; les quatorze niveaux « entraînement » permettent de sélectionner la profondeur d'analyse (jusqu'à quatorze demi-coups !); enfin le dernier niveau, à réflexion infinie, est plus particulièrement réservé aux problémistes. La bibliothèque d'ouverture, très vaste, (vingt-deux mille positions) ne se laisse pas tromper par les interventions en ouverture. De plus, on peut sélectionner un mode « gambit » avec un échange des reines systématique ou un mode « ouverture de tournoi », le programme n'utilisant dans ce cas que les lignes les plus sûres. En milieu de partie, ses puissantes combinaisons utilisant au mieux clouage et échec à la découverte, ainsi que son bon sens positionnel en font un adversaire redoutable. Mais c'est en fin de partie qu'il nous a le plus étonné. Là où tous les autres ordinateurs d'échecs s'avèrent, au plus, moyens, il reste très performant et la partie est loin d'être gagnée même avec un petit avantage positionnel. Une excellente machine d'échecs, qui mettra à mal la plupart des bons joueurs de club et dont le principal défaut est le prix élevé : 7 000 F. (Novag, distribué par I.T.M.C.) Jacques Harbonn

Robotarm

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



Robotarm : l'introduction simple à la robotique.

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

Les parcs de machines

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



Maîtres de l'univers

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

ST, Pokey, Atanews et les autres !

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

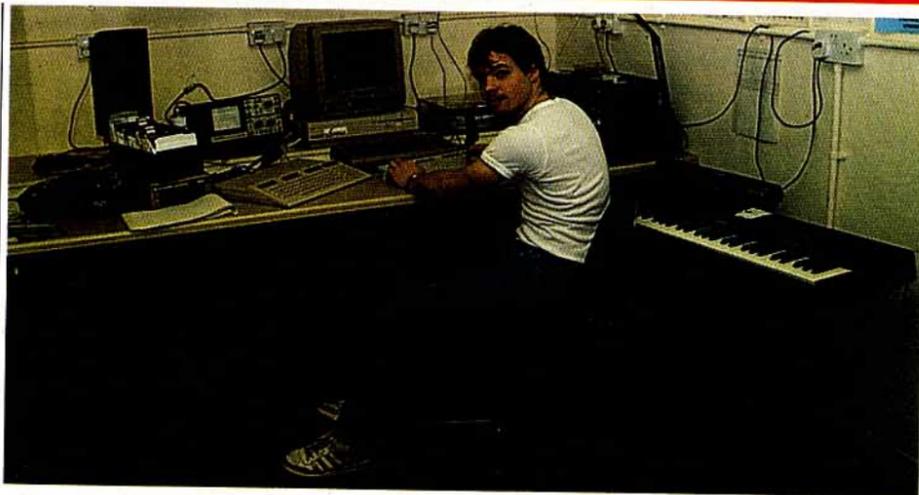
Généreuse initiative

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



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

Son achat vous fera acquérir de bons jeux.



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

Mais qui est Leslie B. Bunder ?

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

Laissez-moi vous souhaiter la bienvenue sur cette page londonienne. Je m'appelle Leslie B. Bunder et je vous écris de Londres. Tous les mois je vous abreuverai des dernières nouveautés et potins ; bref, de tout ce qui bouge en Angleterre. Je tracerai aussi le portrait des personnalités en vogue dans le monde de la micro anglaise. Ce mois-ci, je vous présente Martin Galway, auteur des musiques qui accompagnent les jeux Ocean et Imagine. Mon but est de rendre cette page aussi intéressante que possible, c'est pourquoi je fais appel à vous, lecteurs. J'aimerais connaître vos critiques, vos suggestions. Ecrivez-moi à cette adresse : 50, Riverside Close, Cuckoo-Ave., Hanwell, London W71BY, England. Si vous pouvez écrire en anglais, n'hésitez pas... Et si vous souhaitez une réponse personnelle de ma part, joignez deux coupons internationaux. Je vous quitte en espérant que vous apprécierez cette colonne.

Hot News

- Beyond Software aurait dépensé entre 100 000 et 250 000 F pour obtenir les droits de la série télévisée Star Trek. Mike Singleton qui a participé à l'élaboration du jeu toucherait environ 30 % sur les ventes.
- Après avoir laissé Ocean adapter une grande partie de ses jeux d'arcade sur les micro-ordinateurs, Konami monte son propre département logiciel (plus seulement pour les M.S.X.). Des adaptations Konami devraient sortir bientôt dont Jail Break.
- Spider Man, jeu basé sur le film qui arrive sur nos écrans, devrait sortir d'ici peu.
- Egalement prévue : la version Amstrad de Hard Ball, simulation de Base-ball.
- Lancement d'une nouvelle société de soft : Code Masters qui, comme les autres, prévoit de sortir des jeux d'un très bon rapport qualité-prix. La société a été créée par les deux frères Darling, auteurs de The Last V8 et Master of Magic de chez Mastertronic. Cette nouvelle venue sur le marché

paye une avance de 2 à 3 000 livres, (20 à 30 000 F par jeu), plus un pourcentage sur les ventes. Avis aux amateurs, la société est en quête de nouveaux programmeurs européens. Digital Computers Limited, 1 Beaumont Business Center, Beaumont Close, Banbury, Oxon, OX16 7 RT, England.

Interview du mois

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

- Quand avez-vous commencé à écrire

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

- Quels sont vos groupes de rock préférés ?

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

- Comment écrivez-vous la musique ?

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

- Quel a été votre meilleur morceau et pourquoi ?

- La musique des marches de Miami Vice

mais, la musique de l'écran de présentation (sic) de Parallax est meilleure. Elles représentent le plus mon style personnel sur le Commodore 64.

- Quel est votre musicien préféré sur ordinateur ?

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

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

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

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

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

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

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

- Pensez-vous faire carrière dans la

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

- Quels sont vos hobbies ?

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

- Quel est votre film favori ?

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

- De quels jeux avez-vous écrit la

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

- Avez-vous songé à monter votre propre boîte ?

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

- Quel est votre matériel ?

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

Propos recueillis par Leslie B. Burder



ST KARATE

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



STARGLIDER

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



CHESS 3D

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



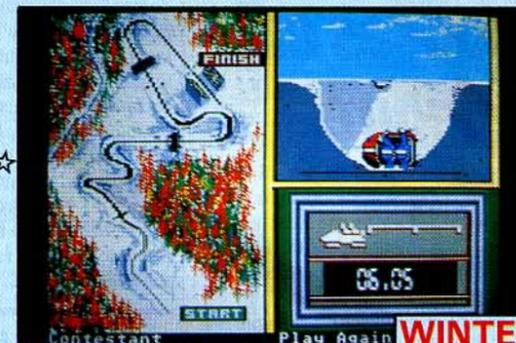
DEEP SPACE

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



TRIFIDE

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



WINTER GAMES

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

LES MEILLEURS JEUX DU ST

exclusivement REVENDEURS

16 32
DIFFUSION

3/5, RUE DE SOLFERINO TELEPHONE
92100 BOULOGNE (1) 46 21 38 13



fréquence reproductible par la machine sera donc de 7,5 KHz. Rappelons pour mémoire que l'oreille humaine perçoit des sons avoisinant les 20 KHz). Sur une machine disposant de 512 Ko de mémoire vive, vous pouvez ainsi digitaliser un bout de chanson ou un message.

N'oublions pas que la digitalisation de sons est très gourmande en mémoire : la bande passante et la qualité de reproduction dépendent étroitement de la fréquence d'échantillonnage choisie, c'est-à-dire du nombre d'informations par seconde.

« Soundsampler », le deuxième programme du logiciel, permet quant à lui d'échantillonner un son d'une durée maximale de deux secondes, ce qui est suffisant pour mémoriser les principales caractéristiques de l'émission du son d'un instrument,

c'est-à-dire son « enveloppe » propre (l'évolution du son au cours du temps : schématiquement l'attaque, le maintien, le déclin...). Il est ainsi possible de se servir de l'Amiga comme d'un synthétiseur. Des sons différents peuvent être attribués à chaque octave : vous pouvez facilement constituer un instrument hétérogène (mais non polyphonique) émettant un son

de contrebasse dans les premières octaves et de trompette dans les octaves supérieures ! Pour jouer de cet instrument, vous vous servez des touches supérieures du clavier en sélectionnant l'octave ou, si vous avez une interface et un synthétiseur MIDI, du clavier MIDI. Lorsque l'instrument vous convient, vous pouvez le sauvegarder soit au format Mimetics, soit au format IFF d'Electronics Arts, mais les digitalisations du « Ramsampler » ne sont disponibles qu'en format Mimetics actuellement. N.C.

Vocalises en binaire

Sound Scape n'est ni un logiciel de jeu, ni un programme éducatif, ni un soft de création musicale. Il s'agit en fait d'un programme « professionnel » de digitalisation de sons en monophonie. Il ne présente pas à première vue un intérêt brûlant pour le Tiltien moyen, bien qu'il soit très instructif et amusant de manipuler les composantes d'un son. Les concepteurs de Sound Scape ont surtout entrevu la possibilité d'améliorer la présentation de logiciels par incorporation de musique ou de paroles. Le principe de la digitalisation est simple : le signal sonore est d'abord « échantillonné », c'est-à-dire découpé en petites séquences de durée infime (1/15 000^e de seconde pour Sound Scape contre 1/44 000^e de seconde dans le standard compact-disc). Chaque échantillon est ensuite « quantifié ». Au niveau moyen du signal électrique correspondant à l'échantillon est attribué une valeur numérique codée en binaire. C'est la conversion analogique/numérique. Ces informations, stockées en mémoire vive sur disquette ou sur compact-disc, sont ensuite restituées par le procédé inverse. Sound Scape se compose d'une disquette comprenant deux programmes, d'un boîtier d'interface (le convertisseur analogique/digital) qui se raccorde au port de joystick et d'un manuel qui vous explique comment digitaliser des sons, en modifier les caractéristiques, etc. Le programme « Ramsampler » vise à créer des illustrations sonores assez longues. Il vous permet de digitaliser un événement sonore de dix-huit secondes pour une fréquence d'échantillonnage de 15 KHz (la plus haute

This is my PRINT

Équipement: TOUS
Moniteur: TOUS
Lecteur: TOUS
Modem: TOUS
Imprimante: TOUS

Nom: TILT
Prénom: MICROLOISIRS
Âge: 4 ANS
Adresse: PARIS
Tél: 48 24 46 21
Emploi: MENSUEL

Membre du club: _____

Usager du BBS: _____
Contact établi grâce: _____

Tél: _____
à un club _____
au téléphone _____
à un ami _____
à un modem _____
à une source _____

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

Pascal ou le C. Malheureusement la syntaxe en est tâtonne et les concepts trop éloignés de ceux du Basic. Votre cas est-il désespéré ? Rassurez-vous, il existe une solution magique : le compilateur Basic. Un compilateur permet, à partir d'un code source (ici un listing Basic), la réalisation d'un programme en langage machine - ou code objet. Ainsi, il est possible d'obtenir un programme très rapide (car en langage machine), mais dont la création n'a pas posé de problèmes (développement en Basic).

Cependant, il existe de bons et de mauvais compilateurs, celui de LDW fait partie de la première catégorie. En effet, le programme obtenu en langage machine est entièrement relogable. Il est ainsi possible de le déplacer dans la mémoire sans en altérer le bon fonctionnement. De plus, une option de « linkage » existe qui permet de concevoir un programme en langage machine directement opérationnel (il n'est pas nécessaire de créer un chargeur en Basic). Ce compilateur contient de nombreux codes d'erreurs. Avec pour la partie Basic, indication des erreurs classiques : boucle incomplète, valeur éronnée, etc. Il détecte aussi les erreurs de compilation : variables non acceptables par le compilateur mais qui peuvent l'être par le Basic. Ce logiciel, très simple d'utilisation, est accompagné d'un manuel extrêmement clair. Il permet une utilisation optimale du compilateur grâce aux nombreuses indications fournies. Malheureusement, il est écrit dans la belle langue de Shakespeare, au grand dam des anglophobes. (Disquette LDW pour ST. Prix 590 F).

Compilateur Basic

Possesseur d'un Atari ST, vous programmez en Basic. Cependant, vous n'êtes pas entièrement satisfait : la vitesse d'exécution de ce langage est trop lente. Plusieurs solutions existent. La première est d'apprendre l'Assembleur (c'est-à-dire le langage du micro processeur), mais sa trop grande complexité vous rebute. C'est pourquoi vous préférez vous tourner vers le

Le créateur du mois : Pierre Morel Fourier



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

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

Unités Centrales
Imprimantes
Ecrans
Manettes
Lecteurs
Interfaces

Livres et presse informatique
à consulter
Plusieurs centaines de logiciels
en essai sur place
Possibilité de crédit

IMPRIMANTES

AMSTRAD DPM 2000	2290
STAR NL10C	3490
CITIZEN 120D	2990
FLUJI PD80	2990
ATARI SMM 804	2490
OKI 20	2580
HUSH 80	1100

JOYSTICKS

OS 2	79
OS 2 MC	119
KONIX	149

ATARI

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

JEUX

AMAZON	349
ARENA	299
BATTLEZONE	299
BLACK CAULDRON	419
BORROWED TIME	239
BORROWED TIME 2	299
BRATACCAS	319
BRIDGE 4.0	299
BUSINESS	379
CHESS PSION	289
CHESSMASTER	439
DEEP SPACE	349
DELTA PATROL	239
FARENHEIT	451
FLIGHT SIM II	549
FLIPSIDE	219
HACKER	239
HACKER II	239
JEWELS OF DARKNESS	229
KING WEST 2	389
L.C. PEOPLE	289
LANDS OF HAVOC	219
LEADER BOARD	269
MACADAM BUMPER	289
MAJOR MOTION	199
MEAN 18 GOLF	425
MERCENARY	289
MINDSHADOW	229
MOM AND ME	379
MONKEY BUS	239
MUDPIES	225
MURRAY AND ME	379
NINE PRINCES	349
PERRY MASON	389
PHANTASY	439
ROGUE	349
SILENCE SERVICE	279
SPACE STATION	350
ST KARATE	219
STAR GILDER	249
SUNDOG	329
SWORD OF KADD	379
TEMPLE APASHI	369

THE PAWN	209
TIME BANDIT	299
TRANSYLVANIA	329
TREASURE ISI	389
TRILOG APASHI	345
TRINITY	345
ULTIMA 2	399
ULTIMA 3	449
UNIVERSE II	399
WINNIE POOH	229
WINTER GAMES	339

UTILITAIRES

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

AMSTRAD

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

JEUX

3D GRAND PRIX	89	139
5' AXE	169	185
AIRWOLF	89	125
ALIEN HIGHWAY	89	129
ASPHALT	94	129
BALLBLAZER	94	129
BATAILLE D'ANGL	109	190
BATMAN	89	133
BIGGLES	94	139
BILLY BANLIEUE	129	166
BOMB JACK	89	139
BOULDER DASH 3	99	159
CAULDRON II	89	119
COLOS CHESS 4	114	165
COMMANDO	89	139
COMPUTER 10 T 2	94	189
CONTAMINATION	109	190
CRAFTON ET XUNK	109	186
DAMBUSTER	99	145
DANDARE	99	129
DESERT FOX	89	139
DRAGON'S LAIR	89	139
EDEN BLUES	109	186
ELITE	139	210
EQUINOX	109	159
FAIRLIGHT	94	145
FLIGHTER PILOT	89	129
GALVAN	89	139
GHOST'N'GOBLINS	89	135
GOLD HITS	109	129
GRAND PRIX 500cc	109	149
GREEN BERET	89	135
GUNFRIGHT	89	
HACKER	99	159
HEAVY ON MAGIC	94	165
HIGHLANDER	89	139
HIGHWAY ENCOUNTER	99	139
IMPOSSIBLE MISS	94	159
JACK THE NIPPER	89	119
JEUX SANS FR	89	139
KNIGHT GAMES	89	125
KNIGHT RAIDERS	89	135
KUNG FU MASTER	89	135
L'AFFAIRE VERA CRUZ	195	
L'HERITAGE	169	169
L'HERITAGE 2	129	169
LA GESTE D'ARTILLAC	239	239
LEADER BOARD	89	139

MACADAM BUMPER	119	169
MANDRAGORE	195	249
MARACAIBO	129	175
MARMAID MADNESS	89	139
MIAMI VICE	85	139
MINES DU ROI AQUANTUS	125	175
MISSION ELEVATOR	99	155
MOVIE	89	139
MUSIC SYSTEM	165	239
NEXOR	89	139
NEXUS	89	145
NICK FALDO'S OPEN GOLF	99	139
NODES OF YESOD	99	139
NOMAD	109	
PACIFIC	109	139
PAPERBOY	89	139
PING PONG	79	139
PSI 5 TC	95	
RAMBO	79	139
REBEL PLANET	89	139
RESCUE ON FRACTALUS	89	139
RETURN OF EXPL FIST	99	139
REVOLUTION	99	139
ROBBOT	109	169
ROOMTEN	89	139
SABOTEUR	89	139
SAI COMBAT	89	139
SAMANTHA FOX	89	139
SAPIENS	119	169
SCRABBLE	169	239
SCRAM	169	
SHOGUN	99	159
SILENT SERVICE	89	139
SKYFOX	95	139
SORCERY	89	129
SPACE SHUTTLE	99	139
SPINDIZZY	89	145
SPITFIRE 40	89	125
SPY VS SPY	89	155
STREET HAWK	89	139
STRIKE FORCE HARRIER	95	129
TAU CETI	89	149
TEMPLE OF TERROR	89	139
THEATRE EUROPE	109	179
THEY SOLD A MILLION	89	139
THEY SOLD A MILLION 2	99	139
TLL	89	139
TOAD RUNNER	109	159
TOBRUCK	109	139
TOMAHAWK	89	139
TURBO ESPRIT	99	
V	89	139
WAY OF EXPLODIND FIST	85	179
WAY OF THE TIGER	89	139
WHO DARES WIN	89	139
WINTER GAMES	89	139
WORLD CUP CARNIVAL	99	149
XARO	99	139
YE AR KUNG FU	89	139
ZOMBIE	159	
ZORRO	89	139

UTILITAIRES

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



Parcours d'un soft sur l'océan

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

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

Créer

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

Programmer

Les jeux sortent désormais simultanément sur plusieurs machines, ce qui suppose des équipes soudées. Et malheureusement, faute de temps, cela donne une qualité de jeu basée sur le plus petit dénominateur commun des machines. Mais les experts de l'Amstrad, du Commodore ou du Spectrum, musiciens, graphistes et ingénieurs en électronique travaillent de concert pour faire rendre gorge aux huit bits. La plupart d'entre eux, mathématiques de préférence, viennent de quitter les bancs de l'école. Le temps n'est plus où les jeux étaient directement développés sur le support final trop limité. Chez Ocean, les jeux sont écrits sur un *Einstein*



Ocean, la production de masse de jeux anglais.

(Tatung) gonflé d'interfaces diverses. L'ingénieur électronique est devenu un *maestro* de la communication inter-machines. Il est également responsable des différents utilitaires employés pour raccourcir les étapes de programmation tels que l'animation des sprites. Chaque partie du programme : graphismes, musique, texte, effet sonore, sont écrites séparément sur l'*Einstein* pour être ensuite réunies sur la machine. La guerre de la compression commence alors pour faire tenir toutes les données dans les 64 K de mémoire. Deux mois sont parfois nécessaires pour trouver les derniers octets manquants. Un compromis difficile où l'on enlève dix octets à la musique pour les reporter sur l'animation etc.

Fabriquer

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

Vendre

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

— **Quelle est la durée de vie d'un jeu ?**

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

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

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

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

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

— **L'avenir des jeux ?**

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

Nous ne devançons pas le marché des ST ou compatibles PC.

— **Et l'exportation ?**

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

— **Votre prochain hit ?**

Top Gun devrait faire un tabac à Noël.

Propos recueillis par Nathalie Meistermann

IPT un an après

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

AMIGA

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

JEUX

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

PROGRAMMATION

K SEGA	699
LATTICE C	1190
MCC PASCAL	990

UTILITAIRES

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

COMMODORE C64-C128

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

UTILITAIRES

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

THOMSON

MO6	2690
T08+Moniteur+Lecteur Disk	5990
T09+	7490
ODD	850
LECTEUR DISK 640K T08	1990
MONITEUR MC	1250
MONITEUR COUL HR	2490
SOURIS	350
CRAYON OPTIQUE	120

JEUX

1815	135
5 ^e AXE	149 249
AFFAIRE VERA CRUZ	149 249
AIGLE D'OR	149 249
ANDROID	159
BEACH HEAD	159
BILLARD	99
CARTE CIEL+S TENNIS	245
COLISEUM	139 239
CRYSTANN	179
DIEUX DU STADE II	159 210
DIEUX DU STADE T09	159 210
DOSSIER BOERHAAVE	149 249
ELIMINATOR	99
FBI	189
FLIPPER	139
FOOTBALL	219
FOX	149
GESTE D'ARTILLAC	239 299
INVASION	149
KARATE	179 229
L'EVASION DE TAPIOCATRA	139
L'HERITAGE II	139 249
LA MINE AUX DIAMANTS	149
LAS VEGAS	199
LORRAN	129
MANDRAGORE	199 299
MEURTRE A GRAND-VITES	149 249
MEURTRE ATLANTIQUE	199 299
MISSION DELTA	159
MONOPOLY	169
No 10+BEACH HEAD	129 229
NUIT TEMPLIERS	139
OMEGA PLANETE INVISIB	199 299
POLITIK POKER	99
PULSAR II	109 209
REVERSE	99
RODEO	199 299
SAPHIR	149
SAPIENS	189 289
SCARFINGERS	229
SORCERY	149 209
SORTILEGES	169 239
SUPER ANDROIDES	179 239
SUPER TENNIS	169
TEMPLE DE QUAUHTLI	189 279
THEME ASTRAL	339

TOUTANKHAMON	139 239
TYRANN	145
VAMPIRE	169 239
VOL SOLO	179 249
WAY OF THE TIGER	149
1942	95 139
ACE	99 139
ACROJET	95 145
ALIENS 2	99 149
ALLEYKAT	89 129
ANTIRIAD	99 129
ARCHON 2	109
ASTERIX	89 159
BARD'S TALE	89 299
BASKETBALL	99
BATMAN	89
BIGLES	89 139
BOMB JACK 2	89 139
BOULDERDASH 3	109 139
CAPTAIN KELLY	99
CAULDRON 2	89 129
COBRA	99 139
COMMANDO 86	89 129
CRYSTAL CASTLE	99 139
CYBERIUM	95
DAN DARE	99 139
DEACTIVATORS	99 149
DECISION IN THE DESERT	95 145
DESERT FOX	89 139
DRAGONS LAIR'S	99 129
ELITE	129 179
FLIGHT SIMULATOR 2	549
GALVAN	89 129
GAME MAKER	155 179
GAUNTLET	115 169
GHOST AND GOBLINS	89 139
GOLF CONSTRUCTION SET	149 165
GOONIES	89 135
GRAND PRIX 500	139 159
GREAT ESCAPE	95 139
GREEN BERET	89 129
HACKER 2	99 145
HARRIER STRIKE FORCE	99 139
HIGHLANDER	89
HOLE IN ONE	145
HOT WHEELS	99 145
HUMAN TORCHE	89 139
IKARI WARRIORS	99 139
IMPOSSIBLE MISSION	99 139
INFILTRATOR	99 145
JEUX SANS FRONTIERES	89 139
KENNEDY APPROACH	95 145
KNIGHT GAMES	95
KNIGHT RAIDER	95
KONAMIS GOLF	99
LEADER BOARD	95 145
MAG MAX	89 129
MASTER OF UNIVERSE	99 145
MIAMI VICE	89 129
MISSION ELEVATOR	99 149
MONOPOLY	169
MOVIE MAKER	169
MOVIE MONSTER	99 145
NEXUS	95 139
PAPERBOY	95 145
PARALLAX	89 129
PAWN	189
PHALSBURG	99 145
PING PONG	89 129
PITSTOP 2	89 135
PSI 5 TC	89 135
PUB GAMES	99 145
RAMBO	89 129
RETURN OF EXPLODING FIST 2	99 139
REVOLUTION	99 149
REVS	115 145

ROOM 10	89 115
SANXION	99 139
SHOGUN	99 135
SILENT SERVICE	99 139
SKYFOX	115 139
SOLD A MILLION 2	99 125
SOLD A MILLION 3	99 145
SOLDIER ONE	99 149
SOLO FLIGHT 2	99 145
SPINDIZZY	99 139
SPY VS SPY 2	99 129
STREET HAWK	99 139
SUMMER GAMES 2	89 139
SUPER CYCLE	95 149
TAU CETI	99 139
THAI BOXING	95 129
TUBULAR BELLS	95
ULTIMA 4	129 179
VIETNAM	99 149
WAR	99 149
WAY OF THE TIGER	99 139
WINTER GAMES	99 139
YE AR KUNG FU 2	95 129
ZORRO	89 139

UTILITAIRES

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

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

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____

Tél _____
Machine _____

Règlement : Chèque Mandat lettre paiement à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement)
Pour toutes commandes inférieures à 250 F, participation de 20 F au port

Désignation/Quantité/Prix _____

Total _____



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

COMMODORE 64 INCROYABLE !

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

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

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

KONAMIS GREATEST HITS NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG **115/145 F**
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU
THEY SOLD A MILLION 3 NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER **115/145 F**
+ RAMBO
+ FIGHTER PILOT

BRODERBUND BLASTERS NF
+ KARATEKA
+ STEALTH
+ CHOPFLIFTER **99 F**
+ SPELLUNKER

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

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

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

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

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

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

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

COMMODORE 64 INCROYABLE !

Nouvelle série Americana
Des jeux supers à micro-prix

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

NOUVEAUTES!

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

HIT PARADE

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

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

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

1 AN DE GARANTIE TOTALE

+ DE 75000 JEUX EN STOCK

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

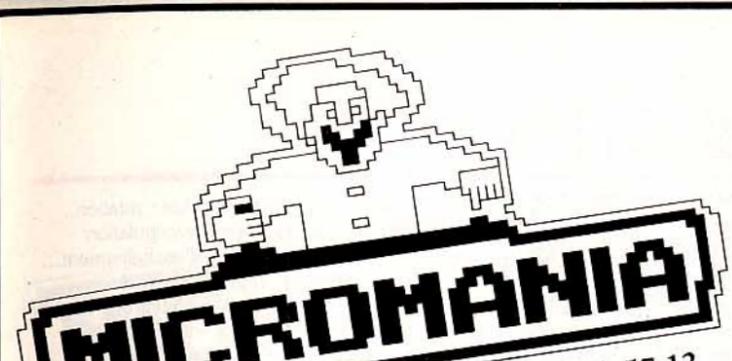
ALTERNATIVE reaty... ND/145 F
BACK to the future NF 95 F
BALL BLAZER NF 75 F
BATAILLE d'Angleterre NF 119 F
BATAILLE pour Midway NF 119 F
COLOSSUS chess IV NF 120 F
CRUSADE IN EUROPE 95/145 F
DECISION in the DESERT 95/145 F
DROP ZONE NF 95 F
ELECTROGLIDE NF 89/129 F
FIGHTER PILOT NF 95 F
FIGHTING WARRIOR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

MSX

ALIEN NF 89 F
ACROJET NF 95 F
AIGLE D'OR NF 169 F
BEACH HEAD NF 95 F
BOUNDER NF 89 F
CYBERUN NF 95 F
DAMBUSTERS NF 95 F
DECATHLON NF 89 F
FLIGHT 73 NF 49 F
GAUNTLET NF 95 F
GUNFRIGHT NF 89 F
HERITAGE NF 165 F
HYPER VIPER NF 49 F
KNIGHT LORE NF 89 F
NIGHT SHADE NF 89 F
TARZAN NF 89 F
THAI BOXING NF 89 F
THE WAY OF THE TIGER NF 89 F
TRAILBLAZER NF 95 F
JACK THE NIPPER NF 89 F
WALKYR NF 89 F
WINTER GAMES NF 95 F

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

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



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

SPECTRUM INCROYABLE !

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

NOUVEAUTES

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

HIT PARADE

ANTRIAD NF 75 F
BATMAN NF 75 F
BEACH HEAD 2 NF 85 F
BIGGLES NF 95 F
BOMB JACK NF 85 F
BREAKTHRU NF 89 F
CAULDRON 2 NF 89 F
COMMANDO NF 75 F
DESERT FOX NF 95 F
1942 NF 79 F
HIGHLANDER NF 79 F
INFILTRATOR NF 95 F
KUNG FU MASTER NF 89 F
MIAMI VICE NF 79 F
MOVIE NF 89 F
PAPER BOYS NF 79 F
PING PONG KONAM NF 89 F
POLE POSITION NF 85 F
REVOLUTION NF 85 F
RAMBON NF 85 F
SCRABBLE NF 185 F
SKYFOX NF 79 F
THE DAMBUSTERS NF 89 F
THE WAY OF EXPL, FIST NF 89 F
THE WAY OF THE TIGERS NF 89 F
TRAILBLAZER NF 79 F
V!!! NF 85 F
WINTER GAMES NF 89 F
WORLD CUP 86 NF 89 F
ZORRON NF 85 F

ATARI 600/800/XL/130

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

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

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

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

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

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

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

NOUVEAUTES! C/D

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

HIT PARADE

AIRWOLF NF 89 F
ALTERNATIVE reaty NF ND/145 F
BALL BLAZER NF 95/145 F
ELECTROGLIDE NF 95/135 F
GREAT US road race NF 99/145 F
HARDBALL NF 95/145 F
HUMAN TORCH NF ND/145 F
KENNEDY Approach NF 145/145 F
KNIGHT of the desert NF 145 F
MERCENARY 2ND city NF 85/125 F
RAID OVER MOSCOW NF 95/145 F
REBEL PLANET NF ND/145 F
RESCUE on Fractalus NF 95/145 F
SILENT SERVICE NF 95/145 F
SPY VS SPY I NF 95/145 F
THE GOONIES NF 95/145 F

BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE
Votre jeu chez vous dans 48 h*
en téléphonant au 93.42.57.12

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

ASYLUM NF 95/145 F
BEACH HEAD NF ND/145 F
GHOSTBUSTER NF 149 F
HACKER NF 95/145 F
MERCENARY NF 95/135 F
SPITFIRE ACEN NF 95 F
SPY'S DEMISE 99/145 F
STRIP POKER NF 95 F
TIGERS IN THE SNOW ND/145 F
WARRIORS OR RAS 95/145 F

SOLDES! 35/49 F

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

THOMSON ALBUM FIL

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

ALBUM THOMSON NF
+ GREEN BERET **245 F**
+ MONOPOLY
+ SUPER TENNIS
+ RUNWAY

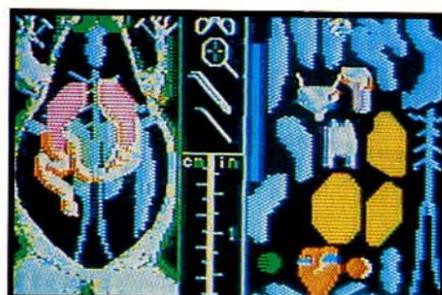
NOUVEAUTES

AVENGER 175 F
BOXING 145 F
DIEUX DU STADE 2 179 F
DOSSIER BOERHAAVE 149 F
GREEN BERET 149 F
GRAND PRIX 500 CC 169 F
HACKER 145 F
HERITAGE II 145 F
LA MINE AUX DIAMANTS 149 F
L'EVADE de Topiocratraz 139 F
LE TEMPLE DE QUAUHTLI 165 F
LES PASSAGERS DU VENT 289 F
MEURTRE SUR Atlantique 195 F
MGT 129 F
MONOPOLY 175 F
REFLEX 139 F
SAPIENS 165 F
SAPHIR 149 F
SORCERY 149 F
SPINDIZZY 145 F
SUPER TENNIS 190 F
SUPER TEST Decathlon 149 F
THE WAY OF THE TIGER 149 F
TNT 149 F
VAMPIRE 169 F

NUMERO 10 (Platini) 129 F
BEACH HEAD 145 F
FOX 149 F
MEURTRE A GRANDE VTS 149 F
INVASION 159 F
DIEUX DU STADE 159 F
AIGLE D'OR 139 F
ANDROIDE 179 F
FBI 195 F
EMPIRE 115 F
MANDRAGORE 195 F
SCRABBLE 175 F
KARATE 175 F
CINQUIEME AXE 125 F
LA GESTE d'Artillac 245 F
OMEGA Planète invisible 195 F
LAS VEGAS 195 F
SORTILEGE 169 F
AFFAIRE VERA CRUZ 149 F
VOL SOLO (solo flight) 185 F



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



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

Le Bruce Springsteen de la micro new-yorkaise

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

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



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

— Comment est né IPS ?

— De ma rencontre avec Eric Podietz. Un musée pour enfants, le Capital Children's Museum nous avait commandé un logiciel de création graphique. Nous avons travaillé pendant quatre mois, dix-huit heures par jour, sept jours par semaine. Le résultat a été *Paint*.

— Quelle était votre formation au départ ?

— J'ai fait des études d'art à Princeton en Californie. Puis j'ai vécu, mal, de la peinture abstraite pendant quatre ans. Pour manger, je suis devenu électricien tout en continuant à peindre. Cela m'a tout naturellement mené à l'image informatique. J'ai retrouvé l'esprit des années soixante, qui avait déserté la communauté artistique, dans la micro-informatique. Le milieu était stimulant, on

assistait alors à un bouillonnement de créativité. La micro-informatique était le point de rencontre des artistes, chercheurs et ex-hippies. Avant de fonder IPS en 1980, j'ai participé à la création d'un magazine d'images de synthèse : « Computer Picture ». Mais nous étions trop en avance sur le marché à l'époque.

— En quoi *Movie Maker* était-il un programme révolutionnaire ?

— Sur des ordinateurs de 48 Ko, l'utilisateur pouvait réaliser des animations à cette époque inimaginables sur mainframe (grosse configuration). Nous avons compressé au maximum le programme et divisé le processus en cinq opérations qui se chargent les unes après les autres. De plus, nous avons développé un système propre, le « cel » animation, qui restera secret. La présentation du programme, entièrement visuel, était également révolutionnaire. Nous avons été les premiers à introduire les menus déroulants attribués à *Macintosh*. En fait, tout ce qui se fait maintenant en micro existait dès 1974 dans les laboratoires de Rank Xerox. Ils possèdent le meilleur groupe de chercheurs du monde.

— Que pensez-vous du marché de la micro ?

— Il se porte bien. Après le décollage, nous avons trouvé une vitesse de croisière. Tous nos produits sur IBM et Apple ont devancé le marché, ils marchent maintenant. Les Etats-Unis sont trop gourmands, si l'explosion n'est pas permanente tout le monde est déçu.

— Avec qui travaillez-vous ?

— Nous faisons toujours appel aux professionnels concernés. Pour notre logiciel *Danse* nous avons étudié le problème pendant plus d'un an avec les danseurs de Merce Cunningham. Cela a abouti à une chorégraphie très moderne. L'animation finale met en scène cinq danseurs, vingt mouvements différents sur une musique « swinguante ».

— Quels sont vos projets ?

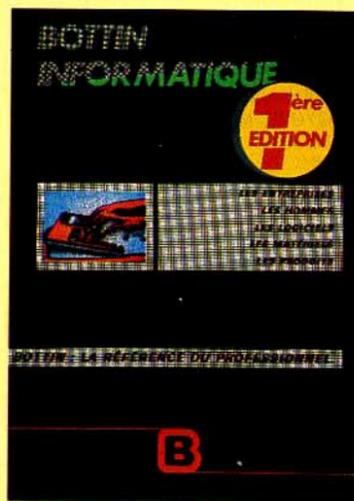
— Actuellement, nous commercialisons une palette d'animation en temps réel destinée au marché de la vidéo, de la télévision. Le système

est très facile à utiliser, très flexible : rotation, distorsion, duplication, zoom, manipulation image par image, dix vitesses d'enchaînement... (La démonstration est impressionnante). En micro-informatique nous continuerons à faire des outils pour repousser les limites du processus créatif. L'*Amiga* est une machine fantastique sur laquelle nous développerons certainement. Notre slogan : toujours plus de liberté, d'expression personnelle et toujours moins de technique. Les enfants qui sont nés avec l'informatique penseront autrement : tout un champ créatif s'offre à eux. Nous sommes pour l'échange. Les gens nous envoient des animations, des graphismes. Nous distribuons gratuitement « Blam » sur *Commodore 64*, une disquette musicale amenée à devenir interactive. Chez IPS, la micro-informatique est toute une philosophie. Sur chaque jaquette figure la profession de foi de la société : « Nous sommes une association d'artistes électroniciens qui partageons un idéal commun. Nous voulons explorer à fond les potentialités de l'informatique familiale. Avec un peu d'enthousiasme et d'imagination, tout est possible. Si vous désirez notre catalogue de produits gratuits, envoyez une enveloppe timbrée à Electronics Arts, 2755 Campus Drive, San Matéo, CA 94403. »

Apple II

Pour tous les passionnés d'astrologie, de numérologie, de biorhythmes, voici un programme en Basic et de leçons, découvrez comment faire un thème astral en astrologie chinoise et occidentale, comment faire également un thème en numérologie (autre forme de calcul de thème astrologique). Effectuez vos calculs de biorhythme afin de savoir à quel moment vous serez au meilleur de votre forme.

Ouvrage écrit par Pierrick Bourgault, 140 pages, 98 F aux Éditions Sybex.



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



AMSTRAD CASSETTES

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

DERNIERE MINUTE ENCORE PLUS INCROYABLE!

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

NOUVEAUTES!

ACROJETNF 89 F
ALIENSNF 95 F
ASPHALTNF 115 F
AVENGERNF 95 F
Aventures JACK BURTONNF 95 F
BALL BLAZER NF 95 F
BOMB JACK NF 89 F
CITY SLIKERNF 89 F
COBRANF 85 F
COMMANDO 86NF 85 F
CRYSTAL CASTLENF 95 F
CYBERRUNNF 95 F
DEEP STRIKENF 89 F
DONKEY KONGNF 89 F
1942NF 89 F
ELECTRAGLIDENF 89 F
FIST 2NF 95 F
FUTURE KNIGHTNF 95 F
GAUNTLETNF 95 F
GRAND PRIXNF 139 F
HERITAGE IINF 145 F
HIGHLANDERNF 85 F
IKARI WARRIORNF 85 F
KAYLETHNF 89 F
KONAMI'S GOLFN 89 F
LEADERBOARD (GOLF)NF 89 F
LIGHT FORCENF 89 F
MARACAIBONF 125 F
MAG MAXNF 89 F
MERCENARY 2ND CITYNF 89 F
MGTNF 129 F
PAPER BOYNF 89 F
PSI5 TRADING CPYNF 95 F
QUESTPROBENF 95 F
REBEL PLANETNF 89 F
RODEONF 149 F
SCALEXTRICNF 119 F
SCOOBY DOONF 89 F
SHORT CIRCUITNF 89 F
SPACE HARRIERNF 89 F
SUPER CYCLENF 89 F
TARZANNF 89 F
TEMPLE OF TERRORNF 95 F
TEMPLIERNF 169 F
TERRA CRESTANF 85 F
THAI BOXINGNF 85 F
THANATOSNF 89 F
THE GOONIESNF 99 F
THE GREAT ESCAPENF 89 F
TOBROUCKNF 119 F
TOP GUNNF 85 F
UCHI MATA JUDONF 89 F
VIETNAMNF 95 F
WORLD GAMESNF 95 F
YE AR KUNG FUIINF 89 F

"SOLDES 35 F"

ALIEN 8NF
BOUTY BOBNF
BRUCE LEE NF
KNIGHT LORENF
NIGHT SHADENF
RAIDNF

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

HIT PARADE

AMERICA'S CUPNF 89 F
ANTIRIADNF 79 F
BACTRONNF 125 F
BAT MANNF 85 F
BILLY LA BANLIEUENF 125 F
3D GRAND PRIXNF 89 F
BIGGLESNF 95 F
BREAKTHRUNF 89 F
CAULDRON 2NF 79 F
COMMANDONF 85 F
CRAFTON ET XUNKNF 110 F
DESERT FOXNF 89 F
GALVANKNF 85 F
GHOST N GOBBELINSNF 85 F
GREEN BERETNF 85 F
GUNFRIGHTNF 89 F
HUMAN TORCHNF 95 F
IMPOSSIBLE MISSIONNF 89 F
INFILTRATORNF 95 F
INTERNATL KARATENF 95 F
JACK THE NIPPERNF 85 F
JEUX SANS FRONTIERESNF 89 F
KNIGHT GAMESNF 85 F
KNIGHT RIDERNF 85 F
MIAMI VICENF 85 F
MONOPOLY FR 175 F
NEXUSNF 95 F
REVOLUTIONNF 89 F
ROBOTNF 119 F
SPITFIRE 40NF 90 F
SPY VS SPYNF 90 F
SPY TREKNF 35 F
TANK COMMANDERNF 95 F
TAU CETINNF 89 F
THEATRE EUROPENF 110 F
THE DAMBUSTERNF 99 F
THE WAY OF EXPL FISTNF 85 F
THE WAY OF THE TIGERNF 95 F
ZORRONF 89 F
V!NF 89 F
WORLD CUP 86NF 95 F

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

BRANCHEZ-VOUS MICRO 24 H/24 H

TAPEZ FUNI
PUIS MIC
PAR LE 3615



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

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

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

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

TILT JOURNAL

First Word

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



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

Bad Max sur une machine clean!

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

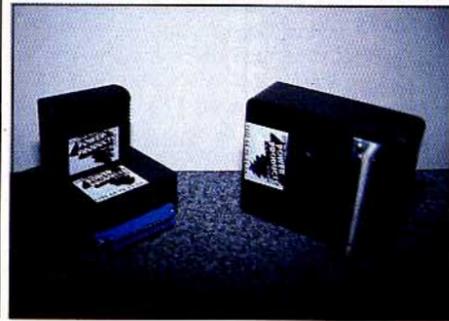
Superpic

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

Epilog 1

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

Epilog sur C 64 pour programmer vos cartouches.



Mini jeu-Maxi prix

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

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

Cornerman

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

+ DE 75000 JEUX EN STOCK

AMSTRAD DISQUETTES



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

NOUVEAUTES !

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

SUPER PROMOTION 3 DISQUETTES VIERGES 99 F

INCROYABLE! DERNIERE MINUTE ENCORE PLUS INCROYABLE!

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

NOM
ADRESSE
TEL

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
carte bleue
Date d'expiration / / Signature

Règlement : je joins un chèque bancaire CCP mandat-lettre je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement)
Envoyez votre ordinateur de jeux : ATARI 600 ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 MOS ORIC MSX C64 SPECTRUM



Frédéric, Mac et les robots

Ce qui surprend dans l'œuvre de Frédéric Voisin c'est le paradoxe entre l'outil et l'image. L'outil, un Macintosh, et un résultat rappelant l'art brut, le regard des cubistes sur l'art nègre ou les robots de Slanilov Lem.

Cette situation nous renvoie plutôt à la pensée de Léger sur les contrastes historiques de l'art qu'à une école revendiquant la représentation au sens le plus large comme reflet de son époque.

Pourtant en y regardant à deux reprises, on ne peut pas négliger l'aspect déterminant de l'œuvre par rapport à la conception du logiciel, ce qui nous renvoie alors à une lecture spécifique de ce média. Une des dernières œuvres de Frédéric Voisin est la réalisation d'une fresque murale de 50 cm sur 44 m, commande d'un night club de Lille, *Le Cap Bleu*, conçue par l'architecte Thierry Germe. Directement réalisée sur sortie d'imprimante, puis agrandie par électrographie, cette fresque a été ensuite mise en couleur et en lumière noire. Une exposition itinérante de 60 pièces sponsorisée par Mécanorma, qui a récemment

sorti *Mémographic* sera présentée à Toronto, Tokyo, Amsterdam, Düsseldorf, Bruxelles, Paris.

Aux frontières du réel

Pour des raisons espérons-le techniques, les œuvres d'art holographiques sont plutôt rares. Le CESTIM, en collaboration avec le musée des Beaux Arts de Mulhouse et Electropolis, présente les artistes les plus confirmés en ce domaine : Douglas Tyler (USA), Michael Sowden (Canada), Frithioff Johanson (Danemark), Dieter Jung (RFA), Urs Fries (Suisse).

Durant cette exposition, un volet sera consacré à l'histoire de l'holographie, sous la direction du professeur Smilgielski, inventeur du cinéma holographique.

« Aux frontières du Réel ». Musée des Beaux Arts. 4, place Guillaume-Tell. Mulhouse : du 15 novembre 1986 au 18 janvier 1987. Il existe également un musée de l'holographie à Paris, Forum des Halles, 1, rue Pierre-Lescot, 75001

Du hobby au Lobby

A une heure de Paris, l'Atelier Créatique Centre X 2000 est un studio d'infographie et de vidéographie haut de gamme. Il propose des stages d'initiation ainsi que ses services aux entreprises. Mis en place par le Centre d'action culturelle de Saint-Quentin-en-Yvelines, l'équipe de l'Atelier Créatique a conçu avec Frédérique Nyst (responsable de l'informatique artistique), une politique culturelle à la carte. Possibilité de louer un studio, de commander la conception et la réalisation d'un logo ou de travailler sur un programme (S.C.R.I.B.E.) orienté vers l'architecture. Le Centre d'action culturelle organise des stages à des prix aussi intéressants que ses locations, ses conceptions ou la digitalisation par caméra.

Cette structure travaille également en collaboration étroite avec le C.R.A.V. (Centre de ressources audiovisuelles) ce qui lui permet de grouper son matériel avec la technologie vidéo (incrustation, animation, etc.).

La volonté de l'Atelier Créatique tient à la grande diversité de ses moyens et de ses interlocuteurs. Du Graph 9 au Fairlight, de l'artiste au PDG!

Location de postes graphiques de 500 à 1500 F la journée.

Prix des stages : environ 500 F par jour. Renseignements : Atelier Créatique X 2000. CAC de Saint-Quentin-en-Yvelines. Centre des 7 Mares, 78310 Elancourt. Tél. : 30.64.71.11.

STRIFE

LA BATAILLE DE L'INFINI

AMSTRAD
CPC
464-664-6128
DISK et K7



LA COMMANDE EXPRESS à envoyer à :
RAINBOW - 13, boulevard Vothaire - 75011 PARIS

NOM _____
ADRESSE _____
TEL _____

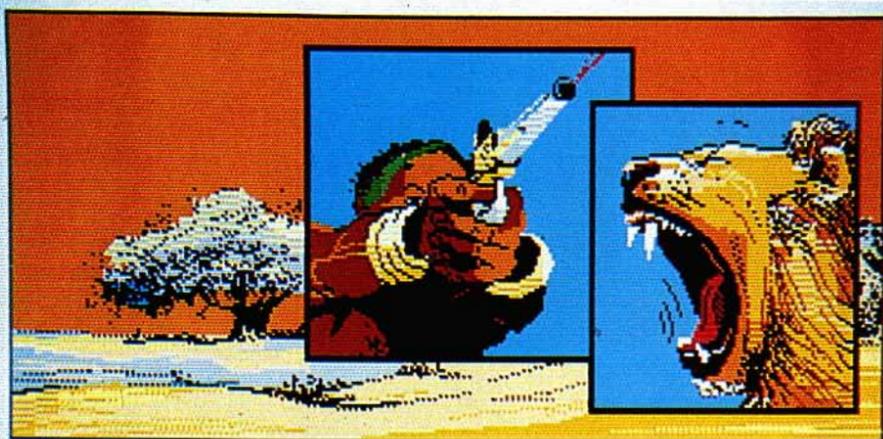
DISK
 K7 120 F
 Chèque bancaire
 CCP
PORT GRATUIT

STRIFE vous permet de revivre une des batailles du Royaume de Féérie. Ce n'est certes pas la plus célèbre, mais une des plus mystérieuses. Celle où vont s'affronter les Gnomes (c'est-à-dire vous) et les forces du mal dirigées par le Grand Morvelinh, sans doute le plus méconnu des démons. Les Gnomes, prisonniers du Grand Morvelinh, doivent tout d'abord s'échapper du château. Mais ils décident de ne pas en rester là et de se venger. Aussi devront-ils visiter tous les lieux occupés par l'armée du Grand Morvelinh pour exterminer le plus grand nombre d'entre eux. Mais il faudra également qu'ils détruisent les « portes du mal » qui permettent aux monstres d'apparaître dans Féérie. Enfin, dernière épreuve, que seuls les meilleurs d'entre vous passeront, consistera à combattre le Grand Morvelinh dans sa propre retraite : « la fosse noire ». Heureusement, les espions Gnomes ont réussi à établir un plan de Féérie, mais les lieux les plus éloignés restent inconnus...

de 100 TABLEAUX

RAINBOW PRODUCTION

DISTRIBUTEURS : CADRE - COCONUT - GUILLEMOT - INNELEC



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

Infogrames adapte « Les passagers du vent »

La célèbre bande dessinée de François Bourgeon « Les passagers du vent » adaptée sur micro? Une gageure quant on connaît le soin apporté à son travail - reconstitution minutieuse des vaisseaux de l'époque, des décors et costumes - et la difficulté de rendre l'atmosphère créée par la bande dessinée sur un micro-ordinateur. Et pourtant, Infogrames semble avoir réalisé une véritable performance. Traitement de l'image, structure du scénario,

interactivité maximale, « Les passagers du vent » inaugurent une nouvelle génération de soft d'aventure. Dix projets, dix « super-productions » plutôt, seraient ainsi à l'étude dans les bureaux d'Infogrames. En attendant une critique complète dans un prochain numéro (à l'heure où nous bouclons, la version définitive n'est pas terminée) voici déjà quelques photos d'écran qui nous ont fait rêver...

A l'affiche pour Noël

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

Minitel

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

Messages bavards

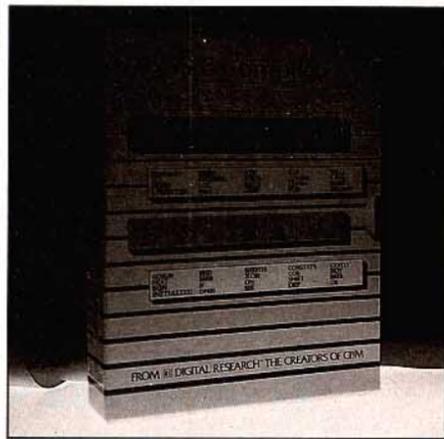
Le CNET, après le Minitel à cristaux liquides, le Minitel couleur à images animées, a orienté ses techniciens sur une nouvelle étude, la messagerie à commande vocale.

Nouveaux langages

Digital Research propose deux langages pour les Amstrad CPC avec lecteur de disquettes et PCW : Cbasic Compiler et Pascal/MT+. Le premier, comme son nom l'indique, est un Basic compilé : le listing Basic est traduit en langage machine avant d'être exécutable. Cela permet l'alliance de la simplicité de développement à la rapidité d'exécution. Nécessitant un lecteur de disquettes, il apporte des instructions plaisantes de gestion des graphismes : tracé de cercles, paramétrage de la hauteur des caractères, gestion des fenêtres, etc. Cependant, le recours à GSX ne permet leur utilisation que sur les CPC 6128 et PCW (en effet le module GSX, supporté par CPM plus, ne tourne pas sur les CPC 464 et 664). En dehors de la compilation, l'intérêt de ce langage pour les CPC est assez douteux : apport minime pour les 464 et 664 et nul pour les 6128. En revanche, les PCW seront à la fête, l'horizon du graphisme leur est ouvert. Certes, la lourdeur de l'ensemble en fera reculer plus d'un : manipulations de disquettes, passages de l'éditeur au compilateur, correction d'erreurs et autres. Cependant, les manuels livrés sont réellement de qualité, et démontrent que la cible de Cbasic Compiler est le domaine professionnel. Du sur-mesure pour les PCW en somme...

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, Pascal/MT+ se comporte différemment. Bien que la lourdeur de l'ensemble soit identique, il semble plus convaincant. Ne tournant que sur les CPC 6128 et PCW, il permet la création de programmes en langage machine compatibles avec les 464 et 664. Comme Cbasic il possède des manuels complets et la présentation, très sérieuse, fait « professionnel ». L'apport en fonctions graphiques est moindre, mais son principal avantage est d'être un Pascal. Il favorise l'approche de la programmation structurée, obligeant ainsi le programmeur à prendre de « bonnes habitudes ». L'attrait didactique est évident, cependant la concurrence de Turbo Pascal est serrée. Il serait étonnant que Pascal/MT+ puisse s'imposer face à ce puissant challenger! Mais, en dehors de leurs qualités et défauts respectifs, ces deux langages montrent les ambitions semi-professionnelles des Amstrad CPC et PCW. (Pascal/MT+ et C Basic Compiler : 649 F).

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



FUNITEL ET MINIPUCE vous proposent pour tous vos THOMSON (1)

HOMETEL

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Nom : Prénom :
Modèle de Thomson :
Adresse complète :
..... Code Postal Ville :

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



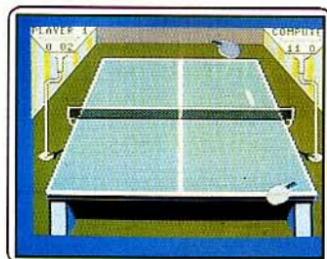
Distribution exclusive :
155, rue de Paris 92100 BOULOGNE
Tel. 48 28 79 15



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



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



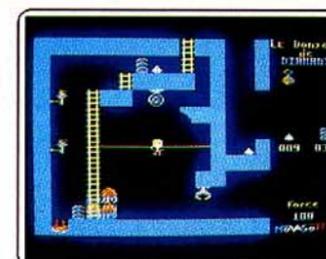
Super star ping pong: une table et deux raquettes, rien de tel pour passer de superbes moments de détente et de plaisir. Le jeu est souple et ses différentes options vous permettront d'aborder progressivement les divers niveaux de difficulté proposés. K7 US Gold pour C 64. Prix : B. Intérêt : ★★★★★.



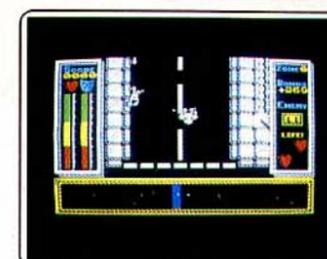
Bactron: un anticorps parcourt un corps humain pour libérer les enzymes de guérison malgré de coriaces virus. Le décor utilise des barrières et des empilements d'obstacles géométriques en 3D que Bactron ne peut pas sauter, mais pousser ou tirer. (Disquette ou K7 Loriciels pour Amstrad CPC. Prix : B.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



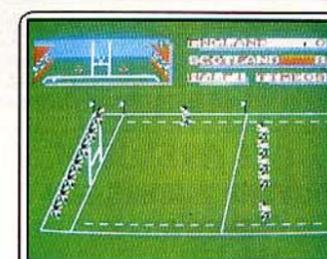
Winnie the pooh: qu'il est propre le bois, qu'il semble engageant le tigre. Et si vous rentrez dans la maison de Canga, essayez vos pieds avant ! L'univers de Walt Disney rendu par un jeu très travaillé afin d'émerveiller sans rebuter les plus jeunes. (Disquette Sierra On Line pour Amiga. Prix : C. Intérêt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



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



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



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



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

Coup d'œil

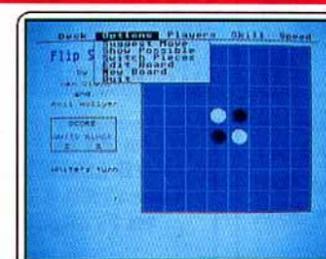
Les toutes dernières nouveautés du mois, en un bref panorama. Pour ceux qui veulent tout savoir et se doivent de tout essayer. Parmi ces logiciels tous ne sont pas promis au même avenir. Voici l'avis de nos spécialistes.



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



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



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



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



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



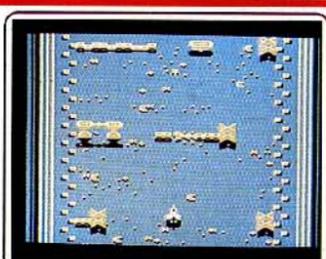
Pub games: bière brune et fumée. Des groupes jouent aux fléchettes (difficile de comprendre le score mais une bonne simulation) d'autres au billard, au baby-foot (lui aussi bien représenté), ou encore aux dominos, au poker et enfin au Black Jack. (K7 Alliga Software pour Commodore 64. Prix : B. Intérêt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



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



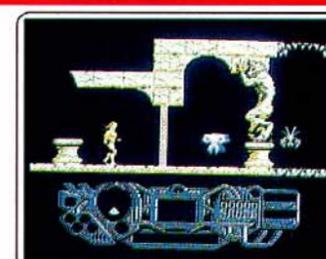
Beyond the forbidden forest: armé d'un arc et de quelques flèches, vous marchez dans la forêt calme et tranquille. Scorpions géants, vers maudits ou libellules venimeuses, vont tenter de mettre un terme à votre quête ! Un graphisme haut en couleur et en relief. (K7 Cosmi pour C 64. Prix : B. Intérêt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



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



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



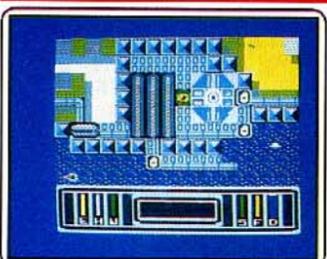
L'armure sacrée d'Antirid: Tal, le Tarkan agile, parcourt volcans et montagnes à la recherche de la forteresse des envahisseurs. Mission : destruction. Il court, saute et lance avec brio dans un décor joli mais sans plus. Du grand classique. (K7 Palace Software pour C 64, Spectrum et Amstrad. Prix :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



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



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



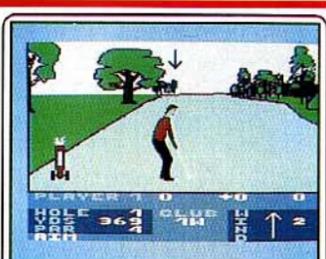
Xarq: cette mission vous amène aux abords de la base de Xarq. Pour la détruire il faudra pénétrer à l'intérieur du complexe et inonder les réacteurs... Un logiciel d'action rapide et difficile qui nécessite plus de réflexes que de réflexion. (Disquette Electric Dreams pour Amstrad. Prix : B. Intérêt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



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



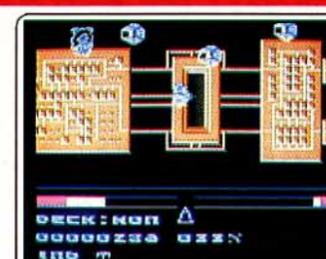
Trap: que faire de ce laser si ce n'est tirer de tous côtés et détruire ainsi une armée d'envahisseurs cruels ? Trap est très classique, divertissant peut-être, pour les éternels combattants du joystick, en tout cas difficile et long s'il s'agit d'atteindre les derniers tableaux de jeu... (K7 Alligata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



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



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



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

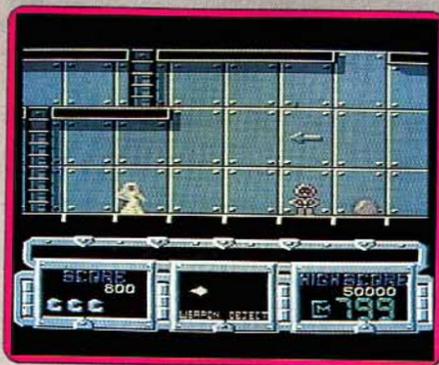


Sur les chemins du Graal: de la petite à la Grande-Bretagne, vous cheminez vers le trésor mythique. Vous aurez besoin de toute votre force pour venir à bout des pièges tendus sur votre route. Une histoire classique pour un soft qui ne tient pas ses promesses. (Disquette Free Game Blot pour TO 8 et TO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



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

Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois



FUTURE NIGHT

Nuit agitée

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

Future Night est un logiciel d'aventure/action de qualité. Scénario maintenant classique, vous courez et sautez de tous côtés, pulvérisant quelques feux-follets au passage, pour bientôt atteindre la première étape de votre mission. Ce générateur vous permet de choisir trois armes distinctes : rayons, boule de feu ou simple pistolet. La lutte s'engage : dans un graphisme superbe, votre personnage s'élanche sur la plate-forme, évite de justesse un sinistre fantôme et franchit la porte magique. Le nombre de tableaux qui se succèdent est

y trouver la mort... Epuisant ! (Disquette Gremlins Graphic pour C 64 et 128). O.H.

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

THAÏ BOXING

Plaies et bosses

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

La conception du programme respecte bien la pluralité de cette discipline puisque, s'il faut bien sûr mettre K.O. votre adversaire, vous devez utiliser pour ce faire le plus de coups de poing possible. Les trois coups de pied proposés sont, en effet, plus simples à manier et ne vous rapportent donc que peu de points. Combattre contre l'ordinateur n'est pas chose facile. Le graphisme et l'animation, bien que soignés, restent quelque peu confus lorsqu'il s'agit d'apprécier la distance de portée d'un coup ou de mettre au point un enchaînement complet. Il arrive bien souvent que la jambe ne chasse que l'air et qu'un poing lancé vers l'avant ne fasse rien d'autre qu'ouvrir votre garde. La simulation nécessite donc une grande concentration et, surtout, un sérieux entraînement face à un joueur immobile. Notons enfin que le programme s'accom-

pagne de quelques animations supplémentaires telle la modification du visage des deux athlètes en haut d'écran (plaies et bosses qui témoignent de votre faiblesse...) ou encore le cri que poussera finalement le vainqueur ! (Cassette et disquette Anco pour C 64 et 128) O.H.

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

TIME BANDIT

Mission impossible

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

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

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

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



météorites ou des boules de feu. Au cours de vos déplacements, vous accumulez richesses et indices. Cependant, pour pouvoir sortir du monde où vous avez pénétré, il vous faut découvrir non seulement la

seule issue possible, mais encore la clef qui ouvre ses portes. Ce jeu d'action où se mêlent un brin de logique et beaucoup d'aventure est servi par un graphisme superbe, mais l'animation se maintient juste au niveau de la moyenne, surtout en ce qui concerne les mouvements du personnage principal, saccadés et mal finis. (Disquette Microdeal pour Atari 520 ST). D.G.

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

KUNG FOU

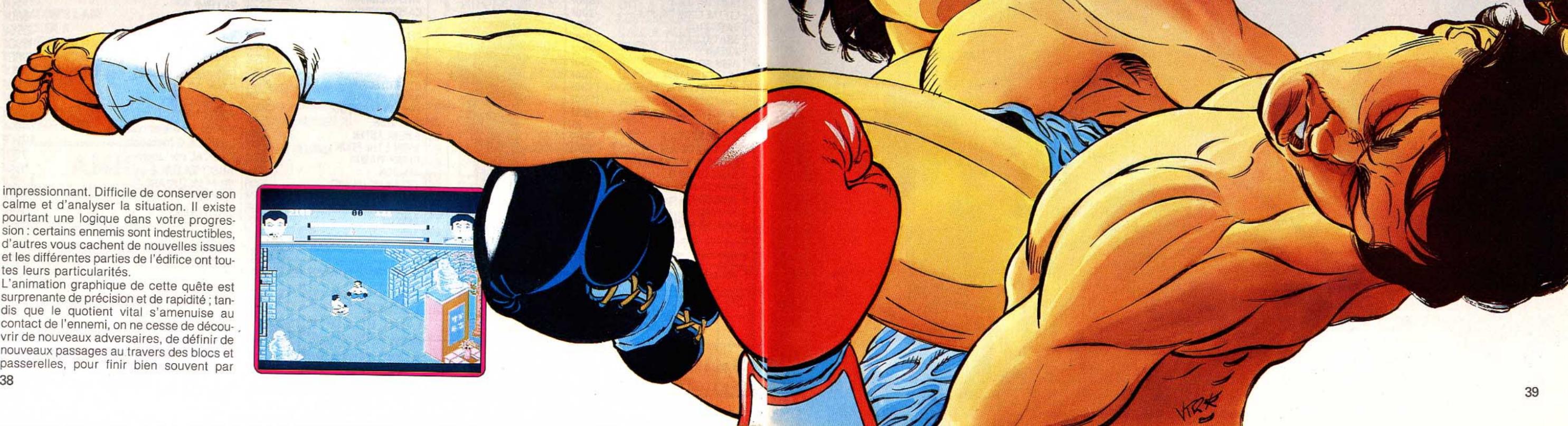
Coup de pied, coup de cœur

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

représente une partie de l'île et est agrémenté d'un graphisme plaisant parsemé de torches, de fontaines, de lampions, jusqu'aux étoiles qui brillent dans le ciel.



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



impressionnant. Difficile de conserver son calme et d'analyser la situation. Il existe pourtant une logique dans votre progression : certains ennemis sont indestructibles, d'autres vous cachent de nouvelles issues et les différentes parties de l'édifice ont toutes leurs particularités.

L'animation graphique de cette quête est surprenante de précision et de rapidité ; tandis que le quotient vital s'amenuise au contact de l'ennemi, on ne cesse de découvrir de nouveaux adversaires, de définir de nouveaux passages au travers des blocs et passerelles, pour finir bien souvent par





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

panoplie classique que tout jeu d'échecs doit posséder. De plus, il propose la numérotation des cases, les horloges, etc. Toutes les options sont accessibles par une fenêtre apparaissant en cas de validation d'une case vierge. Le seul reproche que l'on puisse faire à ce logiciel est la gestion du curseur de déplacement. Hésitant et peu maniable sont les mots qui définissent une utilisation prolongée du joystick. Il reste la solution des touches de direction, mais l'amélioration est minime. (Disquette Aachosoft pour M.S.X. 2). M.B.

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

THE CHESS GAME

Originalité et qualité

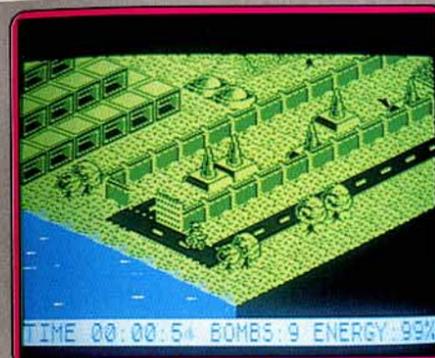
Prévu pour M.S.X. II, il est l'éclatante démonstration des qualités et des limites de la seconde version du standard. Les graphismes exploitent le mode haute résolution de 512 x 212 en 16 couleurs, et nous retrouvons la représentation tridimensionnelle. Le côté plaisant de ce système est, hélas, réduit à néant en cas d'échiquier encombré. Cela se paye par une identification des pièces tenant de l'exploit (la convivialité en prend un coup). La qualité du jeu est surprenante : loin des poncifs échiquéens, il connaît des ouvertures originales aux développements souvent inattendus. Il donnera bien du fil à retordre aux amateurs. En cas de situation particulièrement désastreuse, il est toujours possible de changer de couleur, d'annuler le dernier coup joué, de demander conseil. Bref, la

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

GLIDER RIDER

L'île maudite

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



protégés par des canons laser très dangereux. Essayez de les désactiver si vous voulez survivre. La défense au sol n'est pas en reste avec de nombreux bunkers prêts à tirer sur tout ce qui bouge. Et n'espérez pas vous en sortir en nageant, car les eaux sont infestées de requins ! Bref, une bien difficile mission, d'autant que vous ne disposez que de trente minutes pour la réaliser. Après ce délai, le sous-marin chargé de vous récupérer s'en ira à jamais en vous laissant prisonnier de l'île hostile. Un excellent jeu, aux graphismes superbes, variés et à l'animation de qualité (K7 Quicksilver, pour Spectrum). J.H.

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



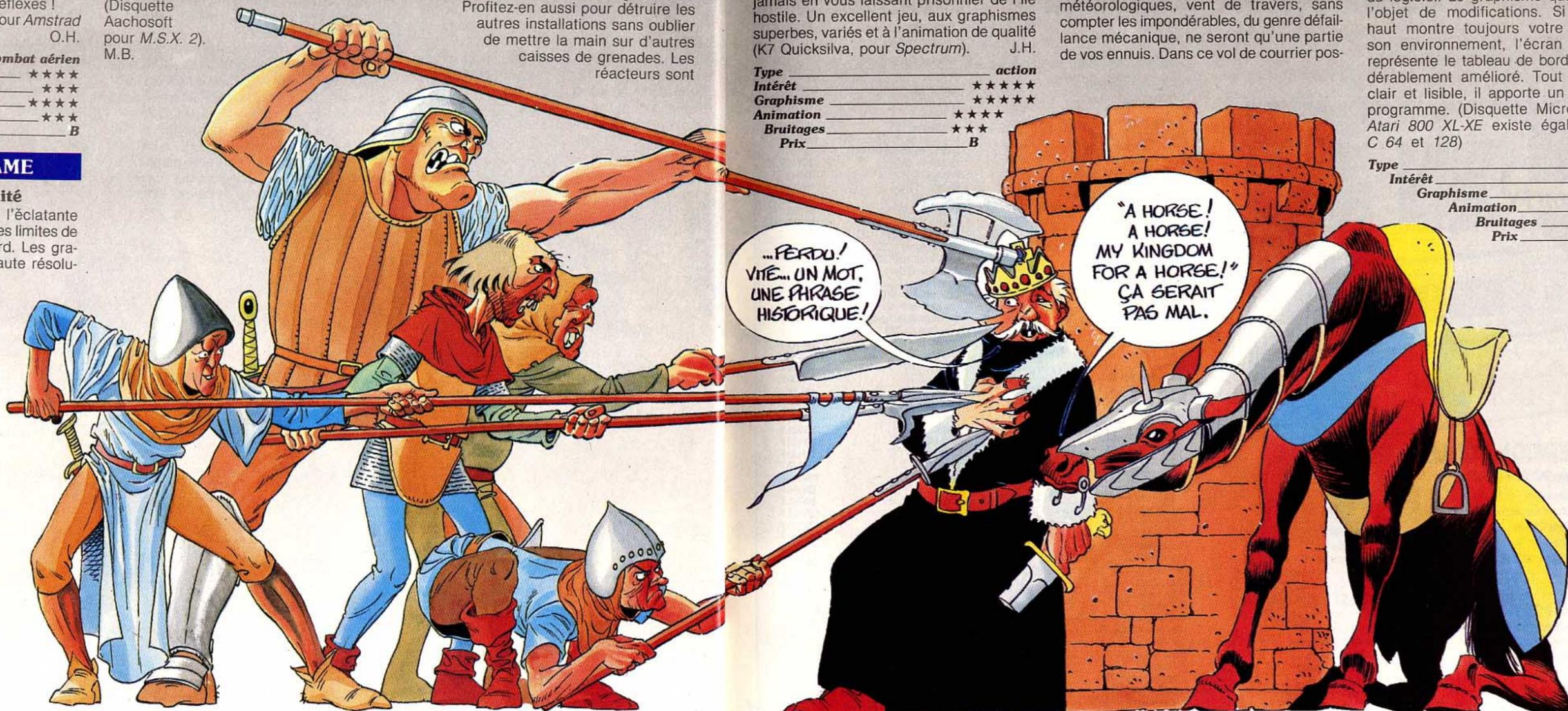
SOLO FLIGHT

Plein ciel

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

tal, vous décidez le nombre d'étapes de votre expédition. L'ordinateur affiche la carte de la première région survolée. Un rapide coup d'œil à la topographie, les stations VOR, les aéroports les plus proches, quelques points de repères en cas d'ennui... continuez. Combien de sacs postaux voulez-vous transporter ? Prenez garde, chaque sac augmente le poids de votre appareil donc les difficultés en vol. Ensuite vous définissez la quantité de carburant dont vous aurez besoin. Un fois tous ces choix réalisés vous prenez votre envol. Difficile de bien utiliser ces simulateurs avec leurs altimètres, compas magnétiques et autres indicateurs ? Eh bien non. Les auteurs de cette deuxième version de *Solo Flight* ont pensé à vous adjoindre dans les premiers niveaux un pilote instructeur. Des messages vous sont donnés régulièrement sur l'altitude à avoir pour piloter parfaitement. On vous prévient quand il faut sortir vos volets, prendre de l'altitude, rentrer le train d'atterrissage... Le pilote et les commandes de l'avion restent similaires à la première version du logiciel. Le graphisme quant à lui fait l'objet de modifications. Si l'écran du haut montre toujours votre avion dans son environnement, l'écran du bas qui représente le tableau de bord s'est considérablement amélioré. Tout en couleur, clair et lisible, il apporte un net plus au programme. (Disquette Microprose pour Atari 800 XL-XE existe également pour C 64 et 128) L.S.

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





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

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

CREDIT
Achetez en décembre
payez en mars

Copam PC



VERSION COULEUR DISPONIBLE

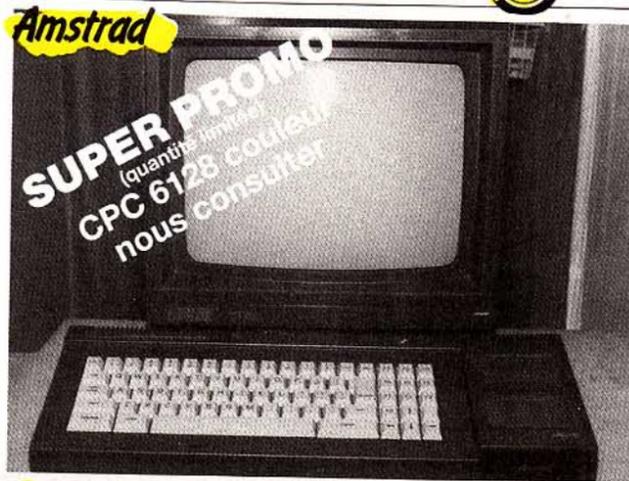
Compatible PC 256 K RAM:
1 lecteur de disquette
Carte graphique mono et couleur
1 sortie parallèle et série
Horloge et calendrier
Ecran monochrome 12" vert
5 472 F.H.T.

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

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

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

MICROSTORY
Tél. 43.25.51.52 - 43.26.07.98
MÉTRO : MAUBERT-MUTUALITÉ



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

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

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

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

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

Imprimantes DMP 2000	2 290 F	MGT - C/D	120/160 F
Lect. disk + Contrôleur	1 990 F	Bactron - C/D	120/160 F
Adaptateur péritel	390 F	Le Pacte - D	195 F
Crayon optique	210 F	Top Secret - D	215 F
Adaptateur 2 joysticks	220 F	Le Secret du Tombeau - C/D	145/175 F
Synthétiseur vocal français	490 F	Rescue on Fractalus - C/D	89/125 F
Câble imprimante parallèle	150 F	Hacker II - C/D	95/135 F
Disquette 3 pouces, les 10	350 F	Prodigy - C/D	99/145 F
Adaptateur péritel DMP2	490 F	Hi-Jack - C/D	99/145 F
Modem Digitelec à partir de	1 490 F	Xarq - C/D	99/145 F
Souris AMX Amstrad + 4 logiciels	690 F	Tempest - C/D	99/145 F
Multiface II	575 F	Aliens - C/D	99/145 F
Lecteurs supplémentaires		Mermaid Madness - C/D	89/125 F
5 1/4p 1 méga	1 699 F	Affaire Sidney - C/D	135/175 F
Loritel: interface minitel	360 F	4ème Protocole - C/D	175/175 F
Okimate 20 (imp. couleur)	2 290 F	Dandare - C/D	95/150 F
Graphiscope II	990 F	Deactivator - C/D	99/145 F
		Elite français - C/D	175/225 F
		Leader Board - C	99 F

LES DERNIERS HITS...

Asterix - C/D	N.C.	Les mines du roi Aquantus - C/D	99/150 F
1942 - C/D	N.C.	L'héritage II - C/D	145/175 F
Thanatos - C/D	N.C.	Maracaibo - C/D	135/175 F
Fist II - C/D	99/145 F	Scrabble - C/D	235/250 F
Antirad - C/D	N.C.	Shogun - C/D	99/150 F
Bobby Bearing - C	99 F	Skyfox - C/D	99/150 F
Gladiator - C/D	85/135 F	Biggles - C/D	95/135 F
Druid - C	85 F	Billie la banlieue - C/D	120/175 F
Galian - C	89 F	Boulder dash III - C	85 F
Glider Rider - C/D	89/145 F	Bridge - C/D	225/235 F
Grand Prix 500 - C/D	135/185 F	Cauldron II - C/D	89/130 F
Knight Games - C/D	89/130 F	Commando - C/D	85/120 F
Lightforce - C/D	89/130 F	Fairlight - C/D	105/155 F
Miami Vice - C	89 F	Gold hits - C/D	105/150 F
Knight Riders - C	89 F	Green beret - C/D	89/150 F
Now Games 3 - C	99 F	Impossible Mission - C/D	89/165 F
Nomad - C	85 F	Infernal runner - C/D	125/175 F
Revolution - C/D	99/139 F	Jumpjet - C/D	75/115 F
Robbot - C/D	105/145 F	Kung Fu Master - C/D	99/130 F
Supercycle - C	109 F	Mission Elevator - C/D	89/135 F
Street Hawk - C	89 F	Nexus - C/D	89/130 F
Sai Combat - C/D	89/125 F	Paper Boy - C	89 F
Silent Service - C	89 F	Ping-Pong - C/D	85/145 F
Samantha Fox - C/D	95/135 F	Room Ten - C/D	85/135 F
Tomahawk - C/D	89/125 F	Tennis 3 D - C/D	125/175 F
They sold a million II - C/D	95 F	The Way od the Tiger - C/D	89/125 F
They sold a million III - C	99 F	V - C/D	89/130 F
Ushi Mata - C	95 F	Winter game - C/D	89/135 F
World Games - C	109 F	Camelot Warriors - C/D	N.C.
Infiltrator - C	N.C.		
Dragon's Lair - C/D	N.C.		
For et Flamme - D	N.C.		
Trivial Poursuite - C/D	N.C.		

ET TOUTES LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS...
UTILISAIRES EN DISQUETTES CASSETTES

Bon de commande, voir page suivante

TUBES



TENSIONS

Strip-poker

Un de ces jours, nous aurons suffisamment de strip-poker au journal pour leur consacrer un dossier ! Une bonne simulation du jeu, avec le patibulaire Chico, Lady X et Paula qui joue sans lâcher son fume-cigarette. La notice est claire et en français, la musique provoque des réminiscences cinématographiques (celle qui ouvre le Ciné-Club à la TV). Difficile de gagner, vos adversaires ayant souvent d'excellents jeux. Vous jouez contre quatre adversaires au maximum, l'ordinateur peut gérer les quatre joueurs si vous tenez à assister à une partie de poker ! Le bluff constitue une excellente tactique et ce d'autant plus que vous risquez seulement votre mise de départ. En effet, de trop mauvais scores vous élimineront sans appel. Personne n'exigera que vous participiez à un vrai strip-poker, et, chaudement vêtu, après beaucoup d'obstination vous assisterez au strip-tease d'une femme décapitée, car l'animation comprenant le visage de la donzelle est réservée à ceux et celles qui auront éliminé leurs partenaires de poker. Le résultat en devient un peu bizarre,

et si le déshabillage, au lieu de faire partie des risques d'un jeu, devient un strip-tease-récompense, alors l'écran et le graphisme d'un Amstrad ne constituent pas un support de rêve... (Disquette Ere Informatique pour Amstrad.) D.S.

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

ÉCHEC

Un classique du genre

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



Toutes les options classiques sont présentes, la convivialité correcte et les couleurs standards. Il possède même une bibliothèque de parties, mais celle-ci n'améliore pas les choses. Le niveau de jeu est tout simplement exécrable ! (K7 Loricels pour M.S.X.) M.B.

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

THE ART STUDIO

Géométrie variable

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



STRIP POKER NATURISTE

MICROSTORY

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

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

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

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

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

LES HITS COMMODORE

Ace - C/D 109/150 F
 Acrojet - D 150 F
 Adventure Cst Set - D 175 F
 Alley cat - C/D 99/135 F
 Archon II - C/D 115/145 F
 Astérix - C/D 99/150 F
 Batalyx - C/D 95/135 F
 Batman - C 95 F
 Biggles - C/D 105/145 F
 Bombjack - C/D 99/155 F
 Borrowed Time - D 160 F
 Boulder Dash III - C/D 109/160 F
 Cauldron - C 89 F
 Cauldron II - C/D 105/160 F
 Colossus Chess IV - C/D 105/155 F
 Commando - C/D 89/135 F
 Crusade in Europe - C/D 160/205 F
 Danse Macabre - D 165 F
 Dragon's Lair - C/D 99/135 F
 Eidolon - C/D 105/155 F
 Elite (français) - C/D 135/185 F
 Empire - C 105 F
 Ghost'n Goblins - C/D 105/135 F
 Golf Cst set - C/D 150/165 F
 Goonies - C/D 105/135 F
 Green Beret - C/D 89/140 F
 Gyroscope - C/D 99/150 F
 Hacker II - C/D 105/145 F
 Hardball - C/D 00/155 F
 International Karat - C 79 F
 Karateka - C 105 F
 Koronis Rift - C/D 89/145 F
 Kung fu Master - C/D 105/145 F
 Leader Board - C/D 115/160 F
 Légende des Amazones - C 99 F
 Little Computer People - C/D 89/145 F
 Mandragore - D 235/250 F
 Masquerade - C/D 145 F
 Mermaid Madness - C/D 110/160 F
 Miami Vice - C/D 99/135 F
 Knight Riders - C/D 99/165 F
 Paper Boy - C/D 95/145 F
 Pinball Cst. set - D 170 F
 Ping-pong - C/D 89/135 F
 Pitstop II - C/D 109/155 F
 Questron - D 150 F
 Rambo - C/D 89/125 F



Raspoutine - C 95 F
 Revs - C/D 140/170 F
 Racing Dst. set - C/D 155/160 F
 RMS Titanic - C/D 109/160 F
 Road Race - C/D 105/145 F
 Rocky Horror Show (128) - D 135 F
 Saboteur - C 95 F
 Shogun - C/D 105/145 F
 Silent Service - C/D 115/155 F
 Skyfox - C/D 110/145 F
 Solo Flight II - C/D 105/150 F
 Sorcery - C 95 F
 SPY VS Spy II - C/D 110/155 F
 Starship Androméda - C/D 115/145 F
 Summer games I - C/D 109/155 F
 Summer games II - C/D 95/155 F
 Supercycle - C/D 105/165 F
 Thai Boxing (64-128) 89/135 F
 The Pawn - D 155 F
 They sold a million II - C/D 105/165 F
 Ultima III - D 150 F
 Ultima IV - D 185 F
 Uridium - C/D 99/150 F
 V - C/D 105/135 F
 Way of the Tiger - C/D 115/155 F
 Winter Games - C/D 99/155 F
 World Cup Carnival - C/D 109/165 F
 Yie-ar Kung Fu - C/D 89/125 F
 Zorro - C/D 89/145 F

DERNIERES NOUVEAUTES

Prix, nous consulter
 Light Force C/D
 They sold a million III C/D
 Fist II C/D
 Paper Boy C/D
 1942 C/D
 Druids C/D
 Infiltrator C/D
 Sanxion C/D
 Ace of Aces C/D
 Jail Break C/D
 Trivial Pursuite C/D
 Tarzan C/D
 Antirid C/D
 Break Thru C/D
 World Games C/D
 Bonds Tail C/D

Commodore

SUPER PROMO

Lecteur disk 1541
 Moniteur couleur
 Citizen 40 colonnes
 Imprimante Star NL 10 C
 Imprimante Citizen 120 D
 C 128
 C 128 - D

1571
 Moniteur couleur H.R.
 40/80 colonnes (voir photo)

SPECIAL NOEL

1 850 F
 1 890 F
 490 F
 3 100 F
 3 100 F
 2 790 F
 5 990 F
 2 750 F
 2 750 F

1 C 128 4 950 F

+ 1 moniteur couleur
 + 1 lecteur cassette
 + 1 manette de jeu + 6 jeux
 Crédits comptant 450 F
 + 12 mensualités de 426,69 F

1 C 128 azerty + jane

+ 1 lect. cassette + 1 manette jeu
 + 6 jeux
 Peritel **3 150 F**
3 550 F
 Crédits comptant 550 F
 + 12 mensualités de 285,13 F

1 C128 + 1 1571 5 490 F

1 C 128 D 8 590 F

+ 1 moniteur couleur H.R.
 Crédits comptant 590 F
 + 12 mensualités de 760,35 F

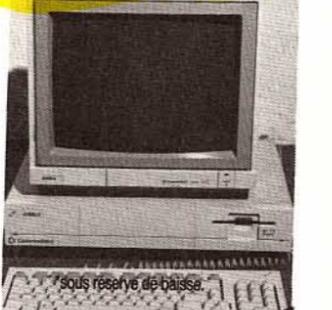
Power cartridge 475F
 (Back-up cassettes et disquettes)
 Freeze frame 490 F
 Souris C 128 550 F
 Souris C 64 avec programme 790 F

Amiga

SUPER PROMO 9 260 F H.T. *

1 Amiga 512 K
 + 1 moniteur couleur H.R. + 1 souris + 1 lect. disk.
 Extension 2 mega 7 500 F
 Disk dur 20 mega nous consulter
 Digitaliseur de son stereo 2 250 F
 Digitaliseur d'images 2 990 F
 Lecteur disk 1010 2 250 F

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



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

Logiciels utilitaires disponibles.

