

TILT

MICROLOISIRS

CONCOURS SEGA

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

SPACE INVADERS

LES SEIGNEURS
DU LASER TESTENT
TOUS LES SOFTS

PC AMSTRAD

LE PROFESSIONNEL

SUPER NOËL!

48 NOUVEAUX JEUX
POUR NINTENDO
ET SEGA

M 3085 - 49 - 20,00 F



3793085020007 00490

N°49 MENSUEL DECEMBRE 1987 - 20F. BELGIQUE: 140FB - SUISSE: 6FS - CANADA: 3,50\$ CAN - MAROC: 29,50 DH - ESPAGNE: 550 PTAS. ISSN 073-6968

Les Top NAZA



GENERAL TOP 20

EXCLUSIF 1 NASA
AMSTRAD CPC,
COMMODORE 64, ATARI ST

LES DIEUX DE LA MER
INFOGRAMES
AMSTRAD CPC, ATARI ST

MISSIONS EN RAFALE FIL
AMSTRAD CPC, ATARI ST, PC &
COMPATIBLES

SUPERSPRINT ACTIVISION
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

CALIFORNIA GAMES EPYX
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

MALLETTE JEUX
FIL AMSTRAD CPC,
ATARI ST, PC & COMPATIBLES

SPORTS PACK ACTIVISION
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

ERE HITS N° 2
ERE INFORMATIQUE AMSTRAD CPC

BOBBLE BUBBLE FIREBIRD
COMMODORE 64, ATARI ST

GAME SET ET MATCH OCEAN
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

WORLD CLASS

LEADERBOARD US GOLD
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64,
ATARI ST

F15 STRIKE EAGLE MICROPROSE
AMSTRAD CPC, APPLE, PC & COMPATIBLES

BIVOUAC INFOGRAMES
AMSTRAD CPC, ATARI ST

ROAD RUNNER US GOLD
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST

LES RIPOUX COBRASOFT
AMSTRAD CPC, ATARI ST,
PC & COMPATIBLES

BARBARIAN
PALACE SOFTWARE
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

PROHIBITION INFOGRAMES
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST

SILENT SERVICE MICROPROSE
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST

WONDERBOY ACTIVISION
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64,

STAR TREK FIREBIRD
AMSTRAD CPC, ATARI ST

THOMSON TOP 10

EXCLUSIF 1, NASA
MALLETTE JEU, FIL
MISSIONS EN RAFALE, FIL
LES DIEUX DE LA MER, INFOGRAMES
SILENT SERVICE, MICROPROSE

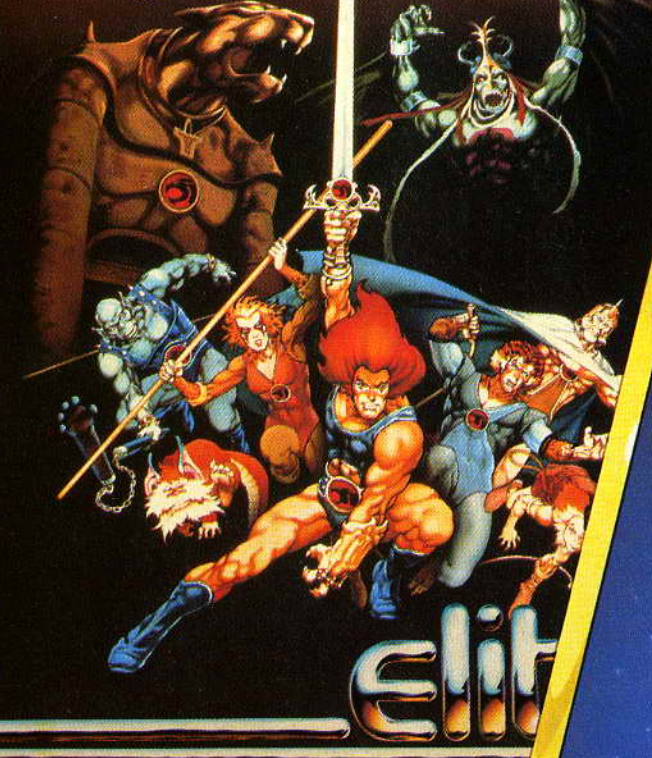
LES RIPOUX, COBRASOFT
BIVOUAC, INFOGRAMES
PACK THOMSON N° 2, FIL
AFFAIRE SYDNEY, INFOGRAMES
LES MUTANTS, FIL

75001 PARIS 31, bd de Sébastopol T:42 33 74 45
75005 PARIS 97, rue Monge T:45 35 00 13
75007 PARIS 28, avenue de la Motte Piquet T:47 05 30 00
75010 PARIS 1, place Stalingrad T:42 09 41 19
75011 PARIS 31, avenue de la République T:43 57 92 91
75013 PARIS Centre Commercial Massena T:45 83 48 92
75014 PARIS 88, avenue du Maine T:43 21 94 30
75014 PARIS 45, avenue du Général Leclerc T:43 27 79 11
75015 PARIS 332, rue Lecourbe T:45 57 89 39
75017 PARIS 46, avenue de la Grande Armée T:45 74 59 74
75019 PARIS 211, rue de Belleville T:46 07 25 97
91000 EVRY Centre Commercial Evry II T:60 77 39 59
91700 Ste GENEVIEVE des Bois 96, rte de Corbeil T:60 16 28 50
92600 ASNIERES 96, rue des Bourguignons T:47 93 90 45
92120 BOULOGNE 96, bd Jean Jaures T:46 05 59 04
92000 NANTERRE 186, av. G. Clemenceau T:45 06 49 49
92200 NEUILLY 110, av. Charles de Gaulle T:47 47 23 30
93800 EPINAY SUR SEINE Centre Com. Epicentre T:48 29 11 50
93270 SEVRAN Centre Com. Beau Sevrans T:43 83 41 11
93200 SAINT DENIS 3, cours des Arbalétriers T:48 20 12 15
93240 STAINS 93-97, rue Stalingrad T:48 26 64 61
94000 CRETEIL Carrefour Pompadour RN 186 T:48 98 31 51
95100 ARGENTEUIL 53, rue P.V. Couturier T:39 61 40 44
95200 SARCELLES Centre Com. Les Flannades T:34 19 61 00
01000 BOURG EN BRESSE Bd St Nicolas T:74 23 48 82
06600 ANTIBES 42, av. Robert Soleau T:93 65 86 65
06400 CANNES angle rue Hoche T:93 38 82 83
06000 NICE 122, bd Gambetta T:93 88 57 57
06000 NICE 4, bd Jean Jaures T:93 80 87 87
10000 TROYES 7, rue de la République T:25 73 73 89

13200 ARLES 2 bis, place Lamartine T:90 96 11 02
13470 CABRIES C. Com. Barneoud, Bât. B T:42 02 54 45
13006 MARSEILLE 39, av. Cantini T:91 78 80 61
13001 MARSEILLE Centre Com. la Valentine T:94 45 08 67
14000 CAEN 89, rue Bernières T:31 86 65 30
14120 CAEN Mondeville C. Com. Supermonde T:31 34 26 99
17138 PUILBOREAU Centre Com. Beaulieu T:46 67 24 56
18000 BOURGES 13, place Gordin T:46 65 80 32
21800 QUETIGNY 11, av. de Bourgogne T:80 46 58 88
25000 BESANCON C.C. Châteaufarine, rte Dole T:81 52 26 03
26000 VALENCE 321, rue Victor Hugo T:75 40 13 30
26000 VALENCE Centre Com. Valence II T:75 55 98 92
27000 EVREUX Cap Car-Normandie T:32 31 17 17
28000 CHARTRES rue du Bois Merrain T:37 21 28 28
30000 NIMES Bd Salvador Allende T:66 29 87 96
31000 TOULOUSE Boulevard Lascrosses T:61 23 90 94
31000 TOULOUSE 88, av. Jean Jaures T:61 62 90 36
31120 PORTET S. GARONNE 36, ch. des Palanques T:61 72 54 25
33000 BORDEAUX 23, cour de l'Intendance T:56 44 93 01
34500 BEZIERS 35, av. Rhin et Danube T:67 31 75 38
34470 MONTPELLIER PEROLS Zac du Fenouillet T:67 50 02 49
37170 CHAMBRAY les Tours C. Conf. Chambray T:47 28 21 30
38130 ECHIROLLES 12, cours Jean Jaures T:76 09 10 09
38120 St EGREVE Gal. March. 2, rue des Abattoirs T:76 75 45 50
42300 ROANNE 21, rue Charles de Gaulle T:77 72 36 00
42000 St ETIENNE 32, rue de Rochettes Monthieu T:77 34 19 85
44000 NANTES Place du Change T:40 48 19 96
45140 St JEAN de la Ruelle C. Com. Auchan Orleans T:38 43 51 20
47000 AGEN 90, bd de la République T:53 66 93 99
49000 ANGERS Centre Com. Les Halles T:41 86 11 00

50100 CHERBOURG 12, route de Paris T:33 20 52 52
54000 NANCY Centre Com. St Sébastien T:83 35 70 92
58000 NEVERS 1, avenue Hoche T:86 21 50 40
59410 ANZIN Centre Com. Petite Forêt T:27 29 36 90
59000 LILLE 59, rue Nationale T:20 54 83 47
59650 VILLENEUVE D'ASCO Centre Com. V2 T:20 91 47 85
60200 COMPIEGNE 23, rue Ste Corneille T:44 86 00 02
62400 BETHUNE Centre Com. La Rotonde T:21 56 98 10
62100 CALAIS Centre Com. Continent T:21 34 90 77
62950 NOYELLES GODAULT Centre Com. Auchan T:21 49 77 01
64000 PAU 2, bd du Commandant Mouchotte T:59 30 64 66
65000 TARBES 1, av. Bertrand Barrère T:62 51 21 21
66000 PERPIGNAN 26, cour Lazare Escaguel T:68 34 07 62
67000 STRASBOURG Place de l'Homme de Fer T:88 22 34 00
67200 STRASBOURG 21 Haute-pierre Sud Maille Helene T:88 28 52 64
68200 MULHOUSE 75, rue Franklin
69130 ECULLY Centre Com. du Perolier T:78 33 68 01
69002 LYON 26, rue Grenette T:78 42 99 79
69230 St GENIS Centre Com. St Genis II T:78 56 43 35
69100 VILLEURBANNE 180, cours Emile Zola T:78 84 95 97
71680 MACON Gal. marchande Carrefour Creche s. Saône T:85 37 16 55
72000 LE MANS C. Com. des 4 Roues T:43 23 36 40
73000 CHAMBERY C. Com. Gallon Rue Centrale Bassens T:79 70 53 33
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T:50 51 47 22
76200 DIEPPE Centre Com. Mamouth T:35 82 99 84
76000 ROUEN 24-26, rue du Grand Pont T:35 07 07 07
76000 ROUEN Avenue de Caen T:35 03 95 15
78200 MANTES LA JOLIE 6, av. de la République T:34 78 64 40
83700 FREJUS 820, av. Delattre de Tassigny T:94 53 32 02
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T:90 85 82 10
86000 POITIERS Place du Marché N.D. La Grande T:49 41 63 40
90000 BELFORT 52, Fg de France T:84 28 38 21

THUNDERCATS



THUNDERCATS

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

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

BUGGY BOY

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

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

elite

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

BUGGY BOY



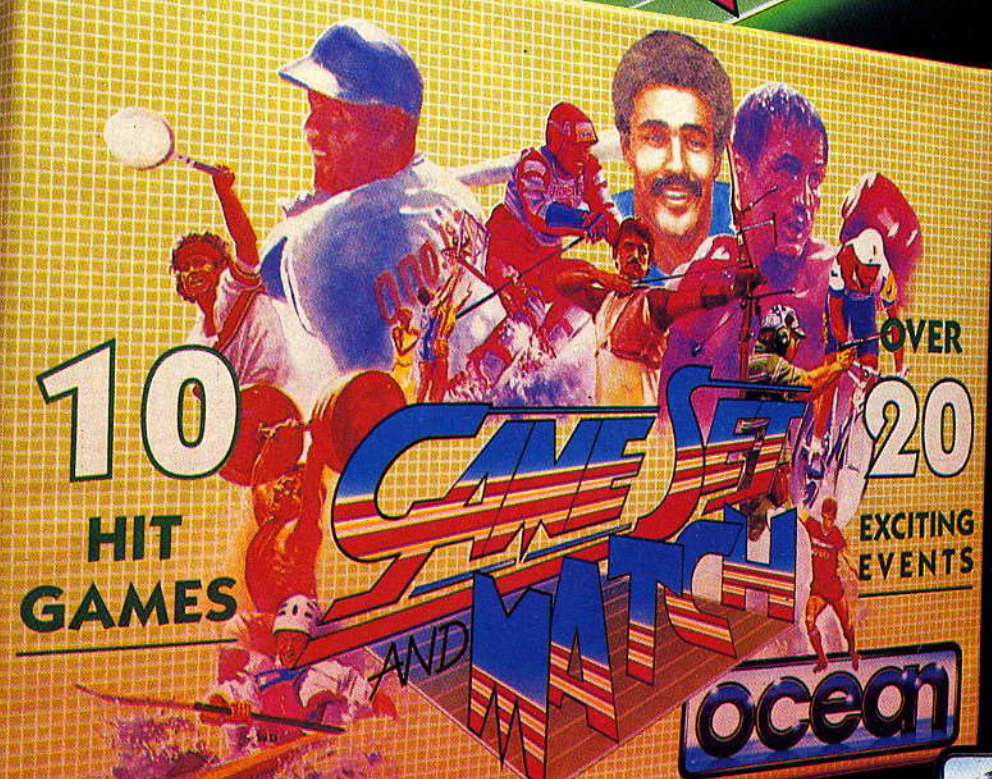
elite

10
JEUX
SUPER

LA PLUS GRANDE
COMPILATION
DE SPORT JAMAIS
REALISEE

PLUS DE
20
EPREUVES
ETONNANTS

CAME SET AND MATCH



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

ocean

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

TILT

MINITEL
3615
TILT

N° 49 DÉCEMBRE 1987

TILT JOURNAL

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

COUP D'ŒIL

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

TUBES

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

TILT PARADE

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

DOSSIER

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

LA LEÇON DE DESSIN

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

BANZAI

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

KID'S SCHOOL

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

BANC D'ESSAI

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

SOS AVENTURE

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

TELEMATILT

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

LIVRES ET MICRO

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

CHER TILT

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

TAM TAM SOFT

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

SESAME

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

INDEX-PETITES ANNONCES

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

CONCOURS SEGA

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

CLUB

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

RÉDACTION

Rédacteur en chef: Jean-Michel Blottière
Directeur artistique: Jean-Pierre Aldebert
Rédactrice en chef adjointe: Alexandra de Panafieu

Secrétaire de rédaction: Francine Gaudard
Chef de rubrique: Nathalie Meistermann

Rédaction: Mathieu Brisou,
Jean-Philippe Delalandre, Denis Scherer
Ont collaboré à ce numéro: Abdul Alafrez,
Eric Cabéria, Loïc Chauvin, Patrick Costa,
Patrick Dufournier, Marc Florian, Pierre Fouillet,
Didier Guilhem, Jacques Harbonn, Olivier
Hautefeuille, Alain Huygues-Lacour, Imagex,
Christophe Ivorra, Fabien Lacaf, Dominique
Leclerc, Pépé Louis, Bernard Martinez, Ates
Omer, Valérie Pinto, Edgar Pixel, Jean-Loup
Renault, Ivan Roux, Florence Serpette, Jérôme
Tessyere, Mickaël Thévenet, Charles Villoutreix

Premier maquettiste: Gérard Lavoire

Maquette: Christine Gourdal

Secrétariat: Catherine Van-Cauwenberghe

PUBLICITÉ

Tél.: (16) 1 48.24.46.21

Directeur de la publicité: Dominique Bovio

Chefs de publicité: Anne Postel, Claire Vesine

Assistante: Brigitte Bessette

Exécution: Philippe Castagné

ADMINISTRATION - DIFFUSION

2, rue des Italiens, 75009 Paris.

Tél.: (16) 1 48.24.46.21.

Ventes: SOC. Philippe Brunie,

24, bd Poissonnière, 75009 Paris.

Tél.: (1) 45.23.25.60.

Tél. vert: 05.21.32.07 (gratuit)

Abonnements: Catherine Innocenti,

Anne-Dominique Lancelin

Tél.: (16) 1 60.65.45.54.

France: 1 an (11 numéros + un hors-série):

198 F (dont TVA 4%)

Étranger: 1 an (11 numéros + un hors-série):

285 F

(train/bateau) (Tarifs avion: nous consulter)

Les règlements doivent être effectués

par chèque bancaire, mandat

ou virement postal (3 volets)

BP 73 77987 Saint-Fargeau-Ponthierry.

Promotion: Bernard Blazin, Isabelle Neyraud

Réalisation: Jean-Jack Vallet, Pascale Bruxelles

ÉDITEUR

« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par

Éditions Mondiales S.A.

au capital de 10 000 000 F.

R.C.S. Paris B 320 508 799.

Durée de la société: 99 ans

à compter du 19/12/1980.

Principal associé: Ségur

Siège social: 2, rue des Italiens, 75440 Paris 9^e

Président-Directeur général:

Francis Morel

Directeur délégué:

Jean-Pierre Roger

La reproduction, même partielle, de tous les

articles parus dans la publication (copyright Tilt)

est interdite, les informations rédactionnelles

publiées dans « Tilt-Microloisirs » sont

libres de toute publicité.

Couverture: Jérôme Tessyere

et Lucie Vidéographie

Les anciens numéros de Tilt sont disponibles au

tél.: (16) 1 43.75.99.94.

Les exemplaires de Tilt peuvent être

conservés sous coffret (70 F port compris).

Règlement anticipé (par chèque ou

mandat à l'ordre de: TILT)

36, rue Cino-del-Duca,

94700 Maisons-Alfort.

Tél.: (1) 43.96.13.33)

TILT Microloisirs

2, rue des Italiens, 75009 Paris

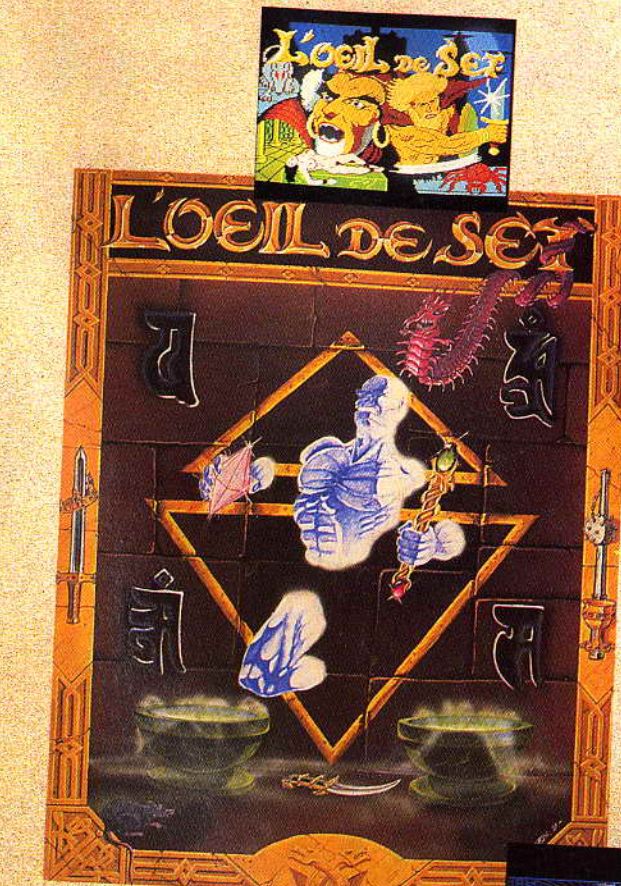
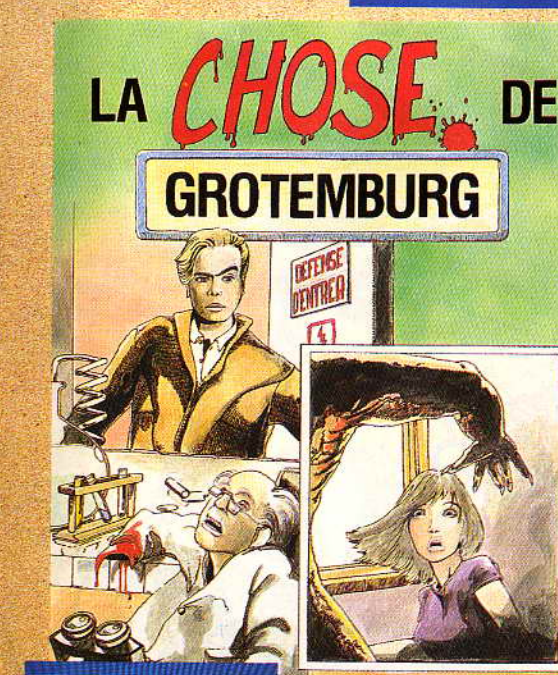
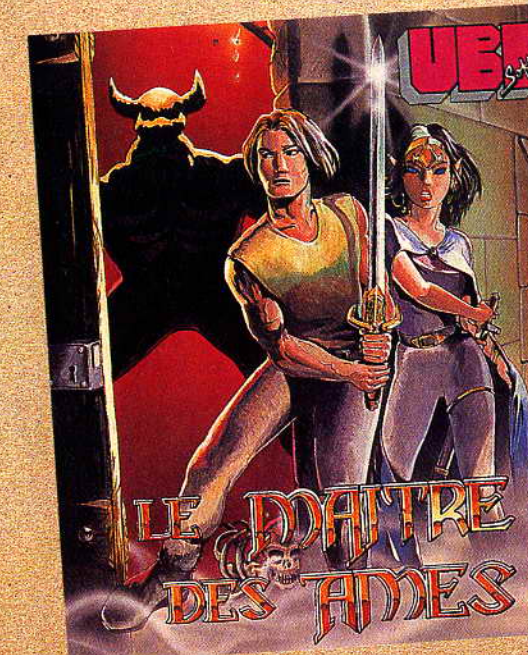
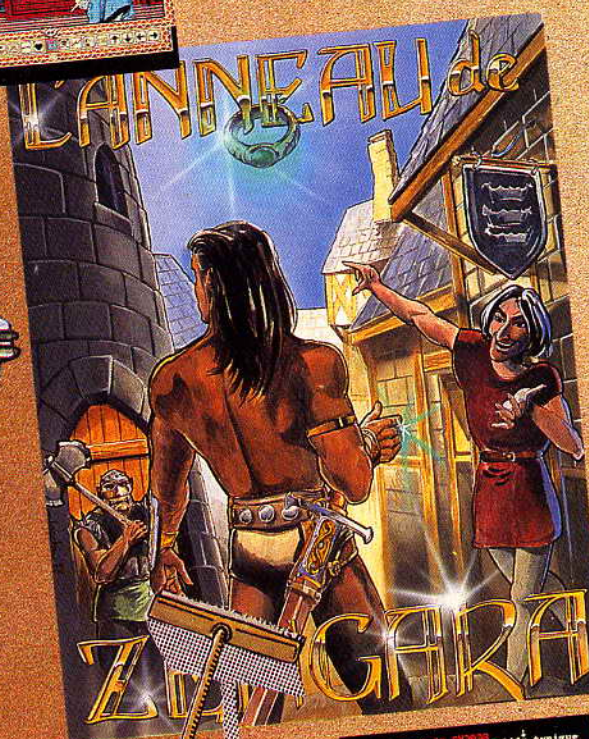
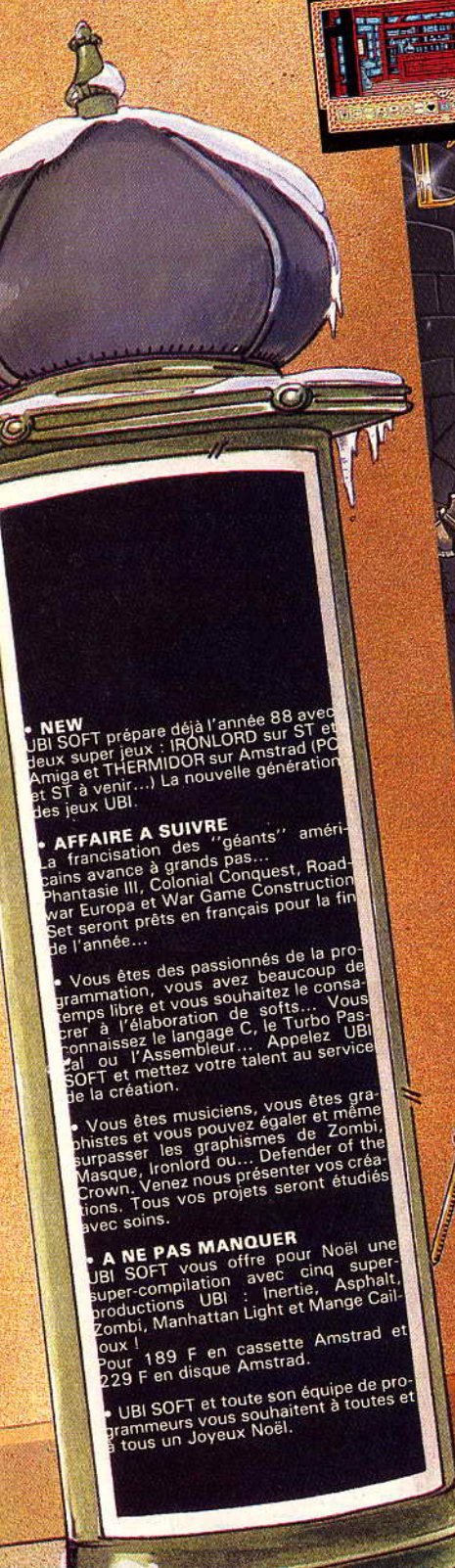
Tél.: (16) 1 48.24.46.21

Télex: 643932 Edimondi

Tirage de ce numéro: 113 000 ex.

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

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



NEW
UBI SOFT prépare déjà l'année 88 avec deux super jeux : IRONLORD sur ST et Amiga et THERMIDOR sur Amstrad (PC et ST à venir...) La nouvelle génération des jeux UBI.

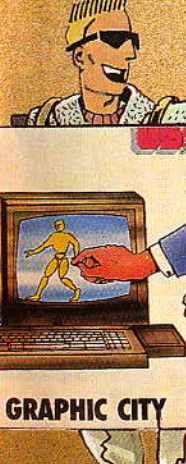
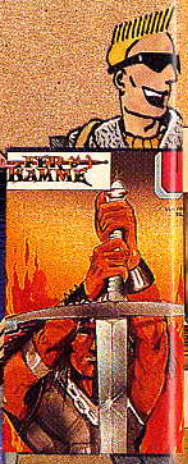
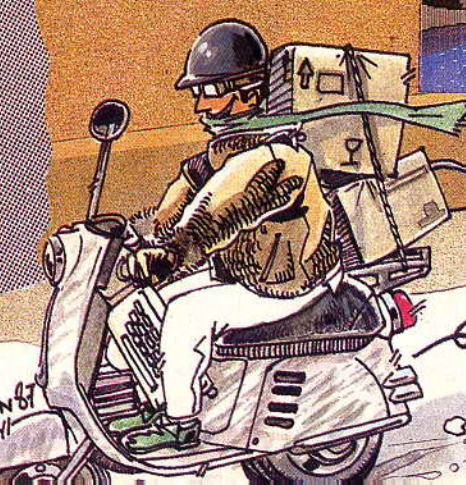
AFFAIRE A SUIVRE
La francisation des "géants" américains avance à grands pas... Phantasie III, Colonial Conquest, Roadwar Europa et War Game Construction Set seront prêts en français pour la fin de l'année...

Vous êtes des passionnés de la programmation, vous avez beaucoup de temps libre et vous souhaitez le consacrer à l'élaboration de softs... Vous connaissez le langage C, le Turbo Pascal ou l'Assembleur... Appelez UBI SOFT et mettez votre talent au service de la création.

Vous êtes musiciens, vous êtes graphistes et vous pouvez égaler et même surpasser les graphismes de Zombi, Masque, Ironlord ou... Defender of the Crown. Venez nous présenter vos créations. Tous vos projets seront étudiés avec soins.

NE PAS MANQUER
UBI SOFT vous offre pour Noël une super-compilation avec cinq super-productions UBI : Inertie, Asphalt, Zombi, Manhattan Light et Mange Cail-oux !
Pour 189 F en cassette Amstrad et 229 F en disque Amstrad.

UBI SOFT et toute son équipe de programmeurs vous souhaitent à toutes et à tous un Joyeux Noël.

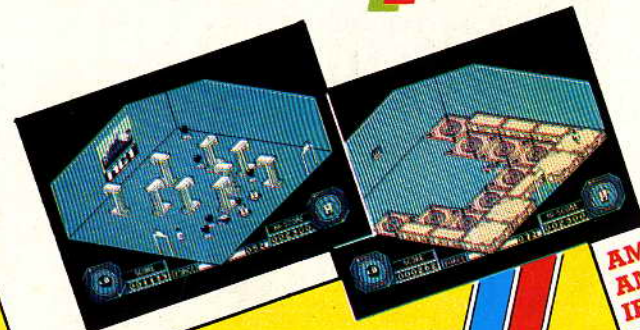


Loriciciels

"tant qu'il y aura des héros..."

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

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



AMSTRAD CPC
AMSTRAD PC
et compatibles
ATARI ST
THOMSON



AMSTRAD CPC
THOMSON
SUPER ARCADE
ADVENTURE!!!

TIRE DE L'ADVENTURE
TELEVISÉE COBRA
SUR ANTENNE 2
et CANAL +



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

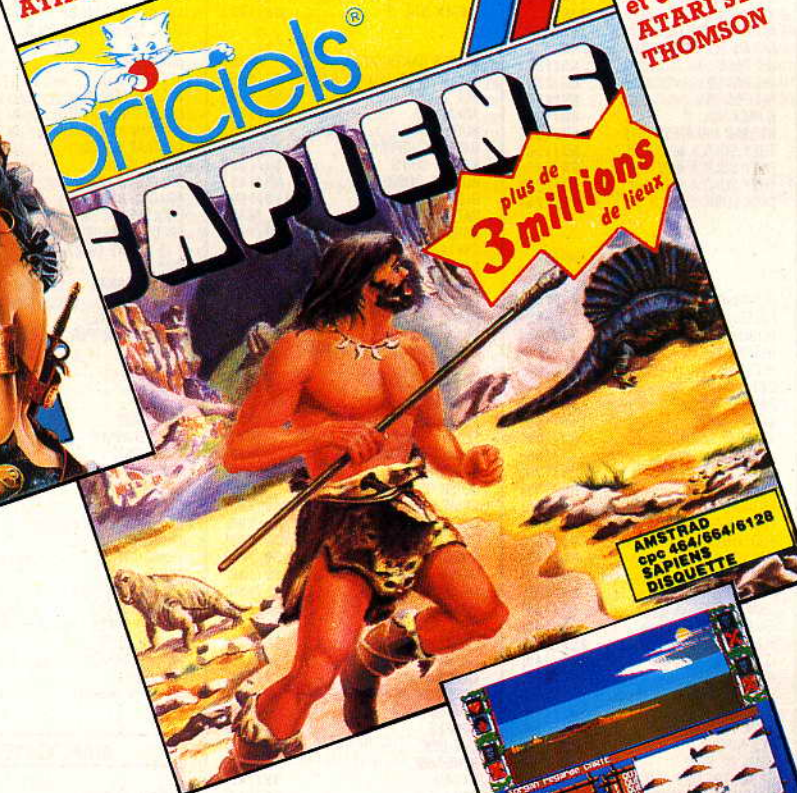
SAPIENS : Il y a mille siècles, le soleil se levait sur l'aventure humaine qui commençait. Après avoir saisi sagaies et lourde hache, il faut partir en quête de nouveaux horizons. Plus de 3 millions de lieux différents grâce à la mise au point d'algorithmes de vision fractale en perspective.



AMSTRAD CPC PC
IBM PC et compatibles
ATARI ST THOMSON



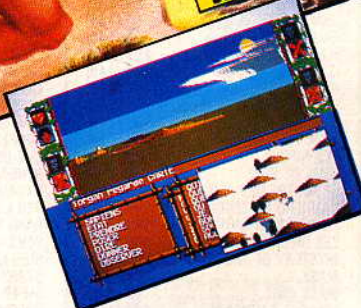
AMSTRAD PC
DISQUETTE



AMSTRAD CPC
AMSTRAD PC
et compatibles
ATARI ST
THOMSON

plus de
3 millions
de lieux

AMSTRAD
cpc 464/664/6128
SAPIENS
DISQUETTE

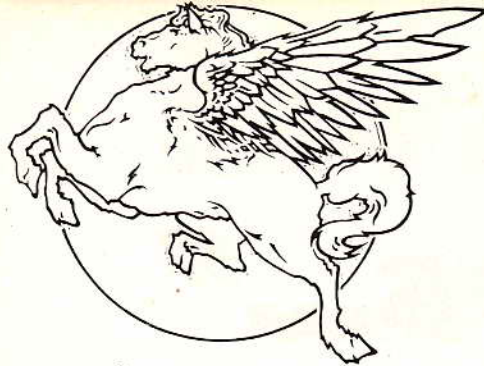


Loriciciels

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

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

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



COCONUT



IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

DU NOUVEAU
DANS L'OUEST
DE PARIS

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ☎ 45.01.67.28
Métro Argentine

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

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

**1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS
ET REGION PARISIENNE**

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

AMSTRAD CPC	COMMODORE 64	SPECTRUM	APPLE	ATARI 520/1040 STF	CONSOLE SEGA	CONSOLE NINTENDO	AMIGA	PROMOTIONS	MATERIEL
COMPILATIONS: C / D DIX JEUX FANTASTIQUES 139/179 GAME, SET & MATCH. 129/169 IMAGINE ARCADE HITS 110/159 ALL STAR HITS N 2 110/159 LES TRESORS DE U.S. GOLD 110/169 ALBUM EPYX 110/180 LIVE AMMO. 110/169 BIG 4 VOL. 2 110/... AMSTRAD GOLD HITS N 2 89/139 OCEAN ALL STAR HITS. 89/139 HIT PACK. 89/139 HIT PACK 2. 89/139 HIT PACK 3. 89/139 6 PACK VOL. 2 89/139 KONAMI GREATEST HITS. 89/139 THEY SOLD A MILLION 89/139 THEY SOLD A MILLION 2. 89/139 THEY SOLD A MILLION 3. 89/139 PACK LOGICIEL N. 4. 145/175	COMPILATIONS: C / D GAME, SET & MATCH. 129/169 LIVE AMMO. 110/169 EPICS EPYX. 95/145 STAR GAMES 2. 89/145 HIT PACK. 89/139 HIT PACK 2. 89/139 HIT PACK 3. 89/139 HIT PACK 4. 89/139 6 PACK VOL. 2 89/139 POWER CARTRIDGE 470K ALTERNATIVE WORLD GAMES 95/145 ACE 2. 95/149 ARKANOID 85/139 BUGGY BOY 95/145 BATTLE CHOPPER 120/169 BATTLE SHIPS. 89/139 BUBBLE BOBBLE 95/145 BISMARCK 110/169 BATTLE CRUISER. 7430 BARBARIANS 89/139 CAPTAIN AMERICA 95/145 COMBAT SHOOT 89/145 CHESSMASTER 2000 7390 CALIFORNIA GAMES 89/139 DONKEY KONG 89/139 DEATHWISH 3. 95/149 DEFENDER OF THE CROWN. 1169 DESTROYER. 1145 ENDURO RACER 89/139 FREDDY HARDEST 95/145 FLIGHT ADVANCED 7240 FLIGHT SIMULATOR II N. FR 5900 GALACTIC GAME. 89/145 GRYZOR 89/139 GUILD OF THIEVES. 1195 GAME OVER 89/139 GREAT ESCAPE 85/139 GRAND PRIX 500 CC 139/189 GUNSHIP. 139/189 GAUNTLET 89/139 HEAD OVER HEELS. 85/139 INDIANA JONES 89/139 INFILTRATOR 2. 89/145 JACK THE NIPPER 2. 89/139 LAZER TAG 95/145 LAST NINJA 95/145 MYSTERY OF THE NILE. 95/149 MAG MAX 89/145 PIRATES 145/185 QUE DEX 95/145 RENEGADE. 95/145 RYGAR 95/145 RED L.E.D. 95/149 ROAD RUNNER 95/145 REVS + 120/ SIDE ARMS 89/145 SCARY MONSTERS. 95/145 SUPER SPINT 85/135 SOLOMAN'S KEY 89/139 SUPER SOCCER. 89/139 SLAP FIGHT. 89/139 SAMURAI TRILOGY 89/139 STARGLIDER 160/190 SILENT SERVICE. 89/139 THUNDERCATS 95/145 TOUR DE FORCE 89/145 TRANTRON 89/139 TRACK & FIELD 95/149 TUER N'EST PAS JOUER 95/145 THE PAWN. 1199 ULTIMA 1 1260 ULTIMA 3 1260 ULTIMA 4 1260 VICTORY ROAD 89/139 WIZARD WARZ 89/145 WATER POLO. 95/149 WARGAME CONSTRUCT. SET 1240 WORLD CLASS LEADERBOARD 95/169 WONDERBOY 89/135 WIZARD 89/139 WORLD GAMES. 95/145 X15 95/149	COMPILATIONS: LES TRESORS DE U.S. GOLD 110 GAME, SET & MATCH. 129 BEST OF ELITE 2. 95 HIT PACK. 95 HIT PACK 2. 95 HIT PACK 3. 95 HIT PACK 4. 95 6 PACK VOL. 2 95 KONAMI'S COIN UP HITS 95 THEY SOLD A MILLION 3. 95 ARKANOID 89 AVENGER. 89 BALL BREAKER 95 CALIFORNIA GAMES. 89 CAPTAIN AMERICA 89 COMBAT SHOOT 89 DEATH WISH 3. 89 DRAGON'S LAIR 2. 99 ENDURO RACER 99 FREDDY HARDEST 95 F15 STRIKE EAGLE. 120 GRYZOR 89 GUADALCANAL 95 GAME OVER 95 CALIFORNIA GAMES 89/139 INDIANA JONES 95 JACK THE NIPPER 2. 95 MASK. 89 QUARTER. 95 RED LED 95 RYGAR. 89 RENEGADE. 95 ROAD RUNNER 95 SIDE ARMS 95 SAMURAI TRILOGY. 95 SUPER SPINT 95 STARGLIDER 170 SILENT SERVICE. 95 THUNDERCATS 89 TRANTRON. 95 TANK. 95 THE PAWN (128 K). 149 WIZARD WARZ 95 WORLD CLASS LEADERBOARD 95 WONDERBOY 95 WORLD GAMES. 89 XECUTOR. 95 3D GAME MAKER 95	AUTODUEL 390 ALTERNATE REALITY. 290 A.R. THE DUNGEON 290 BATTLE IN NORMANDY 390 HIT PACK. 390 BARD'S TALE 2. 490 BLACK CAULDRON 350 BATTLE CRUISER. 590 BLUE POWDER. GREY SMOKE. 490 COMMANDO 320 CHESSMASTER2000. 390 DAMBUSTER 250 DECISION IN THE DESERT 290 DESTROYER. 360 ETERNAL DAGGER. 350 EXCALIBUR QUEST 210 EARTH ORBIT STATION. 350 GLOBE TROTTER 210 GUILD OF THIEVES 250 FLIGHT SIMULATOR2 490 F15 STRIKE EAGLE 230 H.M.S. PEGASUS 390 INFILTRATOR 390 JET 490 SCENERY DISK N. 1. 230 SCENERY DISK N. 2. 230 SCENERY DISK N. 3. 230 SCENERY DISK N. 4. 230 SCENERY DISK N. 5. 230 SCENERY DISK N. 6. 230 SCENERY DISK N. 7. 230 SCENERY DISK JAPAN. 230 SCENERY DISK SAN FRANCISCO 230 KILLED UNTIL DEAD 350 KARATEKA 320 KING QUEST 1. 390 KING QUEST 2. 390 KING QUEST 3. 390 KUNG FU MASTER 190 LODE RUNNER 350 LUNAR EXPLORER 290 LA CITE PERDUE 210 LITTLE COMPUTER PEOPLE 390 LA GESTE D'ARTILLAC 290 MOVIE MAKER 240 MACH 3. 190 MRS PACMAN. 190 MURDER ON MISSISSIPPI. 290 MARBLE MADNESS 350 MOEBIUS 520 NEWSROOM 290 NATO COMMANDER 290 OGRE 290 PACMAN 190 PHANTASIE 1. 390 PHANTASIE 2. 390 PHANTASIE 3. 390 PORTAL 390 ROADWAR 2000 290 RAD WARRIOR 210 ROADWAR EUROPE 450 SKY CRAZED 250 SPINDIZZY 190 SUPER BOULDERDASH 190 SUBBATTLE SIM 290 SKYFOX 240 SPY VS SPY 190 SOLO FLIGHT 240 STARGLIDER 290 SILENT SERVICE. 290 SUMMER GAMES 290 SUMMER GAMES 2 260 TRIPLE PACK 190 TRILOGY OF APSPHAI 190 THE PAWN. 260 UNDER FIRE 540 ULTIMA 1 290 ULTIMA 3 490 ULTIMA 4 740 WORLD CLASS LEADERBOARD 350 WINTER GAMES 260 WIZARD CROWN. 350	IRON LORD N.C. ASTERIX CHEZ RAHAZADE 245 ADDICTA BALL 169 AMAZON 249 ANNAL DE ROME 195 ARKANOID 145 ALTAR 275 ARTICFOX 310 AUTODUEL 290 ALTERNATE REALITY. 290 BLUEBERRY ET LE SPECTRE 245 BUBBLE GHOST 195 BARD'S TALES. 290 BARBARIAN (PSYNOSIS). 199 BARBARIAN (PALACE SOFT). 169 BOULDERDASH CONST. SET. 190 BOB WINNER 190 BALANCE OF POWER 295 CHOPPER X 160 COLONIAL CONQUEST 390 CHESSMASTER 2000 350 CRISTAL CASTLE 190 CHAMPIONSHIP WRESTLING. 240 DEFENDER OF THE CROWN. 285 FARENGHEIT 451. 249 F15 STRIKE EAGLE 195 FLIGHT SIMULATOR II 430 C/ MONOCHROME 225 GAUNTLET 225 GOLDRUNNER 190 GOLDEN PATH. 190 GUILD OF THIEVES 240 GRAND PRIX 500 CC 190 HOLLYWOOD POKER 180 HARDBALL 250 IMPACT 195 INDIANA JONES 195 JEWELS OF DARKNESS 190 KNIGHT ORC 240 KARATE KID 2. 240 KING QUEST 2. 295 KING QUEST 3. 350 LA HANSE 290 LEADER BOARD. 245 MISSING ONE DROID. 140 MACH 3. 195 MEURTRES EN SERIE 245 MARBLE MADNESS 290 MISSION 195 MARCHE A L'OMBRE 195 MISSION ELEVATOR 195 MORTVILLE MANOR. 195 METRO CROSS 225 NINE PRINCES IN AMBER 249 PHENIX 249 PERRY MANSON. 249 PIRATES OF BARBARY COAST 149 PROHIBITION. 245 PHANTASIE 310 PHANTASIE 2 310 PHANTASIE 3 310 PAWN. 225 ROAD RUNNER 210 ROADWAR EUROPA. 249 ROADWAR 2000 249 SENTINEL 195 SAPIENS 195 S.O.I. 289 STRIKE FORCE HARRIER 245 STAR GLIDER 239 SILENT SERVICE. 239 TERRORPODS 245 THE LAND OF LOUNGE LIZARD 445 TRACKER 195 T.N.T. 195 TONIC TILE 245 TRAILBLAZER 245 TURBO GT 180 ULTIMA 3 290 WINTER GAMES 220 WORLD GAMES 220 10TH FRAME 245 3D GALAX 195	CONSOLE SEGA CONSOLE SEGA + HANG ON + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL 990 OFFRE SPECIALE N. 1: CONSOLE SEGA + OUT RUN + SPACE HARRIER + ROCKY + HANG ON + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL 1 699 OFFRE SPECIALE N. 2: CONSOLE SEGA + CHOPPLIFTER + ENDURO RACER + HANG ON + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL 1 399 OFFRE SPECIALE N. 3: CONSOLE SEGA + PISTOLET PHASER + MARKSMAN SHOOTING + TRAP SHOOTING + SAFARI HUNT + HANG ON + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL 1 399 PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT 449 JEUX: ALEX KIDD 209 ACTION FIGHTER. 209 ASTRO WARRIOR/PIT POT. 209 BLACK BELT 209 EXITEBIKE 209 GOLF 209 ICE CLIMBER 209 KUNG-FU 209 MARIO BROS 209 MACH RIDER. 209 PRO WRESLING 209 POPEYE 209 PINBALL 209 SLALOM 209 SUPER MARIO BROS 209 SOCCER 209 TENNIS 209 URBAN CHAMPION. 209 VOLLEY BALL 209 WRECKING CREW 209	CONSOLE NINTENDO CONSOLE NINTENDO: + 2 JOYSTICKS + CABLE PERITEL 1 190 CONSOLE NINTENDO DE LUXE: + ROBOT R.O.B. + PISTOLET A RAYONS + 2 JOYSTICKS + CABLE PERITEL + GYROMITE + DUCK HUNT. 1 990 OFFRE SPECIALE N. 1: CONSOLE NINTENDO + BALLOON FIGHT + CLU CLU LAND + ICE CLIMBER + SUPER MARIO BROS + 2 JOYSTICKS + CABLE PERITEL 1 899 OFFRE SPECIALE N. 2: CONSOLE NINTENDO + SOCCER + TENNIS + SUPER MARIO BROS + 2 JOYSTICKS + CABLE PERITEL 1 650 JEUX: BALLOON FIGHT 239 CLU CLU LAND 239 DONKEY KONG 239 DONKEY KONG JR 239 DONKEY KONG 3 239 EXITEBIKE 239 GOLF 239 ICE CLIMBER 239 KUNG-FU 239 MARIO BROS 239 MACH RIDER. 239 PRO WRESLING 239 POPEYE 239 PINBALL 239 SLALOM 239 SUPER MARIO BROS 239 SOCCER 239 TENNIS 239 URBAN CHAMPION. 239 VOLLEY BALL 239 WRECKING CREW 239	AMIGA ARTICFOX 290 ALTERNATE REALITY. 290 AUTODUEL 390 AEGIS ANIMATOR 990 AEGIS DRAW 890 BALANCE OF POWER 460 BARBARIANS 249 BARD'S TALES. 460 CRAZY CARS 290 CHESSMASTER 2000 390 DEJA VU 430 DEFENDER OF THE CROWN. 390 DELUXE MUSIC CONST. SET 2.0 790 DELUXE PAINT 2. 850 DELUXE VIDEO 1.2 850 FAERY TALES ADVENTURE 430 FIRE POWER 290 FLIGHT SIMULATOR 2. 430 SCENERY DISK N. 7. 230 SCENERY DISK N. 11 230 GRAND SLAM TENNIS 430 GOLDRUNNER 280 GUILD OF THIEVES. 245 HALLIE PROJECT 430 HOLLYWOOD HJUNK 360 IMPACT 169 IMAGES 890 KARATE KID 2. 249 KING QUEST 1. 290 KING QUEST 2. 390 KING QUEST 3. 390 KNIGHT ORC 190 LEADER BOARD. 245 LEISURE SUIT LARRY 390 LITTLE COMPUTER PEOPLE 350 LATTICE C 1400 MARBLE MADNESS 195 MARBLE MADNESS 195 MUSIC STUDIO 320 MCC PASCAL 990 OGRE 245 PHANTASIE 290 PHANTASIE 3 345 PLUTOS 169 RETURN TO ATLANTIS 290 ROADWAR 2000 345 S.O.I. 390 SARGON 3. 390 SHANGAI 245 SILENT SERVICE. 245 SINBAD 390 SKYFOX 290 SPACE QUEST 345 STARGLIDER 245 STRIP POKER 190 TERROR PODS. 245 TEST DRIVE 390 THE PAWN. 245 ULTIMA 3 260 UNINVITED 390 VIDEO VEGAS 290 VIDEOSCAPE 3 D. 1790 WINTER GAMES 245 WORLD GAMES 245	PROMOTIONS JOYSTICKS: ATARI, AMSTRAD, COMMODORE, SPECTRUM... QUICK SHOT 2 49 CAPTAIN GRANT 59 SWITCH JOY 99 TAC 3 109 SLICK STICK 110 SPEED KING 119 QUICK SHOT 2 TURBO 129 PROFESSIONAL 139 SUPER PROFESSIONAL 149 PROFESSIONAL TRANSPARENTE 170 PRO 5000 159 3 WAY WICO 320 TERMINATOR (GRENADE) 189 IBM: QUICK SHOT X 189 DISQUETTES GRANDES MARQUES: ATARI ST/AMIGA/... 10 DISQUETTES 3"5 SF/DD 99 10 DISQUETTES 3"5 DF/DD 120 BOITE RANGEMENT 40 DISQ 79 C64/APPLE/ATARI XE/... 10 DISQ. 5"1/4 NEUTRES 39 10 DISQ. 5"1/4 SF/DD 69 10 DISQ. 5"1/4 DF/DD 99 BOITE RANGEMENT 50 DISQ 89 DIVERS: TAPIS SOURIS 99 HOUSE U.C. ATARI ST 99 HOUSE MONITEUR ST 99 PROLONGATEUR DE JOYSTICK 69 DOUBLEUR DE JOYSTICK (CPC) 69 THOMSON: NOMBREUSES PROMOTIONS SUR LES LOGICIELS COCONUT C'EST AUSSI LA HIFI, L'AUDIO, LA VIDEO, (PLATINE LASER COMPACT DISC: 990 F T.T.C.)	MATERIEL ATARI ST: U.C.: 520 STF + MONITEUR MONO 2 990 520 STF + COULEUR SCI 224 4 480 520 STF + COULEUR 8801 4 990 1040 STF + MONITEUR MONO 4 990 1040 STF + COULEUR 8801 6 990 1040 STF + COULEUR SC1224 7 490 1040 STF + COULEUR 8832 7 990 MEGA ST 2 MONOCHROME 9 450 HT MEGA ST 4 MONOCHROME 12 450 HT LECTEURS SUPPLEMENTAIRES: SF 314 DOUBLE FACE 1 MEGA 1 990 SH 205 DISQUE DUR 20 MEGA 4 990 MONITEURS ATARI: MONOCHROME SM 125 1 590 COULEUR SC 1425 2 590 COULEUR SC 1224 2 990 AMIGA: AMIGA 500 4 690 AMIGA 500 + MON. COULEUR 6 690 MONITEURS COULEUR PHILIPS: - 8801 2 490 - 8832 (COUL. + MONO + TTL) 3 490 IMPRIMANTES: ATARI SMM 804 1 990 STAR NL10 + INTERFACE ST 2 890 STAR NL10 + INTERFACE C 64 2 890 STAR NL10 + INTERFACE IBM 3 450 STAR NB 24/10 7 990 INTRODUCTEUR FEUILLE A FEUILLE POUR NL10 800 CABLE IMPRIMANTE 150 RUBAN ENCREUR SMM 804 79 RUBAN ENCREUR NL 10 79 COMITES D'ENTREPRISES ET ETUDIANTS, NOUS CONSULTER. POUR L'EXPEDITION DE MACHINES FRAIS D'EXPEDITION = 150 FF. RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00.

SPÉCIAL CINEMAWARE

• Tout le monde le sait déjà. Defender of the Crown est disponible en France sur Amiga, ST, PC et CBM mais, saviez-vous ce que UBI SOFT vous réserve pour les fêtes ?

DEFENDER OF THE CROWN AMSTRAD ! à ne pas manquer sous aucun prétexte.

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

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

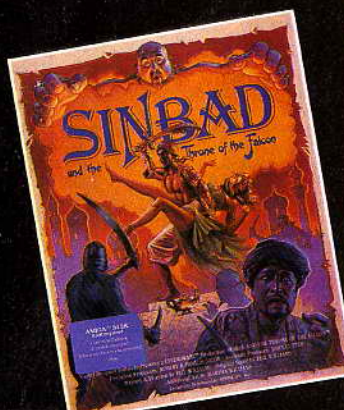
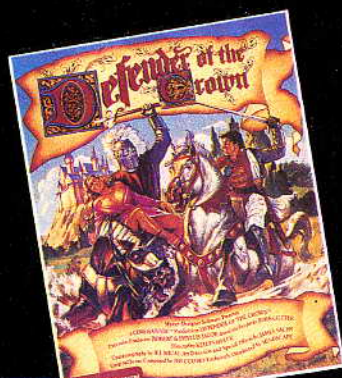
• Que les PC et Compatibles se rassurent, Cinemaware pense aussi à eux en sortant SDI pour les compatibles PC.

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

COMING SOON!



Master Designer Software Presents A CINEMAWARE™ Production THE KING OF CHICAGO Written and Directed by DOUG SHARP
Original Music by ERIC ROSSER Unit Publicist: MARC HALBERSTADT Executive Producers: ROBERT & PHYLLIS JACOB
© 1986 Master Designer Software Inc. all rights reserved.



DISTRIBUÉ PAR

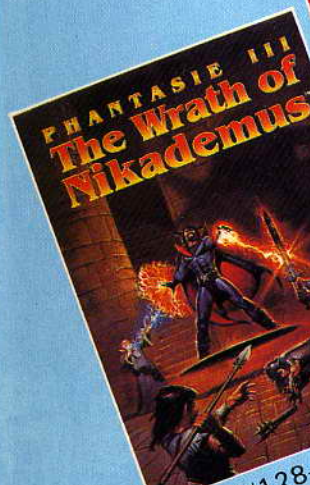


1, Voie Félix Eboué
94000 CRÉTEIL



BIENTOT...
★ **ENTIÈREMENT EN FRANÇAIS !**
TEXTE A L'ÉCRAN ET NOTICES EN FRANÇAIS
pour : Phantasie III, Roadwar Europa, Colonial Conquest
et War Game Construction Set.

★ **NOTICES EN FRANÇAIS**
POUR TOUS LES AUTRES TITRES !



REVENDEURS,
ATTENTION...

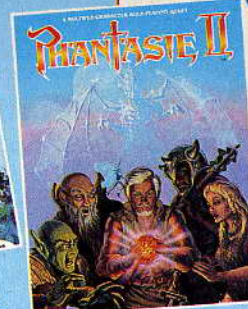


DIFFUSION

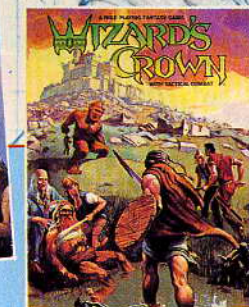
Je tiens à votre disposition
pour tout renseignement
et commandes, téléphonez
au 16 (1) 43 39 23 21



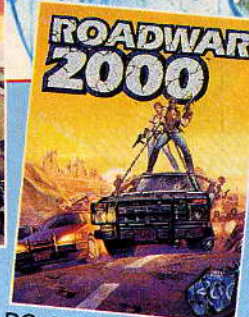
ST-PC-Amiga
C64/128-MAC-
Apple-Atari 800



ST-Apple
C64/128



PC-ST-Apple
Atari 800
C64/128



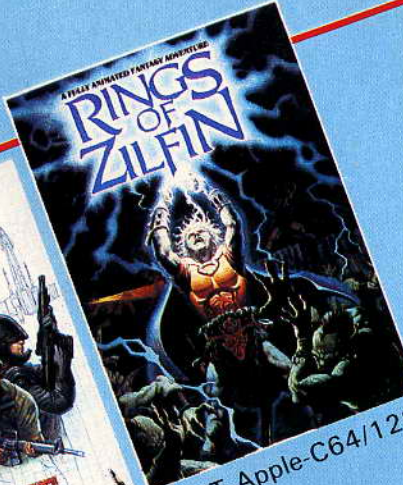
PC-ST
Amiga-MAC



ST-C64/128-Apple
Atari 800



Atari 800-C64/128



PC-ST-Apple-C64/128



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.