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

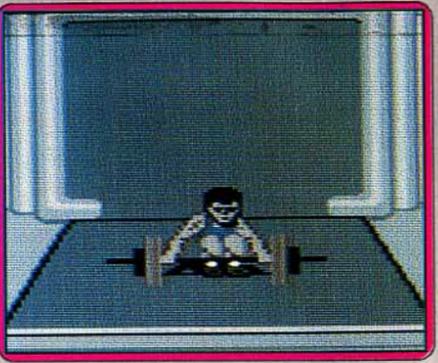
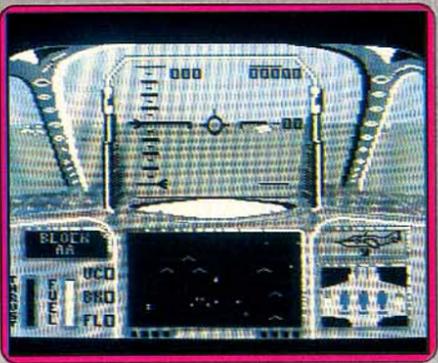
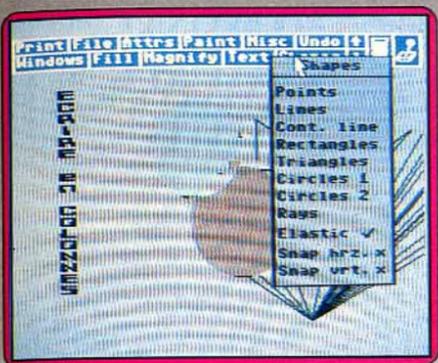
Je, soussigné, M _____
 Prénom _____
 Adresse _____
 Tél. : _____
 marque du matériel _____

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 libelles à l'ordre de MICROSTORY
 carte bleue
 Date exp. Signature _____
 Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

TUBES



WORLD GAMES

Pour les sportifs

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

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

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

STRIKE FORCE HARRIER

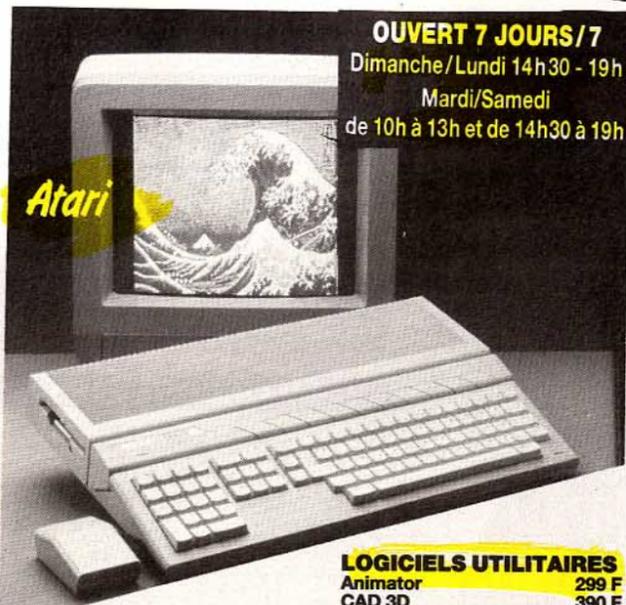
Sueurs froides
 Le « Harrier » est un appareil de chasse à décollage vertical. Ses réacteurs orientables et sa très grande maniabilité vous permettent de mener à bien une mission des plus dangereuses. Enfermé dans la cabine pour un premier vol d'essai, vous poussez les gaz aux trois quarts et actionnez la rotation des réacteurs. La simulation est d'une grande précision. Le manche (joystick) réagit au moindre mouvement et de très nombreux messages vous indiquent au début, les défauts de votre pilotage. Dès les premières minutes de vol, *Strike Force Harrier* séduit par la richesse de ses graphismes et le réalisme de ses combats. Survolant tout d'abord les blindés ennemis, une traction sur le manche vous fait traverser la couche nuageuse pour atteindre rapidement un ciel parfaitement dégagé. Cette richesse graphique vous permet donc de

mener différentes phases d'attaque : bombardements et tirs de mitrailleuse sur les unités terrestres, tir de missiles en haute altitude. Puisque l'ennemi va bien sûr riposter dès qu'il vous aura repéré, il ne vous reste qu'à appliquer l'une de ses nombreuses techniques énoncées dans la notice. Des « ciseaux » au « double S », vous coupez les gaz, inversez les réacteurs pour plonger dans les nuages... Sensation de vertige et sueurs froides, le niveau « ace » n'est pas encore atteint... (Cassette Mirrosoft pour C 64 et 128). O.H.

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

MICROSTORY

LE SPÉCIALISTE ATARI



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

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

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

PROMO SPECIAL NOEL

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

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

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

Extension de mémoire pour 520 STF nous consulter

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

Avec moniteur couleur 11 990 F

Disks vierges 3 1/2 150 F les 10

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

Club logiciel Microstory - 10% voir page suivante

LIBRAIRIE
Trucs et astuces 149 F
La bible du ST 249 F



IMPRIMANTES COMPATIBLES ATARI, IBM, EPSON, NLO, FRICTION, TRACTION

STAR NL 10 2 990 F

Citizen 120 D 2 490 F

Crédit IMMEDIAT SUR TOUT LE MAGASIN à partir de 1.500 F
Taux en vigueur au 17/10/88 : 18,24%
Crédit total possible

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

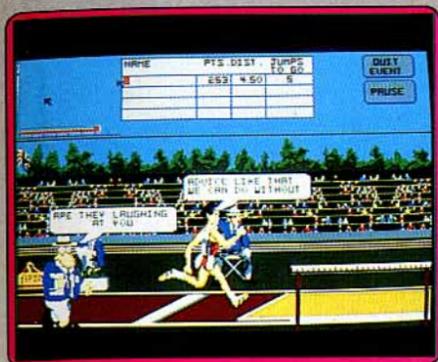
Je, soussigné, M. _____
Prénom _____
Adresse _____
Tél. : _____
marque du matériel _____

commande le matériel suivant _____
pour la somme totale de : _____
Frais de port soit 20 F, matériel nous consulter
Règlement :
chéque 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
chéque ccp mandat-lettre
Signature : _____ Date : _____

règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY
carte bleue
Date exp. _____ Signature _____
Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

TUBES



ARENA

Athlétique

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

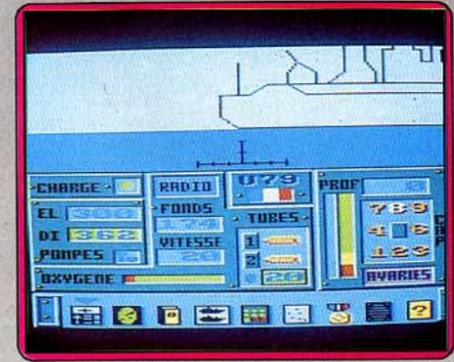
Type _____ simulation sportive
Intérêt _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★
Prix _____ n.c.

BLUE WAR

Combats sous-marins

Simulateur de combat sous-marin, *Blue War* met en place huit écrans de jeu aux graphismes soignés. Le radar y va de son « bip-bip », la carte marine vous permet de constater la dangereuse présence d'une flotte ennemie menaçante et le « kiosque » donne

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



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

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

STREET HAWK

Moto poursuite

La moto infernale de cet aventurier des temps modernes est déjà bien connue à la télévision. *Street Hawk* s'empare maintenant de l'Amstrad. La course poursuite qui vous attend est difficile, périlleuse, bref uniquement basée sur la rapidité de vos réflexes et la précision de vos joysticks. Le logiciel met en place un tableau de jeu en vue aérienne. La route que vous empruntez est rectiligne et encombrée de nombreux véhicules. Les ordres sont précis : il faut à tout prix rattraper et détruire les voitures d'un dangereux gang, sans pour autant mitrailler quelque innocent... Une poussée sur le joystick, la moto se cabre et prend de la vitesse. Votre engin peut alors tirer, sauter par-dessus les camions ou encore atteindre une allure folle par la mise en service des super-réacteurs. Le scrolling de l'écran ne dévoile que peu de route et vous devez donc reconnaître au plus vite les voitures de vos adversaires. Etayée de quelques animations réalistes (braquages de banque, etc.), l'action bénéficie d'un graphisme correct. La stratégie se limite, quant à elle, à la lecture des messages de prévention en bas d'écran : « évitez la police, écrasez les « méchants »... »



LA MALEDICTION DE THAAR



AVENTURE

JAMES DEBUG
LE GRAND SAUT:



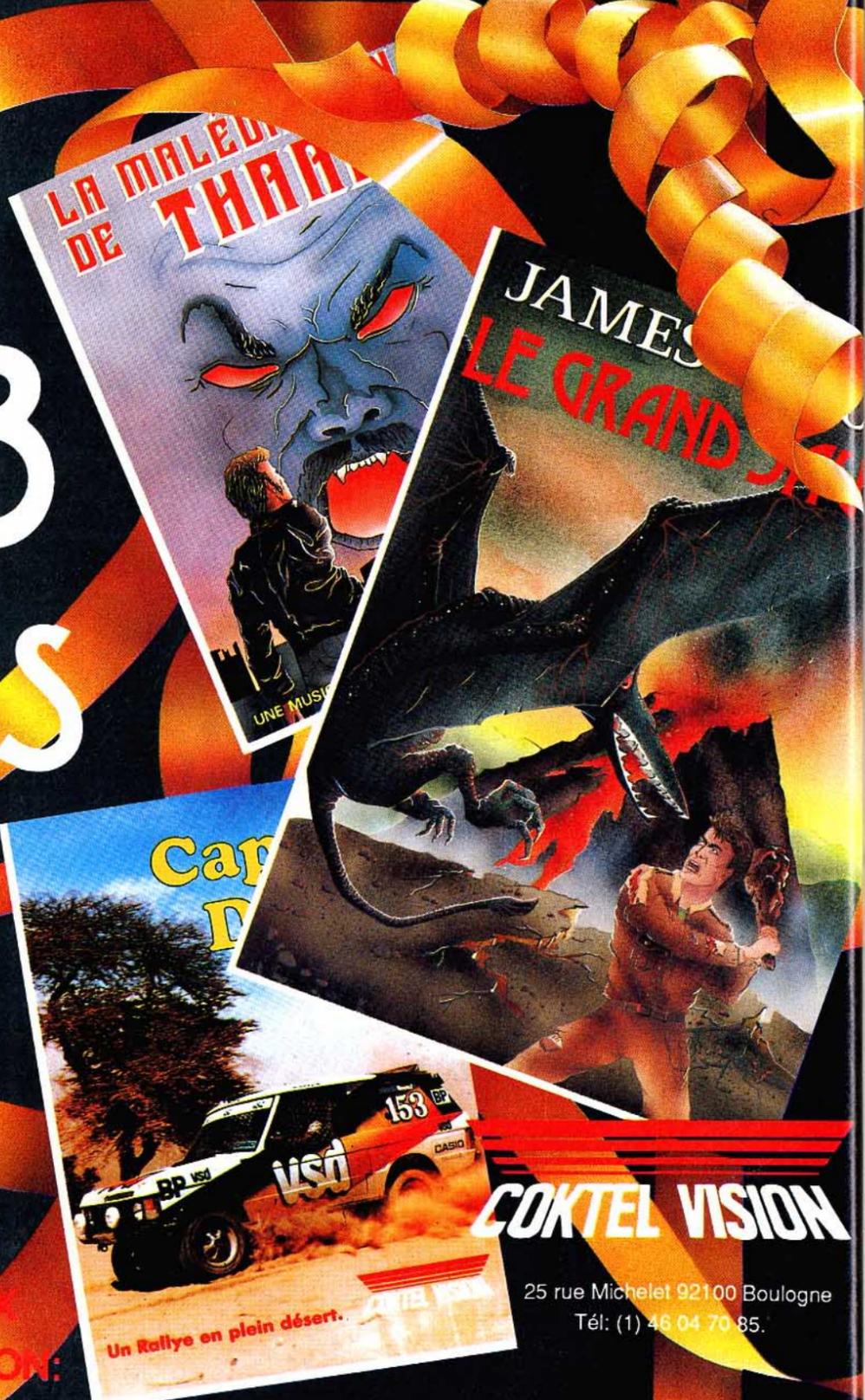
AVENTURE ET ACTION

CAP SUR DAKAR



ACTION ET AVENTURE

3
AS



TROIS GRANDS JEUX
DE COKTEL VISION:

Je désire recevoir

— 3 AS Thomson □ K 7	195 ^F	— 3 AS Amstrad □ K 7	145 ^F
□ Disc TO9	230 ^F	□ Disc	195 ^F
(Le grand saut, Malédiction de thaar, Cap sur Dakar)		(Gorbatf, Malédiction de thaar, Graphpack)	

Le catalogue □ 2 timbres à 2^F

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

TUBES

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



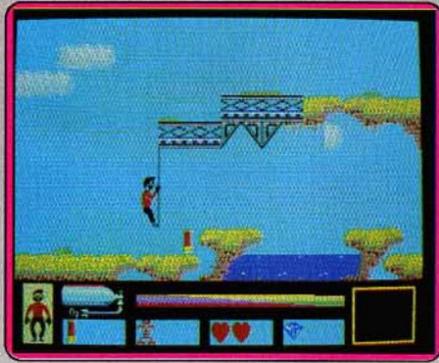
Intégrant des graphismes de grande qualité, ce logiciel fait un peu brouillon : commandes désagréables, son stressant et animation perfectible. Cependant, il devrait plaire à ceux qui aiment les programmes difficiles. (Disquette Psygnosis Ltd pour Amiga et Atari ST) M.B.

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

JAMES DEBUG

Le mystère de l'île perdue

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



MOONLIGHT MADNESS

Danger de mort

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

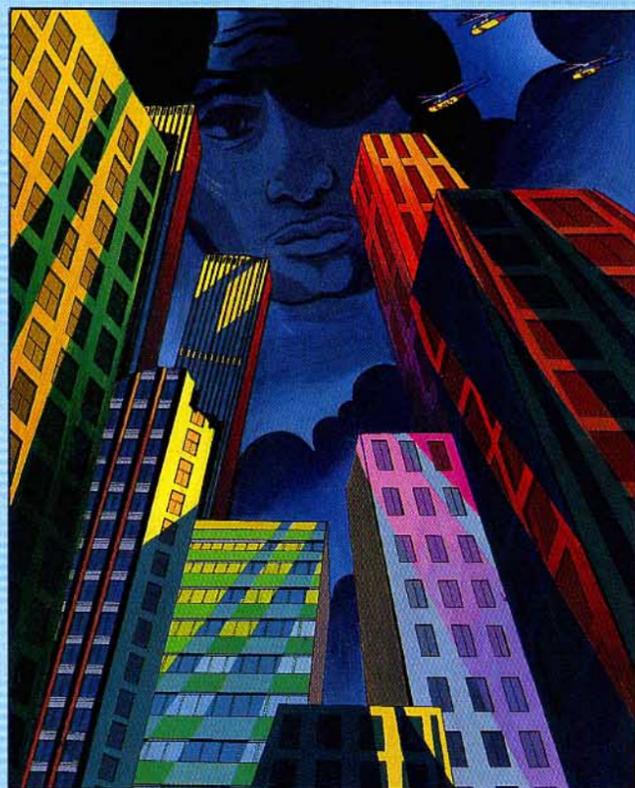


un indicateur qui se décréméte, tous deux situés dans un bandeau en bas de l'écran. A surveiller aussi : l'oxygène quand vous nagez sous l'eau ; les munitions, très utiles lors des combats ; l'argent, indispensable pour souder quelques vilis personnages ; la magie, très influente sur l'environnement.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

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

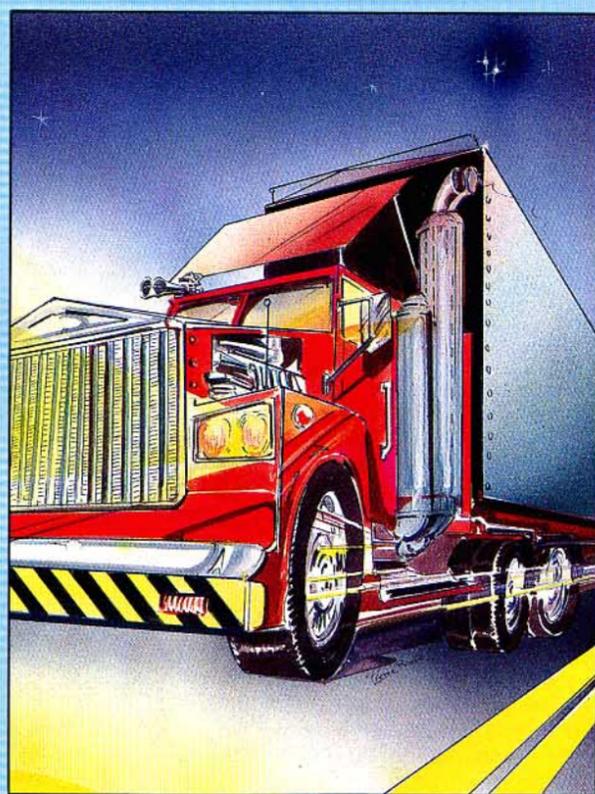


MANHATTAN 95



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

ASPHALT



NOM : _____
 ADRESSE : _____
 VILLE : _____ CODE POSTAL : _____

PORT GRATUIT
 Règlement par chèque
 bancaire ou CCP.

MANHATTAN 95 CASSETTE 140 FF
 ASPHALT DISQUETTE 180 FF



1, Voie Félix Eboué
 94000 Créteil
 TEL. 43.39.23.21

TUBES

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

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

MOMIE BLUES

A bout de souffle

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

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



endroit maudit. Cheminement classique que celui-là, vous découvrez bien vite que les petits boutons vous donnent de l'énergie, que les interrupteurs actionnent les herses et que les gouffres éternels se trouvent très souvent dans les culs-de-sac... Il n'est vraiment pas facile d'utiliser le plan fourni avec la notice, encore moins de repérer l'emplacement des pommes ou des pièges. La simplicité des combats montre bien qu'il s'agit avant tout d'une épreuve de patience et de

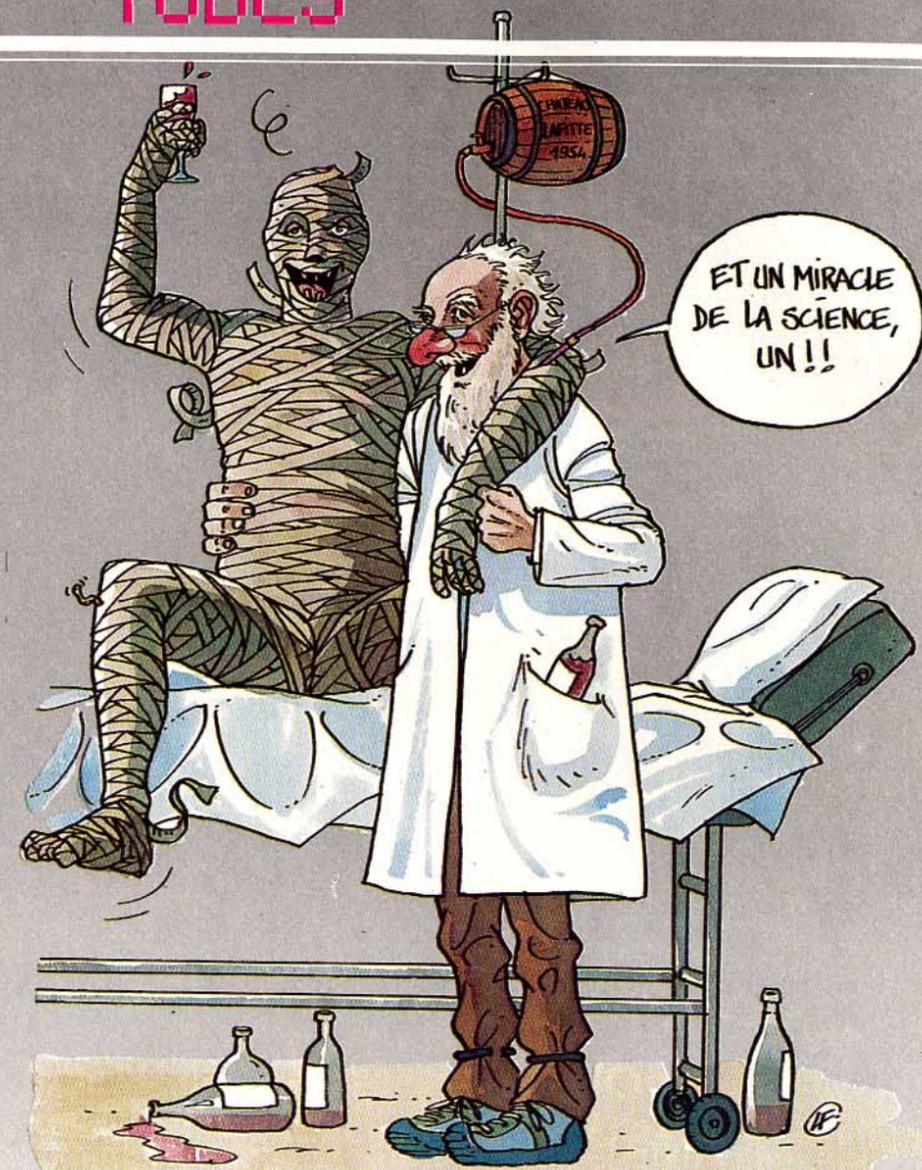
logique. Seule l'expérience de plusieurs parties infructueuses vous permettra de connaître l'emplacement des « murs écraseurs » ou autres agréments de *Momie Blues*. Les bruitages et graphismes de cette aventure sont oppressants et développent une ambiance tout à fait convenable. Classique, mais attachant. (Cassette Cocktail Vision pour Amstrad CPC). O.H.

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

TUJAD

Manque de discernement

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



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

FAST THAN LIGHT

PLUS RAPIDES QUE LA LUMIERE...

NOTICES EN FRANÇAIS

DISPONIBLES
AMSTRAD
COMMODORE
SPECTRUM

DISTRIBUTEURS, NOUS
CONTACTER



PORT GRATUIT
Règlement par
chèque bancaire ou CCP.
LIGHT FORCE

1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil TEL. 43.39.23.21

NOM : _____

ADRESSE : _____

VILLE : _____ CODE POSTAL : _____

SHOCKWAH RIDER SPECTRUM CASS. 100 F

AMSTRAD CASS 110 F DISC 150 F

COMMODORE CASS 110 F DISC 150 F

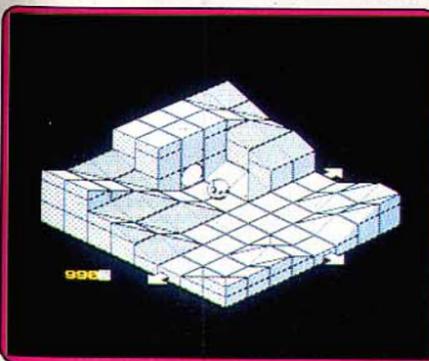
lièrement bien gardé. La plupart des robots qu'il envoie sont sensibles à l'action de votre pisto-laser, mais il faut cependant plusieurs coups au but pour les voir se désintégrer. D'autres au contraire, beaucoup plus robustes, sont totalement insensibles au laser. C'est à coups de grenades au deutérium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

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

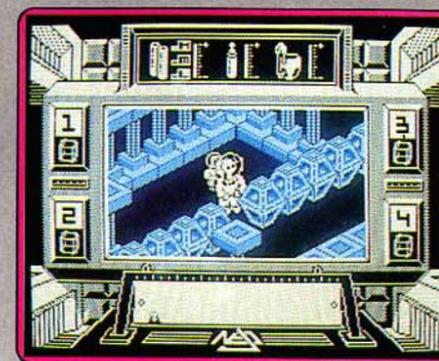
BOBBY BEARING

Lieu dangereux !

Malgré les recommandations expresses qui leur interdisait de s'approcher de cet endroit fort dangereux, les frères de Bobby et son cousin se sont aventurés dans des plans fort périlleux. Bien mal leur en a pris car ils se sont fait capturer par les créatures néfastes qui les peuplent. Notre ami, curieuse petite boule jaune, doit y pénétrer à son tour pour tenter de ramener un à un ses quatre frères et son cousin. Le monde présenté est assez particulier. Il est en effet constitué de plans aux courbures diverses, de gouttières, de canaux plus ou moins encaissés et autres reliefs d'ailleurs très



bien rendus graphiquement. Notre ami roule de-ci de-là en évitant les pièges multiples tendus tout au long de sa route. Ce peuvent être des aimants qui le retiennent prisonnier, des courants d'air ascendants qui le détournent de sa route, de redoutables presses qui n'attendent qu'une fausse manœuvre pour l'aplatir comme une crêpe et bien d'autres pièges, sans oublier les noires créatures qui peuplent ce monde et se font un plaisir de mettre des bâtons dans les roues aux intrus. Dans certains cas, notre ami risque de se retrouver totalement bloqué et



PRODIGY

Pas à pas

Nouveau-né dans la famille des logiciels d'aventure/action, *Prodigy* vous invite à escorter le tout jeune bébé du roi à travers un labyrinthe diabolique. La mission est plus périlleuse que jamais. Cet univers est en effet composé de diverses parties qui ne se distinguent que par leurs couleurs respectives.

Glissant sur une couche de glace, combattant sans cesse de sinistres et glauques créatures, vous devez découvrir quatre cristaux magiques et les détruire. Mais quels que soient vos ennemis, le plus difficile consiste sans aucun doute à ne pas perdre votre enfant... Ce dernier ne marche pas bien vite et vous devez ralentir votre progression pour veiller sans cesse sur la sienne ! Si le thème de cette aventure est assez classique, la difficulté de vos péripéties et l'originalité des différents modes de maniement méritent très certainement de longues heures de recherches. Il n'est pas de remède miracle, seule la témérité peut un jour vous sortir de cet enfer. (Cassette Activision pour C64 et 128) O.H.

Type _____ aventure/
_____ action/labyrinthe

Intérêt _____ ★★★★★

Graphisme _____ ★★★★★

Animation _____ ★★★★★

Bruitage _____ ★★★★★

Prix _____ B

IT'S A KNOCK OUT

Tarte à la crème

Loin des jeux olympiques traditionnels, *It's a Knock Out* vous invite à tester votre agilité et votre force de façon peu ordinaire... De « l'écrase monstre » au fameux « jeu de la tarte à la crème », tout est question d'ambiance... Humour et simplicité, le jeu rappelle le temps béni des consoles ! Première mission pour l'équipe française : rattraper les tartes à la crème lancées par-dessus un mur. Le joueur porte un plateau,

il lui faut alors sacrifier une partie de son précieux temps pour se libérer. Sans compter que la route, déjà difficile en solitaire, risque de se révéler vraiment ardue lorsque Bobby doit pousser un des prisonniers libérés le long du chemin du retour.

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

Type _____ action

Intérêt _____ ★★★★★

Graphisme _____ ★★★★★

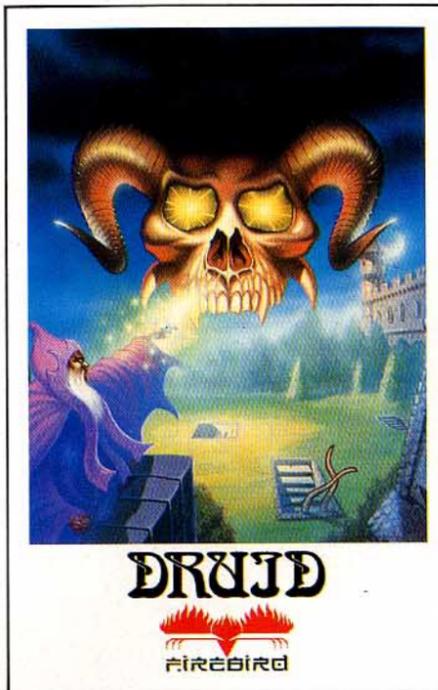
Animation _____ ★★★★★

Bruitage _____ ★★★★★

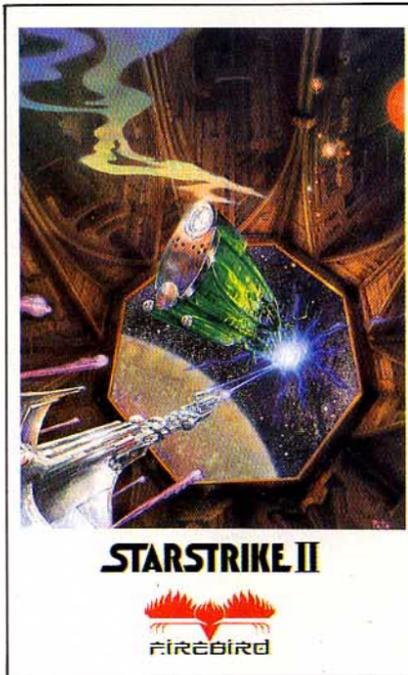
Prix _____ B



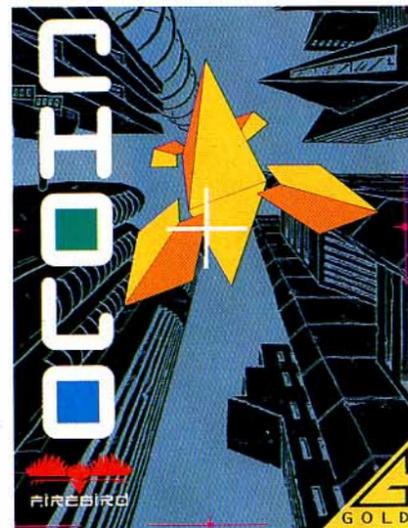
1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil
TEL. 43.39.23.21



DRUID
FIREBIRD



STARSTRIKE II
FIREBIRD



Prochainement

court de tous côtés pour éviter la catastrophe. En un temps limité par l'ordinateur, vous devez ainsi récupérer le plus de tartes avant de passer à l'épreuve suivante. Course d'obstacles, lancers de balles à dos de dromadaire, les épreuves sont disputées par chacun des six pays représentés. L'animation graphique des différents personnages reste malheureusement très simple. L'auteur semble avoir plutôt misé sur le renouveau de l'arcade d'antan ! Le calcul a du bon : pour échapper un instant aux envahisseurs, guerres et vaisseaux de l'éternel combat micro-ludique, chacun pourra prendre plaisir à visiter cette petite fête foraine. Il n'en reste pas moins que l'animation et les graphismes de ce genre de logiciels ne sont jamais aussi performants que ceux des programmes d'action/combat. On manie mieux aujourd'hui le laser que la tarte à la crème... Dommage ! (Cassette Ocean pour Amstrad) O.H.



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

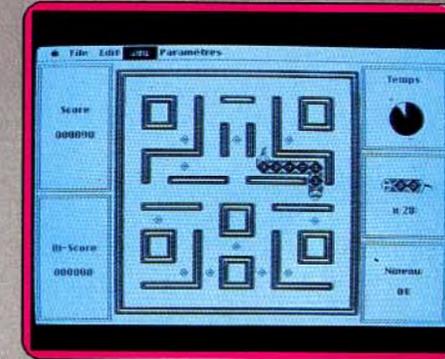
FLÈCHE BLEUE

Diabolique

Les jeux ne sont pas rares sur Macintosh, mais avec peu de nouveautés d'arcade. *Flèche Bleue* est diablement rapide et efficace. Le principe en est simple : il s'agit de piloter un serpent à travers quarante labyrinthes en éliminant les symboles et en récoltant des bonus pour obtenir des serpents supplémentaires. L'affaire est compliquée par la contrainte d'un temps limite pour chaque tableau, qu'il faut impérativement finir avant de passer au suivant. *Flèche Bleue*, le sympathique serpent, s'allonge au fur et à mesure de sa consommation de symboles et a la désagréable habitude de tourner dès qu'il rencontre simultanément un mur devant lui et un sur les côtés. S'il n'y a qu'un mur en face de lui, c'est-à-dire qu'il a la possibilité de tourner des deux côtés, *Flèche Bleue* s'arrête et attend votre entrée au clavier. Dès les premiers tableaux, les labyrinthes se compliquent

TUBES

avec des culs-de-sac, des escaliers ou encore des spirales, tandis que les symboles clignotants diminuent de taille. Lorsque *Flèche Bleue* se mord la queue, il perd une vie (trois au départ) et doit repartir dans le même niveau avec les symboles qu'il n'a pas raflés au passage précédent. Lorsque *Flèche Bleue* est coincé dans un cul-de-sac,



vous attendez la fin des trente secondes imparties, ou vous abandonnez avec la touche « Delete ». Ce jeu simple, mais diaboliquement prenant, a de grandes chances de devenir un classique du jeu d'arcade sur Mac et Mac Plus (en attendant la version

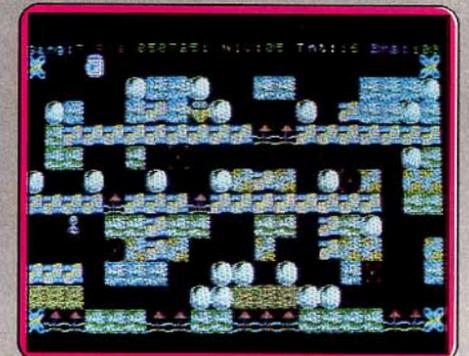
couleur sur l'Amiga qui est déjà en cours de mise au point). N.C.

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

STONE ZONE

Pierre qui roule n'amasse pas mousse

Vous vous trouvez dans les mines du mont Karaz. Mines de diamants mais aussi sources de problèmes en tout genre... Les boules qui tombent, les galeries qu'il faut creuser, les monstres qui poursuivent votre personnage au travers des méandres du labyrinthe sont votre lot. Jusque là, le jeu rappelle un certain *Boulder Dash* (Tilt n° 33). Mais la similitude



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

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

Vous pouvez aussi pousser des boulets qui se révèlent des armes redoutables. Mais si vous les poussez en prenant de l'élan, ils traversent la salle, rebondissent sur le mur et vous reviennent dessus à vitesse grand V. Bien maîtrisée cette méthode vous permet de régler le compte de quelques monstres en deux temps trois mouvements. Le jeu compte cinquante salles et propose d'autre part trois niveaux et la possibilité de faire les salles une à une ou en une seule mission. Ruses et astuces à gogo dans cette aventure. (Disquette ou cassette pour Amstrad et Thomson.) L.S.

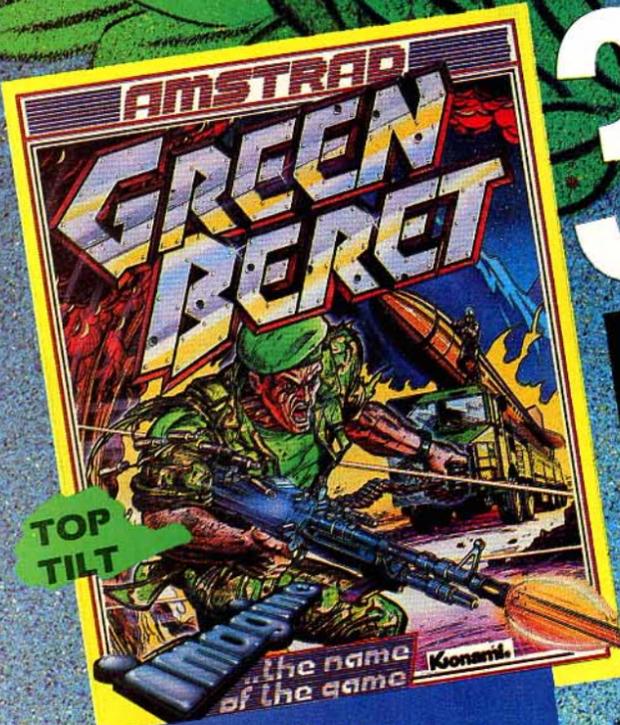
Type _____ arcade/aventure
Intérêt _____ ★★ ★★ ★
Graphisme _____ ★★ ★★ ★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★ ★
Prix _____ B



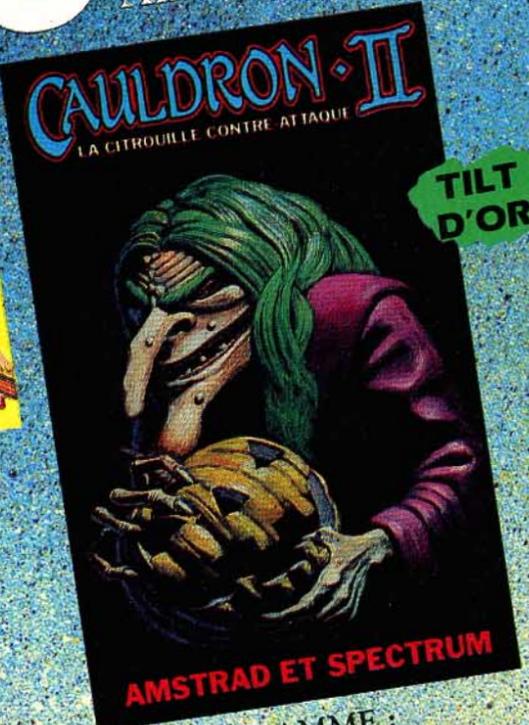
LES LAURÉATS

3

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



TOP TILT



TILT D'OR

AU PROGRAMME :
GREEN BERET : redoutable machine de combat super entraînée. Vous devez passer à travers tous les obstacles ennemis.
SILENT SERVICE : une simulation de sous marin pendant la deuxième guerre mondiale : le Pacifique.
CAULDRON 2 : un jeu d'aventure graphique tout simplement fantastique

Chez tous les bons revendeurs de logiciels
LES MEILLEURS PARMIS LES MEILLEURS
 ZAC DE MOUSQUETTE - 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
 TEL. 93.42.71.44



TUBES

LES CAVERNES DE THÉNÈBÉ

Descente aux enfers

Arrivez-vous à temps à la caverne finale de Thénèbé, pour neutraliser le très dangereux virus qui menace l'existence de la planète ? Pas si facile avant quelques heures d'entraînement intense. Imaginez les difficultés. Plus de cinquante salles parsemées de monstres et de pièges en tout genre qu'il vous faudra traverser. Une interminable descente au centre de la planète. Des par-



ties brûlées par des volcans souterrains, des salles verdoyantes, plus dangereuses encore parce qu'elles inspirent confiance, d'anciennes ruines de quelques civilisations que l'on peut croire disparues et des mers de glace grêlées de failles aux arêtes tranchantes. Non, vous n'y arriverez pas... Vous serez déchiqueté par des rapaces, empalé sur des pics, noyé dans les lacs, tué dans des glissements de terrain ou broyé sous des chutes de pierres, mais vous n'y arriverez pas. Surtout que le temps vous est compté. Vous n'avez guère que quinze minutes pour parcourir tout le jeu. Quinze minutes d'angoisse et de frayeurs qui vous feront craquer bien avant la fin. Bien sûr vous avez la possibilité de vous entraîner sur les salles qui vous posent des difficultés. Mais cela suffira-t-il ? Non, il nous semble vraiment que cette fois-ci le monde est condamné. (Disquette ou cassette Softbook pour Amstrad et Thomson). L.S.

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

RAID OVER MOSCOW

Best-seller en Pologne

Un classique sur Amstrad, Spectrum et Commodore 64. Les Russes archi-fourbes lancent une attaque nucléaire générale contre l'Amérique. Vous disposez de quelques heures pour anéantir le centre nerveux de la défense soviétique, à Moscou. L'action de commando revient à bloquer les sécurités d'un réacteur atomique, provoquant ainsi son explosion, en un super-acci-

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

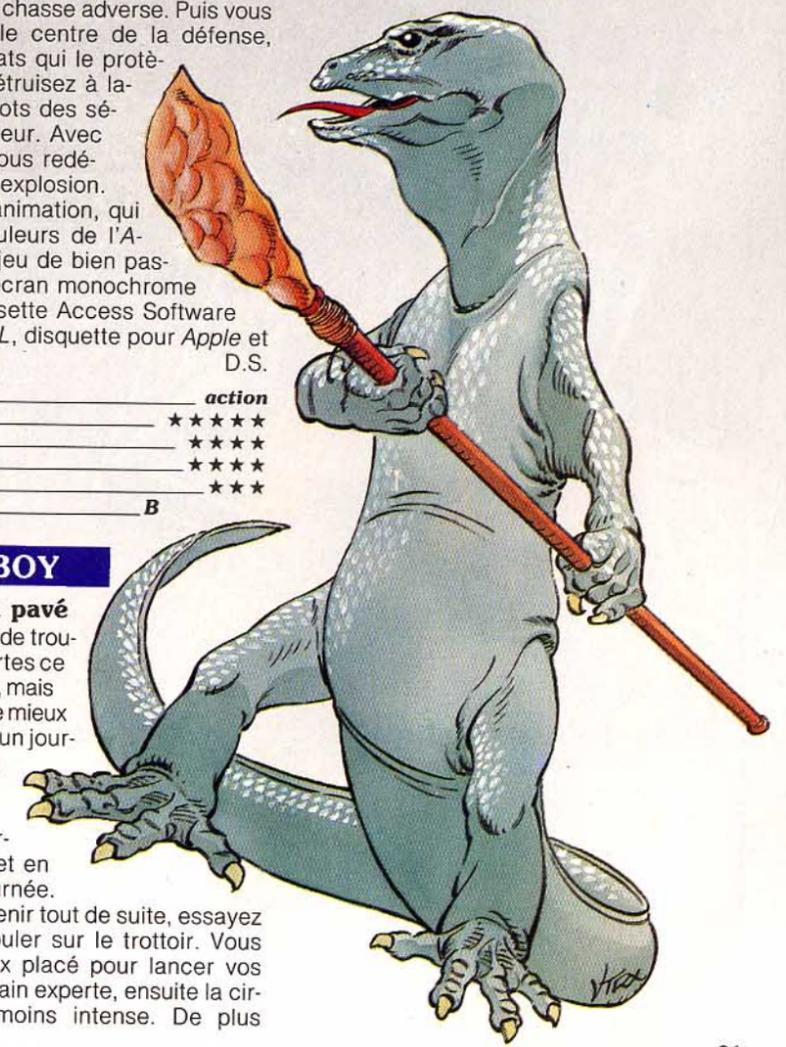
Type _____ action
 Intérêt _____ ★★★★★
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitage _____ ★★★★★
 Prix _____ B

PAPERBOY

Le haut du pavé

Vous venez enfin de trouver du travail. Certes ce n'est pas le Pérou, mais c'est quand même mieux que rien. Le *Sun*, un journal local, vous a engagé pour livrer ses abonnements. Vous enfourchez votre vélo et en route pour la tournée. Autant vous prévenir tout de suite, essayez si possible de rouler sur le trottoir. Vous serez ainsi mieux placé pour lancer vos journaux d'une main experte, ensuite la circulation y est moins intense. De plus

comme le vélo-cross n'est pas votre fort, vous ne pouvez remonter sur le trottoir qu'en profitant d'un bateau de porte et vous risquez fort de vous faire écraser par une voiture en attendant. Pourtant n'allez pas imaginer que le trottoir est un endroit paisible. Vous y croisez ouvriers, ivrognes ou tondeuse à gazon, tous apparemment bien décidés à vous mettre des bâtons dans les roues. Evitez-les, quitte d'ailleurs à descendre du trottoir pour quelques instants. Faites aussi particulièrement attention en traversant, les passages cloutés ne vous assurant pas d'une protection complète.



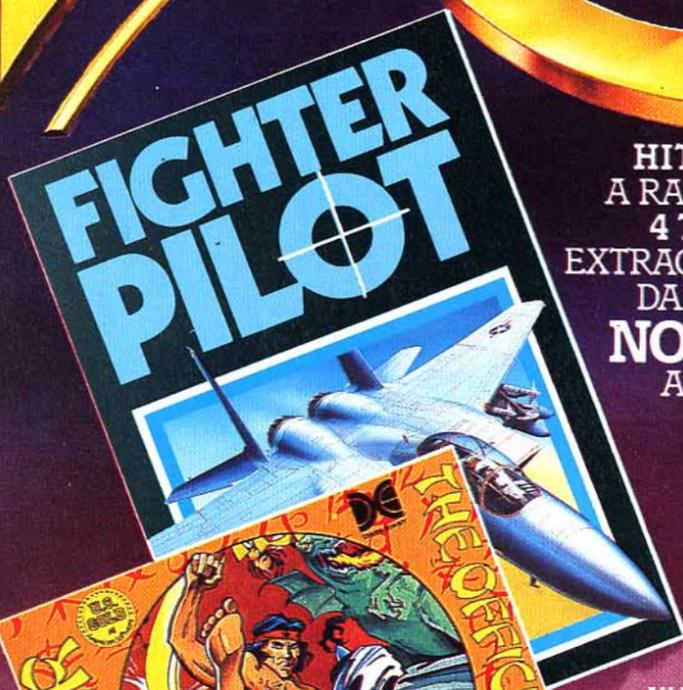
U.S. GOLD
ocean

They sold a

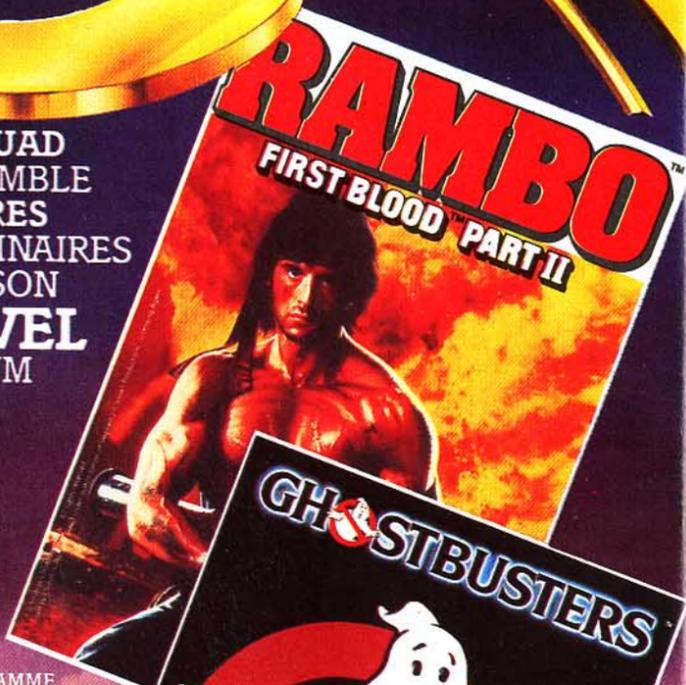
DIGITAL INTEGRATION

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE

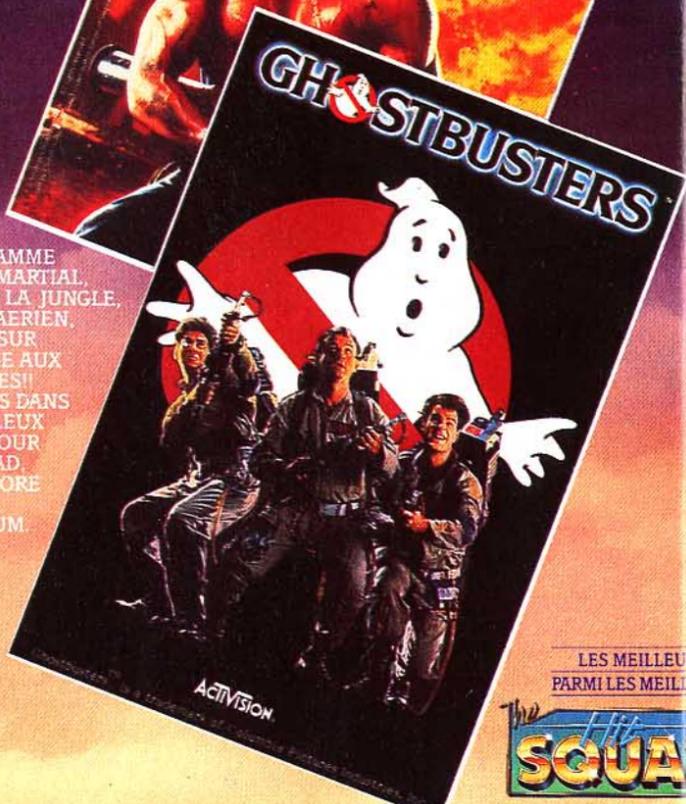
MILLION



HITSQUAD
A RASSEMBLE
4 TITRES
EXTRAORDINAIRES
DANS SON
NOUVEL
ALBUM



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



LES MEILLEUR
PARMI LES MEILLEUR



CHEZ TOUS LES BONS
REVENDEURS DE LOGICIELS



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

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

STARTRIKE II

L'ennemi de l'espace

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



mes, et ce avant qu'un autre adversaire s'en empare avant vous. Sur un scénario pourtant bien classique, il est ainsi quelques manœuvres d'une originalité peu commune qui bénéficient au mieux d'une animation très efficace. (Cassette et disquette Firebird pour Amstrad CPC.) O.H.

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

TT RACER

Grand prix moto

Fin prêt pour cette course de motos ? Parfait. Dans un premier temps, vous choisissez la puissance de votre engin, depuis la modeste 80 cc jusqu'aux grosses cylindrées de 500 cc. Sélectionnez ensuite les compétitions de club pour vous familiariser un peu avec la conduite.

Vos adversaires ne se montrent pas trop terribles et surtout les fautes de pilotage auront une importance moindre, en particulier dans les virages.

Il en sera tout autrement lorsque vous choisirez l'option « Grand Prix » car ici, c'est avec finesse et habileté que vous devrez mener votre course et les autres participants ne s'en laisseront pas facilement conter. Ensuite, vous décidez du circuit que vous allez parcourir parmi les douze célèbres qui vous sont proposés.

La course commence. Dès que le feu passe au vert, accélérez et n'oubliez surtout pas



de changer de vitesse (vous avez le choix entre six) au bon moment si vous ne voulez pas faire exploser votre moteur. Prenez garde également à bien ralentir avant les virages car à trop grande vitesse, votre moto chasserait et vous vous retrouveriez dans le décor, certes intact et prêt à repartir de plus belle, mais en ayant perdu un temps précieux.

Vous verrez qu'il n'est guère facile de remonter un à un les quinze autres participants, d'autant que certains d'entre eux font preuve d'une mauvaise volonté évidente pour se laisser dépasser, ce qui accroît encore le risque de carambolage spectaculaire.

Une bonne simulation, très complète et fort bien réalisée. (Cassette Digital Intégration, pour Spectrum.) J.M.

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

TUBES

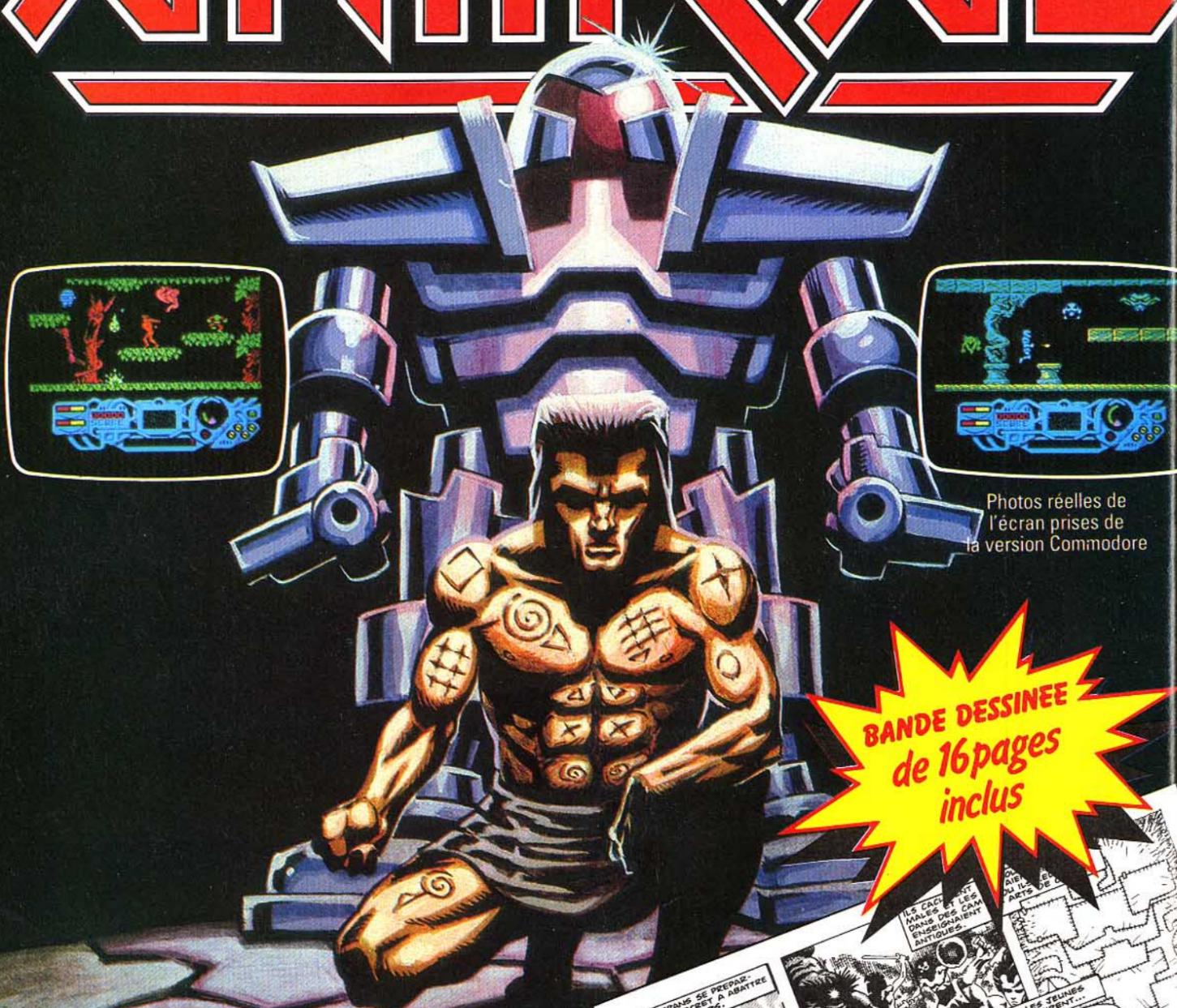
HÉ! VOUS N'AVEZ PAS VU MA FLOTTE ARCTURIENNE JELINE HOMME?

HEU... A... A... APRES LA DEUXIEME LIGNE DE TITAN A DROITE... MON... MONSIEUR!!



L'ARMURE SACREE D'

XANTRIX



Photos réelles de l'écran prises de la version Commodore

BANDE DESSINEE de 16 pages inclus

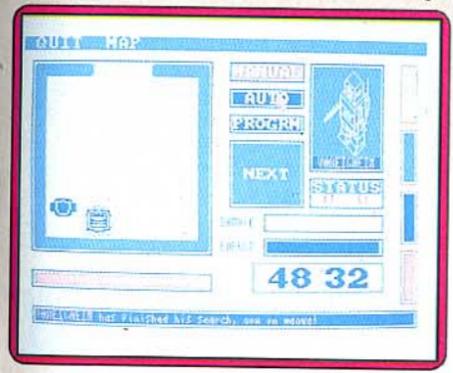


PALACE software
Zac de Mousquette
06740 Châteauneuf de Grasse
Tel: 93 42 7144

TUBES

MISSION OMEGA

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



nécessaires à la machine. Le maniement de votre engin peut être soit manuel (commandé au joystick), soit piloté automatiquement par l'ordinateur pour de courtes phases d'exploration. C'est à vous d'apprécier le plus judicieusement possible la meilleure tactique.
Il est également possible de programmer un certain nombre de mouvements afin d'accélérer la manœuvre.
Si le contexte graphique de cette mission est assez dénudé, la composition des robots reste intéressante. La stratégie est alors votre seule chance de succès. (Cassette Mind Games pour Amstrad.) O.H.

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



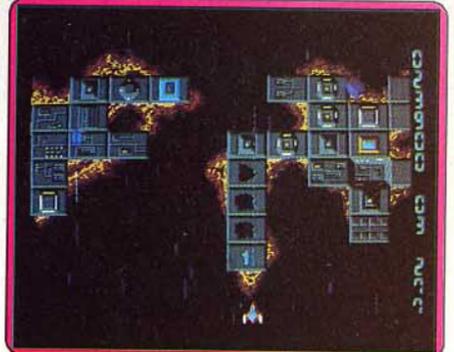
tile en effet de forcer l'allure ou de tirer sur tout ce qui bouge. Chaque salle possède une logique particulière : faisceaux éleveurs pour atteindre les plates-formes de glace ou codes d'ouverture des portes aux effets surprenants, seule l'ingéniosité du pilote donne quelques résultats. Dans un contexte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

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

QUASAR

Space Invaders and Co

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



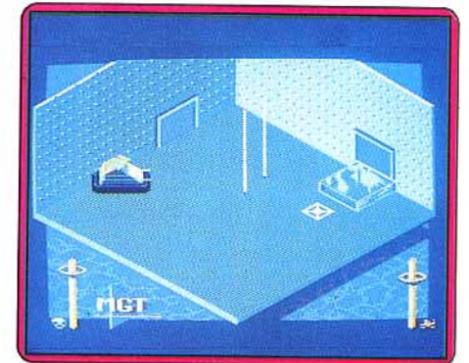
mode basse résolution permet l'obtention de graphismes d'une grande finesse, des couleurs agréables et une animation ultra rapide. Contenant 16 tableaux, il possède un original système de bonus. Après chaque étape, une épreuve de réflexes nous met face à divers ennemis. En cas d'échec, le passage au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

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

M.G.T.

Glaçant

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



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

CALCULEZ ET GAGNEZ



EL 531
Calculatrice scientifique
- 38 fonctions scientifiques et statistiques.
- 15 niveaux de parenthèses.
99F Prix public conseillé

EL 512
Calculatrice scientifique
- Programmable (128 pas)
- 71 fonctions
- 9 mémoires
- Conversion décimale, hexadécimale.
259F Prix public conseillé

PC 1401
Ordinateur de poche scientifique
- 59 fonctions
- mémoire vive : 4,2 K.octets.
- programmable en basic
899F Prix public conseillé

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

LES MACHINES A GAGNER

Farget, Saint-jean, Vince

TUBES



MARBLE MADNESS

Sur le fil du rasoir

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

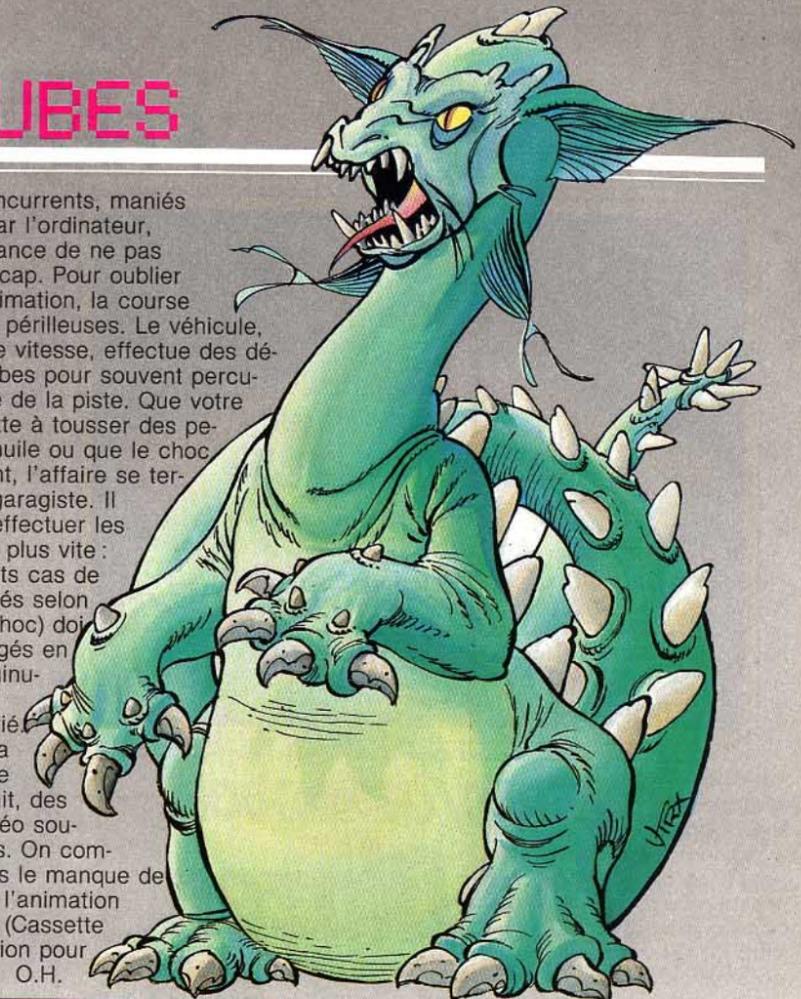
Type _____ action
Intérêt _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ C

STREET MACHINE

Le bolide et le pilote

Cette campagne ensoleillée sera le décor de votre première étape. *Street Machine* est d'une utilisation très simple. Manié au joystick, votre véhicule est montré en vue aérienne dans un scrolling régulier. Les paysages sont superbes... Mais l'animation ! Pour une course qui aurait pu séduire les « pros » du dérapage contrôlé, inutile d'espérer tenir la distance. L'image tressaute devant les yeux épuisés de notre pilote.

Les autres concurrents, maniés quant à eux par l'ordinateur, ont déjà la chance de ne pas subir ce handicap. Pour oublier un instant l'animation, la course reste des plus périlleuses. Le véhicule, lancé à grande vitesse, effectue des dérapages superbes pour souvent percuter le bas côté de la piste. Que votre moteur se mette à tousser des petits nuages d'huile ou que le choc soit plus violent, l'affaire se termine chez le garagiste. Il s'agit alors d'effectuer les réparations au plus vite : les quatre-vingts cas de pannes (cumulés selon la gravité du choc) doivent être corrigés en moins d'une minute sous peine d'être disqualifié. Ajoutons à cela une épreuve de conduite de nuit, des conditions météo souvent médiocres. On comprend mal alors le manque de soin apporté à l'animation de l'ensemble. (Cassette Software Invasion pour Amstrad CPC) O.H.



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

ROGUE

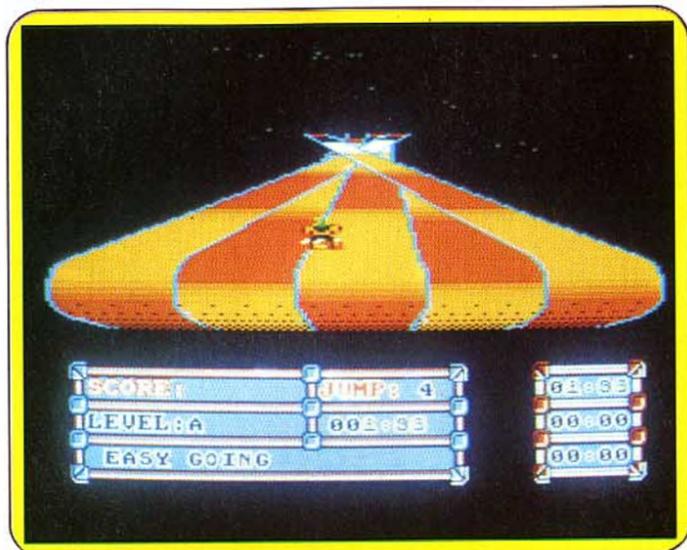
Trésors et donjons



Encore une quête ? Oui mais différente : dans la présentation tout d'abord qui utilise icônes, fenêtres et menus déroulants ; ensuite, dans le mode de déplacement du héros qui suit docilement les mouvements imprimés par la souris ; enfin, dans le mode même de création du personnage, la seule donnée à fournir pour générer le personnage étant son nom.

Après chargement, l'écran se subdivise en plusieurs parties. Dans la fenêtre centrale se dessinent, au fur et à mesure que vous déplacez votre personnage, les différentes pièces du donjon. Bien sûr, qui dit donjon dit trésors et monstres. Ni les uns, ni les autres ne manquent. Pour compléter le tout, des armes de plus en plus sophistiquées sont à votre disposition, de même que les fameux « artifacts » chers au cœur des aventuriers. Il faut vous méfier de certaines potions. Servi par un graphisme superbe (l'image de votre tombe est un chef-d'œuvre), ce jeu présente plus d'attrait qu'il n'en paraît au premier abord. En effet, si on peut regretter la rapidité de l'action et l'extrême simplicité du combat, il n'en est pas pour autant ramené au niveau du simple jeu d'arcade, car la richesse des situations fait plus que pallier ses petits inconvénients. Un excellent entraînement pour des jeux de rôle plus sophistiqués. (Disquette Epyx pour Atari 520 ST). D.G.

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



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

AMSTRAD/COMMODORE

Trail Blazer

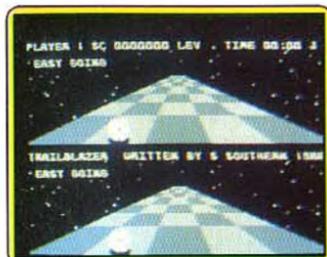
Une boule roule sur un tapis roulant piégé. Idiot, direz-vous. Non superbe. Gremlins Graphics a su tirer le meilleur de l'Amstrad et du Commodore.

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

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

Sur l'écran : une boule sur un tapis. Un scrolling hallucinant. La boule défile sur un damier piégé et troué. Dalles de ralentissement, dalles d'accélération, dalles qui vous projettent dans les airs. Aucune réflexion nécessaire ici : attention et réflexe sont les maîtres mots. Pas besoin non plus d'avaler une notice de quinze pages, l'écran s'allume, vous

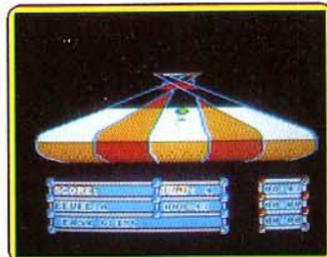
La piste trouée s'emballa, zzz!



empoignez votre joystick (nouveau de préférence pour éviter les frustrations) et foncez. Le jeu existe dans deux versions différentes : *Amstrad* et *Commodore*. Et, chose rare, chaque version a su tirer partie des qualités des machines.

Sur *Commodore* le graphisme et l'animation sont grandioses. Et surtout, cette version ouvre la partie à deux joueurs pour un match au sommet sur le tapis infernal. Chaque concurrent possède sa piste et lorsqu'il tombe sur l'autre, au même niveau du parcours, les deux boules apparaissent sur l'écran. Tous les coups sont alors permis. Les ballons rebondissent l'un sur l'autre ou se gênent mutuellement tant qu'un des joueurs n'a pas dépassé l'autre. Le téméraire pourra aussi affronter l'ordinateur, sans espoir de

Sur C 64, deux boules s'affrontent



gagner. En revanche, son parcours est une mine de renseignements tactiques sur les trucs et les astuces du jeu. Au début, entraînez-vous sur les trois pistes d'essai : A (easy going ou relax Max), B (Wholly jumper ou le sauteur fou) et C (dite du test de Terry). Le timing de chaque parcours et le final s'affichent à l'écran. Dans l'option arcade, le temps est chronométré et un score sanctionne la performance. Ça va très très vite. Du grand art.

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

se croisent pour empêcher toutes prévisions. Sur le dernier parcours un pont masque habilement la route. Chaque personnage évolue dans les trois parcours d'où une grande variété de partie. Voilà, *Trail Blazer* est un must. Si vous n'achetez qu'un jeu d'action cette année, ce ne peut être que lui. Cette petite merveille nous vient de Grande Bretagne où officient les vingt-quatre programmeurs de Gremlin's graphics. Une société vieille de deux ans à qui l'on doit entre autres, *Monty on the run*, *Jack the nipper*, *The way of the tiger* (un et deux). Ian Stewart, directeur de la société, possède une boutique qui sert de test dans l'élaboration des programmes. Facile de vérifier ainsi les réactions du public. Pour lui le mythe du programmeur rêveur et nocturne est dépassé. Pour réussir il faut être pro. « Je hais les programmeurs *free lance*, on ne peut pas compter sur eux. Ici, tout le monde travaille de neuf à six. Professionnels aussi dans leur métier, ils « trichent » avec les machines, prennent des raccourcis pour aller jusqu'au bout des capacités des huit bits ». L'équipe déjà prête à s'attaquer aux seize bits attend que le marché évacue les *Commodore* et *Spectrum*. A suivre. (Disquette Gremlin's graphics pour *Amstrad* et *Commodore*). N. M.

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

AMIGA

Instant Music

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

Instant Music d'Electronic Arts est un logiciel principalement dédié à l'apprentissage. Au lieu des portées classiques, il présente les notes des différents instruments par un rectangle de couleur dont la longueur correspond à la durée de la note. Un petit problème surgit néanmoins lors des partitions longues car *Instant Music* présente, par défaut, toute la partition à l'écran. En fait, la longueur d'un rectangle n'indique pas la longueur absolue de la note car

elle est relative au nombre de mesures affichées : plus les mesures sont nombreuses, plus les notes apparaîtront courtes. Le but d'*Instant Music* n'est pas d'apprendre les gammes. D'ailleurs, on ne peut pas lire une partition de manière classique (cette note est un do, celle-ci un la, etc.) même si on peut obtenir une correspondance avec la notation classique lorsqu'on écrit sa propre partition. Le but d'*Instant Music* est de vous conduire à la création



Choix des instruments au menu

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

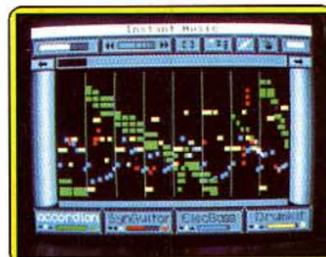
Mais le plus intéressant dans ce programme réside dans le mode « Mouse Jam » et dans la compatibilité IFF des instruments et des musiques.

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

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

Il est également doté d'un « replay » automatique : la musique ne cessera que si vous l'arrêtez. Le manuel vous prend par la main pour vous faire découvrir les concepts de mélodies, de rythmes et de variations. Vous choisissez, à l'aide d'un menu, le style de musique que vous désirez étudier (classique, jazz, rock, jazz-rock, funky), puis une partition. Vous

la faites jouer, puis vous intervenez en direct grâce au « Mouse Jam », enfin vous en modifiez les paramètres avant de créer vous-même vos partitions. La composition avec précision de sa propre partition est finalement beaucoup plus ardue qu'il n'y paraît, et il est rapidement évident qu'il convient d'utiliser au maximum les différents repères disponibles derrière les rouleaux de papier à musique (dont l'animation est surprenante). Ces partitions ainsi que les instruments que vous aurez modifiés pourront être réemployés dans d'autres produits aux normes IFF, mais cela signifie aussi que vous pouvez les utiliser à partir de vos programmes C et en améliorer ainsi la présentation et l'impact, ou encore que les fichiers de musique



Toute la partition au menu

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

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

Les menus sont corrects bien que trop nombreux, l'écran, un peu fouillis, affiche néanmoins une ligne d'aide fort pratique qui décrit la fonction sélectionnée. Les partitions sont décidément trop courtes quand elles ne sont pas insignifiantes. D'un point de vue sonorité, *Instant Music* n'est pas extraordinaire, sauf pour la guitare électrique très « hard » et le saxo bizarre. Les notes courtes (1/16 de note) donnent lieu à des trilles désagréables à la longue.

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

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

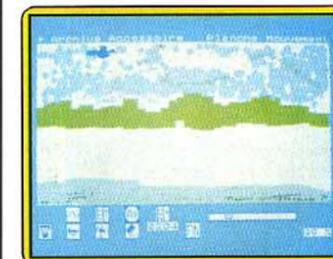
THOMSON Studio

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

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

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

...pour traverser le ciel



Vous pouvez créer autant de plans que vous voulez, les monter en utilisant la fonction visionneuse qui projette un mouvement sur l'écran à une vitesse variable, image par image, et autorise la rectification d'une image. Pour peaufiner les résultats, l'accessoire « demi-tour » fera se retourner l'oiseau au moment où vous inversez son mouvement pour le faire disparaître par le bord de l'écran d'où il avait surgi : cela évite la pénible impression que donnerait le volatile planant à reculons ! Deux des éléments du décor peuvent s'animer, des sujets passeront derrière des objets pour réapparaître ensuite, le grossisse-

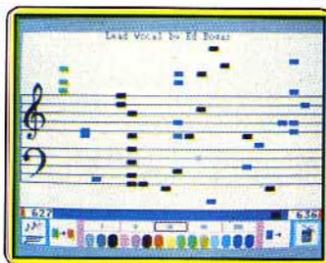
ment de la loupe par seize rend aisée la finition des décors, etc. FIL nous offre avec *Studio* un instrument très performant, facile à utiliser et qui permet de réaliser des films aussi longs que l'on désire. On peut utiliser *Studio* par le Basic, et par les logiciels *Paragraphe*, *Caractor II* (traitements de texte) et *Colorpaint* dont nous avons déjà souligné les possibilités. (Cartouche France Image Logiciel pour TO 7-70, TO 8, TO 9, TO 9+) D. S.

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

ADSR (attaque, déclin, soutien, relâche) qui définissent quatre périodes de variation de la fondamentale, alors que sur l'Amiga elles sont réalisées à l'aide de formules semblables sur seize périodes appliquées sur sept harmoniques parmi trente-deux. L'Amiga peut donc produire des sons plus élaborés puisqu'il y a deux processeurs qui s'en chargent sans se gêner mutuellement. Il est néanmoins très regrettable que le circuit audio proprement dit ne produise pas de fréquences supérieures à 8000 Hertz (harmonique 16) coupant ainsi tous les aigus. Même l'effet stéréo peut-être manipulé au niveau de l'enveloppe d'un instrument, celui-ci peut en effet se voir imposer la stéréo, ou un canal gauche/droit ou bien être différent. Les sons produits par l'Amiga ne peuvent tout de même pas être comparés à ceux produits par un synthétiseur. *Music Studio* rend ceci très perceptible puisqu'il peut servir aussi de séquenceur (contrôleur) pour un synthétiseur MIDI.

Par le menu « MIDI parameters », on affecte à chaque instrument un canal du synthétiseur. Un synthétiseur MIDI normal tel que le Casio CZ 101 ou le Yamaha CX 5M dispose de quatre voies sur huit octaves (alors que l'Amiga sous *Music Studio* dispose de quatre voies sur cinq octaves), mais un synthétiseur plus puissant ou une combinaison de petits synthétiseurs permet de travailler sur huit ou seize voies. Si on n'utilise que l'Amiga, on ne joue que de quatre instruments différents simultanément (mais plusieurs notes pour chaque instrument polyphonique).

L'Atari ne dispose que de trois voies. Si on utilise un synthétiseur, on pourra placer autant d'instruments différents que de voies sur le synthé à condition qu'ils soient définis sur des voies différentes. Un grand avantage de *Music Studio* sur *Instant Music* : les seize instruments de *Music Studio* sont disponibles dans une partition même si leur usage simultané est limité. En revanche, on ne peut pas modifier, en cours d'exécution, le volume ou la tonalité d'un instrument. On ne peut toujours pas commencer un morceau à l'endroit donné, on doit le faire jouer depuis le début. La présentation par défaut de *Music Studio* est devenue classique ; c'est une portée (différentes clés sont possibles) sur laquelle on va déposer les notes sélectionnées au moyen de la souris. Cela ne serait guère



Mélodie sur papier musique

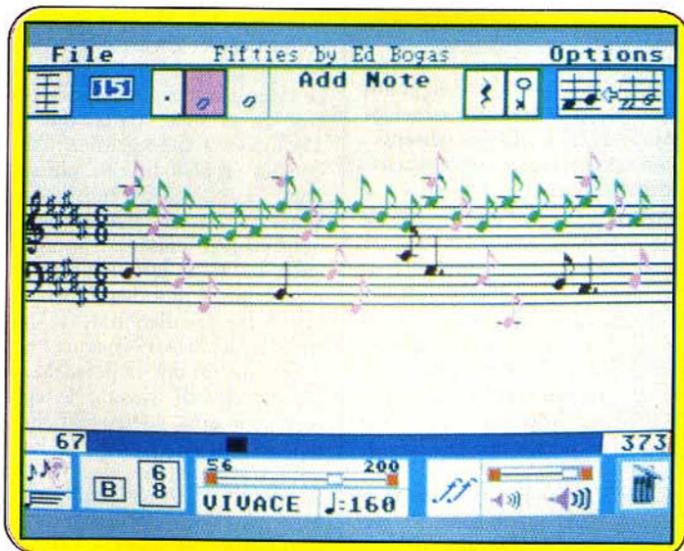
pratique sans l'émission de la note correspondant à la position du curseur ; néanmoins cette sonorisation, certes utile, aurait dû être optionnelle. Une partition peut contenir jusqu'à huit mille notes si on ne stocke pas les paroles correspondantes. Les partitions contenues sur la disquette, même si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

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

AMIGA

The Music Studio

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

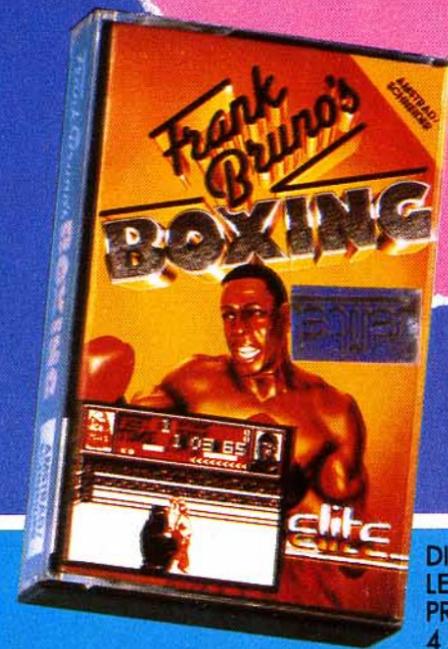
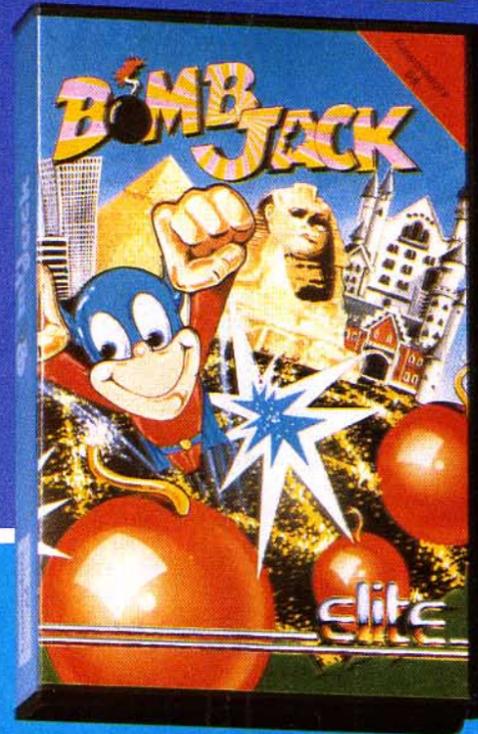
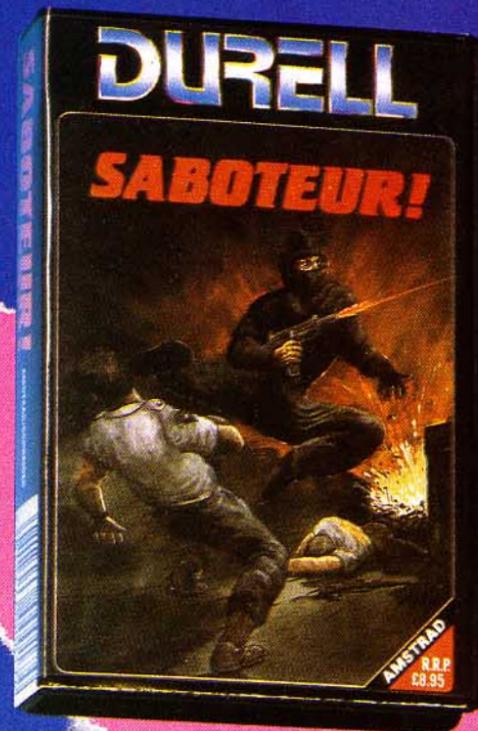
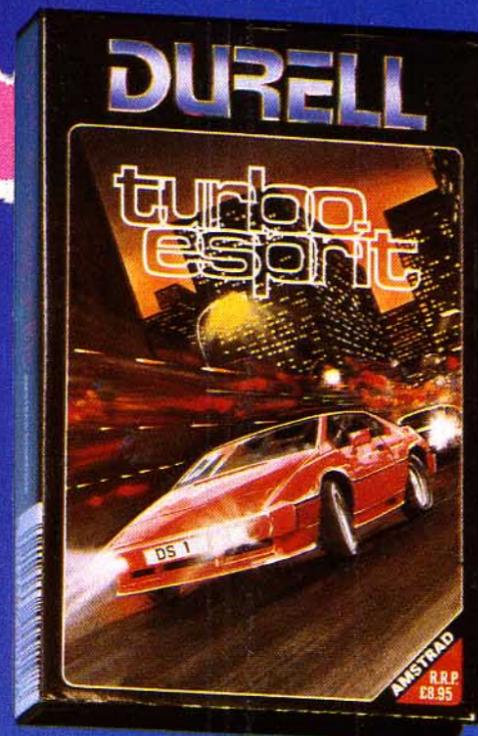


La partition classique sur portée. Huit mille notes à l'affiche

The Music Studio d'Activision est un logiciel qui existe déjà, entre autre, sur le Commodore 64 et sur l'Atari 520 ST. Cette version n'est pas un simple portage d'une machine à l'autre, elle comporte des « plus » rendus possibles par la prise en compte des critiques des utilisateurs, et par le changement de machine. Les fidèles lecteurs de *Tilt* pourront se reporter au numéro de mars 1986 pour juger des différences entre les versions C 64 et Amiga. Il n'y a qu'une différence entre les versions Atari et Amiga, mais elle

est de taille : la qualité du son. Le manuel de *Music Studio* permet de comprendre pourquoi, car il n'existe qu'une édition commune aux deux machines. La différence réside dans l'exploitation du coprocesseur PAULA de l'Amiga : celui-ci sort les sons sous le contrôle du 68000, qui est alors libre pour en créer d'autres ou pour exécuter diverses tâches. Le manuel de *Music Studio* ne vous donne pas cette explication ; il vous indique seulement que les enveloppes des sons sont formées sur l'Atari à l'aide des formules

les meilleurs logiciels sont à Conforama



La compilation des 4 jeux sur cassettes*

99 F

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

La compilation des 4 jeux existe en disquette : **149 F****
* Amstrad et Commodore ** Amstrad 6128, Commodore C64

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

JEU DE MAINS



SCRABBLE

BRIDGE

ECHECS

CQFD
PAR LE 36 15

DIMIL

QUIZZ POKER

ET PLEIN
D'AUTRES JEUX
MALINS
SUR MINITEL



La vie est trop star
pour s'amuser triste!