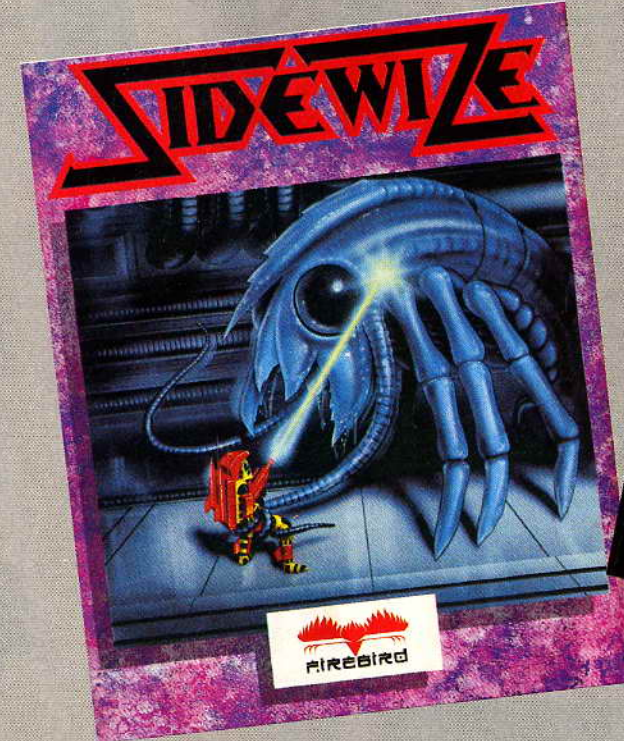
Distribué et traduit par :



1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL CEDEX
Téléphone 43 77 74 01

DU NOUVEAU POUR

LES MICROBOBLES



DIFFUSION FRANCE
IMAGE LOGICIEL
Tour Gallieni 2 -
36, avenue Gallieni
93175 BAGNOLET
Cedex.



ON THE TILES

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

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

SCARY MONSTERS

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

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

STAR TREK

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

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

SIDEWIZ

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

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

BUBBLE BOBBLE

Accompagnez BUB et BOB, deux malins petits brontozores, le long d'un parcours peuplé d'innombrables et espiègles petites bulles, renfermant des figures de dessins animés : BUB BOB, Blubba, et le Baron Von Bubble. Soyez vigilant face à leur comportement totalement imprévisible et aux obstacles mortels que votre principal ennemi « SKULL MONSTRA » ne manquera pas de faire surgir à tous moments.

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

*PRIX PUBLIC MAXIMUM CONSEILLE



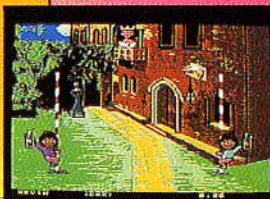
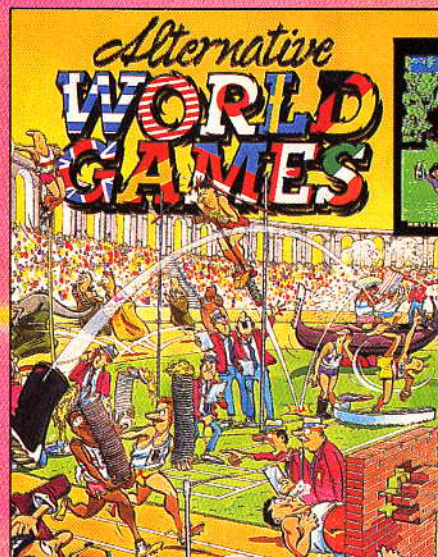
Se servir d'un micro ordinateur, c'est se donner une chance supplémentaire de réussir. Les jeunes qui se passionnent pour l'informatique le savent mieux que quiconque. Mais attention! Pour progresser dans ce domaine, il faut des bases solides. Avec le TO8D de Thomson Micro Informatique les débutants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

TO8D THOMSON CONÇU POUR TOUS LES MORDUS

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



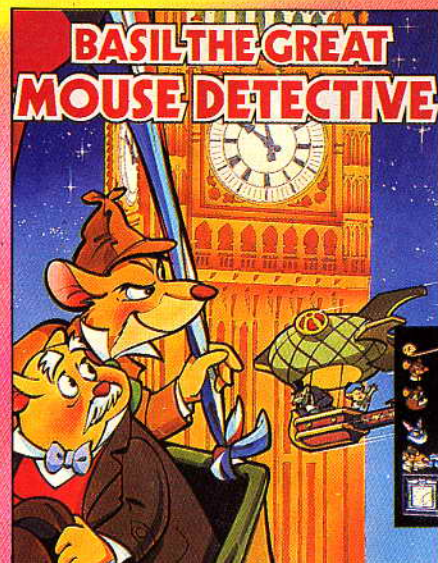
RELEVEZ LE DÉFI AVEC UN JEU GREMLIN!!



CBM 64/128
AMSTRAD
SPECTRUM
ATARI ST

ALTERNATIVE WORLD GAMES

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



CBM 64/128
AMSTRAD
SPECTRUM

BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE

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



CBM 64/128
AMSTRAD
SPECTRUM
MSX

MASK II

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



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



CBM 64/128
AMSTRAD
SPECTRUM
ATARI ST



C'EST UNE EXPERIENCE FRACASSANTE

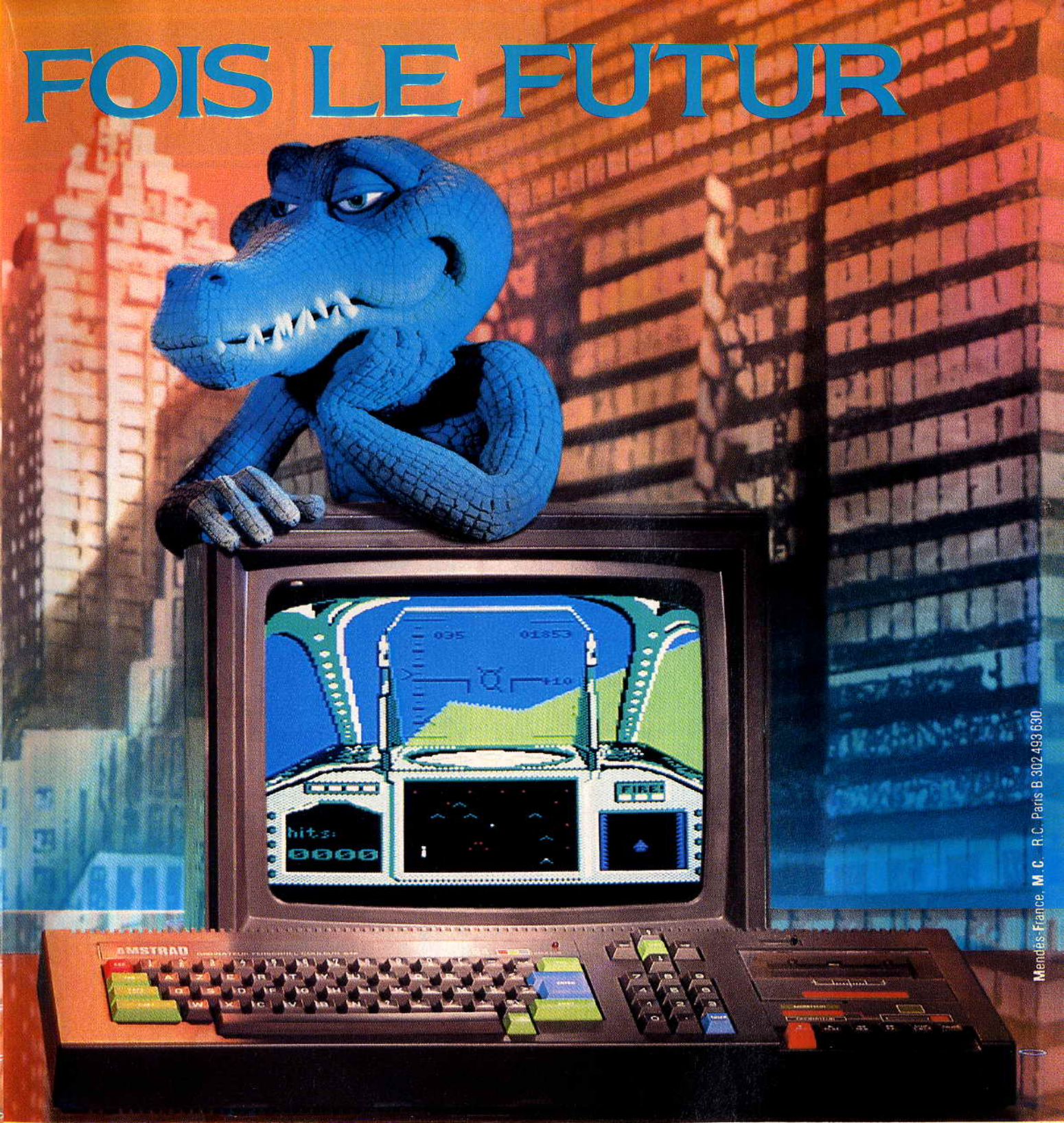
GREMLIN

IL ETAIT UNE FOIS LE FUTUR



Votre avenir, c'est un monde de machines merveilleuses: machines à travailler, machines à voyager, à détecter de nouvelles ressources, à conquérir de nouveaux espaces. Toutes pilotées par des ordinateurs, eux-mêmes commandés par... vous! L'avenir, ça se prépare sérieusement. Dès aujourd'hui. L'amstrad CPC 464 est fait pour ça. Pour vous faciliter l'apprentissage des connaissances essentielles: mathématiques, géographie, sciences, langues...

Pour vous apprendre à maîtriser l'outil de l'avenir, l'ordinateur, et à en faire un outil de création: dessin, musique... Choisir le CPC 464, c'est choisir le standard d'aujourd'hui: celui pour lequel on crée chaque jour le plus grand nombre de programmes éducatifs, scientifiques, professionnels et de jeux (jouer est aussi une façon d'apprendre). Choisir le CPC 464 c'est encore choisir le meilleur rapport performances/prix du moment. 2990F avec son écran couleur: le futur est vraiment à la portée de tous.



CPC 464 Écran Couleur et Nouveau Clavier AZERTY 2990^F

AMSTRAD
LE MORDANT INFORMATIQUE

Merci de m'envoyer une documentation sur le CPC 464

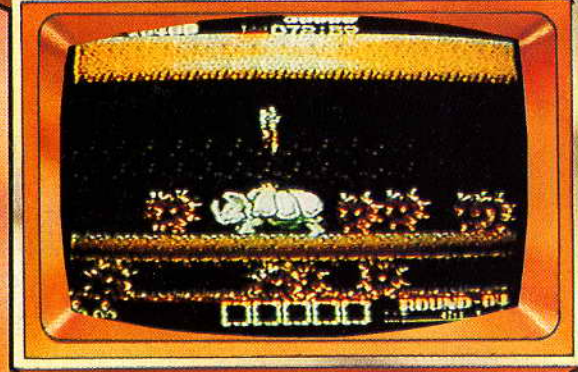
Nom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Tél. _____

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

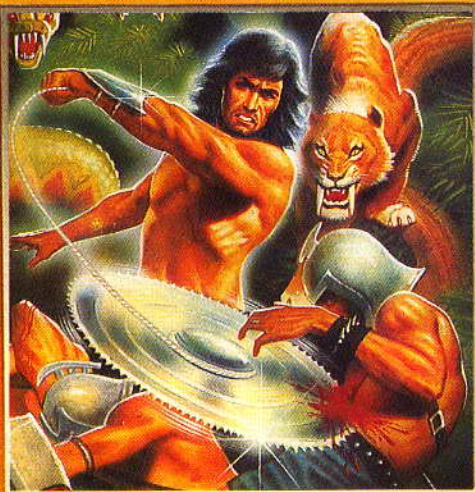
LES CONVERSIONS D'OR MASSIF DE U.S.GOLD



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

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

TECMO™



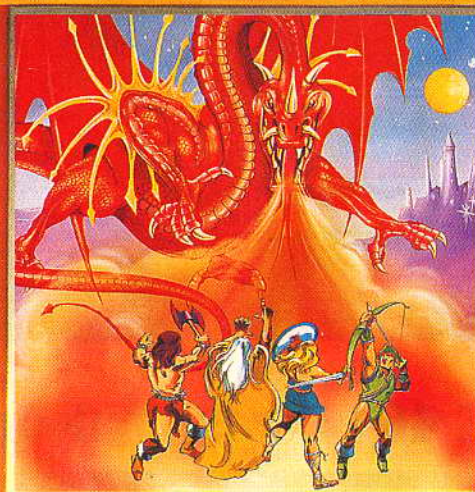
ECRAN TIRE DE VERSION ARCADE



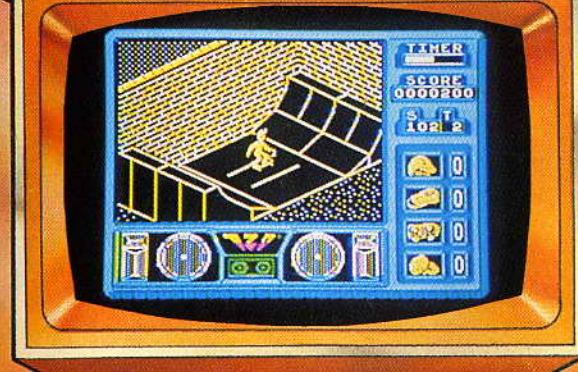
Captivant, frénétique et contenant beaucoup
de dispositifs, Gauntlet II est un jeu entièrement
nouveau. Dans cette croisade passionnante, Gauntlet II
n'est pas simplement un épisode de plus mais une
expérience parfaitement nouvelle, une aventure pleine d'action.

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

ATARI®
GAMES



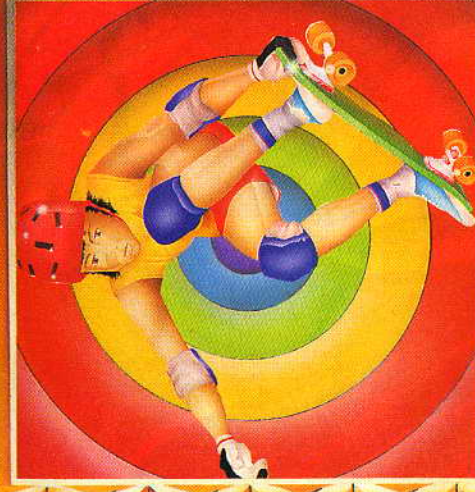
ECRAN TIRE DE VERSION ATARI ST



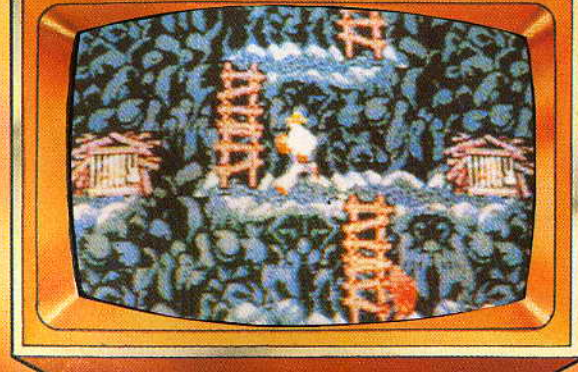
Les fortes sensations et les prouesses techniques du
véritable skateboarding sont réunies dans cette occasion
unique de devenir un champion dans le monde de la planche à
roulettes! Essayez votre habileté parmi les parcs de skating. Améliorez
votre technique en style libre et en compétition en vous apprêtant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

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

ATARI®
GAMES



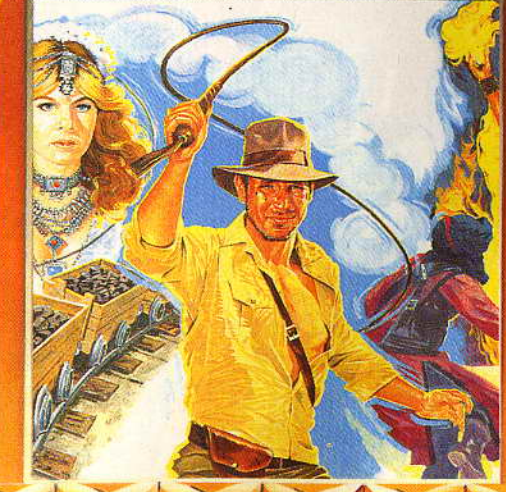
ECRAN TIRE DE VERSION SPECTRUM



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

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

ATARI®
GAMES



ECRAN TIRE DE VERSION ARCADE



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



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

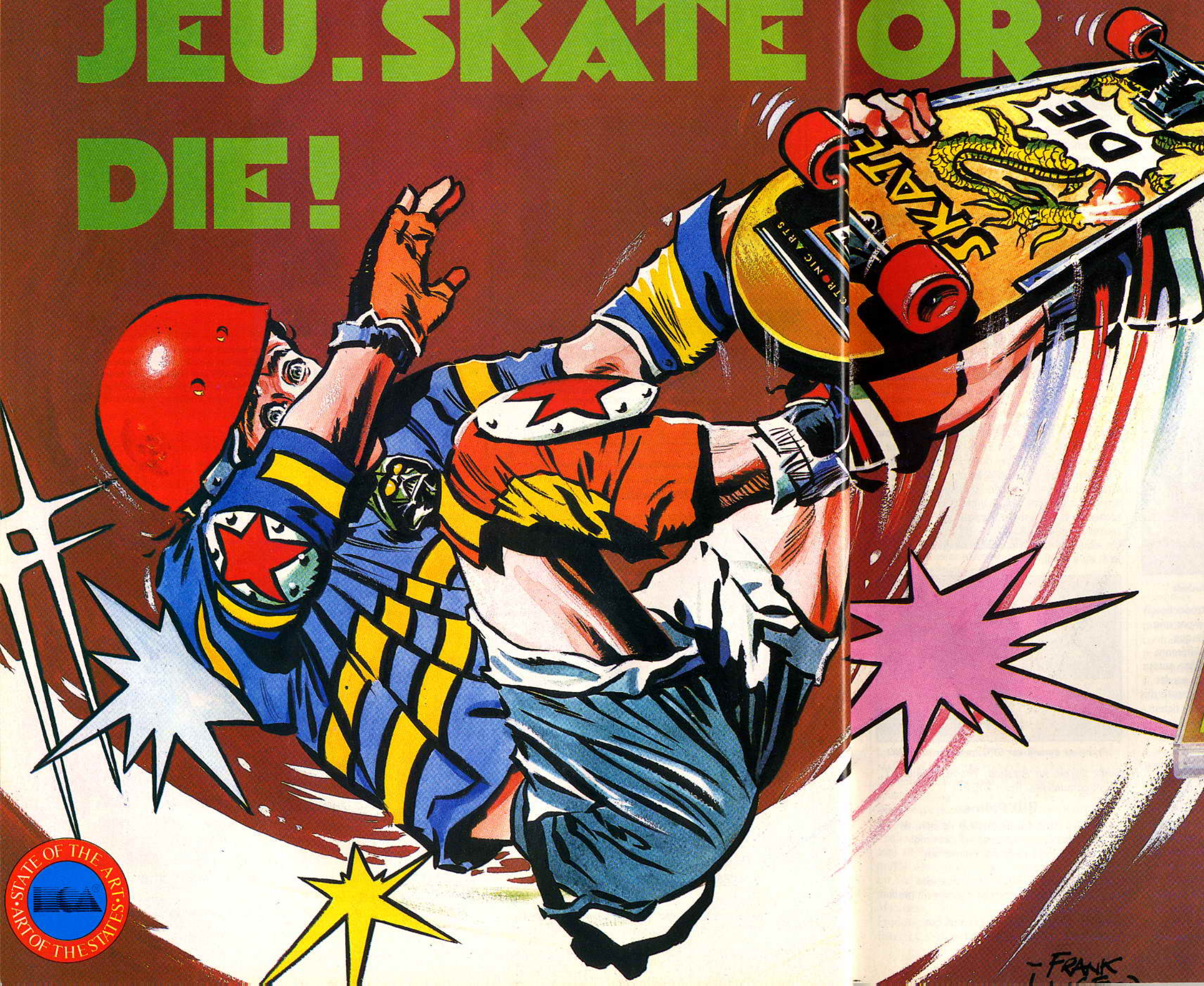


*TM & © 1986 Atari Games Corporation. Tout droits réservés.
Licensé à U.S. Gold Ltd.



© 1985 Lucasfilm Ltd et Atari Games Corporation.
Tous droits réservés. *Marques déposées de Lucasfilm Ltd.,
fabriqué sous licence par U.S. Gold Ltd.

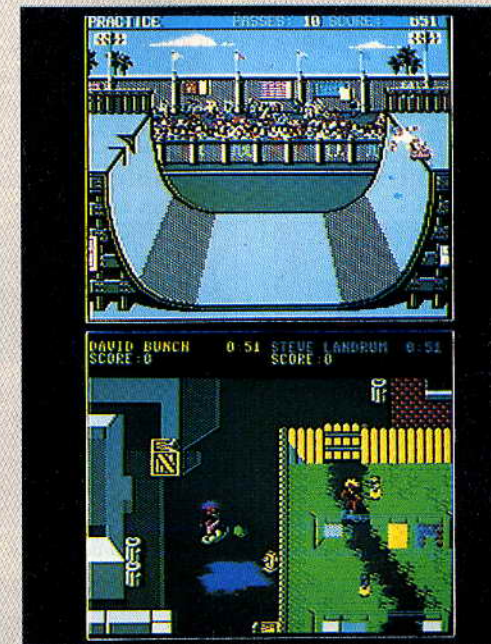
ARRETEZ LE JEU SKATE OR DIE!



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

A FOND DANS LE COULOIR

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



PATINER & DETRUIRE

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

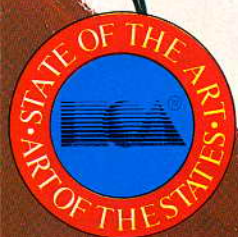


DONNEZ LIBRE COURS A
VOTRE IMAGINATION

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

ELECTRONIC ARTS
AUTHORISED DEALER

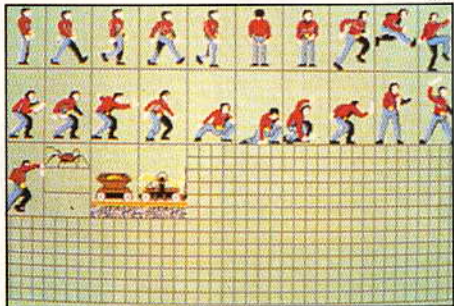
Pour obtenir une brochure complète des produits Electronic Arts et l'adresse de votre plus proche revendeur, veuillez écrire à Electronic Arts, Langley Business Centre, 11-49 Station Road, Langley, Slough, Berkshire SL3 8YN ou appeler notre service clientèle au +44 753 46465.



ELECTRONIC ARTS

Mutations: trois aventuriers passent à l'écran

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

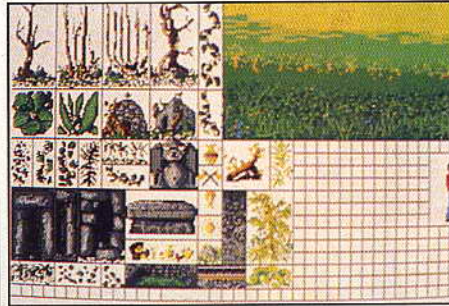


Bob Morane dans tous ses profils d'animations

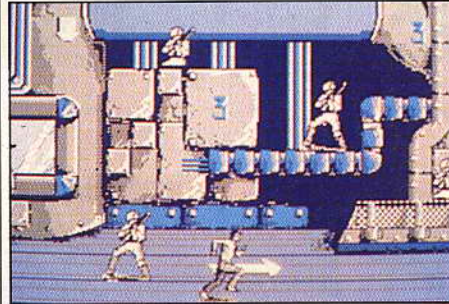


Au Moyen Age, chevaliers et châteaux

Bob Morane promène ses guêtres sur tous les continents et à toutes les époques. Les livres de Henri Vernes (cent cinquante romans), des dizaines d'albums de BD, ainsi qu'une série télévisée ont popularisé les aventures du héros, sans évoquer la chanson du groupe Indochine sur « l'aventurier de tous les dangers ». En tout temps, en tout lieu, il combat mille adversaires, dont l'Ombre Jaune, son ennemi attitré. Infogrames ouvre au héros un territoire qui lui était resté fermé : l'écran des micros. Pour adapter Bob Morane et ses compagnons Bill Ballantine, Sophia Paramount et le colonel Graigh, Infogrames lance une série, inaugurée par une rafale de trois logiciels, l'un se passant dans la jungle, un autre au Moyen Age, un dernier dans l'espace. D'autres lieux et d'autres époques sont en préparation. La série a des points communs ; le logiciel constitue seulement un élément de l'aventure puisqu'un livre joint contient d'abord un roman, puis une BD qui reprennent le même thème, en troisième lieu un guide de l'univers dans lequel vous évoluez : un manuel de survie pour la



Les pseudo-caractères, éléments des décors



Dans l'espace, les règles de l'arcade

jungle, un guide de l'espace, une introduction à la chevalerie, enfin le livre se termine par une aventure dont vous êtes le héros. Chaque support relate une aventure un peu différente. Mais l'unité de la série des logiciels, bâtie autour d'un Bob Morane aisément identifiable sur les écrans, s'accompagne d'une grande diversité des programmes. Ainsi l'aventure de science fiction, dans l'espace interstellaire du XXV^e siècle, est essentiellement un jeu d'action, traité en plein écran où les étages de la station orbitale correspondent à des niveaux de jeu. L'aventure dans un château du Comté de Savoie où se trouve la relique du Saint Suaire, vénérée entre toutes, vous opposera aux envoyés de l'Ombre Jaune et aux Chevaliers Templiers sur un écran à plusieurs fenêtres, tandis que pour retrouver le trésor des Chibchas, Bob Morane affrontera les dangers de la forêt puis des labyrinthes d'un temple inca. Ses armes : couteau, dynamite et un détecteur magnéto-thermique. Côté cuisine les logiciels sont écrits en C, dessinés pour les Atari ST. Cette version est transcodée pour donner des programmes et graphiques lisibles

par les Amstrad CPC et Thomson. Seules certaines routines de scrolling et d'animation sont écrites dans le langage machine spécifique à chaque micro, routines particulièrement développées sur les CPC et les Thomson afin de compenser leurs faiblesses dans le domaine de l'animation. Les décors sur la photo, les éléments du milieu de la jungle sont traités comme des pseudo-caractères. Ainsi, chaque élément est décrit en détail une seule fois. Mais attention, il ne revient pas tel quel chaque fois qu'il est appelé à figurer sur un écran : il est déformé, renversé, recoloré, si bien que chaque pseudo-caractère génère de nombreux graphismes différents. Les versions CPC, PC et compatibles, Atari ST et Thomson devraient sortir simultanément pour les trois aventures et coûteront 190 F.



Le résultat, dans la jungle

Turlogh le rôdeur

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



Premiers écrans sur CPC, proches de la BD

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

Bill Palmer

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

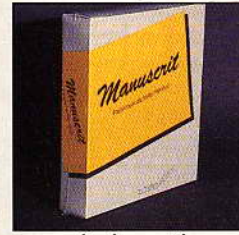


Tout par les icônes, et avec le curseur

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

Original

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



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

Le Pascal, à l'aise Blaise

1. Que signifie le nom de Pascal ?

Il a été donné en l'honneur de Blaise Pascal, scientifique, polémiste et philosophe français (1623-1662) qui inventa la première machine à calculer, le calcul des probabilités, parmi tant de travaux qui marquèrent l'évolution des idées.

2. Quand est né le Pascal ?

Niklaus Wirth à l'université de Zurich l'a mis au point en 1970. Il a donc près de vingt ans, moins cependant que Basic, LISP, Cobol. Et, comme le Basic, il est peu à peu sorti du monde universitaire où il avait vu le jour.

3. A quoi sert le Pascal ?

Au départ, il servait à apprendre à programmer, fonction originelle du Basic. Mais le Basic a été mis au point pour être facile, tandis que le Pascal a été créé pour sa rigueur et sa logique.

4. Pourquoi peu de jeux sont-ils programmés en Pascal ?

Parce que les programmeurs commencent en Basic et passent, quand les choses deviennent sérieuses, soit au langage machine, soit à des langages relativement proches de la machine comme le C, langages qui permettent les effets les plus rapides.

5. Comment fonctionne le Pascal ?

C'est un langage créé pour la programmation structurée.

Vous commencez par une partie de déclarations : exposer, déclarer les constantes, les types, les variables et les fonctions que vous allez utiliser. Le corps du programme peut lui-même appeler des sous-programmes. C'est l'ensemble de ce programme-source qui sera compilé. Et le programme-objet, celui issu de la compilation, qui sera interprétable. Le compilateur saura, au passage, vous indiquer une partie des erreurs que vous aurez commises.

On ne peut programmer en Pascal sans savoir précisément ce que l'on veut faire. C'est une contrainte formelle qui aide à produire des programmes clairs, compréhensibles, facilement déboguables et rapides.

6. Peut-on tout faire en Pascal ?

Comme avec les langages de haut niveau, en principe, Pascal peut tout faire. Il ne fait pas tout mieux que tous les autres.

7. Existe-il beaucoup de dialectes du Pascal ?

Oui, mais l'un d'entre eux, jouissant de sensibles avantages, s'impose. Le Turbo Pascal, aujourd'hui le plus pratiqué, tend à s'imposer comme norme de fait. Mais l'Institut international de normalisation a mis au point une norme ISO pour rationaliser les dialectes. Une variante très diffusée est le Pascal UCSD mis au point à l'université de Californie à San Diego.

8. En quoi réside l'intérêt de Turbo-Pascal ?

Il est plus compact. Nul besoin de revenir au dos, de charger dix programmes spécialisés :

éditeur, puis compilateur, puis éditeur de liens, etc. Le travail s'effectue sur de forts jolis écrans, l'éditeur dérive de Wordstar, la compilation démarre à l'aide d'une simple touche et s'effectue à toute allure... Turbo Pascal a beaucoup fait pour la diffusion du Pascal (et pour le démarrage de Borland, mais c'est une autre histoire).

9. Pascal aurait eu une fille, peut-on confirmer la nouvelle ?

Oui, et elle se nomme Ada. C'est le résultat d'un appel d'offre du Pentagone, le Ministère de la Défense des États-Unis, remporté par une équipe de Français. Il fallait un langage universel et très rigoureux. Le nouveau langage dont les caractéristiques ont été définies par un cahier des charges très précis avant sa mise au point, porte le nom d'Ada Lovelace, la première programmeuse et s'inspire du Pascal.

10. Que lire sur le Pascal ?

Des milliers de livres ont été écrits sur ce langage. « Du Basic au Turbo Pascal », Éditions Micro Application. 306 pages. « Turbo Tutor », livre et logiciel de Borland pour qui veut apprendre à programmer en Turbo Pascal. « Turbo Pascal facile », Philippe Mercier. Collection Marabout, 248 pages. Les publications de l'Institut Pascal : une revue « pascalissime » et de nombreuses brochures, 26, rue Lamartine, 75009 Paris. Tél. : 42.85.10.82.

Edgar Pixel

My Mac is fantastic

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

Wild Bill s'en va en guerre

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



L'étoffe des héros

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

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

— Il y a plusieurs histoires qui circulent à ce sujet. Le surnom date de mes exploits sportifs passés. J'étais, à l'époque, très mauvais mais très enthousiaste et pour compenser mes faiblesses de défenseur, je fonçais la tête la première sur l'attaquant. Pour la plupart des gens « wild » évoque la folie, la force incontrôlée. Pour moi cela veut juste dire que je suis gourmand de la

vie et que j'essaie de m'investir à 120 % dans ce que je fais, même si parfois je suis mauvais. J'aime la compétition, chez Microprose nous jouons au basket trois fois par semaine.

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

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

— Pourquoi vous êtes-vous spécialisés dès le départ ?

— Nous ne nous sommes pas spécialisés, nous avons seulement fait les produits que nous aimions Sid Meier et moi. Sid est mon partenaire de toujours. Nous nous sommes rencontrés en jouant à un simulateur de vol dans un café. Juste en jouant et en regardant le jeu il pouvait analyser le travail de programmation. Il m'a dit qu'en quinze jours il pouvait faire le même et comme je pensais

pouvoir le vendre nous nous sommes associés. *Helicat Ace* est ainsi né du mariage d'un bon programmeur et d'un bon pilote. Nous en avons vendu cinquante mille dans des sacs plastiques sur Atari 800 et le programme se vend toujours.

— Vous êtes pilote ?

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

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

— Non, je pense que c'est dans les moments de grand stress national que les hommes et les femmes révèlent le meilleur d'eux-mêmes. Je fais des choses qui vous aident à prendre des décisions et à réagir dans la vie réelle. La violence fait partie de la vie.

Il y a trois règles essentielles dans l'Air Force : le contrôle de l'avion, l'analyse de la situation puis la prise de décisions et ces trois règles sont respectées dans mes jeux. Plusieurs officiers dans l'armée américaine nous ont dit que *F 15 Strike Eagle* était une des meilleures simulations existantes et surtout dans son analyse des prises de décisions.

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

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

C'est ce qui fait le « cachet » Microprose.

— Pensez-vous vous tourner vers de nouvelles machines ?

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

— Que pensez-vous du marché européen ?

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

— Pensez-vous développer des jeux sur console ?

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

Propos recueillis par Nathalie Meistermann

Pro Bridge 100

Les machines de bridge sont fort peu nombreuses sur le marché. Ainsi, c'est avec un grand intérêt que nous avons testé le *Pro Bridge 100*, de la société Saitek (nouveau nom de Scyssis, bien connue dans le monde des échecs). La machine se présente comme un tout petit boîtier aisément transportable. L'écran LCD, d'assez grandes dimensions, occupe toute la moitié gauche, tandis que la droite est dévolue aux touches. L'ensemble est alimenté uniquement par piles (cent heures avec une pile alcaline). Deux notices en anglais sont livrées, l'une expliquant le fonctionnement de l'appareil et l'autre fournissant les rudiments des annonces et du jeu de la carte. Quatre niveaux de jeu sont proposés, aux temps de réflexion tous très courts. Vous jouez toujours Sud (excepté lorsque c'est vous le mort, auquel cas vous jouez Nord). Une fois la donne effectuée (rien n'empêche d'appuyer plusieurs fois consécutivement sur la touche « deal » jusqu'à l'obtention d'une bonne main), les enchères commencent. Le programme suit un système d'enchères très conventionnel, sans connaître certaines règles pourtant classiques : deux trèfles pour les mains de vingt-deux, vingt-quatre points ; quatre sans atout pour l'appel aux as. Il est possible de tricher et de s'informer des mains des autres joueurs, de recommencer les enchères et de redonner. Une fois le contrat

déterminé, le jeu de la carte commence. Le programme pratique, là encore, un jeu trop prudent, voire borné, mettant rarement à profit les impasses et le squeeze. Les comptes de toute une partie sont tenus par le programme mais il ne garde pas en mémoire les comptes des parties successives. Malgré ses défauts, cette machine pourra procurer de bons moments aux joueurs débutants ou occasionnels sans leur faire prendre trop de mauvaises habitudes. (Saitek, importé par Transecom). J.H.

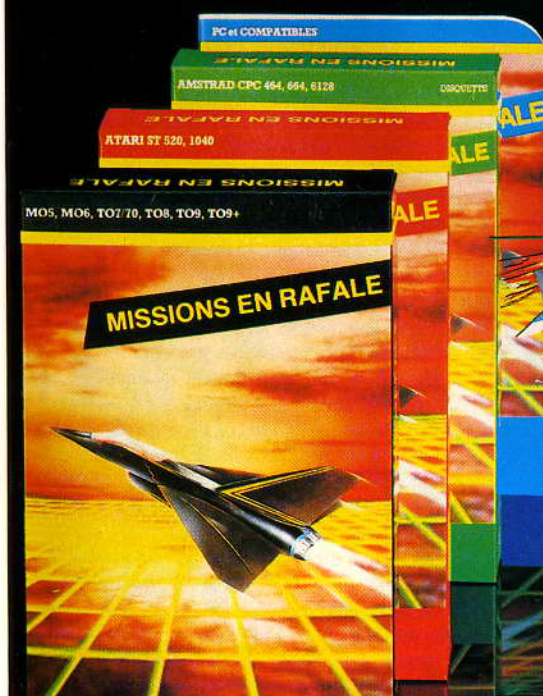
1 ST Word Plus

1 ST Word Plus est la mouture liffée, musclée et revigorée d'un traitement de texte, *1 ST Word*, qui s'est fait connaître dès les débuts du ST. Le programme est effectivement largement supérieur à l'ancienne version, notamment avec la simple apparition d'un témoin d'« état majuscule » à l'écran. Tout comme son prédécesseur, ce programme fonctionne sous GEM en un mode désormais connu : le « WYSIWYG » (qui permet de voir tel quel à l'écran, ce qui sera imprimé sur le papier). Outre les possibilités de mailings disponibles sur l'une des deux disquettes du package, le traitement de texte à proprement parler dispose des habituelles fonctions de coupage-collage

dans un même document ou d'une fenêtre à une autre et des non moins classiques systèmes de justification à droite et à gauche ou centré. Ses polices de caractères sont variées et permettent un large choix (caractères gras, soulignés, italiques). Son originalité s'affirme cependant avec ses possibilités d'insertion graphique (il est possible de récupérer des graphismes faits avec des utilitaires de dessin, et de les insérer dans du texte). Autre caractéristique intéressante, l'énorme dictionnaire français de 40 000 mots qui permet au vérificateur orthographique intégré de contrôler les mots tapés en frappe continue ou après coup, à la vitesse de cinq cents mots par seconde.

Vous pourrez de plus vous constituer un dictionnaire sur mesure en fonction de vos applications personnelles (termes dentaires pour un odontologue, etc.). On appréciera tout particulièrement la possibilité d'adjoindre à certaines portions du texte des notes écrites, visibles à l'écran lorsque l'utilisateur clique avec la souris près du mot concerné. Ce programme dispose en définitive d'une grande simplicité d'utilisation tout en ne sacrifiant rien à la performance. Seul regret : l'impossibilité d'imprimer un texte encore à l'écran. Il faut nécessairement le sauvegarder avant l'impression. (Disquette GST pour Atari ST. 950 F.) E.C.

Suspens en plein ciel...



145 F*

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

MISSIONS EN RAFALE

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

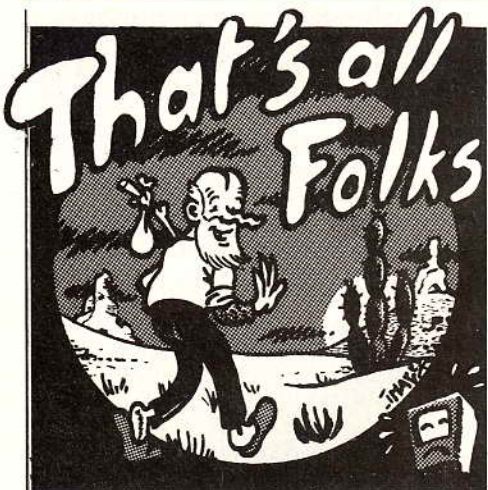
*Prix public maximum conseillé.
Thomson MO-TO - Cassette ou disquette
Atari ST - Disquette
Amstrad CPC - Cassette ou disquette
PC et compatibles - Disquette
De 145 F* à 245 F*



FRANCE IMAGE LOGICIEL

Les prix FIL sont imbattables.

en vente à la FNAC et chez votre revendeur habituel.



Pépé Louis se met en réserve de la République

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

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

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

J'ai passé de longues années devant mes écrans chéris, et je ne veux pas devenir une loque, un pestiféré, un givré du clavier, un enragé du drive mécanique. J'ai décidé de me mettre momentanément en réserve de la République Micro-Informatique. Prendre du recul, respirer, réfléchir et soigner ma vigne Gersoise. Cesser pour quelques temps de risquer ma santé morale et physique sur l'autel de la micro. Je cède donc (avec une certaine émotion) la place

de cette rubrique chronique à qui voudra bien assurer la relève d'un vieux débris. Je remercie Blottière, sacré gamin, et son équipe de galopins qui ont toujours su témoigner de l'affection à un ancêtre radoteur, même s'ils m'ont joué quelques tours en poussant mon fauteuil un peu trop rapidement dans les couloirs de la rédaction.

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

Combien ont-ils touché d'argent ?

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

Je vous en rappelle brièvement le principe. Le Ministère sélectionne quelques bons logiciels selon des critères aussi flous qu'une émission de Canal Plus non décodée. Commence alors une phase de négociation avec l'heureux éditeur élu au terme de laquelle ledit éditeur empoche un paquet de fifrelins qui devrait le mettre à l'abri du besoin pendant quelques mois. Grâce à cette ingénieuse traction, l'éditeur accepte de vendre à moindre coût, aux étudiants et enseignants, son logiciel sélectionné. C'est ainsi que Turbo Pascal, par exemple, est vendu 130F avec le manuel. Pour arriver à un prix plancher comme celui-là, il aura fallu que Borland touche un paquet important. Je pose la question : combien ? Celle-ci s'adresse bien sûr aux éditeurs des vingt-deux logiciels sélectionnés. Par ailleurs, je note que la fameuse licence-mixte ne concerne que les lycées et collèges. Qu'en est-il des écoles primaires ? Il semble que les mêmes de la communale peuvent se brosser et faire tintin pour du soft à prix réduit. Notez bien que cela ne devrait pas trop les gêner puisque les primaires sont essentiellement équipés de matériel Thomson (TO7, MO5) et que le gros des logiciels en licence-mixte est destiné à tourner sur PC.

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

Beau et mégalomanie

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

N'écoutez que lui-même il a donc appliqué cette théorie à Challenger, l'immense bâtiment qui servira de siège social, dès le mois de décembre, à toutes les entreprises du groupe. J'ai eu le privilège de visiter ce lieu, situé à Saint-Quentin-en-Yvelines. Titanesque, grandiose, impérial, moderne et complètement mégalomanie. Une débauche de marbre, de cuir, de plantes vertes et de verre sans tain. Lorsque l'on arrive au bout de l'allée centrale du parc, on est

saisi par la perspective royale : deux plans d'eau où batifolent quelques cygnes bordent le chemin qui mène au bâtiment principal architecturé autour de trois atriums.

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

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

Steve Jobs et Jack Tramiel main dans la main ?

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

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

Aujourd'hui Jobs est le patron de Next et Tramiel reste le boss d'Atari. Un vrai mélo en somme. Il y a là de quoi écrire une pièce de boulevard.

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

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

On pourrait donc rapidement voir sur le marché des écrans atteignant une résolution de 1280 x 480 pixels. Un must dans le genre. Ces écrans seraient fabriqués pour Next et Atari par une usine taïwanaise appartenant à Jack Tramiel.

Dans un premier temps Next commercialiserait des ensembles graphiques très haut de gamme dont les prix atteindraient quelques 10 000 dollars. Quant à la société Atari, elle se chargerait du bas de gamme avec une machine aux alentours de 3 000 dollars. Bien sûr, tout ceci n'est que le fruit de la rumeur. Mais quand elle persiste, s'enfle, s'amplifie et se précise on peut penser que tout cela n'est pas pure invention. Vous en saurez plus en 1988, mais à ce moment-là, un autre vous le racontera à ma place dans les colonnes de Tilt. Bah, vous pourrez toujours dire que le vieux avait vu juste. Il me reste à vous quitter sur la pointe des pneus. Je ne pars pas définitivement puisque vous retrouverez dans des hors-séries quelques petits textes informatiques que j'ai eu le mauvais goût de commettre dans des heures de grand lyrisme créatif. Sur ces bonnes paroles, je m'en

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

Pépé Louis

Créateur du mois :

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

— Vous programmez depuis longtemps ?

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



— Cela s'est bien vendu ?

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

— Vous avez tout fait ?

— Sur Amstrad, 98 %. Je fais tout sauf le son car je n'y connais rien et j'aime peu la musique. Au début, je programmais en Basic, maintenant je ne fais plus que de l'Assembleur. En général, j'écris un scénario vite fait, je mets plein d'idées

en vrac comme pour une rédaction et mon frère Thierry fait la mise en forme. C'est mon testeur. J'ai souvent des idées bizarres et lui est là pour les rectifier.

— Vous ne programmez que des jeux d'aventure ?

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



LES MUTANTS

Des rats géants ont envahi Paris. Votre mission : délivrer la ville de ces mutants et supprimer leur maître, son Excellence RA XVIII.

Où se trouve leur repère ? Quel est ce savant fou ? À quelles expériences se livre-t-il ?

Dans les bas-fonds de Paris, tous les coups sont permis. Si vous échouez, Paris est perdu !

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



Les prix FIL sont imbattables

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

— Cela porte ses fruits ?

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

— Quels sont vos jeux préférés ?

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

— Que faites-vous comme études ?

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

C'est génial et ça le sera encore plus lorsque l'on fera des jeux dessus.

— Quelle est votre passion dominante ?

— Devinez quoi ? Les ordinateurs. J'aime bien trifouiller là dedans. Quand j'étais petit mon père travaillait dans l'électronique. J'ai vu une grosse machine et depuis ce temps-là, j'ai attrapé le virus.

Je crois que beaucoup d'auteurs vous le diront. Propos recueillis par Nathalie Meistermann.

Tilt recrute !

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

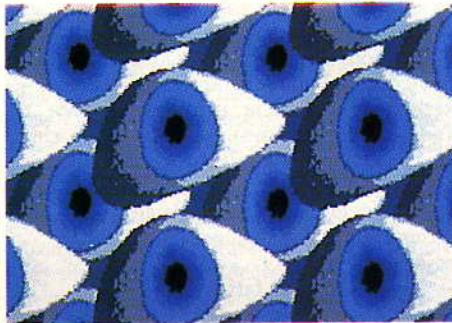
Si vous pensez répondre à ce profil, envoyez-nous rapidement votre curriculum vitae, une photo et une lettre manuscrite à Tilt, 2, rue des Italiens, 75009 Paris.

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

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

Le graphiste du mois

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



Apple Expo

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

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

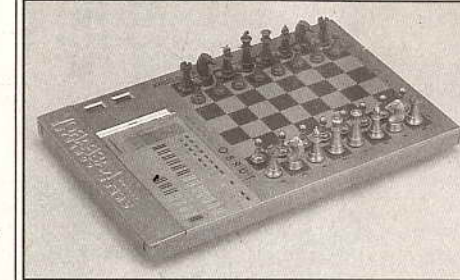
MK 12 : pour débiter aux échecs

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

Turbo S-24 K : pour joueurs confirmés

Cet appareil au plateau semi-sensitif est très semblable d'aspect à l'échiquier électronique Turbo 16 K (voir Tilt 43, page 24) mais ses performances sont nettement supérieures. Tout d'abord le retour arrière satisfait à toutes nos exigences. Ici pas besoin d'appuyer sur une quelconque touche. Pour revenir en arrière, il suffit de reprendre le dernier coup. Le programme vous guide alors pour la reprise des coups suivants et cela jusqu'au début de la partie. Les pièces capturées sont rappelées de manière claire. En conjonction avec ce retour total, il est possible de rejouer intégralement une partie pour l'analyser ou reprendre le cours du jeu normal à tout moment. De plus, pour revenir au début de la partie, il n'est pas nécessaire de reprendre tous les coups un à un. Le programme peut aussi vous informer de tous les coups de la variante principale qu'il envisage et vous fournit une estimation des positions (huit degrés). Vous pouvez de même lui demander conseil sur le coup à jouer. Enfin il est possible de mettre en mémoire (sans les perdre, évidemment, en éteignant la machine) quatre mille positions d'ouvertures ou trente parties. L'éventail des niveaux proposés est vaste (trente-deux) et bien conçu : parties classiques, tournois classiques ou modernes et niveaux

débutants (huit), plus un niveau infini et un mode de résolution des mats jusqu'en vingt coups ! La bibliothèque d'ouvertures est riche de cinq mille positions (plus quatre mille programmables) et les lignes sont bien choisies et s'étendent suffisamment loin. De plus le programme est capable de reconnaître les interventions, ce qui lui évite de sortir de cette phase prématurément. En milieu de partie, il se montre agressif (trop parfois) et peut mettre sur pied des combinaisons redoutables. En revanche, son faible sens stratégique peut le conduire parfois à des erreurs. En finale, il ne baisse pas les bras et



Le Turbo S-24 K surclasse son ancêtre le 16 K avec 32 niveaux de jeu, sauvegarde de 30 parties maîtrise bien la règle du carré et l'opposition rapprochée. Une excellente machine, dotée d'un programme fort à un prix intéressant (2 200 F). Scyssis. J.H.

Festival Micro

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



Jérôme Tesseyre, l'illustrateur vedette de Tilt

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

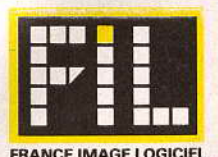
Les givrés du ski.



TOUT SCHUSS

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

Prix public maximum conseillé. (Thomson MO-10 de 145 F à 195 F*. Cassettes ou disquette.)



FRANCE IMAGE LOGICIEL

Les prix FIL sont imbattables

LE CLUB
DES FANS
DE
LA MICRO

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

COMMODORE 64 INCROYABLE !

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

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

BEST OF ELITE N°2 95/145F
+ PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS
+ SPACE HARRIER+BOMB JACK2

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

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

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

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

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

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

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

HIT PACK
+ COMMANDO+ BOMB JACK
+ AIR WOLF 99/149F
+ FRANCK BRUNO BOXING

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

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

NOUVEAUTES

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

HIT PARADE

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

ATARI ST

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

NOUVEAUTES

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

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

CONSOLES

NINTENDO

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

SEGA

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

ATARI 2600

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

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

BON DE
COMMANDE
PAGE 39

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

SPECTRUM INCROYABLE !

LES TRESORS DE US GOLD
+ GAUNTLET+LEADERBOARD
+ INFILTRATOR 115F
+ ACE OF ACES+METROCROSS
BEST OF ELITE 2 95F
+ PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS
+ SPACE HARRIER+BOMB JACK2
ELITE 6 PACK N°2
+ ACE+LIGHTFORCE+INTL KARATE
+ SHOCKWAY+BATTY 95F
GAME SET MATCH
+ TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL
+ PING PONG+FOOT 129F
+ KONAMI GOLF+YE AR KUNG FU2
HIT PACK 2 + 1942
+ SCOOPY DOO + ANTIRIAD
+ COMMANDO 86 98F
+ JET SET WILLY
+ FIGHTING WARRIOR
ELITE TRIPLE PACK
+ GREAT GURAYON
+ AIRWOLF 2 99F
+ SPACE IN C + 3DC
KONAMIS GREATEST HITS NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG 95F
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU
THEY SOLD A MILLION 3 NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER 95F
+ RAMBO + FIGHTER PILOT
THEY SOLD A MILLION 2 NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis) 95F
+ KNIGHT LORE
+ MATCH DAY (Foot)

NOUVEAUTES

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

HIT PARADE

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

ATARI 600/800/XL/130

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

NOUVEAUTES

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

HIT PARADE

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

THOMSON

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

NOUVEAUTES

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

HIT PARADE

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

HIT PARADE

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

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

THOMSON DISK

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

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

FRAIS DE PORT
GRATUITS POUR TOUTE
COMMANDE MINTEL

BOUTIQUES MICROMANIA

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

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

LE CLUB DES FANAS DE LA MICRO

1 LES INFOS
2 LES LOGICIELS
3 VOTRE COURRIER
4 GÂCHER DES JEUX

MICROMANIA

FAITES VOTRE CHOIX • ENVOI

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.

En parcourant Marszalkowska

La rue du Maréchal (Marszalkowska) traverse le centre de Varsovie. Rue large et triste qui parcourt des quartiers entièrement rasés par la Deuxième Guerre mondiale et reconstruits dans le style stalinien monumental au cours des années 50. Sinistre lieu qu'empruntent les Varsoviens dans leurs déplacements quotidiens. En parcourir quelques centaines de mètres fait mesurer l'ampleur de la pénétration de la micro. Place du Sauveur, un magasin de la chaîne Maluch : alimentation générale, produits d'entretien, vêtements et jouets pour enfants. Une sorte de guérite, à l'intérieur du magasin, propose des programmes pour *Spectrum*. Une affiche scotchée à la vitre donne l'adresse d'une boutique qui, quelques dizaines de mètres plus loin, propose non seulement des programmes, mais aussi les machines *Spectrum-Timex*.

En sortant, je parcours la rue Marszalkowska vers la vieille ville méticuleusement reconstituée. La rue est bordée de maisons à arcades. Vitrines de galeries, quelques commerces.

Un panneau coloré annonce :

« Café, salle de jeux au deuxième étage. » Deux salles se jouxtent. Niveau sonore infernal.

Un moniteur TV propose aux consommateurs des clips musicaux usés d'avoir trop servi.

Impossible d'écouter Prince ou Tina Turner en sirotant tranquillement un champagne soviétique, ou un cognac d'origine indéterminée : de la salle voisine parvient le fracas de la Guerre des étoiles. Une vingtaine de machines tournent à plein régime, toutes occupées. Simulations de motos, guerre, aventure-action comme *Ghost'n Goblins* retiennent des grappes de lycéens. Une femme lit un roman et distribue les jetons sous la pancarte « Les enfants en dessous de douze ans ne peuvent pas changer plus de cent zlotys ».

Mes tympans bourdonnent, mes poumons cherchent un peu d'oxygène sous la fumée de tabac, qui pique les yeux et brouille le chiché éclaircissant dispensé par des lustres jaunâtres...

Je rentre quand même dans une librairie générale. Une courte queue est indispensable pour obtenir, de quelqu'un qui sort, le panier métallique où stocker mes trouvailles. Les consommateurs des deux sexes flânent entre les rayons. Quelques bouquins d'info, des brochures. La diversité des éditeurs me sidère : si l'on comprend que les syndicats officiels diffusent une brochure d'initiation à la micro-informatique, je me demande encore pourquoi une brochure consacrée au Basic et à l'Assembleur du *Spectrum* forme un supplément aux « Cahiers historico-politiques du Front démocratique » (parti politique potiche) !

Effet de mode ?

A cause des recettes apportées par les six pages de publicité regroupées à la fin du cahier ?

Une grande maison de la presse. Trois publications de micro disputent la vedette en vitrine aux bouquins sur Varsovie et à l'album consacré au Pape.

Au-dessus de la maison de la presse, le grand magasin Wars. La période de pénurie aiguë est terminée, les comptoirs semblent bien garnis. A l'entresol une petite boutique.

Des programmes et des machines à ne savoir



Varsovie: l'euphorie informatique

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

Fiche d'identité

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

qu'en faire. Détail pittoresque : les compilations de jeux portent la marque du magasin Wars. Des titres : la cassette quatre contient : *Antirad, Legend of Cage, Judge Dred, The Goonies, Yie are King Fu II*. Comme je l'ai entendu dire, en un euphémisme délicat : le statut juridique de ces compilations est ambigu.

Certes, mais le centre commercial voisin, Sezam, diffuse d'autres compilations sous la marque Sezam. Statut juridique similaire. J'ignore superbement les simples kiosques à journaux, publics ou ceux des hôtels, qui croulent tous sous les publications informatiques.

Et je n'ai parcouru que quelques centaines de mètres de la même rue. Un annuaire micro-informatique de Varsovie devrait recenser des dizaines, voire des centaines d'adresses.

Devant les grands magasins, la rue Marszalkowska s'élargit en une immense place des défilés, au bord de laquelle est érigé un immeuble de béton surmonté d'une flèche, de plus de deux cents mètres de haut, l'imposant bâtiment contient des salles de congrès, des théâtres, des cinémas, administrations, des librairies et se nomme Palais de la Culture.

Le plus heureux des habitants de Varsovie serait le gardien du Palais de la Culture. C'est le seul Varsovien qui ne voit pas, en ouvrant ses volets le matin, ce gigantesque gratte-ciel, cadeau de Staline à la Pologne. Son ombre balaie le centre du Varsovie moderne et son rez-de-chaussée abrite la librairie universitaire, aux rayons informatiques bien garnis, bizarrement regroupés sous le panneau « mathématique et machines mathématiques ».

Les publications de l'Institut d'informatique de l'Université de Varsovie voisinent avec des ouvrages sur les circuits VLSI (les circuits intégrés miniaturisés dont sont faites les puces de nos ordinateurs), des manuels des *Spectrum* et *Amstrad CPC*, un volume de cours d'informatique pour les étudiants d'université par le professeur W. Turski, édité en anglais par les presses universitaires polonaises, des manuels de divers langages.