PCW 8256	AMIGA	FUTURE SOUND	TIME BRANDIT	HIPO PIXEL	POLE POSITION
10 DISC 3 350F	JEUX	HIPPO EPROM BURNER 1687F	TRANSYLVANIA 763F	V.I.P. 320F	VIETNAM 90F
3D CLOCK CHESS 165F	ARTIC FOX 345F	HIPPO PIXEL 1928F	ULTIMA 2 470F	VIETNAM 147F	VIETNAM 139F
COMPTA ALIENOR 897F	AREVA 240F	PRO PASCAL 963F			
AMSTRADAMES 190F	ARCHON 345F	K SE KA 775F			
ARSENE NC	APSHAI TRILOGIE 304F	LATTICE C 964F	UTILITAIRES	VIARI	D
BATMAN 135F	ADV CONSTRUC SET 2635F	LATTICE TEXTUTILITY 723F	ASSEMBLEUR 480F	HARD BALL 147F	ARCASSIN 147F
BRIDGE PLAYER 171F	BORROWED TIME 255F	LATTICE MAC LIBRARY 964F	CALCUMAT 430F	ARCADIE CLASSIC 95F	AXIS 180F
CYRILUS CHESS 2 141F	BRAATTACAS 345F	MI AMICA FHE 964F	DEFI 370F	BRUCE LEE 135F	BOULDERDASH 2 110F
FAIRLIGHT 125F	COMPUTER BASEBALL 285F	PROGRAMM TOOL KIT 413F	DISK HELP 295F	BOULDERDASH 2 110F	COLOSSUS CHESS 170F
HOBBIT NC	DEEP SPACE 285F	VJB PROFESSIONNEL 964F	ATARI REAL TIME CLOCK 391F	CRUSADE IN EUROPE 135F	CUT THROATS NC
LORDS OF THE RING 175F	HACKER 2 245F	GEM 1000F	TRIMASE 800F	ELECTRA GLIDE 90F	FLIGHT SIMULATOR 2 89F
SAS ATTACK 152F	HALLER PROJECT 330F	VORPAL UTILITY 316F	FILPE SIDE 110F	FLIGHT SIMULATOR 2 89F	GIORGES 93F
SPACE INVADERS NC	LITTLE COMPUTER 410F	MEGA RAM BOARD 7029F	HABAWITER 700F	KNIGHT LORE 140F	HACKER 90F
SPEEL BREAKER 180F	LEADER BOARD 300F	2 MEGA RAM BOARD 8666F	HABA HIPPIC 485F	KNIGHT LORE 140F	KNIGHT LORE 140F
TOMAHAWKS 131F	MINDSHADOW 380F		HIPPO RAMDISK 333F	KNIGHT LORE 140F	KNIGHT LORE 140F
BLACKSTAR NC	MUSIC STUDIO 380F		HIPPO DISK UTILITIES 881F	KNIGHT LORE 140F	KNIGHT LORE 140F
COLOSSUS CHESS 4 230F	ONE ONE ONE 355F		HANA DEX 495F	KNIGHT LORE 140F	KNIGHT LORE 140F
DR GRAPH 599F	SEVENTIES OF GOLD 360F		HABA MERGE 340F	KNIGHT LORE 140F	KNIGHT LORE 140F
DR DRAW 599F	THE PAWN 280F		HIPPO CONCEPT 440F	KNIGHT LORE 140F	KNIGHT LORE 140F
DISCMAT 170F	WINTER GAMES 330F		K SE KA 480F	KNIGHT LORE 140F	KNIGHT LORE 140F
DR BASIC COMPILER 599F	INSTANT MUSIC NC		KISSEO 285F	KNIGHT LORE 140F	KNIGHT LORE 140F
DR PASCAL MT 746F			K SE KA 285F	KNIGHT LORE 140F	KNIGHT LORE 140F
D VASE 2 150F	UTILITAIRES		LATTICE C 1928F	KNIGHT LORE 140F	KNIGHT LORE 140F
FACTURATIONSTOCK 150F	AEGIS IMAGE 770F		LIPSA 375F	KNIGHT LORE 140F	KNIGHT LORE 140F
GESTION DE FICHIER 291F	A COPIER 385F		K SE KA 285F	KNIGHT LORE 140F	KNIGHT LORE 140F
QUICK MALING 720F	ANALYTIC ART 965F		K SE KA 285F	KNIGHT LORE 140F	KNIGHT LORE 140F
MULTIPLAN 446F	CAMBRIDGE LISP 1928F		K SE KA 285F	KNIGHT LORE 140F	KNIGHT LORE 140F
POCKET BASE 495F	C COMPILER 1465F		K SE KA 285F	KNIGHT LORE 140F	KNIGHT LORE 140F
POCKET CALC 895F	DIGI VIEW 1900F		K SE KA 285F	KNIGHT LORE 140F	KNIGHT LORE 140F
POCKET WORDSTAR 895F	DELUXE PAINT 925F		K SE KA 285F	KNIGHT LORE 140F	KNIGHT LORE 140F
TURBO PASCAL 696F	DELUXE VIDEO 965F		K SE KA 285F	KNIGHT LORE 140F	KNIGHT LORE 140F
TURBO TOOLBOX 696F	DELUXE PRINT 965F		K SE KA 285F	KNIGHT LORE 140F	KNIGHT LORE 140F
TURBO TUTOR 178F	DRAW 1928F		K SE KA 285F	KNIGHT LORE 140F	KNIGHT LORE 140F
HOUSE STAND SIEGLE 420F	DOOST FORTH 385F		K SE KA 285F	KNIGHT LORE 140F	KNIGHT LORE 140F
			K SE KA 285F	KNIGHT LORE 140F	KNIGHT LORE 140F

Pack spécial Noël COMMODORE-

- MIAMI VICE
K7 245
D 330
- PISTOP 2
JACK THE NIPPER
GONNIES
K7 250
D 330
- SPINDIZZY
KNIGHT GAMES
HARD BALL
K7 250
D 360
- WORLD CUP CARNIVAL
RAMBO CONFUJED
ROOM 10
K7 230
D 305

Pack spécial Noël AMSTRAD

- INTERN RUGBY
MARACABO
3D BOXINE
K7 285
D 380
- BATHAN
EVEN BLUES
TURBO ESPRIT
K7 250
D 405
- SABOTEUR
JACK THE NIPPER
V
K7 225
D 360
- DAN DARE
PACIFIC
SRAM (I)quel
K7 268
D 380

Commandez par téléphone avec votre Carte Bleue

BON DE COMMANDE

JEU DE MAINS

Photo: P.O. Deschamps/VU

```

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



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



4 super jeux pour 245 F*

RUNWAY

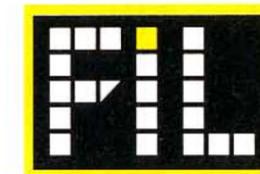
Carambolages et sorties de route garantis pour vos adversaires. Triomphez grâce à votre Formule 1.

MONOPOLY

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

SUPER TENNIS

La finale de tennis du tournoi "Open" ?



FRANCE IMAGE LOGICIEL

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

GREEN BERET

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

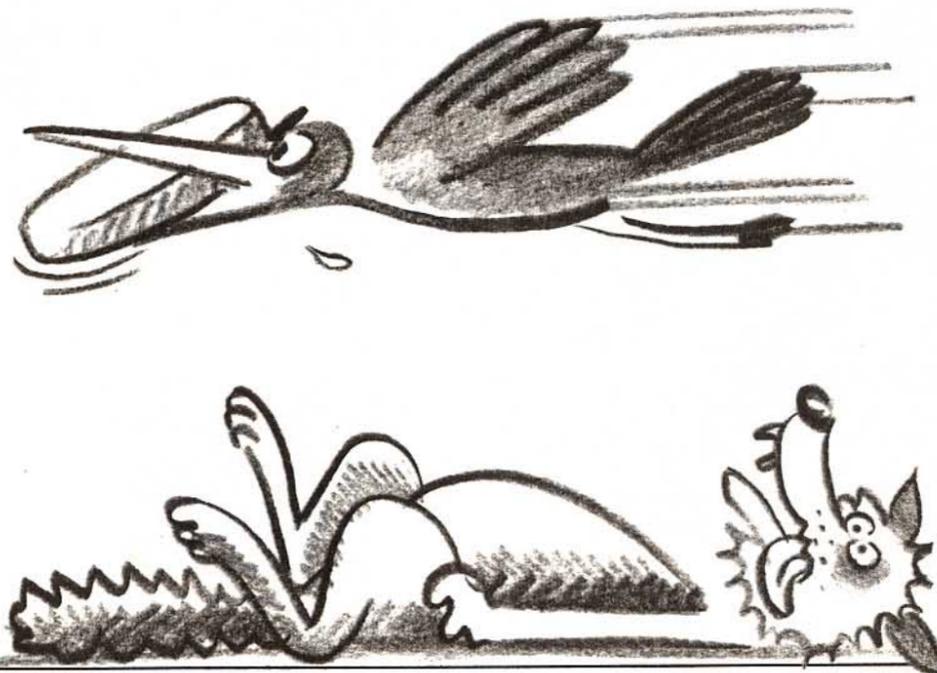
Seuls les prix FIL sont imbattables.

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

SESAME

100 DATA 8,24,48,3,6,3
 101 DATA 8,25,49,0,3,3
 102 DATA 8,26,51,0,6,3
 103 DATA 8,28,76,2,6,3
 104 DATA 8,28,76,2,6,3
 105 DATA 9,3,81,1,0,3
 106 DATA 9,12,81,1,0,3
 107 DATA 9,23,62,0,6,3
 108 DATA 9,25,53,0,6,3
 109 DATA 9,26,54,0,6,3
 110 DATA 9,27,37,0,6,3
 111 DATA 9,28,76,2,6,3
 112 DATA 9,30,40,0,2,3
 113 DATA 12,39,40,0,2,3
 114 DATA 10,3,8,1,0,1
 115 DATA 10,12,7,1,0,1
 116 DATA 10,26,32,0,0,3
 117 DATA 10,24,56,0,6,3
 118 DATA 10,25,55,0,3,3
 119 DATA 10,27,37,6,0,3
 120 DATA 10,28,32,0,0,3
 121 DATA 10,29,39,0,6,3
 122 DATA 10,30,36,0,6,3
 123 DATA 10,31,58,2,0,3
 124 DATA 11,36,40,0,2,3
 125 DATA 11,26,57,0,2,3
 126 DATA 11,29,32,6,6,3
 127 DATA 11,30,76,2,6,3
 128 DATA 11,31,59,0,2,3
 129 DATA 11,32,32,0,0,3
 130 DATA 11,33,58,2,0,3
 131 DATA 11,35,41,0,2,3
 132 DATA 12,37,41,0,2,3
 133 DATA 13,38,41,0,2,3
 134 DATA 12,31,76,2,6,3
 135 DATA 12,32,59,0,2,3
 136 DATA 12,33,32,0,0,3
 137 DATA 12,38,59,0,2,3
 138 DATA 13,02,70,0,2,3
 139 DATA 13,03,71,0,2,3
 140 DATA 13,04,70,0,2,3
 141 DATA 13,05,71,0,2,3
 142 DATA 13,06,70,0,2,3
 143 DATA 13,07,71,0,2,3
 144 DATA 13,08,70,0,2,3
 145 DATA 13,09,71,0,2,3
 146 DATA 13,10,70,0,2,3
 147 DATA 13,11,71,0,2,3
 148 DATA 13,12,71,0,2,3
 149 DATA 13,33,59,0,2,3
 150 DATA 14,12,65,0,2,3
 151 DATA 15,11,65,0,2,3
 152 DATA 16,10,65,0,2,3
 153 DATA 17,2,67,0,2,3
 154 DATA 17,3,68,0,2,3
 155 DATA 17,4,67,0,2,3
 156 DATA 17,5,68,0,2,3
 157 DATA 17,6,67,0,2,3
 158 DATA 17,7,68,0,2,3
 159 DATA 17,8,67,0,2,3

160 DATA 17,9,65,0,2,3
 161 DATA 17,35,63,0,5,3
 162 DATA 18,16,41,1,3,3
 163 DATA 18,17,69,1,3,3
 164 DATA 19,13,37,1,3,3
 165 DATA 19,14,38,1,3,3
 166 DATA 19,16,40,1,3,3
 167 DATA 19,17,46,1,3,3
 168 DATA 19,18,61,0,3,3
 169 DATA 20,10,33,7,3,3
 170 DATA 20,11,34,7,1,3
 171 DATA 20,12,35,1,3,3
 172 DATA 20,13,36,1,2,3
 173 DATA 20,14,32,1,1,1
 174 DATA 20,15,39,1,3,3
 175 DATA 20,16,32,1,1,1
 176 DATA 20,33,52,0,3,3
 177 DATA 21,12,43,1,3,3
 178 DATA 21,13,42,1,3,3
 179 DATA 21,16,44,1,3,3
 180 DATA 21,17,45,1,3,3
 181 DATA 21,32,51,3,0,3
 182 DATA 21,33,36,0,2,3
 183 DATA 22,31,51,3,0,3
 184 DATA 22,33,57,0,6,3
 185 DATA 22,36,57,0,6,3
 186 DATA 22,32,32,0,0,1
 187 C\$(0),F\$(0)="B":J\$(1)="0":J\$(3)="1"
 188 C\$(1),F\$(1)="R"
 189 C\$(2),F\$(2)="G"
 190 C\$(3),F\$(3)="Y"
 191 C\$(4),F\$(4)="b"
 192 C\$(5),F\$(5)="M"
 193 C\$(6),F\$(6)="C"
 194 C\$(7),F\$(7)="W"



AMSTRAD
 ZX SPECTRUM
 COMMODORE 64

Yie Ar KUNG FU II

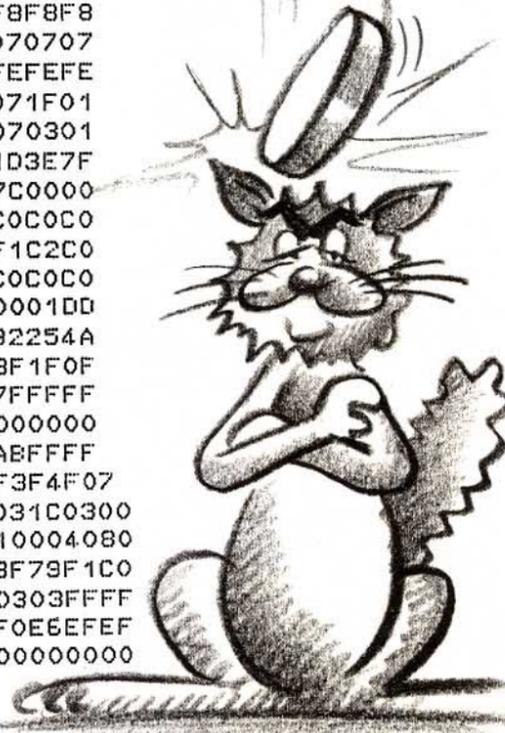


The officially endorsed game by
Konami

La qualite des graphismes et l'authenticite des mouvements creent une atmosphere extremement realiste.
 7AC DE MOUSQUETTE 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE TEL: 93 42 7145.

```

195 !*****
196 !*  CARACTERES GRAPHIQUES  *
197 !*****
198 RESTORE 68
199 FOR I=1 TO 105
200 READ Y,X,CA,C,F,J
201 LOCATE (Y,X):CALL COLOR(J$(J)&C$(C)&F$(F)):PRINT CHR$(CA)
202 NEXT I:GOTO 287
203 RESTORE 209
204 FOR I=1 TO 64.
205 READ A,A$
206 CALL CHAR(A,A$)
207 NEXT I
208 GOSUB 248
209 DATA 19,000000000000031F1E11,21,FFFFFFFF7FDF7FAF
210 DATA 33,01073FFF7F7F7F3F0F0F,34,F0F0F0F8F8F8F8F0F0F0
211 DATA 35,C0F8FFFFFFFFFFFF080,36,3F7F7FFFFFFFFFFFFFFF
212 DATA 37,0000000000000000F1F,38,000000000000000E0F8
213 DATA 39,01FFFFFFFFFFFFFFFF,40,C7CFEFFF7F7F3F3F3F7F
214 DATA 41,00000000327F7FEEC6C7,42,DFDFDEBCBC78E0C0C0F0
215 DATA 43,010107070F0F1C18303C,44,FF1F0F07030100000000
216 DATA 45,80C0C0E0E0B0DD6F0000,46,C07F7FFEFCF8E0FEFF00
217 DATA 47,1E7FFFFFFFFF1F581AF8,48,1F1F3F2F7D7FFEFCF87F
218 DATA 49,BF070F1F3F7FFFFFFFF7F,50,00C0F0F0F8F8F8F8F8F8
219 DATA 51,F8F8F0F0F0E0E0C08000,52,00000001010303070707
220 DATA 53,70FFFFFFFFFFFFFFFF,54,E0F8FCFCFEFEFEFEFEFE
221 DATA 55,9C9C9C9C4CDAFEFFFFFFFF,56,F87F03013FFFFFFFF071F01
222 DATA 57,FFFFFFFFFFFF7676E24,58,0F7F3F1F1F0F0F070301
223 DATA 59,FF7F3F3F3F3F1F070303,60,E0F8FC76773B1D1D3E7F
224 DATA 61,00C0C0007F557F7F0000,62,1E7B7DFDBDBBC67C0000
225 DATA 63,FFE7D9A6A2BA566DB9C7,65,010A1C8E98E0C0C0C0C0
226 DATA 66,00C0C000000000000000,67,000000808281BFF1C2C0
227 DATA 68,000000004080FF402000,69,0000008080C0C0C0C0C0
228 DATA 70,000000000000000000AD,71,00000000000000001DD
229 DATA 72,92244890204080000000,73,4992244992244992254A
230 DATA 75,00000001020409122449,76,0F1F3F7F7F7F7F3F1F0F
231 DATA 77,003C7EFFFFFFFFFFFFFFFF,78,00000F3F7F7F7F7F7FFF
232 DATA 81,18181818181818181818,82,00000000FFFF00000000
233 DATA 83,02080B0408107CFE7C,84,C0E0B0182C0E0BABFFFF
234 DATA 89,FFFFFFFFFFFFFFFF,126,0A0A0A1E36FF1F3F4F07
235 DATA 101,80402300201088442200,102,033CC03C0300031C0300
236 DATA 103,C03C033CC000C038C000,104,0102C400040810004080
237 DATA 105,00000000080C0C0FFFF,106,030303070F1F3F79F1C0
238 DATA 107,4FDFDFFF0F8FCDEBF03,108,FCF8F0E000010303FFFF
239 DATA 109,0C1E3F77C10000000000,110,071F3FFFFFFFFF0E6E6E6F
240 DATA 111,E0F8FCFFFFFFFF87337BFB,112,3078FCEE830000000000
241 RETURN
242 REM
243 CLS "CBB"
244 FOR I=1 TO 12:CALL COLOR("0CC"):LOCATE (I,2):PRINT RPT$(" ",38):NEXT I
245 FOR I=13 TO 16:CALL COLOR("0GG"):LOCATE (I,2):PRINT RPT$(" ",38):NEXT I
246 FOR I=17 TO 22:CALL COLOR("0YY"):LOCATE (I,2):PRINT RPT$(" ",38):NEXT I
247 RETURN
248 CALL CHAR(113,"77783F3F1F0F07020101"):CALL CHAR(114,"F68EFCFCF8F0E0408080")
249 CALL CHAR(115,"00000040C0C0E0703031"):CALL CHAR(116,"000000020303070E0C0C")
250 CALL CHAR(117,"3B1F0F0F070000000000"):CALL CHAR(118,"FCFFFFFFFF7F3F1F0F07")
251 CALL CHAR(119,"3FFFFFFFFFEFCF8F1E7"):CALL CHAR(120,"1CF8F0F0E0011E7EFCFC")
252 RETURN
    
```



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



Vous voulez que votre enfant prépare efficacement son avenir. Déjà, la programmation l'attire et il se passionne pour la micro. Noël approche : c'est le moment de faire un cadeau intelligent à votre enfant.

Puissant, performant, facile à utiliser, le micro-ordinateur Thomson TO8 est aussi évolutif : l'extension de ses capacités vous étonnera longtemps. Pour la fin de l'année le Thomson TO8 se présente en coffret cadeau avec :

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

Pour 3690F, offrez à votre enfant une place de première dans le train de l'avenir.*

*Prix public maximum conseillé.



THOMSON 
MICRO-INFORMATIQUE

DONNEZ A VOTRE ENFANT UNE CHANCE SUPPLÉMENTAIRE DE RÉUSSIR.

SESAME

```

253 !*****
254 !*      Ss ROUTINE PERDU      *
255 !*****
256 SC=SC-150:VIE=VIE-1
257 CALL COLOR("0WB"):LOCATE (6,5):PRINT USING"#####";SC
258 LOCATE (9,5):CALL COLOR("0BB"):PRINT " "
259 LOCATE (9,5):CALL COLOR("1RB"):PRINT RPT$(CHR$(126),VIE)
260 IF ASC(SEG$(P$(HV),1,1))=84 THEN 269 ELSE 261
261 CALL SPEECH("L",&SXB$):PAUSE .2
262 CALL COLOR("0BY")
263 LOCATE (19,RC):PRINT " * * *"
264 LOCATE (20,RC):PRINT "** * *"
265 LOCATE (21,RC):PRINT " ** **"
266 LOCATE (22,RC):PRINT "* * * *"
267 PAUSE .5
268 GOTO 279
269 CALL COLOR("0YY"):FOR I=18 TO 22:LOCATE (I,2):PRINT RPT$(" ",27):NEXT I
270 CALL COLOR("1BYF"):LOCATE (18,RC+3):PRINT T1$
271 CALL COLOR("1RY"):LOCATE (19,RC+3):PRINT T2$
272 LOCATE (20,RC+3):PRINT T3$:CALL COLOR("1BY"):PRINT CHR$(84)
273 CALL COLOR("1RY"):LOCATE (21,RC+3):PRINT T4$
274 LOCATE (22,RC+3):PRINT T5$
275 DATA 159,.5,159,.5,159,.1,159,.5,133,.25,141,.1,141,.5,159,.4
276 DATA 159,.1,159,.75
277 RESTORE 275:FOR MU=1 TO 10:READ AZ,AQ:CALL POKE(258,AZ,135):PAUSE AQ
278 CALL POKE(259,45):NEXT MU:CALL COLOR("1YY"):LOCATE (18,RC+3):PRINT "
279 IF VIE=0 THEN CLS:GOTO 341
280 !*****
281 !*      SONS EXPLOSION      *
282 !*****
283 SXB1$="0BA02163031B18008D1E139840073A108100F0901E81080480478F084420020570"
284 SXB2$="CEBD02110840704E118840043CE0010F78C00316B080052C20010948800214A000"
285 SXB3$="052840B1FF":SXB$=SXB1$&SXB2$&SXB3$
286 RETURN
287 !*****
288 !*      JEU 2eme TABLEAU      *
289 !*****
290 P$(1)=CHR$(83)
291 P$(2)=CHR$(62)
292 P$(3)=CHR$(62)
293 P$(4)=CHR$(84)
294 CALL COLOR("0BY"):LOCATE (5,5):PRINT "SCORE:"
295 CALL COLOR("0WB"):LOCATE (6,5):PRINT USING"#####";SC
296 CALL COLOR("0BG"):LOCATE (8,5):PRINT " VIE: "
297 CALL COLOR("1RB"):LOCATE (9,5):PRINT RPT$(CHR$(126),VIE)
298 RL0=18:RL1=19:RL2=20:RL3=21:RL4=22
299 CALL COLOR("0WB"):LOCATE (22,2):PRINT "PRET ? [ENVOI]":PAUSE:RC=10
300 CALL COLOR("0YY"):LOCATE (22,2):PRINT " "
301 CALL COLOR("1RY")
302 LOCATE (RL0,RC):PRINT B$
303 IF D=0 THEN HV=INTRND(4):BC=INTRND(5):BC=BC+15:GOTO 304 ELSE 305
304 LOCATE (9,23):CALL COLOR("1BC"):PRINT CHR$(62):CALL POKE(258,140,130)
305 GOSUB 320:CALL COLOR("1RY")
306 CALL KEY1(A,B)
307 CALL POKE(259,45):CALL POKE(258,180,135)
308 IF B<>0 THEN LOCATE (RL4,RC):PRINT R$(5)
309 RC=RC+1*(A=131 AND RC<3):RC=RC-1*(A=129 AND RC<7)
310 LOCATE (RL4,RC):PRINT R$(5)
311 LOCATE (RL1,RC):PRINT R$(1)
312 LOCATE (RL2,RC):PRINT R$(2)

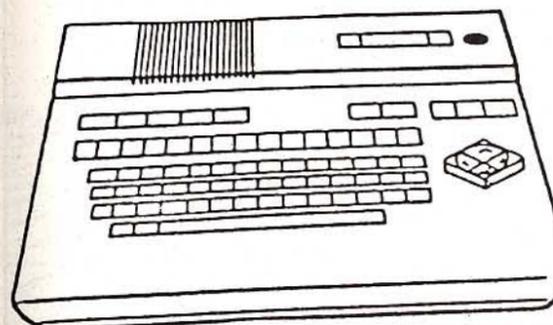
```

MSX,

LA MICRO LA MOINS CHÈRE

MSX 64 K, FC 200
GOLDSTAR

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

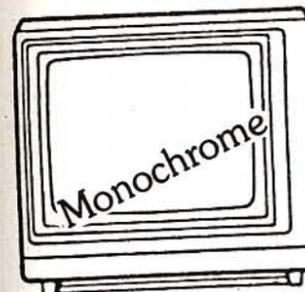
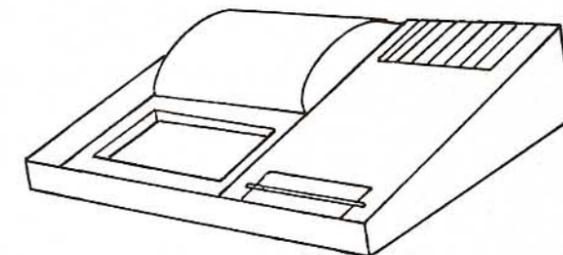


Microprocesseur : Z 80 A. Fréquence : 3,8 MHz. Mémoire : ROM 32 K bytes/RAM vidéo 16 K bytes/Mémoire morte par cartouches enfichables. Modes texte : 40 x 24 caractères/32 x 24 caractères. Mode graphique : 32 x 24 caractères/256 x 192 pixels, 16 couleurs/32 types de sprites. Signal vidéo : TV, RVB Péritel/Moniteur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

Imprimante MC P 40 :

Sortie parallèle. 4 couleurs

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



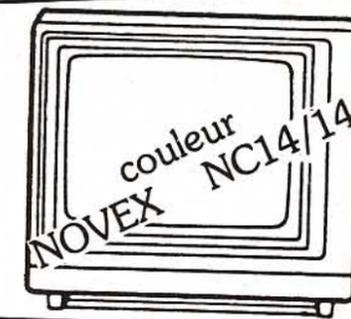
Moniteur monochrome 31 cm

~~1190 F~~.....**890 F**

Moniteur Couleur 36 cm

2100 F.....~~2890 F~~

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



ENSEMBLE MSX 64 K, FC200
+ Moniteur couleur
~~3090 F~~.....**2890 F**

ENSEMBLE MSX 64 K, FC 200
+ Moniteur monochrome
~~1880 F~~.....**1750 F**

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

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

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

```

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

```

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

MACADAM BUMPER



PHOTOS : ATARI ST

LE FLIPPER CONSTRUCTIBLE

ATARI 520 et 1040 ST

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

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



ERE INFORMATIQUE

EXL 100

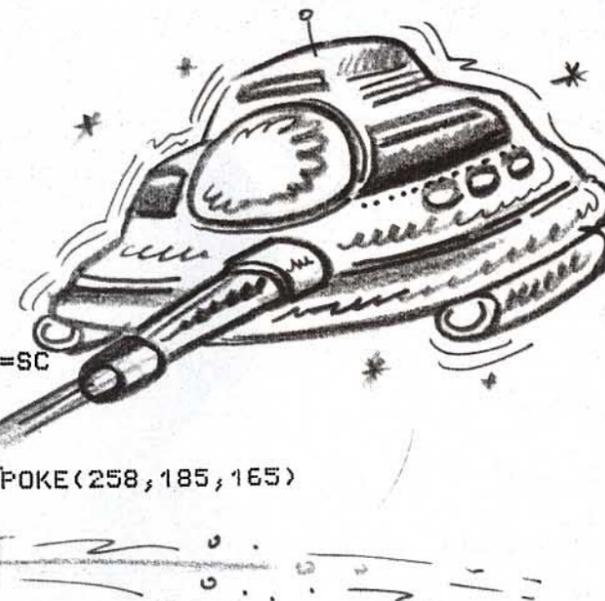
Le char en folie

A bord d'un vaisseau spatial assez spécial, votre but est d'éliminer le maximum d'étoiles sans vous frotter aux mortels météores.

Vous disposez de six vies mais, attention, votre machine volante semble prise de folie dès que vous ne la contrôlez plus.

```

1 !*****
2 !*      LE CHAR EN FOLIE      *
3 !*      POUR EXL 100         *
4 !*      -C- TILT/CHAGNY JEAN *
5 !*****
6 CALL CONF:GOSUB 51:RANDOMIZE 21
7 CALL REGL
8 CLS "WBB":GOSUB 80:GOSUB 106:DIM C$(920)
9 !*****
10 !*      DEBUT DE JEU        *
11 !*****
12 CALL COLOR("0BG")
13 TAC,I,J,C,L=0:VIE=6:IN=0:IF SC>HC THEN HC=SC
14 GOSUB 106:SC=0
15 CALL COLOR("1BG"):IF VIE>5 THEN VIE=6
16 GOSUB 80:CALL COLOR("1BG")
17 TAC=0:LOCATE (21,20):PRINT CHR$(91):CALL POKE(258,185,165)
18 CALL COLOR("0BG"):
19 FOR J=1 TO 21 STEP 2
20 FOR I=2 TO 38 STEP 2
21 CALL POKE(258,180+I+J,135)
22 TA=INTRND(5)
23 IF TA=5 THEN LOCATE (J,I):PRINT "*" :C$((J*38)+I)=STR$(TA):IN=IN+50:GOTO 26
24 IF TA=2 THEN LOCATE (J,I):PRINT "#" :C$((J*38)+I)=STR$(TA):GOTO 26: ELSE 25
25 C$((J*38)+I)="1"
26 NEXT I
27 NEXT J
28 CALL POKE(259,45):C=20:L=21
29 GOTO 61
30 !*****
31 !*      DATA CARACTERES    *
32 !*****
33 DATA 095,894A08E2094884224988
34 DATA 093,00F8707C7F7C70F80000,094,001F0E3EFE3E0E1F0000
35 DATA 091,0008081C5D7F7F7F4100,092,00417F7F7F5D1C0B0800
36 DATA 090,003E32240812263E,065,00186C467E464646,066,00382C2C3C26263E
37 DATA 067,001E32303030323E,068,003824262626263E,069,003E26203820263E
38 DATA 070,003E262038303038,071,001E32303636323C,072,002622263E262626
39 DATA 073,001E0C0808080C1E,074,001E060434342438,075,00242C382C242626
40 DATA 076,002020202030383E,077,00446C544444646C,078,002436362E262622
41 DATA 079,001C26222222261C,080,003C2E262C382020,081,001C2E26222A241A
42 DATA 082,003C2E263C282426,083,001E26201C22323C,084,003E1C0B08080808
43 DATA 085,00222232323A3A1C,086,003A323232141418,087,0032322A2A3E3222
44 DATA 088,003A32140814323A,089,0026261408080C0C,048,003C76624242466E3C
45 DATA 049,000C3C340404040E1E,050,001C3602060C18323E,051,001C36020402323E1C
46 DATA 052,000C1C3C64747E0604,053,003E32203C0602361C,054,001E36203C3622361C
47 DATA 055,003E2602040C08080C,056,001C26321C3622361C,057,001C26321E0202261C
    
```



FIL A SON FILON CREATION.



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

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

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

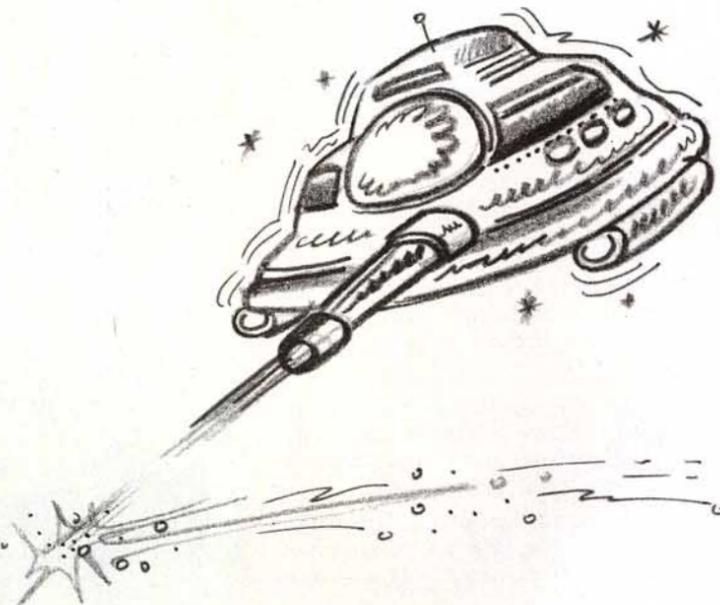
Monopoly. Côté argent, votre micro est un requin. Achats, ventes, spéculation. Soyez plus mordant que lui! Thomson, Commodore, Amstrad, 175 à 225 F.



FRANCE IMAGE LOGICIEL

```

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



Jack the Nipper

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

Avenger (Way of the Tiger II)

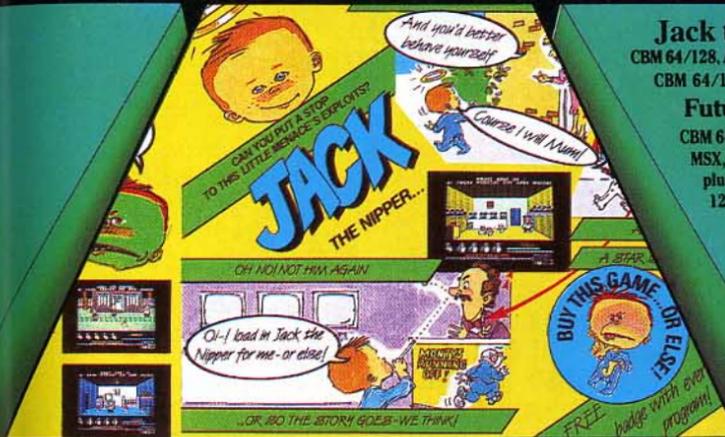
Pour commencer c'était "The Way of the Tiger", un jeu classique des arts martiaux dans lequel vous avez du prouver votre force physique pour devenir un "Ninja". Maintenant, il faut faire la preuve de votre agilité intellectuelle dans cette seconde partie de la saga, "Avenger", le jeu d'arcade suprême.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

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

Future Knight

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

Trailblazer

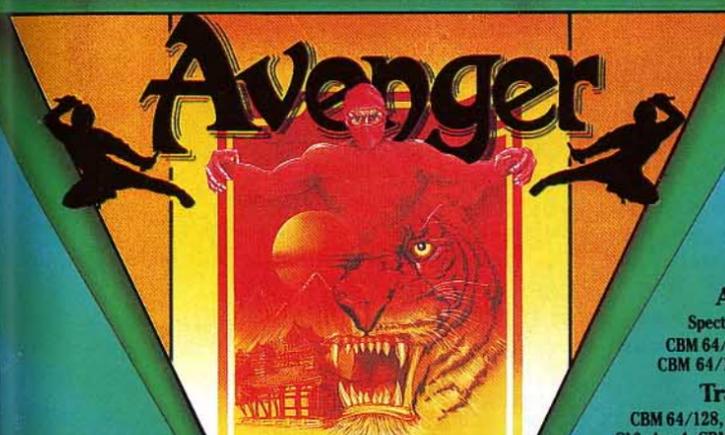


Jack the Nipper

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

Future Knight

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



Avenger



Avenger

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

Trailblazer

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



Zzap Sizzlers CBM 64/128

'Z'; Monty on the Run; Bounder; Starquake.



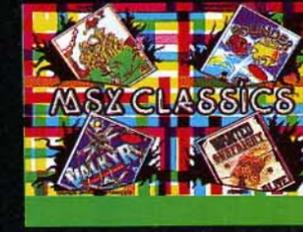
Crash Smashes

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



Amtix Accolades Amstrad

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



MSX Classics MSX

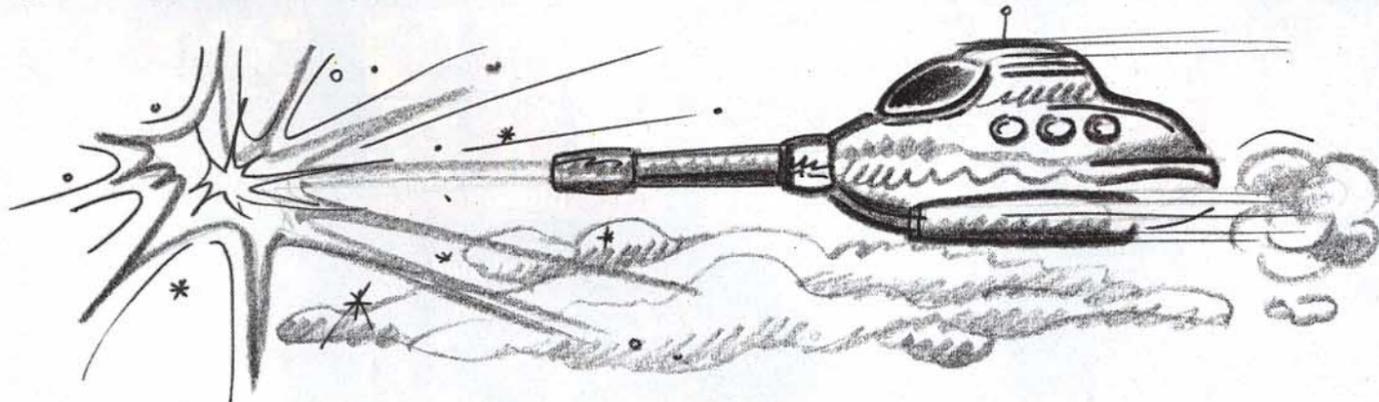
Grog's Revenge; Gunfight; Valkyr; Bounder.

SESAME

```

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

```



AMSTRAD
ZX SPECTRUM
COMMODORE 64



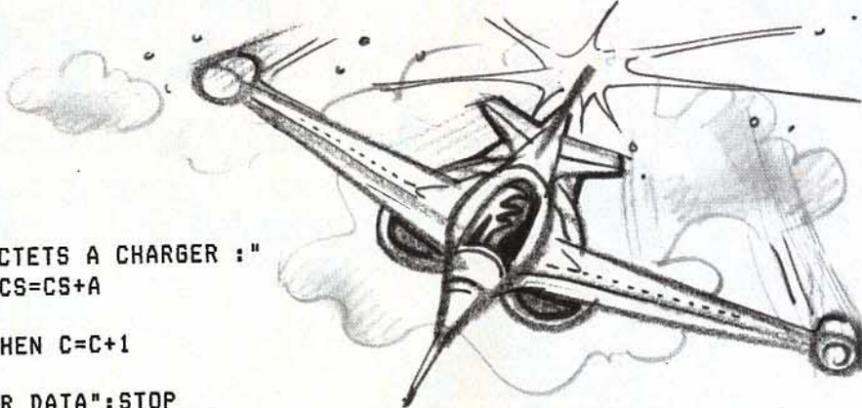
Pilotez votre chasseur au-dessus des planetes ennemies et faites disparaître toute forme de vie de leurs surfaces.
Augmentez votre puissance de tir en éliminant et supprimant les missiles lances des silos terrestres et sous-marins.

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

SESAME

COMMODORE 64 Starcom

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



```

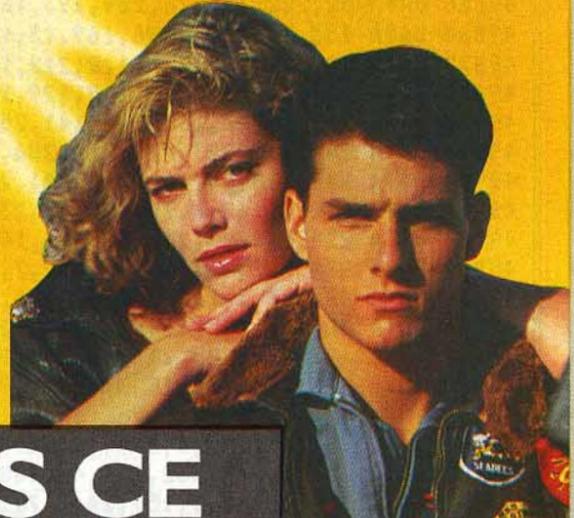
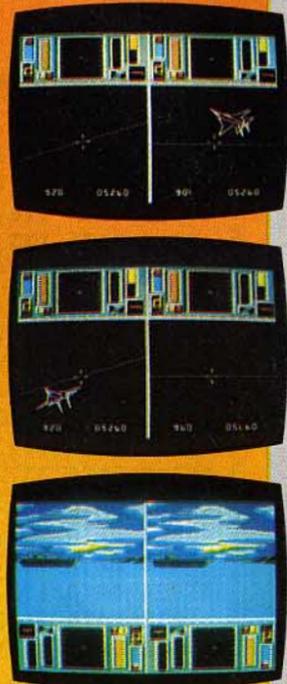
1 REM STARCOM
2 REM PAR MANFREDI D.
3 REM (C) 1986
4 POKE 53280,6:POKE53281,6
5 PRINT CHR$(5);CHR$(147)
6 B=2789:CS=0:C=27
7 POKE 214,11:PRINT:PRINT TAB(9)"OCTETS A CHARGER : "
8 FORI=49152TO51941:READA:POKEI,A:CS=CS+A
9 POKE 214,11:PRINT:PRINT TAB(C) B
10 B=B-1:IF B=999 OR B=99 OR B=9 THEN C=C+1
11 NEXT I
20 IF CS<>312784 THEN PRINT "ERREUR DATA":STOP
30 SYS 49152
49152 DATA 32,68,229,162,0,169,1,157
49160 DATA 144,217,157,48,218,202,208,247
49168 DATA 32,137,199,32,27,196,32,228
49176 DATA 196,162,18,189,229,200,157,153
49184 DATA 5,189,65,201,157,17,6,202
49192 DATA 208,241,162,0,189,198,202,157
49200 DATA 144,6,232,224,6,208,245,162
49208 DATA 0,189,141,202,157,1,212,232
49216 DATA 224,15,208,245,162,5,32,119
49224 DATA 197,160,0,185,161,202,153,198
49232 DATA 7,165,2,153,198,219,200,192
49240 DATA 28,208,240,230,2,165,2,201
49248 DATA 16,208,4,169,1,133,2,173
49256 DATA 0,220,41,16,240,29,142,1
49264 DATA 212,232,224,100,208,208,142,1
49272 DATA 212,32,119,197,173,0,220,41
49280 DATA 16,240,8,202,224,6,208,238
49288 DATA 76,68,192,169,16,141,4,212
49296 DATA 169,32,141,11,212,120,32,21
49304 DATA 253,32,163,253,32,68,229,162
49312 DATA 0,169,14,157,0,216,157,240
49320 DATA 216,157,224,217,202,208,244,32
49328 DATA 137,199,169,0,141,32,208,162
49336 DATA 14,189,231,200,157,3,7,202
49344 DATA 208,247,162,35,189,247,200,157
49352 DATA 112,7,202,208,247,162,160,169
49360 DATA 7,157,248,218,202,208,248,169
49368 DATA 24,141,0,7,141,21,7,169
49376 DATA 13,141,0,219,141,21,219,162
49384 DATA 0,169,25,157,208,6,169,26
49392 DATA 157,152,7,169,10,157,208,218
49400 DATA 157,152,219,232,224,40,208,233
49408 DATA 162,0,138,157,0,10,157,0
49416 DATA 11,157,0,12,202,208,244,162

```

```

49424 DATA 0,189,116,201,157,22,10,189
49432 DATA 156,201,157,86,10,189,196,201
49440 DATA 157,150,10,189,236,201,157,214
49448 DATA 10,189,20,202,157,22,11,232
49456 DATA 224,40,208,221,162,0,189,60
49464 DATA 202,157,82,11,189,80,202,157
49472 DATA 155,11,189,100,202,157,219,11
49480 DATA 232,224,20,208,233,162,0,189
49488 DATA 120,202,157,248,7,232,224,7
49496 DATA 208,245,162,0,189,127,202,157
49504 DATA 37,208,232,224,9,208,245,169
49512 DATA 255,141,28,208,169,0,141,212
49520 DATA 200,141,216,200,32,155,197,160
49528 DATA 80,32,121,197,169,0,133,2
49536 DATA 169,6,141,212,200,169,14,141
49544 DATA 216,200,169,23,141,228,200,169
49552 DATA 48,141,220,200,173,220,200,201
49560 DATA 185,240,11,238,220,200,160,15
49568 DATA 32,121,197,76,148,193,169,4
49576 DATA 133,167,169,1,133,2,32,27
49584 DATA 196,169,1,141,21,208,133,170
49592 DATA 169,90,141,0,208,169,160,141
49600 DATA 1,208,169,39,141,4,212,169
49608 DATA 64,141,6,212,169,16,141,15
49616 DATA 212,32,43,196,32,43,196,169
49624 DATA 64,44,21,208,208,27,173,0
49632 DATA 220,41,16,208,20,173,0,208
49640 DATA 141,12,208,173,1,208,141,13
49648 DATA 208,173,21,208,9,64,141,21
49656 DATA 208,173,13,208,201,30,176,8
49664 DATA 173,21,208,41,191,141,21,208
49672 DATA 165,168,240,5,198,168,76,24
49680 DATA 194,169,1,133,168,32,85,196
49688 DATA 164,167,32,121,197,169,2,133

```



AVEZ-VOUS CE QU'IL FAUT POUR DEVENIR

TOP GUN

Dans top gun vous vous trouvez au poste de pilotage d'un chasseur F.14
Les graphismes sophistiqués et l'écran scinde permet a deux joueurs de s'affronter ou de se battre contre l'ordinateur.
Vous disposez de missiles a

tete chercheuse et d'une batterie de canons de 20m/m dans ce combat aerien qui exige des nerfs d'acier
Etes vous pret pour les sensations fortes?
Alors allez-y! penetrez dans la zone de combat.

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



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

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

DIF-LOG

16. rue des Champs
78570 CHATELOUP-LES-VIGNES

Tel. (1) 39 74 32 89

Les dernières nouveautés à des prix

COMMODORE

KS 1942	105
KS ANTIRIAD	105
KS BEYOND FORBIDDEN PLANET	105
KS BIGGLES	105
KS BOBBY BEARING	105
KS BOULDER DASH III	80
KS COMPUTER HITS 10 VOL III	85
KS DEACTIVATORS	105
KS FA CUP FOOTBALL	82
KS HOT WHEELS	105
KS INFILTRATOR	95
DC MUGSY'S REVENGE	150
KS MUGSY'S REVENGE	95
KS NOW GAMES III	105
KS PING PONG	85
KS PRODIGY	105
DC SAMANTHA FOX	150
KS SAMANTHA FOX	95
KS SANXION	105
KS SERENADE	115
KS SOLDIER ONE	105
DC SUMMERGAMES 2	130
KS SUMMERGAMES 2	85
KS SUPER CYCLE	90
DC SUPER CYCLE	140
KS THEY SOLD A MILLION III	110
KS TRAP DOOR	105
DC WINTER GAMES	130
KS WINTER GAMES	85
KS ASTERIX	102
DC ASTERIX	148
DC DRAGON'S LAIR	135
KS DRAGON'S LAIR	102

MSX

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

AUTRES TITRES : TARIFS SUR SIMPLE DEMANDE

AMSTRAD

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

DERNIERE MINUTE - DERNIERE MINUTE - DERNIERE MINUTE

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

Pack 6 Jeux
AMSTRAD 120



JOYEUX NOËL

EN FÊTE

THOMSON

EXELVISION

KS 1000 BORNES	126
KS AFFAIRE EN OR	135
KS ATI 42	135
KS BUGS BUSTER	133
KS CAR CRASH	95
KS CITE D'OR	132
KS COMPTE BANCAIRE	76
CA EXELTEXTE	378
KS EXTENSION DE L'EXELBASIC	116
CA IMAGIX	271
KS KUNG FU	82
KS L'ANNEAU DE L'UNION	95
KS LE CHATEAU DU ROI URUS	98
KS LE TRESOR DE TOUT ANKH AMON	143
KS MEURTRE A GRANDE VITESSE	144
DT MEURTRE A GRANDE VITESSE	181
KS MIDWAY 1942	69
KS MILLE PATTES	77
KS MONOPOLIC	146
KS NEURONE	133
CA PINDO	230
KS REMI	84
KS ROBIX	103
KS ROMULUS ROME ET MOI	123
DT S O S SPACE	181
KS SPHYNX	95
KS TANKATTACK	99
CA TENNIS	327
KS TOUR D'EUROPE	95
KS VEGA X4	110
KS WORLD WAR 3	92
CA GUPPY	195
CA IMAGIX	195
CA VIRUS	195
CA WIZARD	195
MI EXELMEMOIRE 16K RAM	612
MI MAGNETOPHONE + CORDONS	398
MI EXELDRUMS CARTE+LOGICIEL	495
DT 5me AXE TO9	211
DT AIR ATTACK TO9	211
KS ANDROIDES	150
DT CAP SUR DAKAR TO9	226
DT COLISEUM TO9	211
DT EMPIRE TO9	211
KS F B I	180
KS FACIL	98
KS IL ETAIT UNE FOIS	126
DT L'AIGLE D'OR TO9	211
KS LA GESTE D'ARTILLAC MO5	220
DT LA GESTE D'ARTILLAC TO9	270
KS LA GESTE D'ARTILLAC TO7-70	220
KS LA MINE AUX DIAMANTS	140
KS LAS VEGAS MO5	190
KS LAS VEGAS TO7	190
DT LAS VEGAS TO9	240
DT LE TEMPLE TO9	195
KS LES DEUX DU STADE II MO5	150
KS LES DEUX DU STADE II TO7	150
DT LES DEUX DU STADE II TO9	190
DT MALEDICTION DE TAAR TO9	226
KS MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE MO5	190
KS POLITIK POKER	95
KS POP POP MO5-TO7	133
KS POSEIDON MO5 TO7/70	198
DT RODEO TO9	210
KS SAPHIR	140
DT SIRIUS TO9	189
DC SIRIUS TO7/70	189
KS SIRIUS TO7/70	148
DT SOLEIL NOIR TO9	195
KS SORCERY	140
DT SORCERY TO9	190
KS SORTILLEGES MO5	161
KS SORTILLEGES TO7	161
DT SOS SPACE TO9	174
DC SPEEDY WONDER DQ MO5/TO7	189
DT SPEEDY WONDER K7 MO5/TO7	148
DT SPEEDY WONDER TO9	189
DT THESAURUS TO9	166
QD VAMPIRE	220
KS VAMPIRE	160
DT VAMPIRE TO9	220
KS CHALLENGE MO5-TO7	99
KS FULGUR	99
KS LUTIN MO5-TO7	99
KS PLANETE MORTE MO5-TO7	99
KS SOS SPACE MO5-TO7	99
KS SUPER JIMMIE MO5-TO7	99
KS THESAURUS	99

PCW 8256

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

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

NOM	TITRES (*)	PRIX
PRENOM				
ADRESSE				
				
				
				
MICRO UTILISE :					
Exelvision					

SESAME

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



MINIPUCE

ET



ÉVIDEMMENT

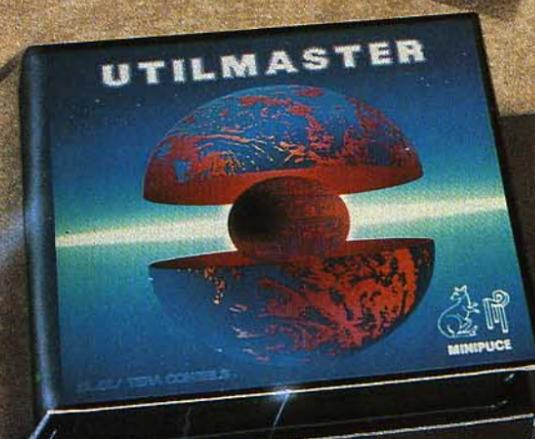
SMART COOKIE
Beau, intelligent,
facile à jouer
aimant la compagnie
recherche joueurs
sympa aimant super
graphisme et jeux
constructifs
Atari 520st
et 1040st



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



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



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



DES SOFTS D'ENFER

DPMF
DIFFUSION

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

MINIPUCE - 6, rue de Bellevue 92100 BOULOGNE
veuillez me faire parvenir

SMART COOKIE à 350 F. HELP MANAGER à 250 F.
 DISKEDOS à 250 F. UTILMASTER à 195 F.
Frais de port 15 F, joindre un chèque



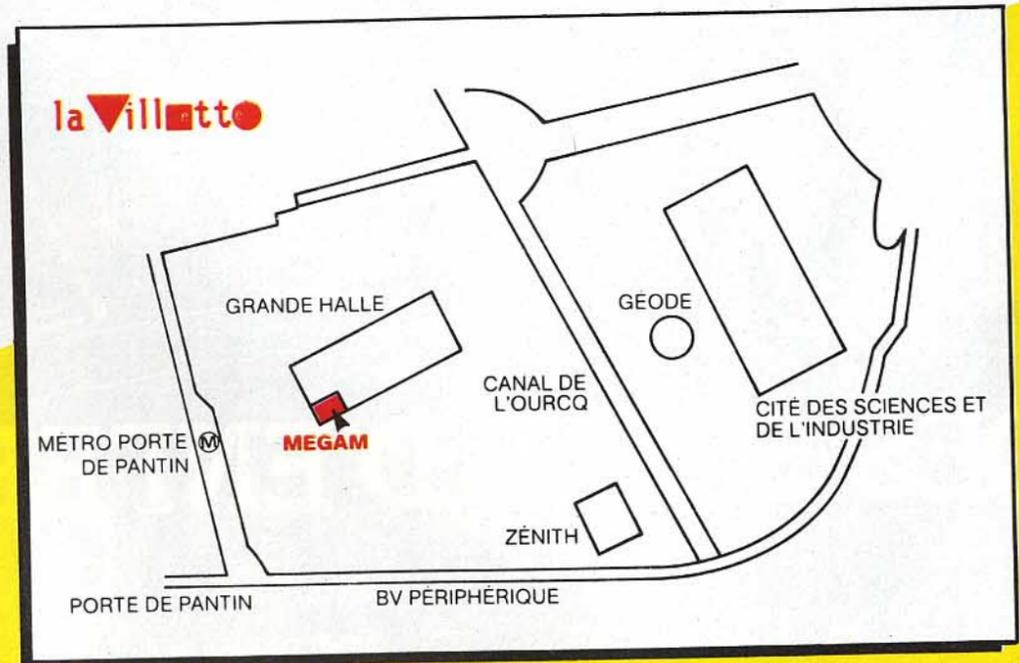
EN DÉCEMBRE VENEZ TESTER

LES 20 TILTS D'OR CANAL+86 A MEGAM



**TOUS LES JOURS (SAUF LE LUNDI)
STUDIO 2 GRANDE HALLE LA VILLETTE
DE 12 H 30 A 18 H 30
TÉL : 48.03.33.90
PRIX D'ENTRÉE : 25 F**

**ACCÈS BD PÉRIPHÉRIQUE : PORTE DE PANTIN
ACCÈS MÉTRO : PORTE DE PANTIN
ACCÈS BUS : PORTE DE PANTIN 75, 151, PC**

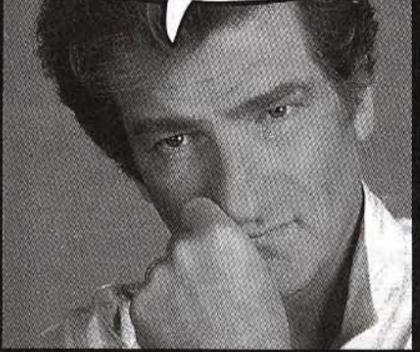


SESAME

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

La griffe des STARS sur Minitel!

RETROUVEZ MOI SUR PLUM
Eddy Mitchell



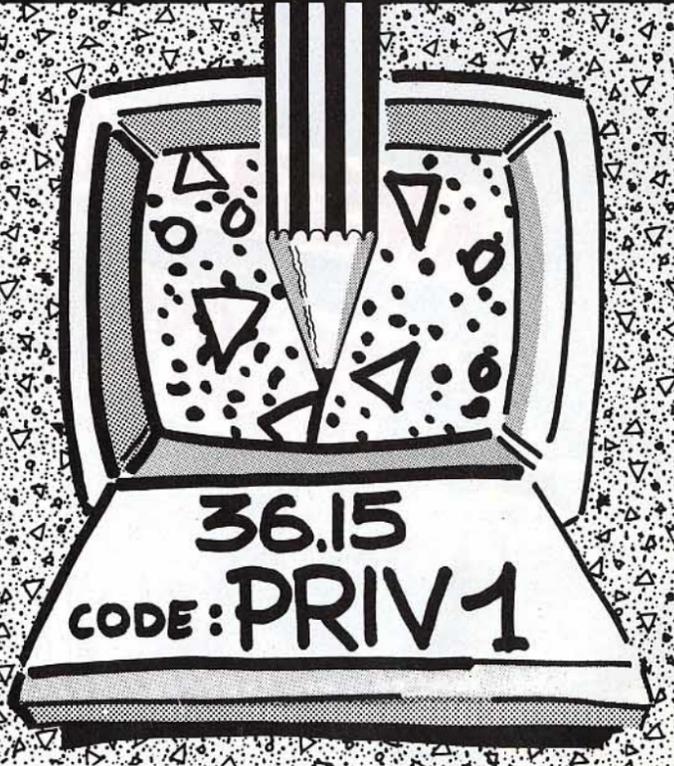
36.15 code:

PLUM

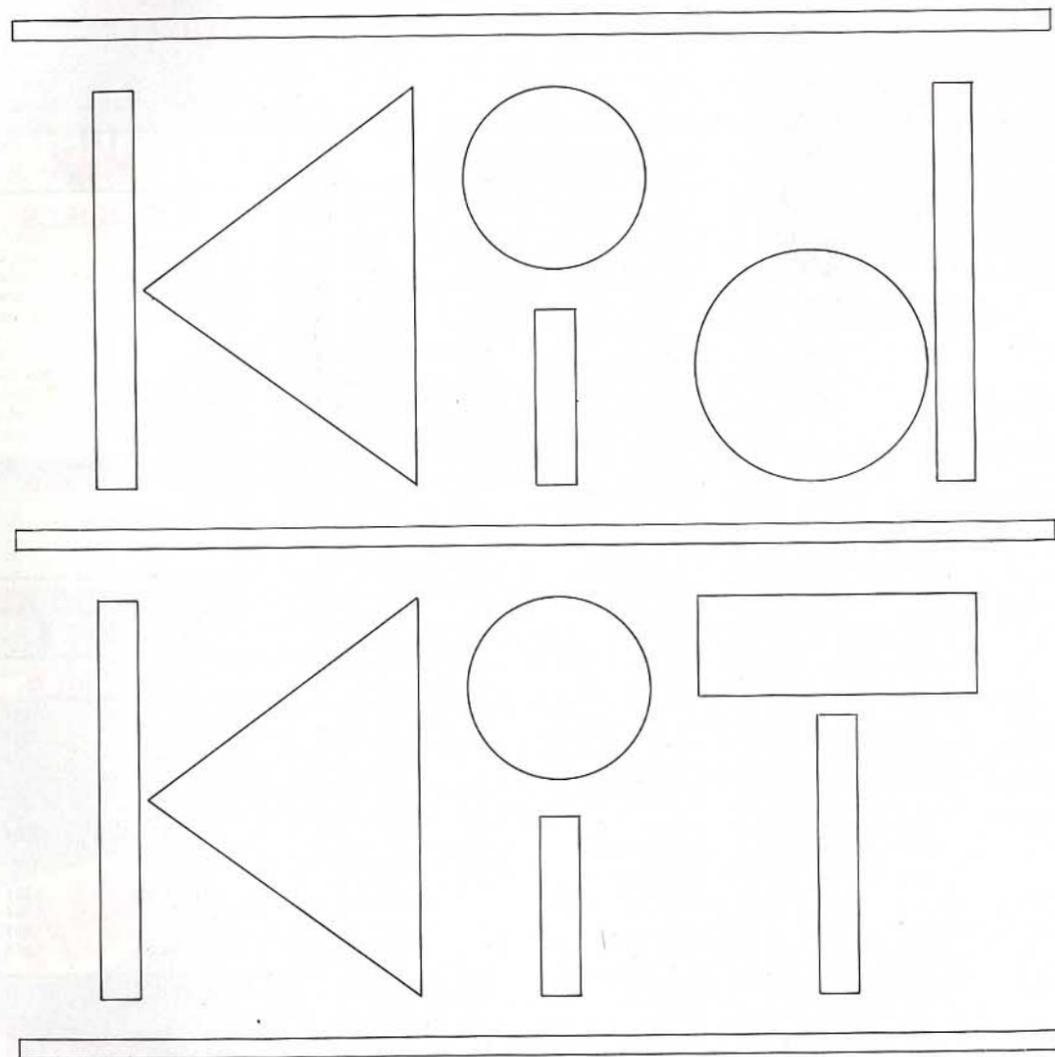
CINE-MUSIQUE-B.D-HOBBIES

SUR MINITEL

IMAGEZ VOTRE DIALOGUE



ERROR

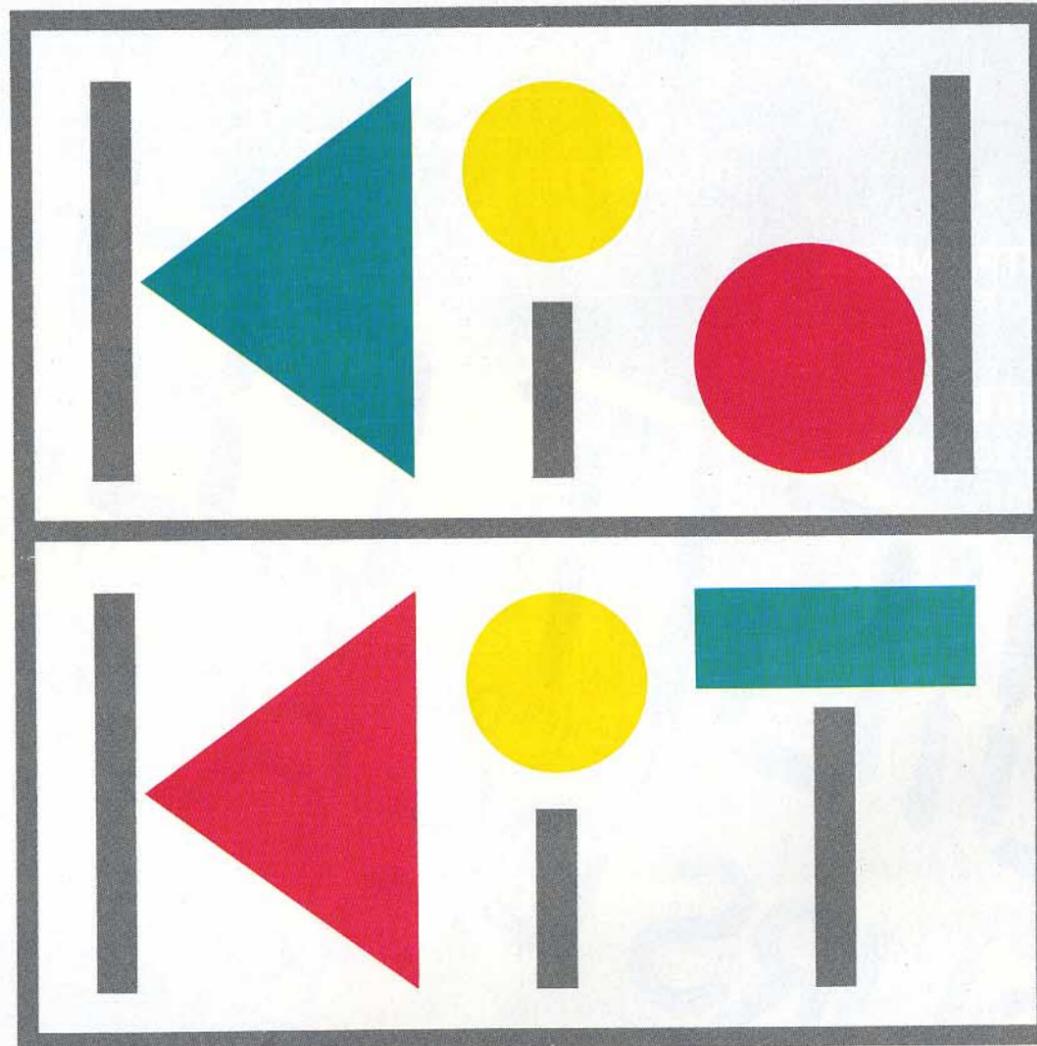


Il y a plusieurs manières de vivre l'informatique. S'isoler dans l'obscurité, face à l'ordinateur rebelle, les yeux rougis, rivés sur l'écran, avec pour seul compagnon une pile de "listings" et une documentation disparate, ou alors...

RUN

...découvrir KIDKIT.

Avec KIDKIT vous saurez tout ce qu'il faut savoir sur l'informatique ; ce qu'en pensent les "cracs" et les "plus rigolos". Vous habillerez vos disquettes. Vous les retrouverez facilement. Vous gagnerez en efficacité et en temps. Vous jouerez avec les meilleurs programmes du moment. La carte, le badge, et le journal KIDKIT deviendront vos passeports pour une nouvelle façon de vivre l'informatique.



KIDKIT, LA BOITE QUI FAIT CRAQUER LES ORDINATEURS

LA BOITE KIDKIT CONTIENT : ■ un classeur ■ 50 fiches interactives ■ des autocollants personnalisés ■ un répertoire ■ un badge ■ une cassette radio KIDKIT ■ un stylo signature ■ 4 logiciels exceptionnels : aventure, action, création graphique, éducation ■ + 2 logiciels pour comprendre la programmation ■ un abonnement au journal trimestriel KIDKIT ■ une carte KIDKIT d'accès à des centaines de programmes.

UNE PRODUCTION INFOGRAMES 79, rue Hippolyte-Kahn 69100 VILLEURBANNE - Tél. : 78.03.18.46

ATARI 520 STF 3990 F
 512 K lecteur 500 K souris
 Clavier AZERTY, LOGO, TOS, BASIC
 Néo chrome, traitement de textes français
 (Version couleur, logiciels en stock)

MONITEUR MONOCHROME 1990 F
 LECTEUR 1 MEGA 2700 F
 MONITEUR COULEUR à partir de 1990 F
 ATARI 130 XE 128 K 990 F
 LECTEUR DISQUETTE 1050 1290 F

CONSOLE ATARI 2600 S
 Prix Massacre

K7 MS PACMAN 110 F
 POLE POSITION 110 F

ATARI 1040 STF
 + MONITEUR MONOCHROME
 HAUTE RÉOLUTION
 + IMPRIMANTE CITIZEN 120 D

10990 F

FLASH

DISQUETTES (lots de 10)
 DISQUETTES 5 1/4 SFDD 65 F
 DISQUETTES 3 1/2 SFDD 150 F

PROMOTION
ATARI 520 STF 1 MEGA
4990 F

PROMOTION
ATARI 520 ST
2990 F



Le Compatible Amstrad PC 1512 est là. Prix surprise à consulter dans nos magasins

Bibliothèque de 5000 logiciels dans tous les points Digit Center

Ils sont fous ces Belges.

DIGIT CENTER
 département franchise
01.63.50.50
 Mr DAHAN ou Juliette

LE 1^{ER} DISTRIBUTEUR D'INFORMATION EN FRANCE
MAÎTRISE DES LOGICIELS DE BASE
ORDINATEUR

VOUS OFFRE

UN CERTIFICAT DE FORMATION GRATUIT*
 (valeur 790F)

LE 1^{ER} DISTRIBUTEUR D'INFORMATION EN FRANCE
 Maîtrise des logiciels de base

ORDINATEUR

LE 1^{ER} DISTRIBUTEUR D'INFORMATION EN FRANCE
 Maîtrise des logiciels de base

ORDINATEUR

FORMATION

MAÎTRISE DES LOGICIELS DE BASE

VOUS OFFRE

UN CERTIFICAT DE FORMATION GRATUIT*
 (valeur 790F)

COURS DE FORMATION
 (Initiation informatique)
POUR L'ACHAT D'UN ORDINATEUR

* OPERATION DECEMBRE
 Et nous consulter pour date
 d'inscription au stage

O U V E R T U R E

<p>PARIS DIGIT CENTER 23, boulevard Poissonnière 75002 - Tél. 42.21.49.66</p> <p>BERNARD vous attend</p>	<p>NICE DIGIT CENTER Centre Commercial Nice Etoile 24, avenue Jean Médecin 06000 - Tél. 93.85.56.85</p> <p>MARCO vous attend</p>	<p>SEVRAN DIGIT CENTER Centre Commercial Beaudottes 93270 - Tél. 43.83.20.46</p> <p>SOM vous attend</p>	<p>LYON DIGIT CENTER B.P. 325 B. 69431 Lyon cédex 3 Tél. 78.60.99.71</p> <p>ERIC vous attend</p>	<p>VILLENEUVE D'ASCHELIZY DIGIT CENTER Boutique 221 bis. Centre Commercial 59650 - Tél. 20.47.44.23</p> <p>DIDIER vous attend</p>	<p>GENEVE (Suisse) DIGIT CENTER Cce n° 104 Ctre Cial Confédération 8, rue de la Confédération CH-1204 - Tél. 41.22.29.96.95</p> <p>MICHEL vous attend</p>	<p>MULHOUSE DIGIT CENTER 7, rue du Raisin 68100 - Tél. 89.56.61.65</p> <p>JEAN-PIERRE vous attend</p>	<p>PARIS LA DEFENSE TEMPS "X" DIGIT CENTER Centre Commercial les 4 temps Niveau 0 92092 - Tél. 47.78.82.56</p> <p>NORBERT vous attend</p>	<p>AUBAGNE TEMPS "X" DIGIT CENTER Centre Commercial Auchan 13400 - Tél. 42.70.43.55</p> <p>JEAN-MARC vous attend</p>
---	--	--	--	---	---	--	---	---

COMMODORE

COMMODORE 128	2990 F
COMMODORE 128 D	5990 F
LECTEUR DISQUETTE 1541	1990 F
LECTEUR DISQUETTE 1571	3450 F
MONITEUR COULEUR 1901	3950 F
C 64N	Nous consulter

THOMSON

THOMSON TO 6	2690 F
THOMSON TO 8	2990 F
THOMSON TO 8 + LECTEUR DISQUETTE 640 K	
+ MONITEUR HAUTE RÉOLUTION	5990 F
THOMSON TO 9 + MONITEUR	
HAUTE RÉOLUTION	4990 F
THOMSON TO 9 +	Nous consulter

AMSTRAD

464 MONOCHROME
 464 COULEUR
 6128 MONOCHROME
 6128 COULEUR
 DMP 2000
 1er LECTEUR DD1
 2e LECTEUR FD1
 ADAPTATEUR-PÉritel
 SOURIS
 INTERFACE RS 232
 CRAYON OPTIQUE
 SPECTRUM + 2 + 6 LOGICIELS
 + 1 JOYSTICK

**PRIX FOUS !!!
 A CONSULTER
 DANS
 NOS
 MAGASINS**

1990 F

AMIGA

512 K, LECTEUR 880 K, ECRAN COULEUR, SOURIS

PRIX FOLIE !!!

MONITEURS

PHILIPS 12"	990 F
PHILIPS 12" HR	1290 F
PHILIPS 14" couleur	2540 F

UN CERTIFICAT DE FORMATION
 vous sera délivré par DIGIT CENTER

COMMANDEZ VOS TITRES PAR CORRESPONDANCE

pour commander, cochez les articles choisis, faire le total, remplir le bon-ci-dessous et expédier cette page
 accompagnée du règlement à l'adresse du DIGIT CENTER le plus proche de votre domicile.

Nom Prénom Adresse

Code Postal Localité Tél.

Montant des commandes Frais de port 20 F Montant total

CREDIT
IMMÉDIAT
SUR TOUT LE MAGASIN
à partir de 1.500 F
 Taux en vigueur au 1/07/86: 18,24%

SPECTRUM 128 K+2 : UNE NOUVELLE PUISSANCE A NE PAS METTRE ENTRE TOUTES LES MAINS.



Le nouveau ZX Spectrum + 2, c'est bien plus qu'une mémoire monstre. C'est le dernier-né surdoué de la prestigieuse famille Sinclair. Il possède un véritable clavier machine, un lecteur de cassettes intégré, deux prises de joysticks, de superbes capacités graphiques et une fabuleuse bibliothèque de plus de 1000 jeux et programmes disponibles partout. Nouveau ZX Spectrum + 2 : un monstre de puissance à un prix qui est loin d'être monstrueux :



1990 F^{TTC}
Prix généralement constaté.
Avec un joystick et 6 cassettes de jeux

sinclair

Merci de m'envoyer une documentation complète sur le Spectrum 128K + 2.

Nom : _____

Adresse _____

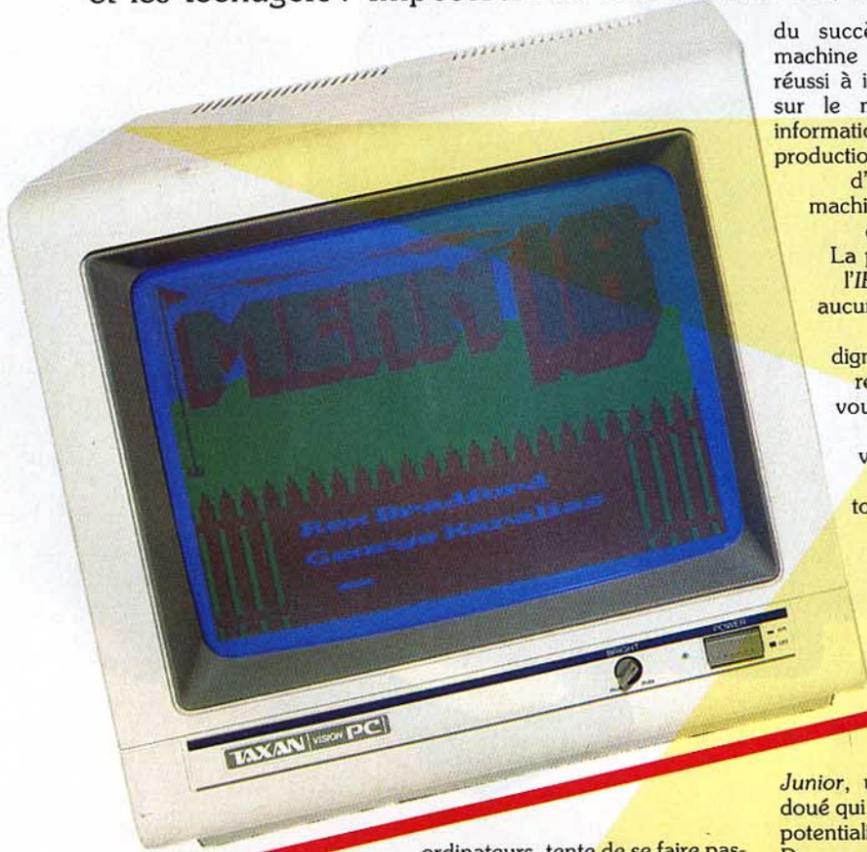
Code postal [] [] [] [] [] Ville _____

Renvoyer ce coupon à :
Sinclair France, BP 12 92312 Sèvres cedex

MEMOIRE MONSTRE PLAISIR MONSTRE

Faut-il acheter un compatible PC?

Prix en tête, l'Amstrad PC fait irruption sur le marché de la micro familiale. Les compatibles PC seront-ils les « home computers » absolus, qui concilient applications professionnelles imbattables et jeux fabuleux? Sauront-ils séduire à la fois les cadres et les teenagers? Imposeront-ils leur loi aux 16/32 bits, si séduisants? *Tilt* répond...



ordinateurs, tente de se faire passer pour une grenouille en s'attaquant au marché encore embryonnaire de la micro-informatique professionnelle. C'est la naissance de la conception modulaire bâtie autour du microprocesseur 8/16 bits Intel 8088. Cet ordinateur « à la carte » est prêt à accueillir toutes sortes d'extensions et de périphériques afin de s'adapter aux besoins de l'utilisateur. De fait, on ne dénombre plus les configurations obtenues à partir d'une même base. C'est, avec la notoriété de la marque, une des clés

du succès commercial d'une machine qui a très rapidement réussi à imposer son leadership sur le marché de la micro-informatique professionnelle. La production d'IBM PC est passée d'environ cinq cent mille machines en 1982 à près de deux millions en 1984.

La préservation austère de l'IBM PC ne laisse planer aucun doute quant à sa vocation. Drapé dans sa dignité d'ordinateur de bureau, il ne paraissait pas vouloir consentir à desserrer le nœud de sa cravate. En outre, son prix seul suffisait à interdire toute confusion des genres. Les micros IBM semblaient alors condamnés à la gestion à perpétuité. En 1983, la multinationale tente de mettre un pied dans le monde de la micro-informatique familiale.

C'est la sortie du PC Junior, un bébé moyennement doué qui faisait payer très cher ses potentialités ludiques.

Dans sa version de base, il acceptait des cartouches de jeu et un magnétophone à cassettes, disposait de deux prises pour manettes de jeu et d'un clavier communiquant avec l'unité centrale par liaison infrarouge. Après l'échec retentissant de cette machine, IBM a retrouvé son sérieux. La firme lorgne aujourd'hui en direction des trente-deux bits et de la technologie R.I.S.C. (Reduced Instruction Set Computer, voir *Tilt* n° 35, page 18), témoignant ainsi de son avance et de sa vitalité, tout en surveillant d'un œil le marché périlleux de l'informatique de loisirs.

Face à un tel succès, aussi fulgurant qu'inattendu, les autres compagnies pouvaient d'autant moins rester de marbre qu'IBM éprouvait quelques difficultés à satisfaire une demande sans cesse croissante. IBM a ouvert une brèche en imposant un standard : il suffisait de s'y engouffrer et d'inonder le marché avec des copies de PC proposées à des prix nettement inférieurs en raison de coûts de commercialisation sans rapport avec ceux de « Big Blue ».

Précisons tout de même que les droits d'exclusivité d'IBM sur ses mémoires mortes contenant le B.I.O.S. (Basic Input Output System) interdisent aux constructeurs de compatibles de réaliser des clones absolument parfaits : il subsiste toujours un certain degré d'incompatibilité entre les copies et leur modèle, peu gênante au demeurant puisque n'affectant rien au fonctionnement de la quasi-totalité des programmes.

Ames sœurs ou Amstrad?

La compatibilité n'exclut pas quelques incompatibilités d'humeur. Ainsi Basica, le Basic étendu de Microsoft tournant sur les IBM refuse obstinément de charger sur les compatibles. Ceux-ci utilisent le GW Basic également développé par Microsoft.

Cet inconvénient tout à fait marginal n'a pas fait obstacle au succès des compatibles. Résultat des courses : le compatible PC est aujourd'hui un produit complètement banalisé qui est même distribué dans certains supermarchés ! Il est maintenant courant d'en trouver dans une configuration com-

Un PC traditionnel : les temps où la compatibilité technique se doublait d'une uniformité esthétique sont-ils révolus ?



prenant une unité centrale équipée de 256 Ko de mémoire vive, un clavier « azerty », un lecteur de disquettes, une carte graphique avec sortie imprimante et un moniteur monochrome pour moins de 6 000 F. Ce prix est à comparer aux 22 000 F qu'il vous faudrait déboursier pour acquérir un IBM « pur sang » !

Pour environ 5 400 F, le compatible PC « Winner » est même doté d'une carte-mère « turbo » (8 MHz de fréquence d'horloge contre 4,77 MHz pour un IBM PC). Il est d'ailleurs fréquent que les copies d'IBM affichent des performances supérieures à l'original. Tandy, constructeur américain offrant toute garantie de sérieux, semble lui aussi bien placé avec son modèle 1000 EX proposé aux alentours de 6 500 F dans une configuration similaire avec, en prime, la fourniture de *Deskmate II*, un logiciel intégrant traitement de texte, tableur, gestionnaire de fichiers... Les compatibles à 5 000 F existent mais ne courent pas encore les rues : il faut surveiller de près les opérations promotionnelles menées par certains revendeurs tout en gardant à l'esprit des critères de comparaison prenant en compte la configuration de l'ordinateur, l'étendue de la garantie et l'efficacité du service après-vente et les fournitures diverses (le DOS, GW Basic et leurs manuels respectifs ne sont pas toujours fournis avec la machine !). N'oublions pas qu'à un tel niveau de prix, les vendeurs de compatibles sont souvent loin d'offrir les mêmes prestations qu'IBM...