Les rayons étrangers exposent une floraison d'ouvrages soviétiques d'informatique, publiés en 1987, concernant en particulier l'intelligence artificielle et les systèmes experts, synthèses documentées de l'état de la question, mais sans

référence à des travaux postérieurs à 1985. Sans doute faut-il y voir le signe des longs délais nécessaires pour fabriquer un livre à Moscou et non celui d'un retard dans le suivi de ces questions par les experts soviétiques.

Les étudiants polonais sont tous censés comprendre le russe puisque cette langue fait partie des matières obligatoires au lycée.

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

INCROYABLE !

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

INCROYABLE !

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

INCROYABLE !

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

INCROYABLE !

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

INCROYABLE !

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

INCROYABLE !

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

INCROYABLE !

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

INCROYABLE !

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

INCROYABLE !

TILT JOURNAL

Le petit Byte et le computer

Le premier-né et le premier par le tirage (250 000 exemplaires) des mensuels polonais de micro-informatique est *Bajtek* (Le petit Byte). C'est aussi le journal qui ressemble le plus à *Tilt*. Il fait partie du groupe de presse de *Sztandar Młodych* (Le Drapeau des Jeunes), un quotidien lié à l'organisation des jeunes, à la fois syndicat, mutuelle et organisation politique. *Bajtek* envisage la parution d'un petit frère, consacré exclusivement aux Atari, et d'un autre voué aux compatibles IBM.

L'équipe du journal étend son activité à la publication de logiciels : un Logo polonais pour Atari XE/XL est paru, un *Warsaw Basic* devrait suivre. Elle parraine des jumelages entre les clubs informatiques de Pologne et d'autres pays européens.

Un autre mensuel, *Komputer*, qui ne tire qu'à 200 000 exemplaires (!), est né plus récemment quand une partie de l'équipe de *Bajtek* a choisi de sortir un journal plus professionnel. L'équipe de *Bajtek* se compose essentiellement de journalistes, alors que ce sont surtout des informaticiens de profession qui remplissent les colonnes de *Komputer*. Mais le journal doit aussi parler des jeux pour satisfaire la demande des acheteurs. Et quand il publie un questionnaire, deux mille cinq cents réponses submergent aussitôt les locaux.

Deux autres publications principales méritent une mention. X : *Informatyka Komputery*

informatique ne semble pas seulement s'expliquer par le hasard dans un pays où le tirage des journaux est limité par le prix (élevé) du papier et par les quantités disponibles (trop faibles). Le facteur initiateur vient de ce que la Pologne effectue sa nécessaire informatisation en s'équipant de façon incontrôlée et très rapide avec des matériels divers. La réforme économique du début des années 80 a suscité la création de structures commerciales et industrielles aptes à diffuser le matériel.

Mais une fois les machines livrées, personne ne sait s'en servir correctement. Et ceux et celles qui jouent ne disposent pas des informations nécessaires à la programmation.

Le temps de parution d'un livre est long, les imprimeries refusent du travail. Donc la formule de périodiques assure une formation minimum à des centaines de milliers de lecteurs.

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

C'est début 1986 que les premiers journaux sont apparus. A la même date, les directeurs généraux des entreprises de l'industrie informatique se sont réunis à Varsovie. Ils ont sonné les cloches au gouvernement, lui demandant de lancer des commandes massives de matériel. La livraison de 100 000 ordinateurs pour les lycées devrait s'effectuer d'ici 1990, mais à l'été 1987, le gouvernement n'avait pas encore décidé à qui, en Pologne ou à l'étranger, passer les commandes.

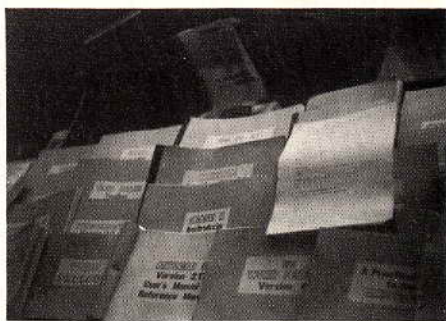
Le tableau de la production locale est relativement fourni. Plus d'une douzaine de modèles : trois modèles *Elwro*, *PSPD*, *MK*, *ComPan*, *IMP*, *CS*, *IMZ*, *Mera*, *Meritum*, *Unipolbit* 2086. *Elwro* ou *Mera* sont des usines d'état. (*Mera* produit trois mille micros par an, appelés *Mera*, certains baptisés *Meritum* autour d'un processeur U 880 D, compatible avec le Z80, et a conçu le *Mazovia*, un compatible IBM qui devrait être produit cette année à cinq mille unités). Le *Unipolbit* 2086 utilise le processeur Z80, de 48 K de RAM et 24 de ROM, son mode haute définition est de 512 X 192 pixels. C'est une création de la firme privée *Polbit*. Hélas, les informations ne concordent pas : si la télévision a diffusé un reportage sur les ateliers de montage du micro-ordinateur *Elwro-800*, selon la section syndicale de *Solidarnosc* de l'entreprise *Elwro*, « pas un seul ordinateur n'a été produit à ce jour et il n'y a aucune chance que cela se fasse dans les semaines à venir » (bulletin *Victoria* n° 68, 15 janvier 1987).

Rien d'étonnant à ce que la production de 1986 ait été sensiblement égale au nombre de machines que les particuliers ont officiellement fait entrer dans le pays au cours du seul second semestre de l'année : 12 à 13 000 machines. Mais la volonté de multiplier la production d'ordinateurs, de périphériques, de disquettes ne fait aucun doute.

Les puces des puces

Ça y est, je suis dans le bon quartier ! L'homme que je croise tient un carton serré contre son cœur. Dans le carton, un ZX Spectrum. Le marché aux puces informatique se tient dans l'école au coin de la rue Grzybowska. L'entrée est payante.

Plusieurs vastes salles réparties sur trois niveaux sont bondées à craquer : 2 500 à



Photocopie de documentations : le plus rare !

3 000 personnes vont y passer entre quatorze et dix-huit heures. Sur les tables de classe, la marchandise s'étale. Rien que des micros, des programmes, des manuels techniques et des revues de micro-informatique. Parfois le matériel est vendu neuf dans les emballages d'origine. Cet *Amiga* 500 vendu début juin ne saurait avoir fonctionné longtemps. Les unités centrales sont connectées à des moniteurs hétérogènes, parfois des mini-télé à l'écran lilliputien.

Un *ST* serine avec application, mais sans fausse note, « La Lettre à Elise ». Un *Spectrum* connecté à un bras robot disparaît sous l'entassement des curieux. Plusieurs tables recouvertes de photocopies de documentations, traitements de texte, langages, gestions de fichiers tournant tous sur *IBM* et compatibles témoignent pour l'univers *MS-DOS* dont les machines sont absentes. On vend des compilations, *Spectrum* et *Commodore*, des jeux. Le marché existe depuis avril 1986. A son initiative un club, mais « nous ne pouvions faire tout simplement un club, nous devions avoir un sponsor » et l'an dernier *Bajtek* est devenu le sponsor, le parrain du marché vis-à-vis des autorités, l'association qui parrainait avant ponctionnant une part trop forte du budget. « Nous fonctionnons comme une coopérative », me précise une des animatrices.

Le prix des cassettes varie selon les machines : 100 à 300 zlotys pour *Spectrum*, 400 à 500 pour *Amstrad*, 400 à 500 pour *Commodore*, 200 à 500 pour *Atari*. En sortant je paierai 80 zlotys ma place au cinéma.

Les best-sellers ? Difficile de les identifier à cause des compilations réunissant des programmes de styles hétérogènes. De plus, les effets de mode jouent très fort ; une semaine on ne parlera que de *Raid over Moscow*, la semaine suivante *Bomb Jack* fera un tabac. Les éducatifs n'ont pas la cote. Pas de production polonaise, faute



Affluence au marché aux puces informatique.

de cadre légal de protection des programmes. Les importateurs sauvages qui vendent ici n'ont

LES ALBUMS!*

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

AMSTRAD CASSETTES

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

NOUVEAUTES

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

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

HIT PARADE

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

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

Créez votre Album ! Chaque jeu 35 F

ALBUM ULTIMATE	NIGHT SHADE
AMERICA'S CUP	QUARTET
ANTIRIAD	RAID
ELEVATOR ACTION	REVOLUTION
GALVAN	ROBBOT
GREEN BERET	SABOTEUR 2
HEAD OVER HEALS	SILENT SERVICE
IMPOSSIBLE MISSION	TENTH FRAME
IT'S A KNOCK OUT	WIZZBALL
LEGEND OF KAGE	WORLD GAMES
MARIOS BROTHER	XEVIOUS
MUTANT	ZORRO

SUPER! LA MANETTE US GOLD

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

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

125 F

Promotion: MANETTE SPEED KING 145F

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

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

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

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

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 jeu: ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 TO8 MOS MO6 MSX C64 PC1512 ATARI ST Numéro de membre

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

Les clones du bord de la Vistule

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

La coopérative des étudiants

Nichée dans les locaux de l'union officielle des étudiants, une pièce résonne des couinements d'Amstrad CPC en plein travail. Elle sert de local à la coopérative informatique étudiante qui symbolise le style de structures qui assurent l'informatisation du pays. Elle assure des cours, les langages sont très prisés : Turbo Pascal, C, Assembleur de différentes machines, bien sûr tout le monde débute par le Basic. Le centre met des ordinateurs à disposition des étudiants et étudiantes. Il n'est pas indispensable d'être inscrit à l'université pour suivre les stages de formation. Ceux-ci affichent une visée très professionnelle, les plus prisés sont sur IBM et traitent de Dbase III, de tableurs et logiciels intégrés Multiplan, Lotus 1.2.3., de traitements de texte. Tout ça parce que le standard IBM devient dominant dans les entreprises. Fini le temps où un Amstrad CPC était choisi par un responsable qui s'était auparavant et discrètement enquis du nombre et de la qualité des jeux disponibles sur chaque machine!

La coopérative est « junior entreprise » et bureau de placement : « Les étudiants qui y collaborent peuvent plus facilement trouver du travail durant leurs études. Nous recevons des commandes de firmes qui désirent des programmes particuliers, de gestion, financiers et comptables. Nous dénichons alors un spécialiste et trois ou quatre bons programmeurs. Puisque ce sont des passionnés, ils peuvent travailler jour et nuit et mettre au point de grands programmes en deux ou trois jours. Nous avons des liens avec les autorités universitaires. L'organisation étudiante nous a aidés, mais nous sommes devenus de plus en plus gros et jouissons de ce fait d'une grande indépendance. »

Cette équipe est à la fois une commission du syndicat et une entreprise coopérative, une société de services et un distributeur. Délicat dans ce pays de faire rentrer tout ce qu'on rencontre dans un cadre préalable. « Si vous laissez les gens faire quelque chose, ils s'y jettent, et d'autant plus qu'il y a beaucoup d'argent à gagner. » La conclusion de cet étudiant saurait-elle tenir lieu de morale?

Le problème des prix

Soyons clair : l'achat d'un simple ZX Spectrum dépasse de beaucoup les moyens d'un Tchèque ou d'un Polonais ordinaire. L'ensemble de ces reportages concerne exclusivement la fraction de la population qui dispose des moyens de gagner des devises occidentales.

Soyons précis : le prix d'un Atari XE ou XL, tel qu'indiqué dans le luxueux catalogue de la chaîne Pewex en Pologne, est de cent vingt ou cent cinquante dollars. Le moyen le plus rapide pour avoir des dollars, en passant par le marché noir, revient à dépenser 600 ou 800 zlotys. On frôle le million de zlotys ou cinq mois d'un salaire moyen (20 000 zlotys selon le très officiel GUS). Cela vous met le bas de gamme au prix relatif des machines pro 80386!

L'absence française

D'un périple qui m'a mené des rives de la mer Adriatique à (presque) celles de la mer Baltique, j'ai dressé l'oreille, écarquillé les yeux cherchant

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

Le désert est bien peuplé

Certes, le taux d'équipement des ménages en ordinateurs personnels n'atteindra pas dans l'immédiat celui atteint par les postes de radio ou de télévision. Certes, les machines conçues autour du Z 80 font la loi. Certes, la diffusion commerciale de progiciels attendra encore un

**KOMPUTER
32-BITOWY
ARC 386i
PROCESOR
80386/16 MHZ
HDD 80 MB
sprzedam**

Oferty: 815485 Biuro
Ogłoszeń, Warszawa, Po-
znańska 38.
A-815485-0

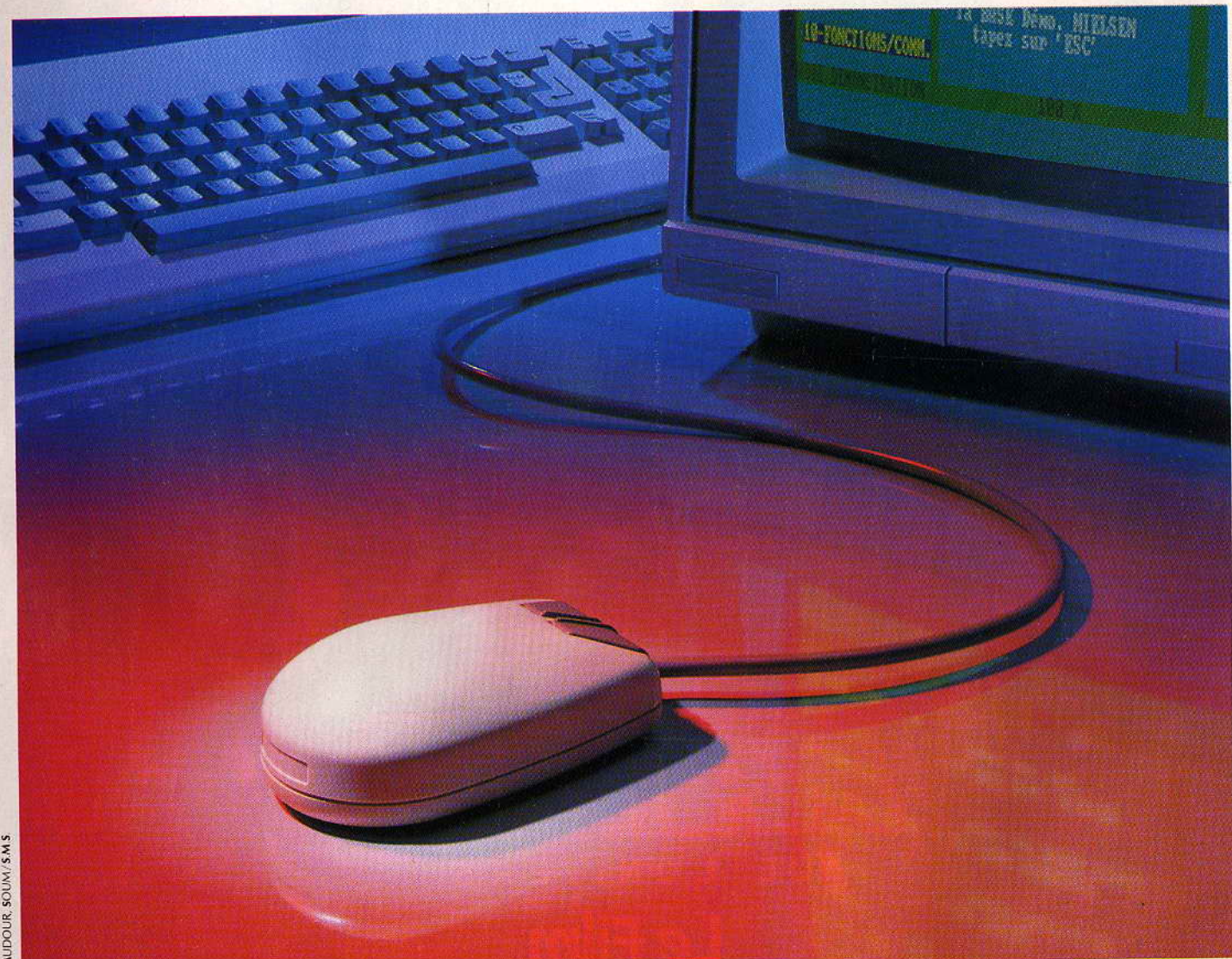
**Petite annonce du quotidien généraliste Zycie
Warszawy: à quand un Cray II par P.A.?**

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

De notre envoyé spécial, Denis Scherer

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

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



AUDOUR, SOUM/S.M.S

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



La production de clones locaux a déjà démarré.

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

LES MAITRES DE L'UNIVERS SONT ARRIVÉS!!

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

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

CBM 64/128
Cassette
Disque

SPECTRUM



LES
MAITRES
DE L'UNIVERS
Le Film
GREMLIN

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

AMSTRAD
Cassette
Disque

ATARI ST

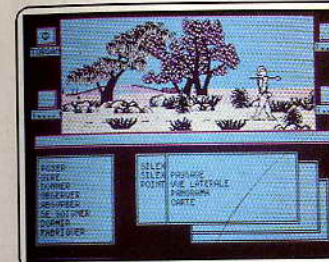
COUP D'OEIL



Samourai Trilogy

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

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



Sapiens

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

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



River Raid

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

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

Bob Winner

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



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

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

Annals of Rome

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

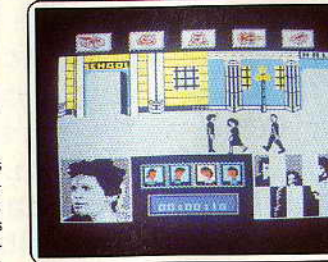


éclairent sur les grands mouvements de populations dont l'Europe fut le théâtre. (Disq. PSS pour Amstrad CPC.)

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

Back to the Future

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



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

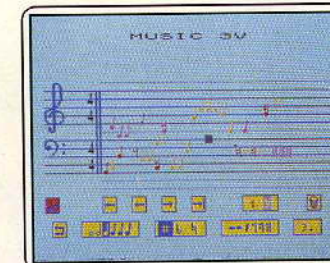
Type	action/stratégie
Intérêt	6
Graphisme	★★
Animation	★★
Bruitage	★★
Prix	A



Triaxos

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

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



Music 3 voix

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

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



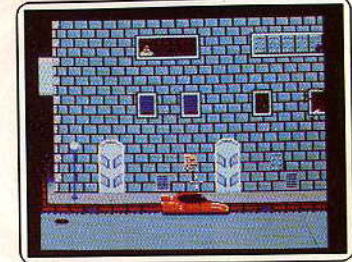
Park Patrol

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

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

Danger Street

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



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

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



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

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

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



lations du terrain provoqueront des vols plans spectaculaires. (Disquette Activision pour Amstrad CPC).

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

MATCH DAY II

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

Ecrit cette fois encore par Jon Ritman, ce nouveau MATCH DAY a tenu compte des nombreux commentaires et conseils des utilisateurs. Match Day II est le summum des simulations de football. Jouez contre l'ordinateur ou contre un adversaire, pour un match de coupe ou de championnat. Vous pourrez aussi sauvegarder la partie. Sauter, frapper le ballon à terre ou intercepter le de la tête et utilisez la commande de puissance de frappe pour faire une passe ou appuyez un tir au but. Vous pouvez également un contrôle le gardien de but.

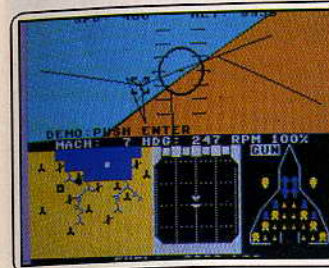
LE SYSTEME DE REFLEXION DIAMANT assure une trajectoire du ballon réaliste avec notamment une parfaite simulation des rebonds. De plus chaque action est accompagnée de musique et de son. Si vous attendez le meilleur du football sur micro, il n'y a qu'un choix possible... Match Day II qui avec son système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

**AMSTRAD
COMMODORE
SPECTRUM**

ocean

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

COUP D'OEIL



F 15 Strike Eagle

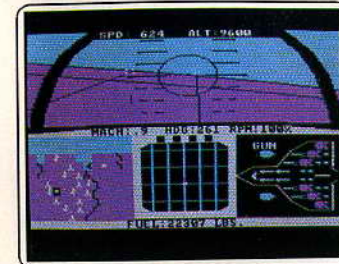
La version sur CPC perd de ses qualités sur tous les terrains à la fois par rapport à celle sur ST. Simulation rapide mais les décors restent vraiment trop symboliques, tant les avions ennemis que les éléments du sol. Traduction partielle de la notice en français. Regrettable absence de bruitages significatifs.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

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

F 15 Strike Eagle
Ce simulateur de combat extrêmement rapide n'offre pas les paysages détaillés de Flight Simulator II. Mais l'exceptionnelle qualité de l'animation, les quatre niveaux de jeu, en font une référence. L'adaptation sur Atari ST tire bien profit des possibilités



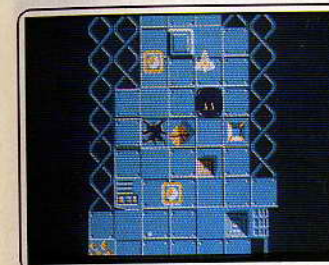
de la machine, mais on peut souhaiter plus de graphismes. (Disquette Micropose pour Atari ST.) D.S.
Type simulateur de combat aérien
Intérêt 15
Graphisme ★★
Animation ★★
Bruitage ★★
Prix B



F 15 Strike Eagle

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

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



Space Battle

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



Monotone et sans prétention, Space Battle est un jeu bien plus difficile que captivant. (Disquette Anco pour Amiga.) O.H.
Type action
Intérêt 7
Graphisme ★
Animation ★★
Bruitage ★★
Prix B

Ultima Ratio

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

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



Zynaps

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

d'une utilisation judicieuse des couleurs. Le bruitage satisfera les plus blasés. (Cassette Hewson pour C 64.) E.C.
Type arcade
Intérêt 13
Graphisme ★★
Animation ★★
Bruitage ★★
Prix B



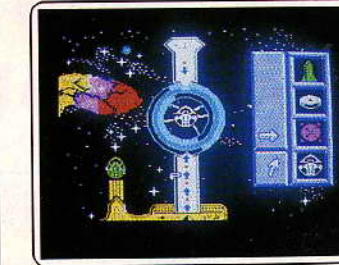
Aux commandes de votre chasseur spatial, vous parcourez de multiples décors truffés d'ennemis. Classique dans son thème avec une parfaite qualité technique. Le scrolling de la version CPC nous avait épaté, il nous stupéfie dans la C 64. Le graphisme dispose



Deathscape

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

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



Mutants

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

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

Eagles

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



maximale. Les paysages survolés sont délicieusement apocalyptiques. (Cassette Hewson pour Commodore 64.) J.-P. D
Type action
Intérêt 11
Graphisme ★★
Animation ★★
Bruitage ★★
Prix B

Killer Ring

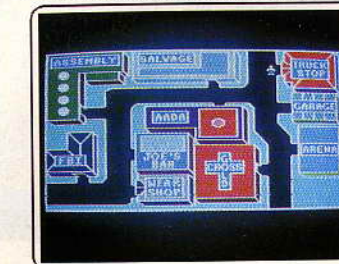
Un jeu dans la plus pure tradition du « shoot-them-up ». Vous devez détruire des vagues successives d'extraterrestres. Chacune apportant un nouveau type de créatures. Le graphisme est relativement grossier. En revanche l'animation et le bruitage



est de bonne qualité : on appréciera en particulier la qualité des explosions. (Cassette Reaktor pour Amstrad CPC.) E.C.
Type arcade
Intérêt 9
Graphisme ★★
Animation ★★
Bruitage ★★
Prix A

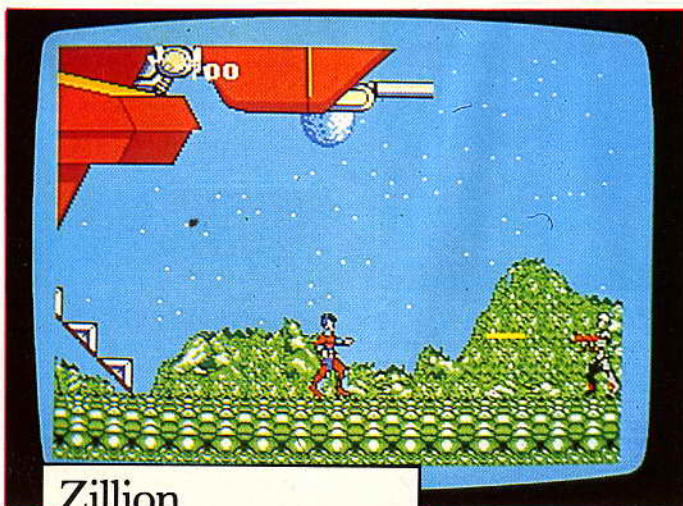
Autoduel

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



et stratégie, aux graphismes corrects mais aux bruitages insignifiants. (Disquette Origin pour Atari ST.) J.H.
Type simulation de création de voiture
Intérêt 13
Graphisme ★★
Animation ★★
Bruitage ★★
Prix C

SEGA, UN CERVEAU QUI A SU BIEN S'ENTOURER



Zillion

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



Control Stick

Le joystick des joueurs exigeants. Allez encore plus loin.



Great Golf

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



Quartet

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

NOUVEAU

Missile 3 D

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



Lunettes 3 D

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



Gangster Town

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



Pistolet Light Phaser

Visez juste. 3 jeux sont offerts avec le pistolet.

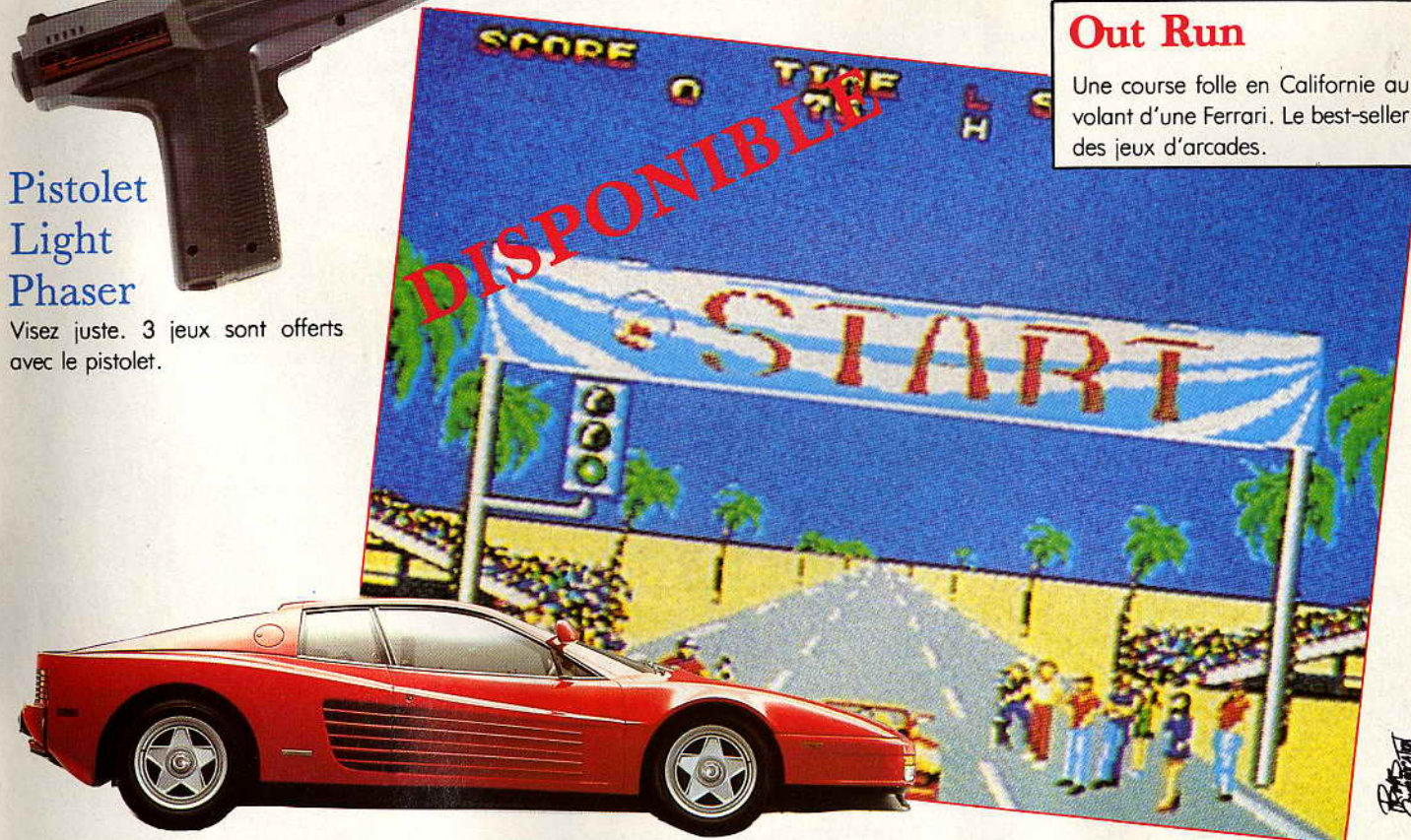


SDI

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

Out Run

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



SEGA®

Distributeurs cartouche:

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

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

EN VENTE:

AUCHAN
BHV
BOULANGER
CARREFOUR
CASINO
CONFORAMA
CONTINENT

CORA

EUROMARCHE
FNAC
HYPERALLÉE
MAJUSCULE
MAMMOUTH
PLEIN CIEL
et chez votre revendeur habituel

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

LES JEUX D'ARCADES DANS UN FAUTEUIL

Éclatez-vous au fil des jeux !



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

en vente à la FNAC et chez votre revendeur habituel.

Mallette jeu Thomson :

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

Mallette jeu Atari ST :

Major motion, Space shuttle II, Super tennis
Atari ST 295F*. Disquette.

Mallette jeu PC :

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

Mallette jeu Amstrad N° 2 :

Canadair, Dwarf, Starglider, Star raider II.
Amstrad CPC.
De 149F* à 195F*. Cassette ou disquette.

Mallette jeu Amstrad N° 1 :

Express raider, Super soccer, Tai-Pan,
Xevious. Amstrad CPC.
De 195F* à 245F*. Cassette ou disquette.

*Prix public maximum conseillé.



FRANCE IMAGE LOGICIEL

Les prix FIL sont imbattables.

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



12950 F HT*

MEGA ST4 + MONITEUR MONOCHROME
GARANTIE AVEC "MAINTENANCE SUR SITE".

DESIGNATION	CARACTERISTIQUES	PRIX HT	PRIX TTC
MEGA ST2 moniteur monochrome	• 2 Méga-octets de RAM. • Lecteur de disquette 3" 1/2. • Moniteur monochrome haute résolution. • Garantie avec maintenance sur site.	9950 F	11800 F
MEGA ST4 moniteur monochrome	• 4 Méga-octets de RAM. • Lecteur de disquette 3" 1/2. • Moniteur monochrome haute résolution. • Garantie avec maintenance sur site.	12950 F	15360 F

5990 F TTC*

1040 ST + MONITEUR MONOCHROME

DESIGNATION	CARACTERISTIQUES	PRIX HT	PRIX TTC
1040 ST moniteur monochrome	• 1 Méga-octet de RAM • Lecteur de disquette intégré 3" 1/2, 720 Ko • Moniteur monochrome haute résolution.	5050 F	5990 F
1040 ST moniteur couleur	• 1 Méga-octet de RAM • Lecteur de disquette intégré 3" 1/2, 720 Ko • Moniteur couleur.	6316 F	7490 F

2990 F TTC*

520 ST

DESIGNATION	CARACTERISTIQUES	PRIX HT	PRIX TTC
520 ST	• 512 Ko de RAM. • Lecteur de disquette intégré 3" 1/2, 360 Ko + câble Péritel pour raccordement sur TV ou moniteur.	2522 F	2990 F
520 ST moniteur couleur**	• 512 Ko de RAM. • Lecteur de disquette intégré 3" 1/2, 360 Ko + câble Péritel. • Moniteur couleur**.	4629 F	5490 F

*Prix publics conseillés.

Service informations : tél. 45 06 31 31.

**Offre spéciale avec Moniteur SC 1425 fabriqué spécialement par Philips pour Atari France.

ATARI LE FASCINANT POUVOIR DE L'ARME INFORMATIQUE. **ATARI®**

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

PARIS OUEST

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

Tel: 42 27 16 00

Tel: 42 27 17 12

PARIS EST

8 Rue de Valenciennes
75010 Paris M° Gare du Nord

Tel: 42 01 83 66

Tel: 42 01 24 30

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

**ATARI
520STF
2990 Frs**



**ATARI
1040STF
4790 FRS**

JEUX! JEUX! JEUX! JEUX!

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



PROMO DISQUETTES
Double Face Double Densité

12 Frs*

* Prix unitaire par 100
149 Frs la boîte

CADEAU!

Pour tout achat d'un ATARI ST

KARATE KID II
TIME BANDIT
ARENA

10 Disquettes 3'5
1 Disquette 20 Logiciels

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

**ATARI
520STF
Monit Coul
640*200
4990 Frs**

**AMIGA 500
4700 FRS**

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



CADEAU

Pour tout achat d'un Amiga
Deep Space
Arena

10 Disquettes 3'5
1 Disquette Domaine Public
1 Generation 4
Valeur 800 Frs

**AMIGA 500
Moniteur Couleur
6990 Frs**

NOS FACILITES DE PAIEMENT:

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

Livraison gratuite au delà de 5000 Frs

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

Désignation	Prix

Port logiciels: 25 F Machine 50 f Pas de CRBT

THOMSON PC

TO 16 PC Monochrome

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

4990 Frs ht

Version Disque dur: NC

LOGICIELS PC

CADEAU

pour l'achat d'un THOMSON PC

1 Logiciel de jeux
1 Boîte de disquettes

CONSOLES

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

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



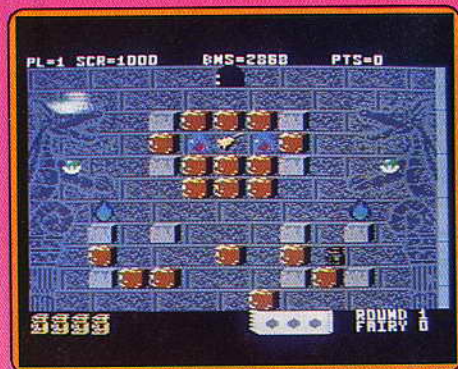
NINTENDO, ses nombreuses
cartouches, son pistolet, et son robot
interactif.

Venez essayer EXCITEBIKE,
GOLF, TENNIS, MACH RIDER
PROMO NOEL

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

TUBES

Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois



SOLOMON'S KEY

Mort aux serrures

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

met d'échapper aux nombreux monstres qui hantent les différentes pièces. Malgré l'intérêt que suscite ce jeu, on ne peut s'empêcher de constater sa médiocrité graphique (dessins simplistes et couleurs fades), et cela malgré la grande variété de créatures et de décors. L'animation des différents protagonistes, bien que rapide n'est pas très réaliste (trépidations hystériques de certains fantômes). La musique et le bruitage sont heureusement du meilleur crû et assurent la cohérence de l'ensemble. Malgré cela, ce jeu est une incontestable réussite pour ses qualités tactiques. (Disquette US Gold pour C64.) E.C.

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

Version CPC

Il est bien loin le temps où les versions CPC d'un bon jeu n'étaient que la pâle imitation de celles qui marchaient sur C 64 ou sur Spectrum. Que dire en effet de l'adaptation de ce programme sur Amstrad CPC, sinon qu'il surpasse graphiquement la version C 64 :

les décors, les personnages et les couleurs sont beaucoup plus agréables à voir que sur l'autre machine. On constatera même l'adjonction



de certains effets spéciaux (petites étoiles tourbillonnantes en début de partie). Seule la musique reste un ton en-dessous car, comme le savent certains, les possibilités sonores du C 64 sont jusqu'à présent parmi les plus performantes dans le monde de la micro. En définitive un jeu mieux fini que la version C 64 (Disquette US Gold pour Amstrad CPC). E.C.

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

LES CLASSIQUES

Le retour des ancêtres

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

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



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

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

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

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

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

MISSION

Malox ne passera pas

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

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

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

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

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



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

PLASMATRON

Croisade spatiale

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



TUBES

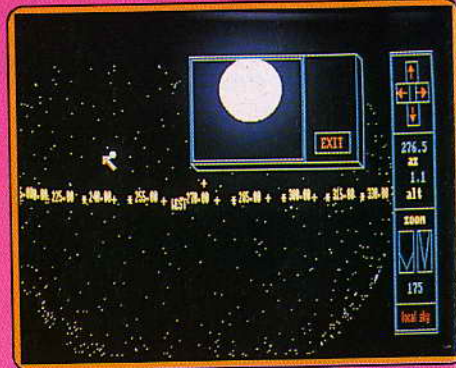
GALILEO

Et pourtant, il tourne !

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

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

faite et un secteur entier du soleil, dans lequel vient s'inscrire la lune, est étrangement éclipsé. A cela s'ajoutent quelques



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

Type	carte du ciel
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	—
Bruitage	—
Prix	—

GALAX

Guerre spatiale

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



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

Le principe des « space invaders » est vu ici, littéralement, sous un autre angle, précisément modifié de 90° : les engins surgissent du fond du ciel et foncent vers l'écran principal. Seule une petite fenêtre de contrôle donne une vue latérale des événements. Tous vos réflexes sont requis pour foncer vers les assaillants, tirer et dégager sur le côté avant la collision. Les vagues d'assaut ondulent, glissent à droite, à gauche, vers le haut ou vers le bas. Très difficile donc d'ajuster le tir. L'image de l'obus s'éloignant diminue au centre du réticule du viseur seulement si votre engin poursuit un mouvement régulier, sinon, vous voyez la charge

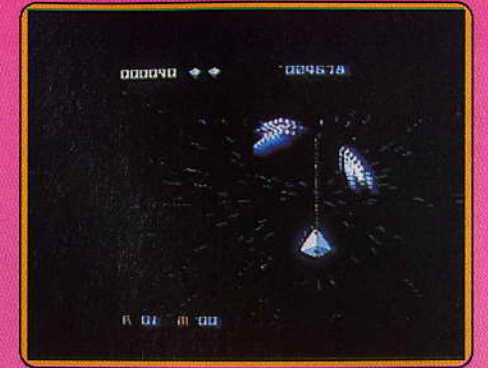
poursuivre sa lancée tandis que vous évoluez vers de nouveaux objectifs. L'animation de bonne qualité, mais un peu lente, se marie à une excellente sonorisation évoquant des musiques de film. Un détail inhabituel semble témoigner de convictions franchement pacifistes chez les programmeurs, en effet votre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

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

MEGA-APOCALYPSE

L'espace en folie

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



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

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



TUBES

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

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

INDIANA JONES

Le temple maudit

Ce logiciel est une adaptation du second volet des aventures d'Indiana Jones: «Indiana Jones et le temple maudit». Le jeu débute sur un dessin bien fait représentant Harrison Ford dans ce rôle, le tout accompagné par le leitmotiv musical du film. Après avoir choisi le niveau de difficulté,

l'aventure commence. Dans un premier temps, vous libérez tous les enfants prisonniers dans les mines. Vous devez vous frayer un chemin parmi toutes les galeries en empruntant les échelles, glissières et tapis roulants et franchir les précipices, non point en sautant mais en accrochant votre fouet à une saillie de la paroi. Gare aux indésirables, humains ou animaux, qui se mettront sur votre route. D'un coup de fouet au claquement évocateur, vous les détruisez, les assommez ou les faites tomber un étage plus bas. Pour la seconde partie à bord d'un wagonnet, il vous faut échapper encore une fois aux gardes et éviter le déraillement tout en parant aux autres attaques. Une fois dans le temple, vous récupérez la pierre magique en dépit de la maléfique Kali, déesse aux quatre bras, qui la garde et avant réussir à traverser un pont de corde particulièrement dangereux. Cette adaptation est très proche de la version arcade du même jeu. Le graphisme et l'animation des personnages sont corrects mais le scrolling est un peu haché et les décors trop répétitifs, tout comme dans la version arcade d'ailleurs. La musique d'accompagnement et les bruitages sont bien réalisés. Un jeu amusant et varié mais qui aurait pu exploiter encore mieux les capacités de la machine. (Disquette Atari, pour Atari ST.) J. H.

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



Version CPC

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

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

SURVIVOR

Le retour d'Alien

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

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

Les créateurs de Survivor n'ont pas changé les motivations de l'Alien, qui une fois de plus se trouve à bord d'un gigantesque vaisseau spatial (plus de cent-quarante deux stations). Vous devez donc l'acheminer à l'intérieur des macrostructures et des voies d'aération afin de trouver la salle d'incubation où enfin il pourra pondre des œufs pour la survie de l'espèce. Comme son homologue cinématographique l'Alien dispose, comme moyen de défense, d'un organe sécrétant d'acide. Ses exceptionnelles capacités physiques lui permettent de faire des bonds prodigieux, évitant ainsi de s'épuiser dans des luttes sans intérêt tout en se jouant des difficultés topographiques. On peut regretter que le graphisme, bien que coloré, soit relativement grossier (compte tenu des récents produits sur CPC). Les animations heureusement sont variées et dans l'ensemble réussies (les bonds de

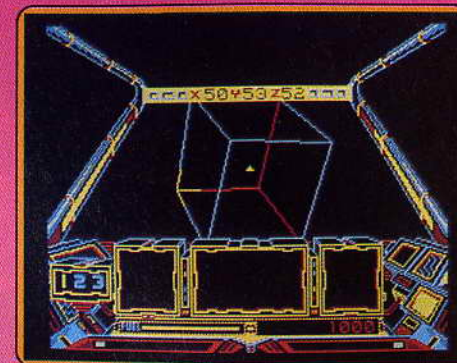
la créature sont excellents). Bien que très présent le bruitage souffre d'une utilisation pas toujours en rapport avec l'action en cours (crépitements dans les ascenseurs). Un programme qui plaira aux spécialistes du genre. (Cassette US Gold pour Amstrad CPC). E. C.

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

STARFOX

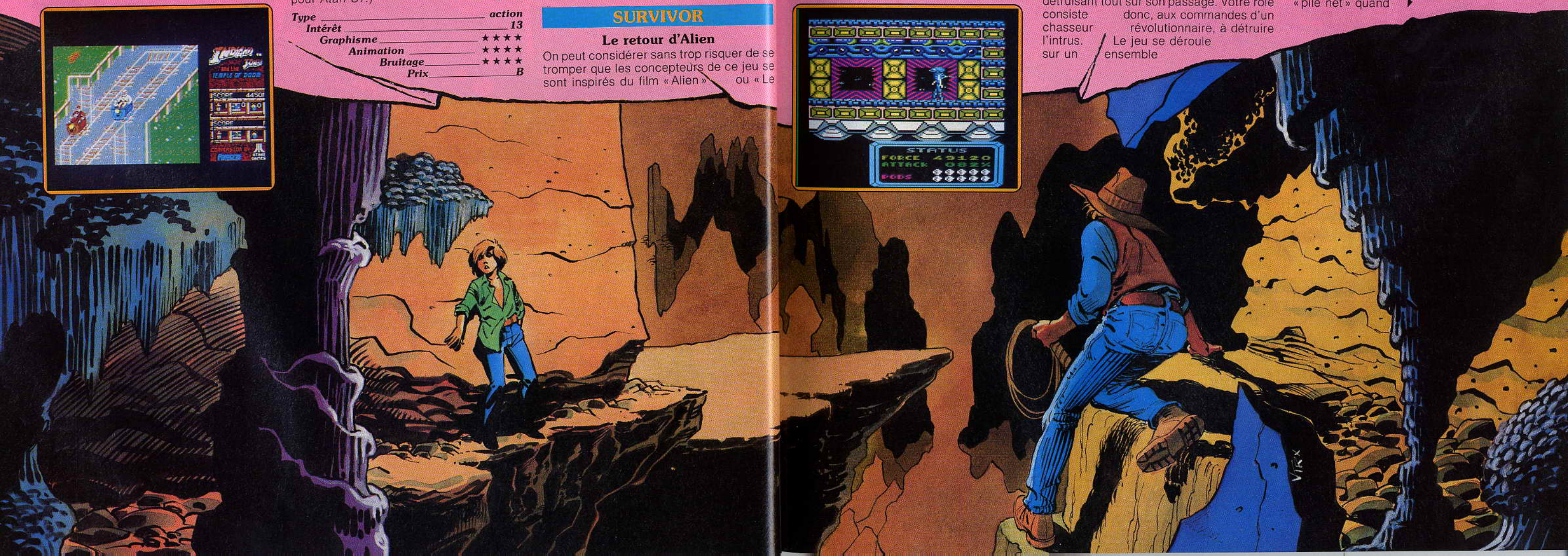
Le loup des étoiles

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



de huit niveaux de difficulté croissante où vous devez vous jouer des envahisseurs mais aussi des dangers naturels qui parcourent l'espace Hyturien (tempêtes électromagnétiques).

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



AMIGA 500. POUR DÉLIRER

LE PHÉNOMÈNE!

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

Une unité centrale puissante

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

3 circuits spécifiques pour délirer en images et en musique

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

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

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



UNE TECHNOLOGIE POUR
LES PROFESSIONNELS

TUBES

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

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

NINJA HAMSTER

Le rongeur de choc

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



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

Vous devez affronter successivement huit types d'agresseurs différents, de plus en plus rompus aux diverses techniques de combat à « pattes nues ». Les premiers, le sinistre rat et le lézard de la mort, sont faciles à détruire de quelques coups bien placés. En revanche, il en va tout autrement du chien fou ou du homard solitaire qui utilisent toutes les ficelles du métier pour vous assommer. Vous disposez de onze possibilités de déplacements et d'attaque. Sept

coups au corps suffisent à étaler votre adversaire mais il vous faut en vaincre cinq d'affilée pour accéder au niveau suivant. Le graphisme des personnages est bien léché et leur animation fluide, bien qu'un peu lente. On regrette toutefois l'absence de décor et la nullité désespérante des bruitages qui accompagnent les coups. Un jeu simple et cependant amusant. (Cassette CRL pour Spectrum).

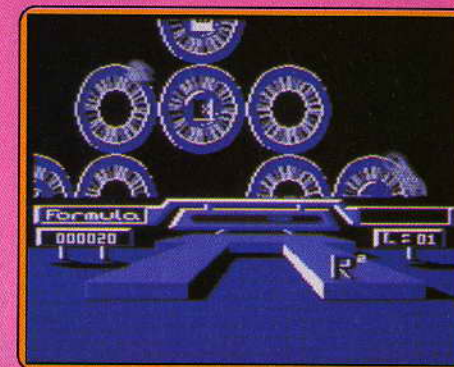
Type	action
Intérêt	10
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	A

PI R 2

Trou de mémoire

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

Une machinerie de roues engrenées tour-



billonne. Vous pilotez un petit module qui se balade à leur circonférence. Il passe d'une roue à l'autre aux points où elles sont en contact, se laisse entraîner passivement par le mouvement ou, au contraire, avance dans le sens ou contre le sens de leur rotation. Certaines roues enserrant une bulle qui contient des souvenirs utiles. Un tour de roue et le souvenir capturé vient recons-

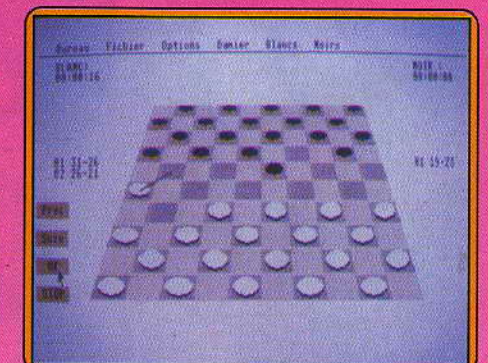
truire une des formules dont le professeur Méninges a besoin. L'ennemi se cache dans les innombrables et agressives divagations qui attaquent sérieusement le niveau de Quotient Intellectuel (QI). Plusieurs sortes de divagations se pro-

mènent de roue en roue, dans toute la mémoire, d'autres restent attachées à une roue particulière.

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

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

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



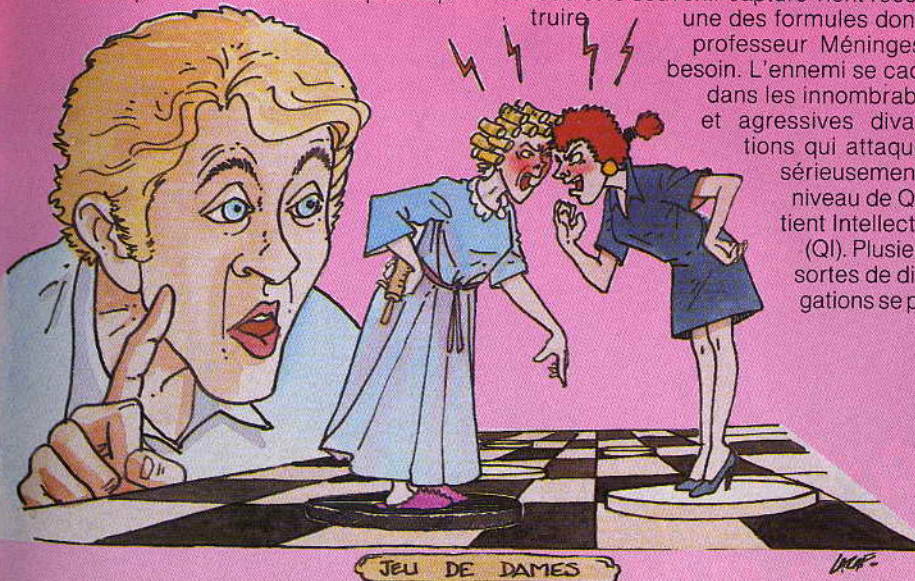
DAME SCANNER

Micro-dames

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

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

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

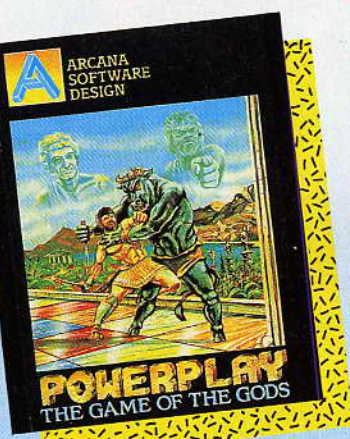


JEU DE DAMES

LES HITS

BACKLASH:

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



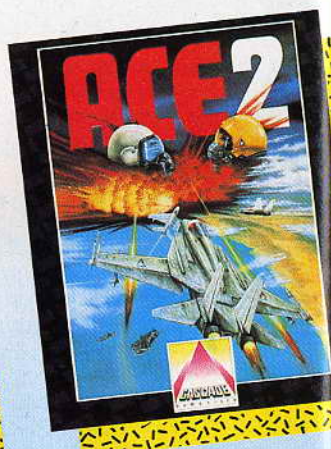
POWERPLAY:

Un jeu de société où vous devrez allier connaissances et stratégie. 2000 questions sur les sports, les loisirs, les sciences, etc. Créez vos propres questions et jouez en famille. Disponible sur Amstrad CPC K7 et disk, Atari ST, Amiga. De 2 à 4 joueurs.



COMPUTER HITS:

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



ACE 2:

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

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

TUBES

TRAUMA

Vaincre l'ennemi

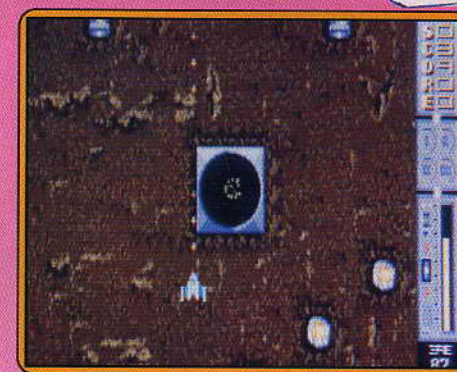
Quatrième programme de deux auteurs dont nous vous avons récemment parlé

C'EST NOUS
LES GARS DE
LA MARINE

(voir le numéro 46), Trauma est bien dans la lignée de leurs précédentes œuvres. Jeu d'arcade simple, il vous propose d'anéantir une superpuissance en la pri-

mais elle est nécessaire ! (Disquette Ère Informatique pour Atari ST.) M.B.

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



vant de ses sources d'énergie. Au nombre de quatre, elle sont gardées par des vaisseaux géants que vous devrez vaincre. Cela tout en évitant les multiples pièges des défenses adverses.

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

Un mot des commandes: entièrement gérées à la souris, elles se révèlent fort agréables. Côté son, Trauma est aussi décevant. Les bruitages sont de piètre qualité et sont tout à fait comparables au zinzin répétitif des logiciels précédents: Quasar et Altair. En revanche, la présentation très soignée, offre une mélodie digitalisée des plus soignée, avec en prime des effets vocaux intéressants. Ce programme ne marque pas une évolution suffisante

GUEST STARS:
SANG - SEXE
VIOLENCE...

WONDER BOY

Délivrer la belle

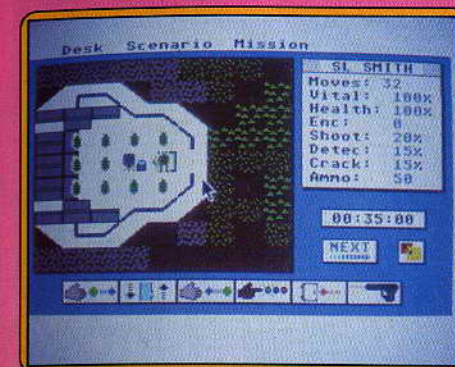
Pour délivrer sa petite amie prisonnière du roi, notre héros doit traverser sept régions



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

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

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



BREACH

Les « marines » attaquent

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

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

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

THAI BOXING
Commodore AMIGA
ANCO
AMG

JUMP JET
AMG-ST
ANCO
AMG

BATTLE THROUGH TIME
Commodore AMIGA
ANCO
AMG

LAS VEGAS
Commodore AMIGA
ANCO
AMG-ST

DEMOLITION
AMG

STRIP POKER
A Striking Game of Chance
Commodore AMIGA
ANCO
AMG-ST

CRUNCHER FACTORY
AMG

BMX CHALLENGE
Commodore AMIGA
ANCO
AMG

KARTING GRAND PRIX
Commodore AMIGA
ANCO
AMG

SPACE BATTLE
AMG

PHALLANX
AMG

MAGIC

CHALLENGER
AMG

SILVER EDITION 105 F

GOLD EDITION

ACTUAL - 8, RUE DE RICHELIEU, 75001 PARIS. Tél. (1) 40.20.94.25

TUBES

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

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



BUBBLE GHOST

Bulle de savon

Ere Informatique nous offre un très bon jeu d'action sur ST, original, drôle et difficile. L'héroïne, c'est la petite bulle. Une bulle de savon transparente et frémissante, à la fragile pellicule irisée. Le héros ; c'est un petit fantôme souffleur. Il gonfle ses joues blanches et rebondies jusqu'à en rougir sous



l'effort et souffle vers la bulle, la dirige dans un labyrinthe de salles si dangereuses, avec les pics, lames, bougies. Un seul choc contre les grosses pierres rapeuses qui constituent les murs et la bulle éclate sans dire ouf, en une gerbe de gouttelettes. Le petit fantôme souffle les bougies les plus dangereuses. Comment franchir les couloirs bordés de ventilateurs ? Par chance, les lois de l'inertie valables dans ce monde enchanté font que la bulle suit scrupuleusement la direction de la dernière impulsion subie, et se dirige donc toujours en ligne droite. La conformité parfaite de la réalisation à l'idée de base, fait oublier une action en stricte deux dimensions. Le graphisme est réussi quoique simple, axé sur les seuls objets utiles à l'action, et dangereux pour la bulle. L'animation suggère étonnamment le comportement d'une bulle de savon à peine née... Le son, lui aussi sans prétention, sert le rythme d'ensemble. L'éternel principe du parcours d'obstacles dans un labyrinthe ainsi renouvelé trouve une nouvelle jeunesse. L'ingrédient essentiel de cette réussite s'appelle imagination. (Dis-



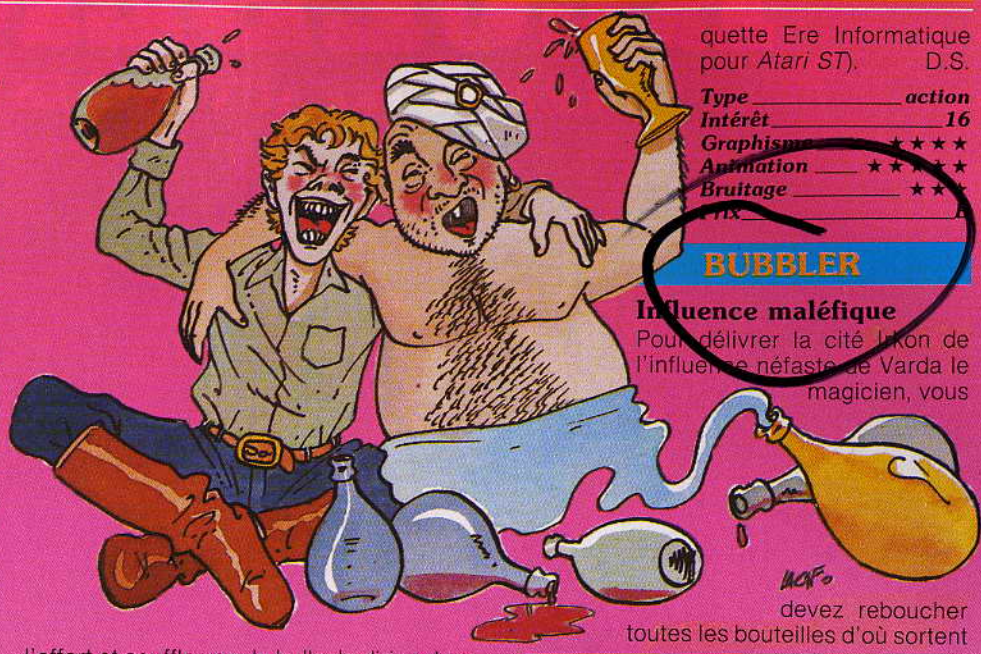
de monstrueuses créatures. Cela risque cependant de ne pas être facile car Varda vous a transformé en globe. Irkon est bâtie sur de multiples niveaux reliés entre eux par des ponts inclinés. Sa représentation en trois dimensions est très bien rendue avec un graphisme fin et varié. Vous vous déplacez en roulant sur vous-même, ce qui vous permet de grimper les côtes les plus abruptes. En revanche comme vous êtes soumis à l'inertie, il faut absolument stopper un peu avant d'arriver sous peine de plonger dans un précipice. Autre complication, les rampes d'accès sont très étroites. Vous devez donc choisir soigneusement votre direction avant de les emprunter pour éviter d'en tomber. Le mode de mouvement est bien conçu. Vous déplacez un index sur un cercle, ce qui vous donne accès à absolument toutes les directions. Par endroit, vous apercevez des trappes dans le sol. Avant de vous y engager, vérifiez surtout qu'elles ne conduisent pas au néant. Si c'est le cas, évitez-les en les contournant ou en sautant par dessus. Dans le cas contraire, engagez-vous dedans car c'est là que se trouvent les fameux bouchons. Pour compliquer le tout, la cité est gardée par nombre de monstres dangereux. Heureusement quelques rafales de globules d'énergie viennent

quette Ere Informatique pour Atari ST).	D.S.
Type	action
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	A

BUBBLER

Influence maléfique

Pour délivrer la cité Irkon de l'influence néfaste de Varda le magicien, vous



BLUEBERRY

LE SPECTRE AUX BALLES D'OR



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

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

COKTEL VISION

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

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

©1987 copyright Coktel Vision

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

Blueberry disk: Thomson 220F ☐ Atari ST 245F ☐ Amstrad CPC 199F ☐ Comp.PC 255F ☐ +10F de port

TUBES

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

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



IMPACT

Sauve qui peut !

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

Certes, les capacités du ST ne sont pas réellement exploitées et une version Commodore de ce programme serait tout-à-fait similaire. Il n'empêche qu'Impact s'avère

fort bien réalisé et attractif grâce à une bande sonore de très bonne facture. Côté graphismes, on reste dans les grands classiques du genre. A savoir dessin sommaire pour les briques et peaufiné pour les nombreux objets présents à l'écran. Le tout parfaitement mis en valeur par les nettes et fort stables couleurs du ST.

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

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

6 PAK

Compilation haut de gamme

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

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



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

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

4 ACTION-HITS

Machos à vos claviers !

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



Astérix CHEZ RAHÂZADE



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

Inspiré du nouvel album

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



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



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

cedic/nathan

COKTEL VISION

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

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

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

TUBES



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

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

LIVINGSTONE

Les dangers de la jungle

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



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

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

LE CRÉPUSCULE DU NAJA

La bête sanguinaire

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



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

CAPCOM

ALIEN ARMS

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

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

CBM 64/128
CASSETTE
DISQUE
AMSTRAD
CASSETTE
DISQUE
SPECTRUM
CASSETTE

TUBES

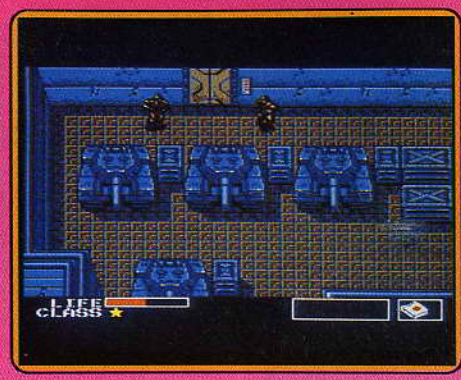
Assez moyen, ce programme propose une
qualité parfois contestable. Les graphismes
des personnages sont sommaires mais la
diversité des décors y pallie dans une cer-
taine mesure. L'animation se révèle de qua-
lité et suffisamment précise. La bande
sonore est aussi de bonne facture avec un
léger mieux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

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

METAL GEAR

Danger !

Incarnant un commando, vous devez pé-
nétrer le quartier général ennemi
afin de découvrir et détruire une
armé secrète et ab-



solue nommée Metal Gear. Quel est son
aspect, en quoi est-elle si redoutable ?
Mystère : vous devez le découvrir par vous-
même. Equipé d'un émetteur radio qui
assure une liaison quasi permanente entre
vous et votre chef, vous êtes largué à proxi-
mité de l'objectif. Désarmé, vous ne pou-
vez compter que sur votre habileté et votre
capacité à réagir à toutes les situations pos-
sibles et imaginables. Faites attention aux
multiples sentinelles et n'oubliez jamais
qu'il peut en sortir de bien des endroits en
apparence paisibles : certains dépôts ne
sont, en fait, que des réfectoires ou dortoirs.
Bref, la plus grande prudence s'impose et
votre première tâche est de trouver une
arme afin d'assurer votre sécurité.
Programme agréable et complexe à sou-
hait, Metal Gear propose des graphismes
agréables mais inférieurs à ceux
de Vampire Killer par exem-
ple. L'animation est en

revanche de très bon niveau et peut à juste
titre être considérée comme modèle du
genre. Un regret : le changement de tableau
ne s'effectue pas par déroulement de
l'écran. L'accès à l'ensemble est simple et
le recours au clavier pour certaines opéra-
tions n'est finalement pas trop gênant.
La partie sonore est à l'image du jeu : plus
qu'honnête. La musique, toujours présente,
est agréable et le tempo suit les phases
d'action. Les bruitages ne sont pas aussi
sophistiqués et s'avèrent parfois énervants.
(Megarom Konami pour MSX 2.) M.B.

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



LE TALISMAN D'OSIRIS

Puissance magique

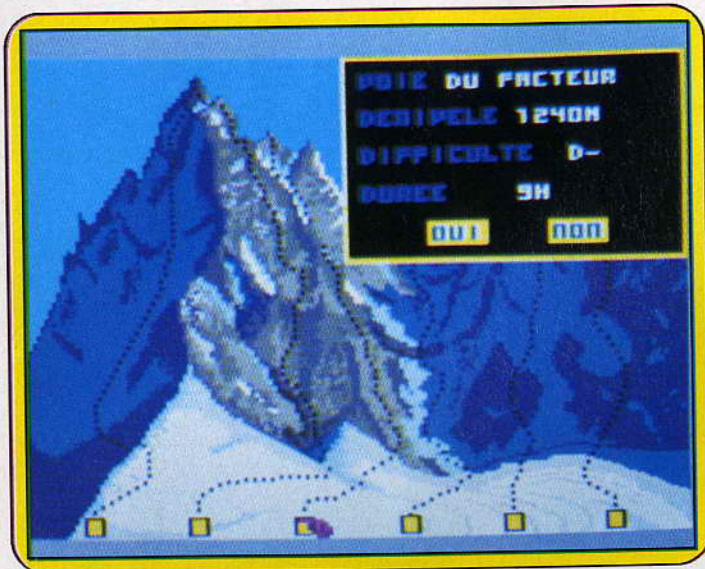
Après avoir vaincu l'infâme Naja, une bête
cruelle et sanguinaire cachée dans une forêt
vierge du Sud-Est asiatique, vous apprenez
l'existence du talisman d'Osiris. Parure sacrée
offerte aux dieux par les pharaons de l'anti-
que Egypte, le talisman confère une puissance
magique à son possesseur. Votre tâche : récu-
pérer à tout prix ce joyau légendaire.
Tout à fait comparable au Crépuscule du
Naja, ce programme possède les mêmes
défauts et qualités que son cousin. Malgré
des décors au graphisme plaisant, l'ensem-
ble apparaît relativement confus car les per-
sonnages sont exagérément stylisés. En
revanche, l'animation est de qualité. Côté
son, les auteurs ont repris les bruitages de
grande qualité du Crépuscule du Naja. Bref,
les deux programmes sont en tous points
comparables et seul le scénario fait la dif-
férence. (Disquette Chip pour Amstrad,
existe aussi pour Thomson.) M.B.

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

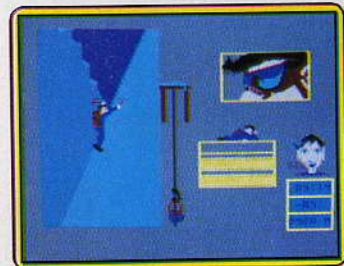
36.15 Tilt. Plongez-vous dans le catalogue des
softs. On vous donnera, pour tout logiciel testé dans
Tilt, son éditeur, son genre, son prix, ses cotes d'inté-
rêt, de graphisme, de difficulté etc. Plus une criti-
que en quelques lignes. Alors qu'attendez-vous pour
vous brancher ?



TILT-PARADE



Un choix de six courses de toutes natures et difficultés.



Attention aux crevasses !



Un sac bien fait, pas trop plein.

THOMSON TO 8, TO 9, TO 9+

Bivouac

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

La simulation sportive a de beaux jours devant elle. Des sports a priori peu transposables sur micro servent de prétextes à de bons logiciels. Bivouac d'Infogrames, le premier, à ma connaissance, des logiciels d'alpinisme, est aussi une réussite étonnante. Après l'écran de présentation apparaît un paysage de haute montagne, de nuit. Imperceptiblement, les couleurs changent, au profit de nuances plus chaudes, le soleil se lève, sans jamais être visible à l'écran. Les ombres deviennent plus dures, le ciel plus vif. Et progressivement la lumière se dore, rosit avant que l'ombre ne monte des ravins. Cette longue boucle vous met dans l'ambiance. Sur un TO 9, la qualité de la scène surprend, elle accroche les passionnés de haute montagne.

La préparation de la course se résume au choix d'un des cinq itinéraires proposés, notés comme il convient de (F)acile (I) à ED, extrêmement difficile (VI). Ensuite, faites votre sac, au début acceptez celui qui vous est proposé. Enfin choisissez l'heure de départ de la station. Il vaut mieux partir très tôt, bien avant le lever du soleil, pour des longues courses, puisque les orages et les chutes de pierres surviennent surtout l'après-midi. Quatre écrans sont possibles durant la course : marche sur les glaciers, grimpe sur la neige ou sur la glace des crevasses, et escalade sur roche. A chaque nature d'itinéraire son mode de progression, son mode d'assurance contre les chutes et ses dangers. La simulation colle au plus près les

mouvements réels. Sur glacier marchez régulièrement, sondez et sautez les crevasses. Si, par malheur, un pont de neige cède, escaladez le mur de glace de la crevasse à l'aide des piolets et des crampons, et assurez-vous avec les cordes fixées à des broches à glace. Sur roche les mouvements sont commandés membre par membre, et leur effet dépend de la nature de chaque prise : « baignoire » tranquille, ou « grattons » sur lesquels vos mains et chaussures dérapent. Plusieurs indicateurs permanents annoncent la nature du terrain sous vos crampons, l'heure, la température, l'altitude, où en est votre progression : « C'est loin le sommet ? » Vous pouvez accélérer ou ralentir le temps. L'indicateur principal du temps est la subtile évolution des couleurs, même au plus profond d'une crevasse qui vous indique que, en haut, le soleil se lève. Et, bien sûr, vous avez froid (ce qui arrive vite par -10 °C), faim, chaud (car en altitude le soleil tape) ou encore vos efforts vous mènent au bord de l'épuisement ! Certains gestes mécaniquement accomplis restent vitaux en permanence : j'avance un pied après l'autre pour marcher. De même, en escalade, il faut récupérer la corde après chaque hauteur. Rien ne justifie de grimper seul sans assurance et votre sac n'est pas un cargo, les cordes sont rares ! Cela fait plaisir de rencontrer un logiciel qui matérialise une bonne idée originale, traduite au mieux par les capacités de la

machine. Le graphisme de la course est excellent, l'animation aussi. Bivouac compte au nombre des plus remarquables logiciels sortis sur Thomson. La gestion du temps, c'est-à-dire du temps qui s'écoule pour le grimpeur, de la météo et du soleil qui tourne, du rythme des gestes du grimpeur, de son estomac qui crie famine périodiquement, est une des forces du programme.



Il faut partir avant l'aube...

Entraînez-vous sur la course la plus facile, la plus courte aussi, vers un col entre deux pics, avant d'affronter des courses mixtes, où l'on rencontre glaces et rochers verticaux, qui risquent fort de vous contraindre à bivouaquer dans des conditions précaires. Nous n'avons pas testé les versions annoncées sur Amstrad CPC, PC et compatibles ni sur les Atari ST. (Disquette Infogrames pour TO 8, TO 9, TO 9+, il existe une version cassette sur MO 6.) Denis Scherer

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

COMMODORE 64

California Games

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

Epyx, après un World Games quelque peu décevant, nous sert une salve de simulations sportives du meilleur cru. California Games présente un championnat de surf, une épreuve de patins à roulettes dans la rue, une de skate-board sur une piste en forme de pipe-line géant, une course de vélos de cross, une partie de freez-bee et quelques bizarreries dont j'ignorais jusqu'à l'existence : quelqu'un joue avec

une balle qu'il lance en l'air et renvoie en se contorsionnant pour la frapper avec ses pieds, ses genoux ou sa tête. Le surf d'abord, sur un rouleau gigantesque, plus hawaïen que californien, « tube » parfait qui « ouvre » régulièrement, et déferle progressivement vers la droite de l'écran. Dès la prise de la vague en payant vers la côte, vous glissez sur l'écume. Tournez pour glisser de biais. Il n'est pas trop dif-



Vélo-cross sous un soleil de plomb...



Un « tube » des grands jours.



Sur la planche à Hollywood.

ficile de tenir à mi-hauteur, à flanc de vague, sans prendre de risques. Mais, sur la plage, le jury note les concurrents, et les risques lui plaisent : monter jusque vers la crête, tourner à 180°, voire à 360°, un exploit ! Surfer dans le tube, ce tunnel interne à la vague, sous le toit translucide de la vague projetée vers l'avant, ce phantasme si fort de tous les surfistes débutants n'est, hélas, représenté que de l'extérieur ! Les différentes sorties de la vague, que le surfiste passe par-dessus en douceur ou qu'il heurte violemment la crête déjà en train de retomber et soit projeté tourbillonnant en l'air ou qu'il percute la mousse, c'est-à-dire la partie de la vague déjà déferlée, semblent indiquer que les auteurs ont passé des heures devant les vagues à tenter de comprendre ce sport. Restons dans le pipe-line, mais en béton cette fois et pour y glisser sur une planche de skate-board. Le profil de la piste en demi-cercle, aux bords rigoureusement verticaux, est utilisé par les champions lors de figures défiant la pesanteur. Il faut tourner tout en haut de la piste, à la limite du mur pour redescendre prendre de l'élan, grimper sur le bord opposé

et retourner au dernier moment. Protections et rembourrages, casque et gants épais sont de rigueur. J'ai suivi avec moins de passion les épreuves des autres sports, moins évocatrices pour moi. Mais les déroutants mouvements du freez-bee, qui parfois part au loin, parfois revient aux pieds du lanceur, les traîtrises du vélo-cross, les particularités du patinage à roulettes sur un terrain semé d'embûches sont travaillés avec grand soin... A la fin de la notice anglaise, un petit vocabulaire de californien est proposé pour vous mettre dans le bain : « tubular » (tubulaire) qualifie quelque chose de génial (parce qu'une vague qui déferle en tube c'est le paradis des surfistes !), « aggro » pour agressif quand il s'agit de figures hardies ou risquées au skate-board, au surf ou en tant que comportement dans la vie... Comme dans les autres éléments de la série Games d'Epyx, vous pouvez vous entraîner au sport de votre choix, puis organiser une compétition d'un, de plusieurs ou de tous les sports, avant de comparer les résultats décernés par le jury et les plus hauts scores. Nous avons testé la version sur

Commodore 64. Les graphismes sont très clairs, pas enthousiasmants d'un point de vue esthétique, mais qu'importe ! La sonorisation n'ajoute rien de remarquable. La touche d'humour, ici ou là au détour des épreuves, ne gâte rien, mais ne justifie pas à elle seule l'achat du programme. En revanche, l'animation et le contrôle des personnages par le joystick sont remarquables, les évolutions potentielles vous mènent à tous les coins de l'écran, les mouvements du joystick et ceux

des personnages sont rigoureusement synchronisés, la variété des manœuvres possibles soutient longtemps l'intérêt du jeu. Les épreuves semblent inégalement intéressantes, mais l'ensemble devrait rester une référence. (Disquette Epyx pour C 64.) Denis Scherer

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

ATARI ST

Terrorpods

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

Décidément Psygnosis a fait fort. Tout juste quelques semaines après la sortie de Barbarian, l'un des best-sellers sur Atari ST, cette société livre sur le marché un autre logiciel d'excellente qualité dans un style très différent. L'histoire se place dans un lointain futur. Colian, un astéroïde inhospitalier, a — du fait de ses grandes richesses minières — vu s'installer dix colonies minières séparées, chacune avec ses propres mines, ses dépôts, et ses centres de ressources. Chaque colonie est reliée aux autres par un système de navette. De ces mines, on extrait de la Détonite, un explosif puissant, du Quaza, un cristal énergétique capable de régénérer les structures moléculaires, du Zénite, une matière qui peut emmagasiner d'énormes quantités de champs magnétiques et surtout de l'Aluma, un métal particulièrement résistant, idéal pour construire les armes. Tout se passe bien, jusqu'au jour où l'Empire, organisation maléfique, prend possession de la planète et de ses mines pour construire des Terrorpods, machines de guerre quasi indestructibles. La Fédération décide de profiter de l'occasion pour voler le secret de leur fabrication. C'est vous qui êtes envoyé pour le faire. Mais l'Empire a eu vent de vos projets et plutôt que de se voir voler son secret, il décide de détruire les installations minières,

et vous par la même occasion. Votre mission est donc de protéger les centres et surtout de réussir à fabriquer, vous aussi, un Terrorpod pour les contrer. Vous embarquez à bord d'un véhicule stratégique de défense doté d'un petit Drovers pour prendre contact avec les colonies. Le jeu nécessite l'usage conjoint de la souris, de la manette de jeu et du clavier. C'est vous dire qu'il faut un moment avant de bien maîtriser les commandes. En revanche la documentation en français est claire et précise et l'on peut choisir la langue de déroulement du jeu. Le paysage est fort joliment représenté à travers le cockpit de votre engin, le tableau de bord de ce dernier vous fournissant les principaux renseignements utiles : niveau de Détonite et de carburant, indicateur d'avaries (cinq coups au but et vous êtes mort !), nombre de missiles restants, coordonnées et panneau d'intelligence. Au début du jeu, vous vous trouvez à proximité des installations d'une colonie. Rien ne vous empêche de commencer à faire des échanges. Pour cela, vous devez sortir le Drovers et le conduire jusqu'à une installation où il est automatiquement amarré. Vous pouvez alors procéder aux échanges. La moitié gauche de l'écran représente votre cargaison de minerais avec les prix et les quantités et la moitié droite celle

TILT PARADE



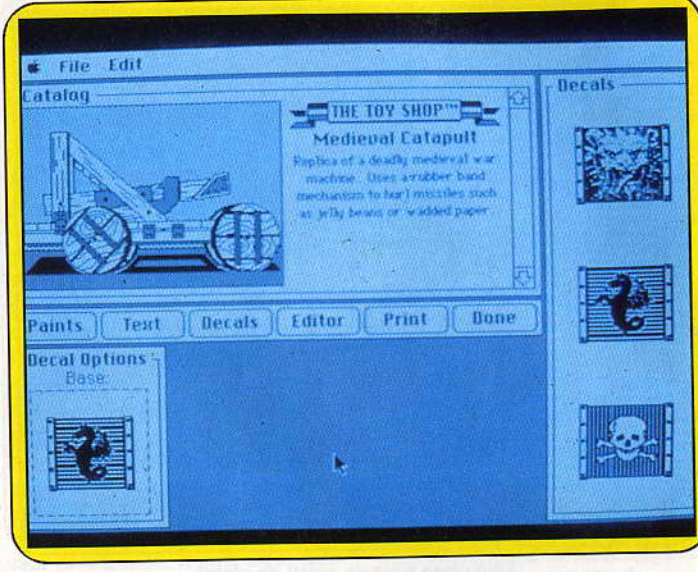
Décors splendides avec effets de relief.

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

les avoir armés, sélectionnez votre cible et préparez la mise à feu. Il faut encore guider le missile en maintenant ses deux repères de coordonnées dans le viseur de tir. Ces armes utilisent de la Détonite pour fonctionner. Les écrans de protection détournent les tirs ennemis au prix d'une grosse consommation de Zénite. Mais même avec une adresse remarquable, vous ne pouvez éviter la destruction de certaines installations. Fort heureusement, vous disposez d'un rayon miraculeux alimenté en Quaza, qui permet la reconstruction instantanée de ce qui est détruit. Votre vaisseau est encore équipé d'un scanner qui dresse la carte des lieux, d'un système de téléportation pour vous rendre rapidement d'une colonie à l'autre mais qui consomme beaucoup de carburant et d'un mode « information » où vous pouvez vous informer de ce que représentent les installations, uniquement en les pointant avec la souris, et qui sert aussi à leur envoyer des messages codés. Si le thème de ce jeu n'est pas nouveau, la réalisation en est parfaite. Les décors sont splendides, avec effets de relief. Les bruitages accompagnent bien l'action. Le jeu est difficile (six niveaux de difficulté sont proposés heureusement) et passionnant. Encore bravo à Psygnosis. (Disquette Psygnosis, pour Atari ST.)

Jacques Harbonn

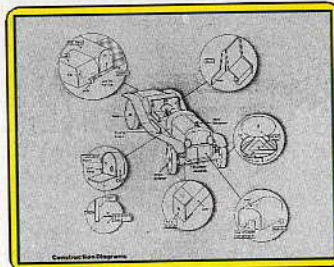
Type _____ action-commerce
Intérêt _____ 8
Animation _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★
Prix _____ C



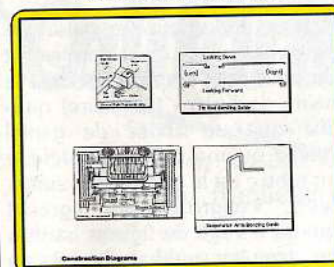
La catapulte peut même envoyer des projectiles !

MACINTOSH The Toy Shop

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



Détail de la maquette.



Détails de la suspension.

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

A l'ouverture de la boîte, déjà, ce jeu est différent. Outre les trois dis-

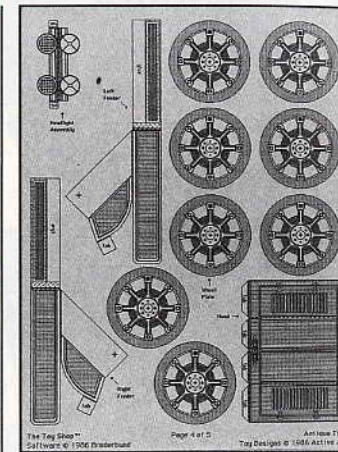
quettes présentes (une disquette programme et deux de données), on trouve une vingtaine de feuilles cartonnées autocollantes au format américain (onze pouces), ainsi qu'un sachet contenant quelques tiges de bois et d'acier, des élastiques, de la ficelle et trois ballons (utiles pour la propulsion). La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

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

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

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

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



A découper après impression.

che alors. La modification de la nuance s'effectue en cliquant à l'intérieur. Les modèles produits possèdent souvent des « decals » qui représentent en fait des dessins autocollants servant à agrémenter la maquette. Bien qu'il existe déjà des « decals » proposés pour chacun des modèles, vous pouvez les modifier, ou même en créer de nouveaux. Pour cela, vous disposez également de l'option « Edi-

tor », qui donne à un véritable « mini Mac Paint » ; en effet, pratiquement toutes les options de celui-ci y sont présentes, y compris la possibilité de déplacement ou la commande « remplissage », et même une commande « Zoom ». Simplement, l'édition se fait ici point par point. Si les options de l'éditeur ne vous paraissent pas satisfaisantes, vous pouvez créer vos propres « decals » à partir du logiciel **Mac Paint** et les transférer. Pour cela, il suffit de sélectionner l'option « Catch Paint » du menu.

Une fois votre modèle de base sélectionné et amélioré, imprimez-le. Le nombre de pages varie avec la complexité de la maquette (une pour le vaisseau spatial, quatre pour le « Spirit of Saint-Louis », cinq pour le manège). La qualité du graphisme étant essentielle, ce logiciel donnera ses meilleurs résultats par l'utilisation d'une imprimante laser. Cependant, une **Image Writer** produit une qualité tout à fait acceptable. Le produit « semi-fini » obtenu se présente donc sous la forme de feuillets imprimés que vous devez coller

sur les feuilles cartonnées, puis découper et plier selon les lignes portées sur la page. De même, les zones à coller sont indiquées. Et c'est là que votre véritable travail commence.

Il faut assembler la maquette partie par partie. Heureusement, vous êtes secondé en permanence par la documentation, très bien faite au demeurant, qui vous donne, pour chacun des vingt modèles, une description et un historique de l'objet, le niveau de difficulté de sa réalisation et le matériel à utiliser. Cette documentation vous fournit également un diagramme de construction et des instructions d'assemblage ; vous en découvrirez vite la nécessité. En conclusion, une superbe réalisation de Broderbund, qui nous promet de nouveaux modules et bien des heures de travail encore. (Disquette Broderbund pour Macintosh.)

Didier Guilhem

Type _____ fabrication de maquettes
Intérêt _____ 18
Animation _____
Accessibilité _____ ★★★★★
Potentialité _____ ★★★★★
Prix _____ F

ST GERMAIN DU PLAIN
VAINQUEUR
DES FORTUNES DU FOOTBALL



DEVENEZ PRÉSIDENT
D'UN CLUB DE 1^{re} DIV.

AMSTRAD CASS.
AMSTRAD DISQ.
PC ET COMPATIBLE

L'ÉPIQUE

Directeur de Publication

CAMERON

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

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

Il venait de gagner la Finale des FORTUNES DU FOOTBALL.



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

BON DE COMMANDE

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

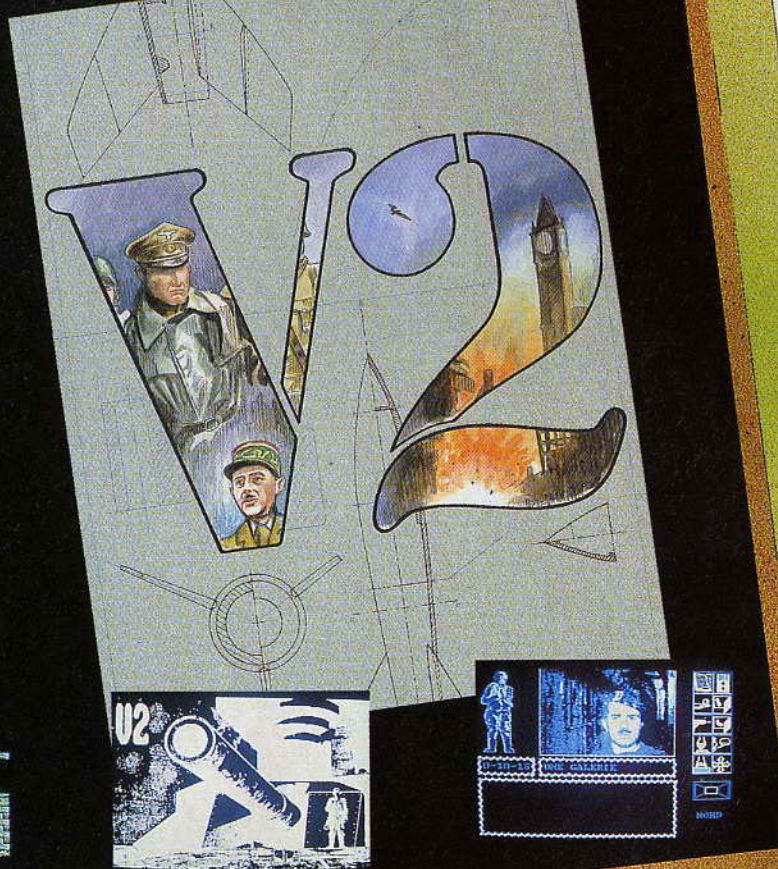
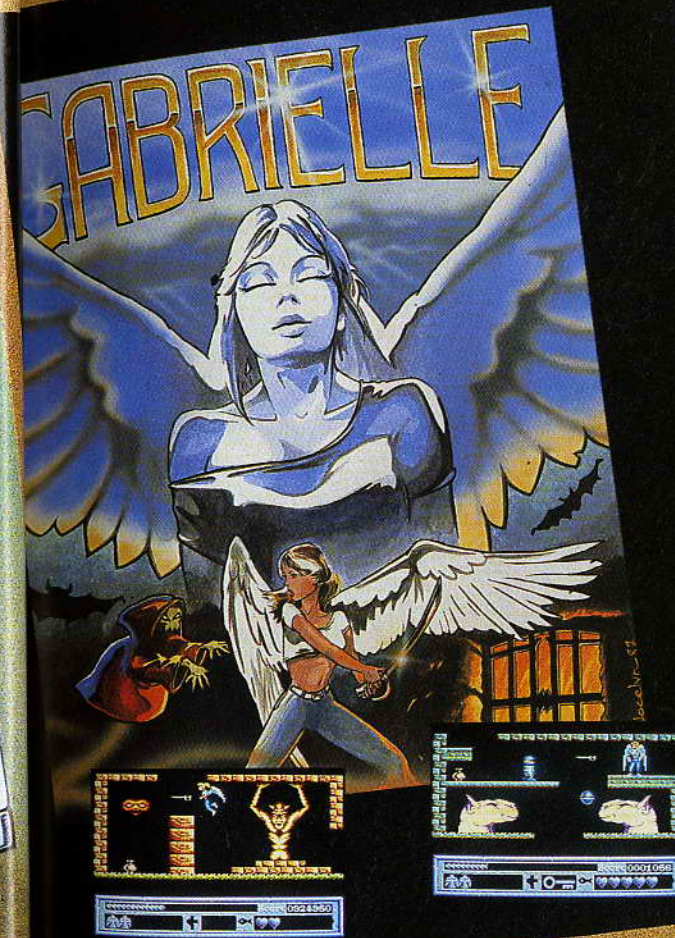
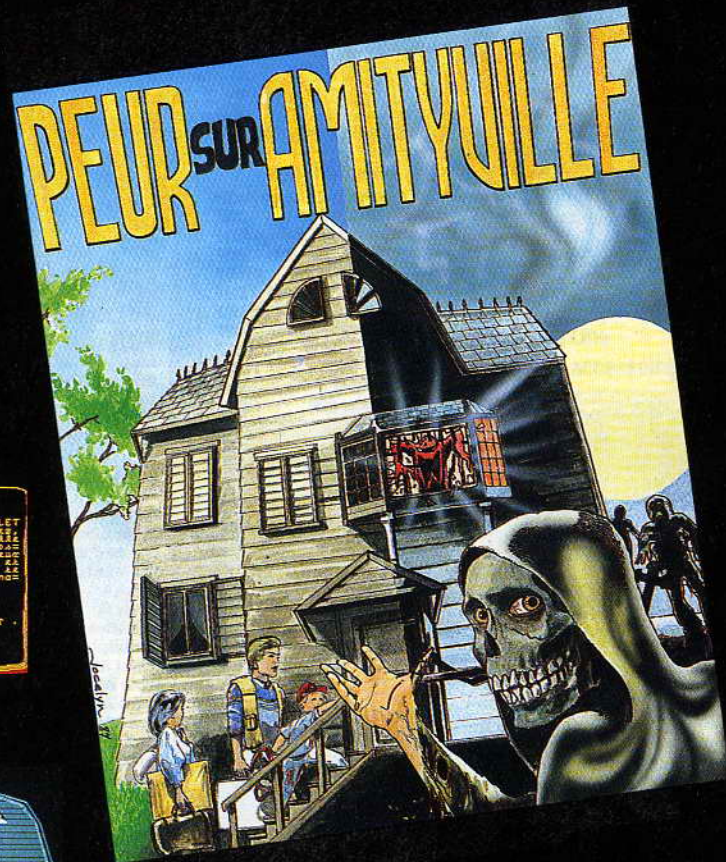
AMSTRAD CASS.	179 F
AMSTRAD DISQ.	199 F
PC ET COMPATIBLE	249 F
FRAIS D'EXPÉDITION	20 F
Montant TTC	

UBI Soft

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

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

V2
 Une fantastique histoire d'espionnage !
 Amstrad Disc. 180F



BILL

UBI Soft
DIFFUSION

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

GABRIELLE

V2



fnac

DISPONIBLE DANS LES MEILLEURS
POINTS DE VENTE
ET DANS LES FNAC

HURLEMENTS

DU MÊME AUTEUR
QUE ZOMBI.

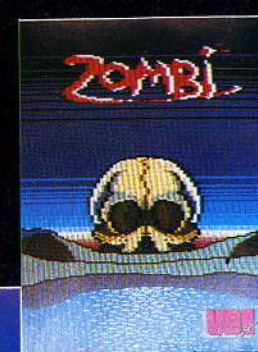


mac Disponible dans les meilleurs points de vente
et dans les FNAC dès la sortie du produit.

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

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

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



Le haut de gamme du Soft
Disponible dans les 200 magasins

TANDY



* Cette sélection des meilleurs logiciels vous est proposée par TANDY et UBI-SOFT



Les foudres de guerre

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

Space invaders, Shoot them up, Pan Pan Boum Boum, Star Wars, peu importe le nom, pourvu qu'on ait l'ivresse. Régulièrement ces logiciels envahissent par vagues, les rayonnages des boutiques, tandis que les joueurs pratiquent des coupes sombres dans chaque arrivage. « Achetons-les tous », semblent-ils penser, « nous reconnaitrons les meilleurs ! ». Tous les éditeurs veulent, au moins par un programme, participer à l'invasion. Aucune machine n'échappe à la colonisation ! Le scénario des « space invaders » ne mérite, la plupart du temps, pas ce nom. Et quand il existe, il se résume toujours ainsi : en l'an 2000 et quelques une planète est menacée de destruction par des envahisseurs ve-

nus d'ailleurs. Le destin de votre monde repose sur vos frères épaules et surtout sur votre cadence de tir. Souvent les programmeurs ne prennent même pas la peine d'inventer un prétexte à cette bagarre galactique, et ils ont raison car cela n'intéresse personne. La jaquette indique alors seulement le nombre de niveaux, les munitions disponibles, les principales commandes (haut, bas, droite, gauche et feu !). Pas d'identification du joueur aux personnages. Car il n'y a pas de personnages. Au fond ces logiciels tiennent plus du casse-briques que du wargame. Seuls comptent la maniabilité de votre engin, la vitesse de tir et la dextérité, les réflexes du joueur. Nous avons testé la plupart des logiciels classiques ou récents. D'excellents et de moins bons. Sur quels critères ? Plus nombreux et plus subtils que l'apparente uniformité du genre ne le laisse supposer. Car un bon

« space invaders » se « sent » dès la prise en main. Le joystick vous tombe des mains d'ennui, ou vous perdez le boire et le manger, vissé devant l'écran. Chacun de vos exploits créant le besoin insatiable d'en accomplir de plus grands, de faire exploser le compteur de scores. Il fallait un guide pour cette jungle, nous l'avons rédigé.

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

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

dans le scénario original (exceptionnel pour un « space invaders ») mais aussi dans la réalisation irréprochable qui utilise à fond les possibilités du *Commodore 64*. Dans un monde futur, on organise des compétitions interplanétaires sur des pistes parsemées d'obstacles et parcourues par des aliens agressifs. Ces pistes construites sur de gigantesques roues tournant dans l'espace, présentent différents types de paysages et d'obstacles. Vous jouez le rôle d'un aventurier qui a investi ses derniers crédits dans l'achat d'un vaisseau, afin de venir chercher fortune. Il faut alors choisir une des courses qui vous sont proposées, le



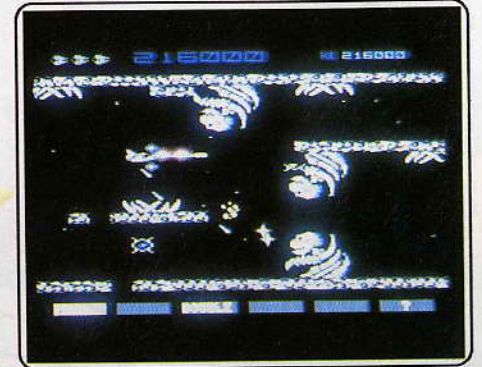
Alleycat, un ancêtre toujours vif sur C 64.

prix à gagner étant fonction de la difficulté. Seules les premières courses de la saison sont gratuites, vous donnant la possibilité de vous constituer un pécule qui vous permettra

Nemesis : à l'origine un excellent jeu d'arcade qui a modifié le paysage ludique au même titre qu'un *Gauntlet*, dont les clones ne se comptent plus, ou un *Arkanoid* qui a entraîné une marée de casse-briques sur nos micros. N'ayons pas peur des mots : c'est une petite révolution dans le monde des « space invaders ». Avant lui on partait au combat aux commandes d'un vaisseau de qualité constante, au mieux on pouvait augmenter légèrement sa puissance de feu. *Nemesis* a introduit le vaisseau évolutif. Lent et peu armé au départ, il se transforme totalement en cours de partie en un engin surpuissant, doté d'armes spectaculaires et dévastatrices. Ce principe a depuis été repris, souvent avec succès, dans de nombreux programmes comme *Zynaps*, *Slapfight*, *Delta*, etc., et même dans des logiciels d'un style tout à fait différent comme *Wizball*.

La conversion de *Nemesis* sur micro est réalisée de manière satisfaisante : bon scrolling horizontal, des décors superbes et variés, le choix entre une bonne musique ou des bruitages. L'animation, en revanche, est parfois défailante et manque de précision. Mais enfin, l'esprit du jeu est là. Vous devez traverser cinq secteurs dont une forêt, un cimetière extra-ter-

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



Nemesis, indispensable référence sur C 64.



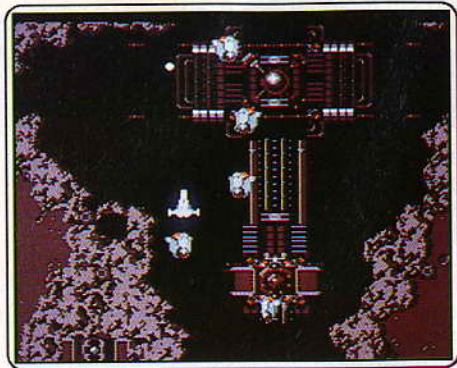
de payer votre inscription pour d'autres courses. Si vous gagnez, vous empochez la prime, et si vous échouez, vous perdez les droits d'inscription. Vous irez ainsi de course en course tant que vous possédez assez de crédits pour vous inscrire. Cette formalité accomplie, vous vous retrouverez sur le terrain.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

reste et même l'intérieur d'un vaisseau de combat géant. Dans chacun d'eux des aliens vous assaillent de toutes parts et un redoutable vaisseau-mère doit être détruit avant de passer au niveau suivant. La destruction de certains envahisseurs fait apparaître des cercles qu'il faut ramasser. L'une des six icônes, situées en bas de l'écran, s'éclaire alors. Celles-ci indiquent les améliorations que vous pouvez apporter à votre vaisseau : augmenter la vitesse, missiles air-sol, doubles missiles, laser très puissant, tirs multiples ainsi qu'un écran protecteur. Pour les activer, vous appuyez sur « shift » ou vous pressez le bouton de tir du deuxième joystick. Ce moment est particulièrement périlleux.

utilisant à la fois le triple laser et les doubles missiles. Indispensable. (Disquette Konami pour *Commodore 64*) A.H.-L.

Laydock : ce logiciel de grande classe nous vient du Japon. Dès la sortie des premiers *M.S.X. II* les amateurs ébahis pouvaient à loisir rêver sur des démos de *Laydock* et imaginer ce que serait le produit final. Presque deux ans après, enfin arrivé chez nous, ce logiciel est considéré à juste titre comme un classique du genre et a de quoi rendre jaloux bien des possesseurs de *ST* et autres *Amiga 500*.

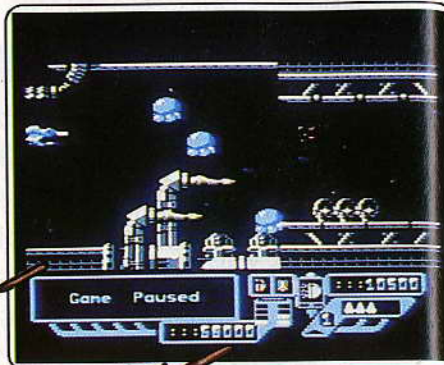
Ce qui frappe au premier abord est la qualité jeu d'arcade : l'image couvre l'ensemble de l'écran et les graphismes en mode 512 par 212 en seize couleurs sont d'une



Laydock, des niveaux secrets sur MSX II.

finesse incroyable... ou presque. Découvrant le décor et les ennemis à affronter, le scrolling continu, de haut en bas, remplit sa tâche avec une précision de montre suisse. Aux commandes de son vaisseau, on se trouve attaqué de toutes parts et c'est avec acharnement qu'il faut se défendre. Un reproche tout de même : les différents

lorsqu'enfin vous forcez le passage jusqu'à la sortie, vous vous retrouvez face à un vaisseau mère qui tente de vous interdire le passage vers le secteur suivant. Heureusement, vous êtes prêt à l'affronter car tout au long de votre parcours vous avez augmenté votre vitesse et perfectionné votre armement. Ce jeu est très proche de *Nemesis*, dont il reprend toutes les caractéristiques. Vous vous procurez les équipements supplémentaires de la même manière, avec cependant un avantage : tout se passe au joystick. L'action trépidante est assez variée. Dans le deuxième

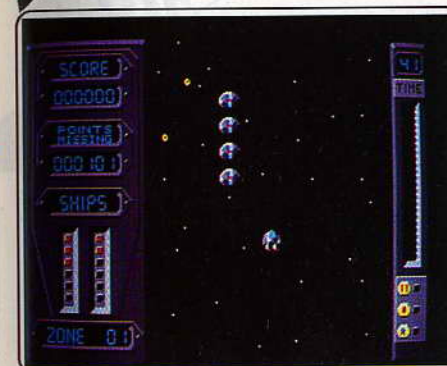


Zynaps, excellent sur C 64.



Typhoon:

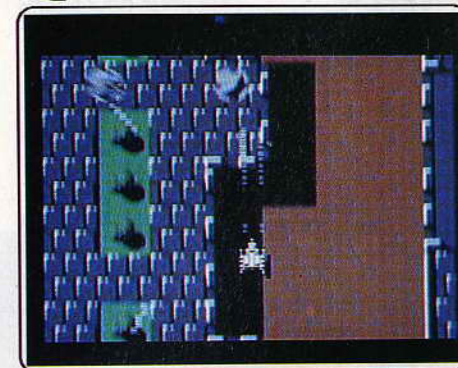
la page de présentation s'ouvre sur une superbe musique digitalisée. Appuyez sur le bouton et vous voilà aux commandes. Vous êtes confronté à des nuées d'envahisseurs dont les réactions sont différentes à chaque vague. Vous survolez des champs d'astéroïdes, des forêts, des surfaces lunaires, des glaciers et des villes. Ramassez des pastilles qui vous permettent de gagner un vaisseau supplémentaire ou d'augmenter temporairement votre puissance de tir. L'animation est précise, les décors agréables bien que trop répétitifs, mais le scrolling vertical, un peu heurté, marque parfois un temps d'arrêt. Quant à la partie sonore, après la musique digitalisée de l'introduction, elle se résume à des bruitages assez pauvres. La difficulté du jeu est croissante. Bientôt des vaisseaux ou des plaques indestructibles vous prennent à revers, des bombes de petite taille sillonnent l'écran et il est souvent difficile de les voir à temps (à cet égard, il est recommandé de jouer sur un moniteur plutôt qu'un téléviseur). De plus, à certains niveaux, un crâne se mêle à la vague d'ennemis et vous perdez une vie si vos projectiles l'atteignent. Cela pimente le



Typhoon, cassez pas les crânes sur ST.

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

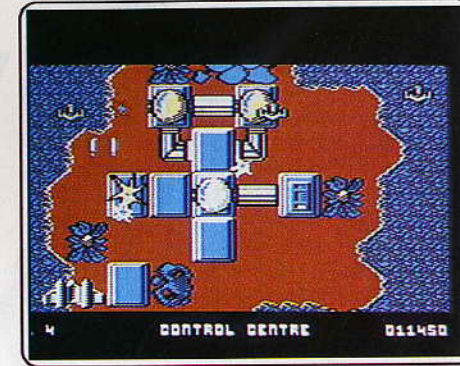
Slapfight : aux commandes du Slapfighter vous survolez la planète Orac, afin de la libérer du joug des envahisseurs. Le scrolling vertical vous permet de découvrir des décors agréables et colorés mais très vite les vaisseaux ennemis attaquent, vous rappelant que vous n'êtes pas là pour faire du tourisme.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



Slapfight décoiffe les commodoriens.

et à mesure que vous détruisez péniblement vos premiers adversaires, des étoiles apparaissent sur le terrain. Récupérez-les, car elles vous permettront d'augmenter votre vitesse et votre puissance de tir en activant une des huit icônes disposées en bas de l'écran. Pour survivre, votre priorité est d'augmenter votre vitesse en actionnant la première icône, mais veillez à la doser soigneusement en fonction de vos réflexes, sinon gare à l'accident. Les icônes suivantes correspondent à un armement supérieur dont certains sont cumulables. La dernière vous offrant l'invulnérabilité temporaire. Comme dans *Nemesis* c'est l'activation des icônes qui pose le plus de difficulté. Il vous faut, hélas, lâcher le joystick quelques secondes, ce qui est souvent fatal. L'équipement le plus impressionnant vous est procuré par la septième icône, qui vous permet de tirer simultanément plusieurs missiles à tête chercheuse. Et si les ailes du Slapfighter sont déployées, c'est un déluge de feu qui s'abattra sur vos ennemis. Là, je vous garantis que ça décoiffe, les envahisseurs auront du mal à s'en remettre. Le jeu est prenant et riche en sensations for-

tes ; une excellente adaptation du jeu d'arcade. (Disquette *Imagine* pour *Commodore 64*.) A.H.-L.



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

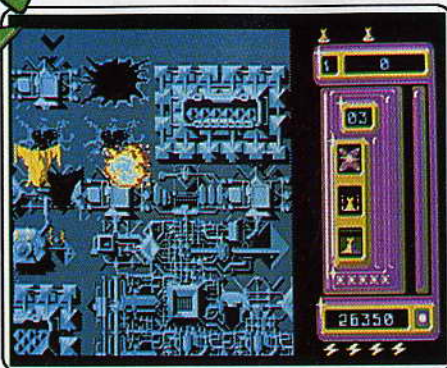
bat s'engage tout d'abord dans l'espace puis se déplace sur les îles qui parsèment les mers de Régulus. Puis vous attaquez les stations orbitales pour enfin les poursuivre dans une région de la planète recouverte par les glaces. Ce n'est pas une tâche aisée qui vous attend et cette mission mettra vos nerfs à rude épreuve, vos adversaires ne vous laissant pas un instant de répit. C'est l'enfer, il faut se battre pied à pied, esquiver, tirer, sans oublier de détruire les postes de contrôle ennemis pour gagner des vaisseaux supplémentaires. Notons que ce jeu se prête particulièrement bien à l'emploi d'une manette à tir automatique. Le graphisme, quant à lui, est excellent tant pour la version *Commodore 64* que pour l'*Amstrad* (avec un léger plus pour cette dernière). Le scrolling vertical et l'animation sont excellents. Enfin, vous avez le choix entre un thème musical de qualité, bien que

Zynaps : partez en mission, dans une lointaine galaxie aux confins de l'univers, à la recherche d'une civilisation extra-terrestre. L'ennemi qui vous attend de pied ferme a déployé ses escadrilles tout au long des douze secteurs qui composent son univers. Dès le premier contact, votre adversaire engage le combat. Vous progressez dans un tunnel qui vous laisse peu de place pour manœuvrer face aux escadrilles, en slalomant entre les missiles à tête chercheuse. Plus vous en détruisez, plus il en arrive, et

secteur, par exemple, il vous faut combattre les formations ennemies en plein milieu d'un champ d'astéroïdes, lesquels se déplacent dans toutes les directions. Vous affronterez plus tard des grappes de bulles rebondissant en tout sens, et bien d'autres adversaires. La réalisation est excellente, une des meilleures du genre. Les nombreux décors sont superbement dessinés dans un style original très proche des dessins animés, agrémenté par des couleurs agréables. Le scrolling horizontal est fluide bien qu'il marque des ralentissements lorsque de très nombreux sprites se déplacent simultanément sur l'écran. Les commandes sont précises, et l'ambiance soulignée par d'excellents effets sonores. En un mot, *Zynaps* est une réussite. (Disquette Hewson pour *Commodore 64*.) A.H.-L.

DOSSIER

engin accompagne ses changements de régime tandis qu'une musique pompeuse souligne vos scores. L'animation impeccable, les graphismes très colorés tantôt urbains, désertiques, équatoriaux ou maritimes, font de *Sanxion* une petite mer-



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

veille, qui ne se démodera pas de sitôt. (Cassette Thalamus pour Commodore 64). D.S.

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

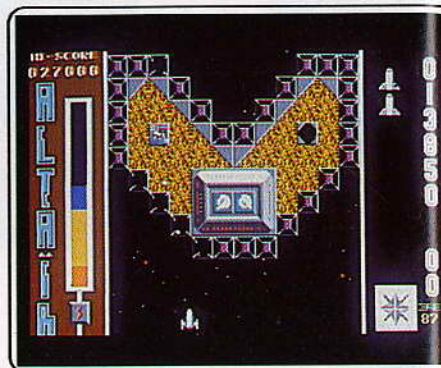
Goldrunner : allons droit à l'essentiel : c'est le plus beau des « space invaders », tant sur Amiga que sur ST. Les deux versions ne présentent, du reste, aucune différence. Une qualité digne des salles d'arcade. Le critique cherchera en vain une faiblesse. Le graphisme ? Fabuleux. Notamment les décors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

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

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



Sanxion : double fenêtrage sur C 64.



Altair : un bon programme français sur ST.

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



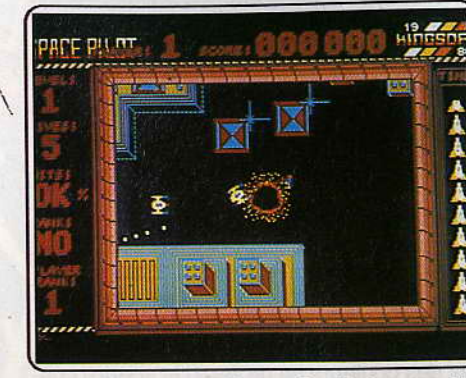
Fire Track : produit standard sur C 64.

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



Space Pilot : une version modernisée du très bon *Time Pilot* d'arcade. Vous devez survivre un temps donné (indiqué à droite de l'écran) en détruisant le maximum d'ennemis, à la suite de quoi, vous accédez au niveau supérieur. L'action est vue du dessus, votre vaisseau placé au centre de l'écran et le décor défile en un scrolling multi-directionnel un peu saccadé. La partie gauche de l'écran vous indique votre score, le pourcentage de tirs au but ainsi que votre rang éventuel sur le tableau des

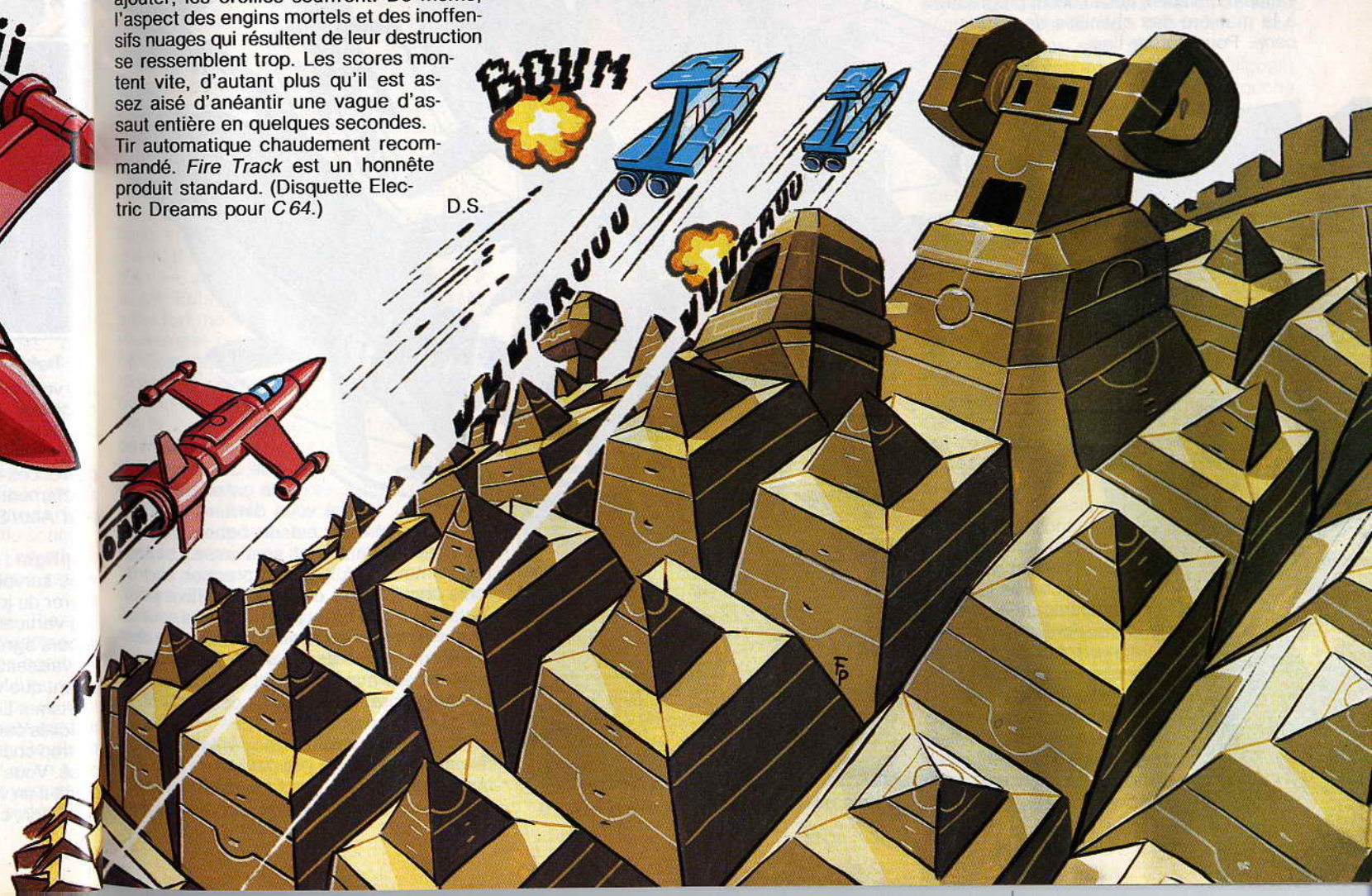
scores. Le graphisme est assez moyen et les effets sonores corrects. Ce programme utilise trop fréquemment le tableau de départ qui revient en interlude chaque fois que vous perdez un vaisseau, ainsi qu'à l'occasion du passage au niveau supérieur. Agaçant ! L'action est très soutenue et exige de vous une concentration

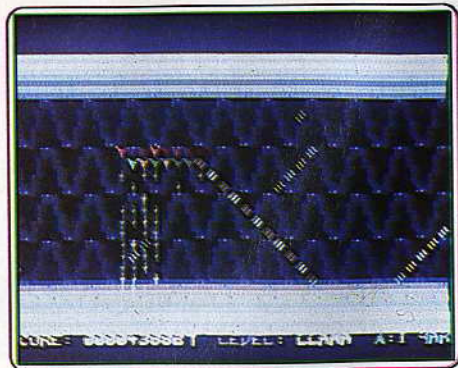


Space Pilot : pour des nerfs d'acier sur ST.