Mais c'est incontestablement à Amstrad que l'on doit l'événement de l'année en matière de compatibles avec la sortie d'une gamme complète de PC d'un genre nouveau. A force

d'en attendre l'avènement, on finissait par craindre que la montagne accouche d'une souris. Cet ordinateur, effectivement doté d'une souris, ne nous a pourtant pas déçu. Il rompt avec la tradition des compatibles qui misent sur leur ressemblance avec l'IBM PC pour s'assurer un succès commercial. L'austérité de présentation, peu incitative aux détournements ludiques, a été abandonnée au profit d'un habillage plus séduisant. Une véritable personnalité émane de l'Amstrad PC 1512 ! Si la présence d'une prise joystick trahit ses arrières pensées (on sent immédiatement que la machine ne se fera pas prier pour jouer), les performances ne sont pas négligées pour autant ; avec 512 Ko de mémoire RAM, un microprocesseur Intel 8086 cadencé à 8 MHz, une carte graphique permettant l'affichage de seize couleurs pour une résolution de 640 x 200, le PC 1512 a de quoi rendre jaloux bien des concurrents. Ce cocktail réussi à base de micro-informatique familiale et professionnelle peut être consommé sans modération. L'Amstrad a su éviter les écueils qui ont été fatals à l'IBM PC junior en offrant des performances supérieures à celles d'un classique PC

XT, tout en mettant au service de l'utilisateur les facilités de gestion des commandes par fenêtres, menus déroulants et souris... Son prix enfin risque d'aiguiser la concurrence acharnée à laquelle se livrent les multiples marques de compatibles.

N'oublions pas que pour moins de 6 000 F dans sa version de base, le PC 1512 est livré avec une souris, les systèmes d'exploitation DOS 3.2 et DOS Plus, un Basic structuré, le logiciel intégrateur GEM et dispose de multiples entrées et sorties (port parallèle, RS 232, prise pour joystick). Indiquons pour mémoire qu'un compatible taïwanais dans une configuration équivalente franchirait la barre des 10 000 F.

Les atouts

N'en doutons pas, les prix des compatibles vont encore diminuer. Alan Sugar, directeur d'Amstrad, ne fait d'ailleurs pas mystère de ses intentions : si IBM a fixé le standard du marché de la micro, Amstrad quant à lui compte bien fixer un standard de prix. A quand les PC à 4 000 F? L'Amstrad PC 1512 ne peut

néanmoins se targuer d'échapper à toute critique. L'intégration des principales fonctions sur la carte mère, facteur d'abaissement des coûts de production et de vente, en interdit la déconnection. Il est possible d'adjoindre à l'Amstrad des adaptateurs graphiques extérieurs à condition que ceux-ci utilisent des adresses mémoires différentes de celle de l'adaptateur intégré. Un simple switch aurait pourtant suffi pour régler le problème ! De même, l'intégration de l'alimentation dans le moniteur semble relever d'une frileuse volonté de protection commerciale.

La compatibilité du matériel n'est cependant pas totalement sacrifiée, puisque la carte mère dispose de trois connecteurs libres qui ne font pas toujours preuve de sentiments xénophobes à l'égard des cartes d'extension et des périphériques de toute origine. Reste à connaître les limites de la compatibilité du PC Amstrad.

Il serait étonnant qu'Amstrad reste longtemps seul à occuper le créneau des compatibles à vocation mixte. Déjà se profile l'ombre du Spectra Vidéo X'Press 16 construit autour d'un microprocesseur Intel 8088 à 4,77 MHz.

De par sa conception, cette machine s'apparente beaucoup plus à un ordinateur familial qu'à un compatible traditionnel. Ses possibilités sonores le distinguent de ses frères, bien démunis il faut l'avouer avec leur unique générateur et leur misérable petit haut-parleur, indigne du pire des récepteurs de radio : le X'Press 16 peut être fier de ses trois canaux et de son générateur d'enveloppe programmable. Il sera d'ailleurs livré avec une version de GW Basic incluant des fonctions sonores et graphiques étendues.

Les capacités graphiques annoncées sont elles aussi attrayantes : 256 couleurs pour une résolution de 256 x 212 pixels ou seize couleurs en mode 512 x 212... Livré ▶



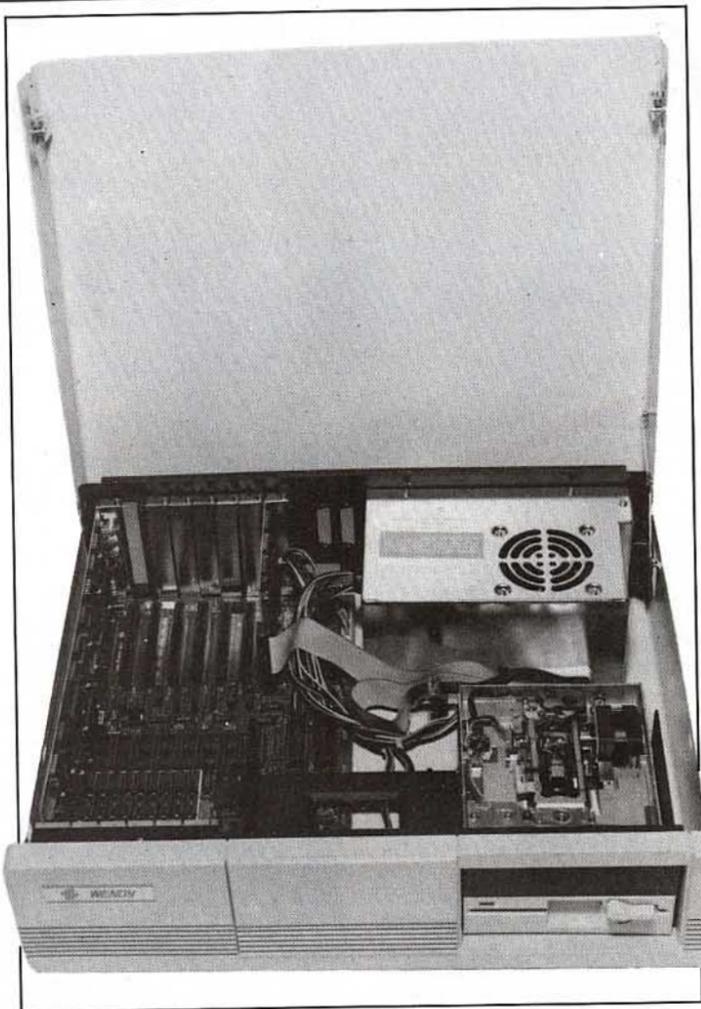
MICRO STAR

avec un joystick perfectionné, il peut aussi recevoir une extension optionnelle le rendant compatible avec la plupart des cartouches de jeu pour M.S.X. On ne peut afficher plus clairement ses ambitions... Ses performances globales sont néanmoins inférieures à celles de l'Amstrad. De plus, le manque de puissance de l'alimentation (30 W sans ventilateur contre 90 W pour l'Amstrad et 150 W pour la plupart des compatibles d'origine asiatique) interdit l'ajout d'un disque dur. Son prix enfin devrait se situer dans la fourchette des 7 000 à 8 000 F. Attendons de l'avoir testé avant de nous prononcer !

Devant une telle prolifération de compatibles de moins en moins chers (on peut raisonnablement penser que la démocratisation du PC ne va pas s'arrêter en si bon chemin), IBM se voit acculé à une attitude défensive et consent d'importantes remises à ses clients. Les prix de vente des authentiques PC ont baissé de 30 à 40 % en un an. Cela n'est pourtant pas suffisant pour enrayer le processus d'érosion des positions d'IBM. Pour la première fois, les ventes de compatibles ont dépassé aux U.S.A. celles des originaux ! Cette situation semble sérieusement préoccuper le leader mondial de l'informatique qui pourrait être tenté d'abandonner le marché des micro-ordinateurs « bas de gamme » aux constructeurs de compatibles. Une autre solution, beaucoup plus offensive, consisterait à commercialiser un nouveau micro... incompatible avec les compatibles !

Soft qui peut !!!

Les softs pour PC existent, je les ai rencontrés ! Il est vrai que la bibliothèque de logiciels pour PC est grosse de plus de 10 000 programmes. C'est là l'énorme avantage qu'offre un standard aussi massivement répandu. Il va sans dire qu'aux U.S.A., les jeux pour PC se taillent une part importante du marché. Hélas, la situation est tout à fait différente en France. Le prix de ces machines et leur conception même les destinaient jusqu'à maintenant à une utilisation exclusivement professionnelle. En l'absence d'une demande soutenue, les distributeurs rechignaient à importer des jeux dont la revente paraissait incertaine. Une rapide tournée effectuée en septembre dans les boutiques parisiennes nous a révélé la tragique



Une exemplaire clarté d'implantation des différents éléments, au service d'une accessibilité maximale. Au fond à droite, l'alimentation surdimensionnée, ventilée et dûment blindée.

réalité : réunir plus de vingt logiciels de jeu relevait du pari impossible ! Depuis, fort heureusement, la situation s'est notablement améliorée bien que les prix pratiqués varient de façon surprenante d'un magasin à l'autre. Il n'est pas rare d'en trouver aux environs de 800 F. De tels prix s'expliquent en partie par le désintérêt des importateurs pour un produit dont la diffusion était jusqu'à maintenant quasi confidentielle. L'importation directe de logiciels en petites quantités par les revendeurs se faisait dans des conditions assez peu avantageuses. De plus, l'acheteur potentiel de ce genre de programmes avait généralement plus le profil d'un cadre supérieur que le look d'un « kid » passionné de jeux sur micro. La pauvreté de la gamme de logiciels de jeux, leur prix élevé et l'absence de percée des IBM PC et compatibles dans le domaine de l'informatique de loisir s'entre-

naient mutuellement en une spirale infernale ! Cette situation peu réjouissante est en grande partie responsable de la vague de piratage qu'ont connu les logiciels de jeu pour PC. Fort heureusement, la petite révolution qui s'accomplit sous nos yeux est en train de bouleverser bien des choses. La vente de compatibles PC au prix de classiques ordinateurs familiaux a créé une situation nouvelle : les PC touchent un nouveau public très attiré par les jeux, et il est évident que le succès de ces nouvelles machines dépendra essentiellement de la capacité des éditeurs et des distributeurs à proposer des logiciels de qualité à des prix en rapport avec celui du matériel. Une grande partie du travail est fait puisque les logiciels existent déjà ! Dans le domaine des softs pour compatibles, on peut s'attendre à une explosion prochaine qui ne sera pas sans évoquer le feu d'artifice du 14 juillet.

Déjà, nos murs résonnent du grondement sourd de l'inévitable question qui s'apprête à jaillir : faut-il, oui ou non, acheter un compatible PC ?

Le bon choix ?

Il est vrai que l'arrivée d'une nouvelle machine a souvent pour effet de rendre le choix plus difficile. L'ordinateur qui remportera une adhésion massive et unanime n'est pas encore venu frapper à notre porte. Tout au plus existe-t-il entre les micros des différences d'architecture interne et de génération de composants utilisés, traduisant une orientation ou une spécialisation particulière choisie par le fabricant. Mais la puissance théorique de la machine ne suffit pas à rendre compte de son efficacité pratique. Son environnement matériel et logiciel constitue un critère de choix autrement plus important, bien qu'il soit souvent difficile d'en prévoir l'évolution. Si les compatibles PC se contentent généralement de microprocesseurs 8/16 bits (l'Amstrad utilise quant à lui un véritable 16 bits) alors que les Atari ST ou l'Amiga fonctionnent avec des 16/32 bits, ils bénéficient en revanche d'une gamme étendue de périphériques et de logiciels « professionnels ». On peut tout brancher, ou presque, sur un compatible qui présente une aptitude remarquable à se transformer en une créature tentaculaire. Disques durs, extensions mémoires, cartes graphiques, tables à digitaliser, cartes modems, coprocesseurs mathématiques, convertisseurs analogiques/digitaux et digitaux/analogiques... N'en jetez plus ! L'avenir nous dira si le choix en matière de logiciels de jeu pour PC sera à la hauteur de cette diversité. L'Amiga ou l'Atari ST, dont la réputation n'est plus à faire, séduisent les dessinateurs ? L'Amstrad n'a pas non plus à rougir de ses possibilités graphiques. Les compatibles peuvent, en outre, constituer une base de départ solide pour des applications de C.A.O./D.A.O. (conception et dessin assisté par ordinateur) grâce à leurs facultés d'adaptation : la carte « EGA Artist 1 » affichant seize couleurs sur une palette de quatre mille quatre-vingt seize pour une résolution de 1 024 x 1 024 pixels en fera rêver plus d'un ! Disons seulement, pour être plus réaliste, qu'il faut maintenant compter avec les compatibles PC lors de l'instant fatidique du choix...

Jean-Philippe Delalandre



C'EST UN INVESTISSEMENT INTELLIGENT POUR L'ÉCOLE ET LA MAISON.

LE TO8, LE LECTEUR DE DISQUETTES, LE MONITEUR COULEUR POUR 5.990 F



THOMSON 
MICRO-INFORMATIQUE

Vous rêvez d'un outil efficace pour vos études ou votre travail. **THOMSON TO8**. La programmation vous passionne. Les jeux vous font craquer. **THOMSON TO8**. Avec l'ensemble **THOMSON TO8**, vous disposez d'un système complet et performant, facile à utiliser. Un système évolutif qui peut encore monter en puissance, si le cœur vous en dit.

Pour **5.990 F** offrez-vous

- Le **TO8**, un micro de **256 Ko** de mémoire vive extensible à 512 Ko, avec son basic 512 Microsoft R hautes performances, ses 8 modes d'affichage 40-80 colonnes et sa palette de 4.096 couleurs.
- Le lecteur de disquettes 3,5" double face / double intensité d'une capacité de 640 Ko formatés.
- Le moniteur couleur 36 cm haute définition, de 2.000 caractères.

Dès maintenant, le **TO8** dispose de toute une gamme d'extensions et de périphériques, sans oublier la plus importante bibliothèque de logiciels en français. Logique, c'est un **THOMSON**.

DONNEZ-VOUS UNE CHANCE SUPPLÉMENTAIRE DE RÉUSSIR.

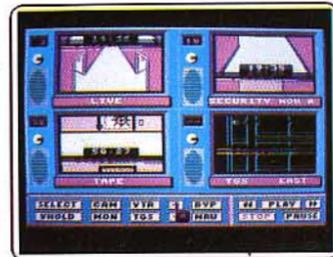
MICRO STAR



The tracer sanction

Ce jeu d'aventure aux graphismes soignés vous mettra aux prises avec un criminel interplanétaire. Un mystérieux oiseau légendaire vous aidera dans cette entreprise délicate. Le dialogue avec l'ordinateur, en anglais, est facilité par l'usage des touches de fonction. Pas vraiment nouveau mais éminemment intéressant. (Disquette Activision).

Type : aventure
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : D



Hacker II

Hacker II reprend le thème de l'espionnage informatique. Vous êtes cette fois-ci mandaté par la C.I.A. pour vous introduire grâce à une liaison par satellite, dans le système de surveillance d'un complexe militaire en Sibérie. Vous devrez guider des robots espions en surveillant des écrans de contrôle afin de vous emparer de documents vitaux. (Disquette Activision).

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

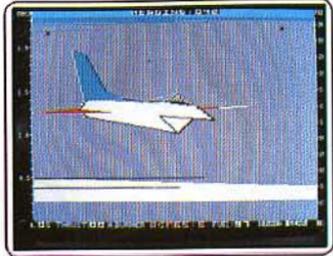


Mean 18

Aucun doute, ce logiciel de golf « fait le trou » dans tous les sens du terme. Néanmoins, le plaisir que vous éprouverez dépendra des performances graphiques de votre PC. Beauté des graphismes, animation 3D donnent à ce jeu un excellent réalisme. Le bruitage en revanche est passé aux oubliettes. A conseiller aux poètes. (Disquette Accolade).

Type : simulation de golf
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★
Prix : E

Jet
Ce programme qui vous place aux commandes d'un avion de chasse basé sur un porte-avions ou sur la terre ferme met en scène des situations variées. Vol libre, combat contre des Mig ou bombardement de navires ennemis sont exécutables selon neuf



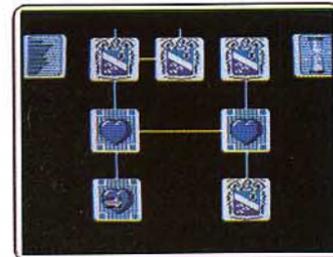
niveaux de difficulté. Les commandes, complètes, privilégient le combat au détriment du pilotage. (Disquette Sublogic).
Type : simulation de combat aérien
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : F

The music studio
C'est un fait, les IBM PC et compatibles ne sont généralement pas très doués pour la musique. Ce logiciel exclusivement destiné à l'IBM PC Junior et au Tandy 1000 exploite leurs possibilités sonores particulières. De plus, ce programme peut piloter un



synthétiseur relié au Tandy 1000 par une interface MIDI additionnelle. (Disquette Activision).
Type : composition/création sonore
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★★★★
Potentialité : ★★★★★
Prix : B

Alter Ego, male version
Vous serez un Américain, de la naissance à la mort, dans les petites et les grandes circonstances de la vie. Forger « votre » personnalité, dans le danger ou à l'école, dans votre métier, dans vos relations avec les parents, petites copines puis femme et



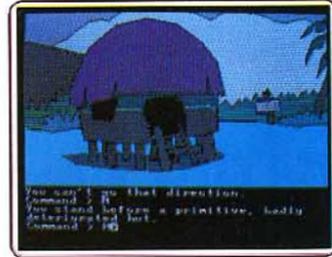
enfants. Votre « conscience » fait la morale en permanence. Roman interactif, textuel, en anglais. (Trois disquettes Activision).
Type : simulation de vie
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : D



Echecs 3 D

Logiciel de qualité, cependant pas exempt de défauts. Des graphismes soignés, mais la 3D n'est accessible qu'avec carte couleur, et l'utilisation d'une carte EGA est fortement recommandée. Commandes simples et options intéressantes au menu, mais elles ne doivent pas occulter la qualité de jeu — qui a de quoi faire pâlir plus d'un ordinateur dédié aux échecs. (Disquette Fil).

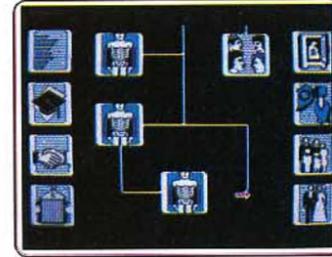
Type : jeu de réflexion
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : C



Mindshadow

Rassembler les éléments épars de votre passé, les traces effacées de votre existence... Voilà l'essentiel de vos préoccupations d'amnésique abandonné sur une île déserte. Le Condor, oiseau mythique bienveillant, s'est échappé de « The tracer sanction » pour vous venir en aide. Un thème original pour un jeu d'aventure plutôt classique. (Disquette Activision).

Type : aventure
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Dialogue : ★★★★★
Prix : D

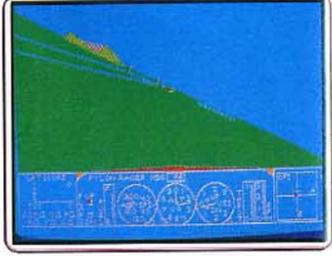


Alter Ego, female version

Même trame que l'autre version. Une fille attend toujours que le garçon lui propose un rendez-vous. Elle peut gagner 500 000 \$ en trouvant une recette de cocktail à grignoter devant la TV! Son courage, assistant à un « casse », consistera à téléphoner à la police ; le garçon aurait désarmé le malfaiteur. Manque parfois du sens de l'humour. (Trois disquettes Activision).

Type : simulation de vie
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Prix : D

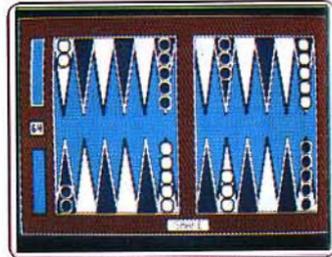
Pylone racer
Ce simulateur de vol présente quelques attractions. Vous êtes en compétition dans une épreuve de course sur un parcours triangulaire balisé par des pylônes. Vous pouvez stocker sur disquette votre propre parcours pour ensuite vous confronter à vous-même.



Si vous disposez d'un modem, vous pourrez jouer avec un partenaire par téléphone. (Disquette Mind System).

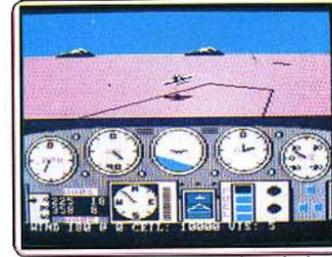
Type : simulation de vol
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : F

Backgammon
Présentation plus luxueuse et prix en conséquence pour cette autre version : une brochure très complète, mais non traduite, retrace l'histoire et les règles du jeu. Celui-ci se déroule selon neuf niveaux de difficulté. Vous pouvez visualiser l'ensem-

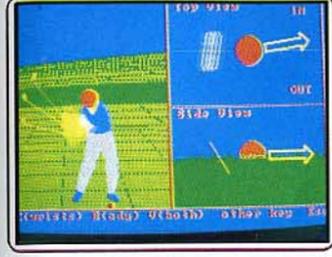


ble des coups joués depuis le début, sauvegarder des parties, poser des problèmes à votre ordinateur... (Disquette Micro Odesta).
Type : réflexion
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : F

Solo flight
Vous êtes ici aux commandes d'un vieux « coucou » des années vingt semblable à celui de Lindberg. La représentation du vol est plutôt inhabituelle, puisque vous voyez votre avion évoluer à distance. Cette petite entorse au réalisme n'affecte d'ailleurs en



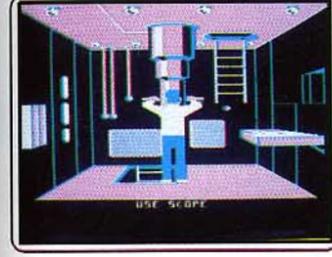
rien l'intérêt du jeu, servi par la multiplicité des lieux et des conditions de vol. (Disquette Microprose).
Type : simulation de vol
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : D



Championship golf

Ici ce sont les aspects techniques qui dominent : le profil du club choisi se dessine, la position des pieds ainsi que l'angle d'attaque doivent être définis... Si le « swing » du joueur s'exécute en un mouvement irréprochable grâce à une animation réussie, la trajectoire de la balle n'évoque en revanche que le déplacement du curseur sur l'écran. (Disquette Gamestar).

Type : simulation de golf
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : C



Silent service

Manœuvres complexes et complètes, réalisme des situations inspirées des combats de la Seconde Guerre mondiale font de cette simulation de combats sous-marins un modèle du genre. Cinq écrans correspondant aux cinq postes de combat vous donnent tous les éléments nécessaires à la détermination de l'action. (Disquette Microprose).

Type : simulation de combats sous-marins
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : C

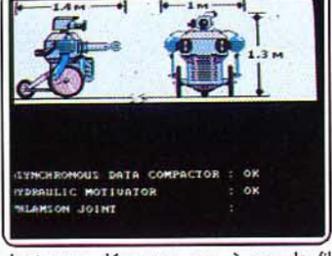


F-15 strike eagle

Les sept missions qui vous sont confiées vous amènent à bombarder successivement la Libye, l'Egypte, le Vietnam (Haiphong et Hanoi), la Syrie, l'Irak et l'Iran sous la menace de Mig-21 et selon quatre niveaux de difficulté... L'ennemi est clairement désigné. Malgré la présence d'un viseur au milieu du cockpit, la destruction de vos cibles n'est pas chose facile. (Disquette Microprose).

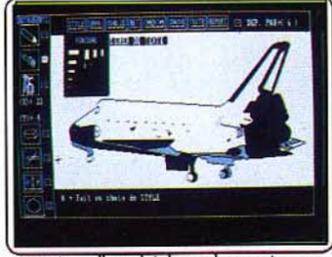
Type : simulation de combat aérien
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : E

Hacker
« Longo, please » : c'est le message traditionnel par lequel les gros ordinateurs vous accueillent. Vous vous êtes accidentellement connecté à un système informatique. Une fois le mot de passe trouvé, vous vous embarquez dans une histoire d'espionnage



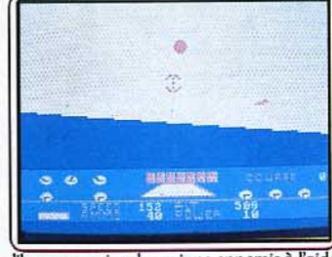
dont vous découvrez peu à peu le fil conducteur. Passionnant. (Disquette Activision).
Type : aventure/action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : C

L'illustrateur
Si ce logiciel de création graphique pour PC ne brille pas par le nombre de ses fonctions, la sélection de celles-ci est facilitée grâce à une représentation par icônes. Le tracé de formes complexes à partir du clavier n'est pas chose facile. Ce logiciel limité qui ne



permet pas l'emploi de couleurs est accompagnée d'une notice en français. (Disquette Didacticiel FM).
Type : création graphique
Intérêt : ★★★★★
Accessibilité : ★★★★★
Potentialités : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : F

Hellcat ace
La Seconde Guerre mondiale fait rage. Aux commandes d'un avion de combat, vous survolez le « Pacifique » et traquez l'ennemi. L'accent est mis sur le combat plus que sur la simulation de pilotage : les commandes, peu nombreuses, vous laissent les mains



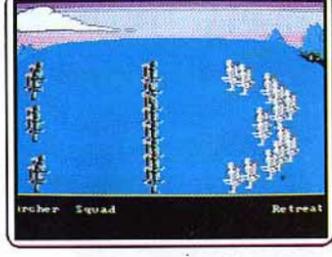
libres pour viser les avions ennemis à l'aide de la mire centrale. Intéressant. (Disquette Microprose).
Type : simulation de combat aérien
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : B



Chess

Montre que le PC peut être joueur, et quel joueur : entrées classiques, développements passionnants. Réserve et audace sont justement dosées, les « grands » stratégies trouveront ici un adversaire coriace. Hélas, il semble qu'en fin de partie l'ordinateur fasse comme s'il avait gagné, ce qui n'est pas toujours le cas... (Disquette Psion).

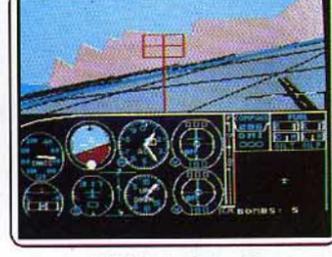
Type : jeu de réflexion
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : n.c.



The ancient art of war

Ce jeu de stratégie qui s'inspire de l'Art de la guerre (400 avant J.C., par Sun Tzu) vous donne l'occasion de prouver vos capacités de commandement. Ruses et coups foudroyés vous seront plus profitables qu'un affrontement direct avec l'ennemi. Aux onze campagnes proposées s'ajoutent celles que vous pourrez créer vous-même. (Disquette Broderbund).

Type : stratégie
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : n.c.



Flight simulator II

Assurément, nous sommes ici en présence d'un simulateur de haut vol. Ne vous méprenez pas : il est tout aussi intéressant et difficile de piloter ce monomoteur à ailes hautes qu'un jet de combat surpuissant. Le tableau de bord très complet témoigne du réalisme des commandes. Les trajets eux-mêmes ne doivent rien à l'imagination des concepteurs. (Disquette Microsoft).

Type : simulation de vol
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : F

The hobbit
L'intrigue de ce jeu d'aventure suit fidèlement la trame du livre de Tolkien. Dans la peau de Bilbo, vous êtes entraîné par le magicien Gandalf dans la quête d'un trésor volé. Un dragon vous menace, mais l'aide de Gandalf et de Thorin pourra vous tirer



d'affaire. Le dialogue avec l'ordinateur est dans la langue de Shakespeare. (Disquette Melbourne House).
Type : aventure
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Difficulté : ★★★★★
Prix : D

Backgammon
La version pour PC bénéficie d'une amélioration par rapport à son homologue pour Dragon. Vous retrouvez les neuf niveaux de difficulté et vous pouvez choisir d'affronter un adversaire humain, la machine ou de contempler la démonstration... Le pro-



gramme vous interdit les déplacements incorrects. Vous pouvez visualiser votre dernier coup. (Disquette Microdeal).
Type : réflexion
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : B

Chess
Programme relativement ancien, un an, il a du mal à résister aux concurrents : graphismes moyens et manque d'imagination. Cependant, l'aspect stratégique n'est pas négligé. Il peut être donc une bonne approche pour un joueur moyen. L'accessibilité



des commandes le rend très convivial, et certaines options apportent des petits plus. (Disquette Microdeal).
Type : jeu de réflexion
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : B

SPECIAL
COMPATIBLES
PC

BANC D'ESSAI

PC Amstrad vs Tandy 1000

L'Amstrad va-t-il mettre K.O. tous ses adversaires? Les talents marketing de la firme ont fait merveille sur les CPC 464, 664 et autres PCW 8256. En sera-t-il de même sur le marché des IBM? La structure de vente qui a supporté les premiers Amstrad sera-t-elle aussi efficace pour imposer les PC? Le match

PC 1512 contre Tandy 1000 EX est, à cet égard, révélateur: le premier table sur son prix et son aura; l'autre joue à fond la notion de « service ». Quelle que soit l'issue du combat, voici tout ce qu'il faut savoir sur les machines qui défraient aujourd'hui la chronique...



Amstrad PC 1512

Les étiquettes ont la vie dure : comment Amstrad, dont personne n'oserait nier la capacité à concevoir des ordinateurs de jeu à succès (la gamme des CPC l'atteste) pourrait-il créer un compatible PC digne de concurrencer des noms aussi respectés qu'IBM, Olivetti ou Hewlett-Packard ? Le pari de la firme britannique semble plutôt périlleux. Les professionnels risquent de boudier un produit commercialisé par une marque dont le destin était jusqu'alors associé dans les esprits à celui de l'informatique familiale. Amstrad devra apporter la preuve de sa capacité à organiser un service après-vente à toute épreuve pour acquérir ses lettres de noblesse auprès des entreprises.

L'autre aspect du problème reste l'accueil que les amateurs réserveront à une machine dont la connotation « pro » n'échappe à personne. D'autant plus que le PC Amstrad devra subir sur le marché de l'informatique de loisir la concurrence directe d'ordinateurs théoriquement plus performants, tels que l'Atari 520 ST. L'équation du succès de cet ordinateur comporte encore de nombreuses inconnues. La marque pourra-t-elle impunément transgresser son image, aussi bien auprès des amateurs que des professionnels ?

Un clavier azerty en vaut deux

Esthétiquement, la machine est plutôt réussie. L'originalité du PC Amstrad se devait d'être perceptible dès le premier coup d'œil. Compatibilité n'est en rien synonyme

RADIOSCOPIE

Origine : Grande-Bretagne (fabrication en Corée).
Microprocesseur : Intel 8086 (16 bits).
Fréquence d'horloge : 8 MHz.
Mémoire vive : 512 Ko extensible à 640 Ko sur carte mère.
Mémoire morte : 16 Ko.
Haute résolution : 640 x 200 en 16 couleurs ou 16 niveaux de gris.
Affichage texte : 25 lignes, 80 colonnes.
Son : une voie, réglage du volume.
Interface : série (RS 232), parallèle, souris, prise joystick aux normes Atari, connecteurs pour extensions compatibles IBM PC (deux pour les versions équipées d'un disque dur contre trois pour les autres versions).
Mémoire de masse : un ou deux lecteurs de disquettes 5 1/4 double face, double densité de 360 Ko, ou un lecteur de disquettes et un disque dur de 10 ou 20 Mo (selon versions). Logiciels fournis : systèmes d'exploitation Ms-Dos 3.2 (Microsoft) et Dos-Plus (Digital Research), intégrateur GEM et GEM Desktop, logiciel de création graphique GEM Paint (Digital Research), Basic 2 (Locomotive Software).
Manuel d'utilisation : 800 pages (commandes de Ms-Dos 3.2, de Dos-Plus, de Gem, etc.). Manuel d'utilisation de Basic 2 en option.

d'uniformité, et les formes ingrates des IBM et autres compatibles ont été délaissées au profit de lignes beaucoup plus plaisantes. Un souci d'ergonomie a présidé à la conception de cet ordinateur, comme en témoigne l'excellent système d'orientation du moniteur. Le boîtier de l'unité centrale est réalisé en plastique moulé. L'évidement de sa surface supérieure, dans lequel vient s'inscrire le piétement du moniteur, abrite quatre piles de 1,5 V alimentant l'horloge permanente ainsi que

Prix :

Amstrad PC 1512 SD (un lecteur de disquettes) :
— avec moniteur monochrome : 5 930 F
— avec moniteur couleur : 8 170 F
Amstrad PC 1512 DD (deux lecteurs de disquettes) :
— avec moniteur monochrome : 7 460 F
— avec moniteur couleur : 9 710 F
Amstrad PC 1512 HD 10 (un lecteur de disquettes et un disque dur de 10 Mo) :
— avec moniteur monochrome : 10 425 F
— avec moniteur couleur : 12 650 F
Amstrad PC 1512 HD 20 (un lecteur de disquettes et un disque dur de 20 Mo) :
— avec moniteur monochrome : 11 850 F
— avec moniteur couleur : 14 100 F.

la mémoire vive non volatile (précisons tout de même que seules les informations concernant la configuration du système sont sauvegardées). Sur le flanc gauche du coffret, un bouton de réglage du volume sonore côtoie les prises de branchement de la souris et du clavier, mais il n'y a pas d'illusions à se faire quant aux possibilités sonores d'une machine qui respecte scrupuleusement sur ce point la tradition d'IBM (ce n'est pas le ridicule petit haut-parleur qui affirmera le contraire !).

Au cœur de la machine, un microprocesseur Intel 8086 — un vrai 16 bits — assure un traitement rapide des informations. La vitesse de l'horloge (8 MHz contre 4,77 MHz pour un PC ordinaire) n'est pas commutable. Les tests que nous avons effectués sous Ms-Dos 3.1 avec GW Basic mettent en évidence une rapidité d'exécution de différents programmes plus de deux fois supérieure à celle d'un PC d'origine. Autre avantage, le fait de disposer de 512 Ko de mémoire vive permet la copie d'une disquette entière en une simple opération sur les modèles munis d'un seul lecteur.

Si l'ensemble des circuits électroniques, réunis sur une seule carte, est correctement blindé, il n'en va pas de même pour le compartiment destiné à accueillir les éventuelles cartes d'extension. Trois connecteurs sont libres sur les versions à disquettes, deux seulement sur les versions utilisant un disque dur (la troisième étant occupée par le contrôleur du disque). Nous n'avons pas rencontré de problèmes lors de l'essai d'une carte graphique couleur CGA mais l'implantation d'une carte d'adaptation d'origine IBM pour joystick a donné des résultats curieux sur *Flight Simulator II*, se traduisant par des déplacements erratiques du curseur. Dans le domaine des cartes d'extension pour compatibles, la règle d'or devra être d'essayer avant d'acheter !

Le fonctionnement des lecteurs de disquettes, particulièrement silencieux, n'a posé aucun problème. Amstrad reste fidèle à l'alimentation par le moniteur en vigueur dans l'ensemble de la gamme, avec comme conséquence une réduction de l'encombrement mais aussi l'impossibilité d'utiliser un moniteur d'une autre origine ! Par ailleurs, cette alimentation non ventilée de 90 W nous paraît quelque peu sous-dimensionnée : pourra-t-elle supporter sans broncher disque dur et cartes d'extension dans des conditions d'utilisation intensive ? Le clavier, quant à lui, ressemble à quelques détails près au clavier IBM, bien que sa fiche de raccordement particulière interdise tout échange. La prise joystick dont il est doté n'est pas

compatible avec les manettes de jeu IBM.

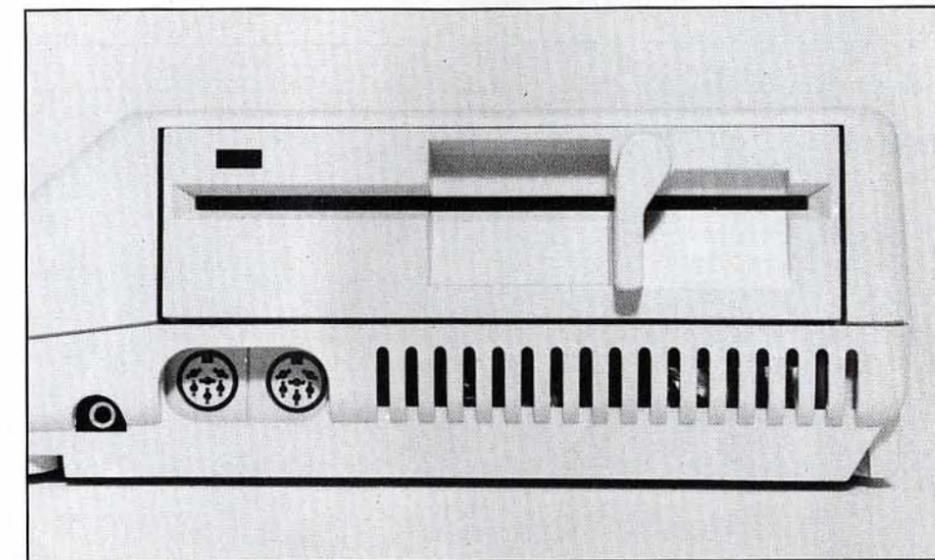
Le joystick est ici reconnu comme faisant partie intégrante du clavier. D'après le court essai effectué, il semblerait que les codes générés par les mouvements du joystick ne correspondent pas à ceux des touches fléchées de déplacement du curseur. Seule l'utilisation d'une carte d'adaptation et d'un joystick spécial permettront de vraiment tirer parti des jeux conçus pour IBM.

Une compatibilité à sens unique ?

L'attitude « protectionniste » d'Amstrad, limitant sérieusement les possibilités de panachage du matériel, se retrouve aussi en matière de logiciels. La plupart des softs développés pour les compatibles IBM PC se sentent parfaitement à l'aise sur le PC 1512. Parmi la vingtaine de logiciels que nous avons essayés, seuls *Ghostbusters*, *Music Studio*, *The Hobbit* et deux versions de *PC Tap* refusaient obstinément de

fonctionner. Il n'y a là rien d'alarmant — les possesseurs de compatibles sont rompus à ce genre de facéties — et leur meilleure garantie tient à l'intérêt qu'ont les éditeurs de logiciels à assurer à leurs produits une diffusion maximale. En revanche, la réciproque ne sera pas toujours vraie. L'Amstrad disposera d'adaptations spécifiques de softs professionnels, vendues à des prix défiant toute concurrence : grâce à cette compatibilité unilatérale, les éditeurs pourront étendre leurs ventes sans pour autant saper leur marché traditionnel. Si l'Amstrad est bien un compatible IBM PC, ce dernier en revanche ne sera pas toujours compatible avec l'Amstrad. Le PC 1512, pour un prix raisonnable, apporte à ceux qui veulent se familiariser avec la souplesse et la puissance de systèmes d'exploitation Ms-Dos et Dos Plus, tout en profitant d'une immense logithèque, les services d'une machine performante et l'agrément de GEM.

Jean-Philippe Delalandre



Le flanc droit du Tandy 1000 EX : la molette de réglage du volume sonore, la sortie casque, les prises joystick au standard Tandy, le lecteur de disquettes.

Tandy 1000 EX

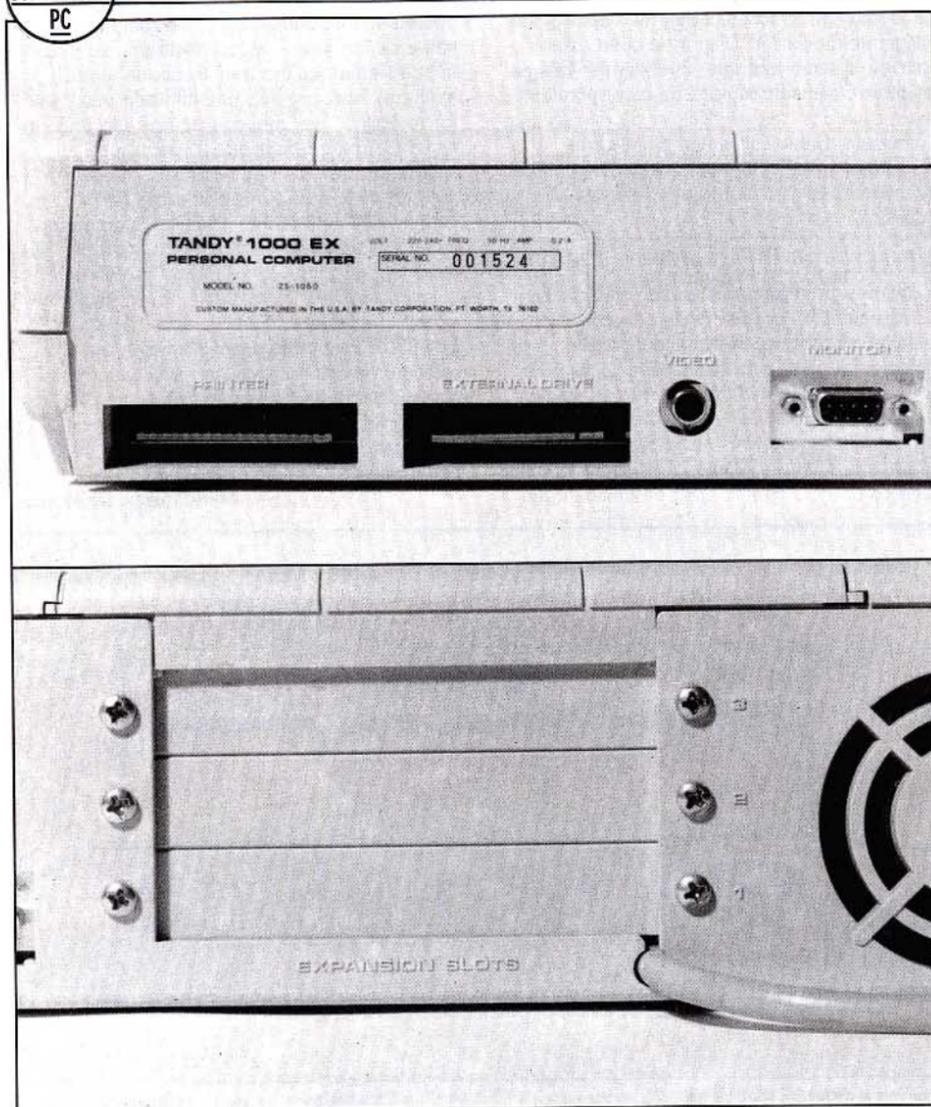
Lorsque l'on pense « pionnier de la micro » deux noms viennent immédiatement à l'esprit : Apple et Commodore. S'il existe une injustice, c'est bien celle-ci : Tandy est oublié. Pourtant les ordinateurs de cette illustre société américaine eurent leur heure de gloire. En 1978, le TRS 80 modèle 1 est un ordinateur très connu et apprécié. Révolutionnaire, il est architecturé autour d'un Z 80 et possède, en version de base, 16 Ko de Ram. Puis le modèle 2 connaît un succès identique à celui de son prédécesseur. Ensuite c'est le trou noir : dépassé par les concurrents, Tandy ne peut résister aux Anglais, Sinclair en tête, ni aux Américains avec Apple et Commodore. Longue traversée du désert pour le pionnier oublié : incapable de réagir, la gamme sombre. Les nouveaux modèles 3 puis 4 se trouvent complètement dépassés (les PC et compatibles, innovant avec leur processeur 8/16 bits, se révèlent plus compétitifs que les TRS 80 modèles 3 et 4 dotés du Z 80).

Des essais malheureux tel le codéveloppement avec Matra/Hachette du MC 10, identique au premier Alice, ou la création d'ordinateurs comme le Tandy Color Computer sont tentés mais Tandy vend de moins en moins... et perd de sa crédibilité. La puissance du groupe permet néanmoins un redressement de la barre, une gamme de compatibles PC professionnels se développe à partir de 1983. Cependant la diffusion relativement marginale de ces ordinateurs et le désir de revenir sur le marché du familial, amenèrent Tandy à réviser sa politique. Son nouveau leitmotiv : « PC pour tous ». Parallèlement à une réorganisation interne, les nouveaux Tandy 1000 EX et SX sont présentés à l'occasion du dernier Sicob. Version poussée du EX, SX est un compatible proposant 384 Ko de Ram et deux drives, un logiciel de traitement de texte (*Textor*) et un intégré (*Deskmate II*) pour 11 300 F TTC. La version EX que nous avons testée ici semble plus sympathique et plus familiale. Structuré autour du très classique 8088, le 1000 EX propose deux vitesses de fonctionnement : 4,77 et 7,16 Mégahertz.

L'unité centrale de l'Amstrad : lecteurs de disquettes et connecteurs. Certains aspects de la configuration du système peuvent être redéfinis grâce à l'utilitaire de gestion de la mémoire vive permanente. Les principales caractéristiques de la sortie série, telles que la vitesse de communication et le format des données, sont modifiables grâce à ce programme, tout comme l'espace mémoire alloué au disque virtuel et les codes de certaines touches du clavier.

SPECIAL
COMPATIBLES
PC

BANC D'ESSAI



Des connecteurs d'extensions aux normes PC sont présents : sortie parallèle pour imprimante, connecteur pour lecteur de disquettes externe. En revanche, les prises joystick et le slot interne possèdent un format exotique obligeant l'utilisateur à se procurer des périphériques Tandy.

Il possède 256 Ko de Ram en version standard, extensibles grâce à des cartes additionnelles. Le graphisme permet une résolution maximale de 640 points par 200 en deux couleurs parmi seize (performances identiques à celles de la carte Color Graphic Adaptor. La sortie vidéo est possible en composite ou en RVBI.

RADIOSCOPIE

Origine : USA.
Microprocesseur : 8088 cadencé à 4,77/7,16.
Ram : 256 Ko, extensibles à 640.
Rom : 16 Ko.
Graphisme : 640 par 200 en 2 couleurs parmi 16.
Son : 3 voix sur 8 octaves.
Interfaces : parallèle imprimante, slot d'extension interne, connecteur pour lecteur de disquettes supplémentaire, deux ports joystick, sortie son par jack 3,5, vidéo composite et RVBI.
Mémoire de masse : lecteur de disquettes 5 1/4, 360 Ko formaté. Second lecteur en option (5 1/4 et 3 1/2).
Logiciels fournis : MS Dos 2.11, GW Basic et Deskmate 2.
Prix : environ 5 300 F.

Le côté joueur est marqué : deux ports joystick, trois voix de son sur huit octaves. Le lecteur de disquettes, compris en version de base, est un 5 pouces un quart 360 Ko formatés. Les interfaces proposées sont : un connecteur de lecteur de disquettes externe, une sortie parallèle imprimante et un seul et unique slot d'extension qui n'est malheureusement pas standard. L'utilisation de cartes d'extension Tandy (au prix modéré) est obligatoire. Cela illustre une des particularités du 1000 EX : ce n'est pas un compatible hard mais les logiciels pour PC tournent dans l'ensemble de façon correcte. Certes, certains programmes professionnels (notamment Dbase 3) refusent de fonctionner, mais nous n'avons eu aucun problème avec les jeux du genre *Fligh Simulator*, *Silent Service* ou *Ghostbuster*. Le 1000 EX, compatible PC doué d'une certaine personnalité se révèle, comme l'Amstrad, réellement attachant. Le drive est situé à droite du boîtier qui inclut le clavier mécanique, la disposition des touches est exemplaire : gestion

du curseur et pavé numérique ne sont pas confondus. Les ports joystick non standards, obligent à l'utilisation de manettes Tandy. Gadget intéressant : la sortie son est possible sur un jack 3,5. Voilà pour le côté familial, mais l'intégré livré en version de base (Deskmate 2) montre que les applications sérieuses sont aussi à sa portée. Cependant un point semble perfectible : les manuels. Les brochages des connecteurs ne sont pas décrits, aucune cartographie n'est présente, etc. Incomplets et brumeux sont les seuls qualificatifs qui puissent les définir. De plus, le manuel du Basic brille par son absence. Une nette amélioration s'impose... Ainsi, exception faite des manuels, le Tandy 1000 possède de nombreuses qualités qui en font un des compatibles les plus attrayants pour une utilisation familiale. Cependant, son prix, élevé comparé à celui du PC Amstrad, comprend la notion de service, très développée chez Tandy. Enfin, deux promotions existent en cette période de fêtes : un 1000 SX avec une imprimante et un moniteur monochrome pour 8 300 F TTC et, pour un moniteur couleur, comptez 1 000 F de plus.

Mathieu Brisou

Le café du commerce

— Tandy 1 000 EX : Alors, cher PC Amstrad, il paraît que vous refusez obstinément de charger Ghostbuster ?

— Amstrad PC : Je vous signale, cher collègue, que Ghostbuster refuse aussi de tourner sur des compatibles dont personne n'oserait contester le sérieux ! Et je me permets de vous rappeler que vous avez vous-même essayé un échec cuisant avec D Base III !

— T. : Mais, nous ne sommes pas collègues, que je sache ! Nos destinées divergent : je suis convivial et familial.

— A. : Comment pouvez-vous vous attribuer sans vergogne le monopole de la convivialité alors que je suis livré avec GEM et une souris, qui permettent à un non informaticien de tirer parti de mes possibilités multiples ? Il est vrai que nous n'appartenons pas tout à fait au même monde : si je suis aussi d'une certaine manière un ordinateur familial doué pour les jeux, ma polyvalence fera sans doute de moi une machine appréciée dans les PME. Je présente d'ailleurs l'avantage d'être vraiment compatible avec la majorité des extensions au standard IBM.

— T. : L'accès au monde merveilleux de GEM ne m'est pas interdit, mes cent soixante-dix concessionnaires pourront vous le confirmer. Mon connecteur d'extensions permet le branchement de trois cartes au format « Plus ». Malgré cette spécificité, leur coût reste raisonnable. Enfin, sachez que je suis un bon investissement pour les PME : l'achat d'un Tandy, c'est l'achat d'un service !

— A. : Certes, vous...
— T. : Votre temps de parole est écoulé, laissez-moi conclure. Inutile de nous livrer à une guerre fratricide. Nous sommes complémentaires, et devons affronter la rude concurrence des 16/32 bits aux dents si longues...

AU BOUT DE LA SOURIS...



ATARI



... LA TECHNOLOGIE 16/32 BITS

CONFIGURATION DE BASE

- 512 Ko de Ram,
- Lecteur de disquette 3,5,"
- Souris,
- Câble péritelvision,
- Langage BASIC et LOGO,
- Environnement graphique, GEM (fenêtres, icônes...),
- Syst. exploitation TOS en ROM.

COULEURS

- Sortie couleurs RVB/PÉRITEL,
- Palette de 512 couleurs,
- 8 niveaux de rouge, vert et bleu réglables par menu,
- 640/200 pixels en 4 couleurs,
- 320/200 pixels en 16 couleurs.

ARCHITECTURE INTERNE

- Microprocesseur ultrarapide, 16/32 bits MC 68000 à 8 MHz,
- 6 coprocesseurs.

CLAVIER

- Clavier AZERTY, 94 touches, dont 10 touches de fonction (4 programmations par touche),
- Pavé numérique de 18 touches,
- Pavé de commande du curseur.

INTERFACES INTÉGRÉS

- Interface vidéo monochrome, haute résolution (640/400),
- Interface pour second lecteur,
- Interface série RS 232 C,
- Interface parallèle centronics,
- Interface manette de commande,
- Port catouche,
- Interface disque dur haute vitesse, 10 mégabits/sec.

SON ET MUSIQUE

- Coprocesseur musical,
- 3 voies indépendantes,
- Fréquence de 30 à 125 kHz,
- Générateur de bruit,
- Contrôle dynamique de l'enveloppe,
- Interface MIDI.

Plusieurs centaines de logiciels disponibles utilisant la technologie et les performances graphiques du 520 STF, musique, langages, jeux, bureautique, digitalisation...

ATARI 520 STF : 3990 F.

Pour toute information complémentaire, téléphonez au : 45.06.31.31

Loriciels fait

revivre

VOS micros...



BOB WINNER

Globe-trotter à la recherche d'une civilisation disparue, tu parcours le monde malgré les nombreux obstacles qui se dressent sur ton chemin. De grandes puissances t'enverront leurs combattants pour te stopper dans ta quête. La force seule ne suffira pas et tu devras faire preuve d'intelligence et d'astuce pour découvrir enfin ce que tu as tant cherché.



LE PACTE

En l'an 1580 de notre ère, la Grande Alliance des forces du bien permet un Pacte sans précédent avec la nuit, le mal et les démons. Depuis 3 siècles déjà, les puissances diaboliques reposent en un coffret, sépulture inviolée les retenant prisonnières à jamais. TOI MORTEL, tu ne dois jamais l'ouvrir sous peine d'avoir à les combattre.

TOP SECRET

Un coup d'état dans ton pays!!! Il n'y a pas une minute à perdre pour sauver le président. Vite prends ton arme et lance-toi dans une folle course-poursuite à travers la ville où règnent l'angoisse et la violence.



BACTRON

Bactron, ennemi des virus se balade dans ton corps depuis ta naissance. Mais aujourd'hui ceux-ci risquent d'avoir le dessus et tu dois aider Bactron à les vaincre. Guide-le dans le dédale de tes organes et libère ensemble les enzymes de guérison enfermés dans les cubes jaunes disséminés à travers ton corps.



MGT

Un superbe jeu d'arcade et d'aventure qui t'entraînera dans l'antre d'un énorme complexe spatial. Là, tu rencontreras l'inconnu, et à bord de ton Magnetik Tank, tu devras combattre pour survivre et tenter d'en ressortir vivant.



Loriciels

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

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

GRATUIT
LORICIELS NEWS

Je désire recevoir LORICIELS NEWS, le journal d'information sur vos produits.

Nom

Prénom Age

Adresse

Ville C.P.

Votre matériel

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'expédition

Avez-vous un Minitel ? * OUI NON

* Cochez la case correspondante. TT.12-86

AMSTRAD
Bientôt compatible PC

AMSTRAD

AMSTRAD

AMSTRAD
et
THOMSON

AMSTRAD
et
THOMSON

Dément...
Nouvelle
génération
de graphismes!

C'EST NOUVEAU. C'EST SONY.

HBF 700F L'INTELLIGENCE EVOLUTIVE.



Avec le système HIT BIT, premier système véritablement né de la compatibilité, SONY vous a ouvert les portes d'un nouveau monde de la micro-informatique, d'une nouvelle forme d'intelligence: l'intelligence évolutive.

Aujourd'hui, c'est nouveau, c'est SONY, c'est le HBF 700F, c'est l'intelligence en puissance. Une mémoire utile de 256 Kilo-Octets RAM auxquels viennent s'ajouter 128 Kilo-Octets RAM de mémoire d'affichage. 384 Kilo-Octets en tout. L'exceptionnelle capacité de mémoire du micro-ordinateur SONY HBF 700F n'a d'égale que la multiplicité de ses applications, qu'elles soient professionnelles, utilitaires ou ludiques.

HBF 700F SONY. UNE PROGRAMMATION SIMPLE.

Le HBF 700F SONY possède une mémoire morte de 64 Kilo-Octets pour le langage BASIC qui, étendu à la version 2 du MSX, met ses performances à la portée de tous.

HBF 700F SONY. LA PUISSANCE CREATIVE.

Avec sa mémoire d'affichage de 128 Kilo-Octets Vidéo RAM, le HBF 700F vous autorise 9 modes d'affichage parmi lesquels 1 mode de 256/212 points affichés où vous pourrez utiliser simultanément 256 couleurs, grâce à son écran géré en "BIT MAP". Pour la création musicale aussi, le HBF 700F vous offre des performances exceptionnelles. Il possède un circuit générateur de sons à 3 voies simultanées sur 8 octaves avec un générateur de bruit et un réglage de niveau sonore.

HBF 700F SONY. LA PUISSANCE PROFESSIONNELLE.

Le HBF 700F SONY possède un clavier francisé AZERTY détachable professionnel. Le HBF 700F est doté d'une multitude de fonctions pratiques, conservées en mémoire, même en cas d'extinction de l'appareil, grâce à une batterie incorporée: horloge digitale, calendrier, pré-réglage du mode d'affichage écran, centrage de l'écran, mot de passe confidentiel, Bip sonore.

Le lecteur de disquette, incorporé dans l'appareil, au standard international SONY 3 pouces 1/2, vous permet de stocker 720 Kilo-Octets, une fois la disquette formatée. Ces disquettes sont double-face, double densité. Le HBF 700F vous est livré avec 5 logiciels sur disquettes.

HBF 700F SONY. DES LOGICIELS PROFESSIONNELS.
LOGICIELS "BUREAU" (HI-BRID): C'est le logiciel pratique. Vous disposez d'une calculatrice, d'un agenda, d'un calendrier, d'une horloge et des fonctions du DOS. La gestion de ce logiciel se fait par icônes et fenêtres.

LOGICIELS "TRAITEMENT DE TEXTE" (HI-TEXT): Déplacement et effacement des mots, marge et tabulation, numérotation automatique des pages, paramétrage de l'impression...

LOGICIELS "TRAITEMENT DE FICHER" (HI-BASE): Recherche rapide, choix du critère de sélection, impression de fiches...

LOGICIEL "TABLEUR" (HI-CALC): Modification des paramètres et calcul instantané, fonctions arithmétiques et scientifiques.

LOGICIEL "GRAPHIQUE" (HI-GRAPH): Création graphique d'histogrammes et de courbes en deux et trois

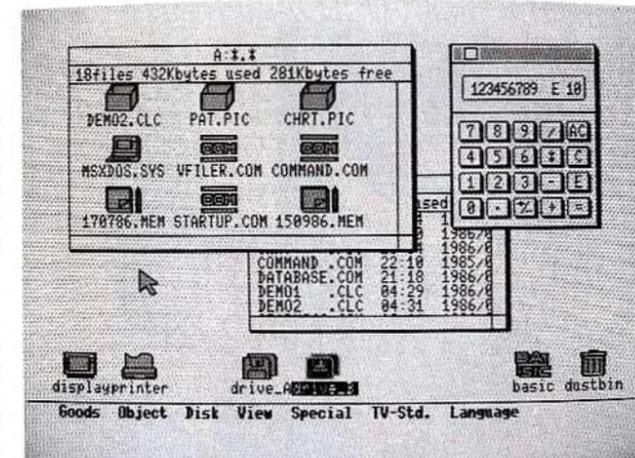
dimensions. Vous pouvez enfin mélanger textes, fichiers, tableaux et graphiques dans un même document (mailing).

HBF 700F SONY - LA SOURIS

L'utilisation de tous ces logiciels est facilitée par la souris, livrée avec le HBF 700F, qui vous permet de travailler directement sur l'écran.

HBF 700F SONY. DES PERIPHERIQUES PERFORMANTS.

Vous pouvez bien sûr connecter sur votre HBF 700F les périphériques performants de la gamme SONY: imprimantes, 2^e lecteur de disquettes, manettes de jeux, créateurs graphiques, cartouches au standard MSX, magnéto-cassettes, moniteurs informatiques.



HI-BRID



Les fous de guerre

La brume se lève sur le champ de bataille.
Pas de généraux en costume ni d'état-major au grand complet.
La guerre a changé de visage. Les microprocesseurs remplacent
les généraux, les puces sont devenues soldats.
Les combats informatiques font rage !

The ancient art of war: c'est, à l'heure actuelle, le seul jeu vraiment conçu pour l'ordinateur sans lequel la réalisation s'avérerait impossible. En effet la plupart des jeux sont une adaptation des principes du « wargame carton » aux bienfaits de l'ordinateur. Mais avec ce jeu, le wargame informatique prend d'un coup sa vraie

mesure. Tout d'abord il n'y a plus de tour de jeu. Le joueur humain et la machine jouent en même temps. Arrêtez-vous cinq minutes pour souffler et vous verrez l'ordinateur poursuivre son impitoyable stratégie. Pour déplacer vos troupes, mettez le curseur sur votre unité puis, après avoir appuyé sur la touche entrée, déplacez le

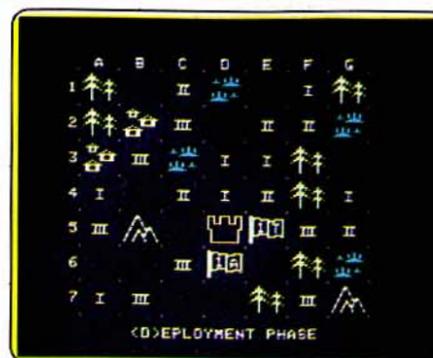
curseur jusqu'au point d'arrivée. La machine s'occupe du reste. Elle déplace seule vos unités dans les minutes qui suivent. Bien entendu le programme tient compte du terrain, ralentissant vos troupes dans les espaces boisés tout en modifiant leur taux de fatigue en conséquence. Un scrolling écran vertical vous permet de visualiser facilement le terrain et de voir, si vous avez pensé à envoyer des guetteurs, les troupes adverses.

Le programme pousse encore plus loin les innovations. Lorsque deux unités arrivent sur le même emplacement, elles entrent en mode « combat ». Vous visualisez alors l'affrontement grâce à la fonction « zoom ». Vous voyez à droite vos unités, que vous

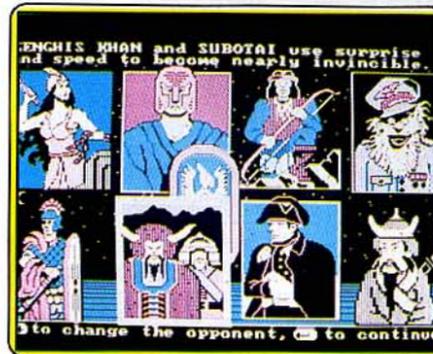
peuvent disposer à votre goût avant le combat, et en face d'elles, l'adversaire qu'elles doivent affronter. Tout se passe comme dans un dessin animé, à la différence près que vous êtes à la fois spectateur et acteur. Un ordre bref et vos archers décochent leurs flèches. Rien à faire : l'ennemi continue sa progression. A votre tour, vous faites avancer vos fantassins. La mêlée s'engage. Un à un, les hommes des deux camps tombent à terre. Sous le tir incessant de vos archers, la mêlée avance puis recule. Avant qu'il ne soit trop tard, vous décidez de rompre le combat et de battre en retraite. Vos troupes font demi-tour et quittent l'écran, talonnées de près par l'ennemi. Cette partie du jeu est étonnamment prenante et vous aurez sans nul doute un petit pincement au cœur en voyant mourir vos meilleurs éléments. Le jeu, malgré cette animation, ne ressemble en rien à un soft d'arcade. Trop de paramètres gouvernent les combats pour que seule votre rapidité de décision en détermine l'issue. Ainsi, si vos archers sont fatigués par de longues marches ou de précédents affrontements, leur tir sera moins précis, mais en revanche leur efficacité s'avère bien meilleure à l'arrière-plan, alors qu'ils harcèlent les troupes adverses pendant que vos fantassins les affrontent au corps à corps.

Le jeu présente douze thèmes. Dans chacun des scénarios, vous êtes opposé à de célèbres généraux aux stratégies parfois bien différentes. Des dieux romains aux Indiens d'Amérique en passant par Napoléon Bonaparte et Jules César, vous aurez tout le loisir d'exercer vos talents de guerrier.

The ancient art of war est un excellent wargame, très simple d'accès et passionnant de bout en bout.
(Disquette Broderbund Software pour IBM et Macintosh, bientôt pour Apple II)



Lordlings of yore, Apple II



The ancient art of war, PC

Lordlings of yore: certains lecteurs s'étonneront peut-être de voir figurer ce jeu dans notre liste de wargames. En effet *Lordlings of yore* n'est pas véritablement un wargame au sens habituel du terme. Cependant, à bien des égards, il s'y apparente et fait appel à la stratégie.

Vous êtes un des quatre lords vivant sur une parcelle du royaume de Grande-Bretagne. Bien sûr, dans votre nation, tout ne va pas pour le mieux : c'est la guerre. Le jeu se joue de un à quatre joueurs, les joueurs non humains étant contrôlés par la machine. Au départ chaque lord est maître de son territoire et ignore ce qui se passe chez le voi-

sin. Vous dirigez vos vassaux depuis votre château. A chaque tour de jeu la population sous votre joug paie ses impôts. Les sommes ainsi recueillies vous permettent de lever des armées, de recourir à la magie, de pratiquer l'espionnage, d'essayer la diplomatie, et si vous êtes vraiment bon, vous pouvez redistribuer l'excédent à vos sujets.

Au début de votre tour, en fonction de ce que vous avez payé au tour précédent, le sorcier du coin se met à votre disposition. Il a à son actif une dizaine de sorts allant du légendaire dragon au sinistre brouillard. Puis suit une phase diplomatique particulièrement intéressante. Vous envoyez des messages chez vos voisins pour obtenir leur soutien dans un conflit localisé, quitte à leur verser quelques pots-de-vin pour arranger l'affaire.

A moins que vous ne préfériez pratiquer, comme la machine, la guerre psychologique. Il n'est pas rare que l'ordinateur vous fasse remarquer que vous êtes mal parti et qu'à votre place il abandonnerait.

Bien sûr, le but du jeu est d'anéantir les lords voisins en occupant le maximum de leurs grandes villes tout en défendant au mieux les vôtres. Plus vous occupez de villes, plus votre revenu s'accroît, entraînant une augmentation de vos possibilités de jeu. Les combats se font avec vos chevaliers (qui coûtent mille pièces d'or chacun) et vos hommes d'armes (cent pièces d'or), le tout rassemblé par vous dans de plus ou moins grandes armées. Le jeu tient aussi compte des différents événements indésirables qui peuvent se produire (révolte de la population, épidémie, le trésorier qui se sauve avec les économies du royaume, etc.). Très simple, ce jeu est particulièrement conseillé aux profanes.

Attrayant, nécessitant pas mal de stratégie, *Lordlings of yore* laisse quelque peu à désirer en fin de partie.
(Disquette Softlore Corporation pour Apple II.)

Six-gun shootout: s'adresse plus particulièrement aux amateurs de western. C'est de mémoire de joueur le seul wargame qui rentre de plain-pied dans la tradition de l'Ouest. Il offre le choix entre dix scénarios retraçant les épisodes les plus célèbres de la légende de l'Ouest. Une attaque de banque par les frères Dalton, ou les derniers





Un wargame spaghetti pour vous mettre en appétit.

moments de Billy le Kid sont autant de scènes que vous pourrez vivre à votre tour. Après avoir choisi le scénario qui convient le mieux à votre tempérament, vous devez définir qui de vous ou de la machine sera le bon et le méchant. Ceci fait, vous prenez des personnages déjà prévus par la machine pour ce scénario en vous transformant en docteur Frankenstein et en créant votre propre cow-boy. Parmi les caractéristiques de vos créations, vous

trouvez la vitesse à la course, la rapidité à dégainer, l'habileté au tir, à la lutte, etc. Voilà qui rapproche singulièrement ce jeu d'un jeu de rôle et l'analogie ne s'arrête pas là. La partie commence : l'un après l'autre vous jouez les personnages qui composent votre équipe. La liste des actions possibles est longue et ne laisse pas le joueur sans ressources. Ce qui rend le jeu très intéressant à ce niveau, c'est la gestion de la machine des cow-boys. Par exemple, un tireur qui épaule son fusil à genoux a le double avantage d'être plus précis dans son tir et d'offrir une moins grande cible à une riposte adverse. La machine va encore plus loin en tenant compte de l'environnement. Un tireur derrière une barrière ne peut être touché qu'à la tête ou au pied. Le programme tient aussi compte des personnages qui peuvent être vus ou non. Enfin, après un échange de plomb fourni, vous verrez les capacités de vos hommes diminuer. Billy le gaucher ne peut plus utiliser

que son bras droit, et le demi-Indien que vous avez créé se traîne lamentablement. *Six-gun shootout* influencé par les jeux de rôle n'a rien d'un jeu classique. Un logiciel intéressant que tout le monde n'aimera pas. (Disquette S.S.I. pour Apple, Atari, Commodore.)

Gettysburg : est un wargame sur la plus grande et la plus connue des batailles de la guerre de Sécession. Ce grand affrontement qui avait déjà inspiré la société S.S.I. (*The road to Gettysburg*, Tilt n° 10), dura trois interminables journées de juillet et décida du destin des confédérés. Vous pouvez tenir au choix le rôle des confédérés ou de l'Union, contre la machine ou un autre joueur. Si vous décidez de commander aux troupes de l'Union, vous aurez à endiguer la marée humaine des troupes confédérées. Il vous faudra dans un premier temps protéger les deux points stratégiques visés par les troupes ennemis : le cimetière



Six-gun Shootout, Apple II

et la colline voisine. Cette mission accomplie, vous devrez, dans la soirée du premier jour et la matinée du second, organiser vos troupes en groupes compacts et lors d'un assaut décisif, disperser la ligne de front confédérée en la repoussant le plus au nord possible. Il importe de remporter cette victoire en trois jours, sans quoi le surnombre des troupes confédérées vous ferait rapidement perdre cette bataille.

Si vous arrivez à prendre le cimetière et la colline, vous serez en bonne position pour harceler l'ennemi dans les prochains jours. Le jeu se déroule par séquences de quatorze phases. La quatorzième phase détermine le nombre de points obtenus par cha-

que joueur ainsi que le nombre de points nécessaires pour arriver à la victoire. Le jeu est classique mais bien fait, avec une attention particulière portée aux conditions historiques.

Malgré ses trois niveaux de difficultés, ce programme séduira plus facilement les initiés que les débutants. (Disquette S.S.I. pour Apple, Atari, Commodore, IBM.)



Gettysburg, Apple II

Eagles : est un des rares wargames à offrir un scénario uniquement consacré aux combats aériens. Ce jeu simule les affrontements entre avions de chasse qui se déroulent au-dessus du sol français au milieu de la Première Guerre mondiale. Tout seul ou à plusieurs, vous pouvez prendre le ciel avec vos vieux coucous et combattre, avec ou contre l'ordinateur, dans l'espoir de renvoyer l'adversaire au plancher des vaches. Si vous avez assez de sang-froid et de dextérité vous survivrez et deviendrez peut-être l'as des as.

Le jeu propose trois scénarios. Le premier s'adresse à un ou deux joueurs. Vous êtes Werner Voss le célèbre pilote allemand

déjà victorieux de quarante-deux avions ennemis.

Aux commandes de votre Fokker Triplane, vous poursuivez un avion français déjà sévèrement touché. Soudain, vous discernez au loin une escadrille de sept avions alliés, commandés par le non moins célèbre as de l'aviation anglaise James Mc Cudden. Votre sang ne fait qu'un tour. Vous êtes trop lent pour fuir.

D'un coup d'aile, vous faites demi-tour et partez affronter l'adversaire.

Pas de doute, les scénarios sont on ne peut plus originaux. Les deux autres scénarios de la même trempe vous offrent des simulations pour un ou deux joueurs. Pour plus de réalisme, vous pouvez aussi choisir une série de mini-jeux plus détaillés ou une campagne complète avec une augmentation du niveau à chaque avion abattu.



Eagles, Apple II

Les actions dérouteront dans un premier temps les joueurs de wargames. A-t-on jamais vu une armée exécuter un looping ? Un grand nombre des commandes accessibles aux pilotes sont disponibles. Du piqué au tonneau, tous les coups sont bons pour gagner. Du bout des doigts vous pouvez contrôler jusqu'à dix avions contre une escadrille d'avions ennemis composée elle aussi de une à dix machines.

Les caractéristiques des avions qui s'oppo-





On se bat dans le désert, ou à Bécon-les-Bruyères.

sent sont bien respectées et interviennent intelligemment dans les combats. Vitesse, nombre et type d'armement, vitesse ascensionnelle sont autant de paramètres gérés par la machine. Le programme tient aussi compte des conditions météorologiques que vous pouvez redéfinir. *Eagles* est un jeu amusant qui change des wargames classiques. Un peu déroutant au début, il finit quand même par envoûter le joueur. (Disquette S.S.I. pour *Apple*, *Atari*, *Commodore*.)

North Atlantic'86 : encore un wargame traitant d'un hypothétique conflit entre l'O.T.A.N. et l'U.R.S.S. Vous contrôlez les unités d'une des deux parties lors d'affrontements aériens, navals (navires et sous-marins), et terrestres dans le nord de l'Atlantique. Vous devez organiser votre flotte pour exécuter un certain nombre de missions. Surveillance et contrôle de routes maritimes, bombardements, transports et ravitaillement de troupes, prises de points stratégiques et évacuation rapide des emplacements trop menacés. Le programme propose plus spécifiquement quatre scénarios.

Deux campagnes couvrant la fin des années 80 et deux scénarios plus courts simulant l'invasion de l'Islande en novembre 1986, ainsi que les opérations d'un convoi dans le nord de l'Atlantique toujours en 1986. Chaque tour de jeu représente une période de douze heures et, chose peu commune, les campagnes comptent entre 122 et 250 tours pour les plus longues et entre 12 et 20 tours pour les plus courtes. A chaque tour, quatre phases distinctes : une de construction pendant laquelle vous pourrez diviser ou regrouper vos unités, prendre des troupes à bord de vos navires, réparer vos bateaux, etc. ; ensuite, la deuxième phase qui vous permettra de déplacer vos unités, puis deux phases stratégiques servant à définir les types de combats ainsi que leur virulence. Enfin durant la dernière partie, le programme résoudra les différentes phases de jeu. L'action se déroule sur un terrain dont chaque hexagone représente 100 km² divisés aussi bien en parties terrestres qu'en zones maritimes. La stratégie générale employée dans ce jeu par les Soviétiques consistera à prendre le contrôle et garder des terrains d'aviation en Islande ainsi qu'à essayer d'isoler l'Angleterre de ses alliés. La stratégie de l'O.T.A.N. consistera surtout à maintenir le ravitaillement de l'Angleterre, ainsi qu'à tenter de garder la suprématie aérienne. *North Atlantic'86* est un wargame classique tant par le sujet que par la réalisation. D'un niveau très acceptable, il satisfera tous les joueurs. (Disquette S.S.I. pour *Apple*.)

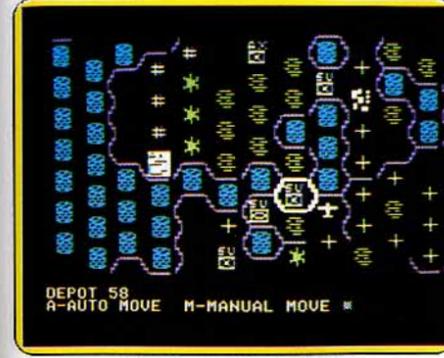


North Atlantic'86, Apple II



Objective Kursk, Apple II

Objective Kursk : cette bataille constituait le plus grand affrontement de blindés de tous les temps. Plus de quatre mille engins y participèrent. L'armée allemande avait engagé ses meilleures formations dans l'espoir d'encercler et de détruire les puissantes forces



War in Russia, Apple II



Decision in the desert, Apple II

soviétiques concentrées dans la ville de Kursk. L'offensive allemande fait appel à la neuvième armée pour attaquer par le nord et à la quatrième armée de panzers pour percer par le sud. Le succès de l'opération tient aussi compte de sa durée : onze jours au plus. Pour soutenir le choc, l'armée soviétique compte sur ses deux mille chars KV-1 et T34. De rudes combats en perspective. Chaque tour de jeu représente une période de douze heures et prend en compte aussi bien les attaques terrestres que les opérations aériennes. Pendant les parties en solitaire, l'ordinateur gère le commandement des armées soviétiques. Il est possible

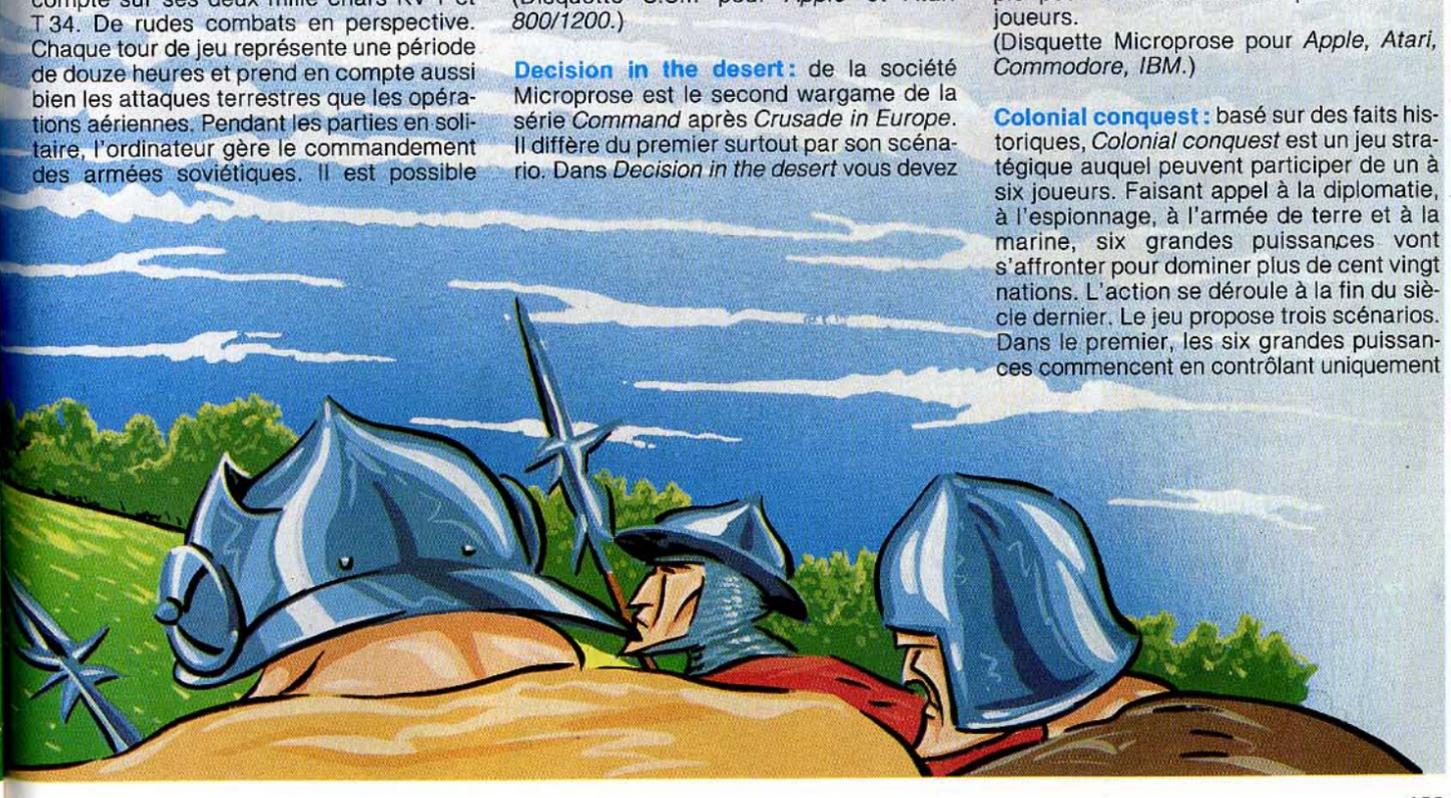
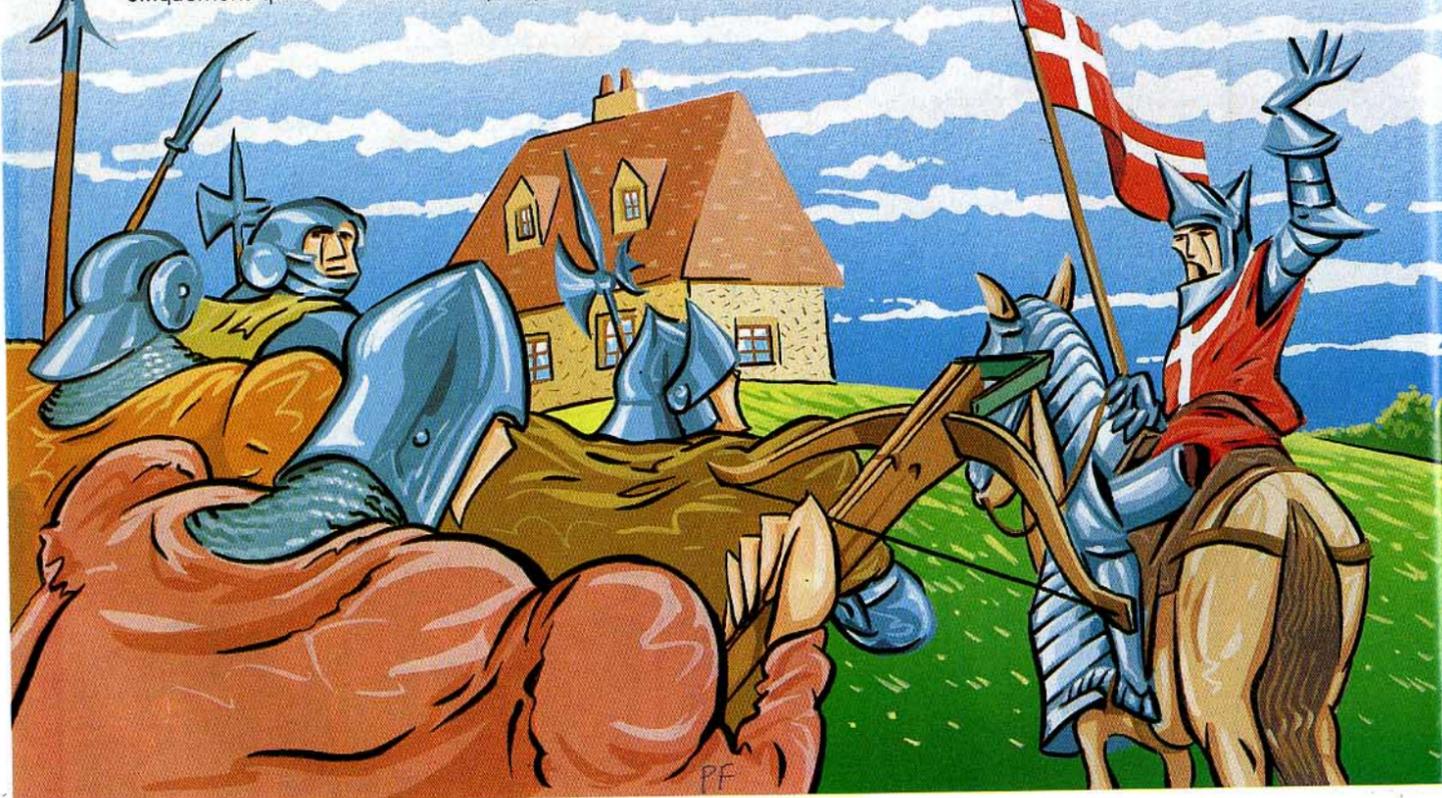
d'avoir accès à quatre niveaux de jeu, le niveau trois étant celui le plus proche de la réalité. Les trois autres font intervenir une modification sur l'efficacité des champs de mines et la vitesse à laquelle arrivent les renforts soviétiques (deux tours de plus ou de moins par niveau). Le jeu est assez précis et tient compte des détails les plus importants (pluie qui gonfle le lit des rivières, etc.). Le déroulement classique de la partie ne différencie pas vraiment ce jeu de la grande majorité des productions S.S.I. Un jeu cependant honnête, qui ne manque pas d'intérêt. (Disquette S.S.I. pour *Apple* ou *Atari 800/1200*.)

War in Russia : ce wargame a pour sujet les combats opposant les forces de l'Axe aux armées soviétiques durant les années 1941 à 1944. Le jeu propose trois scénarios historiques se situant en pleine Seconde Guerre mondiale : Barbarosa en 1941, Case Blue en 1942 et Zitadelle en 1943. Chaque tour qui représente une durée réelle d'une semaine, se divise en quatre phases : préparation des unités, déplacement, combat tactique et résolution des combats et des déplacements. Le programme est assez complet, tenant compte de la fatigue, de l'expérience, des zones de contrôle, etc. Pour un seul joueur, le programme tient la place du camp russe et vous propose trois niveaux de difficultés. *War in Russia* est un wargame classique dans la lignée des S.S.I. Malgré une impression de déjà vu dans le déroulement du jeu, il ne manque pas d'intérêt. (Disquette S.S.I. pour *Apple* et *Atari 800/1200*.)

Decision in the desert : de la société Microprose est le second wargame de la série *Command* après *Crusade in Europe*. Il diffère du premier surtout par son scénario. Dans *Decision in the desert* vous devez

combattre en Afrique du Nord avec de petites armées. Vous serez amené à alterner de rapides mais violents combats avec de longues périodes de repos et de préparation. Dû au contexte géographique dans lequel se dérouleront les affrontements (le désert !) ainsi qu'à un type d'adversaire aux interventions rapides et multiples (rendus possibles grâce à la division de leurs formations en petits groupes), il vous faudra élaborer une stratégie toute particulière. Les différents types de régiments ne dépassant que rarement les cent hommes, vous serez obligé de consacrer une grande partie de vos efforts à la coordination. Le jeu simule cinq des plus importantes batailles de la campagne nord-africaine. Le premier scénario, *Sidi Barrani*, recrée les premières victoires de la Grande-Bretagne sur les armées italiennes. Le deuxième scénario, *Opération Crusader*, simule les combats de l'hiver 1941 qui rompirent le siège de Tobrouk et menèrent les armées allemandes et italiennes aux portes de la Libye. Le troisième scénario met en scène le fameux Africa Korps du général Erwin Rommel qui infligea de douloureuses défaites aux troupes anglaises. Enfin, les deux derniers scénarios retracent les deux tentatives de Rommel pour repousser les troupes anglaises par-delà la vallée du Nil. Deux tentatives qui se soldèrent par des échecs tant à cause du général Bernard L. Montgomery, que par la supériorité du matériel allié. Le jeu peut se jouer seul contre la machine ou à deux sur un terrain dont chaque case représente trois miles. Ce wargame est agréable, assez réaliste, bien documenté, et cependant assez simple pour s'adresser à un peu tous les joueurs. (Disquette Microprose pour *Apple*, *Atari*, *Commodore*, *IBM*.)

Colonial conquest : basé sur des faits historiques, *Colonial conquest* est un jeu stratégique auquel peuvent participer de un à six joueurs. Faisant appel à la diplomatie, à l'espionnage, à l'armée de terre et à la marine, six grandes puissances vont s'affronter pour dominer plus de cent vingt nations. L'action se déroule à la fin du siècle dernier. Le jeu propose trois scénarios. Dans le premier, les six grandes puissances commencent en contrôlant uniquement





Revivez la guerre de 14 sans prendre un coup de vieux !

leur territoire national. Le deuxième scénario vous propose de jouer dans les conditions historiques de l'époque. Enfin le troisième scénario, plus récent, restitue la situation historique de 1914 (Allemagne en guerre contre la Russie, la France et l'Angleterre). Chacune des six grandes nations du jeu (Angleterre, Allemagne, France, U.S.A., Japon, Russie), contrôlée par un joueur ou par la machine, joue à tour de rôle pour la conquête du monde. Chaque tour de jeu se compose de deux grandes parties : une phase de construction politique et une phase de mouvement militaire.

La première phase commence par la subvention d'espions et la sélection de leurs destinations. Ils vous renseignent sur la puissance approximative des autres armées, sur l'état des pays colonisés par d'autres joueurs ainsi que sur le potentiel économique des pays colonisables. Ayant pris connaissance de votre environnement, vous allouez une certaine somme qui sert à déstabiliser une nation, à verser des pots-de-vin, ou à fomenter un coup d'Etat. Vous pouvez aussi verser ouvertement des sommes plus importantes pour aider économiquement un pays en espérant sa reconnaissance ultérieure. Enfin, et ce n'est pas négligeable, vous pouvez enrôler de nouvelles armes, faire construire des bateaux ou fortifier des unités déjà existantes.

Pendant la deuxième phase, vous déplacez vos unités terrestres sur les continents, ou vos flottes navales, avec ou sans troupes à leur bord. Enfin, dernière option du jeu, vous pouvez entamer des conflits qui se solderont par des combats armés. Chaque combat compte neuf « rounds » pouvant opposer deux armées ou plus, flotte contre flotte, ou soldats contre soldats.

A la fin de chaque tour, la machine fait le compte des points perdus et gagnés. Elle tient compte pour cela des combats et de la mise en place ou du retrait de vos représentants dans les colonies. Cette phase permet de décider si ce tout a donné un gagnant. Le nombre de points déterminant la victoire d'un joueur varie selon le scénario utilisé.

Colonial Conquest est un bon jeu, facile d'accès, qui peut être conseillé à tous. Mi-wargame, mi-simulation, il offre un juste compromis. (Disquette S.S.I. pour Apple, Atari, Commodore.)

Carrier force : retrace les affrontements entre Américains et Japonais en 1942. Le jeu propose plusieurs scénarios. Parmi eux la bataille de la mer de Corail pendant laquelle les transports de troupes japonais doivent se rendre à Port Moresby pour débarquer. Une escorte navale japonaise les accompagnera tout au long du trajet et



Colonial conquest, Apple II

repoussera tous les navires américains s'approchant de trop près. L'aviation japonaise doit se consacrer au bombardement de Port Moresby pour modérer la présence aérienne américaine aux alentours du site d'invasion. Dans ce scénario, la stratégie américaine consiste à bombarder très tôt les forces nipponnes stationnées à Tulagi en utilisant le porte-avions *Yorktown*, puis à se regrouper à la fin du premier jour pour faire route vers l'ouest. Les deuxième et troisième jours d'engagement doivent donner lieu à un combat naval de très grande envergure.

Trois autres scénarios sont proposés : la bataille de Midway, les affrontements à l'est des îles Salomon et la bataille de Santa Cruz. Ces scénarios ressemblent au premier, faisant intervenir des avions, des porte-avions, des sous-marins, des bateaux de guerre en tous genres et, bien entendu, l'aviation.

Chaque tour représente une durée réelle d'une heure. Avec tous les moyens dont vous disposez, il est normal que le jeu offre de nombreux choix stratégiques. Plus simple à utiliser et un peu moins fouillé sur le



Carrier force, Apple II

plan des réalités historiques que *Carriers at war 1941-1945* (testé ici même et dont le scénario est semblable), il s'adresse plus facilement à des joueurs moins passionnés de wargame qu'une trop grande complexité risque de rebuter.

Un bon logiciel qui en vaut bien d'autres. (Disquette S.S.I. pour Apple, Atari, Commodore.)

Breakthrough in the Ardennes : le 16 décembre 1944, les troupes allemandes lançaient leur dernière offensive à l'ouest. Hitler envisageait de traverser la Meuse et de gagner Antwerp à travers la forêt des Ardennes. Cette opération aurait ainsi permis d'isoler un bon nombre de divisions alliées mettant un terme aux propositions de paix de l'Axe. Cette offensive est connue sous le nom de « bataille des Ardennes ». *Breakthrough in the Ardennes* est une simulation au niveau du régiment, des derniers efforts allemands sur le front Ouest.

Le jeu commence le 16 décembre 1944 et prend fin le 27 après douze tours de jeu. Les unités vont de la taille d'un bataillon à celui d'une division et peuvent se regrouper ou se diviser à volonté. La carte sur laquelle se déroulent les affrontements couvre une partie de la France, de la Belgique, du Luxembourg et de l'Allemagne.

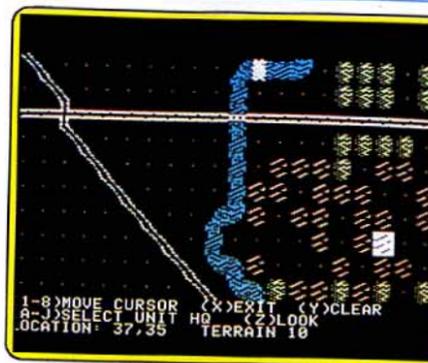
Chaque tour se divise en douze séquences assez classiques comprenant une phase aérienne, une phase de ravitaillement, une phase de renforcement et un certain nombre d'étapes successives de préparation et de combats. Ce wargame est classique avec intervention du temps (donné jour après jour dans la notice) sur le comporte-



Breakthrough in the Ardennes, Apple II

ment des troupes, possibilité de construire des ponts, d'organiser des ravitaillements, etc. Un logiciel, dans la lignée des S.S.I., qui n'a rien de surprenant. Soigneusement réalisé, *Breakthrough in the Ardennes* se laisse jouer facilement. (Disquette S.S.I. pour Apple, Atari, Commodore.)

Kampfgruppe : est un wargame tactique ayant pour support les combats du front Est durant les années 1941 à 1945. Quatre scénarios historiques de vingt ou trente tours sont proposés : l'attaque de Berlin par les troupes soviétiques, l'attaque de Kiev, les affrontements germano-russes à l'est de Bryansk et la percée des troupes



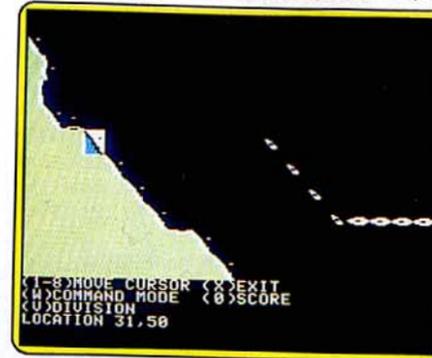
Kampfgruppe, Apple II

allemandes aux abords de Stalingrad. De plus, le programme offre la possibilité de créer son propre scénario en redéfinissant complètement le terrain.

A la différence près des scénarios, *Kampfgruppe* est le même jeu que *Mech brigade* testé dans ce même dossier. Excepté l'armement, qui ici a pris un coup de vieux, c'est le même programme. Qui pourrait croire que l'armée française lors de la Première Guerre mondiale ait jamais réussi à faire des dégâts avec des poilus kamikazes ? (Disquette S.S.I. pour Apple II, Atari, Commodore.)

Warship : est un wargame exclusivement naval, prenant en compte les affrontements entre Japonais et navires alliés pendant les années 1941 à 1945. Le jeu propose quatre scénarios historiques

modulables ainsi que la possibilité de fabriquer ses propres réalisations. Si vous décidez de créer un scénario, vous devez définir avec précision l'année, le mois, le jour, l'heure, et la minute auxquels vous voulez engager la partie. Ces informations permettent de tenir compte avec précision des types de bateaux utilisables, de



Warship, Apple II

la qualité de leurs équipements (les radars ont beaucoup évolué durant la guerre) et des conditions météorologiques ainsi que de la visibilité en fonction de l'heure (nuit, jour, crépuscule, etc.).

Le jeu est très complet en matière navale. Quasiment toutes les actions offertes par la réalité sont possibles : de l'utilisation de la simple vue de vigile au radar, possibilité de faire des écrans de fumée, différentes formes de tir. Trente-quatre types de canons





Si l'ennemi est trop gros, débranchez votre micro.

sont pris en considération tant par leur taille que par leur portée, et les dégâts qu'ils infligent peuvent provoquer des dommages divers selon le lieu d'impact et l'épaisseur du blindage. Les différents types d'avaries vous obligeront à changer de stratégie en cours de partie.

Le jeu prend en compte soixante dix-neuf navires japonais et alliés, avec beaucoup de leurs caractéristiques réelles (vitesse, flottabilité, radar, épaisseur du blindage, armement, etc.).

Warship est un jeu très complet de haut niveau, avec juste une petite faiblesse au niveau de l'aéronavale. Un excellent wargame. (Disquette S.S.I. pour *Apple*, *Atari*, *Commodore*.)

Field of fire : vous commandez une compagnie de la première division d'infanterie. Votre mission : surmonter les épreuves pour arriver à la victoire finale. En face de vous, l'ennemi est un des meilleurs - ou des pires. Il s'agit des terribles troupes allemandes de la Wehrmacht. Les huit missions différentes qui vous sont confiées, comportent chacune trois niveaux de difficulté. Chaque mission vous oblige à adopter une stratégie

propre à son aboutissement. Vous pouvez l'exécuter au hasard, ou faire toute la campagne dans l'ordre où elle vous est imposée. Un éditeur de jeu et un autre de caractères vous permettent de refaire un scénario et de modifier les soldats en vue de créer de nouvelles compagnies.

Au départ du jeu trente-deux caractères préexistants sont disponibles sur la disquette. Chacun de ces caractères a une personnalité bien campée dont vous pouvez trouver une définition dans la notice. Le dossier militaire en somme. Les huit scénarios représentent l'avance de la première division d'infanterie à travers l'Afrique, la Sicile et l'Est de la France. Ces scénarios arrivent dans l'ordre chronologique et, à la fin de chaque mission, vos soldats sont sauvés pour entrer dans le scénario suivant. Le jeu se divise en cinq phases : observation, ordre (faire feu), mouvement, opération (observation des opérations) et assaut. Dans chacune de ces phases, le minimum de touches nécessaires a été prévu (trois + le déplacement) pour une grande simplicité de jeu.

Field of fire est un bon jeu pour s'initier à l'art du wargame. Un fonctionnement facile accompagné de menus bien clairs laisse au joueur tout loisir de se concentrer uniquement sur la stratégie. (Disquette S.S.I. pour *Apple*, *Atari*, *Commodore 64*)

Carriers at war 1941-1945 : durant les affrontements de la guerre du Pacifique, cinq combats furent décisifs. Trois d'entre eux furent gagnés par les Etats-Unis (bataille de Midway, de Salomon, et des îles Philippines), par les Japonais (bataille de Santa Cruz) et un autre ne déboucha sur aucune véritable victoire (bataille de la mer de Corail). Ils changèrent à tout jamais la nature des combats navals.

Dans ce jeu, vous commandez les troupes navales et terrestres participant aux cinq scénarios. Vous représentez au choix l'un des nombreux belligérants et le programme accepte même, dans certains scénarios, jusqu'à douze joueurs. Pour vous familiariser au jeu un scénario supplémentaire a été ajouté : le raid de Pearl Harbour. Le jeu utilise avec précision la plupart des caractéristiques réelles des unités engagées dans

ces affrontements. La chose est d'autant plus impressionnante qu'elle prend en compte aussi bien l'aviation que la marine ou les unités terrestres. De plus, la société S.S.G. à qui nous devons déjà trois jeux ainsi que deux autres à paraître prochainement, publie un magazine complétant la notice déjà volumineuse et donnant en même temps les éléments susceptibles de créer de nouveaux scénarios. Ce wargame longtemps numéro un au hit-parade américain compte parmi les meilleures réalisations, et serait plus particulièrement conseillé à des joueurs déjà initiés. Un excellent classique. (Disquette S.S.G. pour *Apple II*)

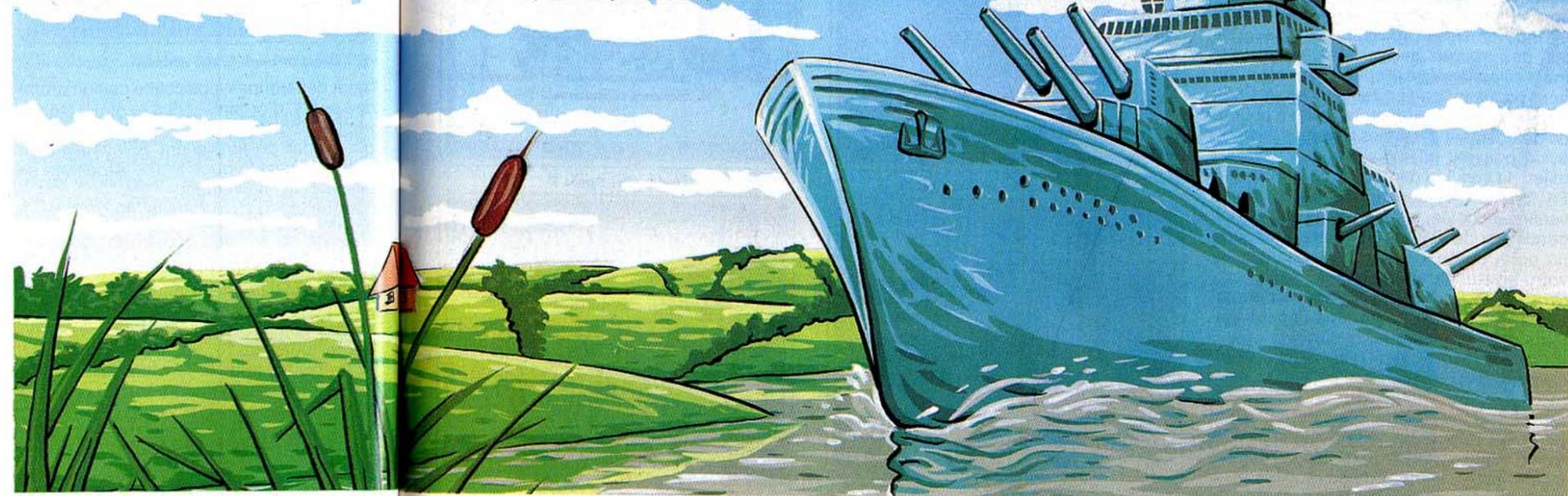
Conflict in Vietnam : ce qui surprend le plus dans ce jeu, c'est la notice qui l'accompagne. Un manuel de cent dix

est bien évidemment ponctué d'affrontements Amérique-Nord-Viêt-nam dans leur réalité historique. Chacun des cinq scénarios peut subir un certain nombre de variantes pour éviter la monotonie.

Ce wargame se joue sur un terrain dont l'unité de distance est le mile et l'unité de temps la demi-heure.

Vous êtes général et commandez des bataillons de six cent mille hommes ou des escadrons de douze à vingt-quatre avions. Au départ de chaque partie, les unités sont placées selon leurs positions historiques avant les affrontements.

Le jeu est classique, et prend en compte les paramètres généraux de ce genre de conflits : intervention des conditions météorologiques, effets de terrain, fatigue et moral des troupes avec, en plus, une petite originalité prise au jeu de rôle, les unités



Field of fire, Apple II

pages, tout en bon anglais, voilà qui s'appelle documenter un jeu. Il propose cinq scénarios historiques allant de Diên Biên Phu en 1954, avec les forces françaises assiégées pendant cinquante-six jours et dont la défaite marque la fin d'un siècle de colonisation, à Quang Tri en 1972, offensive nord-vietnamienne contre la zone démilitarisée et prélude à la chute de la capitale de la province de Quang Tri. Le tout



Carriers at war, Apple II

pouvant obtenir des points d'expérience au combat. Enfin, pour ceux que ce genre de conflit passionne, le manuel donne à la fin la référence d'une bonne cinquantaine de livres qu'il faut avoir lus pour être dans le coup. En définitive, ce jeu est un wargame honnête qui ne décevra pas. (Disquette Microprose pour *Apple*, *Atari*, *Commodore*, *IBM*.)



Conflict in Vietnam, Apple II

Crusade in Europe : ce wargame simule les combats de la fin de la Seconde Guerre mondiale, de l'été à l'hiver 1944. Les scénarios proposés sont la bataille de Normandie (du jour J du débarquement à la libération de Paris), la course contre la montre des Alliés pour atteindre la frontière allemande, l'opération « Market-garden » (le plus grand parachutage de troupes jamais vu), et la contre-offensive allemande déses-



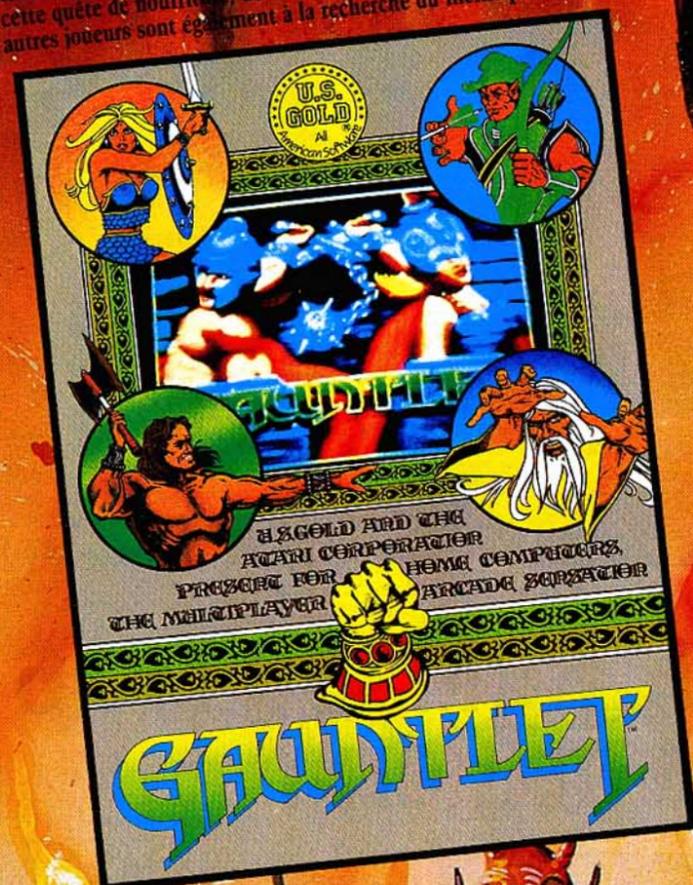
Crusade in Europe, Apple II

pérée, connue sous le nom de bataille des Ardennes. La plupart de ces scénarios proposent des variantes permettant d'adapter le jeu à votre niveau et au temps que vous pouvez lui consacrer. A deux ou contre l'ordinateur, vous contrôlez, au choix, les forces alliées ou allemandes. La partie se joue sur un terrain représentant le lieu le plus significatif de l'affrontement concerné. Quatre commandes d'ac-

An Inferno of Arcade Action

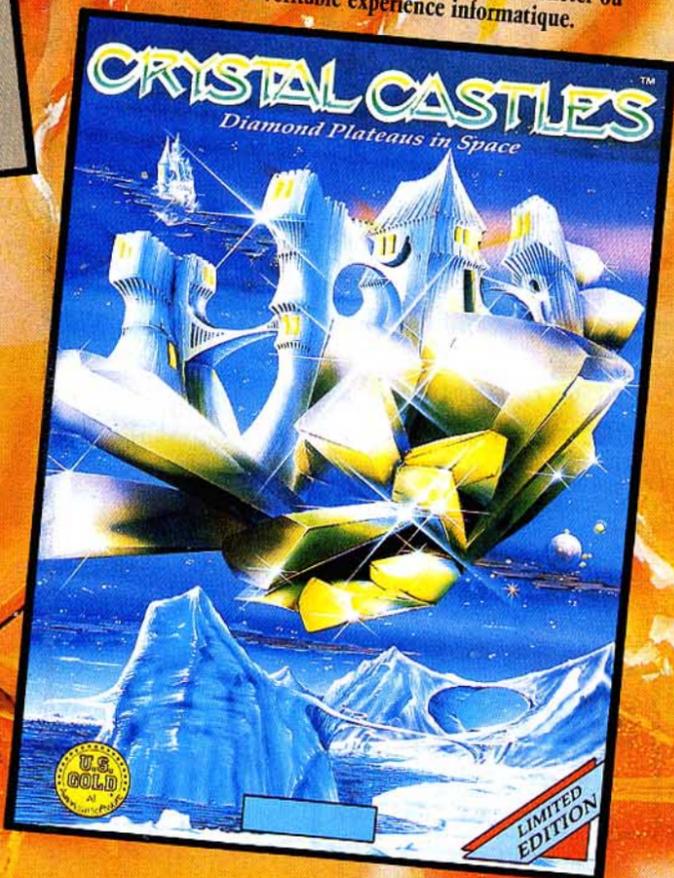
GAUNTLET

Vous allez pénétrer dans un monde rempli de monstres et de labyrinthes, suivre les chemins du mystère et du combat à la recherche de la nourriture qui vous permettra de recouvrer la santé. Des monstres et des légions d'ennemis vous barrent le chemin. Ils ne sont pourtant pas vos seuls adversaires dans cette quête de nourriture, de trésor et de potion magique — les autres joueurs sont également à la recherche du même paradis.

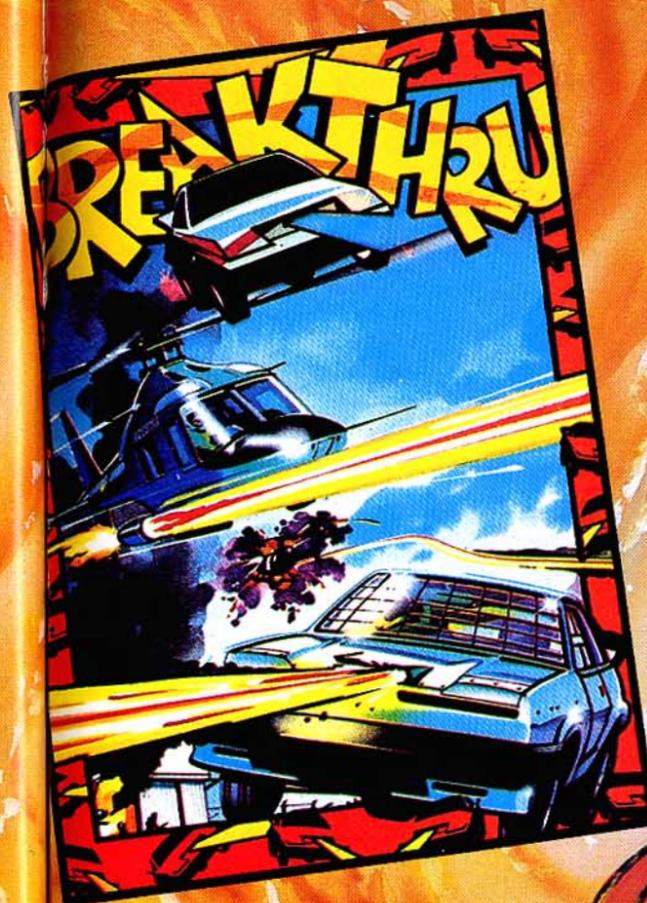


CRYSTAL CASTLES

La légende est née. En été 1984, un nouveau jeu informatique vient d'être créé, un jeu à figer le sang de tout ce qui y participent. Il traverse les voûtes poussiéreuses des profondeurs du monde informatique, et refait surface ici et là pour créer une légende. Et maintenant, la légende est née de nouveau. Crystal Castles vous offre une occasion incomparable de vivre une véritable légende logicielle, une légende qui se poursuivra parce qu'elle n'est produite qu'en nombre limité. Et maintenant que vous connaissez son existence, il vous faut l'acheter ou vous allez rater une véritable expérience informatique.



Le décor... les profondeurs les plus obscures et torturées de tout votre être.
L'intrigue... mettre vos nerfs et vos réflexes à l'épreuve grâce à cette superbe collection des plus célèbres jeux vidéo capables de transformer votre tranquillité en hystérie confondant l'imagination.
Parviendrez-vous à maîtriser la plus passionnante série de jeux vidéo jamais présentée?



BREAKTHRU

Votre mission — recouvrir PK430, le combattant révolutionnaire de votre pays... Situation — 600 km derrière les lignes ennemies... armement ennemi — lanceur de flammes, hélicoptères, chars d'assaut, jeeps, lance-mines... votre équipement — le véhicule armé le plus sophistiqué du monde... Forts ennemis — des prairies, des villes, des montagnes, des terrains d'aviation, des ponts... Importance de la mission — essentielle.
Conséquences — la paix mondiale. But de la mission: à vous de...

XEVIIOUS

Il y a plusieurs éons de cela, une civilisation technologique très avancée a été forcée d'évacuer la terre avant l'ère glaciaire. Maintenant les Xeviious reviennent réclamer leur dû et ont l'intention de reconquérir leur territoire.
Au contrôle de votre super vaisseau spatial, le Solvalu, vous devez repousser les envahisseurs Xeviious qui menacent la terre. Si vous parvenez à survivre aux vagues d'ennemis qui déferlent, vous devrez ensuite vous mesurer à la force de contrôle de l'offensive Xeviious: le vaisseau Andor Genesis! C'est la votre but. Vous arriverez à le désactiver en touchant directement son réacteur central mais ne vous faites pas d'illusions. Les forces Xeviious ne vont pas tarder à réapparaître plus décidées que jamais à remporter la victoire.



CBM 64/128

Cassette et disquette

U.S. Gold (France) S.A.R.L. BP 3 Zac de Mousquetier
06740 C.M. Leunet de Gresse. Tel: 9342 7144





La guerre de 1988, sur disquette seulement j'espère.

mais connaissent parfaitement le terrain. Ne pensez pas qu'avec votre équipement vous gagnerez facilement. A la fin de chaque partie, la machine calcule vos points et ceux de l'adversaire. Un hélicoptère vaut dix points et un Vietcong un point. Prenez donc garde à ne pas sacrifier trop d'hélicoptères. Chaque tour de jeu est divisé en un certain nombre de phases successives : une d'observation, une de choix des cibles pour l'artillerie, vient ensuite un tir de l'ennemi, suivi par le déplacement de ses troupes, ainsi de suite.

N'allez pas croire que tout cela soit difficile à jouer. Il est prévu pour certaines machines une possibilité de jouer toute la partie au joystick. Finies les tables de références aux multiples touches de fonctions.

Le jeu offre évidemment toutes les options particulières à ce genre de combat. S'enterrer, poser des mines (pour les Vietcongs uniquement), se camoufler, etc.

Un bon wargame, assez fouillé pour être intéressant, assez simple pour s'adresser à tous.

(Disquette S.S.I. pour Apple, Atari, Commodore.)

Reforger'88 : après un conflit qui divisa le monde en 1988 et dont les tenants et les aboutissants nous échappent complètement, les forces du pacte de Varsovie prennent l'initiative de se lancer à la conquête de l'Europe de l'Ouest et pénètrent en force en Allemagne avec la ferme intention de prendre Francfort et de détruire la base aérienne des forces de l'O.T.A.N. placée le long du Rhin.

Réussirez-vous avec vos cinq pauvres divisions à arrêter et refouler les douze divisions des armées de l'Est ?

Le jeu couvre les premières semaines de ce conflit non nucléaire (heureusement car la partie serait sinon très courte) avec deux types de scénarios. L'un propose une attaque surprise de l'Allemagne, l'autre laisse aux forces de l'O.T.A.N. tout loisir de préparer leurs défenses. Entre Kassel au nord et Wurzburg au sud, sur un terrain de trente et un hexagones sur trente-deux, les deux armées vont s'affronter pour le contrôle de l'Allemagne.

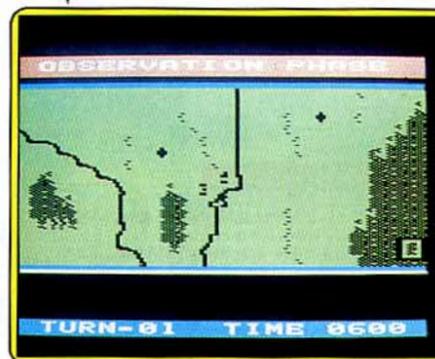
Tous les groupes que vous commandez peuvent contenir entre un et cinq régiments, brigades ou bataillons.

A tout moment vous pouvez les diviser pour une action diversifiée ou pour renforcer une position. Les tours de jeu couvrent une période de douze heures pendant laquelle un nombre impressionnant d'actions est permis.

A chaque tour vous pourrez réorganiser vos groupes, créer de nouvelles bases de ravitaillement (des dépôts le long de vos lignes), vous déplacer, organiser une mission



Reforger'88, Apple II



Battalion commander, Apple

aérienne de bombardement ou de reconnaissance, faire un barrage d'artillerie, détruire des ponts pour retarder l'ennemi, en construire pour faciliter vos déplacements, sans oublier les affrontements entre vos unités et celles de l'adversaire. Le jeu est très précis et prend même en compte votre comportement vis-à-vis de la population affolée qui fuit l'occupation, gênant du même coup votre circulation sur le réseau routier.

Reforger'88 est un bon wargame dont le réalisme prenant s'accompagne d'une certaine complexité. Il s'adresse plus particulièrement aux joueurs déjà initiés. (Disquette S.S.I. pour Apple et Atari 800 et 1200.)

Battalion commander : dans ce wargame vous êtes lieutenant-colonel et vous dirigez un bataillon lors d'affrontements contemporains se déroulant sur un terrain d'environ six kilomètres. Le jeu consiste en des combats portant sur de petites unités, dans la plus pure stratégie de la guerre moderne. Chacune des trois nations qui s'affrontent dans ce jeu (les Etats-Unis, l'Union soviétique et la Chine) a sa propre technique de combat, établie en grande partie sur son expérience dans des conflits passés.

Si chaque belligérant a sa propre appréciation de la guerre moderne, on peut quand même remarquer une ligne de conduite commune à tous. La règle essentielle de ce genre de conflit est la nécessité d'une action offensive pour remporter la victoire, la défense étant considérée comme une forme de combat permettant de gagner du temps dans le but d'organiser une attaque. Une des armes les plus efficaces pour garder l'initiative reste la surprise. Un bon chef ne doit rater aucune occasion de frapper l'ennemi au bon moment, là où il s'y attend le moins. Le but de la plupart des manœuvres entamées est de rompre la ligne de défense ennemie pour prendre un objectif décisif ou pour s'enfoncer profondément dans les positions adverses.

Le principe général du jeu consiste à faire



ARIOLASOFT

LE SOFT DES HEROS.



NOW GAMES 3

Deviendrez-vous un golfeur, un magicien, un astronaute, un cerveau de gang, un "James Bond" à qui tout sourit ?

La réussite est au bout de vos doigts avec la compilation de ces cinq surprenants jeux :

- ▶ Nick Faldo plays the Open,
- ▶ Everyone's a Wally,
- ▶ Codename Matt II,
- ▶ Sorcery,
- ▶ A view to a kill.

MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS



DISPONIBLE EN CASSETTE POUR AMSTRAD, COMMODORE C 64/128 ET SPECTRUM.

PROMOPRESS

ariolasoft



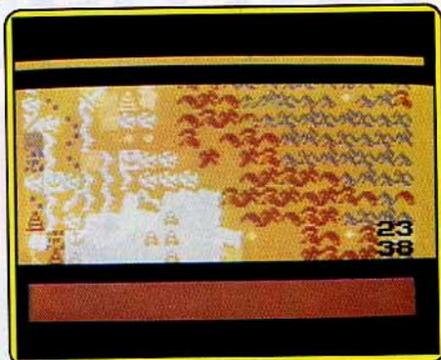
44-46, rue de la Bienfaisance 75008 Paris - Tél. 42.89.00.21.



Guerre des étoiles : l'empire contre-attaque.

parvenir vos ordres aux sections par la voie hiérarchique. Chaque bataillon, qui comprend trois ou quatre compagnies, est commandé par un lieutenant-colonel (vous !). Les compagnies qui se composent de quelques sections sont dirigées par un capitaine. Les sections contiennent entre vingt et quarante hommes avec à leur tête un lieutenant.

Bien évidemment, la machine tient compte pendant tout le jeu de la fatigue et du moral des troupes. Autant de facteurs que vous ne devez pas négliger si vous voulez que vos ordres soient toujours bien respectés. Ce genre de wargame en combats rapprochés offre tout une palette d'actions particulières à une stratégie basée sur un petit



Gulf strike, Atari

groupe d'individus. Les fumigènes, ou la possibilité qu'ont les troupes de s'enterrer sont autant de combinaisons qui ne peuvent pas être utilisées dans un jeu à grande échelle où les combats sont uniquement stratégiques.

Battalion commander est un logiciel qui procure du plaisir. Il s'adresse à tous les joueurs et conviendra parfaitement aux débutants. (Disquette S.S.I. pour Apple, Atari, Commodore.)

Gulf strike : la stratégie générale des U.S.A. se situe à deux niveaux : l'Europe dont l'O.T.A.N. est plus particulièrement responsable et le golfe Persique, dont la chute du Shah d'Iran a complètement bouleversé les influences. Avec l'arrivée au pouvoir de l'ayatollah Khomeyni, les Etats-Unis durent affronter de grandes difficultés dans l'établissement et le maintien de bases stratégiques, dans le golfe Persique. Les progrès de l'hégémonie de l'Union soviétique illustrés par l'invasion de l'Afghanistan, ont encouragé les U.S.A. à développer des forces d'intervention rapide dans ce point chaud du

globe. *Gulf strike* dépeint les dangers qu'il peut y avoir à cette présence en face de forces militaires hostiles et d'une mosaïque d'animosités politiques.

Au début de la partie, le joueur commande au choix les forces iraniennes, soviétiques ou américaines.

Si vous décidez de vous installer au commandement des armées américaines, vous devrez durant les vingt-cinq tours de jeu, empêcher les troupes soviétiques de prendre neuf des vingt et un emplacements stratégiques donnant la victoire. Chaque tour de jeu représente deux jours réels, et les affrontements se situent à l'est de l'Iran et au nord du golfe Persique sur un terrain de 784 km². Les combats font intervenir aussi bien vos troupes au sol que vos unités navales et aériennes. Chaque unité au sol a une taille variant du bataillon à la division. Vos escadrons aériens se composent de dix à



Reach for the stars, Apple

vingt-quatre appareils. Enfin, chaque unité navale représente un ou plusieurs bateaux.

Les combats stratégiques sont classiques et font intervenir tout un échantillonnage d'armements contemporains. En raison du mode de représentation du terrain, le joueur n'a pas le contrôle du combat à un niveau tactique.

Gulf strike est un bon wargame qui, s'il n'est pas encore d'actualité, pourrait malheureusement le devenir un jour. (Disquette Avalon Hill pour Atari, bientôt pour Apple.)

Reach for the stars : est un jeu de simulation stratégique ayant pour sujet la colonisation, l'expansion et les différents conflits pouvant survenir dans une galaxie. Dans ce jeu, on vous a confié la responsabilité de la survie de votre race. Vous devez explorer de nouveaux mondes et coloniser ceux qui paraissent les plus propices au développement de l'espèce. Leurs ressources vous permettront d'élaborer un plus grand nombre de vaisseaux galactiques, en vue de permettre une plus grande émigration, de développer les capacités industrielles et commerciales ainsi que d'organiser, on ne sait jamais, un système de défense militaire efficace. Votre capacité à maintenir une balance économique stable avec la nécessité de poursuivre une politique offensive, tout en prévoyant une stratégie défensive, détermineront vos performances.



ARIOLASOFT LE SOFT DES HEROS.

DAN DARE,
PILOTE
DU FUTUR

Déjouez-vous, aux côtés du colonel Dan Dare, le plan de ce diable vert de Mékon : exterminer la planète Terre ? La réussite est entre vos mains avec ce sidérant jeu d'arcade.



DISPONIBLE EN CASSETTE
ET DISQUETTE AMSTRAD CPC.
EN CASSETTE POUR C64 ET SPECTRUM
(MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS).

ariolasoft

44-46, rue de la Bienfaisance 75008 Paris - Tél. : 42.89.00.21.

PROMOPRESS

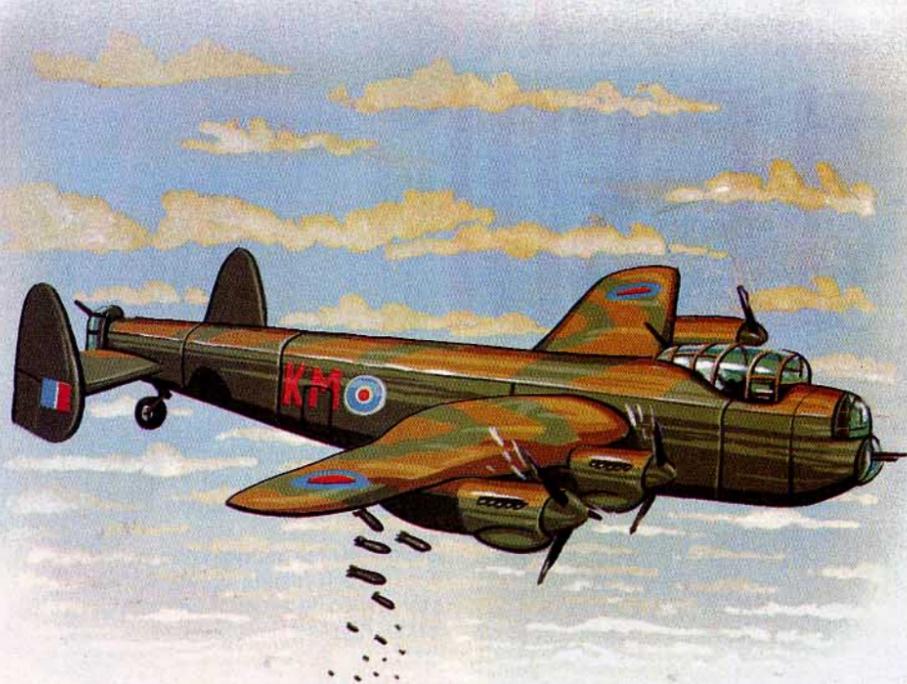


L'Ogre n'a qu'une idée dans ses circuits : détruire !

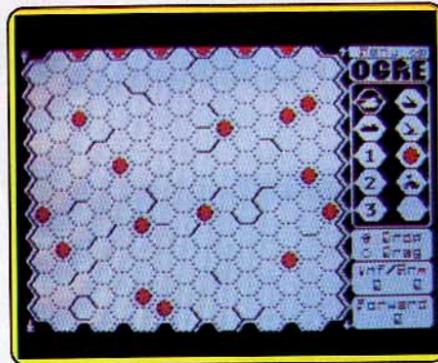
Sous la pression de trois autres empires qui se développent en même temps que vous, un conflit semble inévitable. Il y a cinquante-quatre systèmes solaires divisés en cinq classes dans toute la galaxie. Elles définissent le degré possible de colonisation allant de « accueillante » à « hostile ». Par planète, trois caractéristiques prédominent : la population, la capacité industrielle et l'environnement. Ce qui surprend le plus dans ce jeu, c'est la complexité du scénario. Bien sûr, il y a la classique phase de colonisation, celle de production et, enfin, les déplacements et les combats. Mais dans chacune de ces phases, des petits détails ajoutent au réalisme. Ainsi, dans la phase de production, non seulement la densité de la population et le potentiel industriel de la planète entrent en jeu, mais aussi le niveau social et les denrées de consommation courante laissées à la population (une population satisfaite travaille mieux). De même, le jeu prévoit la possibilité de catastrophes naturelles, la création aléatoire de nova, les trajectoires des débris solaires qui voyagent dans l'espace et les risques de contamination microbienne.

Reach for the stars prend sans difficulté sa place parmi les meilleurs wargames de science-fiction. (Disquette S.S.G. pour Apple.)

Ogre : est un wargame futuriste situé dans le XXI^e siècle. Un char cybernétique conçu pour le combat, l'Ogre, a été envoyé pour détruire le poste de commandement allié (vous). Pour vous défendre de ce terrible adversaire, vous disposez de cinq types d'unités : des blindés classiques aux tirs puissants mais de faible portée, des chars lance-missiles dont le tir porte loin mais à l'efficacité parfois douteuse, de puissants obusiers à longue portée dont le principal défaut est d'être rivés au sol, des véhicules terrestres de transport, peu puissants mais rapides à se déplacer, et l'infanterie, utilisable uniquement en combats rapprochés avec les avantages qu'on lui connaît. De son côté, l'Ogre, cette espèce de blindé tout terrain armé jusqu'aux enjiveurs, n'a qu'une idée dans ses circuits : détruire votre quartier général et, accessoirement, vous causer le plus de pertes possibles. Chez vous un seul mot d'ordre : réduire



l'Ogre à un tas de ferraille, quels que soient les pertes et les moyens à utiliser. Le combat se déroule sur un terrain que vous pouvez faire défiler verticalement par un scrolling écran. Dans ce jeu, pas d'armée cachée, pas de ravitaillement, pas de conditions météorologiques. Comme aux échecs,



Ogre, Apple II

au départ de la partie, tout se sait, tout peut être vu, et seule la réflexion doit permettre de triompher. Vous commencez le jeu avec, en bas de l'écran, l'Ogre ; dispersées partout sur le terrain, vos unités et à l'autre bout du terrain, tout en haut, votre Q.G. La machine adverse, beaucoup plus rapide, va remonter tout le terrain jusqu'à votre base. A vous d'utiliser vos multiples unités pour l'intercepter et la détruire. La partie se déroule par alternance du déplacement et du tir, pour vous puis pour la machine. Le plus surprenant dans ce jeu est sa simplicité

de pilotage. Toute la partie peut se dérouler au joystick. Le programme est fortement inspiré des menus du *Macintosh*. Selon ce que vous voulez jouer, vous cliquez dans l'icône qui correspond à votre choix. Un clic à droite, un clic à gauche, il ne faut pas cinq minutes pour avoir saisi tout le fonctionnement du jeu et pouvoir vraiment vous consacrer à la partie réflexion. Tout aussi facilement, vous pouvez disposer d'un éditeur de jeu susceptible de redéfinir le terrain (faille, cratères), et de redistribuer les armées (nombre et emplacement).

Ogre est un wargame étrange qui n'est pas sans rappeler certains jeux de pions. Distrayant, facile et ne laissant aucune place au hasard, il intéressera sûrement ceux qui aiment à se triturer les méninges, sans s'encombrer de règles fastidieuses. La partie peut se jouer à deux ou contre la machine. (Disquette Origin System Inc. pour Apple, à paraître prochainement pour Macintosh, Commodore 64, IBM, Atari 400/800 et 1200 et Amiga.)

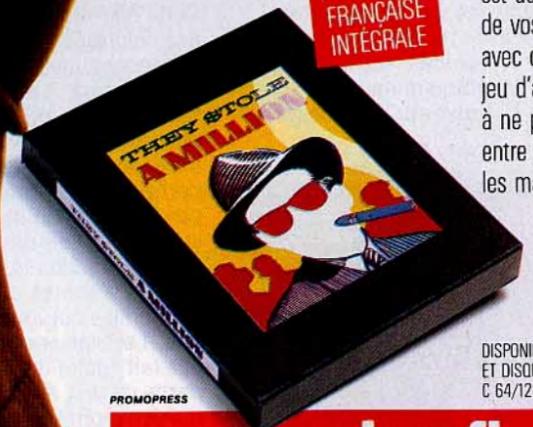
Géopolitique : est une simulation de la diplomatie internationale et des conflits qui peuvent en découler. Le jeu oppose les Etats-Unis, représentés par vous, à l'U.R.S.S. En tant que Président des Etats-Unis vous devez prendre les meilleures décisions dans un monde secoué par des problèmes économiques, troublé par les tensions internationales, et menacé par la Troisième Guerre mondiale. Dans la première partie du jeu vous êtes plutôt amené à prendre des décisions économiques, militaires et diplomatiques concernant les seize grands blocs qui divisent le monde (U.R.S.S. et U.S.A. exclus). En face de vous, pour contrer vos projets, le Politburo soviétique, composé de person-

ARIOLASOFT LE SOFT DES HEROS.

LE CASSE
DU \$IÈCLE
(They stole a million).

Deviendrez-vous un grand "cerveau" reconnu et admiré ? Saurez-vous planifier puis réaliser, avec votre redoutable gang, le coup le plus prodigieux du siècle ? La réussite est au bout de vos doigts avec ce jeu d'aventure à ne pas mettre entre toutes les mains.

EN VERSION
FRANÇAISE
INTEGRALE



DISPONIBLE EN CASSETTE
ET DISQUETTE POUR COMMODORE
C 64/128 ET AMSTRAD CPC

PROMOPRESS

ariolasoft



44-46, rue de la Bienfaisance 75008 Paris - Tél. : 42.89.00.21.



L'univers est grand, la concurrence plus que sévère.

nalités plus ou moins conciliantes (il peut y avoir des renversements au *Politburo* pendant le jeu donc des changements de stratégie.) Cette première partie consiste à vous faire le plus possible d'alliés et à développer au mieux votre nation en prévision d'une guerre toujours possible.

Dans la deuxième phase, le jeu se transforme en wargame, la Troisième Guerre mondiale opposant l'U.R.S.S. aux U.S.A. éclate. Les pays qui vous sont favorables dans la première partie du jeu se rallient à vous, alors que d'autres rejoignent l'Union Soviétique ou restent en dehors du conflit. Pour vous allier un maximum de pays, vous devez prendre en considération les caractéristiques qui les définissent et qui influencent leur avenir : ressources naturelles, développement industriel, puissance militaire, orientation politique (dix niveaux allant de pro-soviétique à pro-USA), et stabilité du gouvernement. Nanti de ces informations, vous décidez de l'attitude à prendre. Vous pouvez ne rien faire si vous sentez votre interlocuteur désespérément pro-soviétique, proposer une aide financière, offrir une assistance militaire, ou essayer de passer des accords militaires, politiques et commerciaux qui renforceront vos liens avec ce pays. Bien sûr, si vous avez une politique « dure », vous avez la possibilité de les impressionner par une démonstration de force. Mais n'allez pas trop loin car à tout moment l'Union Soviétique (comme vous d'ailleurs) peut déclencher la guerre.

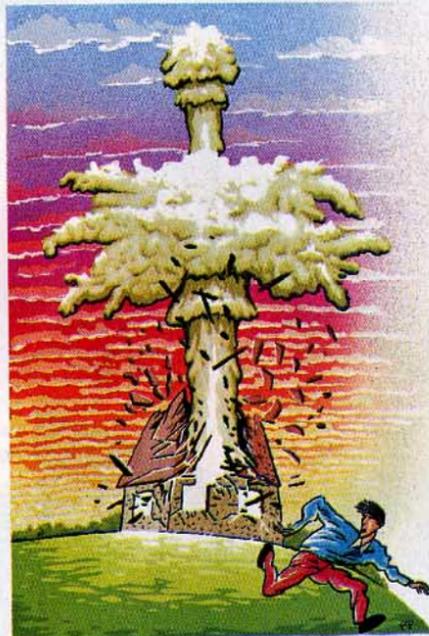
Dès lors, les affrontements commencent dans le contexte politique mondial que vous avez créé. Les combats sont simples. Ils se déroulent sur terre et mer, et le programme tient compte des capacités économiques des nations dans leurs possibilités de croissance militaire.

Le jeu propose sept scénarios plus ou moins authentiques avec quatre niveaux de jeu allant de « novice » à « diplomate ». Malgré un graphisme très sommaire, ce jeu mi-simulation, mi-combat, est intéressant pour ceux que la difficulté ne rebute pas. (Disquette S.S.I. Apple et Commodore)

Géopolitique, Apple II



Imperium galactum : est une simulation sortie d'un scénario de science-fiction classique, dans lequel vous êtes une sorte de Jules César du futur, bien décidé à conquérir la galaxie. Ce jeu va vous confronter aux problèmes de l'exploitation et de la conquête d'un système solaire avec toutes les oppositions que l'on peut imaginer. Ce jeu est en fait un peu plus qu'un wargame classique où vous aurez à gérer votre conquête économiquement, à surveiller la construction de votre flotte intergalactique, à négocier avec d'autres races, humaines ou non, belliqueuses ou amicales, et surtout garder un œil sur les mondes qui forment peu à peu votre empire, car à tout



moment la guérilla qui persiste peut se transformer en véritable révolte. Chaque tour de jeu représente une durée de cinq ans et peut être divisé en quatre phases. La première est consacrée au commerce ou au pillage selon votre humeur. Le principal intérêt du commerce est de pouvoir acheminer des vivres à vos troupes. Cette nourriture est fabriquée par des mondes colonisés ou indépendants, qui gardent cependant une partie des récoltes pour leur propre usage. La deuxième phase est consacrée à la production. Pendant cette phase, vous recevez le rendement de vos mines ainsi que leurs dépréciations par rapport au tour précédent. Informé de votre potentiel économique, vous pouvez décider la construction de vaisseaux spatiaux, de bases galactiques, d'armées, ou développer des planètes et dépenser les quelques économies qui vous restent dans la recherche. Les vaisseaux de l'espace qui n'ont pas fait l'objet de réparations, perdent une partie de leur efficacité avec le temps. La troisième phase est employée à la négociation. Pendant cette période vous pouvez trouver avec un peu de diplomatie des accords avec d'autres joueurs ou des planètes indépendantes. Ainsi, un empire peut

obtenir l'appui ou la neutralité d'un tiers dans un conflit localisé. Puis, à la fin de cette phase, vous apprenez quels accords ont été passés ou rompus entre les joueurs pendant vos pourparlers. Enfin, si vous n'avez pas réussi à résoudre vos problèmes, il vous reste une dernière phase pendant laquelle vous engagez les hostilités contre un conquérant trop gênant, déplacez vos vaisseaux de guerre dans une autre région de l'espace ou prenez position sur une planète pour la coloniser. Le jeu se poursuit ainsi aussi longtemps que vous le souhaitez.

Imperium galactum est prenant pour peu que l'on ne s'attache pas trop à la réalité historique et que l'on ne soit pas allergique à la science-fiction. (Disquette S.S.I. pour Apple, Atari, Commodore.)

Star fleet I : est un wargame stratégique opposant deux forces galactiques. L'invasion des flottes hostiles venues des empires de Krellan et de Zaldron menace notre société, aussi vous confie-t-on la mission de les stopper. Vous rencontrez des vaisseaux spatiaux ennemis, des espions qui s'introduisent dans votre fusée galactique pour tenter de la saboter et bien pire encore. Vos promotions sont régulièrement tenues à jour. Mais, pour commencer, vous êtes au rang le plus bas et dirigez le commandement du vaisseau d'entraînement *République*. Lorsque vous prenez du galon, vous choisissez parmi les trente-six vaisseaux qui composent la flotte celui qui vous convient, mais pour les premières parties il serait dommage de les détériorer. Deux peuples s'opposent à vous. Les Krellans, humanoïdes à sang chaud, représentent une race très hostile et agressive. Leur force physique est supérieure à la plupart des habitants de la galaxie et leur société est basée sur la conquête et le pouvoir. Et les Zaldrons : ce sont des reptiles à sang froid particulièrement intelligents et peu agressifs. Leur société uniquement souterraine est dominée par une caste de femelles. Leur mode de combat est étudié et exécuté avec une stratégie minutieuse. La stratégie de combat des Krellans est en général primaire. Ils sont souvent en groupe et plutôt assignés à des points fixes. Quant aux Zaldrons, ils opèrent individuellement et leurs vaisseaux, d'une technologie par-

Imperium galactum, Apple II



MICROÏDS

500^{CC} GRAND PRIX

Jarama, Hockenheim, Silverstone, Spa... Affrontez les meilleurs pilotes de 500 sur les 12 circuits du championnat du monde de vitesse. Six motos au départ dont quatre ou cinq sont pilotées de main de maître par l'ordinateur selon que vous jouez seul ou à deux. Deux écrans de contrôle permettent à chaque pilote de visualiser sa moto. Ce premier double simulateur de course de moto vous mènera-t-il jusqu'au titre de champion du monde ?... 1 ou 2 joueurs. Clavier ou joystick. Mode entraînement ou compétition.



THOMSON
AMSTRAD
ATARI 520
C. 64
compatible IBM

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

Trois mois que nous explorons les immenses fonds sous-marins des Açores à la recherche de la Cité Perdue.
Tout ça pour échouer si près du but...
Adieu... espérons seulement que la prochaine mission aura plus de chance !
Etes-vous prêt à prendre le commandement de cette prochaine mission à bord de l'Alvin III ?
Oui !! Bravo !! Votre audace sera cent fois récompensée si vous retrouvez la Cité Perdue d'Atlantys et ses fabuleux trésors !
Une infinité de fonds marins, des dizaines de grottes sous-marines, de pyramides englouties et de forêts de corail vous attendent... le tout en trois dimensions !!!
Attention, les risques sont considérables mais la fortune et la gloire sont peut-être au bout de l'aventure... alors ?!



Les pyramides d'Atlantys

Retournez le bon ci-dessous à :
MICROÏDS

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

DEMANDE DE DOCUMENTATION

NOM
ADRESSE
VILLE C.P.

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

DOSSIER



N'oubliez pas qu'il est toujours temps de trahir son camp.



Star fleet I, Apple II

ticulièrement avancée, peuvent devenir invisibles. Au fur et à mesure des missions, le niveau de difficulté s'accroît (1 à 10) et les victoires deviennent plus difficiles. Vous aurez, durant la partie, à programmer des lasers, à régler des champs de force dans un double souci d'économie d'énergie et de sécurité; vous aurez à choisir l'armement offensif et défensif et vous serez ébloui par le saut dans l'hyper-espace. Au rythme de ses réacteurs stellaires et malgré certaines faiblesses du graphisme, le jeu vous emportera rapidement dans un monde de rêve. Adapté des « gros ordinateurs » où il existait depuis déjà longtemps, *Star fleet* est un bon jeu stratégique avec un rien de nostalgie à la *Star trek*. (Disquette Cygnus pour *Apple II* et *IBM*).

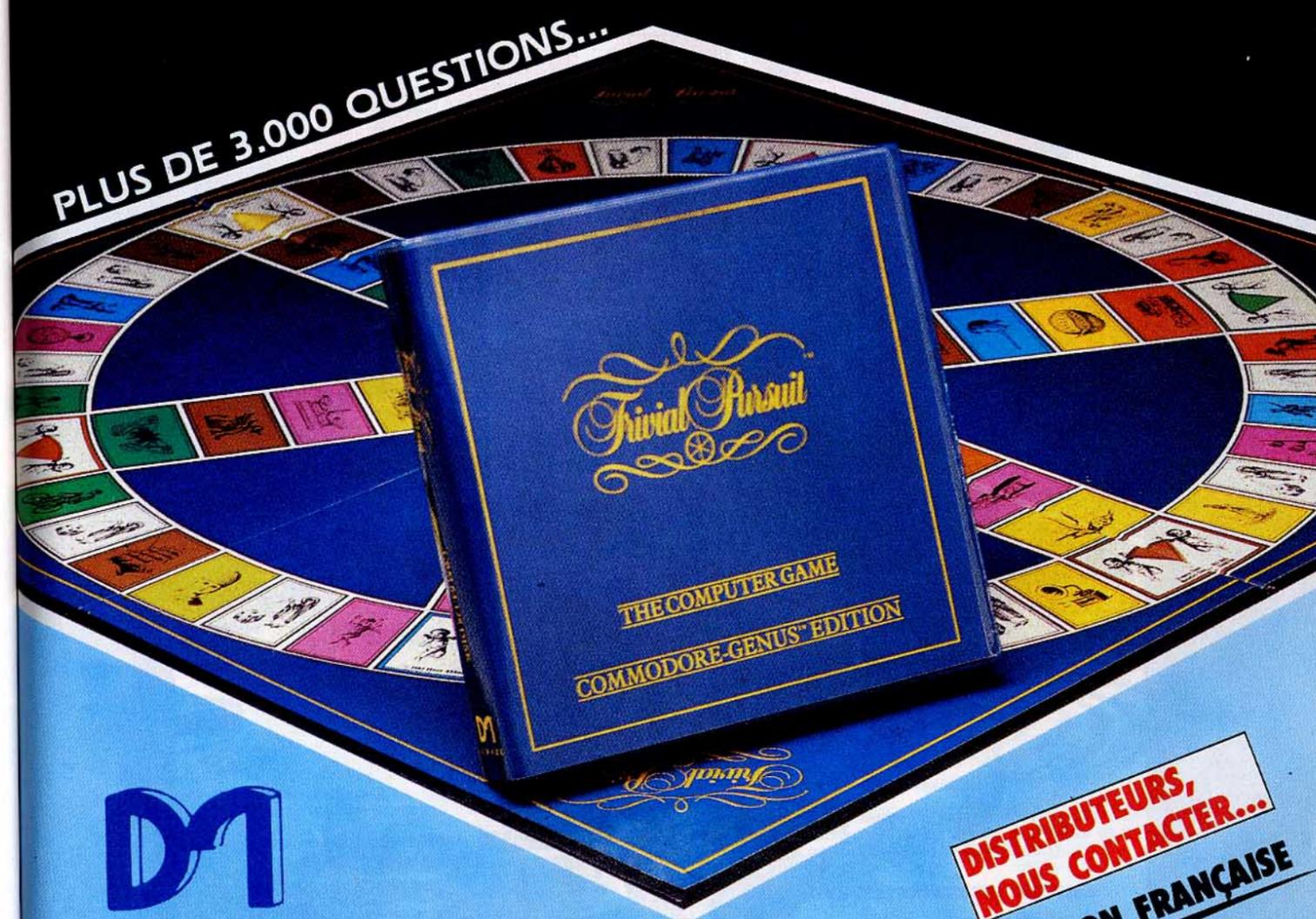
Nous voici arrivés à la fin de ce dossier et l'on peut, au vu de cette quantité de logiciels, tracer les grandes lignes de l'évolution du wargame. Tout d'abord celui-ci a su parfaitement profiter de l'informatique pour gérer un grand nombre de paramètres, au profit d'un réalisme toujours croissant. La grande majorité des nouveaux jeux proposent un éditeur permettant de créer son

propre scénario ou de modifier le scénario proposé. Cette espèce de boîte à malices dans chaque programme est une heureuse initiative qui favorise la multiplicité des parties jouables sur un même thème. Enfin, un effort très récent semble porter sur l'accessibilité au jeu. Le clavier aux multiples touches cède bien souvent la place au joystick et l'on peut se demander si bientôt, il n'y aura pas un soldat instructeur dans chaque programme. Mais n'anticipons pas sur l'avenir car, de fait, certains jeux vont déjà bien plus loin que ce que l'on pouvait imaginer voici un an. Restons bien tranquillement assis derrière nos écrans et laissons les auteurs cogiter à de nouveaux jeux à notre place. A propos de nouveaux wargames, des bruits courent déjà sur les simulations canadiennes qui doivent arriver prochainement en France. Mais chut, pas d'indiscrétion. Toutes les informations suivront dans le prochain numéro. Dossier réalisé par Laurent Schwartz avec la collaboration des vendeurs du magasin Sivea.

32 logiciels de wargame au tiltoscope

LOGICIELS	MARQUE	ORDINATEUR	SUPPORT	GRAPHISME	RÉALISME	DIFFICULTÉ	INTÉRÊT	PRIX
ANCIENT ART OF WAR (THE)	Broderbund	IBM, Macintosh	Disquette	*****	*****	****	*****	F
BATTALION COMMANDER	S.S.I.	Apple, Atari, Commodore	Disquette	***	****	**	***	F
BATTLE GROUP	S.S.I.	Apple, Commodore	Disquette	***	*****	*****	*****	F
BREAKTHROUGH IN THE ARDENNES	S.S.I.	Apple, Atari, Commodore	Disquette	***	*****	*****	*****	F
CARRIER FORCE	S.S.I.	Apple, Atari, Commodore	Disquette	**	****	*****	****	F
CARRIERS AT WAR	S.S.G.	Apple II	Disquette	***	*****	*****	*****	F
COLONIAL CONQUEST	S.S.I.	Apple, Atari, Commodore	Disquette	**	***	**	****	F
CONFLICT IN VIETNAM	Microprose	Apple, Atari, Commodore, IBM	Disquette	*****	****	****	****	F
CRUSADE IN EUROPE	Microprose	Apple, Atari, Commodore, IBM	Disquette	*****	****	****	****	F
DECISION IN DESERT	Microprose	Apple, Atari, Commodore, IBM	Disquette	*****	****	****	****	F
EAGLES	S.S.I.	Apple, Atari, Commodore	Disquette	*	****	**	****	F
EUROPE ABLAZE	S.S.G.	Apple II	Disquette	****	*****	*****	*****	F
FIELD OF FIRE	S.S.I.	Apple II, Atari, C 64	Disquette	****	****	***	****	F
GEOPOLITIQUE 1990	S.S.I.	Apple, C 64	Disquette	*	****	***	****	F
GETTYSBURG	S.S.I.	Apple, Atari, Commodore, IBM	Disquette	***	*****	*****	****	F
GULF STRICK	Avallon Hill	Atari	Disquette	****	*****	****	****	F
IMPERIUM GALACTUM	S.S.I.	Apple, Atari, Commodore	Disquette	*	****	****	****	F
KAMPFGRUPPE	S.S.I.	Apple II, Atari, Commodore	Disquette	***	*****	*****	*****	F
LORDSINGL OF YORE	Softlore Corporation	Apple II	Disquette	**	***	**	***	F
MECH BRIGADE	S.S.I.	Apple, Atari, Commodore	Disquette	***	*****	*****	****	F
NAM	S.S.I.	Apple, Atari, Commodore	Disquette	*****	*****	***	****	F
NORTH ATLANTIC 86	S.S.I.	Apple	Disquette	**	****	*****	*****	F
OBJECTIVE KURSK	S.S.I.	Apple, Atari	Disquette	***	****	*****	****	F
OGRE	Origin Systems	Apple	Disquette	****	***	***	***	F
OPERATION MARKET GARDEN	S.S.I.	Apple, Atari, Commodore, IBM	Disquette	***	****	*****	*****	F
REACH FOR THE STARS	S.S.G.	Apple	Disquette	***	****	*****	****	F
REFORGER 88	S.S.I.	Apple, Atari	Disquette	**	****	*****	*****	F
SIX GUN SHOOTOUT	S.S.I.	Apple, Atari, Commodore	Disquette	***	***	**	***	F
STAR FLEET I	Cygnus	Apple II, IBM	Disquette	*	****	***	****	F
UNDER FIRE	Avalon Hill	Apple, IBM, Atari	Disquette	***	*****	*****	****	F
WAR IN RUSSIA	S.S.I.	Apple, Atari	Disquette	***	****	*****	*****	F
WARSHIP	S.S.I.	Apple, Atari, Commodore	Disquette	*	****	*****	*****	F

LE JEU LE PLUS POPULAIRE DU MONDE AVEC MAINTENANT DES QUESTIONS MUSICALES ET SONORES...



**DISTRIBUTEURS, NOUS CONTACTER...
VERSION FRANÇAISE**

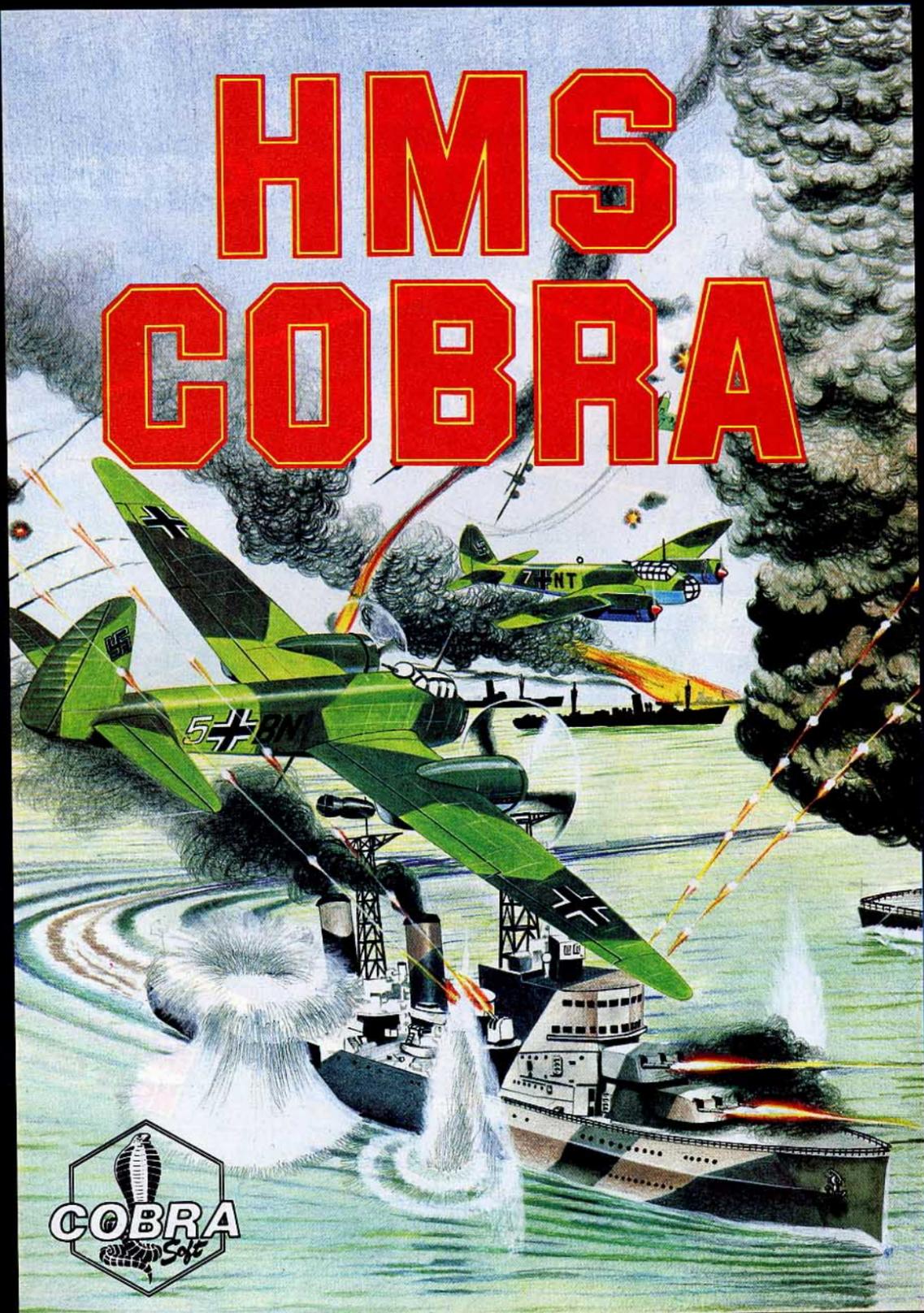


1, Voie Félix Eboué - 94000 Créteil TEL. 43.39.23.21

NOM : _____
 ADRESSE : _____
 VILLE : _____ CODE POSTAL : _____

PORT GRATUIT
 Règlement par chèque bancaire ou CCP.

TRIVIAL PURSUIT AMS-CASS 199 FF AMS-DISC 259 FF
 CBM-CASS 199 FF CBM-DISC 259 FF
 SPEC-CASS 199 FF



HMS COBRA

LE 22 JUIN 1941 CENT CINQUANTE TROIS DIVISIONS ALLEMANDES DÉFERLENT SUR L'URSS; HITLER VIENT DE DÉCLANCHER LE PLAN BARBAROSSA...

LE 30 JUILLET, STALINE REÇOIT H. HOPKINS, ENVOYÉ SPÉCIAL DE ROOSEVELT. LES ALLIÉS ACCÉPTENT D'AIDER L'UNION SOVIÉTIQUE DANS SA RÉSISTANCE À LA WEHRMACHT.

L'ÉCRASEMENT DE L'ARMÉE ROUGE PERMETTRAIT À HITLER DE RETOURNER CONTRE NOUS SES MEILLEURES TROUPES...

LA RUSSIE A BESOIN DE VÊTEMENTS DE CAMIONS DE CHARS ET D'AVIONS

3 VOIES SONT POSSIBLES POUR CONVOYER LE MATÉRIEL.

LE PACIFIQUE, LE GOLFE PERSIQUE, ET L'Océan GLACIAL ARCTIQUE

LA ROUTE CHOISIE FUT LA PLUS COURTE: CELLE DE L'ISLANDE À MOURMANSK ENTRE LE SPITZBERG ET LE CAP NORD. LA PLUS COURTE MAIS AUSSI LA PLUS DANGEREUSE.

LES PREMIERS CONVOIS PASSÈRENT SANS ENCOMBRE. FIN 1941 L'URSS AVAIT REÇU 750 CHARS, 800 CHASSEURS, 1400 CAMIONS ET 100 000 TONNES DE MARCHANDISES. À L'ENTRÉE DE L'HIVER, LA WEHRMACHT N'AVAIT PAS RÉUSSI À BRISER LA RÉSISTANCE SOVIÉTIQUE.

15 NOVEMBRE 1941

NOS ARMÉES PIÉTINENT DEVANT MOSCOU, LE MATÉRIEL DE GUERRE AFFLUE À MOURMANSK... CES CONVOIS NE DOIVENT PLUS PASSER!

"DONNEZ-MOI LE TIRPITZ" AURAIT RÉPONDU RAEDER AU FÜHRER.

EMBUSQUÉ DANS UN FJORD NORVÉGIEN IL DEVINT UNE MENACE PERMANENTE POUR LES CONVOIS, SANS PARLER DES MEUTES DE U-BOOTE...

... ET DES ATTAQUES DE LA LUFTWAFFE AVEC SES HEINKEL 111 ET JUNKERS 88 BASÉS ÉGALEMENT EN NORVÈGE.

LES CONVOIS SE FORMENT À GREENOCK, SUR LA CÔTE OUEST DE L'ÉCOSSE ET ÉTAIENT REJOINTS PAR L'ESCORTE EN ISLANDE...

MESSEURS, LE CONVOI PQ 13 APPAREILLERA DEMAIN À L'AUBE, IL SERA COMPOSÉ DE 19 CARGOS. J'ASSURERAI LA DIRECTION DE L'ESCORTE DEPUIS LE HMS TRINIDAD: ELLE SE COMPOSE DE 4 DESTROYERS ET DE 3 CORVETTES. PAS DE PORTÉ-AVIONS!

À CES DANGERS VENAIT S'AJOUTER CELUX DE LA NAVIGATION SUR L'UNE DES MERS LES PLUS INHOSPITALIÈRES DU GLOBE: L'Océan GLACIAL ARCTIQUE. AVEC SES TEMPÊTES, SES ICEBERGS ET SES EAUX GLACÉES, SON JOUR DE QUELQUES MINUTES EN HIVER, MAIS LES ÉQUIPAGES PRÉFÉRAIENT ENCORE CETTE SAISON À L'ÉTÉ CAR LE JOUR PERMANENT LAISSAIT LES CONVOIS, À LA MERCI DES BOMBARDIERS ALLEMANDS QUI ATTAQUAIENT SANS REPIT.

EN RAISON DE L'AVANCEMENT DE LA BANQUISE, NOUS PASSERONS AU SUD DE L'ISLANDE; AU-DELÀ DE L'ÎLE DE JAN MAYEN, NOUS N'AURONS PLUS DE PROTECTION AÉRIENNE... D'APRÈS L'AMIRAUTÉ, UNE IMPORTANTE CONCENTRATION DE U-BOOTE NOUS ATTEND AU SUD DE L'ÎLE AUX OURS, NOUS ESSAYERONS DE L'ÉVITER...

JE PASSE LA PAROLE AU COMMODORE

LE PQ 13 APPAREILLA À L'AUBE... QUATRE JOURS PLUS TARD UNE FORMIDABLE TEMPÊTE DISPERSA LE CONVOI.

LES MALHEURS DU PQ 13 N'ÉTAIENT PAS TERMINÉS. À L'AUBE LES RESTES ÉPARS DU CONVOI FURENT ATTAQUÉS PAR UNE MEUTE DE U-BOOTE. DEUX AUTRES CARGOS FURENT ENVOYÉS PAR LE FOND.

DES CARGOS S'ÉCRASÈRENT DANS LES GLACES, ENTRE LES ICEBERGS DÉRIVANTS DES CALOTS BONDÉS DE CAUDRAIS GELÉS.

QUELQUES HEURES PLUS TARD LES HEINKEL 111 ET JUNKERS 88 ATTAQUÈRENT ÉCLAIRANT PLUSIEURS CARGOS.

LE 28 MARS UN FOKKER-WULF CONDOR REPERA LES NAVIRES QUI TENTAIENT DE SE REGROUPER.

LE 4^{ER} AVRIL LE PQ 13 ARRIVAIT À MOURMANSK. IL RESTAIT 14 CARGOS.

LES PERTES ÉTAIENT LOURDES... MAIS QUE DIRE DU CONVOI PQ 13?... SUR LES 35 CARGOS QUI PARTIRENT D'ISLANDE LE 27 JUIN, SEULS 11 RÉUSSIRENT À REJOINDRE L'URSS.

H.M.S. COBRA

Trois ans de travail ont été nécessaires à Bertrand BROCARD et Roland MORCA pour vous présenter ce logiciel exceptionnel.

Il retrace l'odyssée des convois de MOURMANSK pendant la seconde guerre mondiale.

- Amiral vous élaborez la stratégie,
- Commandant, vous dirigez le croiseur et les escortes,
- Commodore, vous contrôlez le convoi marchand,
- Directeur de tir, vous défendez vos bâtiments.

À votre disposition, radars, sonars, salle d'opération, armements pour le plus fantastique des combats navals.

UN JEU EN 5 DIMENSIONS

Vous devez affronter les périls navals, aériens et sous-marin mais vous serez également confrontés au temps qui passe et au temps qu'il fait (l'océan glacial est l'un des plus redoutables...).

UNE PRÉSENTATION EXCEPTIONNELLE

Présenté dans un magnifique coffret, "HMS COBRA" contient bien sûr le logiciel (cassette ou disquette) mais également une table d'opération (Plotter desk) de 30 X 40 cm, une carte stratégique, un rapporteur, une règle spéciale pour tracer les routes, un annuaire des flottes anglaises et allemandes pour les caractéristiques des navires, une notice explicative (Manuel de l'Amiral) et le livre de Jean-Jacques ANTIER : "Bataille pour Mourmansk" (270 pages illustrées).

A envoyer à
COBRA SOFT
 B.P. 155
 Chalon-sur-Saône
 Cedex 71104

BON DE COMMANDE version Amstrad

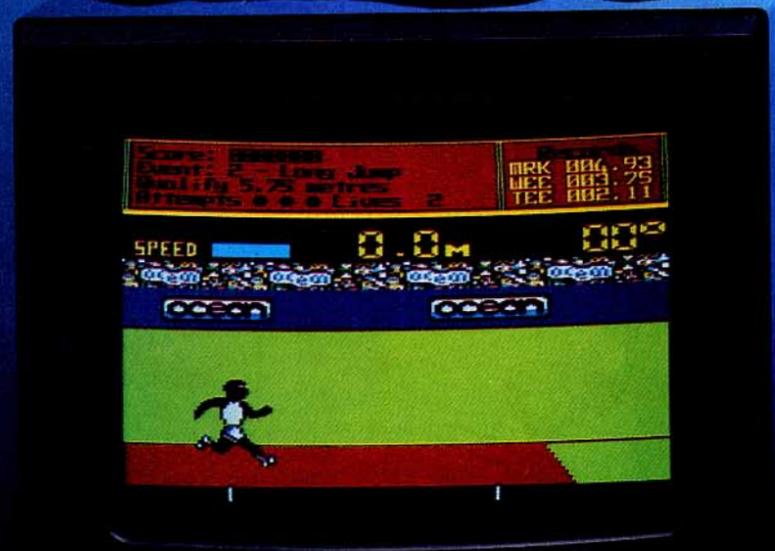
Cassette 290 Frs
 Disquette 350 Frs

N°

Code Postal Ville

Ci-joint mon règlement par chèque
 (rajouter 30 Frs pour le port), soit

LE PARADIS DES MORDUS



CPC 464 COMPLET 2690F*

Au paradis rien ne manque. AMSTRAD a tout donné à ses deux ordinateurs vedettes : une unité centrale puissante et compacte, un clavier professionnel, un lecteur rapide intégré, un écran graphique et un prix... AMSTRAD Vous branchez, ça marche. Des centaines de programmes sont à votre disposition.

Pour jouer, pour étudier, pour travailler ou pour programmer. Plus de 500000 AMSTRAD ont été vendus dans le monde en tout juste un an. C'est le plus grand succès dans toute l'histoire de la micro. Vous aussi, entrez librement dans le paradis informatique AMSTRAD, et laissez la télé familiale aux fans de Dallas.



CPC 6128 COMPLET 3990F**



AMSTRAD
LE MORDANT INFORMATIQUE

- * CPC 464 (64 Ko, lecteur cassette)
- avec moniteur monochrome : 2690 F ttc
- avec moniteur couleur : 3990 F ttc
- ** CPC 6128 (128 Ko, lecteur disquette, CP/M+)
- avec moniteur monochrome : 3990 F ttc
- avec moniteur couleur : 5290 F ttc

Merci de m'envoyer une documentation complète sur le CPC 464 et le CPC 6128
nom : _____
adresse : _____ code postal _____
ville _____ tél. : _____

Renvoyez ce coupon à :
Amstrad France, BP 12 92312 Sèvres cedex - Ligne consommateurs : 46.26.08.83

Joailleur Nauhelle

A l'heure où Bernard Pivot fait plancher laborieusement la France entière sur une dictée diabolique truffée d'accords ténébreux et de mots abscons, il se trouve encore des enfants à l'esprit vif que tant de masochisme étonne...



ECRIRE SANS FAUTE

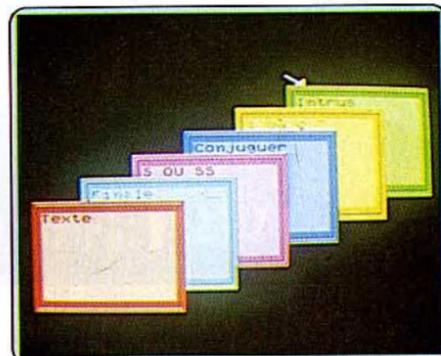
Terminée l'informatique artisanale, finies les créations d'autodidactes. Quel que soit leur talent, les amateurs ne trouvent plus guère à s'embaucher... Chez Nathan comme chez beaucoup d'autres, on abandonne le coup par coup au profit de séries de logiciels plus lourdes, plus cohérentes. Les grands perdants sont à coup sûr les possesseurs de TO 7 et autres MO 5 : un logiciel comme *Ecrire sans faute* tournera sur *Nanoréseau* ou TO 9, peut être sur TO 8, certainement pas sur des machines plus modestes.