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

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





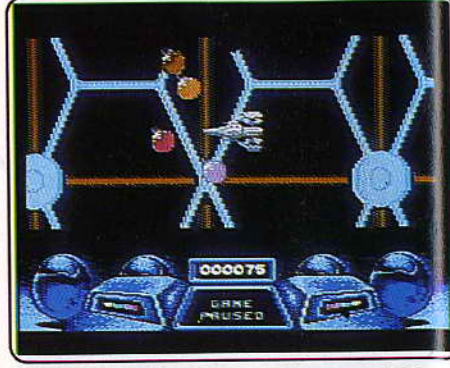
Void Runner : aussi rapide que peu joli (C64).

camels, etc.). On appuie sur le bouton de tir et c'est la surprise. Comment ? Mon C64 se serait-il transformé en VCS ? Même pas, nous avons connu des jeux plus sophistiqués sur le VCS. Les graphismes sont d'une pauvreté incroyable et ne parlons même pas des couleurs ou du son. Un sourire condescendant aux lèvres, on joue une partie, encore une autre, allez ! la dernière. Non, c'est trop tard, on est piégé ; finalement il n'est pas mal du tout ce petit jeu. On dispose de quatre vaisseaux, représentés par des petits triangles de couleur, assemblés de façon différente selon les tableaux. Si l'un d'eux est touché, vous les perdez tous. Votre formation affronte des vagues d'invaders qui au début progressent à la manière des chenilles de Centipede. Pour corser l'ac-



Quasar : aussi joli que peu rapide sur ST.

Quasar : infatigable, vous repartez une fois de plus, à bord de votre vaisseau de guerre, combattre de sinistres envahisseurs extraterrestres. Vous êtes à portée de tir de la première base ennemie : un rocher sur lequel reposent d'énormes plaques métal-



Implosion : les mailles lui vont sur C64.

Facile, direz-vous ? pas sûr ; en effet, vous courez des risques importants dont le moindre n'est pas de tomber dans un profond sommeil alors que vous mitraillez la énième base. Heureusement pour vous, vos ennemis somnolent



Zanac : simple et attractif pour le MSX1.

l'incroyable agilité du vaisseau. Il bondit dans huit directions et en cas de demi-tour, il ne tourne pas, mais bascule puis effectue un demi-tonneau afin de voler à nouveau sur le ventre. Ce demi-tour en 3D, allié à l'exceptionnelle animation, rachète un graphisme parfois confus. (Cassette Cascade pour C64.) D.S.

Zanac : sorte de Laydock pour M.S.X. 1, ce programme se révèle simple, attractif et parfaitement réalisé. L'écran est divisé verticalement en deux parties inégales. La première, située sur les deux tiers gauche de

l'image, laisse apparaître le décor. Relativement proche de celui de Nightmare par les teintes choisies et par la qualité des graphismes, il est animé d'un mouvement continu de haut en bas.

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

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

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

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

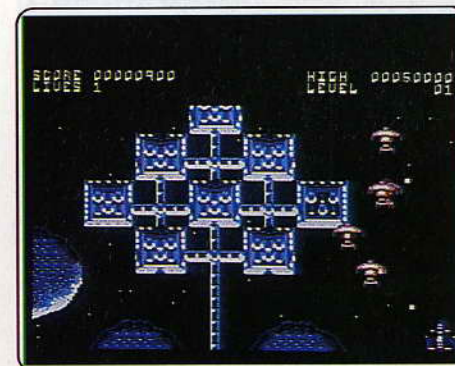


Blazer : n'a d'autre qualité que sa rapidité. Le bruitage aussi. Il faut absolument avoir vu les évolutions incroyablement rapides, le tournoiment des ennemis qui risquent de vous décourager puisque vos premiers essais aboutiront à la destruction de votre engin en moins de trois secondes. Il faut donc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

Les quatre notes ironiques qui soulignent votre élimination donnent une touche d'humour à un genre qui en manque cruellement. Chaque coup envoie deux projectiles (comme dans Jupiter Probe). Si un jeu aussi nerveux avait d'autres caractéristiques à la hauteur ! Le graphisme ne casse pas des briques : grande île mécaniques flottant sur un fond étoilé. (Cassette Nexus pour C64.) D.S.

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

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



Blazer : la rapidité comme qualité sur C64.



Delta : un clone de Nemesis, très dur (C64).

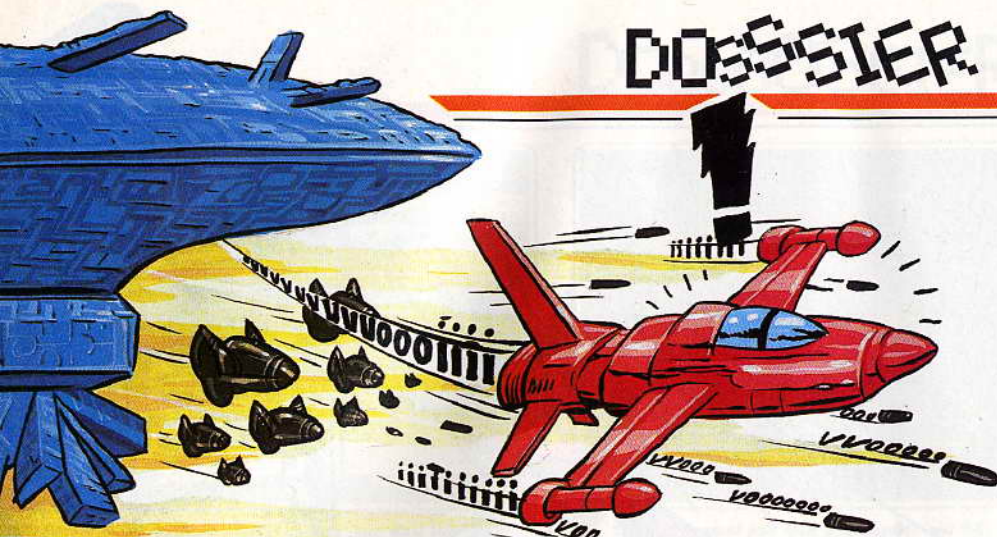
tion, une ligne horizontale se déplace de haut en bas de l'écran traçant occasionnellement une seconde ligne, mortelle pendant quelques secondes. Le jeu est extrêmement rapide, parfois confus, mais excitant. Un programme simple, dépouillé mais efficace. (Cassette Mastertronic pour Commodore 64.) A.H.-L.

liques dont certaines sont recouvertes d'installations étranges. Il faut détruire tout ce qui dépasse alors que des escadrilles de défenseurs descendent vers vous en ripostant.

Après de nombreux tirs au but, vous détruisez la dernière installation et la base se désintègre. Il vous faut traverser un champ d'astéroïdes avant de parvenir à la base suivante. Les bases se suivent et se ressemblent, entrecoupées de quelques ravitaillements en vol.

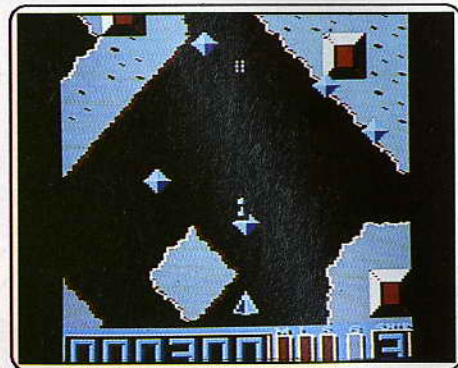
également et ne déploient pas une grande énergie à vous détruire. Le graphisme est de bonne qualité, les bases notamment sont assez belles. Programme séduisant au premier abord, mais dont l'action est trop répétitive pour maintenir l'intérêt du jeu. C'est une œuvre de jeunesse des créateurs d'Altair et un des premiers « invaders » sur ST. Un logiciel sympathique mais qui vieillit mal. (Disquette Loriciels pour Atari ST.) A.H.-L.

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



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

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



Mission Génocide : clair et simple sur CPC.

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

Jupiter Probe : dès les premières secondes de jeu, *Jupiter Probe* dégage une impression de déjà vu. On le reconnaît, c'est le petit frère de *Goldrunner*. En effet, ces deux jeux ont un air de famille dû à leur créateur, Steve Bak. La bande son : musique digitalisée assez entraînante, doublée

d'une synthèse vocale. Le scrolling vertical est fluide (moins rapide néanmoins que celui de *Goldrunner*). Une excellente animation et de bons graphismes. Ne poussons pas plus loin la comparaison. Chacun de ces jeux a sa personnalité. Ici, vous devez traverser le plus grand nombre de niveaux possible à bord d'un vaisseau équipé de double laser. Le danger vient du ciel : des vaisseaux isolés, des escadrilles et surtout des « mutations » qu'il vous faut atteindre à plusieurs reprises avant de les détruire. Cela n'est pas facile mais vous disposez néanmoins de deux atouts supplémentaires : la voix vous annonce à l'avance le type d'ennemi qui va vous tomber dessus et surtout vous disposez d'un nombre limité de super bombes qui anéantissent



Jupiter Probe : petit frère de Goldrunner (ST).

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

Xevious : souvenez-vous ce grand succès d'arcade Atari il y a quelques années. Il a laissé bien des regrets chez de nombreux joueurs qui espéraient une conversion sur micro.

Le thème est maintenant classique : un scrolling vertical fait se déplacer votre vaisseau sur une alternance de forêts et de bras de mer. Votre objectif : détruire les

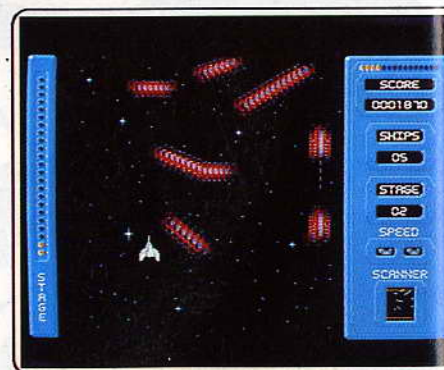


Xevious : l'arcade a perdu sur micro (ici ST).

hordes de vaisseaux et les bases ennemies. Vos opposants sont rapides et agressifs ce qui rend votre progression difficile. Un bon scrolling, une animation correcte, mais musique et effets sonores sont agaçants. Quant au graphisme, il varie considérablement suivant la version. Il est hideux sur le C64, enlevant tout plaisir au jeu. Une grande déception. En revanche, la version Amstrad offre un graphisme plus soigné d'où un plus grand intérêt de jeu. Quant à la version ST, ses qualités graphiques permettent de retrouver, en partie, l'ambiance du jeu original.

En conclusion, un jeu correct mais qui n'arrive pas à la hauteur de sa légende. (Disquette US Gold pour Commodore 64, Amstrad et Atari ST.) A.H.-L.

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



Phalanx : tout pour les oreilles (Amiga).

Phalanx : manque de peu pour être très bon. La présentation laisse espérer des merveilles : une musique digitalisée, des effets de moire somptueux.

Première déception : pas de scrolling. La résolution graphique de l'Amiga est utilisée pour soigner les graphismes des différents vaisseaux. Un scanner, en bas du tableau de bord qui occupe la partie droite de l'écran représente une zone à peine plus grande que celle visible sur l'écran principal. Hélas, les assaillants surviennent par



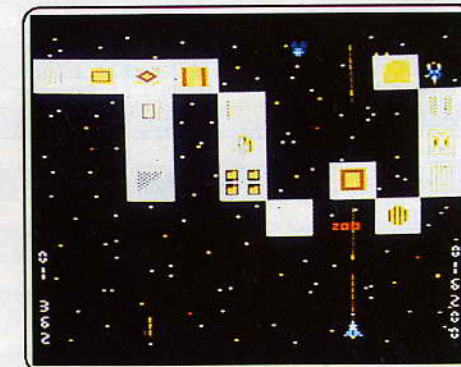
Magmax : le graphisme ne suit pas, sur CPC.

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

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

Magmax : les envahisseurs sont là et vous disposez de cinq droids pour les mettre en échec. Ceux-ci peuvent se transformer en récupérant les différentes parties de leur armement, éparpillées sur le champ de bataille. Des ascenseurs permettent d'ac-

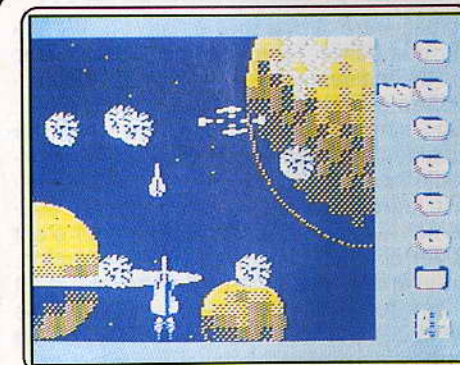
céder aux souterrains où vous guettent d'autres extra-terrestres. *Magmax* était un jeu d'arcade assez moyen et l'adaptation sur micro est décevante : un graphisme assez pauvre (surtout sur la version Spectrum, des couleurs laides, une animation peu



Blue Star : programmer sur Thomson, risqué !

précise et, de surcroît, des bugs qui perturbent le bon déroulement du jeu. Passé les premières parties, l'intérêt s'émousse très rapidement. C'est un bide. Dommage, il y avait mieux à faire sur ce thème. (Cassette Imagine pour Commodore 64 et Spectrum.) A.H.-L.

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



Trap : trop pauvre sur C64.

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

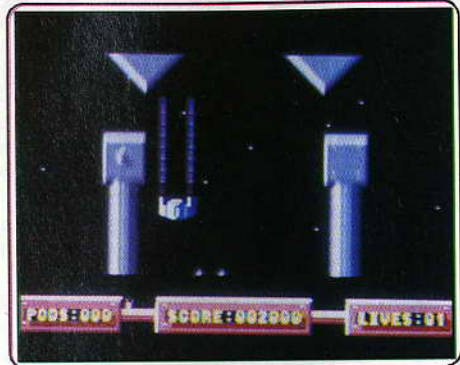
Le jeu sans imagination malgré la possibilité de gaver vos réserves de carburant à l'immense circonstance atténuante de tourner sur les Thomson, machines peu adaptées au genre. Cela ne rend pas le programme meilleur. (Cassette et disquette Free Game Blot pour Thomson.) D.S.

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

DOSSIER

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

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



Denarius : joli mais pas intéressant sur C 64.

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

Leviathan : des paysages étranges, peuplés d'extra-terrestres belliqueux, dérivent dans l'espace. Équipé de lasers et de trois bombes, vous vous lancez à l'attaque détruisant tout sur votre passage. Puis, vous traversez une portion d'espace où les escadrilles ennemies vous harcèlent avant d'attaquer d'autres îlots. Et si je vous dis que tout cela est représenté grâce à un scrolling diagonal, genre 3D, vous me répondez ? Zaxxon. Bravo, vous avez gagné. Le graphisme et les couleurs des décors sont superbes, parmi les meilleurs sur Commodore 64. Le scrolling est excellent ; seuls les bruitages laissent à désirer. Il est évident que les fabricants de jeux ont tout

misé sur le graphisme, cela est souvent payant. Un Zaxxon rajeuni et amélioré graphiquement, présente un important potentiel de vente. On se précipite sur son joystick pour commencer une partie et tout s'écroule. Ce jeu est complètement nul. Son principal défaut ? Le vaisseau est pratiquement incontrôlable. De plus, les tirs sont peu précis. Injouable. (Cassette English Software pour Commodore 64.) A.H.-L.

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



Léviathan : incontrôlable. Dommage. C 64.

41 « spaces invaders » au Tiltoscope

LOGICIELS	MARQUE	ORDINATEUR	SUPPORT	ANIMATION	DÉROULEMENT SCROLLING	RAPIDITÉ DES ÉVOLUTIONS	GRAPHISME	CLARTÉ LISIBILITÉ	VARIÉTÉ DES NIVEAUX	BRUITAGE	ORIGINALITÉ	INTÉRÊT	VAISSEAU ÉVOLUTIF	DIFFICULTÉ	PRIX	PARU DANS TILT	RUBRIQUE
ALLEYCAT	Hewson	C 64	K7, disquette	★★★★	↓	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★	16	non	★★★	B	N° 49	DOS
ALTAIR	Ere informatique	ST	Disquette	★★★★	↓	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★	★	14	non	★★★★	C	N° 43, p. 55	TUB
ASTRO WARRIOR	Sega	Console Sega	Cartouche	★★★★	↓	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★	15	non	★★★	C	N° 49	DOS
BLAZER	Nexus	C 64	K7	★★★★	↓	★★★★	★★★★	★★★	★★	★	★	13	non	★★★★	B	N° 49	DOS
BLUE STAR	Free Game Blot	MO6, TO8, TO9, 9+	K7, disquette	★	sans	★	★★	★★★	★	bip bip	★	6	non	★★	B	N° 49	DOS
DEATH OR GLORY	CRL	C 64	K7	★	sans	★	★★	★★★	★	★	★	7	non	★★	B	N° 45, p. 38	CO
DELTA	Thalamus	C 64	K7	★★★★	—	★★★	★★★★	★★★	★★	★★★	★	11	oui	★★★★	B	N° 43, p. 46	TUB
DENARIUS	Firebird	C 64	K7	★★★★	↓	★★★★	★★★★	★★★	★	★★★★	★	10	oui	★★★★	A	N° 46, p. 61	TUB
FIRE TRACK	Electric Dreams	C 64	Disquette	★★★	↓	★★★	★★★	★★	★★★	★★★	★	10	non	★★	B	N° 43, p. 56	TUB
FORCE ONE	Firebird	C 64	K7	★★★★	horizontal	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★	13	non	★★★	A	N° 46, p. 53	TUB
HADES NEBULA	Nexus	ST, C 64	Disquette	★★★★	↓	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★/★★★★	★	7	oui	★★★	B	N° 49	DOS
IMPLOSION	Cascade	C 64	K7	★★★★	multidirect.	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★	★★★★	12	oui	★★★★	B	N° 49	DOS
GOLD RUNNER	Microdeal	ST, Amiga	Disquette	★★★★	↓	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★	17	non	★★★★	C	N° 44, p. 35	TUB
JUPITER PROBE	Microdeal	ST	Disquette	★★★	↓	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★	13	non	★★★	C	N° 47, p. 63	TUB
KILLER RING	Ariolasoft	C 64	Disquette	★★★★	sans	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★	★	11	non	★★★★	B	N° 45, p. 49	TUB
LAYDOCK	T & Esoft	MSX 2	K7, disquette	★★★★	↓	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★	17	non	★★★★	E	N° 38, p. 47	TUB
LEVIATHAN	English Software	C 64	K7	★★★	diagonal 3 D	★★★	★★★	★★	★★★	★★★	★	6	non	★★★★	B	N° 41, p. 38	TUB
LIGHTFORCE	FTL	Amstrad CPC, C 64	K7	★★★★	↓	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★	15	non	★★★★	B	N° 38, p. 111	DOS
MAGMAX	Imagine	C 64, CPC, Spectrum	K7	★★★	horizontal	★★★	★★★	★★	★★★	★★★	★★★★	8/7	oui	★★★	B	N° 46, p. 56	TUB
MEGA APOCALYPSE	Martech	C 64	K7	★★★★	multidirect.	★★★★	★★★★	★★	★★★	★★★	★★	12	non	★★★	B	N° 49	DOS
MISSION GENOCIDE	Firebird	Amstrad CPC	K7	★★★	↓	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★	16	oui	★★★★	A/B	N° 49/44	DOS/CO
NEMESIS	Konami	C 64, Spectrum	K7, disquette	★★★★	—	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★	★★	12	non	★★★★	B	N° 38, p. 114	DOS
PARALLAX	Ocean	C 64	K7	★★★	multidirect.	★★★	★★★	★★★★	★★	★★★★	★★	9	non	★★★	B	N° 46, p. 57	TUB
PHALANX	Kingsoft	Amiga	Disquette	★★★	sans	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	★	13	non	★★★★	C	N° 43, p. 47	TUB
PLUTOS	Microvalue	ST	Disquette	★★	↓	★★	★★	★★★	★★★★	★★	★★	13	non	★★	B	N° 39, p. 38	TUB
RAID 2000	Mirossoft	C 64	Disquette	★★★★	multidirect.	★★★★	★★★★	★	★★	★★	★★	13	non	★★	B	N° 39, p. 38	TUB
ROMULUS	Quicksilver	C 64	K7	★★	—	★★	★★	★	★	★	★	6	non	★★	B	N° 45, p. 38	CO
SANXION	Thalamus	C 64	K7	★★★★	—	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	16	non	★★	B	N° 38, p. 111	DOS
QUASAR	Loricel	ST	Disquette	★★★	↓	★★★	★★★	★★★	★★★	★★	★	10	non	★★	B	N° 37, p. 65	TUB
SLAP FIGHT	Imagine	C 64	K7, disquette	★★★★	↓	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★	15	oui	★★★★	A/B	N° 49	DOS
SPACE PILOT	Kingsoft	ST, C 64	Disquette	★★★	multidirect.	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★	12	non	★★★★	B	N° 41, p. 39	TUB
SWOOPER	Robtek	Amiga	Disquette	★★★★	↓	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★	14	non	★★★	B	N° 46, p. 53	TUB
TYPHOON	Gremlins	ST, Amiga	Disquette	★★★	↓	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★	11	oui	★★★★	C	N° 43, p. 46	TUB
TRAP	Alligata	Amstrad CPC	K7	★★★	↓	★★	★★	★★	★★	★★	★★	10	non	★★	B	N° 49	DOS
TRAUMA	Ere Informatique	ST	2 disquettes	★★★★	↓	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★	12	non	★★★★	C	N° 49	TUB
ULTIMA RATIO	Firebird	Amstrad CPC	K7	★★★	sans	★★★	★★★	★★★	★★	★★	★★	10	non	★★	B	N° 49	DOS
VOIDRUNNER	Mastertronic	C 64	K7	★★★★	sans	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★	★	8	non	★★★★	A	N° 49	DOS
XEVIOUS	US Gold	C 64, CPC, ST	K7, disquette	★★★	↓	★★★	★★★	★★★	★★	★★	★★	10	non	★★	B	N° 41/45	TUB/CO
Z comme Z DAVOR	Cobra Soft	Amstrad CPC	K7	★★★★	multidirect.	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★	12	non	★★★	B	N° 45, p. 48	TUB
ZANAC	Eagle Soft	MSX 1	Disquette	★★★	↓	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★	14	non	★★★	C	N° 45, p. 59	TUB
ZYNAPS	Hewson	C 64, Spectrum	K7	★★★★	—	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★	13/9	oui	★★★★	B	N° 45, p. 46	TUB



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

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

Autre talon d'Achille : on croit pendant un moment que les armements supplémentaires vont nous sauver la mise. Mais on est



Hades Nebula : dur, très dur, trop dur sur ST.

vite déçu. D'abord, il est difficile de les conserver plus de quelques secondes (on est si vite abattu). D'autre part, (du jamais vu dans les jeux de ce type) ceux-ci sont d'une inefficacité remarquable.

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

Pour conclure

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

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

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

LA GUERRE DU 21^{ème} SIECLE: APACHE GUNSHIP

GUNSHIPTM

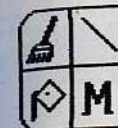
LE PLUS PRIME DES SIMULATIONS D'HELICOPTERE D'ATTAQUE

MANUEL EN FRANCAIS!
DISPONIBLE SUR AMSTRAD, IBM, ET C64

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

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

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE



la leçon de dessin



par le professeur IMAGEX

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

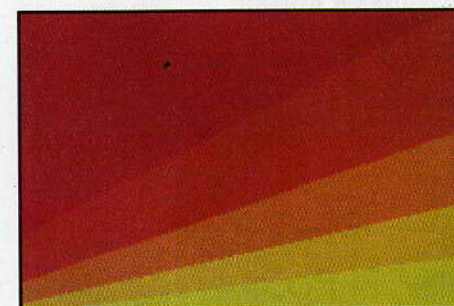
La course au fond

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



Le gradé des dégradés

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



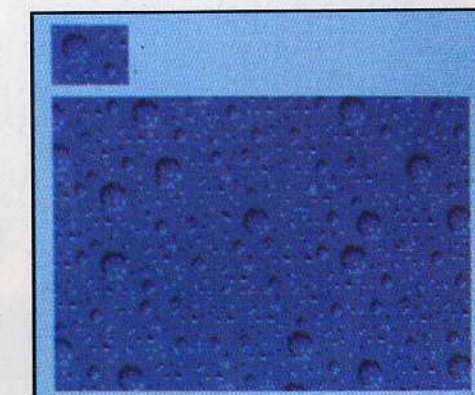
Effet garanti par le label Imagex, en vente dans tout le secteur galactique. Encore plus costaud, le linéaire biaisé. Dégainant tes segments de droite, tu décoches des lignes obliques et parallèles. À chaque zone sa nuance de la couleur basique, et l'atmosphère flamboie! Ou plus artisanal, tu crayonnes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



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

Mate les matières

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



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



la leçon de dessin

par le professeur IMAGEX



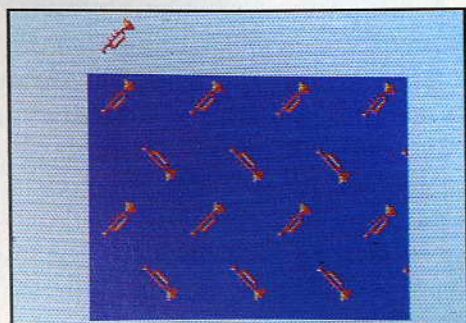
À titre d'encouragement, tu te votes une salve d'applaudissements. La peau de panthère (ahhh! la pratique) ne te pose pas le moindre problème maintenant, encore moins l'espace infini grêlé de soleils. En bon dessifondeur, tu grimpes quatrième niveau.

grille. Défenseur du désordre, tu attaques le montage sans plan de campagne précis. Une seule préoccupation occupe ton cerveau survolté: assurer la lisibilité du motif. Aucune erreur de lecture ne sera tolérée! Dessifondeur de choc, tu arrives cinquième niveau.



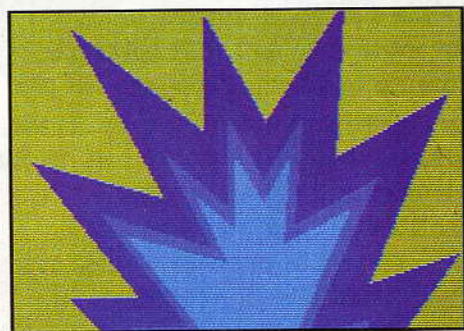
Peint le papier ?

Comme tu t'en doutes maintenant, le truc de fond du fond, c'est comme Jésus avec les p'tits pains au chocolat. La multiplication judicieuse d'un élément accordé au sujet principal. Tu trompettes derrière Louis Armstrong, tu nuages le ciel en arrière du parapluie, tu missiles le fond sous le chasseur bombardier... Tu figoles au scalpel la forme de base avant de la dupliquer. Adeptes de la régularité, tu construis sous la domination intransigeante de la



Le flashy à fond

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



traces un soleil. Quelques rayons de couleurs (en dégradé même) et tu disposes ta tête au centre de la cible solaire. Ça respandit sec autour de ce chef!

Subitement inspiré, tu vires le fond astral et cercles la caboche de zones de plus en plus étroites. À



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



Concluse du f(r)ond

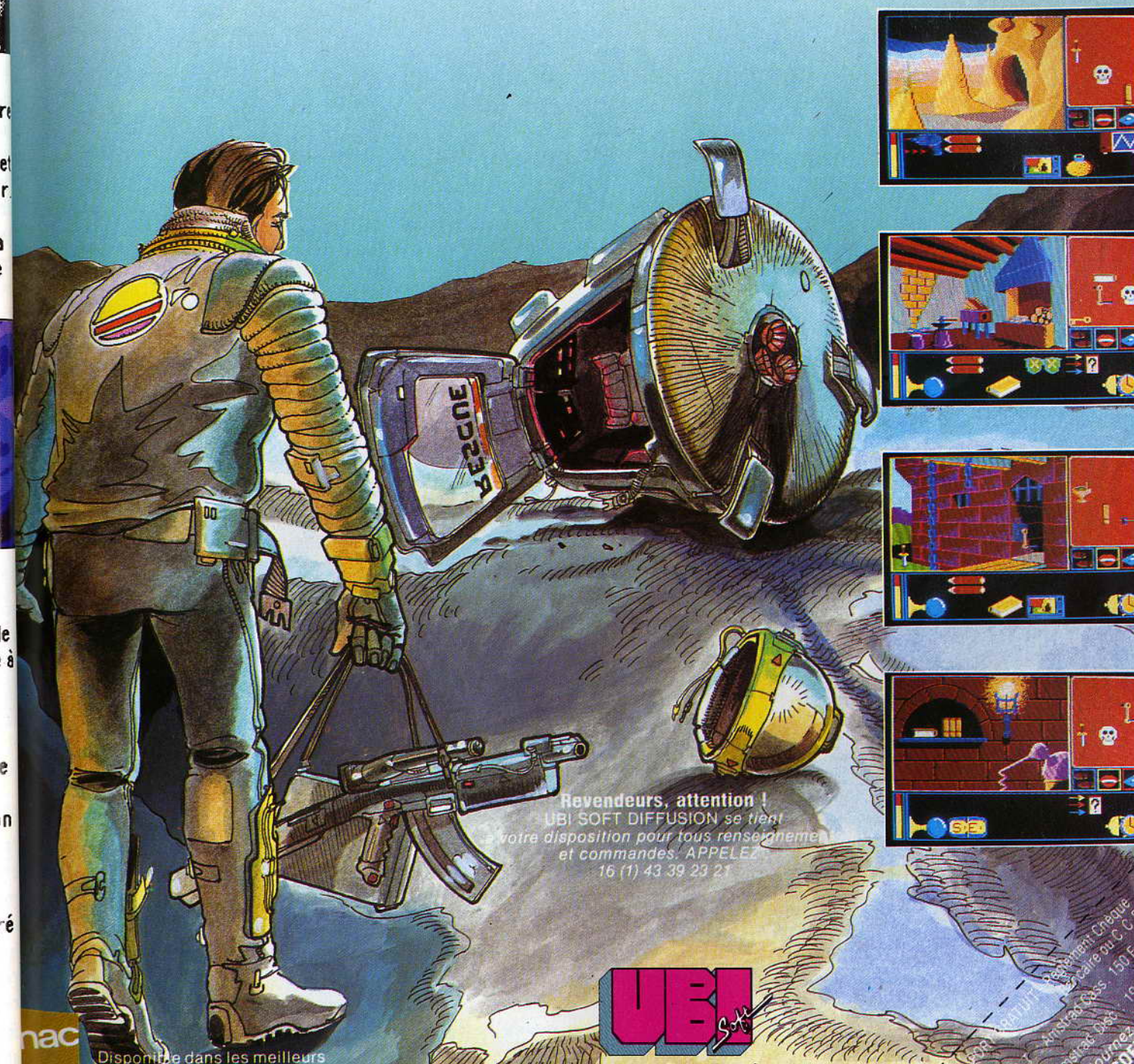
Tu disposes du plus beau bagage de dessifondeur du quartier. Bourré à craquer d'idées graphiques, tu prépares à la chaîne quelques fonds. Normal, t'as compris l'essentiel de la tâche: t'oublies le dessin et tu commences par la toile de fond. Après, tu figures ton avant-plan et ton sujet, comme dans les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

Allez, tu franchis le dernier degré des dessifondeurs et devient maître parmi les maîtres: tu accroches le septième niveau.

Imagex et Michaël Thévenet

EX.IT

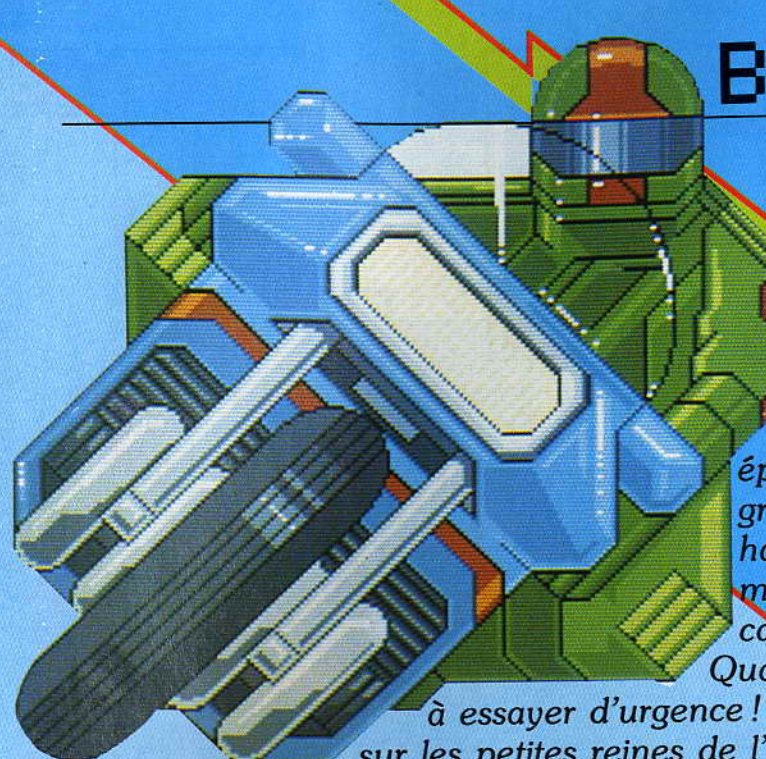
QUELQUE PART, AU DELA DU VÉCU...



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



1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL Cedex



BANZAI

A fond les manettes

Vitesse époustouflante, graphismes haut de gamme, musique cadencée!

Quarante-huit jeux

à essayer d'urgence! sur les petites reines de l'arcade...

WORLD GRAND PRIX

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

ENDURO RACER

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

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

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

ACTION FIGHTER

Au départ, on pense à *Major Motion*. Pilote de moto, on se trouve sur une dangereuse route semée d'embûches. De placides limousines noires filent comme le vent, de rapides ambulances ne font même pas attention à votre présence et de nombreux motards essayent de vous envoyer dans le décor. Mais, vous n'êtes pas totalement désarmé et à l'aide d'un canon vous pouvez détruire ces encombrants véhicules. Pourquoi tant de haine, direz-vous ? C'est parce que vous avez une mission à remplir

et pour cela il est nécessaire de détruire des véhicules afin de récolter des points de bonus et de transformer votre moto en voiture puis en une sorte d'avion super équipée. La réalisation de ce jeu est de qualité. Les graphismes sont corrects, l'animation fort précise et la bande sonore de qualité. Un regret : l'effet de 3D n'est pas vraiment bien rendu. Cette cartouche bien réalisée est de plus fort attrayante. Que demandez de plus ?

OUT RUN

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

CLU CLU LAND

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

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



World grand prix



Enduro Racer



Action Fighter

EXCITEBIKE

Malgré de bonnes idées (éditeur de parcours, compétition ou entraînement, etc.), cette simulation de course de motos est décevante. Contrairement à ce que l'on rencontre souvent, la piste n'apparaît pas dans l'axe de l'écran mais longitudinalement. Le décor se déroule donc de manière continue de la droite vers la gauche et lorsqu'on évolue il est parsemé de bosses. Le seul élément capital pour la réussite du jeu réside dans la température du moteur. Ce dernier a une nette tendance à chauffer et le recours à une sorte de ventilateur est souvent nécessaire. Une fois ce système assimilé, on trouve les moments adéquats aux alternances entre accélération et refroidissement, ce qui permet de passer les obstacles le plus rapidement possible. Bref, le secret n'est pas difficile et l'on se détourne rapidement de ce jeu trop simple, voire trop simpliste. Cela est d'ailleurs renforcé par une bien médiocre qualité.



Out Run



Clu clu land



Excitebike

HANG ON

Livré avec la console, cette softcard est très performante. Il s'agit d'une adaptation d'un jeu de café que vous connaissez sûrement et dans lequel on incarne un pilote de moto lors d'un grand prix quelconque. La gestion du jeu est fort simple : on accélère ou on freine avec les boutons de tir, on se dirige et l'on passe les vitesses avec le « manche ». L'ensemble est bien réalisé. Les graphismes sont agréables, notamment lors du parcours urbain. L'animation est elle une véritable anthologie ! Cependant, il arrive lors de dépassements serrés que certains problèmes de superposition apparaissent. Mais c'est le lot de nombreuses simulations de conduite de moto. La bande sonore, fort bien réalisée, laisse cependant regretter l'absence de mélodie pendant la course. Nul ne saurait être parfait ! Cette softcard reste l'une des plus attractives pour Sega et, malgré une certaine répétitivité, on se prend vite au jeu...

MAC RIDER

Pilote de moto, vous avez pour but la sauvegarde de votre planète. De dangereux malfaiteurs font, en effet, la loi sur les routes et limitent la communication entre les



Hang on



Mac Rider



Slalom

différentes villes. Vous devez donc les détruire tout en évitant les nombreux obstacles. Flaques d'huile et d'eau, bidons divers et bombes sont, en effet, mortels lorsqu'on roule à plus de 300 kilomètres/heure.

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

SLALOM

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

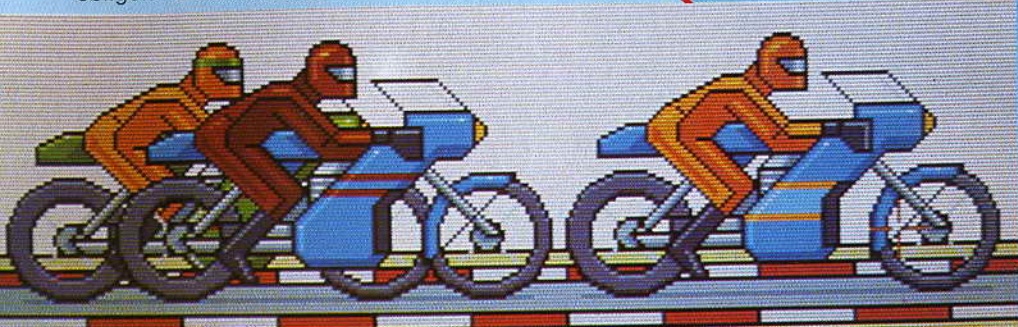
NOM	CONSOLE	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULTÉ	INTÉRÊT	PRIX
WORLD GRAND PRIX	Sega	Pilotage	*****	*****	***	*****	12	C
ENDURO RACER	Sega	Pilotage	****	*****	*****	*****	10	C
ACTION FIGHTER	Sega	Arcade	****	*****	*****	*****	14	C
OUT RUN	Sega	Pilotage	*****	*****	*****	*****	17	C
CLU CLU LAND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

BANZAI

QUARTET

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

Au premier abord, cette cartouche se révèle bien peu passionnante lorsque l'on aime *Space Harrier* ou *Out Run*. Après une petite période d'adaptation, on s'aperçoit cependant que ce jeu est réellement attrayant. Passons sur le scénario sans intérêt et concentrons-nous sur le jeu lui-même. On se déplace dans un décor mu par un scrolling continu où l'on rencontre de nombreux agresseurs. Fantômes, fleurs géantes et autres, s'avèrent redoutables car après avoir été détruits ils renaissent comme par magie. Il est aussi nécessaire de porter une attention toute particulière



énervant que votre but est de finir le parcours en un temps limité. De bons moments en perspective...

STACK UP

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

aux profondes fosses. Bien entendu, ce jeu dispose de plusieurs niveaux, et le passage de l'un à l'autre appelle la destruction d'une créature hargneuse et repoussante. Le seul réel reproche que l'on puisse faire à ce jeu concerne les personnages au graphisme ridicule. Malgré cela, *Quartet* est un jeu de qualité et fort difficile.

CHOPLIFTER

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

café. Il en est d'ailleurs de même pour la bande sonore. Bref, une cartouche hors pair, une des cinq meilleures pour la Sega. Qu'attendez-vous pour vous la procurer?

SHOOTING GALLERY

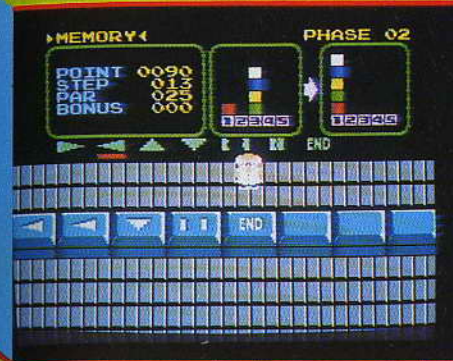
Nécessitant le pistolet, cette cartouche est basée sur un principe simple: soit vous atteignez un nombre suffisant de cibles et vous passez au niveau supérieur, soit vous échouez et n'avez plus qu'à recommencer. Car ce jeu est tellement prenant que s'en passer n'est pas facile... La première étape consiste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

TRANSBOT

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

FANTASY ZONE

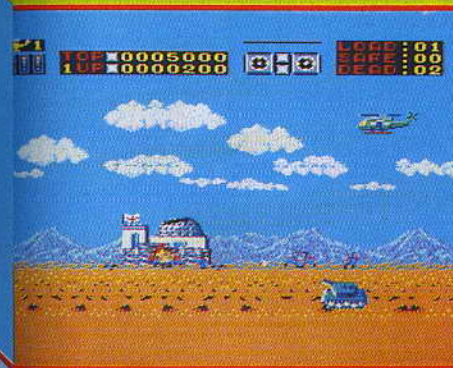
Cette cartouche cache bien son jeu: assez enfantine et relativement complexe au départ, elle se révèle rapidement passionnante pour tous. Elle réunit tous les ingrédients nécessaires à la réalisation d'un hit. Des graphismes figés à l'extrême et des décors clairs et aérés malgré la présence de nombreux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



Stack up



Quartet



Choplifter



Shooting Gallery



Transbot



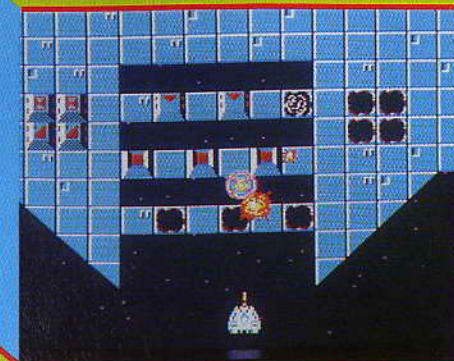
Fantasy Zone

mais bien faits. Le choix des teintes n'est certes pas du meilleur goût mais on a vu pire... Animation et bruitages sont évidemment de qualité et les commandes s'avèrent fort précises. Bref, une cartouche distrayante, de qualité honnête.

F 16 FIGHTER

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

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



Astro Warrior/Pit Pot



F 16 Fighter



1942

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

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

BANZAI

SUPER TENNIS

Seule cartouche vraiment décevante pour la console Sega, *Super Tennis* apparaît comme l'un des plus rétrogrades et inintéressants jeux de cette catégorie. Il y a déjà bien des années, Exelvision montrait la voie à suivre avec *Tennis* sur EXL. Poussant le réalisme au maximum, ce programme gérait lui-même les mouvements des joueurs. De cette manière, les ressources des manettes pouvaient être mises à profit pour la multiplication du nombre de coups possibles (lifts, smashes, effets divers). Ce n'est pas le cas ici : concentré sur les déplacements, on est, en pratique, incapable d'effectuer les bons coups au bon moment. Bref, le jeu est trop difficile.

La réalisation est, de plus, perfectible à plus d'un titre : graphismes trop simples et stylisés à outrance, bruitage déficient et commandes douteuses. Cette cartouche, ni convaincante ni attrayante, n'a donc rien qui puisse justifier son achat !

KUNG FU

Expert en arts martiaux, vous désirez délivrer la jolie Sylvia. Pour cela il vous faudra faire preuve de vos qualités de combattant. Dès les premiers instants, on est en effet assailli par une armée de sbires, bêtes et méchants. Ces derniers sont vaincus facilement à partir du moment où on évite le contact direct. Ce n'est bien sûr pas toujours facile car ils arrivent des deux côtés. Ensuite, on se trouve face à un lanceur de couteaux que l'on peut vaincre à la suite d'une approche prudente basée sur le saut en l'air...

La suite est moins facile et vous devrez encore combattre de nombreux adversaires, tous plus redoutables, avant de parvenir à Sylvia. Correctement réalisé, ce jeu propose des graphismes fins et assez agréables. L'animation est de qualité mais on regrette le nombre restreint d'attitudes. De même le manque de diversité des décors s'avère peu encourageant. Cependant, le bilan est positif.

TENNIS

Cette cartouche se révèle infiniment supérieure à son homologue sur console Sega (*Super Tennis*). Comme *Pro Wrestling*, la version Nintendo est mieux réalisée et apparaît moins juvénile. Toutefois, on

retrouve des défauts similaires. Une fois de plus on doit gérer les déplacements du joueur et il n'est pas toujours facile de se positionner efficacement vis-à-vis de la balle. Résultat, le nombre de coups possibles est fort limité et les effets ne sont pas présents : balles liftées ou coupées manquent cruellement. Certes, cela n'a qu'un effet limité sur la qualité du jeu mais c'est malgré tout un plus appréciable. Côté réalisation, cette cartouche offre des dessins agréables à l'œil et en tout cas beaucoup plus réalistes que ceux présents à l'écran de la console Sega.

L'animation est, elle aussi, de bon niveau et seule la bande sonore est critiquable. Une cartouche plaisante pour les amateurs du genre, en somme.

ROCKY

Basée sur les films mettant en scène Sylvester Stalone dans le rôle de Rocky, cette cartouche se révèle passionnante. Cette simulation de boxe ne se borne pas à un simple combat entre deux adversaires. Elle propose des périodes d'entraînements, des matchs ponctués par différents rounds on s'y croirait !

La qualité de réalisation, tout à fait correcte, allie des graphismes de qualité à des couleurs qui ne sont cependant pas toujours du meilleur effet. Les personnages ont des mouvements relativement fluides, gage d'une animation de bonne qualité. Un gros défaut malgré tout : la gestion des commandes. On connaît la qualité contestable des manettes Sega. Ici, c'est encore pire que d'habitude ! Les attitudes sont commandées par une combinaison d'action sur la manette qui n'entraîne pas les mêmes résultats selon que l'on appuie sur l'un ou l'autre des boutons de tir.

Un peu compliqué, non ? Malgré cela, *Rocky* reste très attractif.

PINBALL

Que l'on soit amateur de flipper ou pas, cette cartouche fait l'unanimité grâce à une réalisation qui la place d'emblée dans le peloton de tête. Contrairement au célèbre *Macadam Bumper*, par exemple, le plateau n'est pas définissable et couvre l'équivalent de deux écrans. En fonction de la position de la balle, seule la partie supérieure ou inférieure du plateau est affichée. Cette

méthode permet d'obtenir de nombreux éléments (cibles, champignons, trous de captures, et autres) de taille suffisante pour une identification rapide. Signalons au passage la présence de dessins simples aux teintes chatoyantes et agréables.

L'animation est évidemment un véritable modèle de célérité et la rapidité de l'ensemble étonne même les joueurs chevronnés. Ce jeu possède aussi ses défauts : on ne peut pas y jouer à plus de deux et la gestion « bumper » n'est pas des plus rationnelles. Mais ce n'est pas si grave....

PRO WRESTLING

Cette simulation de catch se révèle d'un intérêt limité. Certes, la réalisation est tout à fait acceptable : graphismes corrects quoique trop stylisés et couleurs mettant bien en valeur l'ensemble.

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

VOLLEYBALL

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

SOCCER

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



Super Tennis



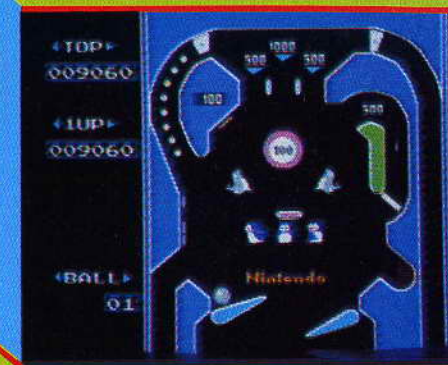
Kung Fu



Tennis



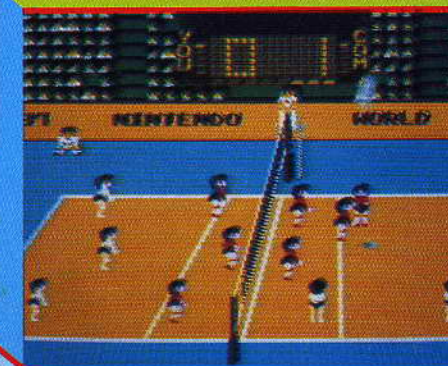
Rocky



Pinball



Pro Wrestling (Sega)



Volleyball



Soccer



Pro Wrestling (Nintendo)



Golf

GOLF

Amateurs de golf sur écran, réjouissez-vous : Nintendo a pensé à vous et propose une cartouche très justement dénommée *Golf*. De qualité très correcte, elle s'avère comparable à *Hole In One* sur MSX par exemple.

L'écran est divisé en deux parties. Sur la moitié droite, on découvre le tracé du trou. Bunkers, arbres, rivières et obstacles divers sont parfaitement identifiables. L'autre portion d'écran (située à gauche) contient la silhouette du joueur ainsi que diverses indications telles que direction et force du vent, choix du club, nombre de coups théoriques nécessaires pour ce trou, etc. Cette fenêtre permet aussi de gérer les actions du joueur et de le voir effectuer le swing. Il s'agit donc d'un jeu relativement classique et plutôt bien réalisé.

Un regret malgré tout : l'absence d'un éditeur de parcours qui aurait permis d'enrichir encore la qualité de cette cartouche.

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

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

PRO WRESTLING

La version Nintendo de ce jeu permet de comparer deux consoles vedettes du moment. Nous avons décrit avec précision les défauts de la version Sega : aspect trop juvénile, commandes déficientes et jeu relativement peu attrayant.

Qu'en est-il de la version Nintendo ? Le prin-

cipe ne change évidemment pas, il s'agit d'une simulation de catch. Le principal changement concerne le graphisme, qui est ici beaucoup plus élaboré. Le public est toujours aussi stylisé mais les adversaires n'ont pas l'aspect ridicule de ceux proposés par la version Sega et l'animation s'avère performante. La bande sonore est de qualité (comme sur la version Sega) et les commandes sont aussi déficientes. Elles ont la mauvaise habitude de varier en fonction des positions des personnages présents sur le ring. Globalement, la version Nintendo est donc supérieure à ce que propose la Sega.

BANZAI

ICE CLIMBER

Escalader un glacier hanté par de nombreuses créatures bizarres opposées à votre ascension n'est pas facile. Surtout si l'on ne dispose que d'un modeste piolet tout juste bon à éloigner, pour quelques instants, les gêneurs les plus proches et à briser des morceaux de glace. C'est d'ailleurs là que réside le secret de ce jeu : à l'aide du pic à glace vous devez vous frayer un chemin en détruisant des briques de glace situées au-dessus de vous.

Une fois le chemin aménagé, vous pouvez monter d'un cran et n'avez plus qu'à recommencer la manœuvre pour atteindre le niveau supérieur. Attention cependant de ne pas tomber dans les issues que vous avez ménagées car il y va de votre vie. Simple et amusant, ce jeu possède une réalisation de qualité mais se distingue avant tout par son accès aisé et par son côté peu agressif. Les amateurs de « space invaders » seront déçus mais les pacifistes endurcis apprécieront sans réserve.

WRECKING CREW

Jeu de tableaux relativement classique, *Wrecking Crew* se révèle trop commun. Chaque salle dispose de plusieurs escaliers et plate-formes où sont disposés bombes, portes et pans de mur à détruire. Des créatures diverses évoluent bien entendu dans cet univers et certaines apparaissent même par génération spontanée. Notez que ces gêneurs sont indestructibles et que l'on doit souvent changer de chemin afin d'éviter une collision qui se traduit par la perte d'une vie. Tout cela montre bien le classicisme de *Wrecking Crew* et franchement l'intérêt du jeu est trop limité. C'est regrettable car la réalisation est, comme à l'accoutumée avec les consoles, de bonne facture.

Les graphismes sont simples et facilitent le jeu, grâce à une sobriété évidente. L'animation est à un niveau identique et la bande sonore est discrète mais efficace. Une fois de plus cette cartouche privilégie la réalisation aux dépens du jeu.

BALLOON FIGHT

Attaché à deux ballons, vous vous élevez dans les airs afin de livrer un combat sans merci contre des adversaires hargneux et armés d'un nez acéré dont le mode de propulsion est identique au vôtre. La seu-

le méthode pour abattre ces agresseurs consiste à percer leurs ballons de sustentation et en les achevant après leur chute. Cela n'est pas toujours facile car ce jeu est caractérisé par une grande inertie. De longs calculs d'apothicaire sont souvent nécessaires afin de réussir. Et nous ne vous parlons même pas des objets à éviter...

Fort simple et distrayant, cette cartouche propose des graphismes simples et le style dépouillé de l'ensemble est du meilleur aloi. Point de débauche de couleurs, mais un écran clair et dégagé afin de faciliter l'identification des personnages et objets en mouvement. Le tout, avec une animation de qualité et une bande sonore sobre et agréable. Un jeu très séduisant.

DONKEY KONG

Véritable hit des salles de jeu, *Donkey Kong* est un grand classique au même titre que *Pac Man* ou *Space Invaders*. Il s'agit à l'origine d'un jeu Nintendo et il est logique de le retrouver sur une console de marque identique. Comparé à l'original, cette adaptation s'avère d'une grande fidélité. Dès la venue du premier tableau où l'on doit éviter des tonneaux jetés par le gorille on se rend compte que les parcours sont identiques et que le joueur doit faire appel à de véritables ruses de sioux pour triompher de cette étape. Et il en est de même pour les autres tableaux.

Techniquement cette cartouche est irréprochable. Les dessins s'avèrent fort bien réalisés et d'une fidélité à toute épreuve. L'animation, modèle de douceur et de précision, n'est jamais prise en défaut et l'écran ne présente pas de problèmes de scintillement dus, par exemple, à la présence de trop nombreux objets en mouvement. Bref, du grand art !

MY HERO

Prisonnière d'une bande de jeunes peu fréquentables, votre fiancée doit être libérée de toute urgence. Par qui ? Mais, par vous : n'avez-vous pas une grande maîtrise du Karaté et du Kung Fu ? Relativement proche de *Urban Champion* sur console Nintendo, ce jeu est assez réussi. Il propose des graphismes fort « nippons » : les personnages sont comparables à ceux que l'on trouve dans les dessins animés venus du pays du Soleil levant et le relatif dépouille-

ment des décors engendre une certaine monotonie que l'on retrouve dans ces mêmes productions.

L'animation est de grande qualité et de très loin supérieure à celle d'*Urban Champion*. Côté son, la mélodie continue s'avère très entraînante et ne lasse pas le joueur. En revanche, les bruitages sont un peu légers. Ce jeu, fort distrayant, fait cependant pâle figure face à *Choplifter* mais il convient parfaitement aux novices.

URBAN CHAMPION

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

POPEYE

Inspiré du célèbre dessin animé du même nom, cette cartouche déçoit dès les cinq premières minutes. Votre tâche consiste à libérer Olive, prisonnière de l'infâme Brutus. Ce dernier est d'ailleurs prêt à tout pour vous faire échouer. Au milieu de nombreux décors variés, vous devez récupérer des « points d'amour » le plus rapidement possible. En effet, après avoir rejoint Olive, il se peut que celle-ci ne soit plus dans de bonnes dispositions d'esprit à votre égard : une femme, c'est connu, n'aime pas attendre trop longtemps...