Formé de trois volumes abordant vingt-quatre thèmes et cent vingt-deux exercices, *Ecrire sans faute* propose un entraînement à l'orthographe lexicale et grammaticale. Il comporte en outre une gestion des résultats autorisant le suivi d'une classe ; l'évaluation détaillée par thème permet de mieux cerner les difficultés.

Dans la partie « leçon », l'élève doit compléter un texte dont les blancs correspondent aux problèmes orthographiques traités. La règle correspondante s'affiche après chaque question. La partie « application », l'essentiel du logiciel, fonctionne selon deux modes : En mode « apprentissage », l'élève peut à tout moment consulter les règles utiles, demander une aide, connaître son taux de réussite ou changer d'exercice.

Le mode « contrôle » est évidemment plus

contraignant : plus d'aide ni échappatoire mais une note chiffrée. Destiné à s'intégrer à un enseignement, ce logiciel ne prétend pas inventer une nouvelle pédagogie. Mais le nombre et la diversité des exercices en font un excellent outil d'impré-

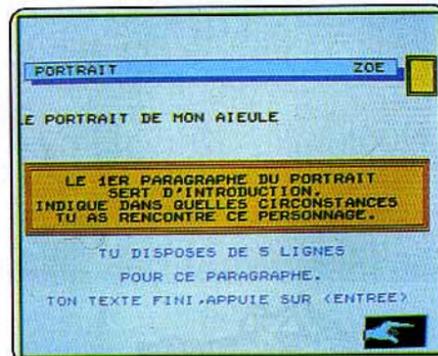


gnation de la langue permettant à l'enfant d'appliquer ses connaissances à des situations variées.

RÉDACTION

La nouvelle orientation des logiciels de français produits par Infogrames se confirme avec *Rédaction*. Pourquoi chercher à refaire un logiciel de grammaire de plus quand le terrain de la création littéraire demeure quasiment inexploré ?

Après une création de contes (voir *Tilt* n° 36), c'est à la technique de la rédaction que nous convie Infogrames. L'objectif est ici plus ambitieux : il ne s'agit plus seulement de stimuler l'imagination mais aussi de former aux différentes techniques d'écriture.



Pour chaque option du menu principal (portrait, description, lieu, récit), l'élève choisit une forme bien précise. On est loin de la simple trilogie « introduction, développement, conclusion ». Dans l'option « description » par exemple, on choisit entre : ordre topologique, en alternance, en expansion ou en réduction. Chacun de ces termes, barbares à première vue, fait l'objet d'une courte explication ; gageons que l'élève moyen aura quelques difficultés à les comprendre tous si personne ne lui vient en aide.

PÉRIPHÉRIQUES AMSTRAD

LE PARADIS DES MORDUS

Lecteur de disquette

(3 pouces, 170 Ko par face):
- DDI-1 avec interface pour CPC 464 ou CPC 664: 1990F ttc
- FD-1 second lecteur pour CPC 464, 664 et 6128: 1590F ttc



Synthétiseur vocal

Faites parler votre CPC 464 ou 664: 390F ttc

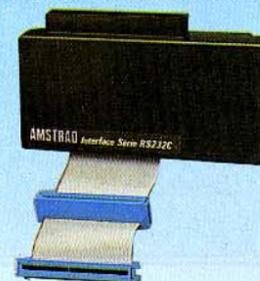
Crayon optique

Le dessin direct pour tous les modèles avec moniteur couleur: 290F ttc avec logiciel graphique



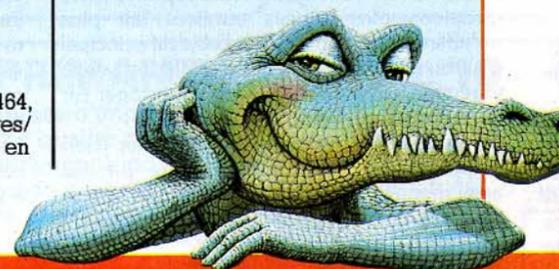
Interface RS 232 C

L'accès au monde des télécommunications (Minitel, serveur, etc.).
Pour CPC 464, CPC 664 et CPC 6128: 590F ttc



Joystick

Pour piloter tous vos jeux: 149F ttc



Imprimante DMP 2000

Imprimante qualité courrier pour CPC 464, 664 et 6128. 90 polices, 20 à 100 caractères/seconde, alimentation feuille à feuille ou en continu: 2290F ttc



Souris AMSTRAD

Le dessin souris et la gestion rapide du curseur pour CPC 464, 664 et 6128: 690F ttc



Adaptateur Péritel

Pour profiter des couleurs de votre téléviseur avec les versions monochromes.
MP 1 pour CPC 464: 390F ttc
MP 2 pour CPC 664 et 6128: 490F ttc



NOUVEAU

Multiplan, le tableur bien connu de Microsoft, disponible pour le PCW 8256 et le CPC 6128 à un prix Amstrad 498F TTC

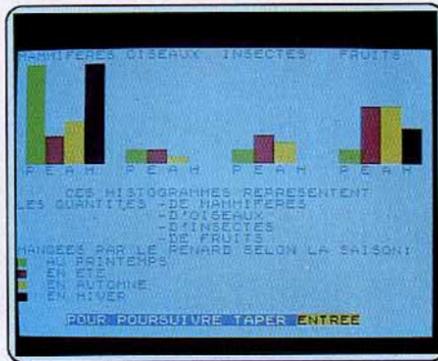
D Base II, le système de base de données relationnelle très performant qui vous permettra de construire tous vos fichiers pour 790F TTC.

AMSTRAD

LE MORDANT INFORMATIQUE.

KID'S SCHOOL

Ce logiciel n'est d'ailleurs pas conçu pour une utilisation « en solitaire » mais comme une aide pédagogique en milieu scolaire. On ne peut envisager de corrections des textes produits par l'ordinateur pour des exercices aussi ouverts : celui-ci se contente de définir les cadres du travail, la sortie sur imprimante permettant au maître d'évaluer lui-même les progrès de l'enfant. La démarche suivie n'appelle guère de critiques et ce logiciel, destiné en principe au primaire, rendra encore de nombreux services au collège. Seule lui manque une seconde partie prolongeant à la maison ce qui a été commencé en classe...



ZORRO

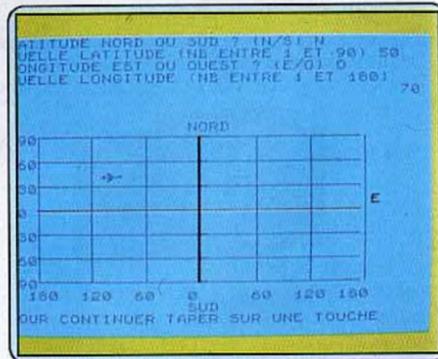
Sélectionné par l'Education nationale pour la dotation des établissements scolaires, Zorro fait partie de la génération des logiciels fabriqués pour le plan I.P.T. Pas de justicier masqué ici, Zorro n'est que le nom espagnol du renard ; c'est sur les menus de Maître Goupil que se penche ce logiciel. Son déroulement est des plus simples : Cinq histogrammes indiquent d'abord le type d'aliments consommés selon les saisons ; sachez ainsi que, faute de grives, il se fait volontiers frugivore. L'élève doit ensuite s'exercer à lire les histogrammes pour répondre à une série de questions à choix multiples : « Que mange le renard en hiver ? », « En quelle saison mange-t-il le plus de fruits ? »... Les questions sont répétées jusqu'à obtention de la réponse exacte et l'évaluation se fait par une note.

Malgré des objectifs dignes d'intérêt, bien reliés au programme de biologie de la classe de sixième, la réalisation du logiciel nous laisse sceptiques quant à son efficacité : un programme plus étoffé aurait permis des corrections mettant l'élève sur la voie, expliquant ses erreurs au lieu de le laisser compter sur la chance pour trouver la bonne réponse ; des questions plus variées auraient fait plus qu'effleurer le sujet. Car, si l'objectif principal était bien d'étudier les relations entre saison et régime alimentaire, il fallait s'interroger sur le pourquoi des variations de régime. Et puisque le second objectif était bien d'apprendre à lire un histogramme, il fallait aussi montrer comment on le construisait, partir des données rassemblées par le biologiste

pour donner vie à l'abstraction du diagramme. Ah, si Zorro avait un peu travaillé son Basic et sa pédagogie...

SITUER

Logiciel de géographie destiné à l'acquisition des notions de latitude et de longitude, Situer s'articule de manière très classique. Une partie « cours », très succincte, donne le sens des mots méridien, parallèle, équateur... Quelques exemples illustrent ces notions sur un planisphère ultra-simplifié, réduit à une grille graduée tous les trente degrés où sont repérés l'équateur et le méridien de Greenwich. Un avion apparaît dans l'une des cases en même temps que s'affichent ses coordonnées. A défaut d'évoquer vraiment un planisphère, le système a le mérite d'une grande facilité de lecture. Les deux types d'exercices proposés ensuite reprennent le même scénario : Première série : l'élève choisit les coordonnées et demande à l'ordinateur de placer l'avion. Deuxième série : l'ordinateur affiche les coordonnées et l'élève situe l'avion sur la grille. La correction se limite à « oui » ou « non » et l'évaluation globale se contente de « C'est



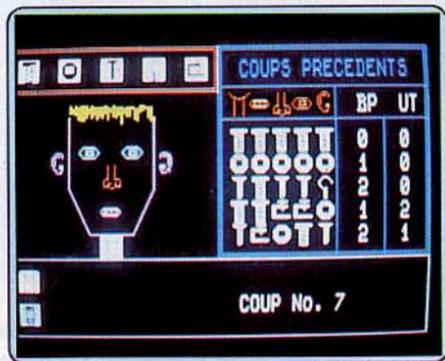
bien » ou « Ce n'est pas parfait ». La modestie des moyens mis en œuvre et l'ambition mesurée du logiciel le destinent surtout à un usage en classe (primaire ou sixième) : il ne constitue pas un véritable outil d'apprentissage ou de révision. Son temps d'utilisation (une heure de travail tout au plus) et ses performances ne justifient pas son achat pour travailler à la maison.

Dominique Leclerc

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN	ORDINATEUR	MATIERE NIVEAU	GRAPHISME	CONTENU PEDAGOGIQUE	INTERET	PRIX
ECRIRE SANS FAUTES	Cedic Nathan	Disquette (3 volumes)	Nanoréseau TO9	Français 6-5 ^e et 4-3 ^e	-	****	****	E (3 disq.)
MONSTER MINE	Fil	K7	MO5/TO7/70	Logique 9 à 99 ans	-	**	****	A
RÉDACTION	Infogrames	K7	MO5/TO7/70	Français CM/ Collège	-	****	****	B
SITUER	K7/Disq. Nano	K7	MO5/TO7/70 Nanoréseau	Géographie Primaire 6 ^e	-	***	**	A
ZORRO	Fil	K7/Disq. Nano	MO5/TO7/70	Biologie CM2/6 ^e	-	**	**	A

MONSTER MINE

Monster Mine, Master Mind... La phonétique ne laisse aucun doute sur la filiation du logiciel. Il s'agit donc d'une transposition du fameux jeu de logique. Le principe en est changé : il faut retrouver par essais successifs l'ordre de cinq pièces disposées de façon aléatoire. Dans cette version, les cinq pièces constituent le élément marquant d'un visage de monstre. A vous de deviner si l'œil est formé d'un écrou ou d'une vis, si les oreilles ont été figu-



rées par un pontet ou une pointe... On profite ainsi d'une présentation plus imagée, sans que l'intérêt de la réflexion en soit diminué. Chaque coup est joué sur l'écran et conservé en mémoire : on peut ainsi consulter les différentes configurations au cours de la partie. Selon vos capacités, vous pourrez opter pour une composition de deux à cinq pièces ; dans tous les cas, il faut la découvrir en moins de vingt coups. Si cette limite suffit amplement pour les premiers niveaux, elle exige un certain entraînement avec cinq pièces. Loin de toute préoccupation véritablement scolaire, Monster Mine est avant tout un jeu de réflexion ; classique dans son principe, d'une présentation simple mais plutôt agréable, il présente l'avantage de pouvoir intéresser toutes les classes d'âge. Au plus bas niveau, des enfants de huit à dix ans peuvent déjà y exercer leur logique avec de bonnes chances de réussite. Mais, croyez-en notre expérience, le niveau cinq, lui, n'a rien d'un jeu d'enfant et le secours d'un papier et d'un crayon se révèle indispensable pour triompher en moins de vingt coups.



COCO NUT.



IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

DU NOUVEAU DANS L'OUEST DE PARIS

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ☎ 45.01.67.28
Métro Argentine

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

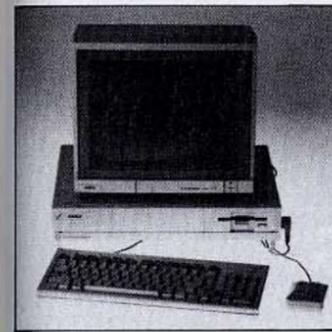
COCONUT MONTPARNASSE
29, rue Raymond-Losserand
75014 PARIS ☎ 43.22.70.85
Métro Pernety

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

NOUS AVONS SÉLECTIONNÉ LE MEILLEUR - À VOUS DE CHOISIR

AMIGA

Processeur principal : **68 000 MOTOROLA 16/32 bits (7,16 MHz)**
3 circuits spécialisés : **DAPHNE**, gestion d'écran
AGNÈS, animation graphique
PORTIA, contrôle périphériques



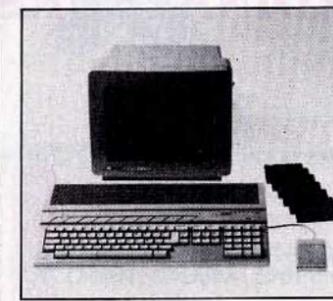
AMIGA 512 K 11 490 F
+ 1 disk 880 K
+ Ecran couleur stéréo
+ Souris
+ Cadeau Marble Madness
Extension 2 Méga .. 7 500 F
Lecteur 3 Pouces 2 500 F
Sidecar
émulateur PC 7 990 F
Cable imprimante 400 F

- Mémoire centrale 512 K extensible 8 Méga en externe
- Sortie : série, parallèle, vidéo RVB, analogique et digital
- Entrée Vidéo, sortie son stéréo
- Résolution écran 640 x 400 Pixels
- 4 096 couleurs disponibles
- Multitâche
- Logiciel fournis : Sed Multitâche, Tripos Métacampo, BASIC

ATARI STF

520 STF 3 990 F
512 K RAM
Rom intégrée
Lecteur Disk 500 K intégré
Cable péritel
Souris
Azerty

520 STF 5 990 F
+ Moniteur couleur
512 K RAM
Lecteur Disk 500 K intégré
Cable péritel
Souris
Azerty

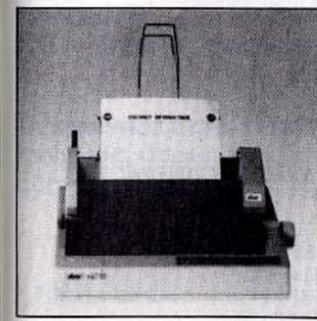


ATARI 1040 STF 9 990 F
+ Moniteur Monochrome
1024 K RAM
ROM intégré
Lecteur disk double face 800 K
Moniteur monochrome : haute résolution 640 x 400
Souris
Azerty

ATARI 1040 STF 10 990 F
+ Moniteur couleur
Même configuration que ci-dessus.

- Disk dur 20 MEGA 6 990 F
- Lecteur disk 500 K 2 000 F
- Lecteur disk double face 2 990 F
- Moniteur couleur 2 590 F
- Cable péritel 290 F
- Cable imprimante 350 F
- Cable Midi IN/OUT 250 F
- Disk 3" par 10 280 F

IMPRIMANTE STAR NL 10



- 2 vitesses d'impression
- Listing qualité courrier
- Papier continu ou feuille à feuille
- Choix du type d'impression par touches situées à l'avant de l'imprimante
- Compatibilité **ATARI ST/AMIGA/COMMODORE/IBM/APPLE**
- Qualité graphique **HAUTE RÉOLUTION**
- Matricielle aiguille (9)
- 120 caractères secondes
- Bidirectionnelle
- Buffer 5 Ko

UN SACRÉ PHÉNOMÈNE

NL 10 interface ATARI ST 2 990 F
NL 10 interface COMMODORE 3 250 F
NL 10 interface AMIGA 3 990 F
INTRODUCTEUR feuille à feuille 885 F

CREDIT CREG CARTE BLEUE
Conditions aux comités d'entreprises
Expédition sur toute la France par **SERNAM** ajoutez 180 F de port pour les machines
ATTENTION AMIGA n'est pas représenté à Montparnasse

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

NOUVEAUTÉS CHAQUE JOUR PROVENANCE :
USA
ANGLETERRE
FRANCE
ALLEMAGNE
CANADA



BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à :
COCONUT - 13, boulevard Voltaire, 75011 Paris
NOM _____
ADRESSE _____
TÉL. _____

TITRES	PRIX
Participation au frais de port et d'emballage	+ 20 F
Précisez <input type="checkbox"/> Cassette <input type="checkbox"/> Disk - TOTAL à payer	
Règlement : je joins <input type="checkbox"/> chèque bancaire <input type="checkbox"/> C.C.P. <input type="checkbox"/> mandat-lettre	
TOUS NOS PRIX SONT T.T.C.	

MSX VIDEO CENTER

89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS
Tél. : 43.42.18.54 +



ORDINATEURS

MSX1

PHILIPS VG 8010 :	490 F
PHILIPS VG 8020 :	850 F
CANON V 20 :	850 F
SPECTRAVIDEO SVI 728 :	750 F
SONY HB 75-F :	990 F
SONY HB 501-F :	1 990 F

« LE MSX1 CONSTITUE DÉSORMAIS LA GAMME DE MACHINES D'INITIATION AU MEILLEUR RAPPORT QUALITÉ-PRIX » SVM AOUT 86

MSX2

« LE MSX2 CONSTITUE LE MEILLEUR CHOIX ACTUEL EN MICRO-INFORMATIQUE FAMILIALE » MICRO-SYSTEMES SEPT 86

SONY HBF 700F : 4 990 F

(256 K RAM + 128 K VIDEO RAM)
Lecteur de disquettes intégré double face I MEGA OCTET, 9 modes d'affichage, 512 couleurs disponibles dont 256 simultanément, horloge interne, mot de passe etc, livré avec souris + 5 logiciels professionnels commutables entre eux : HI TEXT, HI BASE, HI CALC, HI GRAPH et l'extraordinaire HI BRID (gestion de programmes par icônes)



PHILIPS VG 8235 : 3 990 F

256 K de RAM, lecteur de disquette 360 K intégré, clavier orientable, moniteur haute résolution couleur ou monochrome, fourni avec traitement de texte, gestion de fichiers, logiciel de graphisme et utilitaire DOS.



VG 8235 : LA RÉPONSE SYSTÈME

MSX2 PHILIPS VG 8235 M (avec moniteur monochrome) 4 690 F

MSX2 PHILIPS VG 8235 C (avec moniteur couleur) 5 990 F

PHILIPS
MUSIC MODULE NMS 1205 : 1 490 F
SOURIS SBC 3810 : 490 F
TABLE GRAPHIQUE NMS 1150 : 990 F
IMPRIMANTE VW0030 QUALITÉ COURRIER (complète) : 2 990 F
MONITEUR MONOCHROME BM7552 : 990 F

PROMOS PHILIPS
ORDINATEUR VG 8020 + MONITEUR COULEUR CM 8521 + MAGNETO VY 0030 = 2 990 F
ORDINATEUR VG 8020 + MONITEUR MONOCHROME BM 7552 + MAGNETO VY 0030 = 1 990 F
MONITEUR COULEUR CM 8521 = 2 290 F
MONITEUR COULEUR CM 8535 = 2 690 F
IMPRIMANTE VW 0010 : 890 F / IMPRIMANTE VW 0020 = 1 490 F

SONY
MONITEUR KX 14 : 6 450 F
IMPRIMANTE MATRICIELLE QUALITÉ COURRIER, 75 CPS, SONY PRN MO9 COMPLETE AVEC CABLE : 2 990 F
LECTEUR DE DISQUETTES SONY HBD 30-W (720 K DOUBLE FACE, COMPLET AVEC CONTROLEUR) : 3 390 F

PROMOS SONY
ORDINATEUR MSX2 (192 K) HBF 500 F = 3 750 F !
IMPRIMANTE-TABLE TRAÇANTE PRNC-41 = 990 F !

PROMO DISQUETTES 3" 1/2 (PAR 10)
SF/DD = 190 F / DF/DD = 250 F

CASSETTES A 49 F
MOLECULE MAN, KNIGHTIME, SPEED KING, CHILLER, HOPPER, FORMULA 1 SIMULATOR, SPACE BUSTERS, MAZES UNLIMITED SMACK WACKER, ROBOT WARS, SNAKE IT, MOON RIDER, PANEL PANIC, VESTRON, FOOT-VOLLEY, OLÉ, CHIKEN CHASE, OCTAGON SQUAD, SALVAGE, CONGO, JUMPIN' JACK, INVADERS, KICK IT, ICE, TURMOIL, SCENTPEDE, JOURNEY TO THE CENTER OF THE EARTH, BOOM, HOPPER, OH NO, HUSTLER, BOARDDELLO

CASSETTES A 95 F
ICE KING, INTERNATIONAL KARATE, WAY OF THE TIGER, FRONT LINE, CASTLE BLACK STAR, GROG'S REVENGE, BOUNDER, JACK THE NIPPER, VALKYR, ATTACK OF KILLER TOMATOES, EGGY, CYBERUN, WINTER GAMES, TRAILBLAZER, STARQUAKE, MSXTRA (4 JEUX)

CASSETTES
JEWELS OF DARKNESS : 149 F ; RUNNER : 140 F ; MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE : 255 F ; L'HERITAGE : 165 F ; OCTOPUS : 145 F
NOUVEAUTÉS ACTIVISION : SPACE SHUTTLE, HACKER, KORONIS RIFT, THE EIDELON : 120 F pièce.

PROMOS JEUX CASSETTES
MINICALC : 199 F ; JE COMPTE : 125 F ; PYROMAN, CONGO BONGO, OIL'S WELL, TIME CURB, THE HEIST, GAMES DESIGNER : 95 F pièce.

DISQUETTES MSX 1 ET 2
L'HERITAGE : 315 F ; MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE : 315 F ; REGATES : 310 F ; LA GESTE D'ARTILLAC : 290 F ; OMEGA PLANETE INVISIBLE : 290 F ; ILLUSIONS : 190 F ; PYRO-MAN : 190 F ; REVERSI : 160 F ; WORLD CUP SOCCER : 199 F ; LODE RUNNER : 350 F

DISQUETTES MSX 2
L'AFFAIRE : 290 F ; KINNETIC CONNECTION : 290 F ; BAD MAX (720 K) : 290 F ; WORLD GOLF : 345 F ; CHESS GAME 3 D : 199 F ; RED LIGHTS OF AMSTERDAM (STRIP POKER PARLANT) : 199 F ; AYDOCK (720 K) : 345 F ; HYDLIDE : 345 F ; LES PASSAGERS DU VENT (avec la BD) : 320 F

UTILITAIRES (D = disquette, C = cartouche)
TELKIT (D) : 270 F (MSX2) ; EXPERT (D) : 950 F (MSX2) ; HOME OFFICE (C) : 690 F ; TURBO PASCAL (D) : 745 F ; TURBO TUTOR (D) : 415 F ; TURBO DATABASE (D) : 745 F ; SOFT STOCK (D) : 520 F ; DEV PAC 80 (D) : 450 F ; MT BASE (C) : 490 F ; MXTLX (D ou K7) : 590 F ; MSX-DOS : 390 F ; LOGO (C) : 890 F ; + LANGAGES EVOLUÉS DISPONIBLES...

SYNTHÉ-VOCAL (EN FRANÇAIS)
K7 : 290 F - DISQUETTE : 350 F

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

CARTOUCHES A 230 F
SONY MAGICAL KID WIZ
MIDNIGHT BROTHERS
COASTER RACE
TRAFFIC
KONAMI
KNIGHTMARE →→→ TILT D'OR!
NEMESIS
THE GOONIES
TWIN BEE

Dernière minute
GREEN BERET,
Cartouche : 230 F !

ANTARTIC ADVENTURE N° 2
(MEGA ROM I) : 230 F

MANETTES MSX
ARCADE TURBO : 240 F ; SUPERJOY 28 : 75 F
QUICKSHOT 2 TURBO (NON MSX) : 199 F
QUICKSHOT 2 : 125 F

PROMO : CARTOUCHES A 99 F
SPACE TROUBLE, MR CHING, PICTURE PUZZLE, BUTAMARU PANTS, DRAGON ATTACK, STEP UP, SPACE MAZE ATTACK, FRUIT SEARCH, SUPER SNAKE

NOUVEAUTÉS : CARTOUCHES EN DIRECT DU JAPON !
RAMBO : 290 F

CARTOUCHE KONAMI
MEGA ROM MSX2,
VAMPIRE KILLER : 290 F



LES 7 GRANDS CLASSIQUES DES JEUX D'ARCADES NAMCO ENFIN DISPONIBLES !

PAC-MAN ; GALAXIAN ; DIG-DUG ; MAPPY ; TANK BATTALION ; BOSCONIAN ; GALAGA : 230 F chaque cartouche.

MSX NEWS

est sorti...

Le nouveau journal des hyper-branchés MSX est vendu exclusivement par abonnement au prix démentiel de 65 F pour 11 numéros !*

En plus du journal vous recevrez un catalogue complet et détaillé de tout ce qui est disponible en MSX (ordinateurs, moniteurs, accessoires, logiciels) avec des promos insensées et les toutes dernières nouveautés que vous pourrez commander avant tout le monde !

Cadeau : un abonnement gratuit de trois mois pour toute commande atteignant 650 F !

* Prix de lancement. Offre limitée dans le temps. Dépêchez-vous !

CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

BON DE COMMANDE : à retourner à MSX VIDEO CENTER - 89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
Ville _____ Code postal _____

Mode de règlement :
 Chèque Mandat-lettre joint

Je craque, abonnez-moi immédiatement à MSX NEWS 65 F
 Je vous commande le matériel suivant : _____

Pour un prix de _____
 Frais de port jeux et accessoires 20 F
 Frais de port matériel 90 F

TOTAL _____
 Ma commande atteint 650 F, je suis abonné à MSX NEWS pour trois mois

Vivre et laisser mourir

Au volant de votre voiture blindée, hérissée de mitrailleuses, vous vous fraierez un chemin entre les dangereux bandits de la route. Vous partirez à la conquête de l'Ouest pour une nouvelle ruée vers l'or. Vous errerez à la recherche du bonheur perdu dans un monde déchiré par le Mal. Frissons garantis...

Thétis

Si les scénarios des jeux d'aventure vous semblent par trop classiques, un logiciel original qui vous permet de créer textes et graphismes.

Ce logiciel français (cocorico) a pour vocation d'automatiser la création d'un jeu d'aventure comportant à la fois textes et graphismes. Après chargement de la présentation, le programme vous demande quelle est votre configuration (Apple II, II+, IIe, IIc, carte 80 colonnes, un ou deux drives) et la sauvegardera



création graphique. En revanche, il est possible d'inclure du texte dans votre dessin, à n'importe quel endroit, et de disposer pour écrire d'un choix de cinq polices de caractères. Avant de quitter cette partie, surtout n'oubliez pas de sauvegarder votre dessin, car l'appel du menu général entraînerait sa perte irréversible. Fort heureusement, il est tout à fait possible d'utiliser un autre programme de dessin, voire des images déjà créées ailleurs, pour peu qu'elles

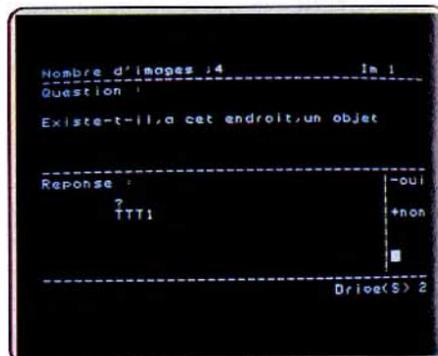


On peut aussi faire intervenir des images créées par ailleurs...

N'oubliez pas de sauvegarder les images avant de regagner le menu général !

ensuite sous forme d'un fichier. Cela lui permet d'utiliser au mieux les possibilités de votre configuration. Avant de commencer la création proprement dite, il est indispensable d'initialiser une disquette. Le programme s'occupe alors du formatage et du transfert des fichiers indispensables. Signalons à ce propos qu'il existe un « bug » à ce niveau dans la configuration II+ car le programme tente désespérément d'établir un catalogue, même si la disquette n'a jamais été formatée. Deux solutions différentes existent pour se sortir de ce problème : formater au préalable la disquette de création ou changer la configuration en IIe où cette fois il n'y a aucun problème, quitte à revenir plus tard à la configuration réelle. Dans un premier temps, vous créez les images de votre jeu. Pour cela, utilisez l'éditeur graphique fourni avec le programme qui est un peu rudimentaire. Ainsi, on ne dispose que d'une taille de pinceau, de ligne, de cercle et de la fonction « remplissage ». Ici pas de loupe, de miroir, de reproduction de forme ou autres facilités que l'on trouve couramment dans les autres programmes d'aide à la

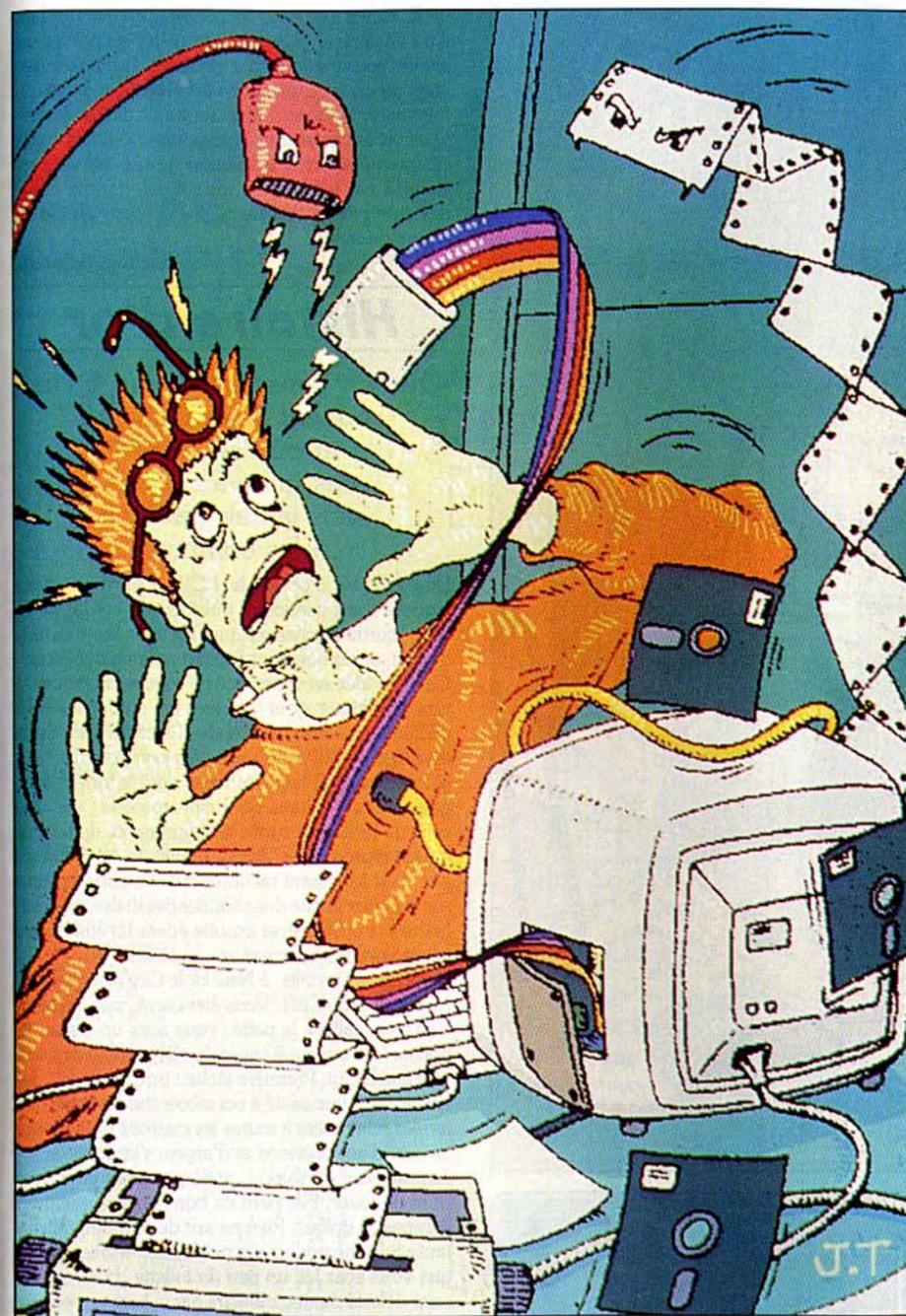
plus qu'une vingtaine de secteurs au lieu des trente-quatre habituels. On regrettera l'absence de rappel de l'image avant de taper le texte, ce qui oblige à une gestion rigoureuse de ses écrans, mais en contrepartie, il est possible de modifier facilement le texte d'une image compactée. Voyons maintenant la création des objets, indispensables pour tous les jeux d'aventure. Cette création est tout à fait particulière. Ainsi, vous allez dessiner le décor préalable, le sauvegarder, puis rajouter graphiquement l'objet et resauvegarder le tout. Lors de la création des objets, le programme vous demande de lui indiquer l'image sans l'objet, puis avec, et se livre à un travail de comparaison (qui dure deux minutes) qui lui s'avère incapable de créer des objets trop volumineux. Avant d'aller plus loin, vous devez mettre complètement au point votre scénario et



Il est possible de compléter vos dessins en y ajoutant du texte.

le plan des lieux. Ensuite vous générez votre récit. Le programme vous demande le nombre d'illustrations qui composent votre aventure et pour chacune d'entre elles, il vous pose différentes questions où vous répondez par oui ou non. C'est ainsi que vous définissez les différentes sorties possibles, les actions pouvant être entreprises, leur condition et leur traduction graphique. Cependant ce système simple ne permet pas la création de conditions un tant soit peu complexes, ce qui est vraiment dommage. Pour terminer, il ne vous reste plus qu'à définir l'image de présentation. Le jeu ainsi créé s'utilise de manière très classique. L'image est présentée avec deux lignes de texte explicatif au-dessous. L'appui sur la touche « esc » permet de revenir en mode texte, où vous voyez alors apparaître les différentes issues possibles et les objets que recèlent cette pièce.

Le jeu peut s'étaler sur plusieurs faces de disquettes, mais chacune doit comporter ses propres images, ses propres objets et son propre scénario. Une initiative intéressante mais dont la réalisation



Illustrations Jérôme Tessevre

laisse quelque peu à désirer. (Disquette Réseau Planétaire, pour Apple II, Prix : B).

Jacques Harbonn

Shard of Spring

« Le mal est personnifié par un dragon mais il naît dans le cœur des hommes. »
A méditer pour réussir sa mission.

Tueurs de dragons, chasseurs de monstres et autres aventuriers en tous genres, préparez-vous car votre quête recommence. Vous aviez cru pouvoir triompher du Mal, mais celui-ci est partout et personne,

jamais personne, ne doit croire qu'il en a fini avec le jeu de rôle.

Un scénario classique. Un monde bien tranquille, des siècles de paix et de bonheur passés dans la joie d'un printemps que l'on aurait pu croire éternel. Alors que tout autour, le monde est déchiré par le Mal, brûlé par un soleil de plomb ou gelé par un vent de glace, sur l'île de Ymros protégée par « the shard of spring » (un morceau de la pierre de vie créée par le sorcier Rouge) le temps s'écoule paisiblement. Tout se passe bien jusqu'au jour où le destin s'en mêle. Siriade, la mauvaise Siriade on s'en doute, a pris possession du tesson de printemps et demande que le pays lui paye tribut pour ne pas le détruire. A partir de là, tout va se dégrader dans le royaume. Les taxes versées appauvrissent le pays le rendant toujours plus faible, les sacrifices atteignent

le moral de la population. En un mot, c'est la crise. Heureusement, c'est à ce moment que vous entrez en scène. Avec une équipe d'aventuriers, vous décidez de partir reprendre le joyau. Si vous réussissez dans votre quête, vous ramènerez la joie dans le pays, quelques pièces d'or dans votre bourse, et votre légende nourrira pour toujours les veillées au coin du feu.

Le jeu commence par la création d'une équipe. Plusieurs races sont proposées, mais il y a une certaine pauvreté dans les métiers.

Vous serez magicien ou guerrier. Pas de représentant du clergé ou de voleur dans cette bande. Qu'à cela ne tienne, rien ne doit vous arrêter. Trois



Aidé d'une équipe d'aventuriers, vous partez reprendre le joyau printanier.

guerriers, deux magiciens et vous pouvez vous lancer à la conquête du monde.

Quelques combats sans trop vous éloigner de la ville pour commencer le jeu. La plus grande difficulté à ce niveau va être de ne pas partir trop tôt à l'aventure. Comme dit le vieil adage des tueurs de dragons, « patience et longueur d'années font plus que



Vous errez sans fin, mais sachez qu'il existe des passages secrets.

force ni que rage ». Avant de partir, il vous faudra augmenter vos caractéristiques (surtout les points de vie). Un petit combat à droite, un autre à gauche et tout de suite retourner à la ville. Une fois que vous vous sentez sûr de vos personnages, vous pouvez commencer à parcourir le pays. Evitez dans un premier temps l'Est où les monstres sont très musclés. Vous commencez à bien connaître le pays, alors attaquez-vous à un donjon. Un peu au sud-est de votre ville de départ, il y en a un qui devrait faire parfaitement l'affaire. Vous vous enfoncez, découvrant des kilomètres de corridors poussiéreux. Il vous manque un élément pour continuer plus profondément dans ce donjon. Ne désespérez pas, vous le trouverez plus au nord. Et si malgré cela, vous n'y arrivez pas, sachez qu'il existe des passages secrets, ▶

SOS AVENTURE



mais c'est à vous de les découvrir. La guilde des guerriers peut aussi se révéler utile. Des objets magiques se trouvent à Terynors, une ville cachée dans les montagnes loin au nord-est. Durant votre quête, vous aurez à résoudre un certain nombre d'énigmes. Il vous faudra passer par le gardien des portes. Quatre portes dont une seule mène au bon chemin. Entre la forêt et le plan d'eau, après une découverte primordiale, rendez donc visite au roi des marais dont la tête vous sera réclamée par les ombres chuchoteuses en échange de renseignements. Pour triompher vous aurez besoin de connaître la chanson d'Edrin. Peut-être est-ce cette chanson que vous entendrez derrière une porte « Blue is the sky, blue is the sea. Red is for blood and green is for trees » ou peut-être est-ce là un nouveau maléfice. Sait-on jamais ? Il vous faudra aussi apprendre le nom des membres de la famille Moonglow qui, voilà plusieurs siècles, terrorisa les campagnes avant qu'Edrin ne mette fin à ses méfaits. Sur les tombes des membres de cette famille, vous lirez leurs noms gravés. Muni de ce précieux ren-



Rendez donc visite au roi des marais dont la tête vous sera réclamée...

seignement, il ne vous restera plus qu'à trouver l'esprit d'Eldron et les lui révéler pour prouver votre valeur. Enfin, pour en terminer avec les forces du Mal, vous aurez besoin de connaître l'incantation magique. Le premier mot en est Daza et le deuxième... c'est un ancien sage qui m'en a fait part... commence par

un R. Arrivé à ce stade du périple, l'essentiel est fait, il ne vous reste plus qu'à compléter les parties du jeu qui vous manquent, à résoudre de nombreuses énigmes et, avec un peu de persévérance, vous terminerez vainqueur... Sous forme de dicton, la dernière phrase du jeu que vous pourrez toujours méditer (peut-être est-ce la solution ?) : « Le mal est personnifié par un dragon, mais il naît dans le cœur des hommes. » (Disquette S.S.I. pour Apple et Commodore 64).

Laurent Schwartz

Histoire d'or

Où l'on pense beaucoup à l'or, souvent à ses chevaux et où l'on reçoit des mauvais coups sans jamais parvenir à les compter.

Une Histoire d'or sur le PCW d'Amstrad, dans laquelle il est beaucoup question de corde, de la solide corde en chanvre que l'on vous laisse autour du cou, après que vous l'avez amplement méritée. Curieuse idée en apparence de concevoir une aventure graphique pour l'écran vert d'une machine dédiée au traitement de texte. Ce choix offre deux avantages : celui de la haute définition pour des images occupant de larges fenêtres dont le format évoque celui des écrans pour cinémascope ; ensuite, celui de faciliter la sortie sur imprimante de tout ce qui est représenté à l'écran. D'ailleurs, au début du jeu, il est fortement recommandé de coucher ainsi sur le papier la liste des commandes et des mots utilisables. Vous pourrez ensuite éditer tel état du jeu contenant des informations cruciales. Vous arrivez en ville, à New Hole City (littéralement Nouveau Trou Cité). Vous êtes crevé, sale, assoiffé. Votre cheval tire la patte, vous avez un dollar en poche. Vous venez à cause du télégramme de votre vieil ami Ricky. Première tâche : trouver du fric. Le cheval refait une santé à ses sabots chez le maréchal-ferrant. Une visite à toutes les maisons pour glaner un peu d'informations et d'argent s'impose. Suzy, l'entraîneuse du salon, parle peu mais vous propose de jouer. Elle perd de bonne grâce quelques dizaines de dollars. Rien ne sert de se montrer insistant : Suzy ne poursuivra pas la conversation avant que vous ayez fait un peu de toilette. Hélas, revenant délesté de deux dollars par le barbier pour un rasage et un bain, Suzy, devenue très sensible à la couleur de vos yeux n'apportera pas pour autant d'information capitale. Il est vrai que l'eau de la baignoire date de deux jours ! Un petit whisky, au revoir Suzy ! Sergio June, le journaliste, vend l'édition du soir du journal local. Enfin des nouvelles fraîches : un grave accident de chemin de fer vient de se produire. L'armurier reste en taule. Le shérif publie un avis officiel. Les anciens chercheurs d'or tiennent un banquet. La joviale Linda, hôtelière de son état, n'a que de bons souvenirs de votre vieux pote Ricky. Malgré votre conduite en tout point exemplaire, le shérif, qui n'aime pas les étrangers, souhaite seulement vous voir quitter les lieux et il sait vous le dire sans détours. Les visages de vos interlocuteurs et interlocutrices se détachent en vignette en bas et à droite de l'écran,

INTELLIVISION

100	CONSOLE DE JEU	590 F
LES SPORTS		
101	BASE BALL	149 F
102	SOCCER (FOOT)	149 F
103	BOWLING	149 F
104	GOLF	149 F
105	TENNIS	149 F
106	HOCKEY	149 F
107	BOXING	149 F
108	BASKET	149 F
109	WORLD CUP SOCCER	* 249 F
110	CHAMPION SHIP TENNIS*	249 F
	(* 1 ou 2 joueurs)	
111	SKIING	199 F

REFLEXION ET HAZARD

121	ECHecs	149 F
122	DAMES	149 F
123	REVERSI	149 F
124	BACKGAMMON	149 F
125	ROULETTE	149 F
126	POKER & BLACK JACK	149 F
127	HORSE RACING	149 F
128	UTOPIA	149 F

AVENTURES

130	TRESOR OF TARMIN	199 F
131	THUNDER CASTLE	249 F
132	MAITRES DE L'UNIVERS	199 F
133	SAFE CRACKER	199 F
134	WHITE WATER	199 F
135	DRACULA	199 F
136	MICROSURGEON	199 F
137	ICE TRECK	199 F
138	MAZE A TRON	149 F
139	VENTURE	149 F

REFLEXES & ADRESSE

150	SHARP SHOT	149 F
151	TRON DEADLY DISC	149 F
152	CARNIVAL	149 F
153	BURGER TIME	149 F
154	PAC MAN	199 F
155	FROG BOG	149 F
156	DONKEY KONG	149 F
157	DONKEY KONG JR.	149 F
158	BEAUTY & THE BEAST	149 F
159	SNAFU	149 F
160	LADY BUG	149 F
161	MOUSE TRAP	149 F
162	STAMPEDE	149 F
163	POPEYE	149 F
164	FROGGER	149 F
165	CENTIPEDE	199 F
166	PIN BALL	199 F
167	BUMP N' JUMP	199 F
168	AUTO RACING	199 F
169	MOTO CROSS	199 F
170	Q.BERT	149 F

RARE GAMES

80	SPACE ARMADA	149 F
81	SPACE HAWK	149 F
82	STAR STRIKE	149 F
83	ASTROSMASH	149 F
84	VECTRON	149 F
85	SPACE BATTLE	149 F
86	MISSION X	199 F
87	DEFENDER	199 F
89	NOVA BLAST	199 F
90	ARMOR BATTLE	149 F
91	SUB HUNT	149 F
92	SEA BATTLE	149 F

SPECIALISTE CONSOLES DE JEUX



ELECTRONICS

ATARI VCS 2600

300	CONSOLE VCS 2600	690 F
301	ROCK N' ROPE	149 F
302	FRONT LINE	149 F
303	SOLAR FOX	149 F
304	WIZARD OF WAR	149 F
305	GOLF	149 F
306	SCHTROUMPFS	149 F
307	CARNIVAL	149 F
308	MOUSE TRAP	149 F
309	VENTURE	149 F
310	Q* BERT	149 F
311	POPEYE	149 F
312	FROGGER	149 F
313	ROBOT TANK	149 F
314	CENTIPEDE	149 F
315	BATTLE ZONE	149 F
316	DIG DUG	149 F
317	MOON PATROL	149 F
318	MARIO BROS	149 F
319	JUNGLE HUNT	149 F
320	SORCERER'S	149 F
321	WARLORDS	149 F
322	JOUST	149 F
323	BASKET	149 F

SUPER PROMOTION

UNE CONSOLE GRATUITE
POUR L'ACHAT DE 10 K7
AU CHOIX
MATTEL ou CBS COLECO

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à :

2010 ELECTRONICS • 71, RUE DU CHERCHE-MIDI • 75006 PARIS Crédit CREG

Indiquez le n° de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants :

N° F N° F
 N° F N° F
 N° F N° F
 N° F Frais de port 20 F
 N° F machine + 50 F
 N° F TOTAL F

NOM
 PRENOM
 ADRESSE
 CODE POSTAL
 VILLE
 TYPE DE CONSOLE

Ci-joint mon règlement par chèque ou mandat à l'ordre de 2010 ELECTRONICS.

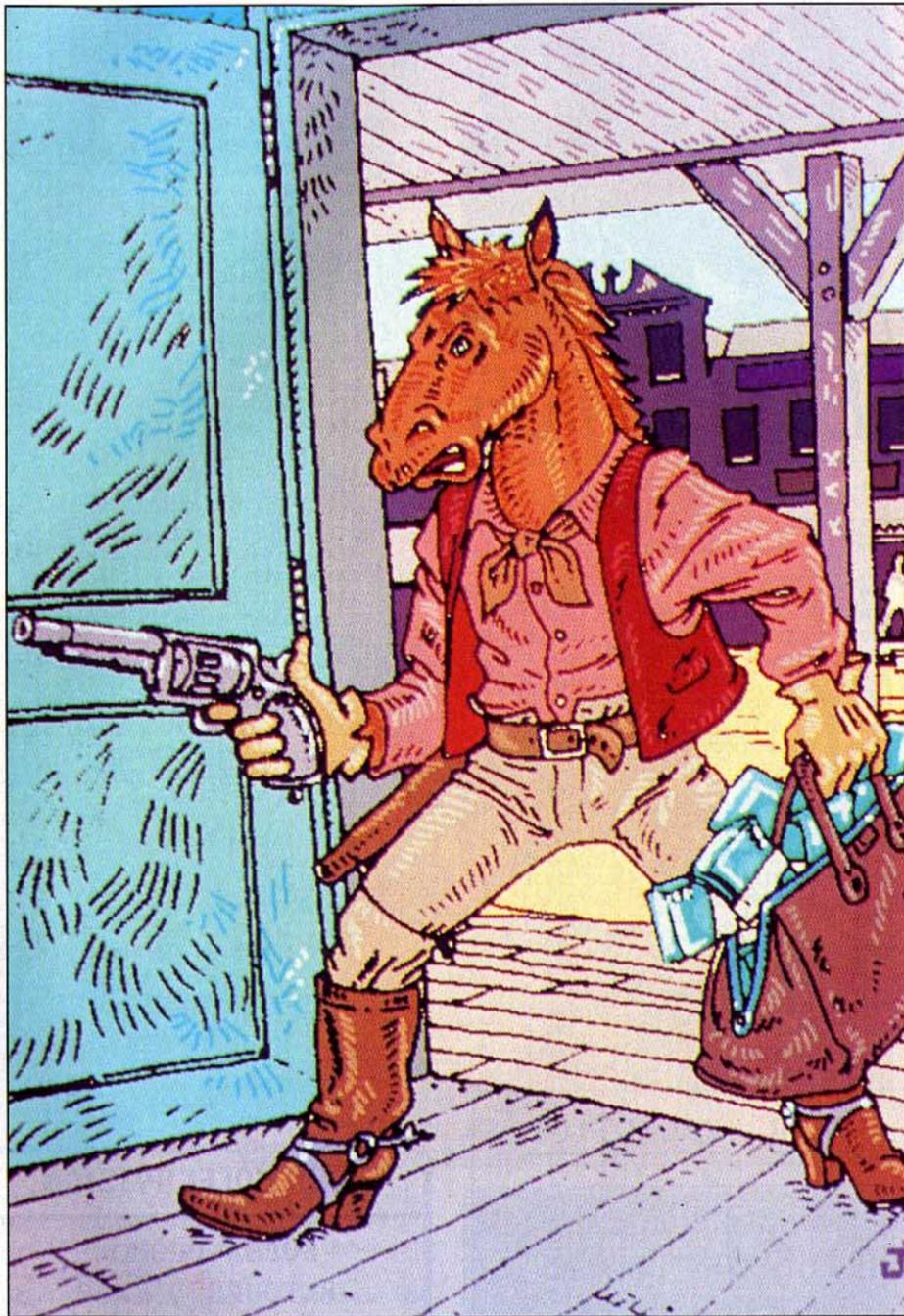
CBS COLECOVISION

A	CONSOLE DE JEU	690 F
B	MODULE DE PILOTAGE + TURBO	690 F
C	ROLLER CONTROLLER	399 F
D	ADAPTATEUR MULTI K7	250 F
E	POIGNEES DE JEU (2)	290 F
201	LADY BUG	149 F
202	CARNIVAL	149 F
203	VENTURE	149 F
204	GOLF	149 F
205	MR. DO	149 F
206	BLACK JACK POKER	149 F
207	LOOPING	149 F
208	SPACE PANIC	149 F
209	SPACE FURY	149 F
210	PEPPER II	149 F
211	MOUSE TRAP	149 F
212	POPEYE	149 F
213	Q-BERT	149 F
214	POPEYE	149 F
215	OMEGA RACE	149 F
216	VICTORY (roller)	149 F
217	ROLLOVERTURE	99 F
218	TRESHOLD	99 F
219	SHURF	149 F
220	DONKEY JUNIOR	199 F
221	COSMIC AVENGER	199 F
222	ROCKY	199 F
223	FOOTBALL US(sup.cont)	199 F
224	GUST BUSTER	199 F
225	SAMMY LIGHT FOOT	199 F
226	OILL'WELL	199 F
227	DESTRUCTOR (turbo)	199 F
230	JUMPHAN JR.	249 F
231	BURGER TIME	249 F
232	FRONT LINE(sup.cont.)	249 F
233	GATEWAY TO APSHAI	249 F
236	CABBAGE PATCH KIDS	249 F
238	WARGAMES	249 F
239	DUKES OF HAZARD(turbo)	249 F
240	TARZAN	249 F
241	2010	249 F
242	JAMES BOND	249 F
250	SPY HUNTER	349 F
251	TAPPER	349 F
252	MONTEZUMA'S REVENGE	349 F
NOUVEAUTES		
253	GROG'S REVENGE	349 F
254	DAM BUSTER	349 F
255	ILLUSIONS	349 F

CBS COLECOVISION

SUPER PROMO
RETOURS D'EXPO
400 Fcs.
MODULES TURBO
(révisés - garantis)

SOS AVENTURE



voisinant avec tout votre attirail (colt et winchester, munitions, etc.). L'aventure se déroule en ville, mais aussi dans le désert, dans les montagnes Rocheuses, et de nombreux personnages y participent. Trouverez-vous le trésor du vieux Ben ? Sortir de la ville n'est pas sans risque : vous faire détrousser, mourir mordu par un serpent, ou périr de soif et d'épuisement. Vous reviendrez une dernière fois en ville, précieux chargement d'un fourgon mortuaire. Les séquences d'action vous laisseront souvent sur le carreau.

Le texte est en français, les commandes s'écrivent dès que l'on a frappé leur deux premières lettres, mais on peut regretter le faible nombre des messages d'erreurs : une commande erronée ou incomplète ne suscitera aucune réaction. Rien qui puisse guider les joueurs. L'analyseur se révèle parfois rigide à un point déroutant : quand vous venez de louer la plus belle chambre de l'hôtel, vous regrettez de ne pouvoir ni monter, ni visiter la chambre, ni la voir et surtout que votre demande ne suscite aucune réaction de Linda.

Histoire d'or inaugure bien la série que l'on espère longue, des logiciels graphiques pour le PCW. Ce jeu est vendu dans une boîte qui mérite la palme de l'originalité : pour une fois que la différence de taille entre les boîtes et les disquettes, cartouches, cassettes qu'elles sont censées protéger n'est pas remplie par une terno mousse grise et synthétique ! (Disquette Cobra Soft pour Amstrad PCW, bientôt pour CPC 6128. Prix : C pour PCW et B pour CPC). Denis Scherer

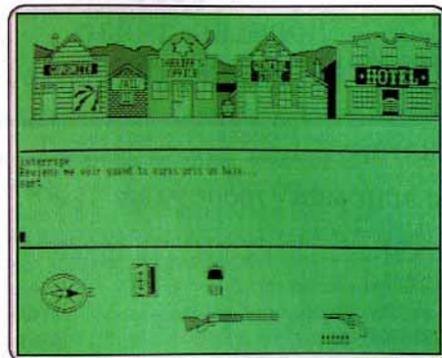
Autoduel

Un étrange jeu de rôle qui délaisse les donjons pour un univers futuriste où de féroces bandits chercheront noise à votre voiture blindée

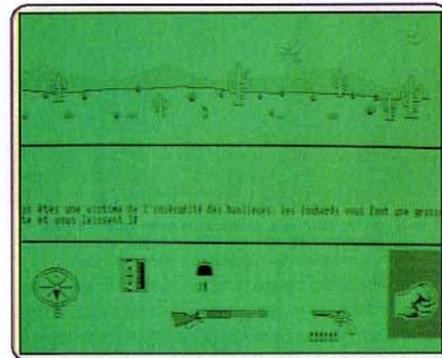
Dans le silence de la nuit, vous commencez à discerner les vrombissements sourds d'un moteur. Puis, tout à coup, surgissant de derrière un arbre, des phares vous aveuglent. Vous avez tout juste le temps de faire démarrer votre bolide avant qu'une grêlée de plomb ne frappe l'emplacement que vous occupiez deux secondes auparavant. Non, vous ne rêvez pas, vous venez tout simplement de pénétrer de plain pied dans *Autoduel*.

Aussi surprenant que cela puisse paraître, *Autoduel* est un jeu de rôle. Un étrange jeu de rôle en vérité, délaissant les magiciens, les voleurs, les monstres et les donjons pour l'asphalte lisse de la route et le goudron noir à perte de vue. Vous êtes dans un monde futuriste, aux commandes d'une voiture bricolée, blindée, hérissée de mitrailleuses, bourrée de mines, à l'abri de laquelle vous partez pour de longues et dangereux parcours où les fusils les plus puissants font la loi. Y a-t-il en vous un semblant de Mad Max ? Vous allez le savoir.

Au début du jeu, vous créez votre conducteur. Trois caractéristiques interviennent : le niveau de conduite, l'habileté au tir, votre connaissance en mécanique. A vous de faire un savant dosage pour avoir un personnage polyvalent. Vous commencez le jeu avec 2 000 \$, une pleine forme physique et une renommée qui n'est pas encore entachée de quel-



Manger, boire, dormir, se laver et penser à son cheval.



Mieux vaut se faire délester que de mourir de soif !

512 K RAM 68000 et une résolution d'enfer !



ATARI ST

UNE REVUE

Livré avec un cordon Peritel
Un lecteur 360 K
Garanti 2 ans
(*)

3990F



CHEZ
LES REVENDEURS
ET MEME EN KIOSQUE

Toutes les
nouveautés en import

DEEP SPACE/ARENA/TRIFIDE/
QUASAR/ST KARATE/ST PROTECTOR/
SPACE STATION/JOUST/CRISTAL CASTLE/
CHEES 3D/FLIGHT SIMULATOR II/STARGLIDER/
WINTER GAMES/HACKER II/RODEO/GRAND PRIX 500cc/
SUPER HUEY/STAR FLEET 1/CHESSMASTER 2000/SKYFOX/
MORT VILLE MANOR/VROOM/JEWELS OF DARK-NESS/
DONGEON MASTER/SIDEWINDER/ GUNSHIP/MERCENARY/
ELECTRONIC POOL/GOLD RUNNER /CHAMPIONSHIP GOLF/
BATTLEZONE/STAR RAIDERS/FIRE BLASTER/WANDERER/
SHANG HI/TASS TIMES/SPACE PILOT II/RED ALERT/
WAR ZONE/PHANTASIE /MILLIPEDE/STAR TREK/
Chez les spécialistes du ST

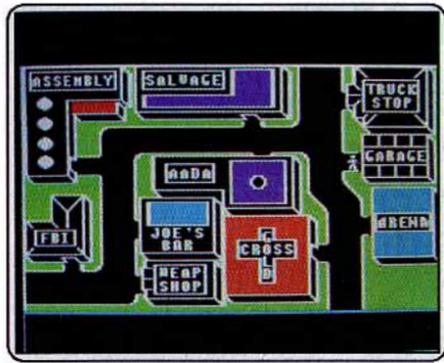
Vous pouvez vous aussi figurer dans cette rubrique, si vous êtes revendeur de la ligne ST et que vous désirez le faire savoir. Contactez la (1) 42.49.56.29	06200 NICE SYGMAS INFORMATIQUE 98, boulevard René Cassin Tél. : 43.83.04.65	10000 TROYES MICROPOLIS 29, rue Paillot-de-Montabert Tél. : 25.73.26.49	13006 MARSEILLE L'ORDINATEUR 3, rue Lafon Tél. : 91.54.33.36	20000 AJACCIO CIM 9, rue Colonel Olonna d'Ornano Tél. : 95.22.54.55	24480 LE BUISSON SOLEIL VIDEO Boite postale 9 Tél. : 53.22.91.97
33000 BORDEAUX CRAZY EDDIE 22, rue Ravez Tél. : 56.44.40.12	38500 VOIRON MICRO AVENIR 2, avenue Georges Frier Tél. : 76.65.72.55	67640 FERGERSHEIM CONFORAMA Zone Industrielle Tél. : 88.64.02.44	75010 PARIS MICRO VIDEO 8, rue de Valenciennes Tél. : (1) 42.01.24.30	76100 ROUEN SERVICE COMPUTER 89, rue La Fayette Tél. : 35.62.34.63	91190 GIF/YVETTE KANAL PLUS/ MICRO VIDEO 1, place du Marché CHEVRY II Tél. : 60.12.33.57

(*) Uniquement chez MICROVIDEO

SOS AVENTURE



Vous pouvez devenir vigile et veiller à la sécurité des réseaux routiers...



Les renseignements s'obtiennent en général dans les bars ou autres lieux mal famés

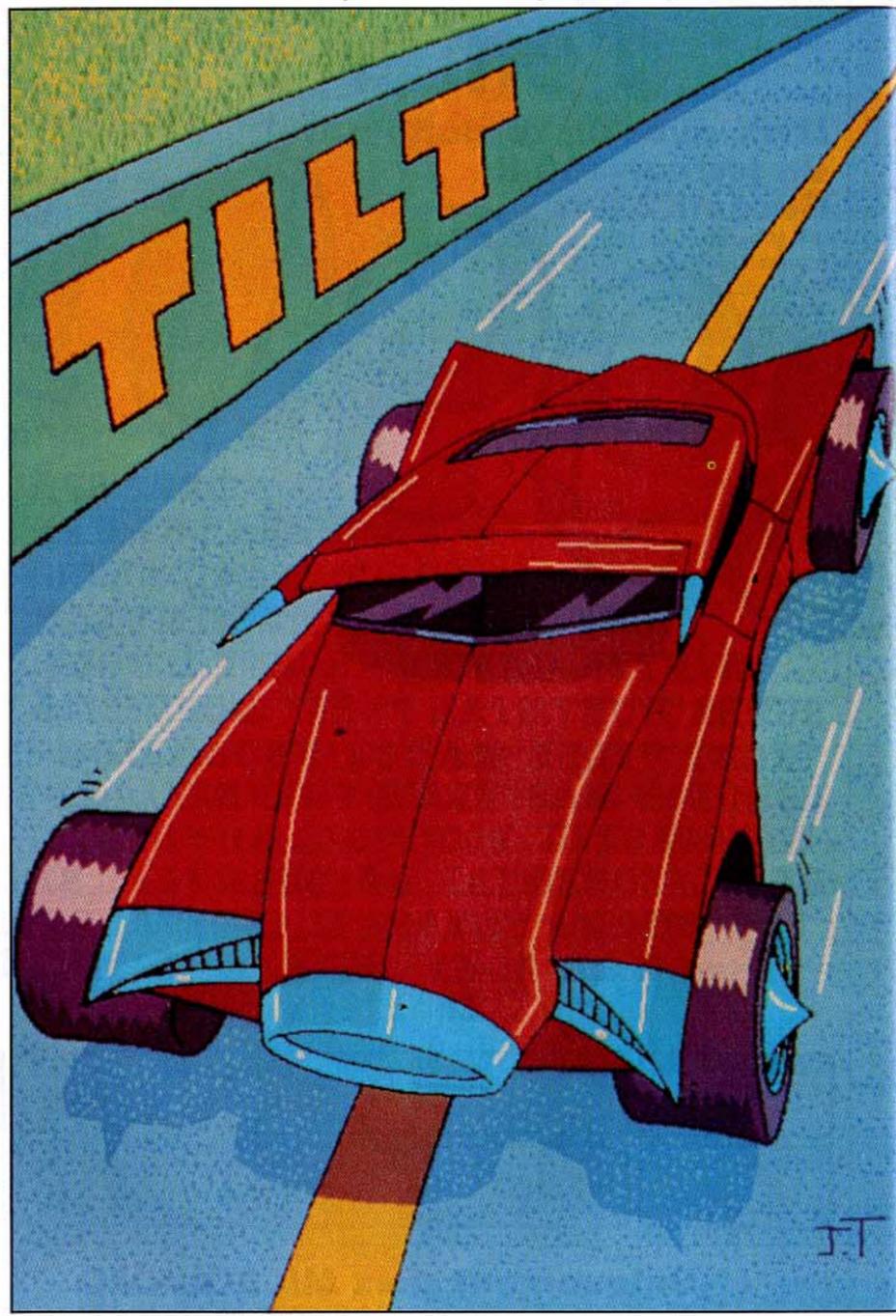


Il vous manque de l'argent, filez à Las Vegas pour essayer de vous replumer...

que méfait. Vous avez trois moyens d'augmenter votre prestige et au passage vos finances. Vous pouvez devenir une sorte de gladiateur qui combat en voiture dans des arènes contre d'autres voitures ou des motos ; vous pouvez vous spécialiser dans le transport de colis, de ville en ville, à travers des routes dangereuses infestées de pillards, ou bien vous pouvez devenir vigile et veiller à la sécurité des réseaux routiers. De fait, pour gagner à ce jeu, vous aurez à passer par ces trois étapes. Mais, pour commencer, allez donc faire un tour dans l'arène pour redorer un peu votre blason. Si vous en sortez vivant du premier coup, vous avez une sacrée chance, sinon recommencez en gardant le sourire. Quand vous arriverez à bien maîtriser votre engin dans la lice (après au moins une victoire), achetez votre propre voiture. Aucun conseil particulier sur la manière de l'équiper, faites au mieux selon votre stratégie. Il vous manque de l'argent, filez à Las Vegas où vous pourrez peut-être gagner un petit pactole. Ne faites quand même pas sauter la banque, le jeu refuse de payer quand vous dépassez une certaine somme. Après avoir renforcé votre voiture grâce à l'argent gagné, il est temps de penser à votre réputation. Un certain nombre de missions vous y aideront. Commencez par des tâches simples et attendez d'avoir des informations. Vous pourrez, en général, obtenir des renseignements dans les bars et vous serez sûrement obligé de passer par le *Weapon shop* à Scarnton ou au *Truck stop* de Washington ; sachez aussi que les « watertown boys » délivrent des informations confidentielles contre le mot de passe. Après quelques missions classiques, vous aurez à mener à bien des transports plus difficiles : le *Feds* a besoin d'un conducteur, rendez-vous au *Truck stop* de Providence ; le sénateur Phogbound réclame un nouveau cœur, allez au *Aada* à Buffalo pour plus de renseignements...

Pour compléter votre prestige de conducteur, vous devrez encore combattre dans les arènes et en particulier dans celle de Harrisburg.

Enfin, il vous faudra participer à l'arrestation du chef des bandits de la route : M. Big. Il faudra vous rendre dans un vieil immeuble à Albany où vous trouverez des agents du F.B.I. On vous confiera une mission ainsi que le mot de passe qui vous permettra d'entrer dans le Q.G. adverse de Waterdown. Voici les éléments essentiels pour avancer dans *Autoduel*, et si malgré cela vous ne parvenez pas à devenir un as, vous pourrez toujours continuer à pratiquer des petits jobs en espérant une meilleure destinée. (Disquette Origin System Inc. pour Apple, annoncée pour Macintosh, IBM, Commodore, Atari 800, 1200, ST et Amiga). Laurent Schwartz



QUE DE DECOUVERTES DANS LES TIROIRS RUN!!!

1 AMSTRAD

	COMPTANT	CREDIT CETELEM		
A	464 MONITEUR mono 2690 F	282,80 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 390 F	TEG 18,24 %
B	464 MONITEUR couleur 3990 F	340,80 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 390 F	TEG 18,24 %
C	6128 MONITEUR mono 3990 F	340,80 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 390 F	TEG 18,24 %
D	9128 MONITEUR couleur 5290 F	444,30 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 590 F	TEG 18,24 %

des accessoires pour votre PCW

1. SAC DE TRANSPORT : 490 F. Port 60 F.
2. POSTE DE TRAVAIL DE TABLE : 540 F. Port 100 F.
3. POSTE DE TRAVAIL AUTONOME : 1530 F. Port 160 F.



2 COMMODORE 64

Le 64 fait peau neuve. Le 64 nouveau est arrivé chez RUN ! Venez le déguster. **Prix : consultez-nous.**

- PROMOTIONS : PRIX CANON/NOUS CONSULTER.**
1. 64 classique + lecteur K7
 2. 64 classique + lecteur 1541

spécial 128	logiciels	et parti ses fonctions :
GESTION BANCAIRE		FIND, CHANGE, MERGE, DUMP, INFO, TYPE, SIZE
SUR 128	280 F	DE BORLAND : TURBO PASCAL
128 OXFORD PASCAL	495 F	TURBO TUTOR
128 PET SPEED (le compilateur qui fonctionne)	495 F	TURBO DATA BASE
HACK PACK utilitaire (disque virtuel - compresseur -)		TOOLBOX

3 RUN PRO

pour les utilisateurs PRO!
AMIGA Prix : consultez-nous

- PC 10 PC 20 COMMODORE : nous consulter.**
- ATARI. Logiciel de Gestion MEMSOFT : nous consulter.

PC 1512 AMSTRAD

PC 1512 SD monochrome	5925 F
PC 1512 SD couleurs	8171 F
PC 1512 DD monochrome	7459 F
PC 1512 DD couleurs	9710 F
PC 1512 HD 10 Mega Octets monochrome	10425 F
PC 1512 HD 10 Mega Octets couleurs	12678 F
PC 1512 HD 20 Mega Octets monochrome	11845 F
PC 1512 HD 20 Mega Octets couleurs	14100 F
IMPRIMANTE DMP 3000	2290 F

logiciels PC 1512 (prix H.T.)	FACTURATION
WORDSTAR 1512	750 F
SUPERCALC 3	750 F
REFLEX	835 F
SIDEKICK	330 F
COMPTABILITE SAARI	1980 F
EVOLUTION SUNSET	990 F
STOCK FASSI	1980 F
PAIE GIPSI	1980 F
FRAMEWORK PREMIER	990 F
DBASE II PC	990 F
COMPTA LPC	950 F
GESTION LPC	4200 F

PCW 8256 et 8512

	COMPTANT	CREDIT CETELEM		
E	PCW 8256 TTC	510,30 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 528 F	TEG 18,24 %
F	PCW 8512 TTC	652,50 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 790 F	TEG 18,24 %

4 ATARI

- 520 STF : 3990 F**
Ordinateur personnel + câble PERITEL + lecteur de disquette 3 1/2 intégré 500 Ko.
- 1040 STFM : 9990 F**
Ordinateur professionnel + lecteur de disquette 1 Mo intégré + moniteur monochrome SM 124.
- 1040 STFC : 11990 F**
Ordinateur professionnel + lecteur de disquette 1 Mo intégré + moniteur couleur SC 1224.

	COMPTANT	CREDIT CETELEM		
G	520 STF TTC	340,20 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 390 F	TEG 18,24 %
H	1040 STFM monochrome TTC	814,30 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 1390 F	TEG 18,24 %
I	1040 STFC couleurs TTC	946,10 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 1930 F	TEG 18,24 %

RUN

INFORMATIQUE
l'authentique spécialiste

62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45.81.51.44 - Télex : RUNINFO 270841 F
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h
Métro : PLACE D'ITALIE et
7, rue de l'Église
92200 NEUILLY-SUR-SEINE
Tél. : (1) 46.40.73.26
Ouvert du lundi au samedi de 10 h à 19 h
Métro et bus : PONT DE NEUILLY - Sortie rue de l'Église

5 DIGITALISATION

VOUS AUSSI VOUS POUVEZ CRÉER DES IMAGES AVEC VOTRE MICRO

64/128 (CICI)	1490 F	CAMERA BSTCC-400A (sans objectif)	3328 F
AMIGA (CICI-DIGVIEW)	2965 F	OBJECTIF COSMICAR 8,5 mm 1:1,5	1183 F
ATARI ST (CICI)	2490 F	ZOOM COSMICAR 12,5-75 mm 1:1,8	4450 F
ATARI ST PRO (CICI)	3490 F	BAGUE ALLONGE	434 F
PC compatibles	2640 F		

10 LES LOGICIELS

ATARI		DATA MANAGER Util	790 F
HABAWRITER 1	425 F	MAKE (MCC)	599 F
HABAWRITER 2	780 F	ST TOOLKIT	275 F
HABAWIEW	595 F	LDW BASIC	595 F
HABASPELL	490 F	ST REALTIME CLOCK	455 F
HABADEX	390 F	EZ-CALC (Tableur)	740 F
HABAMERGE	430 F	SOUNDWAVE SW8	1540 F
K SWITCH (multitache)	260 F	AMIGA	
LEATHER GODDESS	305 F	LEATHER GODDESS	305 F
ARENA	696 F	K SEKA (assembleur)	696 F
DEEP SPACE	320 F	MI AMIGAFILE	1150 F
ST KARATE	255 F	DEEP SPACE	320 F
SUPER HUEY	350 F	ARENA	280 F
SILENT SERVICE	380 F	MARBLE MADNESS	390 F
FLIGHT SIMULATOR II	430 F	HACKER II	440 F
JEWELS OF DARKNESS	195 F	SUPER HUEY	350 F
STARGLIDER	240 F	SHANGAI	395 F
SHANGAI	440 F	JEWELS OF DARKNESS	195 F
RED ALERT	220 F	STRIP POKER	350 F
MERCENARY	350 F	HALLEY PROJECT	450 F
WINTER GAMES	350 F	ABSOFIT A/C FORTRAN	1995 F
C.O.L.R. Object Editor	260 F	ABSOFIT A/C BASIC	1550 F
CARTOGRAPHER	310 F	ART GALLERY	265 F
BRIDGE 4.0	260 F	DB MAN	1230 F
CHESS KEMPELEN	350 F	LISP (MCC)	1710 F
8 BALLS Simul.	410 F	PRINT MASTER	440 F
WRITE 90 DEGREES Util	290 F	TASS TIME IN TONE	390 F

6 AMIGA

MULTITACHE GRAPHISME SON. RAPIDITE (la parole en plus)

512 Ko RAM
1 lecteur de disquette 3,5"
1 moniteur couleur HR
DYNAMIC CAD. Une révélation : le logiciel de CAD tant attendu sur AMIGA. 4750 F

SIDECAR!! enfin disponible

Prix : 12590 F

7 Club AMIGA / RUN

Vous avez un AMIGA. Vous désirez en posséder un et voulez l'utiliser à son **TOP NIVEAU**. Le Club AMIGA/RUN vous propose :

- des informations ;
- des revues et des livres ;
- des logiciels... à prix réduits ;
- les nouveaux logiciels en priorité ;
- un point de rencontre.

Pour bénéficier de tout cela rejoignez le Club AMIGA/RUN.

8 Protégez votre micro...

RUN vous propose une housse pour chaque appareil!!

AMSTRAD		COMMODORE 64/128	
464 couleur (2 housses)	140 F	CLAVIER 64 (1 housse)	40 F
464 mono. (2 housses)	140 F	DATASETTE C2N (1 housse)	35 F
6128 couleur (2 housses)	140 F	IMPRIMANTE C4	70 F
6128 mono. (2 housses)	140 F	DISQUE DD1 (1 housse)	45 F
IMPRIMANTE DMP1 ou DMP2000 (1 housse)	80 F	1571 (1 housse)	70 F
PCW (3 housses)	195 F	1901 (1 housse)	105 F
AMIGA		Housse ATARI	
Moniteur + UC (1 housse)	195 F	Moniteur mono	140 F
		Moniteur couleur	145 F

flash RUN est ouvert le dimanche 21 décembre de 10 à 19 heures!!!

9 LES JOYSTICKS

A. SUPER COMPETITION PRO	185 F
B. JOYBALL. Le "must du grand joueur"	375 F
C. JOYCARD	95 F

BON DE COMMANDE à renvoyer à RUN dep' VPC : 62, rue Gérard - 75013 PARIS

Nom
Prénom
Adresse
Tél. Matériel

Envoyez-moi votre documentation concernant les numéros de tiroirs marqués d'une croix :
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

logiciel
matériel

Frais de port (France métropolitaine) : Logiciels 15 F. Matériel par SERNAM EXPRESS 160 F. Sup. pour contre-remboursement 30 F. Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ou CCP

SIGNATURE : Total

CREDIT CETELEM.*
Je choisis la proposition Inscrire la lettre correspondant à l'option choisie. Veuillez me faire parvenir une offre préalable de CREDIT CETELEM. Je joins les pièces demandées pour son établissement et mon versement comptant sera de par chèque CCP Mandat-lettre.

Je préfère régler par carte de crédit bancaire n° de carte

Expire à fin
Date de commande :
Signature obligatoire :

*Pièces à fournir :
- Votre carte d'identité.
- Votre relevé d'identité bancaire (RIB).
- Un de vos chèques annulé par vos soins.
- Votre dernière fiche de paye.
- Un justificatif de votre domicile (PTT, EDF, quittance de loyer).

Kentilla

Le sort du monde est entre vos mains. Une aventure haletante qui nécessite une grande vitalité et peut-être un peu de chance.

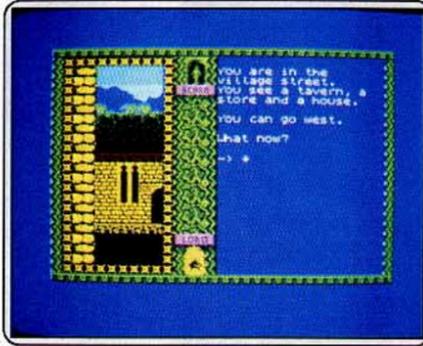
aventure : type
 ★★★★★ : intérêt
 ★★★ : graphismes
 - : animation
 ★★★★★ : dialogue
 ★★★★★ : difficulté
 B : prix



Terror of Trantoss

Un village en proie à la terreur. Le démon Trantoss est-il de retour? Deux hommes courageux tentent de déjouer ses plans. Vous les aidez.

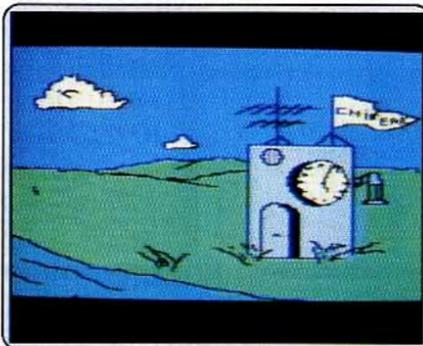
aventure : type
 ★★★★★ : intérêt
 ★★★★★ : graphismes
 - : animation
 ★★★★★ : dialogue
 ★★★★★ : difficulté
 B : prix



Chimère

Coincé au Moyen Age par suite d'une panne de votre machine à voyager dans le temps, que d'épreuves à surmonter avant de vous sauver!

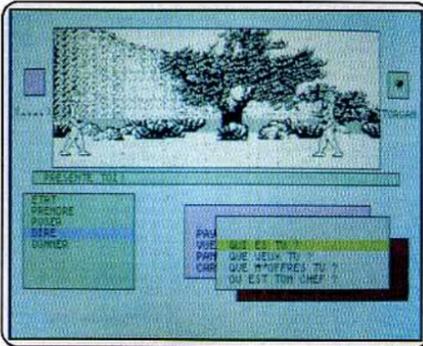
aventure : type
 ★★★★★ : intérêt
 ★★★ : graphismes
 - : animation
 ★★★★★ : dialogue
 ★★★★★ : difficulté
 B : prix



Sapiens

La vie primitive est loin d'être facile. Bêtes sauvages, tribus ennemies, sorciers sanguinaires. Seul et courageux, tenez bon!

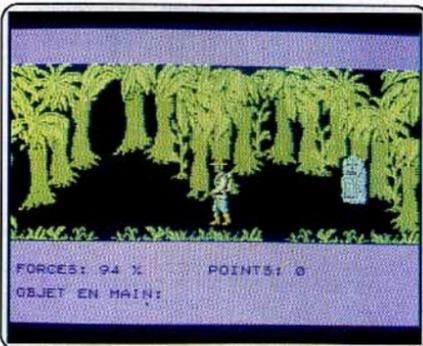
aventure/action : type
 ★★★★★ : intérêt
 ★★★★★ : graphismes
 ★★★ : animation
 ★★★★★ : dialogue
 ★★★★★ : difficulté
 B : prix



Le temple de Quauhtli

L'Aigle d'or vous avait passionné. Découvrez la suite dans un décor de forêt tropicale aux multiples pièges. Restez sur vos gardes!

aventure/action : type
 ★★★★★ : intérêt
 ★★★★★ : graphisme
 ★★★★★ : animation
 - : dialogue
 ★★★★★ : difficulté
 B : prix



« Vous aurez à revisiter plusieurs fois les mêmes endroits afin de progresser. Bien des éléments cachés ne se révèlent pas au premier examen... » la présentation fait craindre une aventure d'accès difficile. A tort. Un dessin un peu simpliste est racheté par un texte qui accepte un anglais correct. Hélas, il ne montre pas les personnages que vous rencontrez ou combattez : j'ai occis une famille de Cavezat ainsi qu'un Quarg rampant, tous aussi inconnus au « Harrap's » qu'invisibles sur l'écran. Mais quelle vitalité ! La mienne d'abord, qui combat encore après cinq ou six blessures et celle des populations de cet étrange univers qui se ruent vers vous sans crier gare. Heureusement qu'Ogeron vous a donné l'épée du grand guerrier Ashka, en précisant que « le sort du monde est entre tes mains ». L'action se déroule à l'air libre, au pied de chaînes de montagnes, au bord de falaises, dans des déserts desséchés, comme dans l'air froid des grottes et dans les salles oubliées de donjons. Dès les premiers pas, vous serez plongé dans une aventure haletante, où vos premiers succès vous soutiendront le moral. Le but du jeu reste assez mystérieux sans toutefois décourager l'aventurier... (K7 Mastertronic pour C 64.) D. S.

La terreur a envahi un petit village. Bien que les villageois se réfugient dans leur demeure une fois la nuit venue, on a constaté des disparitions régulières. S'agirait-il d'une résurgence du démon Trantoss ? Mais alors cela sous-entend que la masse d'or, source de son pouvoir, est sur le point d'être reconstituée. Deux hommes, Lobo le bûcheron et son frère Scarn, tentent de la détruire avant qu'il ne soit trop tard. Vous guidez les courageux personnages tout au long de cette quête compliquée et périlleuse. Vous pouvez les déplacer indépendamment ou au contraire les grouper pour accroître leur puissance. Avant de partir, explorez un peu votre maison, vous y trouverez de l'argent et d'autres objets utiles. Le marchand se fera un plaisir de mettre à votre disposition tout ce qu'il possède. A l'auberge, vous trouverez un homme peu sympathique, qui pourtant, contre un peu d'argent, vous conduira directement en plein cœur de l'action. Les graphismes sont de bonne facture mais un peu petits. Le vocabulaire est assez étendu et l'analyseur de syntaxe suffisamment puissant pour rendre le dialogue agréable. Un bon jeu d'aventure, assez difficile. (K7 Ariolasoft, pour Spectrum.) J.H.

Un jeu d'aventure essentiellement textuel, dont les illustrations n'apportent pas grand chose au déroulement. Un scénario un peu bizarre, comme l'attrail de départ de l'aventurier : coincé au Moyen Age par la faute de votre machine à voyager dans le temps, vous devez vous procurer de l'argent, de l'uranium, de l'or, du cuivre, du bronze et du silicium pour repartir vers de nouvelles époques. Vous disposez de papier, d'un crayon, d'un briquet, d'un appareil photographique... La sorcière coopérera (à moins qu'elle ne vous transforme en crapaud, si votre tête ne lui revient pas). Les loups de la plaine sont aussi peu farouches qu'invisibles (on ne les voit pas quand ils vous attaquent, ce qui est déroutant). En revanche, le premier pas dans les marécages provoquera votre noyade immédiate. L'analyseur de syntaxe (qui accepte seulement les verbes à l'infinitif) et le vocabulaire (si réduit qu'il ne comprend pas qu'on lui ordonne « entrer » devant une porte) mériteraient plus de développements. Mais l'introduction est clairement rédigée, le scénario a été travaillé pour que les joueurs avancent logiquement, pas trop vite pour autant. (Disquette Pressimage pour Atari XL/130 XE + lecteur de disquettes 810/1050.) D.S.