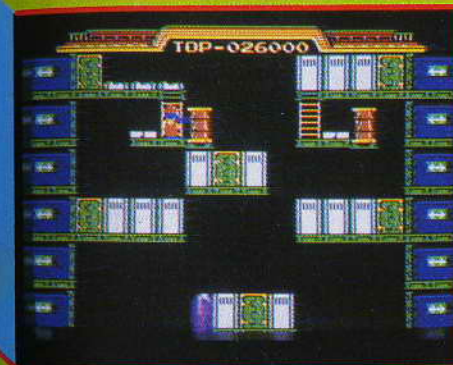
Le principal reproche que l'on puisse adresser à ce jeu concerne sa réalisation bâclée. Certes, les personnages sont tout à fait identifiables mais les décors sont laids car basés sur des rectangles de couleurs de trop grande dimension. Autre facteur de déception : la bande sonore désagréable et lassante. En revanche, l'animation s'avère fort réussie. En conclusion, une cartouche qui ne vaut pas le détour.

ZILLION

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



Ice Climbers



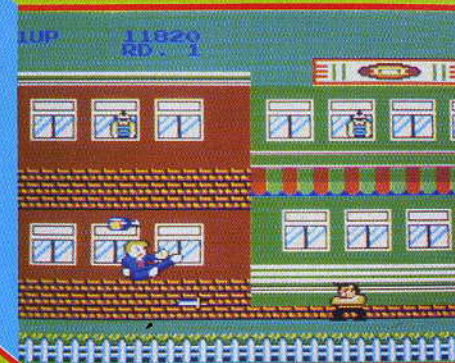
Wrecking Crew



Balloon Fight



Donkey Kong



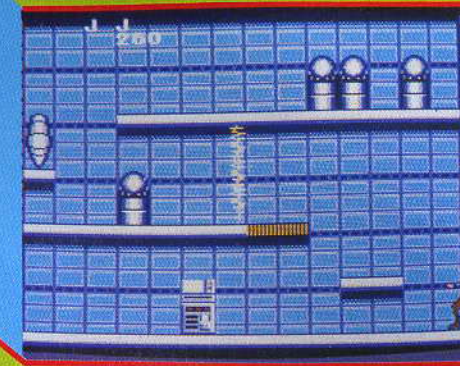
My Hero



Urban Champion



Popeye



Zillion



Donkey Kong 3



Gyromite

GYROMITE

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

et exploiter les informations contenues dans les terminaux informatiques disséminés un peu partout.

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

DONKEY KONG 3

Suite logique de *Donkey Kong*, ce jeu assez ancien n'a pas connu le succès de son prédécesseur. Pourtant, il possède bien des qualités et c'est avec un certain plaisir qu'on le retrouve sur console Nintendo. Ici, l'affreux gorille fait des ravages dans des serres en taquinant des abeilles. Excitées,

celles-ci font de véritables ravages dans les plantations d'orchidées, aidées en cela par des chenilles à l'appétit vorace. Armé d'un pulvérisateur rempli d'insecticide, vous devez faire votre possible pour limiter les dégâts. Malgré des performances inférieures à celles des bornes de café, la console Nintendo s'en tire bien : les dessins sont similaires à ceux de l'original et la fidélité de l'adaptation en étonnera plus d'un. Animation et bruitages sont aussi de fort belle facture et cette cartouche ne possède pas le moindre défaut. Nous ne saurions donc trop vous conseiller de vous la procurer.

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

BANZAI

DUCK HUNT

Uniquement utilisable avec le pistolet, cette cartouche intègre deux jeux. Le premier vous propose une partie de chasse aux canards accompagnée de votre fidèle chien. Ce dernier débute dans de hautes herbes les précieux volatiles et vous devez les abattre avant qu'ils ne s'échappent. Notez que vous ne disposez que de trois cartouches mais que le nombre de canards simultanément présents à l'écran est limité à deux. Un jeu agréable et bien fait mais qui se révèle lassant du fait d'un manque notoire de variété.

Le second jeu n'est ni plus ni moins qu'un ball trap. Rapide et fort attractif grâce à des graphismes éclatants, il se révèle beaucoup plus difficile que la chasse aux canards. Les amateurs de tir feront à coup sûr un véritable carton, les autres en seront loin... Cette cartouche est en tout cas l'une des meilleures pour console Nintendo. Et nous ne pouvons que la recommander chaudement à tous.

SECRET COMMAND

Voici l'équivalent de *Commando* sur console Sega. Ce genre de jeu ne plaît pas à tous et *Secret Command* n'échappe pas à cette règle. Le maniement du personnage n'est en effet pas des plus simples et l'apparente anarchie qui règne sur l'écran est assez désagréable. Toutefois, cette cartouche s'avère de qualité. Le décor relativement complexe propose des graphismes honnêtes et parfois trop stylisés mais toujours agréables à l'œil. Les personnages apparaissent en revanche assez mal dessinés. La rapidité de l'action est très grande et nous n'avons pas constaté d'effets de scintillement dus par exemple à une surcharge de l'écran. La bande son est agréable car mélodie et bruitages n'ont rien de stressant.

Signalons aussi une évidente diversité de situations : on se trouve face à des tireurs isolés, des porteurs de lance-roquettes, des cabanes à détruire pour libérer un prisonnier, etc. Bref, on ne s'ennuie pas !

THE NINJA

Jeu assez proche de *Commando*, *The Ninja* vous propulse à l'époque des samourais au Japon. Votre tâche est de délivrer une princesse prisonnière d'un quelconque sei-

gneur de la guerre. Pour cela vous devez affronter ses dangereux Ninjas, soldats aguerris, possesseurs de tous les secrets du métier des armes.

Ce jeu, en apparence alléchant, est en réalité décevant. Les graphismes plus que corrects et l'animation parfaite n'arrivent pas à convaincre car le principe sur lequel est basé le jeu est peu divertissant. Certes, *Black Belt* lui est similaire en de nombreux points, mais il possède une accessibilité exemplaire que l'on ne retrouve pas ici. Il est nécessaire de se battre contre les manettes afin de parvenir à ses fins. En conclusion, une cartouche moyenne qu'il vaut mieux éviter au profit de *Out Run*, *Space Harrier* et autres *Black Belt*.

WILD GUNMAN

Seulement utilisable avec le pistolet, ce jeu possède les mêmes qualités et défauts que *Duck Hunt*. Fort simple et d'un accès aisé, il s'avère trop répétitif. C'est pourquoi l'intérêt du jeu s'émousse rapidement.

Concrètement, les choses se passent de la manière suivante. Des bandits apparaissent à l'écran, prêts à dédaigner. Dès qu'ils vous provoquent, vous devez les abattre le plus rapidement possible. Au début, c'est vraiment amusant, mais retrouver sans cesse les mêmes personnages lasse le joueur et le peu de variété des décors se révèle décourageant à la longue.

Ce jeu aurait à l'évidence gagné à plus de diversité. D'autant plus que d'un point de vue purement technique il se révèle satisfaisant. Les bandits sont fort bien dessinés et les attitudes choisies sont de circonstance.

Enfin, animation et bande sonore sont, bien entendu, de fort belle facture. Le joueur reste malgré tout sur sa faim.

THE COMBO CARTRIDGE

Livrée avec le pistolet, cette cartouche comprend trois jeux différents. Le premier se nomme *Marksman Shooting*. Inspiré des exercices de police, il vous met face à des cibles représentant la partie supérieure du corps humain. But du jeu : faire un carton. Ce n'est pas toujours facile car les mouvements sont rapides et les cibles présentes sur différents niveaux de profondeur ne restent pas très longtemps au même endroit. Le second jeu se nomme *Trap Shooting*. Il

s'agit d'un classique ball-trap dans lequel on doit abattre des pigeons d'argile. Plus facile à dire qu'à faire... Ensuite vient *Safari Hunt*. Similaire à *Duck Hunt* sur console Nintendo, ce jeu vous propose une partie de chasse où lapins, canards et autres poissons doivent être abattus d'un coup de pistolet. C'est le moins attrayant des trois à cause des graphismes trop stylisés. L'ensemble est cependant fort correct et fait passer de bons moments.

MISSILE DEFENSE 3 D

Aux commandes d'un rayon laser vous devez faire votre possible pour détruire des missiles nucléaires destinés à anéantir votre cité. Cette cartouche nécessite deux extensions : le pistolet et les lunettes à obturateur LCD, pour profiter de l'effet de relief. Un utilisateur dépourvu de lunettes ne peut utiliser cette cartouche. Cela est regrettable car le relief n'apporte pas grand chose. La programmation de cette cartouche, pour qu'elle puisse aussi fonctionner sans les lunettes, était-elle si problématique ?

Le principe du jeu est simple : à l'aide du pistolet, on détruit les missiles présents à l'écran. Chaque vague en comporte vingt et l'on dispose de trois phases (décollage, vol et approche de l'objectif) pour mener à bien sa mission. Attention, si la cité n'est touchée que par un projectile le jeu est terminé ! Et après un premier succès vous devrez aussi vous prémunir d'attaques contre votre arme. En conclusion, une cartouche bien réalisée et difficile à souhait.

HOGAN'S ALLEY

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

En conclusion, et malgré quelques défauts, cette cartouche est à recommander.

SUPER MARIO BROS

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



Duck Hunt



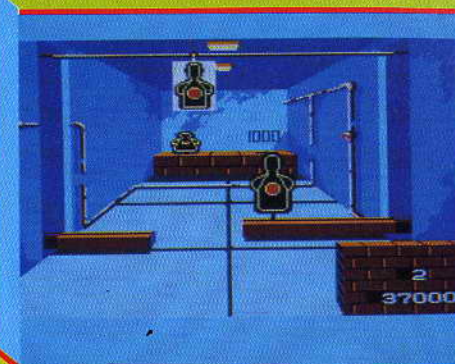
Secret Command



The Ninja



Wild Gunman



The Combo Cartridge



Missile Defense 3 D



Hogan's Alley



Super Mario Bros



Commando



Space Harrier

SPACE HARRIER

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

s'avère pas toujours convaincant. Sur console Nintendo, il se distingue d'emblée par une réalisation particulièrement soignée.

Le choix des couleurs, judicieux, met bien en valeur des graphismes très bien réalisés. Ceci, aussi bien pour le décor que pour les personnages. La rapidité de l'action est assez prenante et l'on n'atteindra les premiers bons résultats qu'après de nombreuses tentatives infructueuses et décourageantes. Enfin, la bande sonore ne dépasse pas la qualité de l'ensemble. En conclusion, une bonne cartouche qui devrait plaire au plus grand nombre.

rasser de ses ennemis on bondit et les voici écrasés.

Pour obtenir des points de bonus, de l'argent ou bien des éléments nécessaires à la réussite du jeu, on saute et on tape de la tête les briques renfermant telle ou telle merveille. Et c'est là que réside le secret de ce jeu : simple d'apparence, il regorge de trucs divers. Ainsi, pour sauter plus haut, on peut récupérer une sorte de champignon afin de grandir.

Dernier point : la réalisation. Animation précise et douce, graphismes soignés et bande sonore de qualité répondent à l'appel.

COMMANDO

Incarnant « Super Joe », vous avez pour mission de détruire le quartier général des forces ennemies. Largué par un hélicoptère, vous vous retrouvez rapidement sur le terrain des opérations et, dès cet instant, devez lutter pour votre survie et pour la réussite de votre tâche. Ce jeu existe en de multiples versions pour ordinateur où il ne

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

KID'S SCHOOL



La mort aux trousses...

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



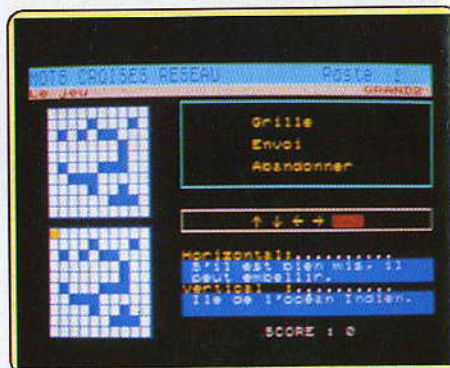
LE JUSTICIER DU BAHUT

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

Sciences Naturelles, coupable selon lui de transgresser les directives de l'Académie en accablant sa classe de devoirs. L'essentiel de la mission, qui débute à la sortie de l'école et s'achève le lendemain matin à l'heure de la reprise des cours, consiste en la confection d'une bombinette, amalgame hétéroclite d'éléments récoltés au cours de l'exploration des tableaux du jeu ou achetés dans un magasin. Encore faut-il retrouver le professeur et placer la bombe au bon endroit afin que son explosion ne fasse pas l'effet d'un pétard mouillé. Les graphismes du jeu sont à la mesure des modestes performances graphiques de l'Apple II, et l'analyseur de syntaxe, quasiment alphabète, aurait bien besoin de retourner en classe. Un logiciel moyen, au service de l'école... du crime ! J.-P. D.

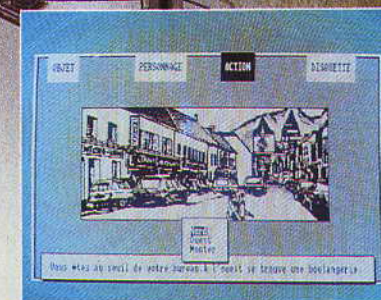
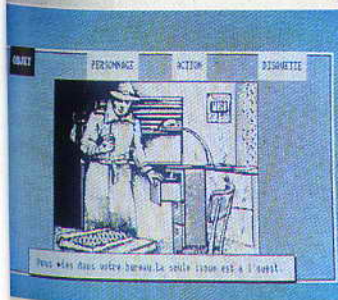
MOTS CROISÉS RÉSEAU

Pas sérieux, peut-être, les mots croisés, encore que, côté vocabulaire et finesse de la langue, leurs qualités éducatives valent bien d'autres exercices plus didactiques... Ceux-là en tout cas doivent bien avoir été conçus pour l'école puisqu'ils n'existent qu'en version Nanoréseau. Le logiciel associe en fait un module de jeu d'une vingtaine de problèmes à un éditeur permettant de créer des grilles de dix lignes et



douzes colonnes au maximum. Les problèmes déjà enregistrés dans le logiciel, classés en cinq niveaux, sont utilisables, dès le début du primaire pour les plus faciles. Pour obtenir les différentes définitions, il suffit de déplacer le curseur sur la grille : on peut alors examiner les définitions verticales et horizontales pour un point donné, mais il est impossible d'en avoir une vision d'ensemble. Seconde différence avec le support papier : le jeu, utilisable certes « en solitaire », est prévu pour un usage collectif. Un « poste-maître » choisit la grille mais ce sont ensuite tous les postes du réseau qui font avancer vers la solution ; chaque mot trouvé par l'un des joueurs s'affiche sur tous les écrans. Plus que de finir

PROFESSION : DETECTIVE



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



Profession Détective : Amstrad Disque
(2 disques) 249 F

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

KID'S SCHOOL

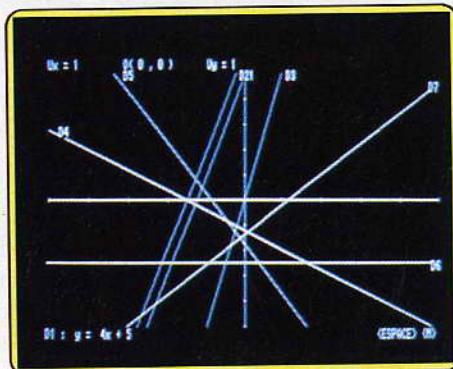
une grille, le but est de trouver avant les autres. Ce système apporte un profond bouleversement dans le monde des cruciverbistes mais, après tout, il y a des moyens plus bêtes d'occuper son temps libre...

L'ÉCRIVAIN

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

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

construction graphique, plutôt simple d'ailleurs par rapport à ses concurrents : définir une droite par son équation, deux points ou un point associé à un vecteur, tracer la droite, changer de repère. Des exercices ensuite : trouver les coordonnées d'un point, du vecteur directeur... Tout cela fonctionne proprement, sans difficulté, sans bonne ni mauvaise surprise. Le seul point faible du programme est justement son absence de signe particulier ! De « Factorisation » non plus vous ne pourrez faire le centre de vos conversations. Un module d'entraînement puis des exercices au cours desquels vous choisissez entre « Identi-



tés remarquables » et « Autres énoncés » qui propose une dizaine de types de factorisation. Si aucune ne vous séduit, essayez toujours « Énoncés variés », on peut toujours rêver... Le système de correction, lui, n'est pas bien malin : vous donnez votre réponse, on vous dit si c'est juste et, quoi qu'il arrive, on vous sert une résolution type. Adieu donc aux résolutions guidées, aux petits tuyaux qui vous mettent sur la voie, aux corrections personnalisées... Nous, on connaît des recueils d'exercices corrigés, sur papier il est vrai, qui ne sont pas mal du tout, et pas cher avec ça. Et avec les neuf cent vingt francs du logiciel, on peut s'en acheter, des disques !

MULTILANGUE

Espagnol, anglais, latin, allemand, portugais, français, italien... sept langues pour un même programme, cela doit cacher quelque chose. La réalité est pourtant fort simple : *Multilangue* n'est pas un programme tout fait mais un

système de création, vide de contenu au départ. Rien ne vous empêche donc de l'utiliser pour enseigner le gaélique ou l'albanais... Le module « professeur », par lequel il faut évidemment commencer, comporte quatre types d'exercices par séquence. Par souci de simplification peut-être, le logiciel ne permet pas de sauvegarder plusieurs séquences en même temps et tout accès au module « prof » détruit les exercices précédemment enregistrés. Seule solution : utiliser à chaque fois une disquette différente... on aurait pu trouver mieux ! La première option, « Mémorisation visuelle » est un test fort simple : après l'avoir vu quelques secondes, l'élève doit écrire une phrase ; il peut revoir le texte, se faire révéler un mot mais l'analyse des réponses est sans nuance, incapable d'une correction partielle. Même travail dans « Compréhension orale » mais il faut retrouver une phrase après audition sur cassette audio. Le procédé n'est bien sûr pas d'une souplesse exemplaire mais on



voit mal comment une synthèse vocale, bien tentante ici, pourrait se tirer d'affaire. Dans « Restructuration-Traduction », plus ouvert, on dispose d'une fenêtre d'instructions permettant des exercices de construction de phrases, des questions de grammaire... Le logiciel s'achève par une « Simulation de dialogue ». Un système facile à utiliser, avec quelques bonnes idées (variantes possibles dans les réponses, prévision et correction des fautes, exercices de rattrapage pour les plus faibles) ; il lui manque toutefois une véritable notice pédagogique et le nombre limité de schémas d'exercices en rendra difficile l'utilisation suivie.

Dominique Leclerc

“LA GUERRE DES ÉTOILES”

“ Il y a très très longtemps... dans une galaxie lointaine. ”

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



Le jeu le plus populaire du monde !

NOUVEAU !
6000 questions pour la dernière version TRIVIAL PURSUIT GENUS et 3000 questions pour le tout dernier TRIVIAL PURSUIT JUNIOR.

Pour ceux qui possèdent déjà TRIVIAL PURSUIT
NOUVEAU !
3000 questions supplémentaires pour la version Genus et 3000 pour la version Junior.

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

Le jeu le plus populaire du monde !

• **TRIVIAL PURSUIT Genus**
Amstrad Cass. 199 F Disc 259 F
CBM Cass. 199 F Disc 259 F
PC et Compatibles 299 F
PCW 279 F

• **TRIVIAL PURSUIT 6000 questions**
Amstrad Disc 299 F

• **TRIVIAL PURSUIT Junior**
Amstrad Cass. 199 F Disc 259 F
CBM Cass. 199 F Disc 259 F

• **3000 Questions supplémentaires**
Genus Amstrad Cassette
CBM Cassette 119 F
Junior Amstrad Cassette
CBM Cassette 119 F

• **TRIVIAL PURSUIT Thomson**
Cassette 199 F Disc 259 F

• **LA GUERRE DES ÉTOILES**
Amstrad Cass. 109 F Disc 159 F
CBM Cass. 109 F Disc 139 F
Atari ST 209 F

REVENDEURS, ATTENTION !

UBI SOFT DIFFUSION

se tient à votre disposition, pour tous renseignements et commandes - APPELEZ

UBI SOFT : 16 (1) 43 39 23 21



BANC D'ESSAI

PC 1640 le Professionnel

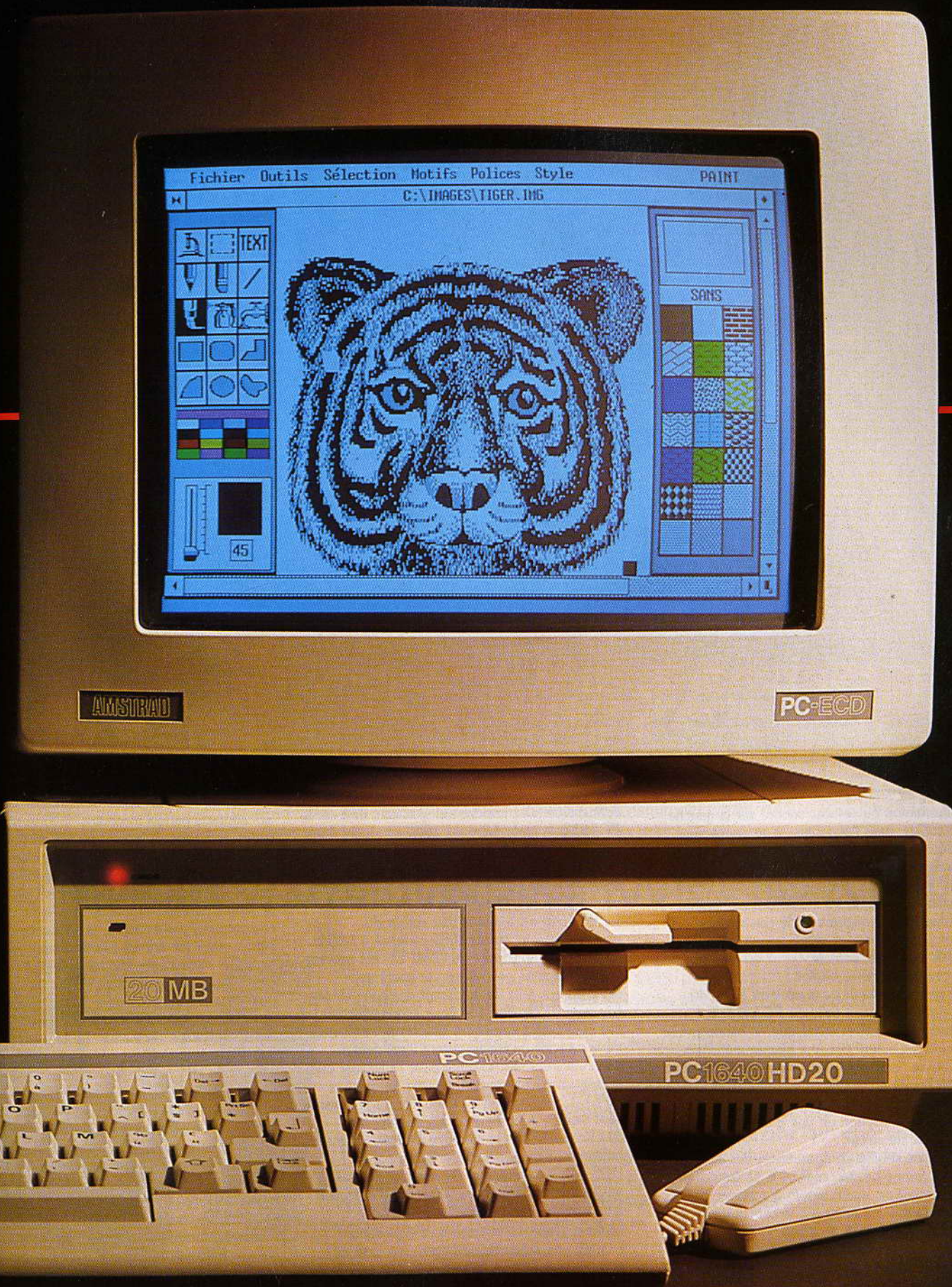
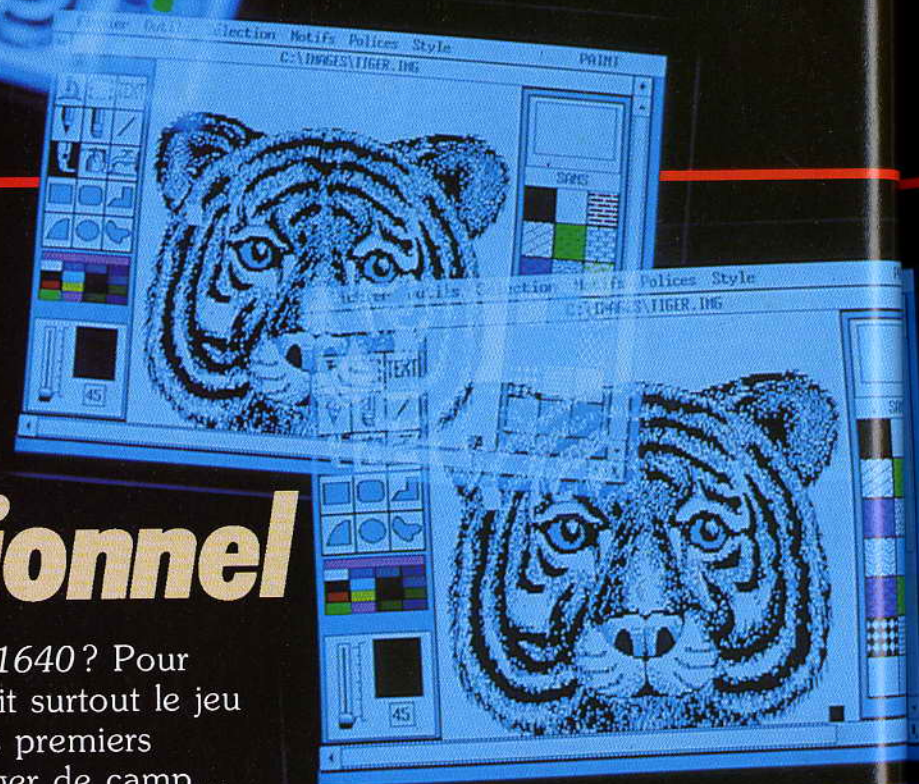
Ordinateur de jeu, l'Amstrad PC 1640? Pour l'heure, avec son disque dur, il fait surtout le jeu des professionnels (qui ont été les premiers servis). Mais il pourrait bien changer de camp...

Il y a un an, Amstrad faisait sensation en lançant sur le marché de la micro-informatique domestique une gamme complète de compatibles IBM PC qui tranchaient, par leur apparence autant que par leur prix, avec le gros de la production. Pour pallier les insuffisances du standard CGA, alors dominant en matière de jeux informatiques et principal obstacle au succès des PC en informatique de loisirs, Amstrad avait doté le PC 1512 d'un circuit graphique capable de reproduire le mode 640x200 en seize couleurs du standard EGA. Ceci n'alla pas sans soulever quelques problèmes de compatibilité avec les logiciels réellement prévus pour fonctionner en EGA, mais le fait le plus important fut la réaction favorable des éditeurs de jeu qui n'hésitèrent pas à produire des programmes spécialement destinés aux PC 1512, fournissant du même coup un appui logistique considérable à ces machines.

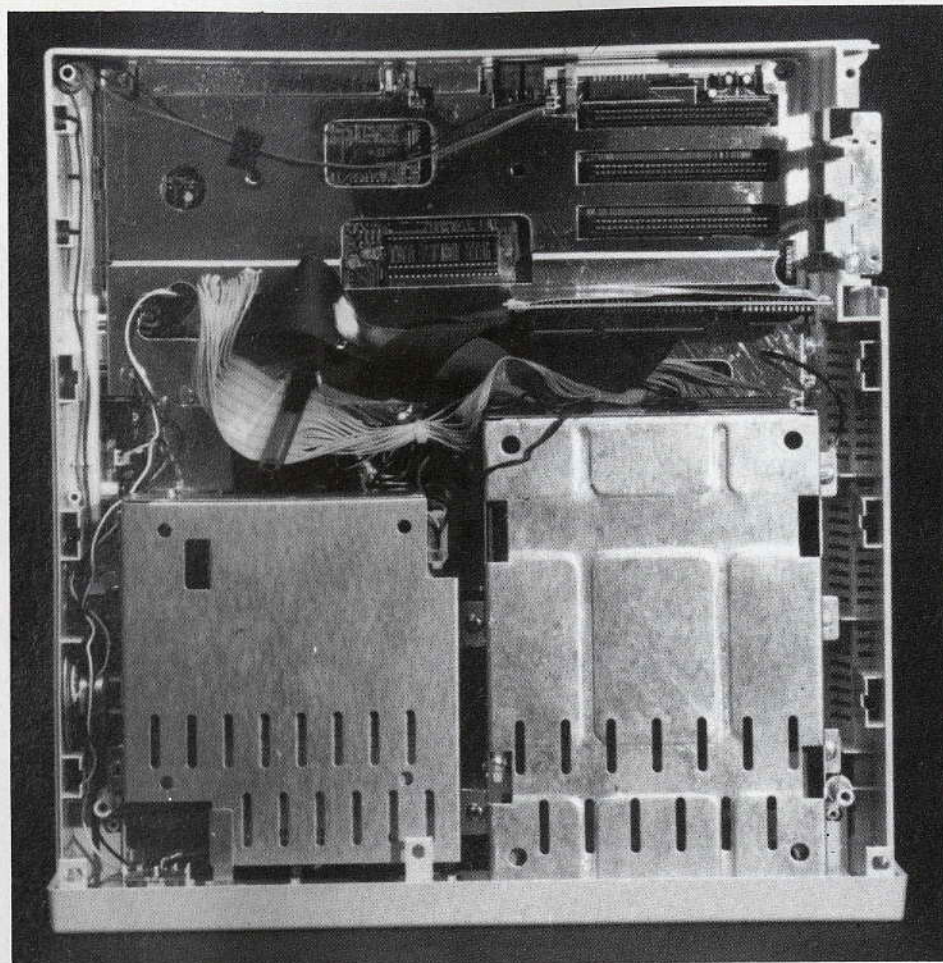
Le succès d'Amstrad est incontestable, attesté par l'attitude d'autres constructeurs qui

tendent de s'engouffrer sur ce nouveau marché du PC de loisirs. Aujourd'hui, plusieurs constructeurs franchissent une étape supplémentaire dans la voie de la qualité graphique en adoptant l'ensemble des modes du standard EGA. Thomson commercialise le TO 16 XPHDEGA, un PC équipé d'une carte et d'un moniteur

EGA, et la sortie du PC Atari au standard EGA est annoncée depuis des mois. C'est dans ce contexte qu'intervient la commercialisation par Amstrad du PC 1640, très proche du PC 1512 mais qui se destine à un marché plus professionnel. Amstrad réserve la vente des premières machines disponibles en France aux entreprises.



BANC D'ESSAI



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

Ressemblances et dissemblances

Extérieurement, l'unité centrale du PC 1640 diffère assez peu de celle du PC 1512. On retrouve bien évidemment le port souris, la prise de branchement du clavier et le bouton d'ajustement du volume sonore sur la gauche du coffret, mais l'apparition d'un connecteur vidéo au standard IBM et d'un bloc de dix interrupteurs de sélection d'écran à l'arrière de la machine passent presque inaperçus. Le manuel d'utilisation fournit les indications permettant d'adapter la configuration de ces interrupteurs au type de moniteur utilisé, monochrome en mode Hercules, couleur et couleur haute résolution. La physionomie des entrailles du PC 1640 rappelle également celle du PC 1512. En l'absence de coffret métallique, le blindage des circuits est assuré par une plaque métallique qui recouvre l'ensemble de la carte mère, laissant juste l'accès à l'emplacement destiné au coprocesseur mathématique 8087 que l'on peut adjoindre en option en vue d'accroître la vitesse de calcul. L'accessibilité des composants et des switches laisse donc à désirer, mais cela ne froissera que les bidouilleurs ayant besoin d'apporter des modifications fréquentes à la configuration de leur machine. La carte de contrôle du disque dur est également revêtue, côté soudures, d'une feuille

souple dont une face est conductrice. La plaque amovible du compartiment de logement des cartes d'extensions est désormais recouverte d'un blindage relié à la masse par contact avec une lame faisant ressort. Outre les trois connecteurs d'extensions qui existaient déjà sur le PC 1512, la carte mère du 1640 est dotée d'un quatrième emplacement destiné au contrôleur du disque dur. Trois emplacements restent donc libres dans un PC 1640 muni d'un disque dur, contre deux seulement dans un PC 1512 HD 20. Le PC 1640 est toujours bâti autour du microprocesseur 16 bits 8086 cadencé à 8 MHz (contre 4,77 MHz pour les IBM PC), qui procure à cette machine une vitesse de traitement supérieure à celle de la plupart des compatibles. Les tests de rapidité que nous avons effectués avec GWBASIC montrent que les performances de la nouvelle machine restent identiques à celles du PC 1512, excepté pour l'affichage qui accuse un ralentissement sensible (environ 30%). L'amélioration de la qualité du graphisme vaut bien ce petit sacrifice. En passant de 512 Ko à 640 Ko, la mémoire centrale atteint la taille maximale pouvant être gérée par le DOS 3.2. L'extension de la capacité de la RAM au-delà de ces 640 Ko, utile en cas d'utilisation d'un disque virtuel (partie de la mémoire centrale gérée par le système d'exploitation comme une mémoire de masse), ne peut se faire directement sur la carte mère et nécessite

l'adjonction d'une carte d'extensions. Mais le grand changement apporté par le PC 1640 concerne le graphisme. Le nouveau « flat-pack » en charge de l'affichage émule en effet les standards graphiques MDA (monochrome, peu usité), CGA (320 x 200 en quatre couleurs et 640 x 200 en deux couleurs), et surtout Hercules et EGA. Le mode Hercules (monochrome) est très prisé en gestion où sa résolution de 720 x 348 points permet l'affichage à l'écran d'un grand nombre de données sans trop fatiguer les yeux. Le standard EGA dispose quant à lui d'un mode haute résolution déjà connu des possesseurs de PC 1512 (640 x 200 en seize couleurs), et du fameux mode très haute résolution (640 x 350 en seize couleurs parmi une palette de 64). Les lignes de l'écran, très visibles en 640 x 200 deviennent pratiquement imperceptibles en 640 x 350. Ce mode procure en effet une qualité d'affichage exceptionnelle, qui requiert l'utilisation de moniteurs très performants, donc coûteux. A titre indicatif, l'adaptation sur un PC 1512 d'une carte et d'un moniteur EGA avoisinent les 8 000 F, alimentation séparée comprise, alors que la différence de prix entre les PC Amstrad 1512 HD et 1640 HD n'est que de 3 000 F environ.

Un clavier mal tempéré

De nombreux possesseurs de PC 1512 ont pu se rendre compte à l'usage de la qualité moyenne du clavier. Ce point, qui peut sembler secondaire à priori, est en réalité d'une importance capitale puisque c'est essentiellement grâce à ce périphérique que l'on communique des données à la machine. L'intérêt d'un bon clavier est particulièrement sensible en traitement de texte, où cet instrument doit savoir se faire oublier!

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

Bob Morane Jungle : Voici ce qui vous attend !



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

Bob Morane : l'aventure sous toutes ses formes.



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

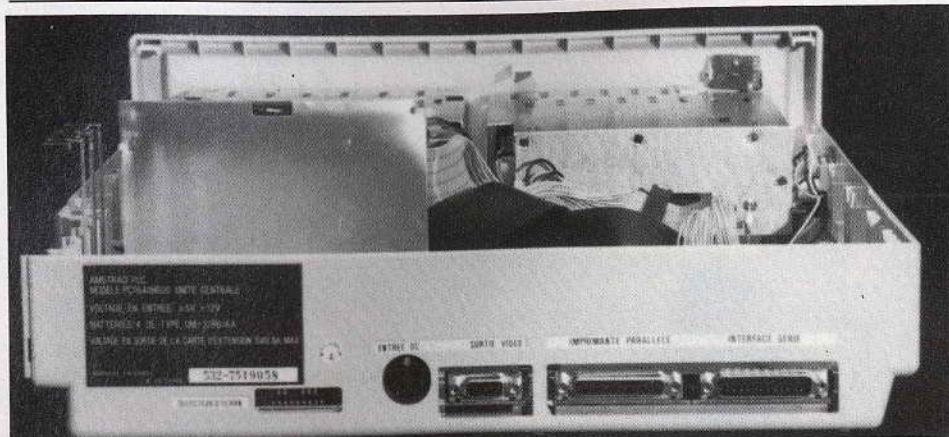
Pour vous permettre de mener à bien votre mission, dans ce jeu 100 % action, vous disposez en plus, pour chaque aventure de la collection BOB MORANE, d'un livre de poche magazine qui contient : Une vraie BD de 128 pages toutes en couleurs, un roman original d'Henri VERNES, le créateur de BOB MORANE,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

LA MICRO A SON HEROS

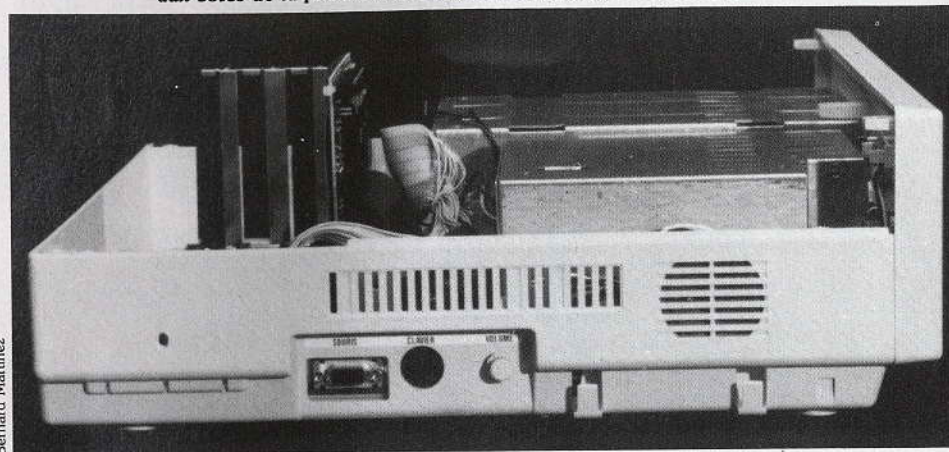
Retrouvez ainsi l'Aventure sous toutes ses formes, dans tous les lieux et à toutes les époques grâce à la collection BOB MORANE.



BANC D'ESSAI



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



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

noter une très légère déformation des lignes droites au bord de l'image, heureusement contenue dans des limites parfaitement acceptables.

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

basse tension intégrée fonctionnant alors pour rien. Pour l'heure, Amstrad n'envisage pas la commercialisation d'une alimentation séparée pour l'unité centrale.

Quel avenir pour la PC 1640 ?

On est incontestablement en présence d'une machine qui, par son prix et ses performances, rejoint les ordinateurs domestiques « haut de gamme ». Mais c'est le marché professionnel qu'Amstrad semble avant tout viser avec cette machine. L'expérience du PC 1512 a servi de test, et cet ordinateur fait désormais partie du paysage informatique d'entreprises, petites ou grandes. Notons que la qualité moyenne du clavier peut desservir Amstrad auprès de cette clientèle exigeante qui soumet souvent les machines à rude épreuve. L'apparition sur le PC 1640 d'un ventilateur est en revanche susceptible d'en améliorer la fiabilité dans des conditions d'utilisation intensives. La résolution de 640 x 350 en seize couleurs parmi les soixante-quatre est le principal atout du PC 1640. Rappelons pour mémoire qu'un Atari ST, au demeurant excellent sur le plan du graphisme, n'affiche seize couleurs (parmi-cinq cent douze) qu'en 320 x 200. La différence saute aux yeux. Pourtant, rares sont les logiciels de jeu sur PC qui exploitent pleinement la richesse de ce mode. Il y a seulement deux ans, le standard CGA (quatre couleurs en 320 x 200)

qui dominait en matière de jeux sur PC ne contribuait pas à rendre ces machines très attrayantes. Les Amstrad PC 1512 ont banalisé le mode EGA haute résolution (seize couleurs en 640 x 200) et les éditeurs de jeu se sont mis à développer ou à adapter pour ces machines, des logiciels aux graphismes soignés. Ce phénomène se reproduira-t-il avec la sortie du PC 1640 ?

A l'heure actuelle, les logiciels de jeu se réclamant du standard EGA n'utilisent le plus souvent que le mode 640 x 200. Le succès du PC 1640 sur le marché de la micro-informatique domestique est donc entre les mains des éditeurs de soft et dépend de leur capacité à produire des logiciels tirant le meilleur parti de ses performances graphiques. D'évidentes raisons de coûts de production peuvent au contraire les inciter à se limiter à une résolution graphique partagée par de nombreux ordinateurs, afin de faciliter les conversions d'images. Il n'est pas sûr que les perspectives de développement du marché des PC « grand public » au standard EGA les conduisent à créer des images particulières pour cette machine. Les amateurs de jeux informatiques qui se laisseraient tenter par cette machine, en raison de ses qualités graphiques, risquent fort, du moins dans un premier temps, de ne pouvoir profiter d'une résolution supérieure à celle du PC 1512. Souhaitons que les mois à venir nous apportent des softs dignes de cet ordinateur.

Jean-Philippe Delalandre

RADIOSCOPIE

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

TILTOSCOPIE

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

AMSTRAD CPC
THOMSON
Prochainement
IBM PC
et compatibles
ATARI ST

MASSON-

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

Retournez le bon ci-dessous à :

Microïds

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

DEMANDE DE DOCUMENTATION

NOM ADRESSE

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

Orc et polar

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

Les Ripoux

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

Ce logiciel connaîtra-t-il le succès du film de Claude Zidi dont il est l'adaptation sur micro-ordinateur ? Toujours est-il que ses concepteurs n'ont pas lésiné sur les moyens pour coller au scénario original. Dans la peau d'un policier véreux dont l'unique ambition est de racketter de minables truands locaux afin de réunir la somme nécessaire à l'achat d'un bar-PMU, vous évoluez dans un univers couvrant un quartier entier de Paris. Chaque rue est représentée sur un plan d'ensemble dont un fragment seulement apparaît dans une fenêtre, ce qui ne facilite pas toujours l'orientation du pixel qui vous symbolise. Mais l'étendue du jeu n'est pas son seul atout : l'action s'inscrit également dans la durée. Le moyen de locomotion utilisé — marche à pied, métro ou voiture de police avec ou sans gyrophaire — détermine la durée d'une journée, qui débute toujours au commissariat par la lecture d'un ordre de mission comportant principalement des tâches de surveillance, et quelquefois des arrestations. Ce qui donne à cette aventure tout son piquant et son intérêt, c'est l'ambiguïté du personnage incarné par le joueur. Pris en tenaille entre la nécessité d'une obéissance minimale à ses supérieurs, sanctionnée par une note administrative, et la volonté de détourner la force publique pour son profit personnel, il se livre en permanence à un double jeu. Maintenir sur le petit monde des truands une pression suffisante pour empocher des gains, tout en évitant de trop nombreuses bavures, est un équilibre difficile à trouver et les joueurs trop gourmands risquent fort de se faire cuisiner par les « Bœufs-carottes » (la police des police).

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

Ces petites magouilles assurent une rente hebdomadaire propre à arrondir les fins de mois. Il faut



Illustrations : Jérôme Tesseyre

parfois cogner un peu pour se faire comprendre, au point que certains « clients » préfèrent prendre la fuite, comme cela se produit fréquemment lors d'une arrestation. Une course folle s'engage alors, symbolisée par la poursuite de deux pixels lumineux sur le plan général. Votre vitesse de déplacement vous donne un léger avantage sur votre adversaire, mais il faut impéra-

tivement le rattraper avant qu'il ne franchisse les limites du quartier. Une hésitation dans la direction à suivre et voilà le bandit qui s'échappe ! Le même scénario se reproduit lorsqu'un message radio signale une agression ou un hold-up dans une des six banques du quartier : il faut se rendre au plus vite sur les lieux — ce qui est difficile sans une connaissance parfaite des très nombreuses rues —

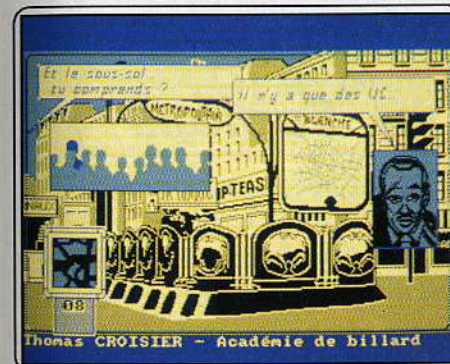
pour coffrer le pixel fuyard et éventuellement empocher le butin (qu'il est ensuite nécessaire de refourguer à un recéleur).

La richesse du jeu est absolument extraordinaire et il serait vain de dresser ici une liste exhaustive de tous les événements, de toutes les situations possibles. Vous pouvez, par exemple, tenter de faire fructifier vos gains en jouant au bonneteau ou au PMU ! Les graphismes sont peu nombreux mais d'excellente qualité, et l'aventure est si prenante qu'elle fait oublier leur rareté.

Sur le CPC 6128, la manipulation des commandes est facilitée par leur regroupement dans des menus



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



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



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

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

Jean-Philippe Delalandre

The Eternal Dagger

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

Cette aventure fait suite à Wizard's Crown. Après la défaite de Tarmon et la récupération de la couronne de l'empereur, on commence à reconstruire Arghan. Mais, soudain, un groupe de morts-vivants et de démons venus de nulle part sème le désordre. Après éclaircissement, il apparaît qu'Arghan a été choisi comme point de débarquement d'une invasion des Forces du Mal, qui en finissent actuellement avec le Monde du Milieu. Aussi une équipe de valeureux aventuriers est dépêchée dans ce monde étrange pour repousser leurs attaques. Vous présidez à la destinée de cette équipe composée de huit personnages. Ceux-ci peuvent provenir de Wizard's Crown, qu'ils aient terminé l'aventure ou non, ou faire partie de l'équipe déjà constituée (et bien faite), ou être créés de toutes pièces. Pour créer un aventurier, vous devez répartir les cinquante-huit points dont vous disposez entre les différentes caractéristiques : intelligence, force, dextérité et puissance vitale. Selon les scores obtenus, votre personnage peut accéder à une ou plusieurs professions : sorcier, prêtre, guerrier, ranger ou voleur. Le mieux est d'avoir au moins deux sorciers, trois prêtres, un voleur et un ranger. Il vous faut ensuite les équiper d'une arme, armure et bouclier en fonction de leurs aptitudes.

Une fois l'équipe constituée, sélectionnez le niveau de jeu voulu (choisissez-le difficile si vos personnages proviennent de Wizard's Crown et y ont accompli leur mission. Vous vous trouvez au départ dans la tour du Magicien. Choisissez votre éclaircisseur au mieux et définissez son avance sur le groupe. Plus elle est importante, plus les risques de voir le groupe attaqué par surprise sont faibles, mais plus aussi il risque d'avoir à se débrouiller seul en cas d'embuscade. Il ne vous reste plus qu'à sortir de la tour. Le monde est représenté du dessus à la manière Ultima et une ou deux figurines préfigurent votre groupe. Vous vous déplacez dans l'une des huit directions possibles, à moins qu'un terrain impraticable ne vous barre la route (montagne, étendue d'eau). Votre stratégie globale consiste à augmenter dans un premier temps la puissance de votre groupe, puis à aller au Nord pour rencontrer les rebelles qui vous donnent une épée tueuse de dragon, à aller ensuite au Sud-Est pour tuer le dragon et récupérer l'Etoile du Matin bénie et enfin à vous rendre sur la petite île de la côte nord-ouest pour affronter le Nécromancien lui-même. Bien évidemment, dès vos premiers pas, vous croisez divers monstres. Plusieurs options sont alors disponibles : discuter (uniquement avec les créatures intelligentes), se rendre, fuir ou combattre. Les combats se solutionnent de deux façons. Dans le mode « rapide », l'ordinateur gère les deux camps et fait au mieux pour chacun d'eux dans un combat avec ou sans magie. Mais si la situation est vraiment critique, il vaut mieux passer en mode « tactique ». Le combat se déroule alors sous forme d'un mini-wargame. Vous réglez les déplacements de chacun de vos personnages les uns après les autres. Choisissez la direction où ils font face et la cible attaquée. Une impressionnante quantité d'options vous est offerte (vingt en tout), pas toujours disponibles en même temps pour un même personnage. Le programme gère un grand nombre de paramètres comme la position de l'arme et du bouclier par rapport à l'ennemi. Cela conduit à des combats très riches mais il faut savoir qu'un engagement de ce type dure en moyenne une bonne demi-heure et peut même être beaucoup plus long si les ennemis sont nombreux ou très résistants. Après le combat, vous avez tout intérêt à remettre votre équipe en état. A l'aide de différents sorts, les prêtres soignent

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



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

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



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

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

Jacques Harbonn

PC ST RAP 59 14
ST 503 99 18
XL: 505c 58B. 12

SOS AVENTURE

Knight Orc

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

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

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

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

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

Mais revenons à la situation présente. Commencez par prendre le couteau et à vous couvrir de la cape qui dissimule un peu votre condition d'orc. Si vous êtes courageux, faites un rapide passage par la

taverne pour y dérober l'épée que l'aubergiste dissimule sous son comptoir. Non loin de là, vous apercevez un étendard. Je vous rappelle que vous êtes à la recherche de cordes. Et bien récupérez donc la drisse. Rendez-vous au puits et descendez dedans après avoir fixé la corde à l'attache. Vous y trouvez une autre corde et un vieux seau qui ne paye pas de mine mais qui contient des richesses appréciables. Remontez, détachez la corde de l'attache et nouez ensemble les deux cordes. Bien. Maintenant, dirigez-vous au château et escaladez ses murailles. De là-haut, vous avez un point de vue superbe sur toute la région. Notez soigneusement tous les lieux



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



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



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

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

tions des lieux. Vous devez donc examiner toute chose pour ne pas passer à côté.

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

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

Sapiens

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

Nous sommes il y a 100 000 ans, à l'aube de l'humanité. La Terre est un immense désert de prairies jaunies par la sécheresse. Dans cet univers hostile, peuplé de loups, d'ours sauvages et de plantes inconnues, l'Homme lutte désespérément pour sa survie, mais surtout pour remplir son estomac. Torgan, le héros de l'aventure, est un jeune guerrier de la tribu des Pieds-Agiles. Il est très courageux, solide et sait que le sort des siens repose avant tout sur lui. En effet, la tribu est malade, affamée. Les enfants, à force de manger des plantes venéneuses et de la viande avariée succombent dans d'atroces souffrances.

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

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

épreuve est redoutable puisque vous n'avez pas droit à l'erreur. En taillant le silex, vous devez respecter sa forme effilée et lisse sous peine de le briser en mille morceaux. N'allez pas chercher un pavé dans la cour, la matière première est fournie avec le jeu. Sur l'écran, apparaît un bloc vaguement dégrossi avec le contour du silex. À l'aide de la souris, vous taillez la roche à grands ou petits coups, selon la façon dont vous cliquez, avec force ou délicatesse. La quête commence vraiment. Devant vous s'ouvrent les contrées infinies, mornes paysages d'arbustes et de sable. En chemin, vous rencontrez d'autres sapiens, probablement aussi perdus que



vous, avec lesquels vous dialoguez. Le langage, en ces temps primitifs, n'est pas des plus évolués, il se borne aux formules d'usage. « Qui es-tu ? », « que veux-tu ? », « soumetts-toi », « où est ton chef ? » Le primate d'en face répond à peu près aussi sèchement, pas toujours avec courtoisie, mais il faut bien s'y faire ! Enfin, après divers palabres et échanges d'amabilités, vous êtes capable de juger si c'est un

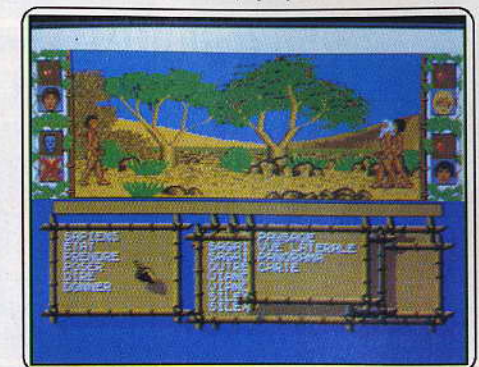
ami ou un infame ennemi sanguinaire et fanatique de la tribu des Hyènes Folles.

Comme dans ce bas monde (je parle de l'époque), tout est affaire de troc, on se fait des amis en lâchant un quartier de viande séchée contre une outre d'eau, une sagaie ou autres bricoles du genre. Quand les tractations s'enlisent et tournent au vinaigre, il est toujours possible d'abréger par un « Bonne chasse ! » bien appuyé. Et chacun repart de son côté. Mais de quel côté justement ? À vous de choisir. Pour cela, il y a des cartes de la région, des vues panoramiques, avec zoom. Les paysages, soignés, se renouvellent souvent ; arbres à fruits, collines, un

décors sans rencontrer âme-qui-vive, c'est assez frustrant. Le Sapiens, tout comme vous, s'ennuie, quand il n'a rien à faire. C'est l'occasion parfaite pour reprendre des forces, harassé que vous êtes par une longue marche.

Vous avez faim, les blessures vous tordent de douleur, bref c'est le repos du guerrier. L'état de votre corps est indiqué, mais puisque vous avez accumulé les plantes médicinales, les herbes magiques et un bon stock de nourriture, pas de problème. Sinon, gare à vous ! Un guerrier en mission ne doit jamais oublier de préserver ses forces.

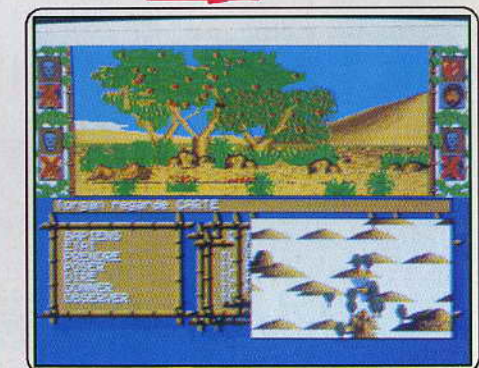
Pendant votre sommeil, qui peut durer une jour-



La grande nouveauté de la version sur ST est la possibilité de s'associer avec d'autres.

née entière, le soleil tournera, puis viendra le crépuscule et enfin la nuit éclairée par une belle lune. Tout cela, en direct sur l'écran. Une musique rythmée, le tam-tam punko-néanderthalien bercent vos rêves de combats acharnés, d'aurochs mal léchés. Peut-être le vaillant Torgan pense-t-il à sa douce compagne qui attend son retour dans la grotte familiale, les bras chargés de mets délicieux ?

A propos, un petit reproche : on se sent souvent seul, abandonné, sans amour ni chaleur. Evidemment on ne peut pas faire à la fois l'amour et la guerre. Un logiciel original, aux graphismes nets, bien réalisés et qui ne dévoile toutes ses richesses qu'après de longues heures de pratique. (Disquette Loricels pour Atari ST.) Yvan Roux



Graphismes clairs et de qualité pour une histoire réellement originale.

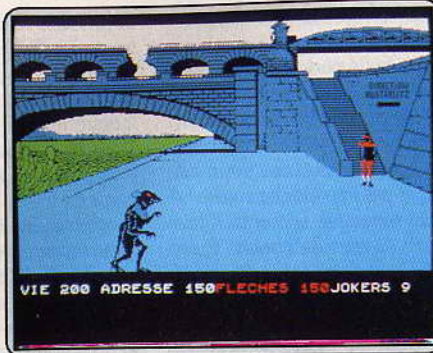
3615 Tilt. Dès le sommaire, vous pouvez entrer directement dans « SOS Aventure » où vous attendent des solutions à des jeux particulièrement difficiles. N'hésitez pas à entrer vos propres solutions, vous avez cinq pages pour le faire ! Et surtout, posez toutes les questions qui vous bloquent... d'autres aventuriers ou la rédaction de Tilt vous répondront...

SOS AVENTURE

Les mutants

Rejoignez l'organisation clandestine qui lutte, dans Paris rasée, contre la dictature des rats géants.

aventure : type
14 : intérêt
*** : graphisme
** : animation
* : bruitage
F : langue
C : prix



Dans les ruines de Paris abandonnées à des rats devenus bipèdes, intelligents et gigantesques à la faveur de la première mutation génétique venue, vous cherchez à libérer les humains réduits à l'esclavage. Vos déambulations dans les décombres de la ville sont l'occasion de rencontres souvent dangereuses (mouches, araignées et rats géants vampirisent vos points de vie) mais parfois utiles. Comme d'autres personnages faisant commerce de renseignements, la vamp de la station Austerlitz peut vous ouvrir la porte du local qui abrite une radio clandestine ou vous livrer un mot de passe. On en vient vite à épuiser ainsi le pactole généreusement attribué par le programme en début de partie tandis que les points de vie et le stock de flèches pour le harpon — votre seule arme — se livrent à une surenchère dans le déclin. En cas de difficulté, l'appel au chat-zèbre peut vous sauver, mais l'animal paresseux ne daigne pas toujours se déplacer. Ce jeu essentiellement graphique vaut plus par l'ambiance qui émane du scénario et des dessins — on nage dans un univers de film fantastique — que par une animation souffrant parfois de quelques faiblesses. (Disquettes FIL pour Thomson TO8, TO9 et TO9+).

J.-P. D.

Clash

Parviendrez-vous, au terme d'une enquête où vous êtes à la fois gibier et chasseur, à venger un lâche assassinat ?

aventure policière : type
15 : intérêt
*** : graphisme
- : animation
*** : bruitage
F : langue
B : prix



Les apparences jouent contre vous et la police vous traque, reconnaissant dans votre air de loupard un signe évident de culpabilité. Pourtant, vous n'êtes pour rien dans l'assassinat de votre mère, que vous cherchez du reste à venger. Vous menez une enquête nocturne, interrogeant les témoins et confrontant leurs affirmations parfois mensongères, prêt à prendre la fuite dès que la sirène de la police se fait entendre à travers le haut-parleur de l'Amstrad. L'interrogation des personnages fait appel à des bribes préfabriquées de phrases qu'il ne reste plus qu'à ordonner de manière sensée. Le nombre limité de combinaisons possibles a permis aux concepteurs du jeu de prévoir une réponse à chaque question, ce qui rend les dialogues vivants et limite les tâtonnements incertains. Bien que relégués dans une fenêtre occupant à peine un tiers de l'écran, les graphismes n'ont aucun mal à recréer l'ambiance d'une banlieue triste, avec ses bars mal famés, ses terrains vagues et ses ruelles désertes. Pour s'orienter dans ce dédale, il est impératif de dresser un plan de la ville et d'y noter le nom des rues, les lieux ayant parfois tendance à se ressembler. (Disquette Ere Informatique pour Amstrad CPC).

J.-P. D.

Séduction

Un jeu d'aventure (amoureuse) qui ne tient pas ses promesses. N'est-ce pas l'essence même de la séduction ?

rôle : type
9 : intérêt
** : graphisme
** : animation
* : bruitages
F : langue
B : prix



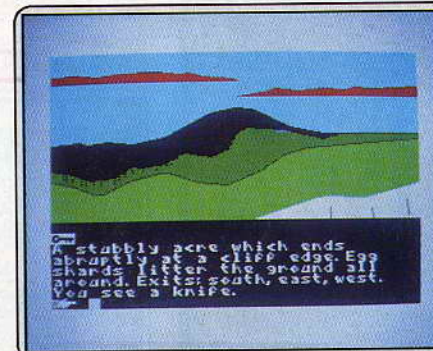
L'enfer du logiciel est parfois pavé de bonnes intentions. A priori, l'idée de base de *Séduction* paraît, comme il se doit, séduisante. Errant comme un âme en peine dans les rues de plusieurs villes, vous recherchez l'être aimé en prenant soin de cultiver votre apparence physique dans des salles de gym, de soigner votre look et d'amasser des diplômes afin de vous rendre attirant. Comme dans tout jeu de rôle, on commence par définir les principaux traits de caractère de son personnage. Ici, il s'agit du nom, du sexe (masculin par défaut), de la répartie, de l'habileté, du sens de la psychologie, du look et de la forme physique. Le manuel fait miroiter les richesses supposées du jeu, à tel point que l'on brûle de se lancer dans des entreprises de séduction de personnages rencontrés, à l'aide des vingt sujets de conversations proposés, ou se distraire avec un des sept jeux disponibles à la ludothèque. Aussi est-on un peu dépité de se retrouver devant un écran qui représente la ville et les personnages à la manière de dessins d'enfants en bas âge, même si les graphismes de l'Apple II constituent une circonstance atténuante. (Disquette Froggy Software pour Apple IIe, IIC et II GS).

J.-P. D.

Book of the Dead

Un Dieu gaffeur ? Votre père vous a évincé du royaume divin, par inadvertance. Saurez-vous regagner vos pénales !

aventure : type
11 : intérêt
*** : graphisme
- : animation
- : bruitages
A : langue
B : prix



A la suite d'une énorme gaffe de votre père, vous vous êtes fait éjecter comme un malpropre du domaine des Dieux. Pour pouvoir réintégrer ce royaume béni, il vous faudrait mettre la main sur un ancien manuscrit qui explique comment y accéder après la mort. Bien que la punition soit déjà fort lourde pour un innocent, Horus vous a lancé un sort qui vous fera mourir rapidement si vous n'entrez pas à temps les rites de purification. Vous vous retrouvez sur Terre dans un œuf ! Dans un premier temps, commencez par en sortir en le cassant. Puis explorez un peu les lieux. L'établissement d'une carte est absolument indispensable car la plupart des chemins bifurquent en cours de route. La vieille femme que vous ne tarderez pas à rencontrer a beaucoup plus de pouvoirs qu'elle ne le laisse paraître. Ce jeu d'aventure assez difficile est doté de graphismes moyens agrémentant chaque lieu. En revanche son analyseur syntaxique est assez complet, acceptant l'anglais courant et les ordres multiples. Une aventure moyenne assez étendue cependant (une seconde partie doit être chargée après avoir accompli la première) où nous reprocherons la difficulté du démarrage. (K7 C.R.L. pour Spectrum).

J. H.

Rings of Zilfin

Vous avez hérité de puissants pouvoirs magiques. Suffiront-ils à vaincre l'implacable Lord Dragons ?

jeu de rôle : type
11 : intérêt
*** : graphisme
*** : animation
*** : bruitages
A : langue
D : prix



Pour libérer la contrée, vous devrez lever le joug de l'implacable Lord Dragons. Durant votre voyage, vous rencontrerez différents personnages. Certains sont susceptibles de vous aider mais la plupart sont des ennemis que vous devez combattre. Certes vous avez hérité de votre père de puissants pouvoirs magiques, mais ne connaissez pas encore le moyen de vous en servir. Aussi c'est à l'épée ou à l'arc qu'il vous faut engager le combat au début. Chaque combat victorieux améliore votre habileté à manier les armes. De nombreuses plantes jalonnent votre route. Prenez soin de les ramasser car elles sont toutes utiles. Dès la nuit tombée, vous dressez le camp pour vous reposer des fatigues de la route. Mais votre sommeil risque d'être souvent interrompu par l'attaque de monstres volants. Un jeu d'arcade simplifié vous permet de vous en débarrasser s'il vous reste encore quelques flèches. Les graphismes sont de valeur très inégale. Ainsi les villes sont joliment représentées alors que le paysage des campagnes est d'une lassante monotonie. L'action aussi est beaucoup trop répétitive. Une initiation aux jeux de rôle qui laisse les passionnés sur leur faim. (Disquettes S.S.I., pour Atari ST).

J. H.

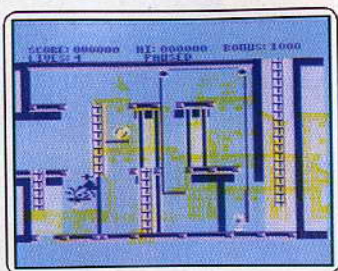
CRAZY CARS



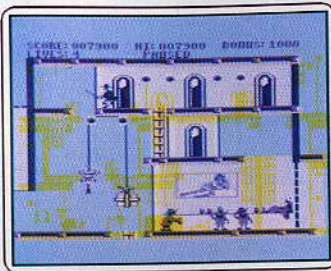
TITUS

CORVIOLE - D

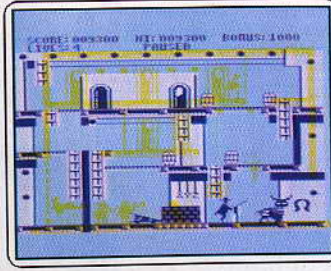
SOS AVENTURE



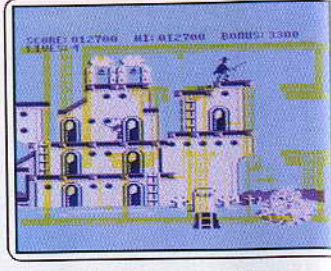
Mécanisme infernal.



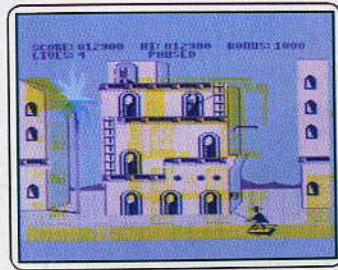
Un soldat se prend pour une lumière.



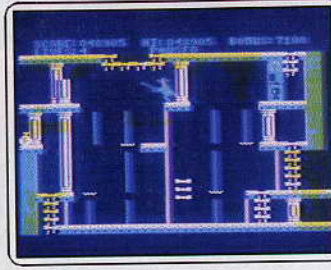
La marque de Zorro.



Le passage secret.



Quelques notes de trompette.



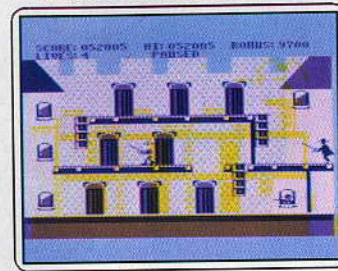
La sortie des catacombes.



Faites rouler les rochers.



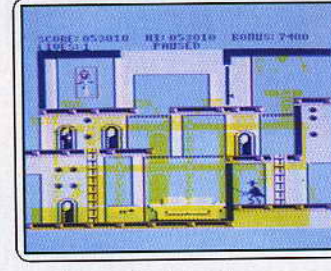
Liberté chérie.



Encore quelques efforts.



Enfin réunis.



L'important c'est la rose.



Le baiser final.

Un Z qui veut dire Zorro...

Saoûler le barman mexicain, attaquer le garde, marquer le taureau au fer rouge, passer entre les balles, descendre dans les catacombes, autant d'épreuves à surmonter pour l'amour de sa belle...

Descendez dans le puits, traversez l'eau en sautant sur les pierres puis, dans le tableau suivant, touchez le rocher qui roule jusqu'à l'ascenseur de droite. Descendez par la trappe, vous trouvez une plante. Prenez-la, remontez et placez-vous sur l'ascenseur de gauche. Votre poids, plus celui de la plante, enclenche un mécanisme qui libère le verre (mais vous ne pouvez prendre celui-ci qu'en passant par une autre entrée). Remontez par le puits, allez sur la droite jusqu'au tableau où se trouve le sofa, vous découvrez une bouteille qu'il vous faut prendre. Allez dans le saloon et donnez-la au Mexicain assis sur le bar. Comme il s'endort après l'avoir bue vous pouvez, en sautant sur son ventre, parvenir sur la galerie où vous attaquez le garde. Mais attention, ne le tuez pas, contentez-vous de le repousser vers la gauche jusqu'à ce qu'il tombe sur le lustre, ce qui libère une ouverture vers le bas. Descendez et vous arrivez dans la salle où se trouve le verre, prenez-le. Remontez et retournez au sofa, prenez le fer et rendez-vous dans l'écurie. Placez le fer sur la forge. Sauter sur le soufflet pour activer le feu qui porte le fer au rouge. Reprenez-le et marquez le taureau. Vous pouvez ainsi vous emparer du collier.

Retournez à la salle du sofa, prenez la cloche et allez la déposer en haut de l'église. Faites de même avec la deuxième cloche. Quand celles-ci sont en place vous voyez la tombe s'ouvrir, libérant un passage vers les catacombes. Stop! Ne vous y aventurez pas encore car il vous manque un objet. Retournez au sofa, prenez la trompette et allez dans le tableau où se trouve la botte. Placez-vous sur le côté gauche du tremplin et appuyez sur le bouton. Vous êtes alors projeté vers le haut et vous pouvez prendre la botte. Maintenant vous pouvez descendre dans les catacombes. Prenez garde à ne pas vous égarer, la solution étant la suivante : prenez le trésor qui se trouve dans la salle et empruntez la sortie la plus proche de celui-ci. Faites de même dans les salles suivantes et vous débouchez enfin dans une salle où cliquent le verre, la botte et le collier, lesquels vous indiquent la sortie. Mais d'abord il vous faut collecter le dernier trésor et emprunter la sortie la plus proche qui mène dans la salle sous le puits. Faites basculer les rochers qui vous barrent le chemin. Ceci est très important car si vous mourez vous reprenez le jeu, perdu dans les catacombes. Il vous faut ressortir puis descendre dans le puits et

de nouveau emprunter le passage que vous venez de dégager. Revenez sur vos pas et prenez la sortie. Vous vous retrouvez devant la prison. Sous le feu des gardiens, libérez tous les prisonniers — qui vous font la courte échelle — vous permettant d'accéder à une autre partie de la prison. On vous tire toujours dessus mais qu'importe! Vous traversez ce tableau pour parvenir au suivant. La jeune fille en détresse vous y attend. Le sourire aux lèvres, vous la libérez. Vous pensez avoir gagné un repos bien mérité. Mais non! Ce n'est pas encore fini. Tuez-vous et allez vous placer juste en dessous de la jeune fille puis sautez à gauche. Retournez au sofa, prenez la rose qui s'y trouve maintenant. Allez au puits, descendez, traversez les catacombes et la prison, pour aller retrouver votre belle à qui vous offrirez la rose. Voilà, c'est la fin. A vous de jouer.

Merci aux aventuriers et aventurières pour leurs solutions complètes : Bertrand Jenner de Gagny 93220; Laurent Gatto de Sète 34200; Christophe Dorier de Balma 31130; Emmanuel Da Silva de Paris 75017; Emmanuel Ducrocq de March 62730; Loris Bouvard de Thonon 74200; Thierry Dorel de Cornas 07130.

16 32
DIFFUSION

2
TILT
D'OR
CANAL+
1987
MEILLEUR BRUITAGE
MEILLEUR LOGICIEL D'AVENTURE

présente le manoir de Mortevielle



J'avais enfin trouvé un interlocuteur de taille.
Une synthèse vocale m'entraînait dans un jeu d'aventures dont je ne pouvais soupçonner l'issue.
Si votre ordinateur vous parle, si, de plus, il le fait en français, cessez de vous poser des questions : ça ne peut être que le Manoir de Mortevielle.

Prix conseillé : 249 F

Quelques commentaires de la presse

LE POINT : «... Il constitue un tournant dans l'histoire des jeux sur ordinateur.»

ST MAGAZINE : «Voici très certainement l'un des meilleurs programmes de jeu français pour le moment...»

TILT : «Ce programme, un des plus originaux et des plus agréables que nous ayons eu l'occasion de rencontrer sur ST.»

S.V.M. : «Un jeu d'aventure policière passionnant et remarquablement réalisé...»

Longuement commenté sur TF1
journal de 13 heures

Edité par :
SOFT ST

Diffusion exclusive 16.32
3-5, rue de Solférino
92100 BOULOGNE
Tél. : (1) 46 21 38 13

Message in a bottle

Fabienne

Dans **Spellbound** sur Atari XL, je n'arrive pas à franchir la chambre des gaz et l'ascenseur ne veut pas descendre en dessous du premier étage. Comment faut-il procéder ?

Tyrok, Amstrad CPC

Pour Christophe dans **1942**. Pour abattre l'avion cargo il faut lui tirer dessus plusieurs fois de très près. On ne peut atterrir quand on le veut sur le porte-avions, pour Nadou. Pour tuer les sapiens il faut les insulter puis à un moment donné, le sapien s'approche de toi, appuie alors sur « enter », prends la hache et appuie sur espace pour commencer la bataille. Il n'y a pas une source mais plusieurs sources ! La plus proche de ton point de départ se trouve entre les quatre arbres. Pour trouver les autres regarde la carte, tous les points représentant des arbres dans la plaine se trouvent à proximité d'une source. Pour Erwan, dans **Ikari** pour détruire les quatre têtes, qui sont en fait un hélico, il faut lancer une grenade. Pour Didier dans **Antirad**, il ne faut pas détruire le générateur. Il faut vite diriger l'armure vers le générateur et la poser avant qu'elle n'ait plus d'énergie.

Dans **Eden Blues**, comment fait-on pour éviter que les pendules nous foncent dessus. Quelques pokes pour l'énergie seraient les bienvenues ? Que signifie faire un « sys » ? Dans **Highway Encounter**, que faut-il faire pour ne pas perdre aussi rapidement... que moi. (poke ?). Dans **Raid**, comment entrer dans la base ? Dans **Thanatos** comment reprendre le feu, car je trouve la sorcière mais un ignoble chevalier me fonce dessus. Dans **Mission Delta**, je ne parviens pas à faire décoller l'hélico. Enfin des pokes, j'aimerais des pokes pour : **5° axe, Light force, Space Harrier, Ikari, Green Beret, Army Moves**, des jeux hyper débiles car il est impossible de dépasser le second tableau... Salut...

Steph

En réponse à Manu et David (n° 44) dans **Waydor** : pour éviter la morsure du vampire, il faut boire l'eau bénite qui se trouve dans l'église. Dans **Miami Vice**, tous les renseignements seront les bienvenus. Merci. Dans **Mermaid Madness**, comment libérer le plongeur ? Dans **Castle of terror**, comment entrer dans le château sans se faire tuer ? Dans **Back to the Future**, que faut-il faire ? Dans **The Hacker**, quel est le nom de l'organisation que l'ordinateur me demande au niveau 1 ? Merci d'avance.

Algor

Dans **Avenger**, au début du jeu, prendre les deux clés en bas à gauche ; prendre celles du petit donjon du milieu ; rentrer dans le château, aller à droite. En ouvrant une porte, vous trouverez des clés, revenir vers la gauche, monter puis ouvrir la porte qui est à côté d'un disque noir. En montant vers la gauche, vous verrez d'autres clés. Il y a là aussi le premier objet en forme de pot (chambre bleue). Ensuite, dans la chambre grise, tout au-dessus, il faut prendre la boule surmontée d'une croix. On s'y rend en franchissant plusieurs portes, en allant vers la

droite après la porte du début proche d'un disque. Le troisième objet est une baguette, qui se trouve dans une chambre rouge, tout en haut de la partie droite du château. Ensuite, cela devient confus. Dans **Rebel Planet** : je ne sais pas quoi faire après avoir atterri.

Dans **Graphic Adventure Creator** : comment éditer les noms, les verbes ?

Dans **Fist II**, arrivé vers 70 000 points, je suis bloqué car les ennemis meurent mais réapparaissent. Dans **Druid** : comment détruire les princes démoniaques, sortes de têtes de mort crachant des boules de feu ?

Dans **Last Ninja** : comment tuer le dragon ?

François

Dans **Rambo**, où se trouve le premier prisonnier ? Dans **Boulderdash**, comment faire à la cave G ?

Maxime

Comment faire le 5° tableau de **Dragon's Lair I** sur Commodore 64 ? Sinon je connais une disquette qui va valser.

Anonyme

Dans **Avenger**, que faut-il faire à partir de l'énigme : « l'effet magique de manse doit être enlevé de la crypte ». Merci d'avance car les journées passées là-dessus commencent à être longues.

Agnès

Pour David, (n° 46) dans **King Quest II** :

- * Le coussin rouge ne sert à rien, sinon à cacher la clef qui est dessous.
- * La bride doit être jetée sur le serpent, sans le tuer, (put bridle on viper), il se transforme et donne le sucre magique.
- * J'ai fini le jeu sans rencontrer ni le bossu, ni le dragon.

Dans **King Quest III** pour David (n° 46) :

- * la baguette magique sert à jeter les sorts une fois que tous les ingrédients de la formule sont réunis.
- * Les trois glands (three acorns) se trouvent sous le chêne, à côté du désert, en haut. Pour les ramasser, il suffit de taper « take acorns ».
- Quant à moi, j'aimerais savoir, dans **Transylvania** sur ST :
- * comment ouvrir le cercueil dans le wagon ?
- * comment prendre la bague, dans le coffre au sous-sol du château ?
- * comment se débarrasser du chat dans la hutte.

Merci d'avance.

Ganfalf le gris

En réponse à Nadou (43/45) pour **Les Passagers du vent I**, il faut cliquer deux fois Isa après que Mary ait trouvé la barque. Ainsi elle aura des cordages et un pied de biche qui permettront de récupérer les cercueils et de les ouvrir.

Pour Michel, qui patauge sur **Ultima IV** : on recrute des personnes en tapant « join » dans la discussion. Malheureusement bien peu acceptent (il n'y en a que sept !).

Quant aux sorts et aux potions, la liste des ingrédients, des dosages et des effets est trop longue pour que je te la donne dans Tilt !

Pour Danielle, dans **Ultima III**, je sais que la « Mark of Force » est dans le donjon en dessous des châteaux de Lord British : fais 19 pas vers le Sud puis 3 vers l'Ouest, 1 vers le Nord, 1 vers l'Ouest et enfin 2 vers le Nord.

Bon, maintenant y aurait-il un elfe généreux qui pourrait me dire où se trouve la « Mark of King » et à quoi sert la « Mark of Force » ?

De plus, un détective privé courageux pourrait-il me dire comment ne pas se faire tuer dès le début dans **Borrowed Time** ?

Et enfin, comment quitter l'île déserte du début de **Mindshadow** ?

Merci d'avance.

Guillaume

Au secours ! qui pourrait me dire, dans **Mandrill** sur Thomson, comment résoudre l'énigme du donjon D2 (pièces d'échecs) et celle du donjon D7 (spectres). En effet, ce sont les seuls fragments d'énigme qui me manquent pour anéantir Yarod-Nor.

Tom

Dans **Massacre** sur Atari ST, j'arrive à traduire le message du livre de magie, mais je ne trouve pas ce que l'on doit ouvrir ni avec quoi. De plus, dès le deuxième tableau, j'arrive à la fin, en partant à gauche. Est-ce normal ?

Stéphane

Dans **Airwolf** sur Amstrad, à chaque fois que le bonus est arrivé à zéro, mon hélicoptère est détruit. Qui pourrait me donner la solution pour passer tous les tableaux ?

Dans **V**, comment entrer dans la navette ?

Dans **Commando**, à quelle arène se trouve la forteresse, je suis bloqué dans l'arène 5.

Dans **Ghostbusters**, comment arriver au sommet du temple de Zuul ?

Jean-Luc, atariste

Pour Laurent (n° 46).

Je ne possède pas le jeu **Knight Time**, mais j'ai de solides bases en anglais ; c'est donc d'après elles que je vais tenter de t'aider ; évidemment, il te faudra replacer les renseignements dans le contexte du jeu pour qu'ils soient réellement valables. Voici :

- « wrist » signifie bracelet, et « terminal » doit vraisemblablement être pris dans le sens de ordinateur, ce qui donne donc « montre ordinateur » ;
- par « Charisma », il faut certainement entendre « pouvoir spirituel » ;
- « to cast a spell » signifie lancer un sort, et « lighting bolt » veut tout simplement dire foudre.

J'espère que ces quelques éléments pourront t'être utiles...

Pour tous ceux qui « sèchent » devant **Barbarian** (sur Atari ST) :

- pour éviter que l'espèce de singe vous tue, il faut courir dès la fin du troisième tableau, lorsqu'on a fini de descendre l'escalier, sauter à la deuxième foule dans la quatrième tableau et donner un coup d'épée dès qu'on touche le sol : il ne reste plus alors qu'à récupérer la flèche ;
- le robot semble indestructible, donc il est inutile

Revêts ton Heaume
Prends ton Épée
sois Vaillant,
Loyal et Généreux



A paraître sur ST et AMIGA très bientôt.

SOS AVENTURE

d'essayer de prendre l'arc qu'il défend ; au plus, on peut tenter de récupérer les deux premières flèches, à condition d'être très rapide ;

- pour tuer l'espèce de rhinocéros et le chien, il faut arriver en courant et frapper dès qu'ils bougent ;
- après avoir passé le chien, on arrive face à un « schmilblick » tigré, puis on traverse une passerelle en bois, puis on se trouve face à un gladiateur, et si on continue on aboutit à un ponton cramoisi précédé d'un vide, et au bout duquel se trouve un arc : dès qu'on arrive au bord du vide, il faut s'arrêter, faire demi-tour sur place, exécuter deux sauts en arrière, appuyer sur la touche G pour prendre l'arc (get = prendre) et dès que le barbare s'est baissé faire deux sauts en avant ; on atterrit dans le vide, mais grâce à un « bug » du programme on ne tombe pas (c'est ce même bug qui fait que l'on tombe, même si le ponton s'effondre derrière soi) ;
- A présent, on peut revenir à la passerelle qui se trouve deux tableaux avant, non sans avoir auparavant décoché une flèche au gladiateur, et descendre l'échelle ; là, on récupère les deux flèches, on traverse un tableau vide, et on se trouve nez-à-nez avec le dragon qui, comme tout dragon qui se respecte, va tenter de vous transformer en rôtir : il faut donc arriver en courant et sauter dès que le dragon vous fait face ; à ce niveau, il se peut que le dragon ne se retourne plus, mais si tel n'était pas le cas, il vous faudrait à nouveau exécuter un saut aérien pour éviter de finir en méchoui (à ce propos, je trouve amusante l'image du squelette lorsque l'on est atteint par la boule de feu).

Attention, nouveau bug : certaines fois, le dragon vous suit au tableau suivant, et il vous faut en conséquence à nouveau faire de la voltige, et surtout ne pas vous arrêter de courir, car :

- dès que vous arrivez au tableau suivant, il vous faut sauter pour éviter le coup de hache meurtrier de la statue (qui est indestructible), puis prendre le bouclier, faire un nouveau numéro de voltige au-dessus de la statue et gravir l'échelle qui se trouve au tableau précédent ;
- là, vous récupérez encore deux flèches, et vous arrivez aux hommes des cavernes que vous passez sans trop de problèmes (une ou deux flèches aident quand même bien à s'en sortir) et, après le dernier homme préhistorique vous arrivez sur du « dur » : devant vous, une pierre tourne autour d'un axe au plafond, au niveau inférieur un guerrier garde trois flèches : il vous faudra l'envoyer « ad patrem » puis exécuter une pirouette au-dessus des trois flèches et vous arrêter : du niveau supérieur tombent deux pointes, après quoi vous pouvez sans trop de risques ramasser les trois flèches ; en vous plaçant sur celle du milieu, vous prenez les trois en même temps ;

Vous vous empressiez alors de remonter et... au secours, hilfe, help !!! Y a-t-il quelqu'un qui puisse me dire comment on passe ce tourniquet de malheur sans se faire ratafiner (arriver à ce niveau avec toutes ses vies et les y perdre toutes est très, très rageant). Merci d'avance.

L'aventurier errant
Pour Jean-Philippe (n° 45) dans **King Quest 1** : le nom du gnôme est : IFNKOVHGRGHPRM.
Pour Philippe (n° 45) dans **King Quest 2** : pour entrer dans la boutique de l'antiquaire, il faut d'abord ouvrir la première porte près de la falaise. Pour trouver la clé qui ouvre cette porte :

- lis l'inscription de la porte.
- fais le tour des plages afin de trouver la sirène.

— fais-lui un cadeau.
— tu te retrouves chez Neptune, rends-lui son arme favorite.
— tu as la clé, tu retournes à la porte, tu l'ouvres, et tu découvres la seconde porte (dont tu lis l'inscription). Maintenant, le magasin est ouvert.
A mon tour de poser une question : dans **King Quest 3**, comment échapper au sorcier ? Il me poursuit partout, et me rattrape même quand j'ai pris le bateau. Y a-t-il un moyen de s'en débarrasser ? (Si oui, comment ?)

Fred
Dans **Ultima III**, dans quelles grottes et à quels niveaux sont les marques de « force » et du « serpent » ?
Dans **Free**, j'appelle le garde mais je n'arrive pas à sortir du cachot. Il faut, semble-t-il, prendre une brique. Quelle est la fonction qui le permet ? Merci d'avance.

W.A.S.P.
Voici quelques pokes pour C 64 (disquette et cassette) :

- * **Frost Byte** : reset → poke 4388,165 → sys 2825.
- * **I Ball** : reset → poke 20669,238 → sys 16939.
- * **Skate Rock** : reset → poke 2513,250 → sys 2304 (faire sys 2305 avant poke 2513,250).
- * **Rogue Trooper** : reset → poke 17429,234 17430,234 17431,234 21603,234 21604,234 21605,234

for A = 8240 to 8258 : poke A,234
Next (return) → sys 8195.
Pour cassette :

- * **Wonderboy** :
10 for A = 53209 to 53255 : read B : poke A, B : Next.

20 sys 53209.
30 data 32,44,247,169,233.
40 data 169, 207,141,206,3,32,108,245.
50 data 169,208,141,205,3,169,3,141.
60 data 206,3,169,0,141,233,2,169.
70 data 141,234,2,76,208,141,144,8,76,243.
80 data 173,141,116,10,76,0,208.

Dans **Dallas Quest**, comment tuer l'araignée à la fin, à côté de la torche ? J'ai les œufs, mais la blague est vide.
Dans **Érik le Viking**, comment mettre le drakkar à l'eau ?
Dans **Eureka**, comment se procurer le pot (préhistorique).
Dans **Borrowed Time**, comment tuer l'homme à la fin ?
Dans **Gremlins**, que faire dans le supermarché ? Que doit-on répondre aux questions dans **Eureka 5** (Carabes) ?
Dans **The Institute**, que faire dans le bureau du directeur ?
Dans **Mask of the Sun**, la tête de la statue est-elle utile ?
Dans **Mindshadow**, comment quitter l'île ?
Dans **Murder on Mississippi**, comment ne pas se faire tuer dans les cabines fermées à clef ?
Dans **Barbarian**, comment tuer le grand maître ?

Bob la p'tite tête
J'implore le secours des amstradaventuriers. Dans **Relief Action**, que faire dans la navette, l'atelier

et la chambre à hibernation ? Comment utiliser le compresseur ? Et les cartes magnétiques ? Comment ouvrir l'ascenseur ? J'attends vos suggestions et je suis prêt à vous prêter main forte en cas de pépins.

Éric
Je suis bloqué dans **The Pawn**. Je ne sais pas comment déplacer les « boulders ». Vous seriez très aimables si vous pouviez me venir en aide.

Luc
Dans **Les aventuriers de l'arche perdue** sur Atari VCS 2600, que faut-il faire pour voir le Yar extraterrestre ?

Arsène
Pour David (n° 46) : dans **King Ouest III** : pour passer la toile d'araignée, il faut prendre la plume que l'aigle perd dans la forêt, la mettre dans l'essence magique et prononcer les incantations adéquates (voir manuel p. IV). On se transforme en aigle, on vole vers la toile, on attrape l'araignée, on entre dans la caverne et là : ... Après, certaines choses auront évolué et tu auras les réponses à d'autres questions. Pour le « Dough in ears » (qui permet de comprendre les animaux), il faut avoir les bons ingrédients (dont les poils du chien du magasin), aller dans la cave, ouvrir le livre page II et suivre les instructions (voir manuel).
Pour le reste, je suis dans le même cas que toi pour le moment (score bloqué à 82). Le plus urgent semble être l'argent sans lequel on ne peut acheter d'autres ingrédients ni monter sur le bateau qui nous mènera, à mon avis, à la disquette trois. Si quelqu'un peut nous aider, merci d'avance !

Boston, amstradien
Pour Fabien de Cambrai (n° 46) et amateurs de vies illimitées dans **Ghosts'n Goblins**.
Faire : memory &12FF : load « Code ».
Et quand le magnéto s'arrête avec le message ready, faire : Poke 20636,0 : Poke & 8282,0 : Call &5000.

Fifi
Pour Fabrice (n° 46), dans **Entombed**, pour passer la boule rouge, il faut te placer à la droite de celle-ci, puis sauter vers la gauche et pousser immédiatement vers l'avant. Tu arriveras dans de nouvelles galeries. Bonne chance !
Dans **Staff of Karnath** : je cherche depuis plus d'un an (!) la dernière pièce.
Dans **The Last Ninja** : je n'arrive pas à passer les deux dragons de pierre dans « the Wilderness » et je me fais à chaque fois rôtir.
Dans **Asylum** : je pédale totalement ; je n'arrive pas à rentrer en contact avec les « occupants » ni à pénétrer dans l'office psychiatrique comme dans le « plastic surgery ».

Vincent et François, les deux Apple-maniques
Dans **Bard's Tale**, que faire quand on est dans la ville ? Est-il nécessaire de se battre avec toutes les personnes et créatures rencontrées ? A quoi servent les chansons du barde ? Comment parler avec le cabaretier ? Comment lancer les sorts du magot ?
Dans **Tass Time in Tene Town**, y a-t-il un moyen d'éviter Frank Snarks ?
Pour Vincent sur II C :
Pour **King's Quest**, quels sont les ordres pour attraper les objets dans le château ? Comment entrer dans la maison à l'ouest du château ? Où sont les objets magiques ?

Spitfire 40
Atari ST *

Bermuda Project
pour Atari ST Amiga *

Strike Force Harrier
pour Amiga *

Mean Streak : pour CBM Cassette et Disc, Atari ST et Amiga.*
Intrigue : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cassette et Disc.*
Solitaire : (Spectrum Holobyte) pour PC et Compatibles.*
Soko Ban : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cass. et Disc, PC et Compat.*
Tetris : pour Amstrad Cassette et Disc, CBM Cassette et Disc, Atari ST.*
Zig Zag : pour CBM Cassette et Disc.
Andy Capp : pour Amstrad Cassette et Disc, CBM Cassette et Disc.*

ÉGALEMENT DISPONIBLE OU BIENTOT DISPONIBLE (*)

MEAN STREAK : pour CBM Cassette et Disc, Atari ST et Amiga.*
INTRIGUE : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cassette et Disc.*
SOLITAIRE : (Spectrum Holobyte) pour PC et Compatibles.*
SOKO BAN : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cass. et Disc, PC et Compat.*
TETRIS : pour Amstrad Cassette et Disc, CBM Cassette et Disc, Atari ST.*
ZIG ZAG : pour CBM Cassette et Disc.
ANDY CAPP : pour Amstrad Cassette et Disc, CBM Cassette et Disc.*

DISTRIBUÉ PAR

UE!

REVENDEURS ATTENTION

DIFFUSION

se tient à votre disposition pour tous renseignements et commandes.
Téléphonez au 16 (1) 43 39 23 21



DUNGEON MASTER pour Atari ST *

REVENDEURS ATTENTION

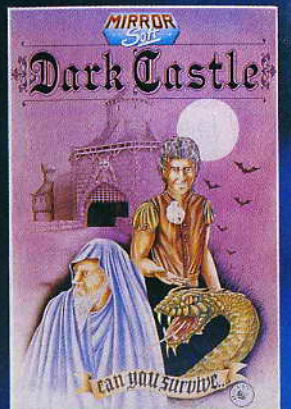


DIFFUSION

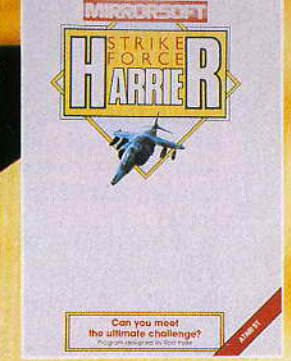
se tient à votre disposition pour tous renseignements et commandes.
Téléphonez au 16 (1) 43 39 23 21



LES NOUVEAUX HÉROS



PC et Compatible Atari ST et Amiga *



pour Amiga *

DISTRIBUÉ PAR

UE!

REVENDEURS ATTENTION

DIFFUSION

se tient à votre disposition pour tous renseignements et commandes.
Téléphonez au 16 (1) 43 39 23 21

MEAN STREAK : pour CBM Cassette et Disc, Atari ST et Amiga.*
INTRIGUE : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cassette et Disc.*
SOLITAIRE : (Spectrum Holobyte) pour PC et Compatibles.*
SOKO BAN : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cass. et Disc, PC et Compat.*
TETRIS : pour Amstrad Cassette et Disc, CBM Cassette et Disc, Atari ST.*
ZIG ZAG : pour CBM Cassette et Disc.
ANDY CAPP : pour Amstrad Cassette et Disc, CBM Cassette et Disc.*

DISTRIBUÉ PAR

UE!

REVENDEURS ATTENTION

DIFFUSION

se tient à votre disposition pour tous renseignements et commandes.
Téléphonez au 16 (1) 43 39 23 21

MEAN STREAK : pour CBM Cassette et Disc, Atari ST et Amiga.*
INTRIGUE : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cassette et Disc.*
SOLITAIRE : (Spectrum Holobyte) pour PC et Compatibles.*
SOKO BAN : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cass. et Disc, PC et Compat.*
TETRIS : pour Amstrad Cassette et Disc, CBM Cassette et Disc, Atari ST.*
ZIG ZAG : pour CBM Cassette et Disc.
ANDY CAPP : pour Amstrad Cassette et Disc, CBM Cassette et Disc.*

DISTRIBUÉ PAR

UE!

REVENDEURS ATTENTION

DIFFUSION

se tient à votre disposition pour tous renseignements et commandes.
Téléphonez au 16 (1) 43 39 23 21

MEAN STREAK : pour CBM Cassette et Disc, Atari ST et Amiga.*
INTRIGUE : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cassette et Disc.*
SOLITAIRE : (Spectrum Holobyte) pour PC et Compatibles.*
SOKO BAN : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cass. et Disc, PC et Compat.*
TETRIS : pour Amstrad Cassette et Disc, CBM Cassette et Disc, Atari ST.*
ZIG ZAG : pour CBM Cassette et Disc.
ANDY CAPP : pour Amstrad Cassette et Disc, CBM Cassette et Disc.*

DISTRIBUÉ PAR

UE!

REVENDEURS ATTENTION

DIFFUSION

se tient à votre disposition pour tous renseignements et commandes.
Téléphonez au 16 (1) 43 39 23 21

MEAN STREAK : pour CBM Cassette et Disc, Atari ST et Amiga.*
INTRIGUE : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cassette et Disc.*
SOLITAIRE : (Spectrum Holobyte) pour PC et Compatibles.*
SOKO BAN : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cass. et Disc, PC et Compat.*
TETRIS : pour Amstrad Cassette et Disc, CBM Cassette et Disc, Atari ST.*
ZIG ZAG : pour CBM Cassette et Disc.
ANDY CAPP : pour Amstrad Cassette et Disc, CBM Cassette et Disc.*

DISTRIBUÉ PAR

UE!

REVENDEURS ATTENTION

DIFFUSION

se tient à votre disposition pour tous renseignements et commandes.
Téléphonez au 16 (1) 43 39 23 21

MEAN STREAK : pour CBM Cassette et Disc, Atari ST et Amiga.*
INTRIGUE : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cassette et Disc.*
SOLITAIRE : (Spectrum Holobyte) pour PC et Compatibles.*
SOKO BAN : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cass. et Disc, PC et Compat.*
TETRIS : pour Amstrad Cassette et Disc, CBM Cassette et Disc, Atari ST.*
ZIG ZAG : pour CBM Cassette et Disc.
ANDY CAPP : pour Amstrad Cassette et Disc, CBM Cassette et Disc.*

DISTRIBUÉ PAR

UE!

REVENDEURS ATTENTION

DIFFUSION

se tient à votre disposition pour tous renseignements et commandes.
Téléphonez au 16 (1) 43 39 23 21

MEAN STREAK : pour CBM Cassette et Disc, Atari ST et Amiga.*
INTRIGUE : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cassette et Disc.*
SOLITAIRE : (Spectrum Holobyte) pour PC et Compatibles.*
SOKO BAN : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cass. et Disc, PC et Compat.*
TETRIS : pour Amstrad Cassette et Disc, CBM Cassette et Disc, Atari ST.*
ZIG ZAG : pour CBM Cassette et Disc.
ANDY CAPP : pour Amstrad Cassette et Disc, CBM Cassette et Disc.*

DISTRIBUÉ PAR

UE!

REVENDEURS ATTENTION

DIFFUSION

se tient à votre disposition pour tous renseignements et commandes.
Téléphonez au 16 (1) 43 39 23 21

MEAN STREAK : pour CBM Cassette et Disc, Atari ST et Amiga.*
INTRIGUE : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cassette et Disc.*
SOLITAIRE : (Spectrum Holobyte) pour PC et Compatibles.*
SOKO BAN : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cass. et Disc, PC et Compat.*
TETRIS : pour Amstrad Cassette et Disc, CBM Cassette et Disc, Atari ST.*
ZIG ZAG : pour CBM Cassette et Disc.
ANDY CAPP : pour Amstrad Cassette et Disc, CBM Cassette et Disc.*

DISTRIBUÉ PAR

UE!

REVENDEURS ATTENTION

DIFFUSION

se tient à votre disposition pour tous renseignements et commandes.
Téléphonez au 16 (1) 43 39 23 21

MEAN STREAK : pour CBM Cassette et Disc, Atari ST et Amiga.*
INTRIGUE : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cassette et Disc.*
SOLITAIRE : (Spectrum Holobyte) pour PC et Compatibles.*
SOKO BAN : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cass. et Disc, PC et Compat.*
TETRIS : pour Amstrad Cassette et Disc, CBM Cassette et Disc, Atari ST.*
ZIG ZAG : pour CBM Cassette et Disc.
ANDY CAPP : pour Amstrad Cassette et Disc, CBM Cassette et Disc.*

DISTRIBUÉ PAR

UE!

REVENDEURS ATTENTION

DIFFUSION

se tient à votre disposition pour tous renseignements et commandes.
Téléphonez au 16 (1) 43 39 23 21

MEAN STREAK : pour CBM Cassette et Disc, Atari ST et Amiga.*
INTRIGUE : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cassette et Disc.*
SOLITAIRE : (Spectrum Holobyte) pour PC et Compatibles.*
SOKO BAN : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cass. et Disc, PC et Compat.*
TETRIS : pour Amstrad Cassette et Disc, CBM Cassette et Disc, Atari ST.*
ZIG ZAG : pour CBM Cassette et Disc.
ANDY CAPP : pour Amstrad Cassette et Disc, CBM Cassette et Disc.*

DISTRIBUÉ PAR

UE!

REVENDEURS ATTENTION

DIFFUSION

se tient à votre disposition pour tous renseignements et commandes.
Téléphonez au 16 (1) 43 39 23 21

MEAN STREAK : pour CBM Cassette et Disc, Atari ST et Amiga.*
INTRIGUE : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cassette et Disc.*
SOLITAIRE : (Spectrum Holobyte) pour PC et Compatibles.*
SOKO BAN : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cass. et Disc, PC et Compat.*
TETRIS : pour Amstrad Cassette et Disc, CBM Cassette et Disc, Atari ST.*
ZIG ZAG : pour CBM Cassette et Disc.
ANDY CAPP : pour Amstrad Cassette et Disc, CBM Cassette et Disc.*

DISTRIBUÉ PAR

UE!

REVENDEURS ATTENTION

DIFFUSION

se tient à votre disposition pour tous renseignements et commandes.
Téléphonez au 16 (1) 43 39 23 21

MEAN STREAK : pour CBM Cassette et Disc, Atari ST et Amiga.*
INTRIGUE : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cassette et Disc.*
SOLITAIRE : (Spectrum Holobyte) pour PC et Compatibles.*
SOKO BAN : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cass. et Disc, PC et Compat.*
TETRIS : pour Amstrad Cassette et Disc, CBM Cassette et Disc, Atari ST.*
ZIG ZAG : pour CBM Cassette et Disc.
ANDY CAPP : pour Amstrad Cassette et Disc, CBM Cassette et Disc.*

DISTRIBUÉ PAR

UE!

REVENDEURS ATTENTION

DIFFUSION

se tient à votre disposition pour tous renseignements et commandes.
Téléphonez au 16 (1) 43 39 23 21

MEAN STREAK : pour CBM Cassette et Disc, Atari ST et Amiga.*
INTRIGUE : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cassette et Disc.*
SOLITAIRE : (Spectrum Holobyte) pour PC et Compatibles.*
SOKO BAN : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cass. et Disc, PC et Compat.*
TETRIS : pour Amstrad Cassette et Disc, CBM Cassette et Disc, Atari ST.*
ZIG ZAG : pour CBM Cassette et Disc.
ANDY CAPP : pour Amstrad Cassette et Disc, CBM Cassette et Disc.*

DISTRIBUÉ PAR

UE!

REVENDEURS ATTENTION

DIFFUSION

se tient à votre disposition pour tous renseignements et commandes.
Téléphonez au 16 (1) 43 39 23 21

MEAN STREAK : pour CBM Cassette et Disc, Atari ST et Amiga.*
INTRIGUE : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cassette et Disc.*
SOLITAIRE : (Spectrum Holobyte) pour PC et Compatibles.*
SOKO BAN : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cass. et Disc, PC et Compat.*
TETRIS : pour Amstrad Cassette et Disc, CBM Cassette et Disc, Atari ST.*
ZIG ZAG : pour CBM Cassette et Disc.
ANDY CAPP : pour Amstrad Cassette et Disc, CBM Cassette et Disc.*

DISTRIBUÉ PAR

UE!

REVENDEURS ATTENTION

DIFFUSION

se tient à votre disposition pour tous renseignements et commandes.
Téléphonez au 16 (1) 43 39 23 21

MEAN STREAK : pour CBM Cassette et Disc, Atari ST et Amiga.*
INTRIGUE : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cassette et Disc.*
SOLITAIRE : (Spectrum Holobyte) pour PC et Compatibles.*
SOKO BAN : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cass. et Disc, PC et Compat.*
TETRIS : pour Amstrad Cassette et Disc, CBM Cassette et Disc, Atari ST.*
ZIG ZAG : pour CBM Cassette et Disc.
ANDY CAPP : pour Amstrad Cassette et Disc, CBM Cassette et Disc.*

DISTRIBUÉ PAR

UE!

REVENDEURS ATTENTION

DIFFUSION

se tient à votre disposition pour tous renseignements et commandes.
Téléphonez au 16 (1) 43 39 23 21

MEAN STREAK : pour CBM Cassette et Disc, Atari ST et Amiga.*
INTRIGUE : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cassette et Disc.*
SOLITAIRE : (Spectrum Holobyte) pour PC et Compatibles.*
SOKO BAN : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cass. et Disc, PC et Compat.*
TETRIS : pour Amstrad Cassette et Disc, CBM Cassette et Disc, Atari ST.*
ZIG ZAG : pour CBM Cassette et Disc.
ANDY CAPP : pour Amstrad Cassette et Disc, CBM Cassette et Disc.*

DISTRIBUÉ PAR

UE!

REVENDEURS ATTENTION

DIFFUSION

se tient à votre disposition pour tous renseignements et commandes.
Téléphonez au 16 (1) 43 39 23 21

MEAN STREAK : pour CBM Cassette et Disc, Atari ST et Amiga.*
INTRIGUE : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cassette et Disc.*
SOLITAIRE : (Spectrum Holobyte) pour PC et Compatibles.*
SOKO BAN : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cass. et Disc, PC et Compat.*
TETRIS : pour Amstrad Cassette et Disc, CBM Cassette et Disc, Atari

SOS AVENTURE

Pour **Borrowed Time**, que faut-il dire à l'indicateur ? Quelle est la commande pour poser une question ? Comment se délivrer si on est assommé dans le salon de sa petite amie ?

Pour **Dark Crystal**, comment éviter les soldats Skeks ? Comment prendre la fronde ? Comment utiliser les « chevaux » appelés « Long-Legges » ? Que faut-il faire au village Pod, aux ruines ?

Pour **Buckaroo Banzai**, où trouver un récipient pour mettre de l'essence ? Comment rentrer dans les maisons ? Comment ouvrir la porte du « Yoyodyne » ?

Pour **Sherwood Forest**, que faut-il faire ? Comment faut-il s'y prendre avec Little John ?

Pour **The Curse of Crewley Manor**, que faire une fois sorti du bureau ? Quel est l'ordre pour monter dans la calèche ?

Pour **Raid over Moscow**, devant le Kremlin, une des portes reste blanche et est indestructible... Est-ce normal, que faire ?

Pour **Sundog**, que faut-il faire ?

Pour **The Black Cauldron**, comment éviter de se faire enlever par le dragon ? Comment boire de l'eau (je vais mourir de soif) ? Dans quelle direction faut-il aller ? Que faire au Gurgi ?

Pour **Airhear**, toutes les indications sont les bienvenues...

Merci d'avance pour tout...

Anonyme sur MSX

Pitié, je suis bloqué dans le monde n° 5 du fantastique jeu **The Maze of Galious** Konami MSX 1, mégarom : je n'arrive pas à sauter sur l'eau ou à la traverser. Que faire ? J'ai pourtant visité tout le château.

Voici le code de la situation à laquelle je suis arrivé, j'ai conquis les mondes 1, 2, 3, 4 et ramassé 80% des objets magiques. Au fait, il me semble bien que l'univers ne contienne que 149 tableaux et non 156 comme le précise la notice ?

→ HR26 UU33 UG4F V23G

ULMJ S9SN ER3F UR3F UYT4 QIWI OLH4 D

Patzolo

Dans **Sapiens** sur TO7-70, après que j'aie accompli les divers exploits demandés, le chef me tue irrémédiablement. Est-il possible de tuer le chef ou le jeu se finit-il toujours ainsi ?

Dans **L'héritage II**, comment se saisir d'un chandelier pour éclairer la pièce noire ?

Dans **Vampire**, comment se saisir d'un chandelier pour éclairer la pièce noire ?

Dans **Vampire**, comment passer le passage secret et la grande grille ?

Je sèche dans **Sortilèges**, **Avenger** et **Spindizzy**.

Frédéric le Belge

Help me ! dans **Feud** à quoi sert le sprite ? Je ne comprends rien à **Rastercan**.

Dans **The last V8**, j'arrive à deux kilomètres puis... boum !

Dans **The Golden Talisman**, j'arrive à vider tout le premier secteur et à attraper un morceau du talisman, mais après je ne parviens pas à aller dans le 2^e secteur.

Dans **Kickstar II**, mode « construction set », je ne sais pas enregistrer mon terrain sur ma cassette.

Dans **Action Biker**, est-il vrai qu'il y a une course de moto ?

Dans **Finders Keeper**, comment retourner dans la salle du trône ?

Et, enfin, dans **Dragon's Lair**, à quel moment faut-il sauter pour éviter les chauves-souris ?

Patrice

Je suis perdu dans **Black Cauldron**. Que faut-il faire après avoir délivré la princesse et le joueur de harpe. A quoi sert la harpe ? Quelqu'un peut-il répondre à mon appel ?

Fabrice

Dans **The Last Ninja** sur C 64, après avoir tué le dragon, (à l'aide d'une bombe fumigène), l'ordinateur charge The Wildernes. L'action se passe alors devant une porte, je tue deux Ninja et j'arrive devant une falaise.

— Que faut-il faire ?

— La porte s'ouvre-t-elle ?

Je dispose comme armes d'un Nuntchakou, le Katanas, les Shurikens et de bombes fumigènes ?

Et j'ai comme objets : le sac pour porter les objets, la clé, la pomme.

— Ai-je oublié quelque chose ? Faites vite, s'il vous plaît ou je vais craquer.

Voici quelques pokes sur Commodore 64.

Pour **Bomjack II** : poke 7053,200 (return) Sys 3303 (return).

Mutants : poke 9273,230 (return) Sys 4096 (return).

The sentinel : poke 1212,12 ; poke 9462, 173 (return), Sys 16128 (return).

Daniel

A l'aide, je suis perdu dans **Barbarian** sur Atari ST. Comment trouver le « Cristal » qui est la source du pouvoir du funeste Nécron ?

Comment obtenir des vies infinies ?

Dans **Arkanoid**, comment passer dans le niveau (round) suivant ? Comment obtenir des vies infinies ?

Vite, répondez-moi, car j'ai bien peur de devoir balancer des disquettes par la fenêtre.

Sébastien

Pour Fabrice (n° 45) dans **Miami Vice**, si tu possèdes la notice, il y est écrit à quel moment les trafiquants fréquentent les bars désignés (quatre secondes de retard et c'est foutu !), mais si tu n'as pas la notice... hum !

Pour David (n° 44) dans **Short Circuit**, il te faut trouver les accessoires pour le laser et le « saut » qui te serviront pour la deuxième épreuve.

Quand tu trouveras un ordinateur sur l'écran, tu chargeras la disquette et tu permettras à n° 5, le robot que tu contrôles, un plus grand nombre d'actions : jeter, prendre, attaquer, lire, etc. Dans la deuxième épreuve, il suffit d'éviter les animaux et tuer les autres robots.

Dans **Hyper Sports**, je n'arrive pas à passer l'épreuve du cheval d'arçons, malgré la notice.

Dans **Movie**, où se trouvent Tania et l'argent ?

Enfin, dans **Avenger**, comment tuer le premier gardien et où se trouve le deuxième ?

Dans **Hyper Sports**, je n'arrive pas à passer l'épreuve du cheval d'arçons, malgré la notice.

Dans **Movie**, où se trouvent Tania et l'argent ?

Enfin, dans **Avenger**, comment tuer le premier gardien et où se trouve le deuxième ?

Dans **Hyper Sports**, je n'arrive pas à passer l'épreuve du cheval d'arçons, malgré la notice.

Dans **Movie**, où se trouvent Tania et l'argent ?

Enfin, dans **Avenger**, comment tuer le premier gardien et où se trouve le deuxième ?

Dans **Hyper Sports**, je n'arrive pas à passer l'épreuve du cheval d'arçons, malgré la notice.

Dans **Movie**, où se trouvent Tania et l'argent ?

Enfin, dans **Avenger**, comment tuer le premier gardien et où se trouve le deuxième ?

Dans **Hyper Sports**, je n'arrive pas à passer l'épreuve du cheval d'arçons, malgré la notice.

Dans **Movie**, où se trouvent Tania et l'argent ?

Enfin, dans **Avenger**, comment tuer le premier gardien et où se trouve le deuxième ?

Arnaud

Pour David (n° 43 et 45) dans **Asylum** sur 800 XL : il faut donner le stéthoscope à l'individu qui parle de son cœur, et dès qu'il s'en est servi, taper « Attack inmate » et il s'enfuit en te laissant des « Drugs ». Tu les prends et tu vas à la « Plastic Surgery », que tu ouvres avec la carte d'or, et tu ressors transformé en Hitchcock.

Ensuite, tu te rends dans la chambre de celui qui se prend pour un metteur en scène, et il te donne sa caméra. Lorsque tu rencontres le garde, tu réponds « oui » à toutes ses questions, tu lui donnes un costume d'oiseau, et il te laisse son uniforme. Et c'est là où je reste coincé : je rencontre l'électricien, je lui propose tout ce que j'ai, et je finis par le couper en morceaux avec la hache. Mais un mur se construit et je reste prisonnier. Au secours !

Philippe « Le Bel », sur MO 5

Qui pourra m'aider dans **Las Vegas** : où se trouve le bar qui illustre la boîte du logiciel Infogrames et comment y accéder ? A quoi sert la clé trouvée dans le tiroir de ma chambre ? Peut-on zoomer les images ? Certains ont-ils trouvé un chat ou un micro-ordinateur dans la chambre ?

The Way of the Tiger : pendant l'aventure, au corps à corps, j'arrive à éliminer mes adversaires... jusqu'à ce que survienne une sorte « d'homme des cavernes » énorme qui m'écabouille avec ses gros poings. Je réussis à lui porter quelques coups de pieds volants, mais en vain ! Que faire ?

Vampire : grâce à Tilt, j'ai pu arriver jusqu'à l'avant-dernière salle. Mais je suis coincé là, dans les sous-sols, sans arriver à entrer chez le vampire, ni à ressortir des caves. A quoi servent les réveils ?

Sapiens : l'histoire ne finit-elle jamais ? Je massacre hommes, lapins, loups, ours... mais rien ne se passe !