Membre de la tribu des Pieds Agiles, vous partez à la chasse. Bêtes sauvages, tribus adverses sont autant d'ennemis à affronter. L'environnement oblige à être constamment sur ses gardes, épreuve épuisante. Mais il faut tenir, tenir pour la tribu, tenir pour son honneur, démontrant ainsi ses qualités de chasseur, apprendre à s'orienter par rapport au soleil, tailler ses armes. Le plus important est de savoir où et quand trouver le gibier : vous devez explorer les plaines et prairies, éviter les hordes de loups pour qui vous représentez une proie facile. Il faut aussi prendre contact avec les autres tribus, leurs renseignements se révèlent parfois précieux. Encore faut-il distinguer ses amis de ses ennemis, les chefs accueillants des sorciers avides de sang. Mais quels que soient les événements, ne jamais oublier que l'on est seul... Malgré une bonne idée de départ, ce logiciel ne tient pas vraiment ses promesses. La réalisation est parfaite au niveau son et clavier. Par contre, la représentation fractale, bien que d'une lenteur excessive, est de qualité. Un très bon point pour la présentation irréprochable. Un bilan global correct mais nous n'avons pas été enthousiasmés. (Disquette Loriciels pour TO 9, et CPC.) M.B.

L'Aigle d'or est désormais vôtre. Mais ce n'est que le début d'une nouvelle aventure : une statue identique se trouve en Amazonie. Evidemment, de nombreuses épreuves jalonnent votre chemin mais, diable, vous n'en êtes pas à votre premier essai ! Cependant faites attention, les pièges de la forêt tropicale sont aussi dangereux que ceux du château de l'Aigle d'or. Tout d'abord, ce climat pesant, cette moiteur étouffante... La jungle, belle et hostile, habitée par de nombreuses bêtes sauvages doit être bien connue. S'y perdre est beaucoup plus simple qu'on le pense. De plus, de nombreuses tribus sauvages votre cannibales guettent vos moindres gestes. A la première défaillance vous serez invité au repas du soir, ceci dans un plat en compagnie d'autres mets délicats. Pour éviter cela : restez sur vos gardes. Il vous sera, peut-être, possible d'approcher du temple de Quauhtli. Suite du très célèbre Aigle d'or, ce logiciel propose des graphismes, une animation et des commandes de qualité. Reprenant les éléments qui ont fait le succès de son prédécesseur (souplesse, nombreuses situations et réalisme des actions), il ne s'en démarque que du point de vue du scénario. (Disquette Loriciels pour TO 9) M.B.

Message in a bottle

Fabien

Qui pourrait m'aider dans **Chuckie Egg 2** pour Commodore 64 : comment faire pour échapper au chien ? Et dans **Cauldron** quelle est la solution pour entrer dans la grotte ?

Dans **Ghostbusters** comment aller au temple Zull et dans **Bruce Lee** comment atteindre le quatrième tableau ?

Christophe

Dans **Green Beret**, sur le C 64, une fois arrivé au troisième niveau (fusées), je ne peux plus avancer. Un camion arrive avec plein de soldats. J'ai beau les tuer, il en sort toujours davantage. Alors que faire ? Vite, je vais craquer !

Sylvain

Bomb Jack : dès le début du jeu, faire un « RESET » puis « POKE 4056.44 » et « SYS 2064 ». Résultat : le nombre de vies ne diminue pas.

Ghosts'n Gobelins : idem, « RESET » puis « POKE 2358.44 » et « SYS 2128 ».

Résultat : idem.

Pour les logiciels suivants, il faut une Power Cartridge sinon cela ne marchera pas, soit le jeu revient sur lui-même en faisant « RESET », soit il bloque complètement sans la cartouche.

Commando : dès le début du jeu, faire « RESET » et « POKE 2454.44 » empêche le nombre de vies de diminuer.

« POKE 14632.44 » empêche le nombre de grenades de diminuer.

« POKE 14561.240 » tir automatique des grenades « SYS 2128 » pour relancer le jeu.

Who Dares Wins II : idem

« POKE 18105.44 » empêche le nombre de vies de diminuer.

« POKE 7504.00 » empêche le nombre de grenades de diminuer.

« SYS 16384 » relance le jeu.

REPONSE A
SEBASTIEN (N. 35)

LE VAMPIRE FOU:
SOLUTIONS
1- H2O
6- MARY SHELLEY
8-SERRURE

QUI PEUT M'AIDER
POUR
MYSTERY HOUSE
MICHELLE

LE VAMPIRE FOU
LABYRINTHE

1 H2O
2 1769
3 ETROP
4 VENDEMIARE
5 8882
6 MARY SHELLEY
7 IOTA
8 SERRURE
9 SOL

MICHELLE

Jean-Pascal

Dans **Waydor** pour C 64, j'ai trouvé six trésors sur huit : la bague, la croix, la broche, la perle, les assiettes et les rubis. Où sont les deux derniers et comment les prendre ? Vite avant que je casse tout !

Dans **Wanda**, toujours pour C 64, quelles sont les règles du « fameux » jeu de cartes higher or lower, que je puisse enfin gagner mes mille crédits ?

Dans **Lode Runner**, comment fait-on pour passer en mode création de tableaux, et comment les crée-t-on ?

Dans **Protector**, comment dépose-t-on les hommes pour sauver la base et qu'est-ce que la base ?

Un peu d'aide pour les acharnés de **Fort Apocalypse**, sur C 64. Pour avoir quatre-vingt-dix-huit vies : « POKE 36339.153 » et « RUN ».

Olivier

Dans **Sorcellerie II**, 6^e niveau, quelle est la réponse à l'énigme : « pensez enfin à l'anagramme, fouillez ici si vous l'osez, d'un des multiples épigrammes ». Et dans **Sorcellerie III**, deuxième niveau, la réponse de « quel est le mot de passe mon chou ? ». Merci.

Anonyme

Peut-on, dans **La Geste d'Artillac** prendre la

LES PASSAGERS DU VERT

LA PASSION

LA BOUTIQUE A.M.I.E



Prix d'A.M.I.E.

AMSTRAD CPC	
AMSTRAD U.C.	5920
CPC 464 MONO	3380
CPC 464 COULEUR	3580
CPC 6128 MONO	3580
CPC 6128 COULEUR	4750
LECTEURS	
K7	300
DISKS DD1	1990
DISKS FD1	1590
DISKS FD2 (8256)	1990
DISKS 3 1/2	1990
DISKS 5 1/4 1 M6	1790
CABLE LIAISON 5 1/4	165
IMPRIMANTES	
DMP 2000	1990
OLIVETTI	1800
EPSON LX 80	2990
SMITH CORONA	1800
MCP 40	950
OKIMATE 20	2590
PERIPHERIQUES	
CRAYON OPTIQUE LP1	290
CRAYON OPT. DK TRON	290
CRAYON MARK PEN II	395
SOURIS AMX	690
TABLETTE GRAPHIQUE GRAPH	990
SYNTHETISEUR TECHNI MUSIC 495	495
DIGITALISEUR D'IMAGES	1490
MODEM DT1	1990
MODEM DT2	1990
MERCITEL (8256)	3980
PROGRAMMATEUR D'EPROM	1190
EXT 840 DK TRONICS	1190
DISC SILICON 256K	1190
MANETTES	
QUICKSHOT I	60
QUICKSHOT II	70
PRO 5000	170
TURBO	145

INTERFACES	590
ADAPTATEUR MP1	395
ADAPTATEUR MP2	495
EMULATEUR MINTEL	390
ACCESSOIRES	
BTE RANGEMENTS 10 D	25
BTE RANGEMENTS 50 D	139
HOUSSE 464 CLAVIER	70
HOUSSE 6128 CLAVIER	70
HOUSSE 8256 CLAVIER	70
HOUSSE Moniteur Mono	70
HOUSSE Moniteur Couleur	80
HOUSSE Imprimante 8256	80
HOUSSE DD1	55
CAPOT 464	100
CAPOT 6128	120
DOUBLEUR JOYSTICKS	100
Cables Rallong. MO+CLA	185
TOUS CORDONS A LA DEMANDE	
CABLE CENTRONICS	150
CORDON MAGNETO	70
CONSOUMABLES	
K7 VIERGES (C20) par 10	60
DISKS 3 1/2 DD	35
DISKS 5 1/4 DD	50
PAPIER LISTING	50
RUBANS ENCREURS	50
CHAINE HI-FI	
CHAINE COMP. CD1000	4490
CHAINE COMP. CD2000	4990

PROMOTION NOEL
CPC 6128 COUL+IMPRIMANTE
6290 F.

AMSTRAD PCW

U.C.	5920
PCW 886	7680
PCW 8512	7680
LOGICIELS PCW 8256	
MULTIPLAN	498
WORDSTAR POCKET	890
ALIENOR	1055
D BASE II	780
DAMOCLES	1700
ALIENOR	1055
POCKETBASE	718
C BASIC D	835
DR DRAW D	650
DR GRAPH D	650
QUICKMAILING D	790
LES SOFTS PC AMSTRAD	
WORDSTAR 1512	750
SUPERCALC 3	750
REFLEX	835
SIDICKICK	330
COMPTA SAARI	1980
FACT STOCK SAARI	1980
PAIE GIPSI	1980
FRAMEWORK PREMIER	950
D BASE II PC	950
COMPTA LPC	950
GESTION LPC	4200
EVOLUTION SUNSET	990



AMSTRAD PC

PC1512 SD MONITEUR MONO	4997
PC1512 SD MONITEUR COULEUR	6890
PC1512 DD MONITEUR MONO	6290
PC1512 DD MONITEUR COULEUR	8190
PC1512 HD10 MO MONIT. COUL.	10690
PC1512 HD20 MO MONIT. COUL.	9960
PC1512 HD20 MO MONIT. COUL.	11890
IMPRIMANTE DMP 3000	1930,86



EXCLUSIVITE TUNER TELE 1290 F.

GARANTIE 2 ANS

LIVRAISON ET INSTALLATION A DOMICILE PARIS 100 F BANLIEUE 150 F

OUVERT TOUS LES DIMANCHES MATIN

Message in a bottle

graine de Sok-Sok sans mourir, car je suis bloqué à ce moment-là ? Dans **Knight Lore**, je ne sais pas où aller. Si du même coup vous pouviez m'indiquer comment redevenir normal, je vous remercierais toute ma vie.

Steph
Dans **Lucifer's Realm** sur CBM 64, comment lire l'inscription dans le feu ? Comment voir dans le noir sous le rocher ? Comment s'infiltrer dans l'armée de Hitler ?

Bertrand
Je suis un pauvre abonné solitaire Qui a remué ciel et terre Pour trouver une réponse à **F.R.E.E.** Qui m'a donné tant de rire et d'ennuis

Que faire après avoir fait sauter le mur à la grenade ? Comment du passage secret faire une promenade ? Car cela fait quatre mois que je n'ai pu trouver de réponse. Chance à qui me dira : « fait ceci et fonce ! »

Brice
Puisque j'ai atteint la limite de ma résistance nerveuse, j'invoque le puissant oracle de Tilt. Dans **The Fourth Protocol**, je me demande pourquoi fichtre le numéro de téléphone correspondant à « Medical Security » ne répond pas. Comment peut-on sauver Cyril Warburton ? Que puis-je faire pour aider Thorn et ainsi calmer Bracton ?

Y a-t-il un moyen de contenter tout le monde lorsqu'on est allé au « Security Building » et éviter les grèves, vols et autres passages à savon ?

Anne-Sophie
Dans **Sorcery +** sur Amstrad, après avoir délivré les huit magiciens, j'arrive au deuxième chapitre. Et là, tout se complique.
1) Comment prendre le cœur situé au sous-sol ? A quoi sert-il ?
2) J'arrive à passer la salle aux quatre portes superposées, puis à ouvrir la paroi derrière ces portes.

Mais ensuite je me trouve devant une porte close. Comment l'ouvrir ?

Fabienne
Je craque, j'en ai marre ! Depuis deux mois, je joue à **Bruce Lee** (cassette du Million II sur Amstrad CPC 464). Je désespère d'arriver un jour à passer « les traits », dans le troisième tunnel. Ce sont des traits qui s'avancent vers toi et que tu dois sauter, il y a quatre lignes, je n'y arrive pas. Aidez-moi ! Je suis désespérée !

Stéphane
Dans **Baratin Blues**, j'ai trouvé la bouteille, l'éprouvette et trois notes mais je ne sais plus quoi faire. Dans **Enlèvement**, où acheter le ticket de métro ? Je n'arrive pas à trouver le corps du reporter qui devrait être dans le buisson. Dans **Transylvania**, le mot qui permet de prendre le clef au nain est « Khany ».

Christophe
Dans **Bad Max**, j'aimerais savoir comment démarrer la V8 Interceptor, j'ai essayé « démarrer la V8 » et « piloter la V8 » sans aucun résultat. Dans **Sorcery** sur Amstrad, j'ai réussi à délivrer deux sorciers grâce à un livre de sorts et à un parchemin, mais comment peut-on délivrer les autres ?

Guillaume
Dans **Entombed** sur C 64 je suis bloqué dans la salle au sarcophage où la momie qui en sort n'arrête pas de me renvoyer à l'entrée. Que doit-on faire avec **Little Computer People** ?

Jérôme et Hervé
Sur Apple : Dans **King's Quest I**, nous n'arrivons pas à sortir du puits après avoir tué le dragon avec la dague et pris le miroir magique. D'autre part, comment éviter de se faire prendre la noix d'or par le nain lorsque l'on monte au pays du géant ? Quel est le nom du gnome ? Comment prendre le violon (Fiddle) dans la cabane du bûcheron ? Comment amadouer le condor pour se faire transporter ? Dans **Kaves of Karkan**, quel est le code pour ouvrir les portes ?

Xur
Réponse à Amir (n° 34), dans **Time Tunnel** en Grèce, pour trouver la page, tu dois aller où se trouvent les deux petites colonnes. Mets un chandelier sur chacune d'entre elles, puis tire dessus pour les allumer. Alors la page viendra !

Stéphane
Dans **Jewels of Babylon** (version Amstrad) je n'arrive pas une fois à débarquer sur l'île. Que faire ?

Nicolas et Christophe
Depuis plusieurs mois nous sommes entre la vie et la mort dans **Zombi** pour Amstrad : j'arrive à utiliser l'ordinateur (en faisant « liste ») mais comment faire démarrer le camion ? A quoi sert le livre ? Comment utiliser le talkie-walkie ? Longue vie à celui qui m'aidera !

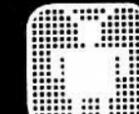
Marc
Dans **Gremlins** comment couper la boîte aux lettres ? J'ai allumé le flash mais je n'arrive pas à faire fuir ces bestioles. Dans le n° 34, Stéphane disait qu'il fallait le mettre dans la boîte aux lettres : impossible. Help ! Aidez-moi ! Sinon je vais encore être : « Aargh ! I am dead ! »

Zorro
A David (n° 35) pour **Ghosts'n Goblins**. Pour avoir le monstre orange, tout dépend du scrolling. Après avoir passé la bûche sur l'eau :

— Si c'est ta première vie et qu'en arrivant sur la berge tu vois aussitôt un chevalier volant, tu pourras tuer le monstre facilement. Il s'envolera dès que tu auras mis un pied sur la rive. Alors il faudra lui tirer dessus à chaque fois qu'il redescendra.
— Si c'est toujours ta première vie et que tu dois « aller voir » le chevalier, il faudra l'approcher juste avant le scrolling. Une fois passé, tu dois tirer sans cesse.

— Si tu as perdu une vie avant ou pendant les chevaliers, ton départ ne sera pas le même. Une fois passé le scrolling du monstre, il s'envolera, mais une fois seulement. Tu auras une seule chance de le tuer, lorsqu'il redescendra.
P.S. : Quand tu tires sur les chevaliers, il n'y a qu'un qui vient. Sinon, il y en a trois.

LA BOUTIQUE A.M.I.E



Prix d'A.M.I.E.

UNITE CENTRALE	7980
1040 STF	3990
520 STF	3990
130 XE	990
2600	—
LECTEURS	
LECTEUR 960K DISK	2000
LECTEUR 720K DISK	2700
LECTEUR K7	450
DISQUE DUR 51204 20 Mo.	6990
IMPRIMANTES	
CITIZEN 1200	2990
EPSON LX80	2990
ATARI 5M8804	2490
OKIMATE 20	2590
TATUNG TP100	2200
MONITEURS	
MONOCHROME BR	1100
MONOCHROME HR	1990
COULEUR THOMSON	3500
COULEUR ATARI SCI424	3990
COULEUR AMIC	2500
PERIPHERIQUES	
Digitaliseur d'image CICI	2490
MODEM (P18)	—
Carte extension F.A.M. (P22)	—
TUNER (T.V.) (nous consulter)	—
ACCESSOIRES	
Bte rangement 10 Disks 5 1/4	25
Bte rangement 100 Disks 5 1/4	139
Bte rangement 10 Disks 3 1/2	25
Bte rangement 40 Disks 3 1/2	150
HOUSSE 520 ST	70
HOUSSE 1040 ST	70
HOUSSE 130 XE	70
HOUSSE Moniteur couleur	80
HOUSSE Moniteur mono	80
CONSOUMABLES	
K7 VIERGES C20 par 10	60
DISK 3 1/2 SFDD	25
DISK 5 1/4 SFDD	35
DISKS 5 1/4 SFDD par 10	70
Papier listing 11" (2000 feuilles)	200
RUBAN ENCREUR	—
MANETTES	
Quick shot I	70
Quick shot II	90
Quick shot IX	180
Pro 5000	220
LOGICIELS ATARI	
130 XE	K7 D
ACTION BIKER	29,90
ARCADE CLASSIC	107,00
TOUS CORDONS A LA DEMANDE	

ARCHON 2	119
BEACH HEAD	125
BLUESIAK 2001	102,00
BOULDERDASH 2	102,00
BRUCE LEE	140,00
COLOSSUS CHESS 3.0	159,00
EIDOLON	164
ELECTRA GLIDE	135
FIGHTER PILOT	110
FLIGHT SIMULATOR 2	564
FLIP FLOP	147
GOONIES	154
HACKER	147
JUMP JET	135
KENNEDY APPROACH	174
LAST VB	49,90
MIG ALLEY ACE	154
MOVIE MAKER	172
ONE MAN DROID	29,90
PRINT SHOP	436
RACING DEST SET	165
REALM OF IMPOSSIBLE	139
RESCUE ON FRACTALUS	89
SMASH HITS 1	107
SMASH HITS 2	107
SMASH HITS 3	107
SMASH HITS VOL 4	107
SOLO FLIGHT	140,00
SPY VS SPY	147
SPY VS SPY 2	157
SUMMER GAMES	185
ULTIMA 3	189
VEGAS JACKPOT	29,90
ZORRO	107,00
ZAXXON	140,00
UTILITAIRES ST D	
ANIMATOR	279
CALENDAR	219
DATAMAT	439
DECAS	439
DFT	335
HIPPO RAMDISK	274
K SEKA	435
K SPREAD	435
LATTICE C	1139
M. COPY	192
M. DISK	149
MACRO ASSEMBLEUR	
MCC PASCAL	979
MIT TERM	335
MODULA 2	1450
MUSIC STUDIO	329
PLUS PAINT	395
SHELL	335

SERVICE APRES-VENTE
FINI LES INTERMEDIAIRES
A.M.I.E. DEPANNE VOS MICRO
Prix libres. Forfait ou sur devis
Quotité assurée
Chaque réparation est garantie 1 mois



PROMOTION NOEL
ATARI 520 STF + IMPRIMANTE
5990 F.



BON DE COMMANDE EXPRESS à renvoyer à : A.M.I.E.

NOM	ADRESSE	TÉL	PRIX

CATALOGUE SOFT : Participation aux frais d'envoi F cheque bancaire CCP mandat-lettre

Règlement : je joins 20 F

Matériel garanti 2 ans

11, bd Voltaire 75011 Paris (M° République) - Tél. (1) 43.57.48.20 - Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

SOS AVENTURE



LES PASSAGERS DU VERT

L'ACTION



HITLAND

MICRO INFORMATIQUE LUDIQUE

19 RUE VICTOR HUGO 35000 RENNES
TEL. 99.38.91.94

- AMIGA 512 Ko + moniteur couleur + joystick + the pawn + marbre madness **11990F**
- ATARI 520 STF + moniteur couleur + cable minitel + joystick + 4 logiciels **5890F**
- AMSTRAD 6128 couleur + 4 logiciels + joystick **5150F**
- AMSTRAD 464 couleur + 4 logiciels + joystick **3790F**

ATARI

520 STF + joystick + 4 log. + cable minitel **3990F**
 Imprimante Epson LX 86 **3550F**
 Moniteur couleur Thomson **1990F**
 Moniteur monochrome/Couleur Philips **2590F**
 Lecteur Disk Cumana 1 Mo **2000F**
 Duo Disk Cumana 2 Mo **3700F**
 Disque dur **6990F**

JUEUX	Prix
WANDERER (avec lunettes 3 D)	330
SMART COOKIES	320
HACKER	149
HACKER II	NC
FIRE BLASTER	NC
WAR ZONE	NC
ST KARATE	NC
ST PROTECTOR	249
SPACE STATION	249
RED ALERT	219
ELECTRONIC POOL	219
LELUC COMPUTER	390
LITTLE COMPUTER	390
DEEP SPACE	380
STRIP POKER	189
SUPER GLIDER	229
STAR BANDITS	299
TIME BANDITS	329
WINTER GAMES	339
WORLD GAMES	199
CARDS	229
PIN BALL FACTORY	229
QUASSAR	229
CHESS	229
CHESS PRIX 500 cc	229
ROBBO	NC
TASS	NC
TASS TIME IN TONE TOWN	290
ARENA	290

Commodore

64 New Look + lecteur Disk 1541 + moniteur couleur + joystick + 4 logiciels **6790F**

D	Prix
VIETNAM	169
ACE OF ACES	169
MARBLE MADNESS	159
FIST 2	179
INTERNATIONAL KARATE	149
THAI BOXING (128)	159
SANXION	229
MERCENARY 2	139
DRUID	159
PRODIGY	149

64 New Look + lecteur Disk 1541 + moniteur couleur + joystick + 4 logiciels **6790F**

D	Prix
BASKET BALL	169
1942	159
SUPERSTAR PING PONG	159
ANTIRIAD	149
PHALSBERG	189
GAME MAKER	229
WERNER	179
SHAOLIN	179
BOBBY BEARING	179

Epson LX 86 **3550F**
 Lecteur externe 3 1/2 **2380F**

D	Prix
TASS TIMES IN TONE TOWN	250
GOLDENOLDIES	390
ARCHON 2	320
WINTER GAMES	330
SKY FOX	320
MARBLE MADNESS	310
CHESS MASTER	530
ROGUE	330
ARENA	320
DEEP SPACE	405
THE PAWN	320

AMSTRAD

464 mono + 4 logiciels + joystick **2550F**
 6128 mono + 4 logiciels + joystick **3850F**
 Kid-Kit **290F**
 Les passagers du vent (D-C) **290F**

C	D	Prix
MIAMI VICE	99	169
HIKARI WARRIORS	109	169
LIGHT FORCE	109	169
DRUID	109	159
TOROUK	139	199
GALVAN	119	199
TENSION	159	209
HIGHLANDER	109	169

THOMSON

To9 + moniteur couleur + lecteur 3 1/2 + 2 logiciels et Kid-Kit **4990F**
 Kid-Kit (Mo6 - To8 - To9) **290F**
 Les passagers du vent (Mo6-To8-To9) **290F**
 Mo6 + crayon optique + joystick + 2 logiciels + moniteur couleur **4880F**
 Mo6 + crayon optique + joystick + 2 logiciels **2890F**

C	D	Prix
FER ET FLAMME	NC	179
REVOLUTION	129	179
SOLD A MILLION 3	169	179
MGIT	169	179
ONE	270	270
SAL COMBAT	109	159
ROBBO	129	169
ZOMBI	169	169

Norm	Titre	Marque	Prix
Adresse			
Code postal			
Tél.			
Règlement en :	C.B.	C.C.P.	Total
			Port + 15 F. contre remboursement + 30 F.
			Matériel + 50 F.

Règlement carte bleue C.B. _____
 date d'expiration - / - / _____
 Signature _____
 obligatoire

Tout crédit possible ! Téléphonez.

ACCESSOIRES

COMPETITION PRO	189
THE BOSS WICO	499
SPEEDKING	170
QUICKSHOT 2 TURBO	320
STICK	90
QUICKSHOT 9	149
MOONRAKER	89
QUICKSHOT 2 +	139

SOS AVENTURE

Message in a bottle

A tous les lecteurs et lectrices de Tilt, aidez-moi, je ne sais pas comment comptabiliser les points, ni quel est le but du jeu dans **Jet-set-Willy**.

Carlos
 Réponse à Patrick (n° 34), dans **Eden Blues** : une fois dans la salle du carrelage, tu dois passer entre les cases noires. Tu arriveras ensuite dans un couloir et tu prendras la porte du fond, à droite (valeur 225), ce sera le dernier piège (plafond qui descend).

Michel
 En réponse à Cyrille (n° 35) pour tuer l'aventurier dans **The Pawn**.
 Lorsqu'on rencontre Kronos, dire « hello » (il propose la note), taper « ask Kronos about Wristband » (il propose un coffret « chest » mortel), taper « take chest and note ».

Puis, lorsqu'on rencontre l'aventurier, après avoir donné la note, lui remettre le coffret.
 De plus, il trouvera une pièce (« chit ») dans la fontaine. La clef qui est dans la poche du jean permet d'ouvrir l'entrepôt à outils « shed ».
 En échange, j'aimerais savoir où se trouve ce que veut le gourou.
 Je voudrais aussi savoir quels sont les mots de passe pour **Hacker** sur ST.

Pascal
 Pour tous les amateurs du pion **The Pawn**, voici comment gagner cinquante points :
 Au palais : « show note to guards ».
 Dans le jardin royal : « move mat. Get key. Open door with metal key. SW. Get Rake and Moe. Look Workbench. Get Trowel. Look under Workbench. Get pot ».
 Devant l'arbre creux : « Up. Open door with wooden key. East. Shut the door. Move floorboards, Down. Down. W. SW. W. ».
 Avant la hutte du gourou : « Drop shirt. Get it. Cover wristband with shirt ». Vous pouvez alors voir le gourou sans qu'il éclate de rire. Il vous donnera un bol.

Attention de ne pas le casser, il vous servira à transporter l'eau.
 Face à l'aventurier : « Give chest to adventurer ».
 A moi maintenant : que faire avec la princesse ? Comment bouger les rochers ronds ?
 A tous les aventuriers Ataristes, bon courage et à bientôt.

Michel
 Quels sont les codes dans **Bounty Bob stricks back** ? Quel est le code de James Bond (**A view to a kill**), à quoi sert-il ? Et que faut-il faire exactement dans les trois jeux (sur Amstrad).
 Voici un conseil : dans **Pitfall 2** pour Atari et Commodore, pour aller dans l'autre grotte il faut prendre le ballon et s'envoler jusqu'au plafond à gauche, là vous verrez Rhomba. Attrapez-la. Descendez l'échelle et juste après la grenouille tournez à gauche et faites un grand saut. Vous tomberez sur un bout de terre, avancez, prenez le diamant. Puis laissez-vous tomber à pic, enfin allez à gauche, remontez toute la grotte, attrapez le lia (?) et vous vous retrouverez automatiquement dans l'autre grotte, les trésors n'ont pas d'importance.
 Bonne chance !

Yvon
 A Pierre (n° 34), voilà comment débiter **Heroes of Karn** : w, t tinderbox, e, e, e, light gas, t frog, kiss frog, w, s, e, t bible, w, w, w, w, s, attack barrownight with bible, t bag, n, e, s, s, give bag to guard, t copper key, e, t honey, t meat, e, e, n, t cage, s, w, w, up, t spear, w, say to Beren « t sword », e, n, n, n, e, e, e, e, give honey to bear, e, e, s, t flute, w, s, say to Beren « t bird ». Voilà de quoi l'aider.
 A Pierre (n° 34) pour le même jeu, il faut simplement faire : say to Beren « open clam ». Tu trouveras une perle.
 A Vincent (n° 34), toujours pour ce jeu, il faut avoir la dague et faire : say Khadim « attack pirat with dagger ». Tu trouveras un plan que tu donnes à lire à Istar.
 A Vincent (n° 35) dans **Zorro**, une fois que tu as délivré tous les prisonniers, ils forment un escalier, prends-le, tu arrives dans une autre partie de la pri-

son, va en bas à gauche, tu arrives à l'endroit où se trouve ta fiancée, monte jusqu'à elle, ton bonus augmente, puis elle te repousse ; il te manque la rose. Retourne donc à l'hôtel, là où tu trouves tous les objets, prends la rose et retourne vers ta fiancée, c'est gagné !
 A François (n° 35), dans **Orphée**, pour tuer la sirène, il faut avoir la grosse branche et faire « tuer sirène ».
 A Sébastien (n° 35) dans **Brocéliande**, les souris et la balle sont dans le chariot, (plus exactement dans le cercueil), ne prendre les objets qu'en l'absence du loup-garou. Pour faire passer le temps, fais des allers et retours. Pour ouvrir la grille il faut avoir la clef, puis, devant la grille, taper : « déverrouiller grille, aller grille ». Je suis bloqué peu après.
 A Jean-Pierre (n° 35) dans **Waydor**, il faut avoir les huit objets entourés par des *, allez dans la baraque et tapez « score » après les avoir déposés. Maintenant, aidez-moi : dans **Time Tunnel** que faire du verre, des lampes, du balai, de la bouteille d'oxygène, des pierres, du bois, comment tuer la méduse, le scorpion. Vite !
 Cherchez également la solution de **Entombed**, de Black Whiche. Il en va de la vie de Sir Arthur « Yvon » Pendragon.
 Merci et longue vie à Tilt !

Smith
 Pour **Masquerade** :
 - Réponse à Alexandre (n° 35) : dans le tunnel de métal, il faut entrer dans l'ascenseur, puis appuyer sur le bouton de la boîte. On se retrouve dans le souterrain de l'hôtel.
 Réponse à Nicolas (n° 35) : devant le bureau de Topp, il faut revêtir tout ce qu'on peut (la montre aussi) et entrer en mettant la carte dans la fente.
 Pour **l'Enlèvement** :
 Réponse à Nicolas (n° 35) : je ne vois pas ce qu'une cassette vient faire ici, mais de toute façon, c'est inutile pour la réussite (à la limite, c'est dans **Le crime du parking** qu'on trouve une cassette dans un magnéto !)
 Réponse à Marion (n° 35) : le Bouddha ne se prend pas ; on le trouve dans le grenier, sur les étagères, il faut faire « tourner Bouddha » et là on a gagné.

LES PASSAGERS DU VENT

L'AVENTURE

SRAM: la réponse du Sphinx

Attrayant, trop facile pour certains : voici les caractéristiques de ce jeu d'aventure sur Amstrad.

Étonnante ambiance faite de légendes celtiques et de secrets jalousement gardés. Monde étrange où déserts et forêts de chênes centenaires se cotoient, où marécages et précipices se jouxtent. Oui, monde étonnant dans lequel vous vous trouvez pour une

ce n'est pas le cas pour le loup garou. Heureusement, ses yeux le font mourir. Une fois l'oreille en poche, il est possible de choisir deux chemins : le désert ou la voie de l'Est. Malgré le danger, le désert est réellement attrayant : la légende dit que le vaisseau contient de l'or. Mais attention aux mirages, ils sont si trompeurs ! Après cette traversée, cap à l'Est ; vers l'île aux tortues. C'est maintenant que la pelle trouve toute son utilité : il est plus simple de creuser. Les œufs en poche, continuez vers l'Est. Un petit numéro à la

forêts de l'Ouest. Vous remerciant d'un précieux présent, il vous donne les derniers ingrédients nécessaires à la potion de l'ermite. La voie de la liberté passe par la maison du Nord, les ingrédients contre la potion. Vous pouvez enfin passer la rivière au lutin. Pour cela allez vers le nid et le soleil Levant. La traversée de la rivière ne pose pas de problème, mais l'autre rive vous réserve une surprise : vous vous retrouvez nez à nez avec Eudal. Plus fée que sorcière elle vous aide à remplir votre tâche en vous remettant force et vies. Face à la porte du château

Prenez le couteau et



et connaît le secret du loup.

traversez la cascade. Puis,



Enlevez-lui une oreille.

prenez la pelle et la gourde.



La fortune est là !

L'ermite, possède la flûte,



Mais, n'oubliez ni les œufs



ni les poils de sanglier.



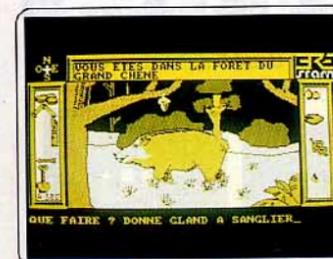
Le message du pigeon et le



centaure vous encouragent.



Vous voici enfin chevalier.



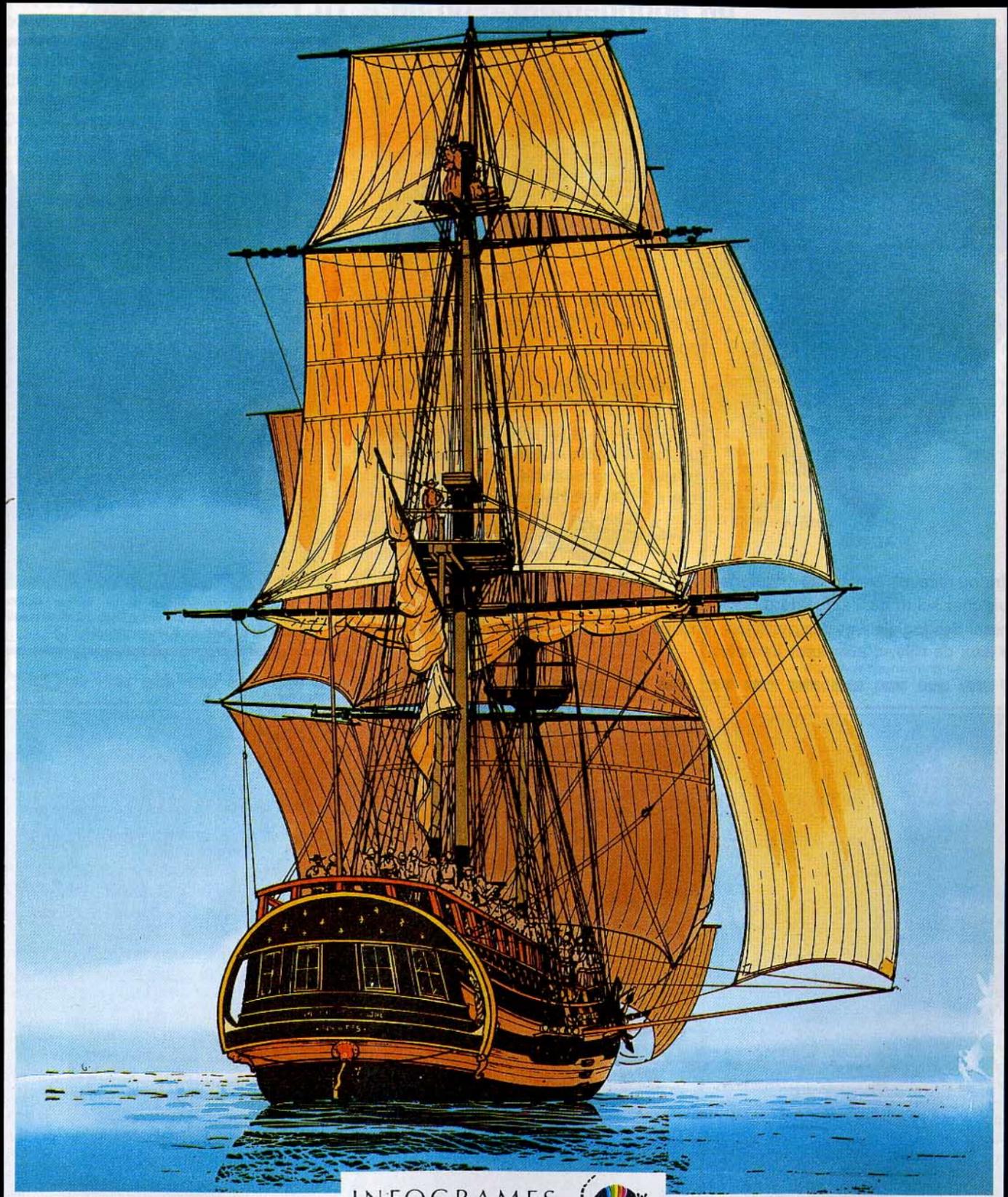
raison inconnue. Le menhir, clef de cette énigme, vous apprend que votre ami Egres est prisonnier d'un prêtre. Lui rendre la liberté devient donc votre seul but. Pour cela vous devez traverser la rivière dont le gardien est un lutin. Il ne montre le passage qu'en échange d'une potion magique. Celle-ci, fabriquée par l'ermite, contient des ingrédients que vous devez trouver et remettre au vieil homme. Poils de sangliers, oreille de loup garou, sabot de centaure sont autant d'éléments entrant dans la composition de cette mixture. Se les procurer n'est pas toujours évident, il faut posséder certains outils : le couteau volé par une pie, la pelle de l'ancien prospecteur, la gourde qu'il faut remplir dans la cascade traversée depuis peu, le bâton tueur de rampants et la flûte charmeuse de centaures. Possession du vieil homme, elle n'est remise qu'en réponse à l'énigme du Sphinx. Devenir son maître est simple,

Tarzan est nécessaire pour atteindre l'île du marais, la flèche est alors dans votre besace. Un peu plus loin, vous prenez un nénuphar grâce à un bateau improvisé. Ensuite, direction la forêt de chênes, rencontre avec un sanglier affamé qui apprécie votre bonté. Les portes de l'Occident vous sont désormais ouvertes, surtout n'oubliez pas le bâton. Les paysages montagneux du Nord-Est sont à vous, un conseil : prenez l'outil de Guillaume. Fatigué, vous sentez le découragement vous gagner, un peu de repos n'a jamais fait de mal. Cela est vrai, mais n'oubliez pas qu'Egres est prisonnier ! La rencontre du pigeon porteur de message vous rend courage. En route vers la chaleur et l'île aux mystères. « Le bâton contre le rampant » disait l'ancien prospecteur, vous découvrirez enfin la signification de ces paroles. Seul élément manquant : le sabot du centaure. Créateur mi-homme mi-cheval, celui-ci aime la fraîcheur des

vous ne savez plus que faire : les gardes bloquent l'entrée du temple et nulle autre issue n'est possible. La solution, si simple, ressemble à une recette de concierge ! Ouf, vous voici face à Egres qui, enfin libre, vous fera chevalier. **Félicitation à tous les aventuriers pour les autres solutions complètes :** Thierry et Philippe Mur, Semeac ; Florian Innocente, Bourg-de-Péage ; Imad Jureidini, Meudon ; Emmanuel Triau, Ouzouer-le-Marché ; Didier Joulia, Les Molières ; Nicolas Botti, Quimper ; Marc Perrier, Paris ; Sébastien ? ; Jean-Michel Joubert, Dampierre-sur-Mer ; Eric Sublet, Paris ; Emmanuel Exner, Ostwald ; Jacques Romeuf, Romagnat ; Xavier Milan, Saint-Vallier ; Olivier Uzan, Sucy-en-Brie ; Stéphane Liétard, ? ; Gaëtan Chretiennot, Hagenuy ; Laurent Aureyre, Sassenage ; Stéphane Raclou, Scionzier.

LES PASSAGERS DU VENT

Il y a des sagas qui ne se racontent pas. Elles se vivent.



INFOGRAMES, 79, rue Hippolyte Kahn 69100 Villeurbanne

INFOGRAMES



Tél. 78.03.18.46



Disponible sur cassette MO6, disquettes TO8, TO9, TO9+, Amstrad et MSX2.

NOUVEAU

SPECIAL FÊTES

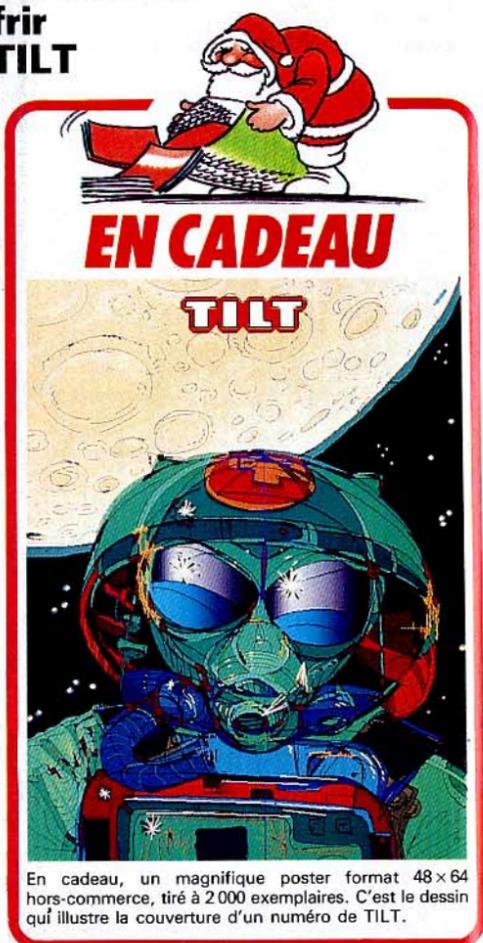
• Pour fêter Noël, TILT vous propose une nouvelle formule, l'abonnement cadeau
• Offrez ou faites-vous offrir un abonnement d'un an à TILT



• Vous recevrez 11 numéros de TILT plus le hors-série « guide des jeux et micros » pour 198 F seulement au lieu de 249 F

• Et pour vous remercier TILT vous offre un tout nouveau cadeau : un magnifique poster format 48x64 hors commerce, tiré à 2 000 exemplaires.

Offrir ou recevoir en cadeau un abonnement à Tilt, c'est être sûr d'avoir chaque mois chez soi toute l'actualité de la micro informatique de loisirs : Infos, bañcs 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, un magnifique poster format 48x64 hors-commerce, tiré à 2 000 exemplaires. C'est le dessin qui illustre la couverture d'un numéro de TILT.

BON D'ABONNEMENT SPECIAL CADEAU

Bon de commande à remplir et à retourner accompagné de votre règlement à : TILT BP 73, 77987 SAINT-FARDEAU PTHIERRY CEDEX

Veuillez abonner de ma part au magazine TILT pour une durée d'un an la personne dont j'inscris le nom ci-dessous qui recevra également en cadeau un poster exclusif de TILT.

J'ai bien noté que je bénéficie pour cet abonnement cadeau du tarif de 198 F au lieu de 249 F prix normal de vente. Je ferai ainsi une économie de 51 F.

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

Je recevrai par retour une carte de vœux qui me permettra d'avertir personnellement mes amis de leur abonnement cadeau.

Veuillez l'envoyer à mon nom et adresse que j'indique ci-dessous :

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

Ci-joint mon règlement à l'ordre de TILT.

TAM-TAM SOFT

MICRO EN VPC

Les 520 STF, 1040 et 1040 STFC à 3490, 9490 et 11490 F ? C'est chez Windsoft qui vend également, par correspondance, les lecteurs de disquettes 500 Ko et 1 Mo, le Hard Disk 20 Mo, les moniteurs et des imprimantes, le tout garanti un an. Des solutions adaptées aux PME et des animations vidéo destinées aux villes et commerces sont également proposées. L'affaire du mois: l'imprimante professionnelle Manesman MT80 Pc à 3390 F. Windsoft, Dept catalogue, 1 rue Gutenberg 92800 Puteaux. Tél: (1) 47 78 75 29.

ST SE MONTRE EN PUBLIC

Les Public Domain arrivent pour le ST. Est Acoustique Data propose des programmes par boîtes de dix disquettes avec documentation en français pour 410 F. Au menu, des langages (Forth, Assembleur, Prolog), des utilitaires, mais aussi des jeux (échecs, puzzle, etc). Est acoustique Data ST, C.D.63, 67116 Reichstett.

AMSTRAD PC FAIT DU FORCING

Trente huit mille PC 1512 seront livrés en France de novembre à février 1987. Et devant la demande actuelle, Amstrad augmente sa production pour 1987. Dès février quatorze mille machines seront disponibles chaque mois, un chiffre qui met Amstrad au premier rang des fabricants de micros en France. Dixit Amstrad...

C'EST PAS ENCORE DEMAIN

Machine dédiée traitement de texte, le Videowriter de Philips intègre un lecteur de disquettes 3 pouces et demi d'une capacité de 720 Ko. Bien que géré par microprocesseur, il n'est pas programmable (du moins pour le moment). Ses points forts: dictionnaire et imprimante intégrés. Deux versions sont prévues: professionnelle et personnelle à 6000 et 4000 F, disponibilité fin 87. Développé avec Matra, le M 20 est un Minitel qui devrait être capable de remplir certaines tâches simples (mémoire de pages écran, etc). Aucune date de disponibilité n'est annoncée pour l'instant. Nouveau MSX, le NMS 8250 possède un clavier

mécanique détachable avec pavé numérique. Il possède 256 Ko de Ram dont 128 Ko dédiés à la vidéo et de nombreuses interfaces: port cartouches, prises magnéto et joystick, sortie imprimante, etc. Livré avec Home Office II, il coûtera 1000 à 1500 F de plus que le VG 8235. Le NMS 8280 sera proche du 8250 et disposera d'un digitaliseur en version de base. Sa disponibilité, prévue pour la mi-87, coïncidera certainement avec la présentation du CDI. Mais le périphérique majeur risque d'être Web Work. Ce réseau local permet à des MSX d'utiliser des données en provenance d'un PC ou compatible. Destiné à l'enseignement et aux entreprises, il se place en concurrent du célèbre Nano réseau.

LA MULTIPLICATION DES POMMES

De 1986 à 1987, Apple a augmenté son bénéfice de 61,2 millions à 154 millions de dollars. Le dernier trimestre fiscal s'est soldé par une augmentation des ventes de 25 % par rapport à la même période en 1985. Apple explique cette croissance récente par le succès du Mac sur le marché professionnel et des Apple II dans l'éducation, aux États-Unis naturellement. Un bon démenti à tous les détracteurs d'Apple qui prévoient sa fin il y a encore peu de temps.

EXELVISION

Dérivé de l'EXL 100, l'Exeltel est enfin commercialisé aux alentours de 3500 F TTC avec un moniteur monochrome (comptez 1000 F de plus pour la couleur). Il possède 82 Ko de Ram et 128 Ko de Rom, un modem intégré, une carte 80 colonnes et un nouveau clavier.

CLUB DES AVENTURIERS

Pour 100 F, adhérez au club Ultima. L'intérêt? Les solutions complètes de nombreuses aventures sur ST et Commodore 64 telles que Treasure Island, Ultima 4 ou The Pawn. Mais aussi 10% sur les prix boutique et accès à une ludothèque d'occasion. Ultima offre également de reprendre votre ancien huit bits, jusqu'à 50% de sa valeur, pour tout achat d'un seize bits. Ultima, 5 bd Voltaire 75011 PARIS. Tél (1) 43 38 96 31.



ACCESSOIRES

Modem	1.990 F
Câble Minitel avec Interface et Logiciels	490 F
Voice Master (synthèse de la parole pour converser avec votre ordinateur)	950 F
Power Cartridge	450 F
Game Killer	180 F
Power Pic Universal	395 F
Freeze Frame III	N.C.
Bras Robot	680 F
Imprimante PPH 80 (prête à brancher)	1095 F
Imprimante OKI 20 + Superpic + câbles	2990 F
EPSON LX 90	N.C.
Joysticks 8 modèles	90 à 790 F
WERSIBOARD (clavier musical)	1190 F
Advanced Music System	
Sound Sampler	950 F
Sound Sampler	950 F
Sound Expander	1300 F
Interface PAL/SECAM	470 F
Moniteur monochrome 40/80 colonnes avec son	1290 F
Moniteur couleur	2340 F
Graphoscope II	990 F
Tous Cordons Centronic. Peritel. Etc...	
Librairie	
Utilitaires. Etc...	

AMIGA

1290 F TTC + 50 logiciels disponibles (tel)

MATERIEL

C64N + 1541 SF	3990 F
C64N + Lecteur K7 + Moniteur Couleur + 3 jeux + Joystick	4490 F
C128 D + Moniteur Monochrome + Jane + Cadeau	6950 F
Disquettes vierges 5.1/4 par 10	80 F
3.1/2 par 10	250 F

ATARI 520 ST

Tous les Jeux et Utilitaires

AMSTRAD

+ de 200 Jeux et Utilitaires

- Tous les Logiciels, Jeux et Utilitaires pour COMMODORE, AMSTRAD, ATARI, SPECTRUM, ORIC, AMIGA, MSX

- Catalogues couleurs avec tarifs contre 30 F à déduire de votre première commande

- Le Spécialiste COMMODORE de la Région.

BON DE COMMANDE

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Date et Signature _____

ARTICLE _____

PRIX _____

Port 150 F Logiciels
100 F Matériels

Règlement ci-joint :

CB Mandat Lettre

Contre remboursement : 20 F

— Ça t'embête si je mets la radio?



FUN

NETWORK
FM N°1

LA RADIO TENDREMENT FUN.

LILLE 97.3 - BORDEAUX 103.2 - TOULOUSE 97.4 - NICE 91.9 - GRENOBLE 98.8
SAINT ETIENNE 93.4 - NANCY 102.8 - CLERMONT FERRAND 96.2 - MONTPELLIER 91.9
AGEN 101.3 - ALBI 94.0 - ANGOULEME 90.2 - ANNECY 102.0 - ARCACHON 102.9 - AVIGNON 98.2
BERGERAC/VAL DE DORDOGNE 88.8 - BOURG/MACON/VILLEFRANCHE S/SAONE 95.1 - BRIVE 95.5
CARCASSONNE 94.1 - CHAMBERY 95.3 - COTE BASQUE 102.7 - FONTAINEBLEAU 102.2
FONT-ROMEU 95.8 - LANGON 91.8 - LIBOURNE 92.0 - LIMOGES 95.6 - NORD ISERE 95.3
PAU 103.5 - PERIGUEUX 96.2 - REIMS 90.5 - RODEZ 92.9 - SAINT QUENTIN 92.3
SARREGUEMINES 97.1 - SENS 91.2 - TARN/CASTRES 97.5



TAM-TAM SOFT

MUSIQUE

Une batterie programmable pour CPC est proposée aux alentours de 550 F. Nommée Amsdrum, elle permet de programmer tous les rythmes possibles et imaginables. Autre extension musicale pour CPC, Maestro est une interface stéréo. Fabriquée par Vanguard Leasure, elle est proposée aux environs de 500 F. Pour toute information supplémentaire, contactez Guillemot International au 99/08/83/54.

A LA BAISSÉ

Parallèlement à la sortie de son compatible AT, Commodore France annonce une baisse des prix sur l'ensemble de sa gamme. Désormais commercialisé à 12 600 F, l'Amiga se positionne en concurrent sérieux de l'Apple II GS. De plus, les C 64, C 128 et C 128D se vendent 2150, 3200 et 5750 F TTC. Côté périphérique: le drive 1571 est à 2950 F. Enfin, l'annonce de deux nouveaux Amiga pour le premier semestre 87 est officielle.

BRAVO BIS

Commodore Expo s'est tenu du 24 au 26 octobre Porte de Versailles. Peu de nouveautés, mais des applications spectaculaires sur Amiga: digitaliseurs sur les stands Computer Concept et Capricorne, démonstration des logiciels Cinemaware (graphismes et animation d'enfer, bruitage canon, bref: génial). Pour les C 64/128: sur le stand JPG présentation des logiciels Players (produits similaires aux programmes Mastertronic), extension de 512 Ko de Ram pour C 128, et tous les périphériques habituels. Bilan: 4200 visiteurs seulement.

EXTENSION RAM POUR LE ST

Gonflez votre STF à un mega pour 750 F. Pour l'ancien ST, qui ne prévoyait pas l'emplacement de Ram supplémentaires, un kit est proposé à 998 F. Si vous hésitez à faire vous-même les treize soudures, Eden Computer qui commercialise ces extensions vous mûchera le travail pour 1150 F. Friand de l'Amiga Eden, propose les jeux suivants pour Noël: Discovery, Hacker II, Super Huey, Radar Raider et Flight Simulator II. Eden Computer, 102 av. du gal Maurice Bizot 75012 Paris. Tél (1) 43 42 22 50.

CARNET ROSE

Saluons la naissance de deux nouvelles boutiques ce mois-ci. Service Vidéo Maintenance et Computer, 5 rue Charlot 93700 à Drancy dédié à Amstrad, Commodore 64 et Thomson. Infomanie, 3 rue Perrault à Paris (Tél (1)40 20 01 20), s'attaque lui aux ST, Amiga, Amstrad CPC et PC, et Thomson dans les domaines du soft, du hard et des périphériques. Cette boutique new look propose en sus des stages verticaux aux professions libérales sur ST et Amiga et la démonstration des logiciels sur bandes vidéo.

MICRO ET VIDEO

Dans deux cents points de vente en France, vous pourrez visionner à loisir les derniers jeux de Noël sur vidéo. Parmi les vingt-neuf titres proposés citons Gauntlet de US Gold, Antiraid de Palace Software, Trail Blazer de Gremlin-Graphics, l'Héritage d'Infogrames ou encore They Sold a Million 3.

VOS DESSINS NOUS INTERESSENT TOUJOURS

Devant le succès remporté par le concours graphique et la qualité des dessins qui sont arrivés à la rédaction, nous avons décidé de publier chaque mois l'oeuvre la plus originale réalisée sur micro. Envoyez-nous des photos accompagnées d'une sauvegarde sur disquette ou cassette, sa référence et le nom du logiciel utilisé. Devenez ainsi le graphiste du mois: un métier d'avenir. "Graphisme du mois", TILT Rédaction, 2 rue des Italiens 75009 Paris.

MULTIPERITELEVESEZ !

La Multiperi CGV démultiplie la prise péritelvision du téléviseur. Pour brancher jusqu'à trois appareils (ordinateur, décodeur C+, magnétoscope, vidéodisque etc) à la fois et passer de l'un à l'autre grâce aux touches de sélection. De plus cette multiprise péritelvision peut être branchée en série pour multiplier les connexions. CGV, 8/10 rue Alexandre Dumas. 67200 Strasbourg. Tél: 88 28 16 01.

ARRIBA!

Exetel hispanisé-stop-développé avec Corte Inglés et la telefonica-5000 commandes fermes-stop-prévision espagnole: 100 000 pièces pour 1987-stop-Bravo.

A L'OUEST
DU NOUVEAU

Micronaute

9, rue Urvoy de St Bedan
44000 NANTES
Tél. 40.69.03.58
(près musée DOBREE)

STATION TECHNIQUE
(dépannage rapide sur place)
• Amstrad • Atari • Commodore • Thomson

SERVICE FORMATION
• Locoscript • D Base II • Multiplan
ex.: Locoscript: 3 j/1690 F TTC

LIBRAIRIE
Micro application PSI
SYBEY - EYROLLES etc...

SPECIALISTE ATARI ST

520 STF Tos en ROM	3990
1040 STFM Tos en ROM	9990
1040 STFC Tos en ROM	11900
Moniteurs couleur/mono	n.c.
IMPRIMANTE SMM 804	2490
DISQUE DUR SH 204	6990
DISQUE 500 K 534	2000
DISQUE 1 MEGA 514	2700
DIGITALISEUR/ST.	2490
CAMERAS	n.c.

Extension 520/1MEGA Pose/48h. n.c.
Mise en ROM sous 48 h. (selon dispo.)

SOFTS des nouveautés toutes les semaines.

SPECIALISTE AMSTRAD
Toute la gamme familiale et PCW
(UC + périphériques)
aux prix AMSTRAD avec
LE SERVICE MICRONAUTE

SPECIALISTE PC 1512
PC 1512 en démo permanente (en + gros)
DMP 3000 disponibles
Nombreux softs pour PC

SELECTION MICRONAUTE
Softs, jeux et utilitaires
toutes les nouveautés
chaque semaine
Extension mémoire, housses,
cc rdons, rubans imprimantes,
tablettes graphiques...
Softs mastertronic 29,90

CATALOGUES 10 F timbres
(préciser le micro)

CREDIT
Dossier CREG immédiat

VPC envoi rapide
COMMANDES: Tél. 40.69.03.58
Micronaute VPC
9, rue Urvoy de St Bedan 44000 Nantes

Port: 20 F Softs - 70 F machine
+30 F contre-remboursement

COLLECTIONNEZ VOS ANCIENS TILT

Cette reliure vous permet de conserver intacte votre collection d'anciens numéros et de les consulter facilement. Elle est conçue pour recevoir 12 numéros (1 an) de TILT.



BON DE COMMANDE A DECOUPER OU COPIER ET A RETOURNER A :

TILT. 36, rue Cino del Duca - 94700 MAISONS ALFORT

JE DESIRE RECEVOIR.....RELIURE(S) TILT AU PRIX DE 70 F. L'UNITÉ (frais de port inclus) et vous adresse ci-joint mon règlement de.....Francs par chèque mandat à l'ordre de TILT

NOM.....PRÉNOM.....

ADRESSE.....

CODE POSTAL [] [] [] [] VILLE.....

Tl.37

TAM-TAM SOFT

HIT PARADE DES BOUTIQUES

- | | |
|-----------------------|------------------|
| 1 - MICROSAPIENS | ERE INFORMATIQUE |
| 2 - SOLD A MILLION II | THE HIT SQUAD |
| 3 -WINTER GAMES | EPYX |
| 4 -GRAND PRIX 500 | MICROIDS |
| 5 -SORCERY + | VIRGIN |
| 6 -INFILTRATOR | US GOLD |
| 7 -VAMPIRE | INFOGRAMES |
| 8 -COMMANDO | ELITE |
| 9 -START GLYDER | RAINBIRD |
| 10 -DRAGON'S LAIR | SOFTWARE PROJECT |

HIT PARADE DES LECTEURS

- | | |
|---------------------|-----------------|
| 1 -WINTER GAMES | EPYX |
| 2 -COMMANDO | ELITE |
| 3 -GREEN BERET | IMAGINE |
| 4 -CAULDRON II | PALACE SOFTWARE |
| 5 -GHOST'N GOBLINS | ELITE |
| 6 -WAY OF THE TIGER | US GOLD |
| 7 -BOMB JACK | ELITE |
| 8 -LEADER BOARD | ACCESS SOFTWARE |
| 9 -SILENT SERVICE | MICROPROSE |
| 10 -EXPLODINF FIST | MELBOURNE HOUSE |

Nous remercions les magasins suivants qui ont participé à ce hit-parade :

MICRO VIDEO CENTER, rue F. Roosevelt ANGERS. GAMA ELECTRONIQUE, 6 rue St Benoit SAINT BRIEUC. FNAC TOULOUSE, 1 bis promenade des Capitouls TOULOUSE. FNAC MULHOUSE, 1 place Franklin MULHOUSE. ERE BINAIRE, rue du Char LISIEUX. MIL, 27 rue Ambroise LAVAL. HABERT MICRO, 12 place de la Révolution CHERBOURG. HITLAND, 19 rue V. Hugo RENNES. PIXISOFT 1-rue de Metz TOULOUSE La 4ème DIMENSION, 1 rue J. Fiolle MARSEILLE. TEMPS X, centre cial

de la Part Dieu LYON. JEAN LOUIS DAVAGNIER, 3 place J. Marcellier GAP. FNAC LILLE, 9 place du gal de Gaulle LILLE. MAJUSCULE INFORMATIQUE, 129 rue J. Jaurès BREST. EDEN COMPUTER, 102 av du gal Bizot PARIS. LOVIC STORE, 92 rue du Chemin Vert PARIS. COCONUT, 13 bd Voltaire PARIS. COCONUT, 29 rue R. Losserand PARIS. SHOP INFO, 26 rue Vercingétorix PARIS. MICROSTORY, 14 rue de Poissy PARIS. MADISON INFORMATIQUE, 127 rue St Charles PARIS.

PARTICIPEZ AU HIT PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence les 4 meilleurs logiciels du mois.

1 _____ 2 _____
3 _____ 4 _____

Marque de votre ordinateur: _____

Facultatif: Nom _____ Tél _____

Adresse _____

Envoyez-nous le bon à découper ci-dessus à TILT, 2 rue des Italiens 75009 PARIS.

IL EST DINGUE COMMENT Y FAIT!

ATARI PROMOTION

520STF+ HONITEUR COULEUR THOMSON

5990.FRS

FERME LE DIMANCHE ET LUNDI

ED'EN COMPUTER

102 Av du Gal M.BIZOT

75012-PARIS-

Commodore

C64+1541+moniteur couleur

4750.Frs

TEL:43.42.22.50

OUVERT:10HA12H,14HA19H

VOUS DESIREZ UN CREDIT? Accord immédiat sur place à partir de : 1500.FRS
Toute notre Gamme:PC- AMSTRAD - ATARI - COMMODORE - A des prix ED'EN
Votre ordinateur est en panne? 2 à 3 Jours de délais maximum au prix le plus juste
Nos Services **plus OCCASION. DEPOT-VENTE. REPRISE** de vos anciens ordinateurs
Nos promotions pour Noël : Ventes par correspondance - Possibilité paiement C.Bleue

	COMMODORE	AMSTRAD	ATARI	AMIGA
AMIGA : 12500 Frs et pleins de SOFTS	LOGITHEQUE AU 6/11/86 : NOUVEL ARRIVAGE, TELEPHONEZ : 43.42.22.50			
OCCASIONS DU MOIS Apple	MARBLE MAD.	HARDBALL	CHESSMASTER	CHESSMASTER
IIC+disk ext+mon+stand: 6000.F	PANDORA	REVOLUTION	K.SWITCH(utilit.)	KARATE
IIC+carte eve+mon+disk: 7000.F	MIKIE - JET	EMPIRE-GALVAN	STRIKE FORCE AR.	HACKER II
DISQUETTES BOITE DE 10	HIGHLANDER	NUCLEAR.DEF	TIE.BOXING	PHANTASIE
5.1/4 DD [49FR]-FUJI 3.1/2 [169FR]	PAPER-BOY	STREET.HAWK	STRIP POKER	ARENA
TRANSFORMATIONS	BOMB JACK 2	BOBBY BEARING	STAR GLIDER	DEEP SPACE
520SIE Gonflé à 1024K:750F	UCHIMATA	DEACTIVATOR	ARENA	ARCHON II
520ST Gonflé à 1024K:1150F	GALVAN	AFFAIRE SYDNEY	HACKER II	INSTANT MUSIC
Montage en 48 Heures MAXI	WORLD-GAMES	HIJACK	DEEP SPACE	WINTER GAMES
	BARD'S TALE	UCHIMATA	KARATE KIT	DEJA VU

VENTES

AMSTRAD

Vends divers jeux sur K7 et sur disquettes pour Amstrad, prix intéressant, ou échange jeu sur disquette. **Thierry MAISONOBE**, 7, rue Jean-Giroudoux, 63000 Clermont-Ferrand.

Vends Amstrad CPC 464 coul., t.b.é. + nombreux logiciels + livres + magazines + joystick. Prix : 2 990 F. **Vincent BONNET**, 15 bis, rue St-Léger, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : 34.51.78.57.

Vends Amstrad 6128 coul. + Meurtre sur l'Atlant., Skyfox, Sai Combat, Cyruss Chess 2, Rally 2, Tennis 3 D, Sold of Million 2, Winter Games. Prix : 4 000 F. **Patrick GUILLEIN**, 21 place de Gascoigne, 78310 Maurepas. Tél. : 30.51.49.20.

Vends Amstrad 464 mono + jeux + synth. DK + DMPI + souris. Le tout : 4 000 F ou séparément. Console CBS + Donkey + Volant Turbo : 900 F. **Jean-Dominique BOISSE**, 14, rue Prosper-Mérimée, 77340 Pontault-Combault. Tél. : 60.28.24.71.

Vends Amstrad 464 mono + lecteur de disquettes + adaptateur couleur + 100 jeux sur K7 et 50 jeux sur disquettes. Le tout : 5 400 F. **Roger MELLUI**, 221, rue Champignonnet, 75018 Paris. Tél. : 42.63.91.34.

Vends Amstrad CPC 464 + moniteur monochrome + joystick + jeux (Sorcery, Mindshadow, Skyfox...) + listings, le tout t.b.é. pour : 2 200 F (complet). **Pierre-François LAURENT**, 9, avenue Galois, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : 46.63.10.16.

Vends CPC 464 monochrome, lecteur de disquette + logiciels (Beach Head II, Systeme Expert, Turbo Pascal) + nombreuses revues. Le tout : 3 800 F. **Pascal GUENOT**, 7, rue Lorget, 92300 St-Denis. Tél. : 42.43.97.40.

APPLE

Vends Apple IIc (II-85) + mon. 2c + souris + joystick 2c + nombreux programmes (Épistole orig.) + manuels. Prix neuf : 12 000 F, vendu : 8 000 F. **Dominique BÉNAUD**, 3, rue des Chammettes, 92140 Clamart. Tél. : 46.30.41.88.

Vends Apple IIc + souris + doc. + jeux + manette. Prix : 8 000 F, cadeau Oric-Atmos + jeux. **Gaël THEVENIN**, Résidence « Las Charmes », bât. J, 69730 Genay. Tél. : 78.91.52.36.

Vends ordinateur Apple IIc juillet 85, t.b.é. 128 Ko, moniteur + joystick + 60 prgs utilitaires + jeux + livre de programmation + sac de transport, peu servi : 8 000 F. **Paul LOYER**, 392 avenue Salverville, Villa Michel, 83600 St-Augulf (Var). Tél. : 94.81.32.99.

Vends Apple IIc 128 K + drive + joystick + livres + Chat mauve (80 cols 64 K) + nbx prgs + doc. : Épistole, Bard's Tale, Ultimate 3 et 4... : 7 000 F. **David DORN**, 8, rue Jules-Verne, 89100 Sens. Tél. : 86.95.11.12.

ATARI

A Vendre Atari 520 ST + 2 lecteurs de disquettes SF 354, état neuf. Prix : 4 000 F. **Vincent YVONNOU**, Tél. : 30.62.41.10 (poste : 549, entre 18 h et 21 h).

Vends Atari 800 XL + lecteur K7 + lecteur de disquettes + 55 jeux (K7, disquettes, cartouches) + livres + joystick. Le tout : 3 990 F. **Jean-Marc DUFLOS**, 39, bis rue Laugier, 75017 Paris. Tél. : 46.22.01.24.

Vends Atari 800 XL, magn. 1010, 60 jeux K7, livres : 1 200 F, drive 1050, 60 disquettes de logiciels : 2 300 F. Vends jeux en K7 et disq. Cherche jeux 520 ST. **Jacky BIDOUX**, 18, rue Bertrand-Bonn, 93130 Noisy-le-Grand. Tél. : 48.47.95.29.

Vends Atari 800 XL + lecteur de K7 + lecteur de disq. + imprimante + manettes ou échange le tout contre un Commodore 64 + lecteur K7 + lect. Disq. Prix : 2 200 F. **Gaston FRIGARA**, villa « Les Moulins », 15, rue des Mahonias, 06200 Nice. Tél. : 93.83.35.65.

Vends Atari 800 XL + lecteur K7 + jeux (One on One, Solo Flight, Archon, etc.) + adaptateur PériTel, moins d'1 an, t.b.é. : 1 000 F, adaptateur seul : 200 F. **Christian GOUTTEBROZE**, 127, avenue de la Tranchardière, 42170 Saint-Just-Saint-Rambert. Tél. : 77.38.44.48.

Vends Atari 800 XL + 1050 + 1010 + 2 joysticks + livres Atari + nombreux jeux sur disq., K7, cart., état neuf. Prix : 3 000 F. **François WEIGEL**, 18, rue des Saules, 68470 Felling. Tél. : 89.88.96.42 (seulement week-end).

Vends ou échange jeux pour Atari 800 XL. Achète joysticks ou manettes Atari en bon état. **Nicolas CALLAIS**, 5, Hameau du Valvetret, 95670 Marly-le-Ville. Tél. : 34.72.83.01.

Vends console Atari 2600 + 1 manette + 1 cartouche (Centipède). Le tout : 300 F. **Laurent HAYE**, 20, route de Léognan, 33140 Cadajac. Tél. : 56.30.73.44.

Vends Atari 800 XL + cordon PériTel + notice. Prix : 500 F. Vends K7 CBS The Dukes of Hazzard, Prix : 150 F. **Jean-Michel DECHENAUD**, 4, rue des Hortensias, 95430 Auvers/Seine. Tél. : 30.36.76.77.

Vends pour Atari 600/800 XE, jeux sur K7. Prix intéressant à débattre. **Jérôme SERAIS**, 16, rue Saint-Martin, 50410 Percy.

Vends joysticks Atari (Proline) très bon état. Les deux : 120 F, réponse assurée. **Eric BENEDETTO**, au Besson Rochetaillé, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.21.66.18.

Vends 800 XL + drive 1050 + nombreux jeux dont beaucoup de nouveautés. Le tout : 1 900 F en supplément des livres et des adresses utiles. **Hervé LEJEUNE**, Pavillon de la Patinoire, 88000 Epinal. Tél. : 29.34.15.50.

Vends pour Atari 5 K7 de programmation Basic : 200 F. Imprimante 3M thermique : 1 000 F + modem Teletel (Transpac) : 1 500 F. **David NAHMANI**, 151, bd Edouard-Vaillant, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 43.20.41.33.

Vends Atari VCS + 14 K7 (Décathlon, Hero, Tennis...) le tout : 1 000 F. ZX 81 + clav. ABS + 8 K7. Le tout : 400 F. **Loïc MENARD**, 12, rue Jean-Pierre-Timbaud, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.76.01.43 (après 18 h).

Vends cartouches pour Atari 2600 très bas prix et vends cartouche Pitfall 2 pour Atari 800 XL très bas prix aussi. **Thomas BLONDEL**, 120, route d'Elbour, 76410 Frenouev. Tél. : 37.77.57.80.

Vends 800 XL + magnéto 1010 + drive 1050 + DOS 2 et 3 + tablettes Tact. + Quick Shot + 5 jeux K7 + 5 jeux disq. + prog. sur K7 et disq. + livres + PériTel : 3 800 F. **Sébastien DE RANITZ**, 158, rue du Général-Leclerc, 77780 Bourron-Marlotte. Tél. : 64.45.71.24.

Vends Atari 800 XL + magnéto 1010 + 30 logiciels K7 + cours Basic 1, 2 et 3 + livres + joysticks : 1 200 F ou échange contre VC CBM 64 ou Atari 130 XE. **Frédéric JOUSSET**, 5, rue des Hautes-Ouïes, 77230 Othis-Beaupré. Tél. : 60.03.20.92.

Vends Atari 800 XL + 1050 + 1020 + 1010 + 20 disq. jeux et utilitaires + livres. Le tout pour : 2 000 F, port en sus, emballage d'origine. **Bertrand LESOT**, 18, rue Henri-Barbusse, 62400 Fouquières-les-Béthunes. Tél. : 21.88.47.84.

Vends ou échange 16 jeux pour Atari 800 XL (Bruce Lee, Fort Apocalypse, Star War, Donkey-Kong Jr, BCSD Fortin, Hero...). Cherche drive 1050. **Armad MALLET**, 18, rue Charles-le-Maour, 22000 Saint-Brieuc. Tél. : 96.33.09.45.

Vends Atari 800 XL + 1050 + 1010 + 2 joysticks + très nombreux jeux sur disq. et K7 t.b.é. : 4 000 F. **François WEIGEL**, 18, rue des Saules, 68470 Felling. Tél. : 89.82.66.42 (week-end seulement).

Vends Atari 800 XL + lecteur de disq. + joystick + 1050 + 1010 + imprimante (4 coul.) + boîtier disq. Prix : 3 400 F. En cadeau, disq. vierges + livres. **Yannick DUPOND**, 16, rue Henri-Charlet, 62940 Fleurbais. Tél. : 21.65.67.29.

Vends jeux K7 sur C64, 60 F pièce. Atari 2600 + Hero, Space Inv., Super Cobra : 4 000 F sans joystick. Possibilité échange. **Johan PROFICHET**, « la Savine » bât J1, 13015 Marseille. Tél. : 91.65.35.23.

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + tab. graphique + 40 jeux + adapt. PériTel + 3 DOS + gén. caractère + init. Basic + 7 livres + joysticks + câbles, t.b.é. : 3 000 F. **Olivier FRIGARA**, villa « A Suspendre », 20129 Bastelica (Ajaccio). Tél. : 95.20.01.91.

Vends Atari 800 XL + 15 K7 + lect. K7 + 1 joystick + livres + moniteur monochrome, le tout : 1 500 F (tout est sous garantie). **Damien LE NEUTHIEC**, 10, rue Lazare-Carnot, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 46.44.29.93.

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + manette + nombreux logiciels : Super Last, V 8, Zoro, Sargon 3, Silent Service, Boulder 2, etc. : 3 000 F. **Gérard**, 93400 Saint-Cloud. Tél. : 42.51.85.32 (après 15 h).

COMMODORE

Vends C 64 + moniteur vert + lecteur K7 + livres + listings + manette + très nombreux logiciels tous domaines, vendu 2 750 F. **Jean-Charles ALVAREZ**, 37, av. Miss Cavell, 94100 Saint-Maur.

Vends pour C 64, K7 Leader Board, Ghosts'n Goblins, Spin-dizzy, Inter. Karaté, Elektrojack, Nexus, V - d'autres. **Jean-Marc DAUMONT**, Montfort esc 20 n° 194, 34700 Lodève.

Urgent ! Vends C 64 + 1541 + 1530 + Joystick + interface Pal. PériTel + nombreux programmes + livres, le tout 4 100 F. **Vincent LAGARDE**, 8, rue de la Croix des Moutiers, 78350 Les Loges-en-Josas. Tél. : 39.56.50.41.

Vends C 128, 1571, 1530, micros, adaptateur PériTel, boîtes 50 disq., manuels + 2 livres Micro-Application, revues, nbx log. dont Basic 128. **Philippe VISSIERE**, 6, rue des Engliens, bâtiment O, 93420 St-Denis. Tél. : 48.60.41.58.

Urgent ! Vends C 64 + 1541 + 1530 + Joystick + interface Pal. PériTel + nombreux programmes + livres, le tout 4 100 F. **Vincent LAGARDE**, 8, rue de la Croix des Moutiers, 78350 Les Loges-en-Josas. Tél. : 39.56.50.41.

Vends C 128, 1571, 1530, micros, adaptateur PériTel, boîtes 50 disq., manuels + 2 livres Micro-Application, revues, nbx log. dont Basic 128. **Philippe VISSIERE**, 6, rue des Engliens, bâtiment O, 93420 St-Denis. Tél. : 48.60.41.58.

Urgent ! Vends C 64 + 1541 + 1530 + Joystick + interface Pal. PériTel + nombreux programmes + livres, le tout 4 100 F. **Vincent LAGARDE**, 8, rue de la Croix des Moutiers, 78350 Les Loges-en-Josas. Tél. : 39.56.50.41.

Vends C 64 + 1541 mon. C. Taxan Tablet. Koala Port Cart Fast Load Tool... interface imp. 92000/G nombreuses disq., docs., + boîte pour transport le tout 6 800 F, 20 livres PSI. **Bruno LE LEURCH**. Tél. : 64.41.60.40.

Vends C 64 + Lead K7 + 41 jeux + Joystick + 4 livres + TV couleur + garantie, vendu 3 500 F, moniteur Zenith 600 F (monochrome). **Salah HAMDANI**, 241, rue du Président Salvador-Allende, 92700 Colombes. Tél. : 47.80.68.17.

Vends K7 pour C 64 en t.b.é., Shadowfire, Space Shuttle, Sky Fox et Mi' Wimpy, K7 originales, px. 65 F chacune ou 200 F les 4. **Dominique GABORIAU**, 28, avenue de la Choletière, 48300 Cholet. Tél. : 41.46.13.04.

Vends C 64, jeux à bas prix sur disq. et K7, Dragon's Lair, Super Cycle, War, 1942, Dandare, Vietnam, Hacker 2, Nomad, Green Beret, Room io, etc. **Laurent BOUMÉDANE**, 9, avenue de la Redoute, 92600 Asnières. Tél. : 47.88.86.39.

Vends C 64 + 1541 + 1530 + PériTel + Manuel + initiation au Basic, prix 3 000 F, vends Atari 2600 + 12 cart. 500 F. **Pascal LEGER**, 99, route d'Avignon, 30000 Nîmes. Tél. : 66.28.19.01.

Vends CBM 64 + lec. disq. 1541 + 1530 + 1531 + boîtier rang. disq. + nombreux jeux et utilitaires (Multiplan, Calc Résultat) + livres et doc., le tout 5 000 F. **Thierry ROUSSEAU**, 4, Petite Allée, 94400 Vitry-Sur-Seine. Tél. : 46.87.94.19.

Vends Commodore 64 + lecteurs de disquettes et cassettes + nombreux jeux + cartouches Freeze Frame : 4 300 F. **Joachim VANOVERBERGHE**, Zone Industrielle de la Rouge Porte, 59250 Halluin. Tél. : 20.94.25.00.

Vends C 64 + lecteur disquettes + nombreuses disq. + magnéto + cartouche Fast Load + doc. + Originaux cassettes + manette, prix 3 900 F (Nord Uniquement). **Daniel DÉTE**, 45, rue Gynemer Armentières, 59280 Nord. Tél. : 20.35.12.05.

Vends pour C 64 Zenith vert + câble 550 F, bouquins C 64 moitié prix, revues divers, magnéto Atmos 200 F, Atmos et docs. + prog. 1 000 F. **Patrick HUGUET**, 232, Cours Balguerio, 33300 Bordeaux. Tél. : 56.50.24.78.

Vends C 64 + drive 1541 + 1530 + 2 manettes de jeux + 17 jeux (Commando, Rambo, etc.), acheté 6 700 F vendu 4 600 F, urgent ! **Cyril NAISSANT**, 3, rue de Londres, 75009 Paris. Tél. : 42.85.17.88.

Vends Commodore 64 + lecteurs de disquettes et cassettes + nombreux jeux + cartouches Freeze Frame : 4 300 F. **Joachim VANOVERBERGHE**, Zone Industrielle de la Rouge Porte, 59250 Halluin. Tél. : 20.94.25.00.

Vends C 64 + lecteur disquettes + nombreuses disq. + magnéto + cartouche Fast Load + doc. + Originaux cassettes + manette, prix 3 900 F (Nord Uniquement). **Daniel DÉTE**, 45, rue Gynemer Armentières, 59280 Nord. Tél. : 20.35.12.05.

Vends pour C 64 Zenith vert + câble 550 F, bouquins C 64 moitié prix, revues divers, magnéto Atmos 200 F, Atmos et docs. + prog. 1 000 F. **Patrick HUGUET**, 232, Cours Balguerio, 33300 Bordeaux. Tél. : 56.50.24.78.

Vends C 64 + drive 1541 + 1530 + 2 manettes de jeux + 17 jeux (Commando, Rambo, etc.), acheté 6 700 F vendu 4 600 F, urgent ! **Cyril NAISSANT**, 3, rue de Londres, 75009 Paris. Tél. : 42.85.17.88.

Vends Commodore 64 + lecteurs de disquettes et cassettes + nombreux jeux + cartouches Freeze Frame : 4 300 F. **Joachim VANOVERBERGHE**, Zone Industrielle de la Rouge Porte, 59250 Halluin. Tél. : 20.94.25.00.

Vends C 64 + lecteur disquettes + nombreuses disq. + magnéto + cartouche Fast Load + doc. + Originaux cassettes + manette, prix 3 900 F (Nord Uniquement). **Daniel DÉTE**, 45, rue Gynemer Armentières, 59280 Nord. Tél. : 20.35.12.05.

Vends pour C 64 Zenith vert + câble 550 F, bouquins C 64 moitié prix, revues divers, magnéto Atmos 200 F, Atmos et docs. + prog. 1 000 F. **Patrick HUGUET**, 232, Cours Balguerio, 33300 Bordeaux. Tél. : 56.50.24.78.

Vends C 64 + drive 1541 + 1530 + 2 manettes de jeux + 17 jeux (Commando, Rambo, etc.), acheté 6 700 F vendu 4 600 F, urgent ! **Cyril NAISSANT**, 3, rue de Londres, 75009 Paris. Tél. : 42.85.17.88.

Vends Commodore 64 + lecteurs de disquettes et cassettes + nombreux jeux + cartouches Freeze Frame : 4 300 F. **Joachim VANOVERBERGHE**, Zone Industrielle de la Rouge Porte, 59250 Halluin. Tél. : 20.94.25.00.

Vends C 64 + lecteur disquettes + nombreuses disq. + magnéto + cartouche Fast Load + doc. + Originaux cassettes + manette, prix 3 900 F (Nord Uniquement). **Daniel DÉTE**, 45, rue Gynemer Armentières, 59280 Nord. Tél. : 20.35.12.05.

Vends pour C 64 Zenith vert + câble 550 F, bouquins C 64 moitié prix, revues divers, magnéto Atmos 200 F, Atmos et docs. + prog. 1 000 F. **Patrick HUGUET**, 232, Cours Balguerio, 33300 Bordeaux. Tél. : 56.50.24.78.

Vends C 64 + drive 1541 + 1530 + 2 manettes de jeux + 17 jeux (Commando, Rambo, etc.), acheté 6 700 F vendu 4 600 F, urgent ! **Cyril NAISSANT**, 3, rue de Londres, 75009 Paris. Tél. : 42.85.17.88.

Vends Commodore 64 + lecteurs de disquettes et cassettes + nombreux jeux + cartouches Freeze Frame : 4 300 F. **Joachim VANOVERBERGHE**, Zone Industrielle de la Rouge Porte, 59250 Halluin. Tél. : 20.94.25.00.

Vends C 64 + lecteur disquettes + nombreuses disq. + magnéto + cartouche Fast Load + doc. + Originaux cassettes + manette, prix 3 900 F (Nord Uniquement). **Daniel DÉTE**, 45, rue Gynemer Armentières, 59280 Nord. Tél. : 20.35.12.05.

Vends pour C 64 Zenith vert + câble 550 F, bouquins C 64 moitié prix, revues divers, magnéto Atmos 200 F, Atmos et docs. + prog. 1 000 F. **Patrick HUGUET**, 232, Cours Balguerio, 33300 Bordeaux. Tél. : 56.50.24.78.

Vends C 64 + drive 1541 + 1530 + 2 manettes de jeux + 17 jeux (Commando, Rambo, etc.), acheté 6 700 F vendu 4 600 F, urgent ! **Cyril NAISSANT**, 3, rue de Londres, 75009 Paris. Tél. : 42.85.17.88.

Astec Challenge, One on one, Antyup, Snokie, Time Runner, etc., éch. possible. **Stéphane SANTIAGO**, 17, bd Lérine, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.82.59.65.

Vends pour C 64, sur Région chambérienne K7, Bombjack, Airwolf, Dagon Skull, Zypar, Hyperbiker, Superhero, originaux et échange jeux sur disq. **Philippe GARZONE**, 7, rue du Printemps, 73000 Barbaraz. Tél. : 79.33.35.99.

Vends C 64 avec lecteur de K7 + 2 Joystick + de nombreux jeux et TV noir et blanc, le tout, très bon état, 1 800 F. **Pascal VIEILLE**, 4, allée des Rouges Gorges, 78290 Achères. Tél. : 39.11.70.82.

Vends moniteur monochrome vert + câble Commodore, prix 590 F. **Pierre ALBERT**, 9, avenue de Rigny, 91130 Ris-Orangis. Tél. : 69.43.44.23.

Vends C 64 + lecteur K7 + drive 1541 + nombreux livres et jeux, peu servi et en bon état, prix 4 000 F. **Richard POLIN**, 254, av. de Grammont, 37000 Tours. Tél. : 47.20.05.11.

Vends C 128 + lecteur de disquettes 1541 + nombreux logiciels, ss. gr. 5 600 F, à débattre. **Philippe MEURISSE**, 111, rue Faidherbe, 59420 Mouvoux. Tél. : 20.24.70.16.

Vends CBM 64 + drive 1541 + K7 + Power CA + Freeze + très nombreux logiciels + 1 cadeau Atari 800 XL. 4 000 F. **SENSE**, 9, rue Labrousse, 75015 Paris. Tél. : 45.89.18.89.

Vends CBM 64 + drive 1541 + Speedos + nombreuses disquettes, prix à saisir. **Marc DULYS**, 106, rue Damremont, 75018 Paris. Tél. : 42.55.58.12.

Vends pour C 64, K7 (originaux) : Dambuster, Beach-Head, Raid Moscow, Spifire Ace, Spy vs Spy, Mega Hits, les 6 K7 250 F, Fastload Epyx 150 F. **Fabrice KUJER**, 4, rue du D' Turck, 57530 Courcelles-Chassy. Tél. : 87.94.27.22.

Vends C 128 + 1571 + moniteur 1901 + manette + livres et nombreux jeux et programmes, 8 500 F. **Thierry LALLEMANT**, 8, rue de Perpignan, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.68.25.55.

Vends C 64 + magnéto + nombreux jeux turbo, 1 300 F, à débattre, vends moniteur mono. sans son (câbles C 69), 400 F. **Jean-Louis CALISTI**, 19, rue Pierre Apbrand, 13002 Marseille. Tél. : 91.91.15.01.

Vends C 128 drive 1570 moniteur coul. Oscarc NC 14, Joysticks, jeux et utilitaires, doc. 6 500 F. **Dominique SCARSETTO**, 1, passage Saint Clair, 95000 Cergy-Pontoise. Tél. : 30.73.24.31 (après 19 h).

Vends pour C 64 imprimante MPS 803 + programme multiplan et superbase. Prix : 1 500 F le tout (ou séparément) + frais de port. **Laurent GAUDIN**, 168, rue de la Combe, 73300 Saint-Jean-de-la-Maurienne. Tél. : 79.94.05.37.

Vends K7 pour C 64 : G. Goblins, T. Tunnel, B. Head I, Commando, K. F. Master, F. Night, W. Op. Exploding, S. Games I et II, I. Mission, W. Games. Prix : 70 F l'une. **Sandrine MAIRE**, 7, hameau de la Rue, 59283 Moncheux par Raimbeaucourt. Tél. : 27.80.05.85.

Vends pour CBM 64 imprimante MT 80 + cordon. Prix : 2 000 F. Accélérateur hard (200 b/15 s). Prix : 600 F. Accélérateur soft inédit 200 blocs en 4 s. Prix : 300 F. **Richard JOSSE**, 18, rue Berthier, 93100 Touren.

Vends CBM 64 + lecteur disquettes + imprimante MPS 801 + lecteur K7 CBM + manettes jeux + perf. + disq. jeux fichier trait. texte + divers revues. Super affaire. Prix : 4 500 F. **Claude CLÉMENT**, 71188, avenue d'Orgermont, 92700 Colombes. Tél. : 47.80.05.57.

Vends CBM 128 (garantie 1 an) + 1531 + PériTel + 70 jeux. Prix : 2 800 F. **Xavier LAROCHE**, 92140 Clamart. Tél. : 46.45.31.58.

Vends jeux récents pour C 64 sur disquette comme Borrowed Time, Ghost'n Goblins, Winter Games, psr chers. **Stéphane MIRAMBEAU**, 6, rue Georges Clémenceau, 78400 Chateau.

Vends C 64 PériTel + magnéto. + livres divers + nombreux jeux et programmes. Prix : 3 500 F. **Gilles ORTHEAU**, 47, bd Paul-Dourner, 51100 Reims. Tél. : 26.40.25.95.

Vends C 64 + lecteur de K7 + jeux + livres et revues : le tout 1 500 F. Imprimante GP 100 : 1 000 F à débattre. **Nicolas GIRAUD**, 35, rue Ampère, 94400 Vitry. Tél. : 46.81.19.16.

Vends CBM 64 PAL/PériTel + lecteur 1541 + nombreux jeux + Power Cartridge, 3 500 F à débattre. **Evelyne RATTI**, 242, rue de la Croix-Millet, 60380 Saint-pair-sur-Mer. Tél. : 33.51.05.09 (heures repas).

Vends pour C 64, K7 : Amazone Women, PSI 5 T, Company, Dragon's Lair, Green Beret, Tau Ceti, Knight Games, Sfox, etc. Prix très bas. **Jean-Marc DAUMONT**, Montfort, esc 20 n° 194, 34700 Lodève.

Vends C 64 + capot + drive 1541 + moniteur Taxan. Prix : 4 800 F, état neuf. **Michel BAUGE**, 33, avenue du Général-de-Gaulle, 91100 Corbeil (Essonne). Tél. : 60.89.29.79 ou 45.81.61.85 (bureau).

A saisir : CBM 64 + magnéto + K7 + joystick + cordon TV. Le tout pour 1 500 F. **Frédéric MIGNON**. Tél. : 48.30.94.82.

Vends C 64 + lecteur de K7 : 2 000 F. **Vincent LAUDENBACH**, 23 bis, rue Denfort-Rochers, 92100 Boulogne. Tél. : 46.05.81.78.

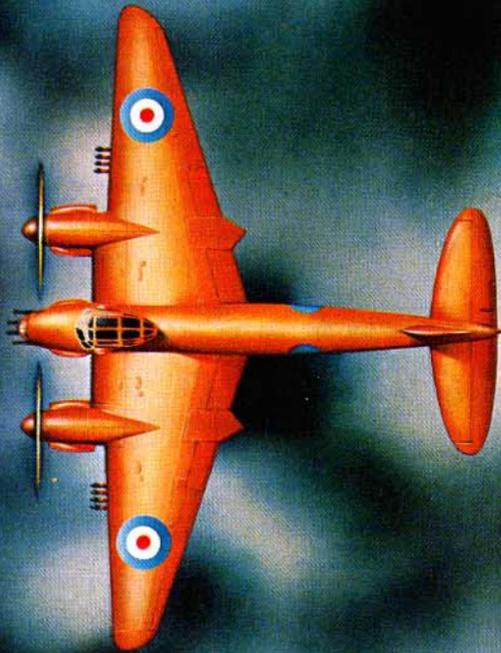
C 128 + mon. 1901 + lect. 1571 + lect. K7 + impr. MPS 803 + doc. + jeux : 8 000 F. **Jean-Claude LEMAIRE**, 1, avenue des Bords-de-Marne, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 48.89.49.12.

Vends Commodore 128. Ecran + jeux + lecteur de K7 : 4 900 F. **DECHOMMEAU**, 93, rue Jean-Moulin, 78 Poissy. Tél. : 42.44.24.40.

Vends C 128 + télé couleur et adapt. PériTel ainsi que 80 jeux + lecteur K7 et joystick. Le tout pour : 6 500 F au lieu de 11 000 F. **Anthony VALENTIN**, 25, rue Jean-Jarais, 78530 Buc. Tél. : 39.56.08.38.

Vends C 64 Secam UHF

ACE of ACES



Arrivez-vous à toucher l'Allemagne en plein coeur avec votre Mosquito?



Herman Goering, chef de la Luftwaffe, s'est bien souvent vanté qu'aucun avion britannique ne parviendrait jamais à bombarder Berlin. Mais au beau milieu du discours d'anniversaire nazi en janvier 1943, les auditeurs de Goering ont dû courir se mettre à l'abri lorsque le raid 'Mosquito' soigneusement planifié par la RAF a atteint Berlin en plein jour.

Ace of Aces reproduit les sensations de l'époque et vous met aux commandes du Mosquito, un chasseur-bombardier non conformiste utilisé par la RAF au cours de la seconde guerre mondiale. Abattez les bombardiers nazi, coulez les sous-marins, détruisez les fusées V-1 et arrêtez les trains ennemis. Choisissez vos armes avec soin et surveillez votre carburant — une fois parti, vous ne pouvez plus faire marche arrière. Et pour devenir l'as des as, vous devez mener à bien toutes vos missions.

1 Que ce soit dans votre lutte contre les chasseurs nazis dans les nuages ou au moment saisissant où vous apercevez les sous-marins allemands de Kiel, la défense des alliés est entre vos mains. Sauriez-vous vous montrer à la hauteur?

2 Après vous être familiarisé avec les ruses de vol que vous offre votre rapide bombardier, préoccupez-vous de la stratégie: sélectionnez le nombre correct de mitrailleuses, de fusées et de bombes pour réussir votre mission.

3 Sur votre intercom, le voyant 'DANGER' s'allume en signalant le moteur de droite. Un chasseur ennemi a réussi à mettre en flamme votre moteur Rolls-Royce. Diminuez la suppression et les gaz. Activez l'extincteur avant que les flammes ne se propagent.

Comment peut-on devenir l'as des as? En faisant preuve de la fierté et du cran pour lesquels les britanniques sont célèbres. Et en bénéficiant de la qualité légendaire des jeux US Gold. US Gold a rempli sa part des conditions, à vous de faire le reste.

CBM 62/128 Cassettes
Disquette
Spectrum 48K Cassettes
Amstrad Cassettes
Disquette



US Gold (France) SARL, BP 3 Zac de Mousquette, 06740 Châteaufort de Grasse Tel: 9342 7144.

Vends Sony HB 500 F MSX 2 + 8 logiciels. Jean-Louis ROUANET, 11380 Mas-Cabardes. Tél: 68.28.30.67.

Vends Coleco, module Atari, 13 K7, 1700 F neuf et emballé. Vends K7 Mattel, Atari VCS, Coloco et CBM 64: 40 F à 140 F. Dominique SAUREL, 13, rue de Cromy, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél: 74.21.82.40.

Vends moniteur monochrome vert Philips sous garantie, très bon état: 750 F. Lionel FERNANDES, 11, rue François-Couperin, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél: 48.54.82.47.

Vends Modem Diapason jamais servi, acheté 5/86. Prix neuf: 4 200 F, facturé: 2 500 F à débattre + CBS + 2 jeux: 500 F. Michel COQUETTE, 4, rue Marie-Blanche, 91130 Ris-Orangis. Tél: 69.43.48.33 (soirée).

Vends Intellivision + 5 K7: Basket, Te Unis, Roulette, Star Strike, Astromash, prix 700 F. Frédéric JEANNIN, 14, impasse Gabriel-Faure, 21800 Chevigny-et-Sauverre. Tél: 80.46.17.80.

Vends 2 manettes + 2 jeux (Moto Inf., Football) + 1 guide pour VG 500 (t.b.é.) pour 300 F (échange possible: K7 C 64). Thien Loan HUYNH, 29, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél: 42.06.10.59.

Vends moniteur monochrome Zenith Data Systems (Pal) 600 F. Jeux Beamrider (K7) 100 F, Super Zaxxon (D) 100 F. Patrick BRULEY, 1, rue de Chanteloup, 45140 St-Jean-de-la-Ruelle. Tél: 38.88.16.01.

Vends disquettes 3" Amsoft et lecteur K7 avec cordon. Alain THIRIET, 3, rue Léonard-de-Vinci, 33700 Mérignac. Tél: 56.34.16.62.

Vends synthétiseur vocal + cordon raccordement + 2 jeux, t.b.é. ou échange contre jeux pour TO 7/70 et vendus TO 7/70 complet. Thibaut DERIEN, 27, rue Croix-Saint-Jacques, 61300 L'AIGLE. Tél: 33.24.47.80 (heures repas).

Vends disquettes double face, double densité, 50 F les 10. Exceptionnel! Dépechez-vous, contactez: Jean-David BICKEL, Clos des Rainettes, 57510 Heckenrönsbach.

Vends laser 200 + 64 Ko, K7 de jeux, livres pour: 990 F. Tél: 64.03.10.56.

Vends collection complète Tit + 4 reliures bleues. Jean-François RUIJ, 37, rue du 23-Novembre, 67150 Erstein. Tél: 88.98.88.11.

Vends 6128 couleur + drive 5,25" double tête + lecteur K7 + souris + nombreux logiciels + 30 revues + joystick: le tout 8 000 F (à débattre). Stéphane JUNGO, 4, rue du Clocher, 77181 Courtry. Tél: 60.20.16.68.

Vends TV n/b multistandard en bon état compatible tous micro: 600 F (valeur 1 500 F) + jeux Atari 800 à bas prix (Hardball...). Laurent BOUMEDDANE, 9, avenue de la Redoute, 92600 Asnières. Tél: 47.98.88.39.

Vends 1 jeu sur cartouche, 4 K7 initiation Basic, 1 K7 de dessin + 2 manettes, 2 K7 parlantes + 2 jeux EXL 100. Cherche lecteur disquettes. Christophe PIERCY, 23, rue de Blanzay, 70220 Fougerolles. Tél: 84.49.14.08.

Vends échiquier électronique Mophy, état quasi neuf, prix d'achat: 2 500 F, prix de vente: 1 500 F. Yann FAURE, 55, rue des St-Pères, 75006 Paris. Tél: 42.22.93.52.

Vends QL Sinclair 128 Ko (12/85) QWE + 4 disq. + jeux + utilitaires + livre: 1 800 F à débattre. Urgent. Patrick MOUREY, 36, les Cyprès, Plan de Clavel, 13330 Pelissanne. Tél: 90.55.03.74.

Vends CB: Hygain V + ampli. 100-200 w + alimentation 12 v + Tosmètre Matcher + réducteur + pontus 22 FM + antenne 2B/7. Le tout: 2 200 F à débattre. Franck RICCI, 4, allée des Rosiers, 95100 Verdun. Tél: 29.94.40.06.

Vends TI-994 A + Parsec + Invaders + Basic étendu + Basic par soi-même + câble magnéto. + joy. TI + programmes: le tout 2 400 F. Etudiera toutes propositions. Samuel PRAICHEUX, 3, avenue des Boulangers, 91210 Draveil. Tél: 69.03.38.08.

Vends imprimante pour Minitel P 40 V Epson: 1 000 F, moniteur Zenith vert sous garantie: 500 F, collection complète de la revue du Minitel: 100 F. Serge ESPINASSE, 196, rue Costa-de-Beauregard, 73000 Chambéry. Tél: 78.75.04.43.

Vends Hector 1 ou échange, contre périphériques ou logiciels Atari XL XE. Vends 25 logiciels Atari. Vends cartouches Videopac. Arnaud BECUWE, 95, route Nationale, Dury, 80480 Saleux. Tél: 22.89.54.71 (après 18 h).

Vends magnétophone spéciale informatique: 200 F. Nicolas MARCHAND, 62, bd Montfleury, 06400 Cannes. Tél: 93.39.55.79.

Vends imprimante Alphacom 32 pour ordinateurs Sinclair, avec 2 rouleaux de papier: 750 F. Didier CHAMBAUD, Résidence « Les Espaces » n° 13, rue Alfred-Nobel, 26100 Romans. Tél: 75.70.40.13.

Vends Videopac 7000 + 6 K7 de jeux cause double emploi, le tout 600 F. Cherche aussi K7 CBM 64, bas prix. Pierre-Nicolas BERNARDEAU, 5, rue J.-Assolant, 41000 Blois. Tél: 54.43.19.12.

Vends Dragon 32: unité centrale + K7 de jeux tels Dragon Strak, Monopoly, Basket, Bio, Blackzack, Jungle... + cartouche échecs. Stéphane LEVY, 14, allée des Damades, apt 65, 92000 Nanterre. Tél: 47.21.27.89.

Offre services suivants à bas prix: aide à la programmation,

réparation de tous joysticks, confection de fils de raccordement... pour moins de 50 F. Christophe ALBERT, Co Iardi, Route de Tavel, 30130 Pujaut.

Vends imprimante Axion IMP 2, sortie parallèle-série, 80-96-132 col. révisée: 2 080 F + câble impr. Apple 2 C: 90 F + câble Oric: 125 F. Gilbert LE, 9, rue de la Mare-à-Guillaume, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél: 48.39.34.50.

Vends nombreux jeux en K7 à très bas prix (Tour de France, Dragon's Lair, Goonies, Karateka, Ghostbuster, Hacker, Super Zaxxon, Rambo, Océ, etc.). David DEFLACHE, B.P. 4, 69210 Bully.

Vends SX 64 portable (moniteur couleur et lecteur disq. intégrés) + nombreux programmes + livres + cartouches + joysticks, le tout: 7 000 F. Robert SUQUET, Hameaux du Soleil-Lavandes, 06270 Villeneuve-Loubet. Tél: 93.73.36.33.

Vends console Videopac + 4 jeux, le tout: 1 000 F (t.b.é.). Vends aussi Spectrum + magnéto. + 4 livres + Péritel + 8 jeux: 2 000 F (valeur 2 800 F). Vends Aquarius + 2 jeux (Astromash + BurgerTime) + interface manettes de jeux + 2 manettes + 1 livre + 1 extension mémoire (16 K), le tout: 2 000 F (valeur 3 192 F). Jamais servi. Tél: 30.55.69.83 (entre 17 h 45 et 18 h 45), demander Michel.

Vends Philips: 54 jeux Videopac + console VG 5000 40 K RAM + 18 programmes. Gilles DE CHEZELLES, 139, avenue E.-Zola, 75015 Paris. Tél: 45.78.88.24.

Vends Dragon 32: UC + cassettes de jeux + documentation, le tout en parfait état pour une somme de 1 000 F, prix à débattre. Stéphane LEVY, 4, allée des Damades, apt 65, 92000 Nanterre. Tél: 47.21.27.89.

Vends cassettes pour Mattel: Soccer, Dracula et Astromash, 65 F pièce, échange jeu pour C 64 sur cassette. Jocelyn CLEMENT, 130, rue Marcelle Laget, 95100 Argenteuil. Tél: 39.82.43.68.

Vends K7 CBS (Football, Basket, Head-to-Head, Front Line, etc.), à partir de 150 F. Pascal Bouchez, 1, rue de la Loraine, 60000 Beauvais. Tél: 44.45.77.13.

Vends CBS + 15 K7 + adapt. Péritel + adapt. multi. K7 + 2 super contrôleur + manettes + notices, bon prix, vente séparée envisageable, lots possibles. David BASSENGHI, 49, rue de Terranoire, 42100 Saint-Etienne. Tél: 77.33.05.98.

Vends CBS Coléco + 2 cartouches, le tout tbé. :500 F, et vendus pour C 64, 3 jeux pour enfants en cartouche, le tout tbé., 100 F l'une, les trois: 275 F. Charles LAHOUD, 171, Quai du Dr Dervaux, 92800 Asnières. Tél: 47.91.09.03.

Vends MZ 80 A Sharp: microprocesseur Z 80 + magnéto avec K7, plein de jeux + moniteur monochrome + doc. pour 1 500 F: super et pas cher. Catherine GUILBOT. Tél: 26.68.54.55.

Exceptionnel! Vends console Mattel Intellivision + 4 cartouches (Venture, Zaxxon, Turbo, Star Strike), le tout vendu 600 F, état neuf. Gilles RUIZ, 1, rue Grunburn-Bain, 92350 Le Plessis-Robinson. Tél: 46.32.88.75.

Vends Canon X07 parfait état + livres, prix à débattre. Jean-Luc CELERIN, 1, rue de Montorépin Othis, 77230 Dammarin en Goële. Tél: 60.03.09.98.

Vends 1 jeu électronique Intellivision comprenant 1 console, 1 extension informatique, 1 orgue, 1 synthétiseur de voix + 15 jeux, prix: 2 500 F. Jean-Michel BRAVAIS, 1, avenue du Chemin de Fer, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél: 30.56.08.02.

Vends moniteur monochrome vert, très bon état, prix: 600 F, cède nombreuses K7 de logiciels pour C 64, prix: 50 F, échange possible. Hugues MABILLE, 80, rue des Moulins, 51100 Reims. Tél: 26.85.31.57 (après 20 h).

Vends calculatrice scientifique et micro-ordinateur program. Basic Hewlett Packard 12 KO, prix: 750 F. Jean-François MARCHEGUET, 60, avenue du Général Leclerc, 78230 Le Pecq. Tél: 30.61.16.77 (week-end).

Vends TI 99/4A + lecteur K7 + Péritel + Basic étendu + cartouches (Parsec, Pachan...) + nombreux livres et programmes + 2 manettes, le tout 1 000 F. Jérôme CHABAUD, 15, rue du Côteau, 94230 Cachan. Tél: 46.65.31.42.

Vends jeux sur disq. (Miami Vice, Dragon's Lair, Knight Games, Leader Board, Paperbom...). Jean MICHELETTA, 47, rue François Taddéi, 13007 Marseille. Tél: 91.59.19.51.

Cause Vente 520 ST, liquide Soft, prix sacrifiés (The Pawn Winter Games, Arena, Karaté, etc.), urgent! Ludovic IHADADENE, 3, rue du Pont Colbert, esc. 1, 78000 Versailles.

Vends CBM 128 + lect. K7 + 5 K7 + adapt. Péritel + joys., le tout: 4 000 F. Yann Cossorret, 37, rue P.V. Couturier, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél: 60.15.26.88.

Vends cartouche Time-Pilot, 120 F et K7 Zaxxon, 80 F, pour MSX, tb. état, la cassette à très peu servi. Frédéric DEVILLE, 9, cours Fauriel, 42100 Saint-Etienne. Tél: 77.25.40.39.

Vends MSX HB 501 F, excellent état, sous garantie (neuf) 1 900 F + cassettes de jeux (prix intéressants) ou vendus le tout, 2 500 F. Sylvain ZORZIN, chemin Delmas, Bas-Pays, 82000 Mautauban. Tél: 63.03.66.76.

P.A

Vends 130 XE, t.b.é. état, gar. + assem. + synth. voc + drive 1050 + nbreux logiciels (F15, Karatéka, FL, Sim III, Ultima 4, Freel), à déb. 3 350 F ou sépar. Jérôme THIERY, 1, rue de la Station, 95550 Besancourt. Tél: 39.60.10.96.

Vends comp. PC 2148 (3-86), 512 K, 2 lect. écran graph. coul. nombreux logs (D63, Util., prog. jeux), 1 500 F, échange logs, Apple, vds K7 CBS (50/100 F). Nicolas REBEYROLLE, 34, rue de la Violoube, 87000 Limoges, ou 118 bd Brume, 75014 Paris. Tél: 55.01.44.01.

Vends chaîne Hi-Fi complète Sony, ampli, pré-ampli, tuner, platine. Prix à l'achat (83): 8 100 F, prix: 3 500 F. Luc HAMON. Tél: 46.27.52.51 (après 20 h).

ACHATS

Achète Drive 1050 Atari en bon état: 800 F. Vends ou échange jeux (beaucoup) en K7. Veux faire un club pour Atari XE, ST (joindre timbre). Bernard BELKADI, 9, rue Buffon, 72200 La Flèche. Tél: 43.94.14.87.

Achète imprimante 1027 ou 1029 pour Atari 800 XL: 500 F ainsi que drive 1050 accompagné de 20 bons logiciels au minimum: 800 F. Mohamed BOUTAHAR, 22, rue des Troènes, Corbenay, 70800 St-Loup-sur-Semouse. Tél: 84.48.44.60.

Achèterais imprimante pour Atari 1029 ou 1027 si petit prix. Claude HAMON, 13, rue des Grands-Prés, 95470 Survilliers. Tél: 34.88.45.20.

Atari 800 XL drive et K7, cherche tablette tactile ou échange. Jacky LE CALVEZ, Apt 111, rue des Flandres, 22300 Lannion. Tél: 96.48.35.00.

Achète lecteur disquettes 1050 Atari: 1 000 F, ou avec logiciels (jeux): 1 300 F. Cherche Seven Cities of Gold (Atari). Guillaume GIRARD, 92, rue des Chantiers, 78000 Versailles. Tél: 39.53.84.93. (après 17 heures).

Achète drive 1050 Atari avec cordon et manuel. Etudierais toute proposition. Matériel abimé ou hors de prix s'abste-

nir. Lionel MONTENON, 58, rue de Chanteloup, 10200 Saint-Sauve.

Achète périphériques pour Atari ST (drive 720 K, imprimante, moniteur monochrome) ou échange contre programmes. Stéphane CAMAIL, 3, rue du Pont Colbert, Esc. 1, 78000 Versailles. Tél: 39.51.04.31.

Recherche pour Atari 800 XL, imprimante 1029, drive 1050, interface Happy, drive 810 Chippe contre logiciels. Arnaud DU PLESSIS, 20, quai Gallieni, 92150 Suresnes. Tél: 47.72.36.14.

Achète pour Atari 130 XE: tablette tactile avec Atari Artist et manuels en très bon état: 400 F maximum. André FAUCHER, 8, rue Nouvelle, La Salamandre, n° 11, 51300 Vitry-le-François. Tél: 26.74.61.53.

Achète programmes sur Atari 520 ST. Yannick PEYSSON, 20, rue Pascal, 01100 Oyonnax.

Achète imprimante 1020 et revues pour Atari 800 XL. Faire offre. Echange nombreux programmes et documents en français. Recherche utilitaires avec notices. Eric BERNARD, 13, square du Colombier, 35000 Rennes.

Club Info achète pour Amstrad 6128 toutes disquettes de jeux. Envoyer liste avec offre. Xavier ANDRE, B.P. 1182, Djibouti, Rép. de Djibouti.

Cherche jeux en cassette sur Amstrad. Contactez si intéressé, si possible en envoyant une liste des jeux et prix. Sébastien GRENOTTON, 19 rue des Martyrs de la Déportation, 93300 Neuville-sur-Marne.

Achèterais pour Amstrad un moniteur couleur en bon état et pas trop cher (si possible sous garantie) + K7 en bon état. Damien LE NEUTHEPEC, 10, rue Lazare-Carnot, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél: 46.44.28.93.

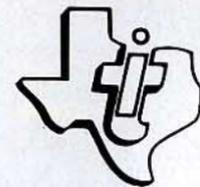
Achète Amstrad 6128 couleur ainsi que tous logiciels ou interface pour 6128. Prix raisonnable. Paiement comptant. Urgent. Claude COUTELLE, Pivernier, 77570 Château-Landon. Tél: 34.2933.47. (après 20 h 30).

Achète jeux d'arcade et d'aventure ainsi que des programmes. Le tout pour Amstrad 464 (pas cher). Carole BELLOT, 2, allée du Signal, 91350 Grigny.

Cherche logiciels de comptabilité et gestion pour Amstrad PCW 8256. Prix raisonnable. Faire offre. Frédéric GRANET, 6, Les mas de Barruelles, route du Mal, 63500 La Seyne-sur-Mer.



A la Règle à Calcul, un choix immense et unique de jeux, extensions, basic étendu, librairie pour tirer le meilleur de votre TI 99/4 A. DES PRIX EXCEPTIONNELS: jeux à partir de 90 F. Demandez notre catalogue. Envoi gratuit sur simple demande.

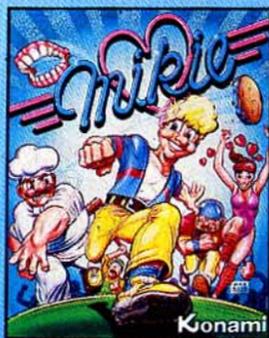
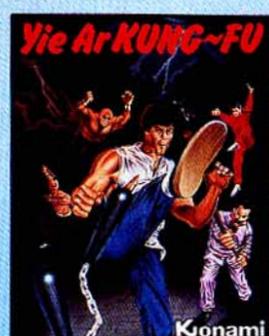
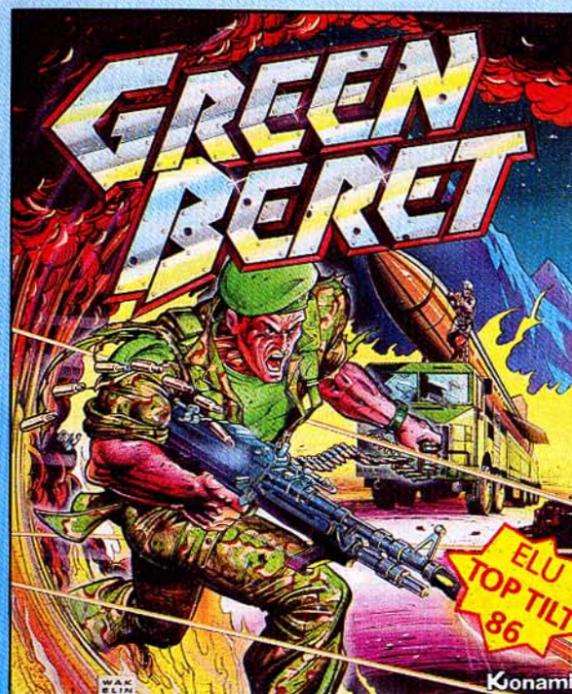
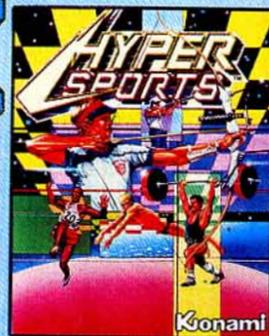


LA RÈGLE A CALCUL - 67 Bd Saint-Germain
BP 300
75228 PARIS CEDEX 05. Tél.: 43.25.68.88.
Télex RAC 201324 F

KONAMI'S
COIN-OP HITS

CINQ SUPER JEUX D'ARCADE POUR LE PRIX D'UN

C'EST DÉJÀ NOËL!



KONAMI'S COIN-OP HITS

DISPONIBLE SUR AMSTRAD
CASSETTES
ET
DISQUETTES

COMMODORE
SPECTRUM



The name
of the game

IMAGINE ZAC DE MOUSQUETTE 06740 CHATEAUNEUF 93 42 71 45

P.A

Achète lecteur disquettes 1541 (bon état) pour C 64 à 800 F, très urgent ! Achète aussi Power cart. à 150 F ou cartouche Fast Load à 100 F. Marc SIRROTEAU, 6, impasse François-Villon, Barjenville, 28630 Chartres. Tél. : 37.34.57.59.

Cherche CPC 64 couleur : 1900 F, DD1 : 900 F, interface péri : 200 F, programmes et disques vierges pour Amstrad et Atari 520. Cherche Atari 1050 : 800 F. Jacky BIDOUX, 18 rue Bertrand-Bonin, 93130 Noisy-le-Bois. Tél. : 48.47.95.23.

Achète lecteur de disquettes 1571 pour Commodore 128 bon état et pas trop cher. Etude toutes propositions. Bora CHUOP, 11, rue Winston-Churchill, 71000 Mâcon. Tél. : 85.39.20.23.

Cherche à un prix intéressant et dans la région Haute-Savoie un lecteur de disquettes pour CBM 128. Michel PLACE, Tél. : 50.39.62.61.

Cherche 1541 pour C 64, pas trop cher. Christophe HENRI, 7, rue Mal Vauban, Résidence Balli de Venanson, Bât. 1, 06300 Nice. Tél. : 93.56.69.66.

Achète C 128/64 modem. Je cherche tout sur les modems, trucs et astuces, surtout pour Transpac, Minitel aussi. Victor de Sousa, St-Julien-Labrousse, 07160 Le Cheylard. Tél. : 78.29.00.76.

Achète jeu President Elect pour C 64 et Wargames pour C 64. Guillaume HERBAUT, 8, rue de Touraine, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.39.37.93.

Achète Spectrum ou ZX 81 en mauvais état ou épave (bas prix). Frais de port à ma charge. Jean-Claude KORN-MANN, 7, rue Baron-Meuzeau, 67230 Huttenheim.

Cherche originaux à bas prix pour Spectrum 48 K (Red Arrows, Fighter Pilot, Saboteur, The Dambusters, Scrabble, Gd National). Fabrice LAVANCHY, Evole, 60200 Neuchâtel, Suisse. Tél. : 00410.38.24.35.23.

Achète interfaces Péritel, joystick, logiciel copies de K7 à microdrive, K7 à K7-logic, occas., préf. Rhône, Alpes, Savoie. Léon MARGUIN, 35, chemin de la Vierge Noire, 38700 La Tronche. Tél. : 76.42.48.43. (après 20 heures).

Achète interface joystick pour Spectrum 150 F maximum. Xavier VENNER, 10, rue Jules-Ferry, 94100 SAINT-MAUR. Tél. : 48.85.96.95.

Cherche clavier mécanique pour Spectrum en excellent état pour petit prix ainsi qu'une interface Kempston. Eric ENCOGNERE, Laborie, 49800 Miramont. Tél. : 53.93.82.62. (après 19 heures).

Achète pour Spectrum imprimante et microdrive pas trop cher. Faire offre. Jean-Christophe CARRE, 60, rue Maurice-Garet, 80080 Amiens. Tél. : 22.43.46.77.

Achète interface joystick pour Spectrum. Laurent WEILL, 21, rue d'Oslo, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.92.27.

Achète pour ZX Spectrum interface joystick Kempston, maximum 120 F ou ZX2, maximum 150 F + logiciel Wham the music box. Pascal BERT, 35 rue Vaucanson, 38500 Voiron. Tél. : 76.06.81.95.

Cherche disquettes de jeux ou utilitaires ainsi que des contrats dans la région d'Amiens. Lionel ROLIN, 32, rue Dufour, 80000 Amiens. Tél. : 22.89.51.07.

Cherche interfaces + logiciels pour traitement image : vidéo + (même schéma tout seul) digitalisation incrustation vidéo (urgent) pour C 64. Ludo SADOUS, 34, bd des Roses, 69800 St-Priest. Tél. : 78.21.07.79.

Urgent, achète moniteur (ou TV) couleur en b.é., à prix correct, échange nombreux logiciels C 64/128, envoyer liste. Vivian GIREL, Château-Double, bât 7, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.64.03.92.

Achète extension 64 K pour 600 XL, prix à débattre. Richard ENAUT, Ambrus, 47160 DAMAZAN. Tél. : 53.84.74.83 (après 19 h 30).

Achète extension 16,48 ou 64 K, pour ZX 81 Sinclair et livres, achète aussi livres sur les microprocesseurs. Yves PEZET, 3, allée Pierre Ronsard, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : 43.32.21.43.

Cherche à acheter cassettes pour Vectrex, et crayon optique si possible. Denys COULON, 35, av. Thierry rés. Impératrice, 92410 Ville d'Avray. Tél. : 47.50.92.86.

Appleman achète programmes : Leader board, Commando, Winter Games II, Brattacas, The Pawn, Psy 5 cie., World Games, etc. A prix raisonnable, merci. Xavier PASANAU, Ecole de la Forêt, 66120 Font-Romeu. Tél. : 68.30.32.86.

Achète pour Dragon 32 rom. 1.1 et 1.0 ou Erave Dragon 32/64, max. 500 F. Patrick ROVERSI, 5, rue Auguste Lemaire, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : 43.50.79.26.

ECHANGES

Echange CBS + 3 K7 contre VIL 1541 de Commodore, cherche contacts sur Commodore et Amstrad. René Jr NATHAN, 23, allée des Effes, 94260 Fresnes. Tél. : 42.37.55.27.

Echange CBS + 5 K7 + Adapt. ant. + cadeau surprise contre Okimate 20 imprimante. Jean-Marc NIQUET, 7, passage Emile-Paula, 95410 Groussy. Tél. : 39.83.08.60.

Echange pour CBS : Popeye, Rock'n Rope, Tine Pirot, Buck Rogers, Gateway to Apsal, contre autres cartouches CBS. Faire offre. Stéphane VIGNEAU, 15, rue Carnot, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél. : 26.21.20.19.

Echange pour Atari (XL-XE) logiciels en K7-Disk (Alley Project, Beach Head 2, Silence Service, etc.). Jean-Marie LALOUÉ, 40, avenue de la Vallée du Breuchin, 70300 Froideconche. Tél. : 84.40.15.18.

Cherche contact échanges Atari 130 XE. Cherche aussi cartouche Atari Writer, assembleur Doc Happy et Cheep. J'attends Soward's Club. Emile SOW, « Les Oliviers » C5, bd Bouge Prolongé, 13013 Marseille.

Echange jeux sur K7 pour Atari 800 XL. Recherche drive à bas prix ou contre jeux K7. Echange jeux contre imprimante, cartouches, tablette graphique. Laurent TOURNADE, 55, avenue de Verdun, 12200 Villefranche-de-Rouergue.

Echange jeux sur disq. pour Atari 800 XL/130 XE. Je recherche surtout des jeux d'aventures. Echange d'aides et de solutions. Cédric MALOUX, 3, rue Metrat, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 46.42.50.02.

Echange Coleco adaptateur Atari et 13 K7 état impeccable. Echange K7 Commodore, Mattel, Atari, VCS Coleco. Dom-

inique SAUREL, 13, rue de Crouy, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.21.82.40.

Cherche possesseurs d'Atari 800 XL ou 130 XE pour échanges d'idées et de programmes de jeux, éducatifs, ou utilitaires. Monique RUIZ, 32, rue des Algues-Marines, 34250 Palavas-les-Flots. Tél. : 67.68.07.80.

Donne lect cass. Atari XC12 neuf et sous garantie contre 25 jeux (minimum) sur disq. Proposer liste. Philippe ESTIVAL, 30, avenue de la Bourdette, 31750 Escalquens. Tél. : 61.81.02.49.

Echange 8 DK pour Atari XL, Karateka, Pinbal, Const. Set, Temple of Apsal, Trilo, etc. contre table tactile complète. Réponse assurée. Jean-Philippe CARRIERE, 19, avenue Maréchal-Leclerc, 40130 Capbreton. Tél. : 58.72.00.66.

Echange Hacker pour Atari ST contre Brattacas ou Silent Service ou autre jeu pour ST. Vends Pulsar 2, bon jeu spatial pour Thomson : 70 F. Pierre-Emmanuel POUSSIN, 14, rue de l'Ouche, 72350 Brulon. Tél. : 43.95.60.06.

Echange pour Atari 800 XL contre jeux K7 drive 1050 avec si possible jeux, recherche joystick TBE. Réponse assurée. Yann YGOUFF, 17, route Nationale, 80480 Dury. Tél. : 22.95.00.04.

Echange jeux en disq sur Atari XL et cherche contact dans les Bouches-du-Rhône en vue club et nombreux échanges. Cyril DRUART, 22, avenue de la Gardiette La Voillerie, 13170 Pernes-Mirabeau. Tél. : 42.02.86.78.

Atari 800 XL/130 XE échange programmes originaux sur cartouches, cassettes ou disquette. Recherche jeux électroniques. J.-F. TEIGNY, 4, place de la Sapinière, 94470 Boissy-Saint-Léger.

Fou de Spectrum venez dans le monde des logiciels Spectrum avec moi (The Way Exp., The Bests). Echange tous logiciels (nombreux jeux). Laurent DURANTON, 10, rue des Clarines Evette-Sabert, 90300 Valdoize. Tél. : 84.26.50.12.

Echange logiciels sur ZX Spectrum 48 K (Squash, Star Strike 2, Enigma Force, etc.). Laurent MONCHARMONT, 13, rue Jean-Philippe-Ramsau, 21160 Marsannay-la-Côte.

Echange pour Spectrum K7 : Fist, Spy, Yie Ar, Commando, Saboteur, One on One, etc. Cherche super nouveautés : Leader Board, Way of Tiger. Michel LEVANKIEM, 134, rue Robespierre, 93170 Bagnollet. Tél. : 43.64.68.00.

Echange pour C 64 originaux : Winter Games, The Dambusters, Beach Head 2, Raid Over Moscow, Ace, contre Super Huey, Caudron 2, Silent Service... Alain WAGNIK, 2, rue Mazamet, 59146 Pecquencourt. Tél. : 27.50.54.44.

Echange jeux K7 pour C 64, si possible dans le Val-d'Oise. Jocelyn CLEMENT, 130, rue Marcelle-Laget, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.82.43.68.

Echange toutes solutions de jeux d'aventure pour C 64, en possédant environ une trentaine. Eric VAUTIER, 18, rue Mellier, 44100 Nantes. Tél. : 40.73.22.91.

Pour tous les fadas du CBM 64/128 échange de super nouveautés sur disq. : Infiltrator 3, Super Cycle, Hacker 2, Ping-Pong 2, Mermaid Madness. Olivier CHRISTIN, 10, rue Jules-Ferry, 70200 Lure. Tél. : 84.30.17.96.

Echange + de 50 jeux pour C 64 (Yie Or Kung-Fu, Silent Service, Beach Head) pour 150 F (valeur + de 5 000 F). Philippe LIETARD, 37, rue de Ladrière, Cappelle-en-Pevulve, 59242 Templeuve. Tél. : 20.34.64.66.

Echange nouveautés sur CBM 64. Possède Infiltrator, Green-beret, Nexus, etc. Recherche Dragonair, Asterix, Supercycle, Paperboy, Batman. Laurent DUBOIS, 49, allée Alphonse-Karr, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél. : 26.65.61.05.

Echange logiciels pour C 64 (Hacker II, Mission Elevator, Nomad...) sur disquette uniquement. Contactez-moi. Sylvain AMBERG, 116, cité Bellevue, 57700 Hayange. Tél. : 82.84.61.58.

Cherche compilateur Pascal pour C 64. Echange plus d'une centaine de jeux sur disquette ou K7. Stéphane BROUSSIN, 265, avenue du 8-Mai, 76610 Le Havre. Tél. : 35.45.66.40.

Echange pour CPC 464, 664, 6128, K7 et disq. (Sapiens, Crafton et Xunk, Eden Blues, A View to a Kill, Boxing, Caudron 1, Warrior, Alien Highway). Hervé DESLEE, 129, bd de Belfort, 69100 Roubaix. Tél. : 20.73.05.66.

Echange nombreux jeux pour CBM 64. Vends K7 drive : 300 F. CBM 64 + jeux : 2 000 F, télé couleur télécommande : 3 000 F. Vlado LATOUR, 37, place Karl-Marx, 38400 St-Martin-d'Hères.

Cherche logiciels éducatifs pour collège, lycée ou école primaire pour CBM 64. Cherche moniteur couleur piano (80 cl. Bernard PAUTHIER, Collège, 60240 Chaumont-Vauxin. Tél. : 44.49.01.71.

Echange jeux pour C 64, K7, disq. J'ai 60 jeux (Caudron II, Fairlight, Rasputin, Commando, Winter Games...). Cherche jeux aventure-action ou autres. Stéphane WEISSECKER, 2 bis, boulevard de la Liberté, 18100 Vierzon. Tél. : 48.76.21.35.

Echange C 64 + lecteur K7 et lecteur disquette + 100 disquettes (plein de jeux) contre 520 STF, faites vite... uniquement le Nord. Morgan VALCKE, 27, rue Massenet, 59118 Houplines. Tél. : 20.35.51.71.

Echange jeux C 64 K7, cherche Jump-Jet, Sky Fox et utilitaires, simulateurs de vol et bien d'autres. Cherche aussi club Commodore. Damong SINGHAVARA, 5, rue Franklin, 10600 La Chapelle-Saint-Luc. Tél. : 25.74.13.88.

Echange jeux sur K7 pour CBM 64, achète 1541, bas prix, vends 4x4 télécommandée + chaîne hifi. Stéphane BAGAGLIO, Quartier « Les Cassades », Route de Lambesc. Tél. : 90.55.04.19.

Echange jeux, utilitaires disques pour C 64, environ 100 logiciels (Commando, Multiplan, Goonies). Stéphane LEFEVRE, 13, rue Jean-Moulin, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : 48.69.29.68.

Echange ou vends (7 F) nombreux jeux sur C 64 (Revs, Caudron II, Zorro, BC II, Boulderdash III, Commando, Hulk, Hacker, Mc Guinn...). Alain MONTOYA, Route de Villieu, 01800 Maximeux.

Echange pour C 64 nombreux jeux sur K7 (Int. Karate, Yie ar Kung Fu, Green Beret, Ghost Goblins). Jean-Marie RECCHIA, 46, rue de St-Avoid, 57890 Porcellette. Tél. : 87.82.19.58.

Cherche possesseur d'Okimate 20 sur C 64 pour connaître les capacités de cette imprimante avant de l'acheter. Nicolas SINGER, 5, allée des Aulnes, 83380 Arches. Tél. : 29.32.74.08.

Echange tous logiciels sur disq. pour Commodore 64 + 1541. Réponse assurée. Thierry WAGNER, 8, rue des Tuileries, 57450 Diebling.

PAYEZ
VOTRE MICRO
JUSQU'A
50% DU PRIX

GUIDO VAS

LE SPECIALISTE DE L'OCCASION
ET DU NEUF

DEPOT
VENTE
ACHAT

Chipokaz
107, rue de
la Tombe Isoire
75014 Paris
Tél. 43 21 51 00



LA GAMME ENTIERE
CPC464.CPC6128
PCW8256.8512
LE PC1512

compatible AT

GAMME
TITAN

+ D'INFORMATIONS SUR DEMANDE
IMPRIMANTES, ECRANS, DISQUETTES

Dielon
36, rue Patenôtre
78120 Rambouillet
Tél. 34 85 74 14

Astroloc
15, av. Carnot
94120 Villeneuve-
St Georges
Tél. 43 89 24 22

AMSTRAD
LOGICIELS FAMILIAUX PROFESSIONNELS



STALLONE COBRA

ocean

ZAC DE MOUSQUETTE,
06 740 CHATEAUNEUF DE GRASS
TEL: 93 42 7145.



© 1986 Warner Bros. Inc.
All rights reserved.

CHER TILT

Un coup de chapeau spécial à Olivier Huguenin et Jean-Fabien Connault, deux lecteurs qui célèbrent le 4^e anniversaire de Tilt avec grand art... Merci à eux!

QUE FAIRE ?

Ex-possesseur d'Alice 90 et de Multitech MFP-II, je suis actuellement hésitant quant au choix de ma prochaine machine. L'Apple est séduisant, mais j'ai peur que sa fin soit proche. Le PC d'Amstrad a l'attrait de la nouveauté, mais le CPC 6128 est une valeur sûre. Bref, je ne sais pas quoi faire : aidez-moi!

Michael Harvon
75013 Paris

TOP NIVEAU

Je voudrais acheter un micro à moins de 5 000 F. Mais pas un micro comme les autres. Je souhaite avoir de bonnes performances graphiques accessibles par le Basic (instructions pour le tracé des lignes, carrés, cercles, etc.). Le graphisme c'est bien, mais le son c'est mieux ! Donc, il faudrait que cet ordinateur ait de bonnes capacités sonores. Comme je suis exigeant, je désire aussi : au minimum 64 Ko de Ram, une RS 232 et un lecteur de disquettes. Que me conseillez-vous ?

L.M.A.S.

En cette période de fêtes, nombreux sont les acheteurs se trouvant face à un dilemme : que choisir ? Les ordinateurs 8 bits basés sur une technologie passée restent séduisants. Ils sont simples, en règle générale robustes et possèdent de nombreux logiciels. C'est le cas des Apple, Amstrad, Commodore, Spectrum, Thomson et dans une moindre mesure des M.S.X. Tous ont leurs avantages : Basic de grande qualité pour Thomson et M.S.X. Logithèque impressionnante pour Apple, Commodore et Spectrum mais aussi Amstrad. De plus, ces machines sont entourées de nombreux périphériques. Cependant, les coûts des PC et ST donnent à réfléchir. L'avantage d'un PC est sa logithèque étonnante de variété. Cependant, les programmes sont encore relativement coûteux et finalement peu familiaux. Bien sûr, cette tendance s'inverse mais pas aussi rapidement que prévu. Autre ordinateur séduisant : le 520 STF. Désormais à 4000 F, il possède de nombreux atouts. Plus puissant qu'un 8 bits, il est d'un coût équivalent. De plus, ses qualités le ren-

dent infiniment supérieur aux PC et compatibles. Certes, sa logithèque est encore pauvre comparée à celle de ces concurrents directs. Mais elle est d'une qualité introuvable ailleurs et s'étoffe de mois en mois. L'Atari 520 STF est, sans conteste, la machine la plus compétitive à l'heure actuelle. Cela dit, les considérations d'ordre technique ne sont pas les seules. Le tout est de savoir si telle société existera encore l'année prochaine. Les expériences passées ont rendu prudent plus d'un acheteur se retrouvant avec une machine « morte » sans logiciels, sans périphériques, sans service après-vente, etc. L'erreur serait d'oublier l'évolution du marché : les fabricants actuels ont des bases plus solides, les prévisions de ventes sont plus réalistes, leur survie est moins aléatoire. Cela a été démontré par le redressement d'Apple, d'Atari et par la renaissance de Sinclair. Commodore semble plus fragile, mais une armée de fans soutient le C 64 et un plan de redressement est en cours. Nous espérons que ces éléments rendront votre choix plus facile, et que vous serez réellement satisfait de votre nouvelle machine.

COUP DE POUCE

Je viens d'écrire un logiciel pour Spectrum. Inspiré du film Diva, il fait partie de la grande famille des jeux d'aventure. Je pense qu'il pourrait intéresser un certain nombre de ludomaniques, mais je ne sais comment le faire éditer. Pourriez-vous me donner quelques tuyaux ?

Stéphane Lassort
78310 Maurepas

Deux cas de figure existent : programme en Basic ou en Assembleur. Ce dernier est requis pour une diffusion commerciale du produit, et envisager l'édition par une société de logiciels devient possible. Dans ce cas il faut prendre contact avec les intéressés, de préférence avec le directeur artistique de la société chez qui vous désirez voir votre produit édité. Si le logiciel est en Basic, la publication n'est possible que par des moyens détournés. C'est-à-dire Freeware, Shareware, Tilt' et sa rubrique « Sésame », etc.

RE COMPTOIR RADIO ELECTRIQUE NOUVEAU : SPÉCIAL INFORMATIQUE

MATRA
Micro-ordinateurs

ALICE 32 PROMO 350 F

• 32 K ROM BASIC Prise Péritel. Clavier AZERTY. 9 couleurs. Interfaces RS 232. Livré avec guide d'initiation (décret HP n° 1706).

VALISE COMPLÈTE PROMO 590 F

COMPRENANT :
Un ordinateur 32 Ko
+ 1 magnéto K7
« Spécial Informatique »
+ 1 guide d'instruction
+ 1 guide d'initiation
+ 4 K7 (de programmes ou de jeux)
+ câble PÉRITEL + cordon de liaison.

ALICE 90 HAUT DE GAMME

JANUS D'OR de l'industrie

PROMO : 790 F

• 56 K ROM BASIC Prise Péritel. Clavier mécanique AZERTY. Interface RS 232. Incrustations vides (vos créations dans une image télé). Livré avec 1 guide d'instruction et un guide d'initiation au Basic.

• MATRA 8K ROM BASIC Prise Péritel. Clavier AZERTY. 9 couleurs. Sonore. Avec guide d'initiation **199 F**

ORDINATEUR DE JEUX VIDEO BRANDT

AVEC 2 MANETTES DE JEUX. PROMO **490 F**

CASSETTES DE JEUX
LASER - ABBY FOOT - STADIUM - ACROBATE - GOLF - MONSTRE - MATHÉMATIQUE - SYRACUSE - RESTAURANT - CATAPULTE - FLIPPER - SATELLITES - GRAND PRIX - COSMOS - La cassette **90 F**
Les 5 K7 : **350 F** - Les 10 K7 : **600 F**

SCHNEIDER
MC 810 MICRO ORDINATEUR STANDARD MSX

490 F

SUPER PROMO :
• MC 810 Micro 32 K ROM BASIC MSX mémoire vive 48 K RAM 532 K en assembleur ou MSX/DOS. 16 K en vidéo (extension possible). Microprocesseur Z 80 A. Langage : Basicmicro soft résident 130 instructions. Clavier AZERTY. 72 touches douces. 5 préprogrammées. 4 touches de direction. 16 couleurs programmables. 350 ns sur 8 octaves. Prise Péritel. Magnéto avec alimentation manuel. Cordon Péritel. Connexion magnétophone.

PERIPHERIQUES

- Monitor Vidéo SCHNEIDER Ecran vert, 32 cm **880 F**
- Manette de jeu 8 directions et bouton action **100 F**
- Imprimante par points d'impact. En double hauteur ou double largeur. Entraînement par fonction **390 F**
- Magnéto K7 spécial informatique . **200 F**

• LOGICIELS VARIÉS •

VG 5000 MICRO-ORDINATEUR

• VG 5000. Micro-ordinateur avec alm. ROM 18 K. RAM 24 K. 13756 octets disponibles. Basic. Clavier AZERTY 63 touches type Minitel. Affichage haute résolution 25 l x 40 caractères. 8 couleurs. 255 sons prog. Synthétiseur 4 octaves **490 F**

• VG 5216. Module d'extension de 16 K octets, capacité totale 40 K RAM. Interface intégrée avec cordon **290 F**

• Cassette logiciel **100 F**

• Magnéto K7 spécial informatique **200 F**
(Quantité limitée)

Prix des 4 éléments **1080 F**
PROMOTION POUR L'ACHAT DE L'ENSEMBLE 790 F
(Sans séparation)

EN VENTE AUSSI CHEZ NOS DISTRIBUTEURS

- COMPTOIR RADIO ELECTRIQUE. ZI. 1387 Route de Gradats. 83530 AGAY. Tél. : 94.82.83.06
- CÔTE BASQUE ELECTRONIQUE. Boulevard du BAB. 64000 BIARRITZ. Tél. : 59.03.91.31.
- COMPTOIR RADIO ELECTRIQUE. 50, rue du Manoir-de-Servigne. ZI de Lorient. 35000 RENNES. Tél. : 99.33.28.91.
- COMPTOIR RADIO ELECTRIQUE. 58, bd d'Italie. 85000 LA ROCHE-SUR-YON. Tél. : 51.62.10.72.

RE COMPTOIR RADIO ELECTRIQUE

94, quai de la Loire - 75019 PARIS
Tél. : 42.05.03.81 - 42.05.05.95 - M° : Crimée

BON DE COMMANDE A RETOURNER A CRE : 94 QUAI DE LA LOIRE 75019 PARIS

avec votre chèque de pour l'achat de (Pas de contre remboursement)

NOM PRENOM

N° et rue

VILLE CODE POSTAL

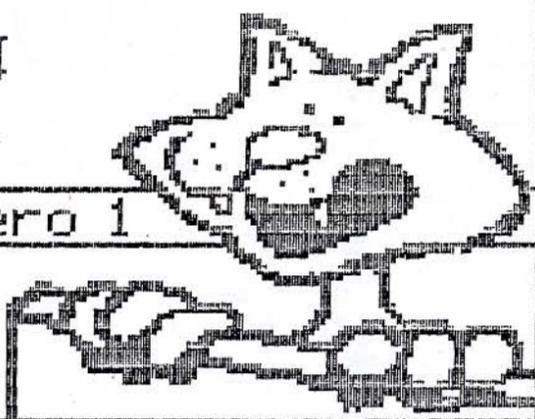
CHER TILT

Micro-Info

Journal

Octobre 1986

Numero 1



Lettre à Tilt

Nous vous écrivons au sujet d'un journal que nous avons élaboré dans la seule intention de le faire paraître dans votre magazine au combien merveilleux. Nous l'avons conçu à l'aide du logiciel "THE NEWSROOM". Il se présente sous la forme de six articles de taille identique comportant chacun un



Bon Anniversaire

A Tilt pour sa quatrième Année de parution



dessin graphique significatif. Nous avons traité les sujets suivants : deux logiciels (Chessmate 2000 et Silent service), les nouveaux périphériques, les livres, les nouveaux logiciels et les dernières nouveautés. Toutes ces rubriques étant exclusivement

réservées aux ordinateurs COMMODORE (C64 et C128) ainsi qu'aux ATARI (800XL et 130XE). Nous souhaiterions donc que vous ayez l'amabilité de publier notre page dans TILT. Si vous le désirez, il sera bien sûr possible que nous continuions à écrire régulièrement des articles pour votre journal.



Nous profitons de cette lettre pour vous adresser quelques critiques : COUVERTURE superbe TILT JOURNAL intéressant TUBES les critiques sont bonnes mais manquent quelquefois de rigueur TILT PARADE excellent TAN-TAM SOFT on regrette une présentation mau-

ssade et des articles manquant réellement d'intérêt
 CHER TILT des thèmes intéressants
 PETITES ANNONCES sans plus
 SESAME des programmes banals
 BANC D'ESSAI très bon
 MICRO STAR dossier qui n'intéresse pas un grand nombre de lecteurs
 DOSSIER genial
 SOS AVENTURE on ne peut faire mieux

Nos adresses

Etant deux, nous décidons de repartir les coordonnées.

Adresse : chez Mr. Olivier Huguenin
 08, rue du Bois Bouron
 91330 YERRES (Essonne)

Telephone : chez Mr. Jean-fabien Connault
 89.48.65.00

Nous attendons avec impatience votre réponse.



MICRO-INFO, LOGICIEL "THE NEWSROOM"

Mercredi 3 Septembre 1986

LA BOUTIQUE A.M.I.E

Prix d'A.M.I.E.

COMMODORE

UNITES CENTRALES	MANETTES
C-64 1800	QUICKSHOT I 60
C64N 1990	QUICKSHOT II 70
C128 2990	QUICKSHOT II+ 145
C128D 5490	QUICKSHOT II TURBO 155
EXTENSION 512 K N.C.	KONIX 130
	PRD 5000 170
LECTEURS	ACCESSOIRES
K7 1530 350	BTE RANGEMENTS 100D. 5"1/4. 139
DISK 1541 1800	BOITE RANGEMENTS 10D. 5"1/4. 25
DISK 1571 2790	HOUSSE C64 70
PERIPHERIQUES	HOUSSE C128 80
A - GRAPHIQUES	HOUSSE 1541 70
KOALAPAD 1300	CAPOT C64 100
CRAYON OPTIQUE 410	CAPOT C128 120
SOURIS DATEX C64 640	COMBOX C64 + 1541 390
SOURIS C128 550	COMBOX C128 + 2x1571 490
GRAPHISCOPE II 990	PINCE A DISKS 60
B - AUDIO	CONSOMMABLES
SOUND EXPANDER 1200	K7 VIERGES C20 PAR 10 60
SOUND SAMPLER 850	DISKS SF DD 5"1/4 PAR 10 70
CLAVIER EXPANDER 925	PAPIER LISTING 2500 F 200
VOICE MASTER 849	PAPIER LISTING 1000 F 100
SYNTH TECHNI MUSIC 640	RUBANS ENCREURS N.C.

AMIGA

UNITES CENTRALES	B - SONS
A1000 + EXT 256 KO 8990	FUTURE SOUND 2295
	MIMETICS PRO MIDI 2295
LECTEURS	MIMETICS DIGITAL SAMPLER 539
A 1010 5"1/4 2950	MUSIC STUDIO 539
A 1020 3"1/2 2260	DELUXE MUSIC 2260
DISQUE DUR 20 Mo 7590	INSTANT MUSIC 2260
SIDECAR (EXTENSION) 7590	C - BUREAUTIQUE
EXTENSION MEMOIRE	ANALYSE 990
AX 2000 COMPSEC 2Mo 8450	GIZMOZ 670
MONITEURS	MI AMIGA FILE 1069
COULEUR 1081 4900	SUPERBASE ANGLAIS 1069
COULEUR HR ENTRELACE 1990	TEXTCRAFT+ 1879
MONOCHROME HR 1990	VIP (LOTUS123) 1879
PERIPHERIQUES	D - COMMUNICATIONS
A - GRAPHIQUES	ONLINE 789
DIGITALITEUR DIGI VIEW 2990	MAXICOM 789
CAMERA VIDEO IPEGAMI 3350	E - LANGAGE
OBJETIF + ZOOM 4450	LATTICE C COMPILER 1300
STATIF ROHON 2 REFLECT 1839	LATTICE C DEBUGGER 330
TABLETTE PENMOUSE + 3900	LATTICE C MACRO 330
TABLE A DIGITALISER :	KURTA KUS500 A4 990
KURTA KUS500 A4 9160	AMIGA PASCAL 1780
KURTA KUS900 A3 11730	AMIGA LISP 1780
TABLE TRACANTE ANGLAIS 11730	MODULA II 1780

PROMOTIONS

COMMODORE 64	COMMODORE 64 N	COMMODORE 128D
+ LECTEUR 1530D	+ LECTEUR 1541	+ 1 MANETTE
+ 1 MANETTE	+ 1 MANETTE	+ 3 JEUX
+ 3 JEUX	+ 3 JEUX	
1990	3590	5490
+ Moniteur Mono 2990	+ Moniteur Mono 4490	+ Moniteur Mono 6490
+ Moniteur Couleur 3990	+ Moniteur Couleur 5490	+ Moniteur Couleur 7990

EXCLUSIF

OKIMATE 20
 INTERFACÉE SÉRIE COMMODORE 2990
 GEOS DISPONIBLE

10 JEUX A PRIX DE FETES

Marble Madness	K7	Gauntlet	K7
World Games	70	Paperboy	70
Galvan		Movie Monster	
Cristal Castles	Disk	Mikie	Disk
Kwah	130	Thai Boxing	130

DIGITALISEUR CICI 1490	GWIZ 650
CAMERA N&B N.C.	RS232 650
ZOOM N.C.	BI PRINTER 490
INTERFACE PAL RVB 450	BUSCARD II 1590
	CARDBOARD 790
	PAL RVB 450

D - TELEMATIQUE	CORDONS
MODEM DTL 2100 2990	CENTRONICS USER PORT 150
MODEM DTL+ 1990	C64 PERITEL 100
EMULATEUR MINITEL 390	C128 40/80 CLS 250
	C64 MONO + SON 80
	TOUS CORDONS A LA DEMANDE

MONITEURS	CARTOUCHES
COULEUR 1801 2190	POWER CARTRIDGE 490
COULEUR 1901 3100	GAME KILLER 150
MONOCHROME SANS SON 890	FREEZE FRAME MKIII 590
MONOCHROME AVEC SON 1100	
COULEUR THOMSON BR 1990	
COULEUR THOMSON HR 2890	
COULEUR CIAGI BR 1700	

IMPRIMANTES	LIBRAIRIE TOUTS LIVRES
MPS801 1300	MICRO APPLICATION
MPS1000 3250	PSI
HUSH 80 950	CEDIC NATHAN
OKIMATE INTER.COMMODORE 2990	SYBEX
CITIZEN 120D 2990	

PACK ETUDIANT

AMIGA 512 Ko + A 1081 + SOURIS + AMIGA DOS + ROM EXEC + ROM KERNAL UB

12 490

PACK LUDIQUE

AMIGA 512 ko + A 1081 + SOURIS + JEU N°1 + JEU N°2 + JEU N°3 + Manette

12 490

+ LECTEUR A 1010 13 990

SIDECAR DISPONIBLE

B - AUDIO
 DIGITALISEUR DE SON 2300
 INTERFACE MIDI 2300

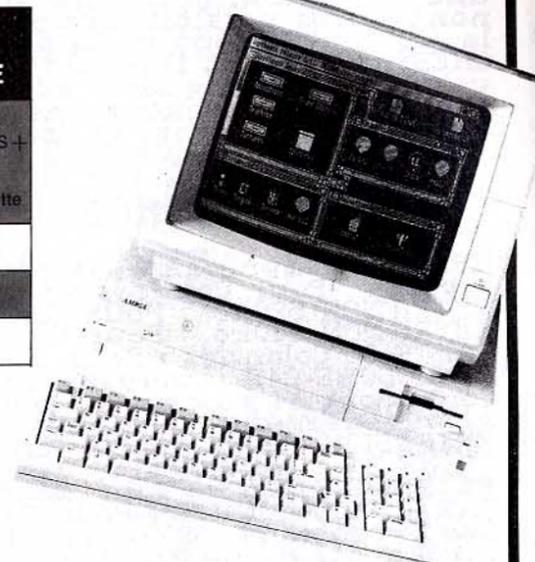
C - TELEMATIQUE
 MODEM TECMAR 2400 2400

LIBRAIRIE
 AMIGADOS MANUAL 350
 ROM KERNAL LIB 539
 ROM KERNAL EXE 350

IMPRIMANTES
 EPSON LX 80 2990
 MPS1000 2990
 CITIZEN 120D 2990
 OKIMATE 20 2590
 STAR NL10 3789
 SHARP JET D'ENCRE N.C.

CONSOMMABLES
 DISKS 3"1/2 MF2DD 35
 ACCESSOIRES
 CORDON PARALLELE 250
 BTE DE RANGEMENT 10 DISKS 25
 BTE DE RANGEMENT 50 DISKS 139
 HOUSSE U.C.
 HOUSSE CLAVIER
 HOUSSE MONITEUR

LOGICIELS
 A - GRAPHIQUES
 AEGIS ANIMATOR 1435
 AEGIS IMAGE 869
 AEGIS DRAW 1995
 DELUXE PAINT 890
 DELUXE PRINT 890
 DELUXE VIDEO 890



GRAND CONCOURS A.M.I.E
 SUR AMIGA
 DU 15/10 au 15/01/1987

REGLEMENT SUR PLACE

BON DE COMMANDE EXPRESS à renvoyer à : A.M.I.E.

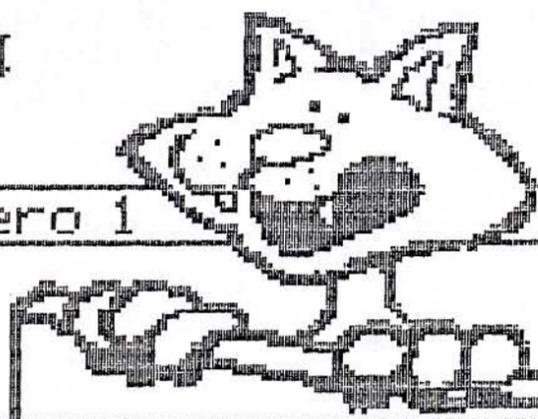
NOM _____ TEL _____

ADRESSE _____ PRIX _____

REFERENCES _____

CATALOGUE SOFT : Participation aux frais d'envoi Règlement je joins chèque bancaire CCP mandat-lettre

Matériel garanti 2 ans



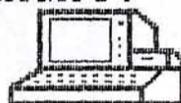
Chessmate 2000

Electronic arts

Ce logiciel d'échecs, très sophistiqué, est l'un des meilleurs avec son principal rival : SARGON III.

Son graphisme en trois dimensions est très soigné. Son temps de réflexion, extrêmement rapide, permet une utilisation plus agréable. Ses nombreuses possibilités agrémentent le jeu tout le long de la partie. Dans CHESSMATE 2000, l'ordinateur se revelera un remarquable adversaire. On regrette seulement une notice en anglais. Pour Atari et Commodore.

Périphériques

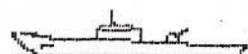


MPS 1000 : imprimante matriciel à impacte. Pour Commodore
EXTENSION 520ko. : Pour Commodore 128
EXTENSION 640ko. : Pour Commodore 128
CARTE 80 Colonnes : Pour Commodore 64
COMMODORE 64M : nouveau modèle du Commodore 64 aux caractéristiques rigoureusement identiques.
EXTENSION 256ko. : Pour Commodore 64
DRIVE 3.5 : Pour Atari
EXTENSION 128ko. : Pour Atari
CARTE 80 COLONNES : Pour Atari
Les extensions 520ko., 640ko., 256ko., 128ko., le drive 3.5 et la carte 80 colonnes pour Atari ne sont pas encore disponibles.



Nouveautés Logiciels

SOLO FLIGHT II : simulateur de vol très complet avec synthèse vocale et somptueux graphismes. (Microprose). Pour Commodore et Atari.
DECISION IN THE DESERT : logiciel hautement stratégique pour amateur de Wargames. (Microprose). Pour Commodore et Atari.
ZOMBI : excellent jeu d'aventure graphique. (UEI soft). Pour Commodore.
GEOS : système d'exploitation multi-fenêtre perfectionné. (Berkeley Software). Pour Commodore. Non disponible actuellement.



Silent Service

Microprose

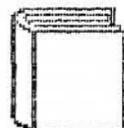
Ce Wargame vous projete en plein Pacifique pendant la seconde guerre mondiale. Il vous offre une multitude d'écrans graphiques, tels que : vue periscopique, vue du pont, vue des différents instruments et une carte qui vous permettra de mener à bien la terrible mission qu'il vous est confiée. Ce logiciel très soigné est actuellement le seul avec SUBMARINE COMMANDER à proposer une bataille sous-marine. Il est malheureusement très difficile de se le procurer. Pour Commodore et Atari.

Poubelle



KNOCK OUT (Anco)
SPITFIRE ACE (Microprose)
RAMBO (Ocean)
MOEBIUS (Quicksilva)
RETURN OF THE SPACE WARRIOR (Alpha Omega)
WING COMMANDER (Mastertronic)
WHO DARES WINS II (Alligata)
KING OF THE RING (Gremlins Graphics)
STARQUAKE (Bubble Bus Software)
S.O.S OUCIDES (Excellence)
THE HEIST (Aackosoft)
ATARI SMASH HITS 4 (English Software)
RIVER RAID (Activision)
WHO DARE WINS I (Alligata)
BOULDER DASH (Orpheus)

Libres



BASIC COMMODORE 128 (P.S.D)
CP/M PLUS SUR COMMODORE 128 (P.S.D)
CLEFS POUR COMMODORE 128 (P.S.D)
LE LIVRE DU BASIC 7.0 (M.A)
LA BIBLE DU COMMODORE 128 (M.A)
TRUCS ET ASTUCES DU COMMODORE 128 (M.A)
AVENTURE SUR COMMODORE 64 (P.S.D)
CLEFS POUR LE COMMODORE 64 (P.S.D)
LA PRATIQUE DU COMMODORE 64 (P.S.D)
102 PROGRAMMES POUR ATARI (P.S.D)
101 JEUX, TRUCS ET ASTUCES (P.S.D)
PHERIPHERIQUES DE L'ATARI (P.S.D)
ASSEMBLEUR DE L'ATARI (P.S.D)
JEUX EN BASIC (SYBEX)

PROMO THOMSON T09 MICRO 128 KO + ÉCRAN COULEUR + LECTEUR 360 KO 4 990 F

PROMOTION THOMSON T0 9

- Unité centrale 128 Ko
- Lecteur de disquettes 3"5 de 360 Ko
- Clavier AZERTY accentué avec pavé numérique
- Contrôleur de souris intégré
- Crayon optique
- Interface pour imprimante parallèle intégrée
- Entrée cartouches
- Ecran 80 colonnes couleurs (4 096 nuances...), haute résolution graphique
- Traitement de textes "PARAGRAPHE" fourni
- Gestion de fichiers "FICHES ET DOSSIERS" fourni
- BASIC MICROSOFT 1.0 résident (compatibilité T07/70)
- BASIC MICROSOFT 128 résident
- Manuels d'initiation
- Garantie 1 an



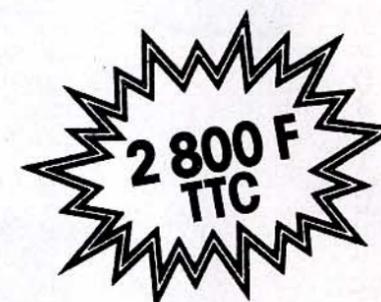
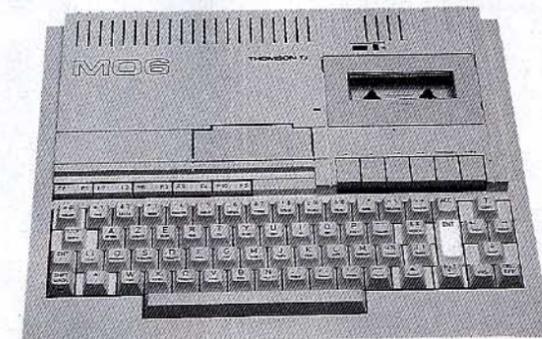
- Compatible T07/70
- Gestion de fichiers
- Traitement de textes
- Comptabilité
- Langages de programmation
- Tableur
- Statistiques
- Palette graphique
- Plus de 200 logiciels éducatifs

PROMO NOËL

COFFRET CADEAU THOMSON MO 6 UN CADEAU INTELLIGENT

Votre coffret cadeau contient :

- Unité centrale 128 Ko
- Lecteur de cassettes intégré
- Clavier AZERTY accentué avec pavé numérique
- Contrôleur de souris intégré
- Contrôleur de poignées de jeu
- Crayon optique
- Entrée cartouches
- BASIC MICROSOFT 1.0 résident (compatibilité MO 5)
- BASIC MICROSOFT 128 résident
- 1 poignée de jeux
- 3 logiciels de jeux actifs
- Manuel d'initiation
- Garantie 1 an



PROMO NOËL

BON DE COMMANDE

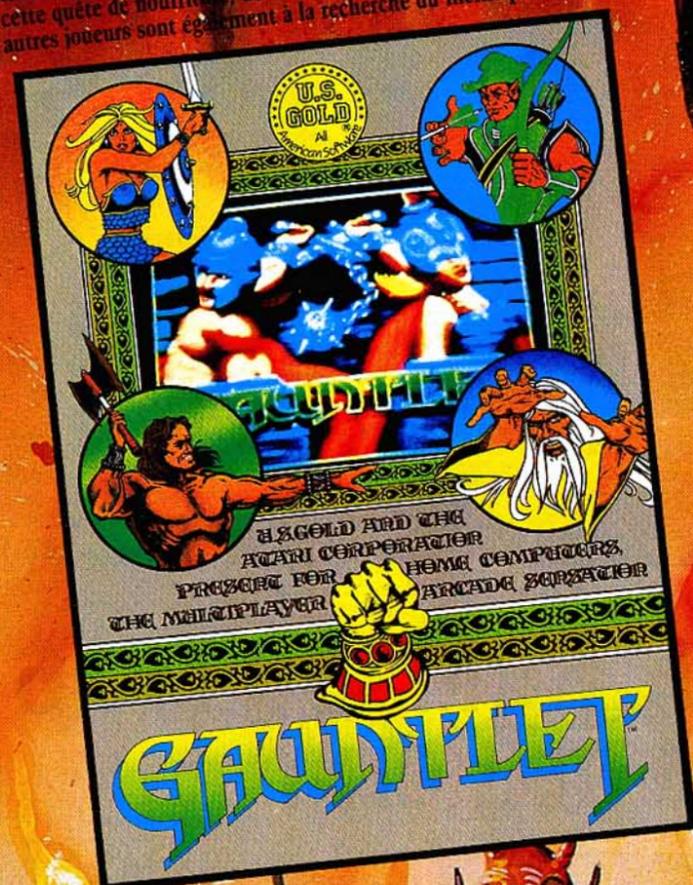
Je désire recevoir :
 une documentation gamme THOMSON
 promotion T09 T.T.C. 4.990 F
 coffret cadeau MO 6 T.T.C. 2.800 F

Nom _____ Prénom _____
 Adresse _____
 Code postal _____ Ville _____
 Frais de port : 95 F

An Inferno of Arcade Action

GAUNTLET

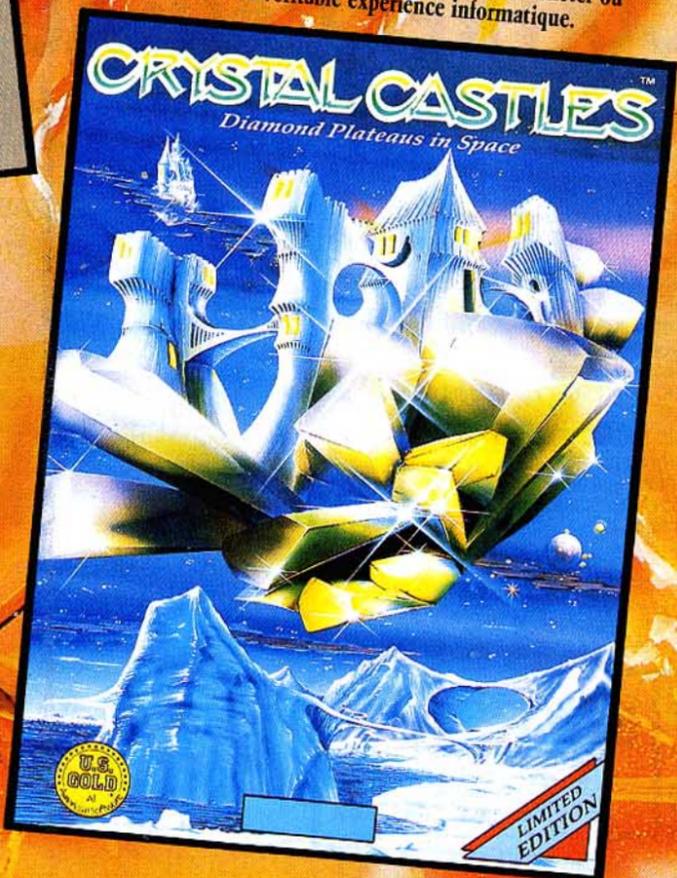
Vous allez pénétrer dans un monde rempli de monstres et de labyrinthes, suivre les chemins du mystère et du combat à la recherche de la nourriture qui vous permettra de recouvrer la santé. Des monstres et des légions d'ennemis vous barrent le chemin. Ils ne sont pourtant pas vos seuls adversaires dans cette quête de nourriture, de trésor et de potion magique — les autres joueurs sont également à la recherche du même paradis.



CRYSTAL CASTLES

La légende est née. En été 1984, un nouveau jeu informatique vient d'être créé, un jeu à figer le sang de tout ce qui y participent. Il traverse les voûtes poussiéreuses des profondeurs du monde informatique, et refait surface ici et là pour créer une légende. Et maintenant, la légende est née de nouveau.

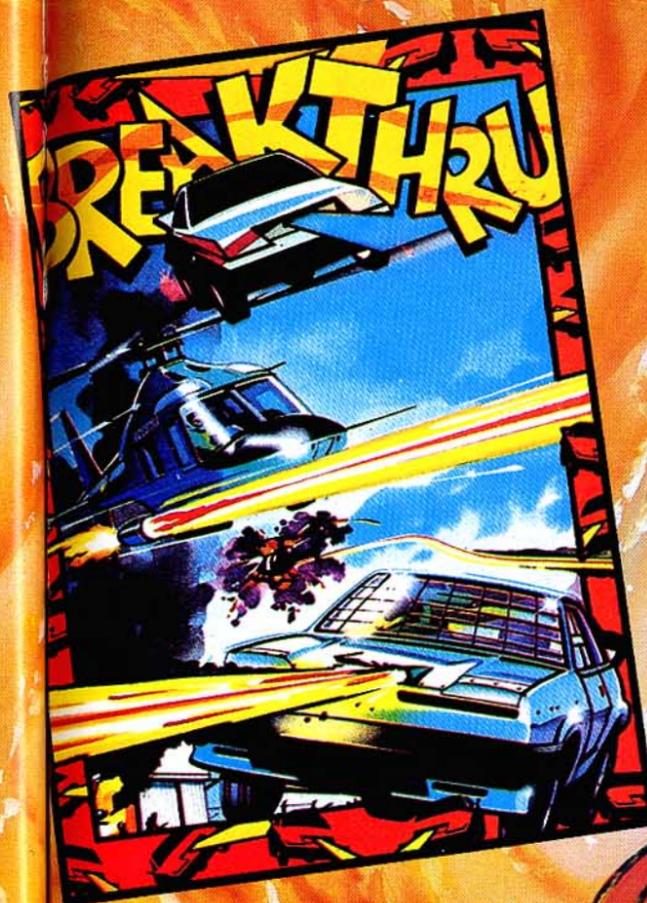
Crystal Castles vous offre une occasion incomparable de vivre une véritable légende logicielle, une légende qui se poursuivra parce qu'elle n'est produite qu'en nombre limité. Et maintenant que vous connaissez son existence, il vous faut l'acheter ou vous allez rater une véritable expérience informatique.



Le décor... les profondeurs les plus obscures et torturées de tout votre être.

L'intrigue... mettre vos nerfs et vos réflexes à l'épreuve grâce à cette superbe collection des plus célèbres jeux vidéo capables de transformer votre tranquillité en hystérie confondant l'imagination.

Parviendrez-vous à maîtriser la plus passionnante série de jeux vidéo jamais présentée?



BREAKTHRU

Votre mission — recouvrir PK430, le combattant révolutionnaire de votre pays... Situation — 600 km derrière les lignes ennemies... armement ennemi — lanceur de flammes, hélicoptères, chars d'assaut, jeeps, lance-mines... votre équipement — le véhicule armé le plus sophistiqué du monde... Forts ennemis — des prairies, des villes, des montagnes, des terrains d'aviation, des ponts... Importance de la mission — essentielle. Conséquences — la paix mondiale. But de la mission: à vous de...

XEVIIOUS

Il y a plusieurs éons de cela, une civilisation technologique très avancée a été forcée d'évacuer la terre avant l'ère glaciaire. Maintenant les Xeviious reviennent réclamer leur dû et ont l'intention de reconquérir leur territoire.

Au contrôle de votre super vaisseau spatial, le Solvalu, vous devez repousser les envahisseurs Xeviious qui menacent la terre.

Si vous parvenez à survivre aux vagues d'ennemis qui déferlent, vous devrez ensuite vous mesurer à la force de contrôle de l'offensive Xeviious: le vaisseau Andor Genesis! C'est la votre but. Vous arriverez à le désactiver en touchant directement son réacteur central mais ne vous faites pas d'illusions. Les forces Xeviious ne vont pas tarder à réapparaître plus décidées que jamais à remporter la victoire.



CBM 64/128

Cassette et disquette

U.S. Gold (France) S.A.R.L. BP 3 Zac de Mousquetier
06740 C.M. Leunet de Grasse. Tel: 9342 7144



ence...Territoire à neutraliser de toute urgence...Terr



Pour M05, M06, T07/70, T08, T09, T09+, MSX2.



79, rue Hippolyte-Kahn 69100 Villeurbanne - Tél. : 78.03.18.46