Mandragore : dans le donjon n° 3. J'ai trouvé la solution grâce aux signes du zodiaque et au master. Je me pose néanmoins des questions : derrière le sagittaire, j'ouvre une porte nord, j'élimine les deux Morora, et me trouve face à face avec deux escaliers étranges. Peut-on les emprunter (pour monter comme pour descendre) ?

Les Tyrans hypnotisés m'enjoignent de me méfier de « l'eau qui dort ». Veulent-ils parler des marais ? Qu'y a-t-il de dangereux ?

Yaba

Dans **Théâtre Europe**, le « peuple en détresse » (Tilt 45) devrait essayer le code : « Midnight Sun ».

Mais attention de ne pas déclencher la Troisième Guerre mondiale !

Dans **Beach Head I** pour The Apple Teacher (Tilt 45), tu dois détruire les cibles blanches les unes après les autres. Il y en a dix et il te faut passer au moins trois tanks jusqu'à la forteresse.

Pour Anthony dans **Amazon** (Tilt 45), dis simplement : « go archae-ological institute » et refuse son offre de te reposer ; c'est un guet-apens.

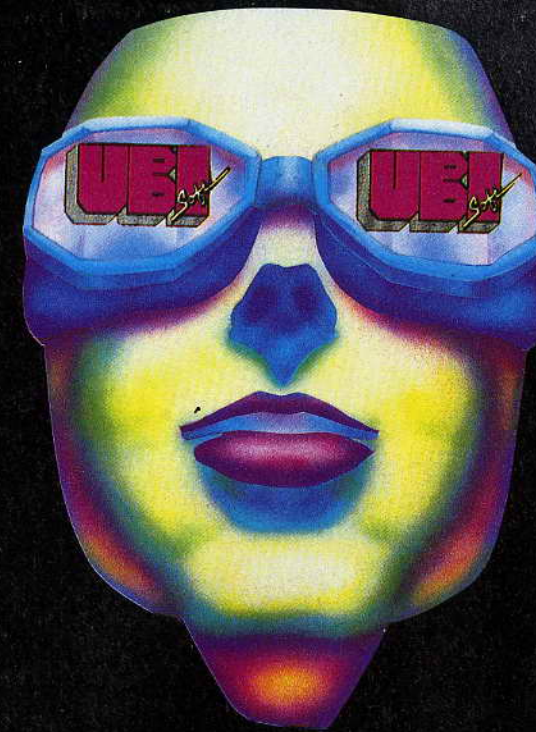
Pour Nadou dans **V** (Tilt 45), mets ton curseur sur la case en haut à gauche (celle avec le signe blanc), puis appuie sur le bouton. Attention, tu n'as qu'un nombre limité de bombes.

Dans **Aztec Tomb** pour Maverick (Tilt 45), prends la clé dans le tiroir de la chambre (« open draw » - « look draw » - « get key »). Il ne te reste qu'à ouvrir la porte (« open door ») et à sortir (« go door »).

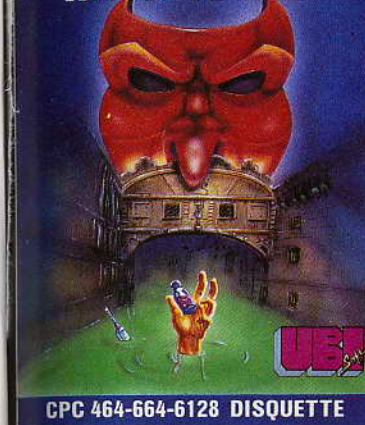
N'oublie pas de jeter un œil sous le lit !

Dans **Aztec Tomb**, je ne trouve pas la route à suivre à partir de l'île pour atteindre les falaises.

évadez-vous sur ST et PC...



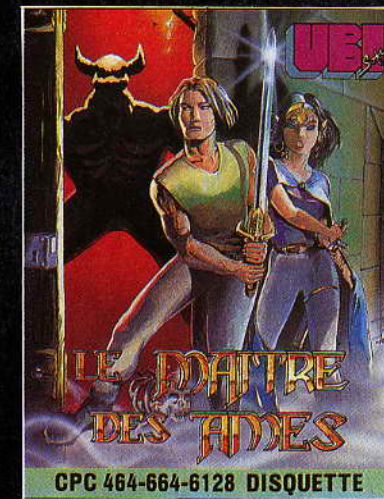
MASQUE 1



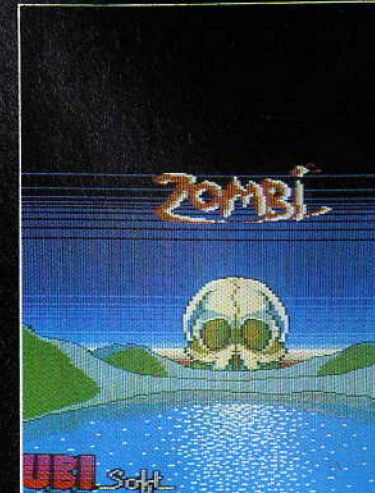
CPC 464-664-6128 DISQUETTE



LE NECROMANCIEN



CPC 464-664-6128 DISQUETTE



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



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

NOM :

ADRESSE :

MASQUE : Atari ST 259 F * PC et compatibles 259 F * Amstrad disque 195 F

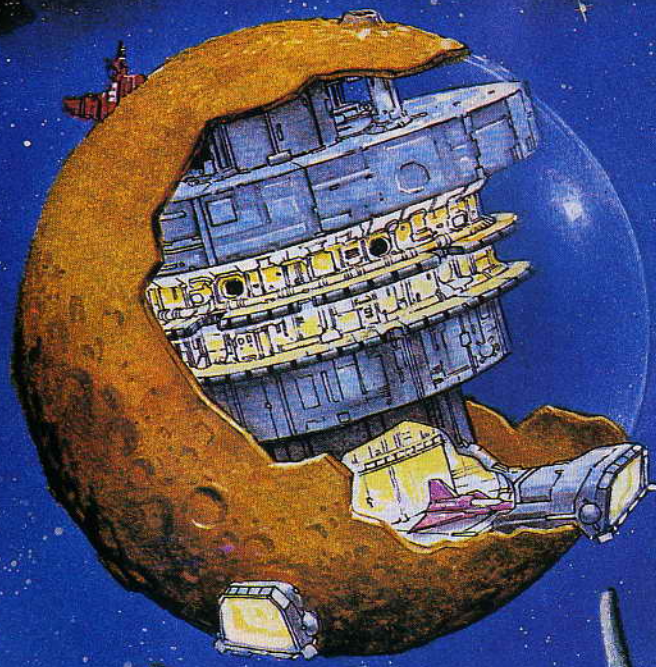
ZOMBI : Atari ST 259 F * PC et compatibles 259 F Amstrad cassette 140 F Amstrad disque 180 F

LE MAITRE DES AMES : Atari ST 259 F * PC et compatibles 259 F Thomson cass 149 F Thomson disc 199 F

LE NECROMANCIEN : Atari ST 149 F * PC et compatibles 149 F Amstrad cassette 99 F Amstrad disque 149 F

Prochainement disponible

FREDDY HARDEST



FREDDY

FREE

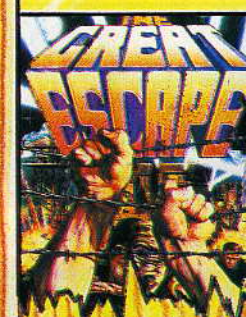
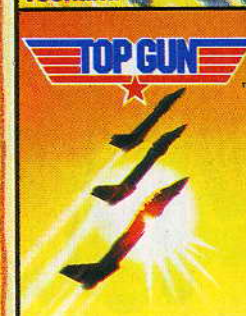
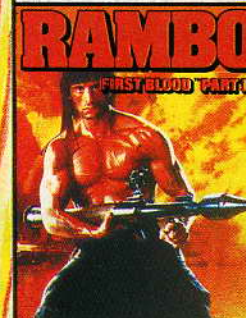
Freddy Hardest est le Play boy le plus machiavélique de la galaxie.

Vous ne nous croirez peut-être pas mais c'est un agent de contre-espionnage très efficace qui aime aussi beaucoup s'amuser.

Mais aujourd'hui sa situation est critique, vous devez l'aider à aller récupérer son vaisseau spatial qui s'est écrasé sur une planète hostile infestée de fourmis géantes, de reptiles, de robots et de mutants. De l'action et des frissons en perspective.

COMMODORE · AMSTRAD

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



5

SUPER HITS

ARMY MOVES

A bord de votre Jeep, helico, ou avion retrouvez les plans du dictateur.

RAMBO

Dans la jungle du Vietnam retrouvez les prisonniers oubliés.

GREEN BERET

A la rescousse des captifs vous êtes le Béret Vert.

TOP GUN

Soyez le pilote le plus brillant de la Navy Américaine.

THE GREAT ESCAPE

1942 Vous êtes captif dans un camp de prisonniers de guerre à haute sécurité.

LIVE

AMMO

ocean

**AMSTRAD
COMMODORE**



5 ALL-ACTION COMPUTER HITS

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



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

TRANTOR
LE DERNIER
SOLDAT D'ASSAUT
L'ordre du système solaire, tel
qu'il était maintenu pendant des
milliers d'années par le peuple de Zybor, commençait à se
désintégrer. On alors fit appel à Trantor dans les rangs de
l'armée de combat. Leader d'un groupe de mercenaires hors-la-loi,
il devait utiliser sa brutalité et sa nature rebelle pour essayer de
détruire le pouvoir grandissant du Nouveau Monde
NEBULITHONE avant que sa menace "automatique" ne tourne à
un effroyable conflit cataclysmique.

BRAVESTARR — Marshall Bravestarr, un homme de détermination,
de force, de justice et de courage. Un homme doué d'étonnantes
pouvoirs d'animal qui lui donnent des possibilités imaginables et tous
lui sont nécessaires pour affronter un monde de rejetés et de vauriens.
Il vient à bout de tous. Tous sauf un. Un personnage méchant qui est
à la recherche du gain. Ce hors-la-loi, c'est Tex Hex qui lui aussi d'un temps qui
appartient au lointain passé lorsque New Texas était habité par les
monstrueux Broncostrues. A une époque où les imitations sont chose
courante, Bravestarr est un original. Un mélange irrésistible de
sensations fortes et d'insolite qui rassemble en un l'Ouest légendaire
et les frontières de l'espace du futur.

CBM64/128 — Cassette, Disquette
AMSTRAD — Cassette, Disquette
SPECTRUM — Cassette



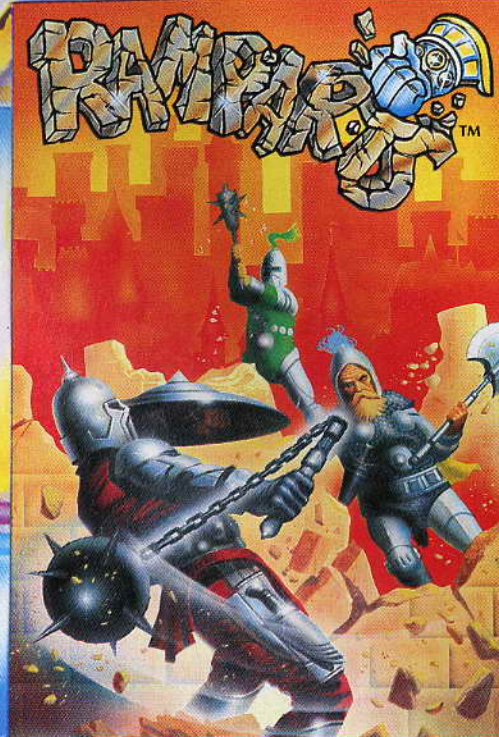
FONCEZ-Y TOUT DE GO!

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

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



**CAPTAIN AMERICA™ IN THE
DOOM TUBE OF DR. MEGALOMANN™**
En plein dans les célébrations du 4 Juillet. Soudain, le Dr. Megalomann
fait irruption dans la Maison Blanche ! "Désistez-vous, Mr. Le Président,
soumettez-vous à ma loi ou l'Amérique connaîtra aujourd'hui même un
fléau d'où la mort ne semblera qu'une délivrance heureuse !"
Avancez Capitaine America. Il y a un missile non identifié situé dans un
silo sous-terrain au milieu du Désert de Californie. C'est ce que ça doit
être. Enfoncez votre vélo du ciel. Tous les deux, vous et le Capitaine
America, sauvez le monde libre. Que Dieu Sauve l'Amérique !
CBM64/128 Cassette Disque
AMSTRAD Cassette Disque
SPECTRUM
ATARI ST
© 1987 Marvel Entertainment Group.
Captain America et sa forme caractéristique est une marque de Marvel
Entertainment Group et est utilisé avec permission.



RAMPARTS — Des Chevaliers aux armures étincelantes ?
Certainement pas ! Vous êtes plutôt un trio de bandits maraudeurs,
au cœur dur, vous déchainez sur de nombreux paysages
médiévaux, saccageant forteresse sur forteresse. Il y aura la
résistance des paysans, de la noblesse et des Maîtres du Moyen
Age, mais ceci ne doit pas détourner trois gredins aux intentions
diaboliques comme vous. Une aventure entraînante et pleine
d'action qui ne cessera pas de vous remettre d'aplomb.

CBM 64/128
Cassette, Disque
AMSTRAD
Cassette, Disque
SPECTRUM
Cassette

Le Logiciel de Demain Aujourd'hui



GO! (FRANCE), S.A.R.L.-B.P.3-ZAC de Mousquette-06740,
Châteaufort-de-Grasse - Tel: 93 42 71 44

**Vous êtes décontracté, le moteur tourne, la fille est superbe,
le réservoir est plein et la route vous appartient ...
A vous de faire la reste.**

Out Run™



Image de la version Amstrad



Image de la version CBM 64/128



Image de la version Spectrum



Image de la version Atari ST

START



**CBM 64/128
CASSETTE DISquette
SPECTRUM
CASSETTE**

**AMSTRAD
DISquette
ATARI ST
DISquette**

CASSETTE

**La machine sera disponible
comme ordinateur domestique à
partir du 10 Décembre.**

**La version Atari ST
sera disponible fin
décembre.**

**COMPREND LA
"BANDE ORIGINALE"
DE LA VERSION
"MACHINE A SOUS"**

U.S. Gold

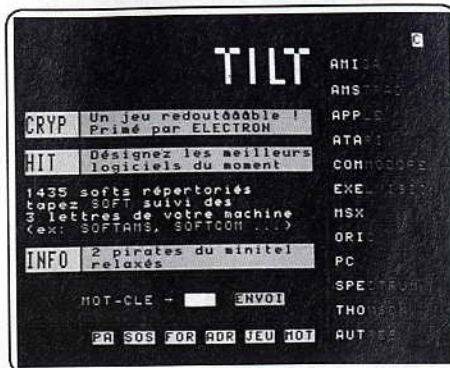
SEGA

© 1986 Sega Enterprises Ltd.

U.S. Gold (France), S.A.R.L. B.P.3 Zac de Mousquettes,
06740 Châteauneuf de Grasse. Tel: (16) 93 42 71 44

36.15, Tilt

Notre serveur évolue encore. Son but: établir un véritable dialogue entre vous et une équipe de spécialistes.



Nous l'avons déjà constaté: le serveur Tilt évolue. Loin d'être définitif, ce mouvement se poursuit et s'intensifie. A l'image de la nouvelle page d'accueil, notre serveur s'enrichit afin de vous apporter un service plus complet. Celle-ci comporte désormais le rappel des mots-clés essentiels qui vous permettent d'accéder directement aux diverses rubriques. Ce système fonctionne pour les menus machines mais aussi pour nos nouvelles rubriques...

Mot-clé: DEB

Jusqu'à présent, vous pouviez exprimer vos opinions par le biais du Delirium ou du Forum. Nous avons mis en place une rubrique Débat qui oriente les discours. Accessible par l'entrée du mot DEB suivi de <envoi> dès l'apparition de la page d'accueil, cette rubrique propose actuellement deux sujets. Le premier concerne le piratage. Est-il normal de copier un programme, pourquoi tant de pirates cessent-ils actuellement leurs activités? Que vous soyez concerné ou non par ces questions, n'hésitez pas à donner votre avis. Second sujet: Amiga ou ST? Cette question, essentielle en période de fin d'année, sera bien entendu débattue de façon très engagée et il est certain qu'une bonne dose de mauvaise foi sera exprimée par de nombreux intervenants. Cela permettra malgré tout aux petits malins ne retenant que l'essentiel de se forger un avis afin de choisir au mieux entre ces deux machines.

Questions-réponses

Autre nouveauté qui devrait apparaître très bientôt: les forums dédiés à une marque ou à une machine. Une équipe d'animateurs spécialistes sera chargée de la bonne marche de ces Forums et pourra répondre à vos questions fort rapidement. Le principal avantage de ce système réside dans l'instauration possible d'un véritable dialogue en temps réel entre vous et nos spécialistes.

En bref

Des passionnés de télématique ont décidé de créer une revue afin de communiquer leur passion aux autres. Principalement destiné au Sysop (System Operator), Archipel est bimestriel et ne coûte que 12 francs. Pour en savoir plus, écrivez à Premier Rôle: 1, avenue du Capitaine Louys 93250 Villemomble.

Le second Forum Micro Serveurs Vidéo se tiendra du 24 au 27 novembre 1987 à l'hôtel Pullman Saint-Jacques à Paris. Une cinquantaine d'exposants présenteront leurs produits et une série de conférences aura pour thème principal la création d'un micro-serveur sous tous ses aspects.

Hometel de Goto Informatique permet de piloter un PC ou compatibles à distance par l'intermédiaire d'un minitel 1B. Travail à distance et en temps réel sur n'importe quelle application, consultation de fichiers ou gestion de stocks sont autant d'applications possibles. Un disque dur est fortement recommandé.

Performances

Le menu est affiché sur le minitel et l'image en cours de composition sur l'écran de la machine. Un mode spécifique permet donc de voir le résultat obtenu sur le minitel mais ce système ne semble pas très logique. Pentel gère tous les attributs possibles. Caractères clignotants, en double hauteur ou double largeur, dessin par le biais de la grille 3 par 2 et gestion des couleurs; bref tout est là. Ces attributs n'apparaissent cependant pas constamment à l'écran du CPC. Jongler avec les diverses options de visualisation est de ce fait nécessaire. Une bonne préparation de la page à composer est rendue nécessaire par toutes ces contraintes. Loin du programme de dessin qui favorise l'imagination, Pentel se présente comme un produit étudié dans un contexte d'efficacité avant tout. Un regret: l'absence d'éditeur en langage Vidéotext complique parfois la tâche.

En conclusion

Assez performant mais relativement coûteux pour un ordinateur comme le CPC, Pentel s'adresse à tous les créateurs de micro-serveurs. Il ne doit pas être considéré comme un produit isolé mais comme membre à part entière d'une famille homogène. Pourquoi ne pas faire un pack?

Informations

Déjà présente sur notre serveur, cette rubrique change de forme. Reprenant le principe du Delirium, elle propose une liste des principaux sujets abordés. Vous aurez donc la possibilité de consulter de manière sélective les divers articles: n'est-ce pas le journal à la carte dont tout le monde parle mais que personne ne voit?

Le but du serveur Tilt est d'instaurer un véritable dialogue entre les divers intervenants. Ces évolutions le montrent bien. Mais nous ne comptons pas en rester là et allons bientôt introduire d'autres nouveautés...

Pentel,
un composeur efficace
sur Amstrad.

Outre une nouvelle version de Kentel et un programme de transmission de fichiers nommé Mentel, Enter présente Pentel, un composeur de pages Videotex. Disponible sur Amstrad CPC ainsi que sur PC et compatibles, il est proposé à respectivement 1250 et 1650 francs. Nous nous sommes plus particulièrement intéressés à la version Amstrad CPC.

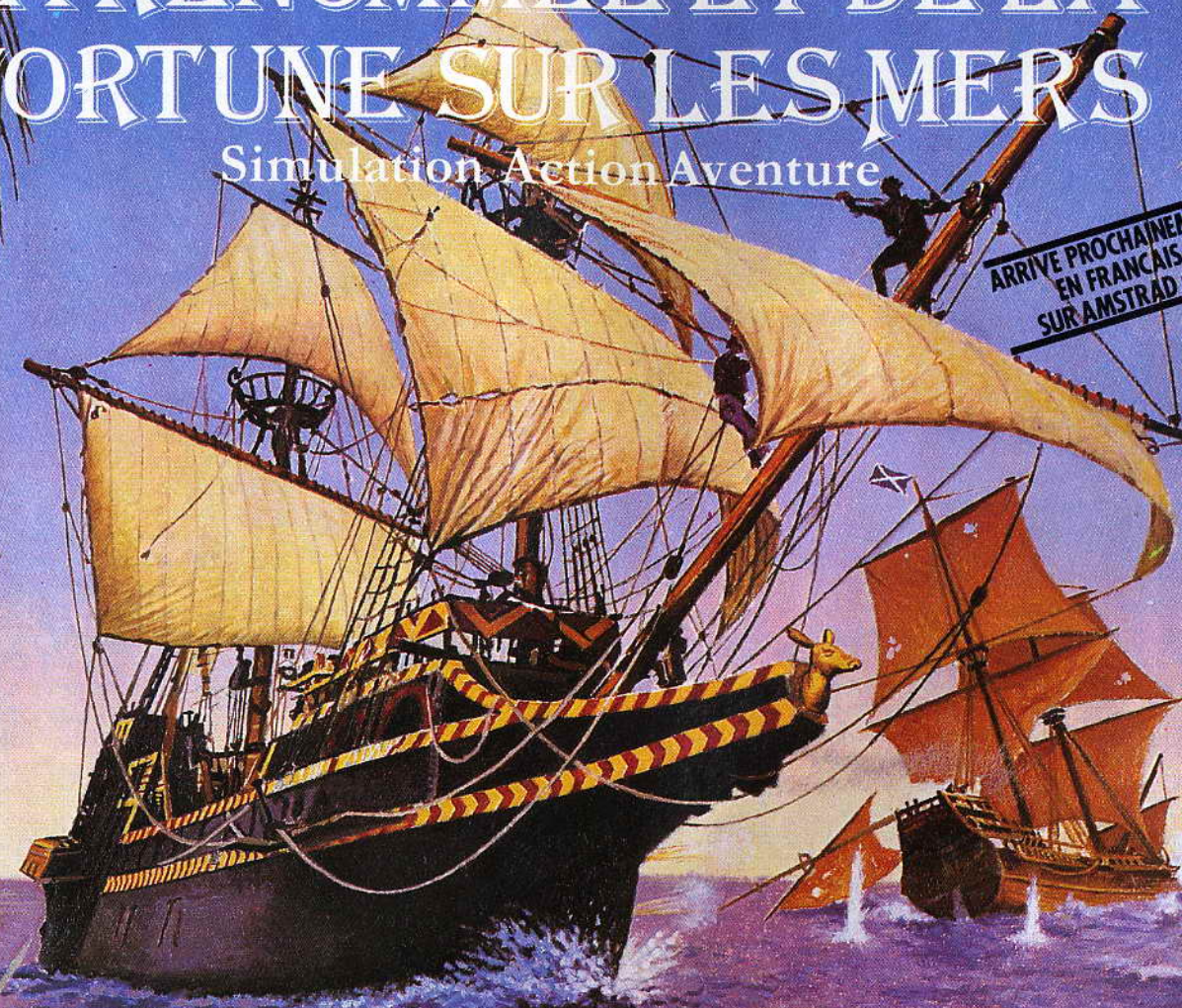
Mise en oeuvre

Contrairement à la première version de Kentel, le câble livré ici est de grande qualité. Le circuit est protégé par de la résine et la longueur de fil est tout à fait suffisante. Bref, le progrès est de taille. La livraison d'un même câble avec chaque produit Enter est cependant regrettable. La liaison entre ordinateur et minitel se fait par l'intermédiaire du port Centronics et de la prise péri-informatique. Notez qu'il est impératif de mettre hors tension les deux appareils avant de les relier. Après s'être assuré de la validité de cette connexion, on met sous tension le minitel puis l'ordinateur. Il ne reste plus qu'à lancer le programme.

PIRATES!

A LA RECHERCHE DE LA RENOMMEE ET DE LA FORTUNE SUR LES MERS

Simulation Action Aventure



Pirates! Première simulation de batailles au sabre et à l'épée du monde

Un jeu plein d'action et de drame historique qui se déroule dans l'Espagne du XVIIIème siècle, dans lequel vous jouez le rôle principal, l'élu du capitaine corsaire, pirate de toute pièce, si ce n'est que de nom.

Attaquez des galions chargés de trésors et pilliez des ports où sont amassées des

richesses. Apprenez à naviguer, à manier les armes et à éviter les mutineries.

Unique, Pirates est non seulement une histoire d'aventure passionnante, mais il vous place également devant des décisions difficiles.

Votre succès décidera de la situation que vous aurez plus tard dans la vie. Comment

finirez-vous vos jours? Noble prospère ou commun malfaiteur?

Pirate s'apprête à atterrir dans tous les bons magasins de logiciel.

MICRO PROSE

Simulation • Software

Commodore 64/128 Amstrad CPC ST

Prix Public Généralement Constatés

LIVRES ET MICROS

IBM: mythe et réalité. La vie quotidienne chez IBM France. Peter Halbherr. Éditions Pierre-Marcel Favre. 252 pages, 98 F.

Le livre, hélas, ne tient pas toutes les promesses de son titre. IBM ne se présente pas. Pourtant si sa puissance industrielle, commerciale, scientifique sont bien connues, le mode de fonctionnement interne de la multinationale est moins public. Un signe de sa spécificité : en janvier 1987 des représentants de trois fédérations syndicales internationales (métallurgie, cadres et communications) se sont réunis à propos d'IBM et ont conclu qu'il « était plus difficile d'implanter le syndicalisme à IBM que d'envoyer des humains sur la Lune ».

Le taux de syndicalisation de 2,5 % est sans doute de loin le plus faible pour une entreprise de cette taille. Les raisons de cette anomalie résident dans l'exceptionnelle vitalité de l'esprit maison. L'auteur, qui a travaillé au service d'enquêtes d'opinion d'IBM France, est parti d'un cas limite : un cadre relégué dans un bureau, sans travail réel placé là à cause de ses activités syndicales et politiques, sans que la direction ne tente de régler les problèmes. Peter Halbherr, hélas, reste au niveau du déroulement de cette crise, dont il connaît personnellement les protagonistes, sans que le récit débouche vraiment sur une analyse plus vaste. Je suis resté frustré, devant cette analyse institutionnelle limitée à l'espace d'un bureau d'un service lyonnais de « Big Blue ».

Récréations informatiques. Bibliothèque pour la science. Diffusion Belin. 144 pages, 85 F.

Constitué par vingt-cinq articles publiés dans le mensuel « Pour la Science », l'ouvrage aborde un champ un peu plus large que l'informatique stricto sensu. Du « calculateur à spaghetti » aux « virus parasites » en passant par « la conception d'ordinateurs à une dimension » les chapitres nous baladent dans les contrées enchantées qui joignent informatique, maths, logique, topologie. Toujours des cas aisément énonçables, souvent peu intuitifs ou étonnants, qui débouchent sur des questions petites ou grandes ou encore du domaine de la recherche. Objets fractals, automates cellulaires ou ces crabes parasites qui rongent l'écran des terminaux, des objets spectaculaires illustrent les articles riches en idées frappantes. Suffisamment accessibles pour se lire par n'importe quel temps.

Wang. Les leçons d'une réussite.

An Wang avec Eugène Linden.

Londres. 262 pages, 89 F.

Le titre et le genre : coïncidences au magnétophone d'un patron heureux, font craindre le pire. Or, l'ouvrage comporte deux centres d'intérêt : la participation de An Wang et des Wang Laboratories aux débuts de l'informatique, juste après la Première Guerre mondiale puis à son développement technique par la suite, et d'autre part l'intégration dans la société américaine d'un Chinois venu initialement pour deux ans d'études et qui n'a jamais renié ses racines.

Le système graphique GKS. Richard Goulette. Editecs-Éditions du P.S.I.

284 pages. 210 F.

GKS tourne sur PC et gros systèmes,

c'est un programme qui peut s'implanter sur un grand nombre de machines mais offre à chaque fois les mêmes instruments à l'utilisateur, graphiste professionnel. Intéressant pour les graphistes programmeurs attirés par l'aspect professionnel des choses.

Raisonner pour programmer. Anna Gram. Collection Dunod Informatique. 390 pages. 160 F.

Apprendre à programmer (Niveau 2).

D. Dieudonné, R. Delhay, R. Vigreux.

Collection « Savoir et savoir faire informatique ». Éditions Cedic/Nathan. 188 pages.

L'indispensable pour IBM-PC et compatibles.

Virga. Éditions Marabout.

410 pages. 39 F. Ce petit livre remplit parfaitement son objet. Qui achète un PC sans connaître l'informatique trouvera ici les réponses aux questions les plus simples, qui sont aussi les plus importantes. Qu'appelle-t-on les cartes EGA/CGA et Hercules? Que faire si le système refuse une disquette ou un programme? Remarquablement clair, un investissement minime (il s'agit d'un livre de poche), mais rentable car il saura vous rassurer plus d'une fois.

68000, 68010 et 68020. Programmation en langage Assembleur.

G. Kane, D. Hawkins. L. Leventhal. Éditions Radio.

640 pages. 390 F. La bible de la programmation des microprocesseurs 68000. Pas une initiation à la micro-informatique. Indispensable pour les passionnés. Les 640 pages sont bourrées de petits caractères.

Clefs pour C. François Piette. Éditions du P.S.I. 300 pages. 220 F. Intéressera ceux qui veulent maîtriser le langage C, à partir d'une connaissance préalable de la programmation structurée. Chacun des éléments du langage est décortiqué, les particularités des principales versions Lattice C et Digital Research C, sont exposées.

C et ses fichiers. Jacques Boisgontier et Pierre Lagrange. Éditions du P.S.I. 170 pages. 170 F.

100 logiciels publics sur PC. Antoine Jennet. Éditions du P.S.I. 144 pages. 160 F.

300 logiciels publics sur Macintosh. Jean-Christophe Krust. Éditions du P.S.I. 168 pages. 160 F.

Un peu cher pour des catalogues qui, rapidement ne seront plus à jour, et qui présentent des logiciels censés ne rien coûter...

Multiplan Junior par l'exemple.

Alain Gargadennec. Collection Logiguide.

Édition du P.S.I. 106 pages. 115 F.

Fameword I et II facile. Philippe Mercier. Collection Marabout Service. 192 pages. 34 F.

Le guide Lotus Symphony. Les macros. 300 pages et **Le guide Lotus Symphony.**

Pour le décideur. 128 pages. Éditions Cedic/Nathan.

Guide pratique d'Open Access. Stragel. Éditions Cedic/Nathan. 158 pages.

Mac, modems et serveurs. Alain Mariatte, Éditions du P.S.I. 260 pages. 215 F.

Tout sur le sujet : sur la technique des transmissions, sur les différents types de réseaux, accompagné de tests de serveurs, des listings explorant l'aspect logiciel de la télématique sur Mac. Entre le livre, le catalogue et l'annuaire, l'ouvrage se termine par un bottin de numéros de serveurs de par le monde...

Le Bottin Informatique 1988.

Éditions Didot-Bottin. 664 pages.

Dans un secteur aussi mouvant que les entreprises informatiques toute tentative visant à un recensement exhaustif provoque des sentiments dubitatifs.

Sous-titré : « la référence du professionnel », ce Bottin présente des lacunes dont certaines seulement proviennent de choix apparents. Si la liste de seize logiciels dans la rubrique « jeux » résulte du choix, défendable, de privilégier les applications professionnelles, rien ne justifie de passer sous silence la micro-informatique, excepté ce qui tourne sur les IBM-PC et les Macintosh. En effet des programmes graphiques, ou de PAO passent ainsi à la trappe. Et si ça fait chaud au cœur de voir les coordonnées de publications disparues fin 1986, ça fait désordre dans un Bottin 1988. Malgré des milliers de références une mine comme « le Bottin Informatique » est un instrument très utile mais insuffisant.

L'arc du rêve. A. a. Attanasio. Collection

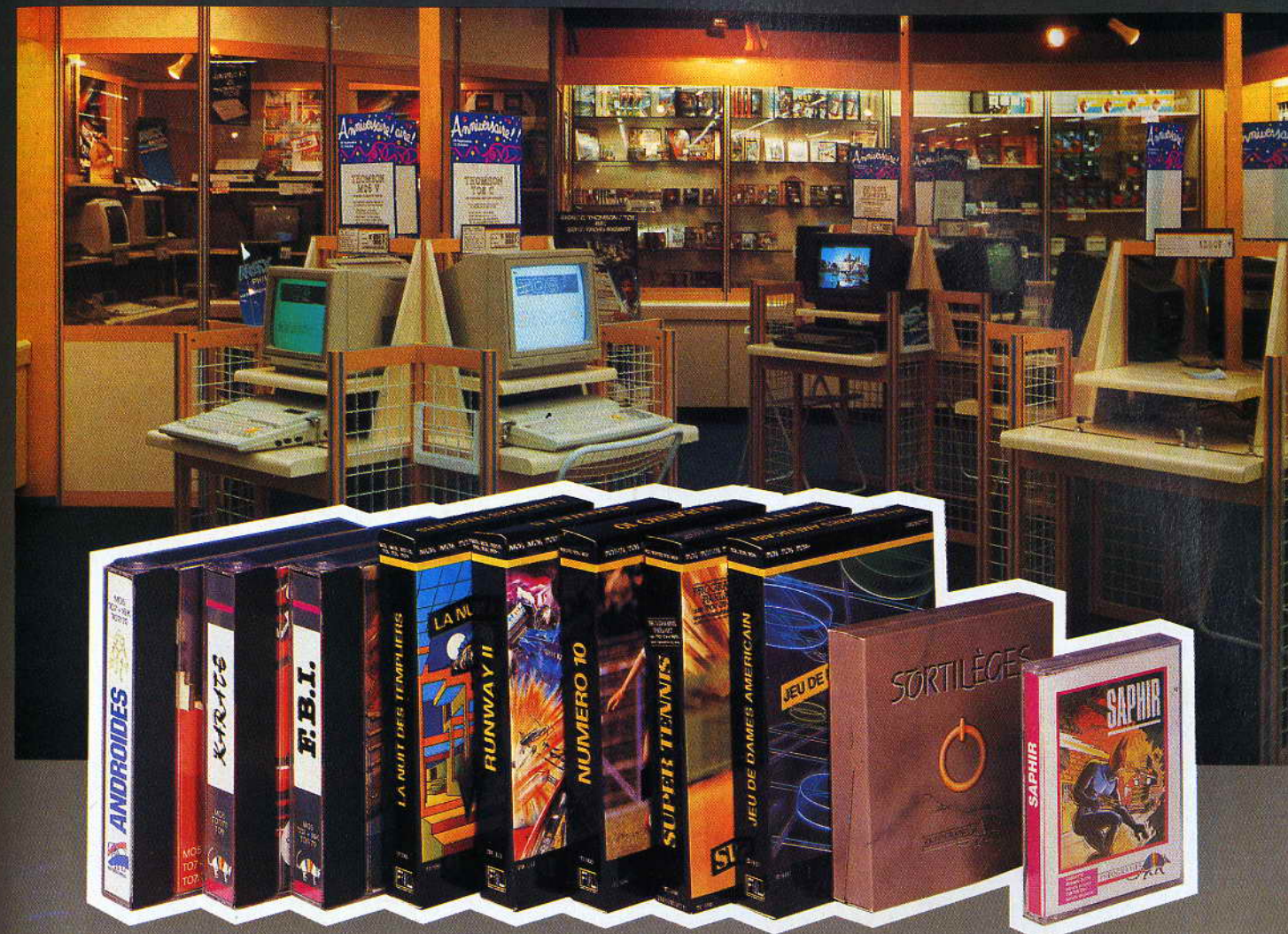
« Ailleurs et Demain ». Éditions Robert Laffont. 292 pages, 92 F.

L'être est tombé sur la terre. Il lui faut trois jours pour que son enveloppe, qui a la taille et l'aspect d'une pièce de monnaie soit déposée à l'endroit précis du flanc du Mauna Loa, le plus grand volcan d'Hawaï. Il squatte l'esprit de quatre humains : un vieux paysan chinois, une fille dans une clinique pour débiles en France, un loupard de Hawaï, et un Américain moyen. Il offre quelques capacités supplémentaires à ses hôtes : soit préséance, soit télépathie, etc. Le loupard a les pires ennuis avec les tueurs de la pègre japonaise locale, l'Américain avec des truands qu'il a plumés au jeu et tout le monde avec les Orques, incarnations maléfiques d'une part de l'Être tombé sur terre au début de l'histoire. Il n'y a pas le moindre ordinateur en vue, mais le scénario fait penser, en mieux construit, à ceux de moult jeux d'aventure : on décrit des gens et des situations bizarres on mélange le tout et on ajoute une contrainte de temps : votre univers se détruira dans trois jours si vous ne remplissez pas telle condition absurde. Un effort sur le scénario donnerait sans doute de bons résultats.

La science en Amérique. Michel Bernon, Jacques Bodelle. Éditions Robert Laffont. 306 pages, 110 F.

Les USA restent la première puissance scientifique du monde. Pourquoi? Les amateurs de réponses simples y trouveront sans doute de quoi nuancer leurs idées. Le rôle de l'État, du système de formation, celui de l'opinion publique, l'impulsion donnée par les énormes dépenses militaires, les effets du drainage des cerveaux du monde entier vers les universités et les laboratoires du pays sont passés au crible. Un plan clair, un index complet, de nombreux encadrés facilitent la lecture.

les meilleurs logiciels sont à Conforama



SUPER PACK DE 10 LOGICIELS pour votre THOMSON

Androïdes

Karaté

FBI

La Nuit des Templiers

Runway II

Numéro 10 : Platini

Super Tennis

Jeu de Dames Américain

Sortilèges

Saphir

en cassettes
pour
• MO5
• MO6
• TO7

en disquettes
pour
• TO8
• TO9

149 F

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

DISPONIBLES
DANS TOUS LES
CONFORAMA

PRIX VALABLE
JUSQU'AU
15 JANVIER 1988

LES MEILLEURS AU MONDE

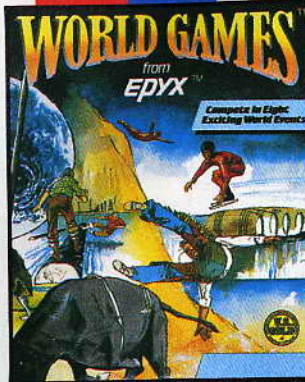
DEUX SUPERBES COMPILATIONS
DES MEILLEURS JEUX AU
MONDE, RÉALISÉES PAR LES
MEILLEURS PRODUCTEURS DE
LOGICIELS AU MONDE.

POUR AMSTRAD/CBM64/128

EPYX

COMPILATION DE 4 JEUX.

POUR AMSTRAD/CBM64/128



WORLD GAMES
Une compétition internationale d'épreuves sportives, y compris le plongeon d'une falaise, le sumo, le rodeo sur taureau, le saut de tonneau en palins de glace, et autres.

IMPOSSIBLE MISSION

La menace : L'annihilation nucléaire. La mission : parvenir au centre de contrôle du savant fou, Elvin, et déchiffrer son code secret — on dit que c'est IMPOSSIBLE. Alors si cela est vrai, Agent 4125, vol a monde n'existera plus.



WINTER GAMES

WINTER GAMES
Une collection passionnante d'épreuves spectaculaires réunissant le patinage artistique (figures libres et imposées), le bobsled, le saut à ski et le biathlon.



SUPER CYCLE

Vous devrez lutter contre le temps et vous aurez besoin de neufs d'acier pour surmonter ce défi de course sur une motocyclette super rapide.

EPYX

COMPILATION DE 3 JEUX.

POUR P.C.

POUR P.C.

WINTER GAMES

Une collection passionnante d'épreuves spectaculaires réunissant le patinage artistique (figures libres et imposées), le bobsled, le saut à ski et le biathlon.

PITSTOP II

PITSTOP II
Action sans arrêt — vous conduisez à toute vitesse, dans une course d'autos avec 6 circuits et facilités entières d'incidents etc.

SUMMER GAMES II

Une combinaison d'habileté et d'endurance: vous devez maîtriser les épreuves du Cyclisme, Escrime, Kayak, Triple Saut, Aviron Canotage, Saut en Hauteur, Javelot et Jumping.



U.S. Gold (France),
Sarl, B.P. 3 Zac De Mousquette,
05740 Châteaufort de Grasse.
Tel: 9342 7144.

CHER TILT

LES GOUTS ET LES COULEURS...

Nous vous écrivons pour vous faire part de notre mécontentement à propos de plusieurs de vos tests. Tout d'abord celui d'Enduro Racer (d'Activision sur C 64). Graphismes et bruitages sont bons mais l'animation ne mérite pas cinq étoiles : le scrolling du paysage de fond est saccadé, les arbres, obstacles et pistes arrivent lentement et sont aussi très saccadés. Les bandes blanches ne reflètent absolument pas la vitesse atteinte. En conclusion, ce programme, non dénué d'intérêt, aurait pu être meilleur si l'animation avait été plus soignée. Autre exemple : Army Moves d'Imagine sur C 64. Vous avez été un peu trop sévères en ce qui concerne les graphismes et la difficulté. Les dessins sont, en effet, fins et colorés. En ce qui concerne la difficulté, nous sommes arrivés en deux heures à la fin du jeu sans tricher. Ceci avec un score d'environ 82 000 points. Pour passer à la seconde partie, il faut un code, le voici : 15 863.

Army Moves n'est peut-être pas votre style et cela a dû influencer votre jugement.

**J.-Ph. Mouzet
S. Garganigo**

Qu'il s'agisse de cinéma, de théâtre, de musique ou de jeux informatiques, un avis est forcément contestable puisque subjectif : des personnalités différentes ont généralement des avis différents. Pourquoi ne pas publier plusieurs articles, émanant de plusieurs personnes, lors du test d'un jeu ? En fait ce n'est pas nécessaire car les personnalités de nos critiques s'expriment forcément par le biais de leurs articles. De cette manière un lecteur peut se sentir plus ou moins proche de tel ou tel auteur et ainsi savoir quel crédit accorder à ses tests. Comment savoir qui a rédigé tel ou tel article ? Il suffit de regarder en fin d'article : ses initiales ou son nom y sont inscrits.

MEA CULPA

Je vous écris au sujet du piratage. Possesseur d'un C 64, je suis utilisateur de logiciels débloqués sur disquettes et cassettes. Connaissant les effets que cela peut avoir (désaffection pour une machine de la part des éditeurs, Apple II, par exemple), je n'ai jamais été fier de mes actes. Je me suis procuré Defender of The Crown en original. Devant la beauté des graphismes, la qualité du son et de

l'animation, j'ai pris conscience de la gravité du phénomène copie. Comment une société (comme Mindscape, US Gold ou autre) peut encore sortir un jeu superbe alors que parfois les copies arrivent avant les originaux ? Je lance un appel général aux débloqués afin que ces derniers calment leurs ardeurs pour que les éditeurs soient encouragés à sortir des nouveautés pour nos machines. Pour terminer, je voudrais dire deux mots sur le ST. Les graphismes et le son de l'Atari ont souvent soulevé l'enthousiasme chez beaucoup de personnes, d'où son succès relatif. Seulement voilà : la plupart des dessins ou sons de l'Atari ont été obtenus par digitalisation. A mon avis le ST n'a aucun mérite car il est possible de connecter un digitaliseur sur n'importe quel ordinateur (Amiga, Apple, Commodore, etc.). Je m'insurge donc contre les pseudos graphismes de l'Atari.

**R. Nathan
94260 Fresnes**

Notre position concernant le piratage est connue de tous. Nous ne pouvons donc qu'approuver votre décision.

Concernant les graphismes du ST, il est important de noter que la qualité des circuits vidéo est bien supérieure à ce qui existe sur Apple II ou C 64 (il en est de même pour l'Amiga). C'est pourquoi malgré la digitalisation on peut à juste titre citer le ST en exemple.

LA PAO ? POUHAA !

Les vraies revues informatiques sont rares et vous étiez parmi celles-ci jusqu'au numéro de septembre qui était consacré en partie au Desk Top Publishing (P.A.O.). En effet, votre dernier Tilt était sans doute destiné à éclairer vos lecteurs en leur expliquant en quoi consistait exactement le Desk Top Publishing et quels étaient les principaux logiciels de P.A.O.

Le Macintosh est reconnu par tous comme une machine extraordinaire que tout le monde copie sans grand succès. Regardez les écrans des Atari, Commodore et même des IBM. Que voyez-vous ? Le « Finder » du Macintosh. Testez ses logiciels et vous les trouverez formidables. Alors comment dire que Page Maker est un programme que seuls « des informaticiens peuvent utiliser » C'est faux, puisque, moi-même, je l'utilise

sans aucune difficulté. Je n'ai jusqu'à présent pas vu de « u » qui s'affiche au milieu de ma phrase, qui sorte de je ne sais où comme vous le laissiez entendre. Connaissez-vous sur Macintosh les polices de caractères ? En particulier la « Zapf Dingbats ». Elle est très pratique car à chaque touche est attribué un petit symbole comme des ronds, des fleurs ou des carrés... Elle vous manque sûrement car pour votre gouverne personnelle, les carrés qui sont affichés avec une police quelconque (Helvetica par exemple) ne correspondent à aucun caractère sur la Laser Writer et ce dans tous les logiciels Macintosh. Désolé mais ce n'est pas une lacune de Page Maker.

J'ai pu tester l'Apple II GS. C'est une machine formidable. Mais seulement en apparence. Comment oser comparer un Macintosh à un Apple II GS ? Sa vitesse est au moins cinq fois inférieure. La qualité de « Mouse Desk » (le « Finder » local) est encore à démonter et le partage avec le réseau Apple Talk également. Des bugs apparaissent sans arrêt lors du déroulement de n'importe quel programme sur Apple II GS. Alors comment conseiller à ses lecteurs de faire du Desk Top Publishing avec un tel appareil plutôt qu'avec un Macintosh ? J'ouvre une parenthèse : que buvez-vous quand vous écrivez vos articles ? Surement pas du jus d'orange. C'est dommage car vous vous apercevriez qu'un IBM, nouveau look, ne vaut pas un bon vieux Macintosh, même 128 Ko. Pour conclure, je vous conseille de changer les membres de l'équipe chargés de tester les logiciels. De plus cette charmante lettre a été réalisée grâce à Page Maker et en trois quarts d'heure. Seulement, me direz-vous ? Et je vous répondrai : je m'y connais, MOI.

Au fait, je crois qu'il existe une rubrique où vous publiez les lettres de vos lecteurs. J'en fais toujours partie et je vous demande donc, au nom du droit de réponse du malheureux Macintosh et du fidèle Page Maker, de publier ma lettre.

M. Bivet

« Restons calme » (Tilt n° 46 p. 86) est un papier « d'humeur », le compte-rendu d'une expérience vécue et en aucun cas un test objectif du logiciel (je cite : « vous comprendrez aisément le manque d'objectivité total de ce papier ») qui se trouve d'ailleurs sur la même page.

Il retrace la mise en page d'une rubrique particulière, de la composition sur Page Maker à l'impression laser, pour montrer que tout n'est pas rose au pays de la micro-édition et qu'il est illusoire de prétendre s'improviser maquetiste du jour au lendemain. Page Maker a encore de nombreuses imperfections et lourdeurs que la critique aidera, nous l'espérons, à corriger.

Nous n'avons jamais dit que Page Maker était un logiciel que « seul des informaticiens peuvent utiliser », mais qu'il était un programme d'informaticiens et donc qu'il a été pensé dans une optique d'informaticien et non sous l'angle « utilisateur ». Nous ne prétendons pas non plus que les caractères de remplacement n'existent que sur Page Maker mais que cette caractéristique jalousement gardée secrète amène de désagréables surprises à l'utilisateur. Enfin, comme tout un chacun, nous restons sous le charme du Macintosh qui reste, malgré son prix, le plus séduisant des micros. Notez que nous n'avons pas conseillé à nos lecteurs de faire de la micro-édition avec un II GS : nous avons émis une hypothèse concernant les développements futurs de cette machine en PAO. En effet, le passage concernant cette machine était au conditionnel. Enfin, nous vous renvoyons au banc d'essai du II GS (Tilt n° 38) pour que vous puissiez vous faire une idée de la valeur réelle de cette machine ! Enfin, nous vous posons la question suivante : pourquoi publions-nous la rubrique « Télématilt » composée sur Macintosh avec des programmes de P.A.O. ? Compétence, vous avez dit compétence ?

P.S. : votre « charmante lettre » est parfaite et nous comprenons que vous l'avez tapée en trois quarts d'heure mais elle ne fait appel à aucun module d'édition : aucunes colonnes, pas d'alignements droite et gauche et autres gâteries qui font qu'avec Page Maker rien n'est simple et tout se complique. Vous auriez pu aussi bien la taper sur Mac Write.

SERVICE MINTEL OBLIGATOIRE

Je t'écris pour t'annoncer la création d'un serveur monovolume minitel en RTC sur Marseille. Ce serveur s'appelle « Equinox » et regroupe toutes les rubriques courantes que peut contenir un micro-serveur.

CHER TILT

Il contient entre autres une section PA, des B.A.L.S., des Forums, une rubrique Informatique, Musique... Si vous désirez plus de renseignements sur ce service, vous pouvez appeler le centre serveur qui tourne sur un Amstrad PC 1512 DD monochrome avec le logiciel Mastermind de Minipuce et bientôt une hard card de 20 Mo au 91.41.18.16...

Serveur marseillais
Voilà, c'est fait...

longues et pénibles recherches pour découvrir quelques bribes de mes rubriques préférées, disséminées dans un amas de pubs. De plus, le volume des articles est beaucoup trop irrégulier. Encore une fois, la tendance est plutôt à la baisse. Il semble désormais qu'à la rédaction de Tilt, on remplace carrément les articles par de la pub! Alors, même si les recettes publicitaires sont formidables, attention au retour de manivelle. Plus de pub, moins d'articles, l'illusion risque de ne pas durer longtemps... Si les tendances évoquées plus haut ne s'inversent pas d'ici peu, de nombreux Tiltmen comme moi ne renouvelleront pas leur abonnement ou laisseront les «Tilt» fleurir les présentoirs des kiosques.

Jean Vincent
Bordeaux

Tout d'abord, il faut savoir que Tilt, comme tout magazine, a besoin de lecteurs mais aussi de publicité pour vivre. Son abondance est le signe du succès et de l'autorité acquise par le journal. De plus, cette publicité n'a rien à voir avec les pages «polluantes» que l'on trouve parfois dans la presse grand-public; elle correspond à un centre d'intérêt précis, la micro informatique, et l'on peut considérer qu'elle enrichit le journal dans son propre centre d'intérêt... Cela dit, nous maintenons le même nombre de pages de rédaction (entre 77 et 86 pages) dans chaque numéro, quel que soit le nombre de pages de pub. Des numéros très riches en publicité, comme celui que vous tenez entre vos mains, donnent ainsi l'impression d'être saturés de pub. Que les anti-pubs se rassurent cependant: les mois de septembre à décembre sont l'occasion pour les éditeurs, importateurs et distributeurs, de se livrer à une surenchère de publicité. Dès le mois de janvier, les proportions rédaction/publicité devraient redevenir décentes... Enfin, n'hésitez pas à nous faire part de vos commentaires sur ce problème auquel nous sommes sensibles. Nous serions en particulier très heureux que Jean Vincent nous contacte directement par téléphone.

COPIE DE CASSETTES!

J'ai un Amstrad CPC 464 monochrome. Voilà mon problème: j'achète des cassettes de jeu, mais la bande magnétique peut être abîmée. J'aimerais faire un programme qui me permettrait de

copier la cassette afin de ne pas perdre mon jeu. On m'a parlé d'adresses qui se trouvent dans la mémoire et qui servent à protéger. Est-ce à ce niveau que cela se passe? Si ce sont les adresses, comment savoir lesquelles protègent et comment les trouver? En clair, avec quelles instructions pourrais-je déprotéger un programme pour le sauvegarder en cas d'endommagement de l'original?

Anonyme
La loi vous autorise à réaliser vous-même une copie de sauvegarde de votre logiciel. Les méthodes de protection, nombreuses et variées, mettent parfois en échec les programmes de copie. La méthode la plus efficace pour copier le programme consiste donc à relier entre eux deux magnétophones, et à enregistrer la cassette, comme vous le feriez pour de la musique.

EMULATEURS

Je possède un C 128 depuis deux ans, avec un lecteur de disquettes 1571. J'utilise les trois modes vraiment à fond (...). J'ai maintenant l'intention de m'acheter un Amiga 500. Est-il compatible avec le 1571? Les programmes en mode 64, 128 et CP/M tournent-ils dessus? Est-il promis à une longue vie? Y a-t-il une émulation avec son rival, l'Atari 520 STF?

Gilles Bortot
Nombreux sont les utilisateurs de C 64 qui désirent passer à l'Amiga sans perdre le bénéfice de leur ludothèque. En attendant la sortie de l'émulateur C 64 pour Amiga, il n'y a d'autre solution que de garder son C 64. Cet émulateur, qui s'appelle GO 64, est composé d'un logiciel et d'une interface sur laquelle vient se brancher le lecteur de disquettes 1541 (en toute logique, le 1571 devrait également fonctionner). Les modes C 128 et CP/M ne seront pas pris en compte par cet émulateur. On parle également d'un émulateur ST pour Amiga, mais la plus extrême prudence s'impose, la commercialisation d'un tel produit pouvant se heurter à des problèmes juridiques.

GRAPHISMES ET SONS

L'Amiga 500 possède-t-il des capacités sonores supérieures à l'Atari 520 ST? Surpassent-elles celles du Commodore 64? Dans le domaine graphique, peut-on travailler indépendamment sur plusieurs plans superposés sur un Amiga 500? Si oui, sur combien? Et sur un Atari 520 ST?

Existe-t-il des documentations spécialisées dans la gestion du graphisme et de l'animation sur Amiga 500 et Atari 520 ST? Les logiciels pour Amiga 1000 tournent-ils sur l'Amiga 500? **Gilles**
Les actuelles possibilités sonores de l'Amiga 500 et de l'Atari ST, sont de nature différente. L'Amiga 500, avec quatre voies sur neuf octaves et une sortie audio stéréo grâce à laquelle on peut faire passer le son d'un jeu sur une chaîne hi-fi, surpasse l'Atari ST et le Commodore 64, qui ne disposent que de trois voies. En revanche, l'Atari ST affirme pour l'heure sa supériorité sur l'Amiga en ce qui concerne les applications musicales «professionnelles». Doté de prises MIDI, il bénéficie d'un vaste choix de programmes musicaux performants (séquenceurs, éditeurs de sons ou de partitions, logiciels d'automatisation de consoles de mixage). De tels programmes, moins sophistiqués, existent également pour Commodore 64, alors que les programmeurs de logiciels musicaux sur Amiga ont jusqu'à présent privilégié les ressources internes à la machine. Nous pensons néanmoins que des programmes musicaux «MIDI» à vocation professionnelle développés pour l'Amiga 500 verront le jour dans un avenir proche. Leur utilisation nécessitera l'implantation sur cette machine d'une interface MIDI. (Coût: 600 F environ.)

Certains logiciels de création graphique, sur Amiga 500 ou Atari ST, permettent de travailler sur plusieurs plans. Le nombre des écrans de travail, actifs simultanément, est fonction du logiciel utilisé et de la taille de la mémoire centrale de la machine. Micro-Application édite deux livres consacrés aux graphismes de l'Atari ST: «Les graphismes en 3D sur Atari ST», et «Graphisme et son sur Atari ST». Il n'y a pas encore, à notre connaissance, de livre en français traitant du graphisme sur Amiga, mais cela ne saurait tarder.

Les logiciels pour Amiga 1000 qui ne tournent pas sur l'Amiga 500 sont très peu nombreux, et seront vraisemblablement adaptés par les éditeurs qui ont tout intérêt à remédier à cette situation. Ce problème de compatibilité ne vient pas du graphisme, mais du fait que la version 1.2 du Kickstart est implantée en ROM sur l'Amiga 1000, alors que les premiers logiciels destinés à l'Amiga 1000 tournaient avec le Kickstart 1.1.

SUPER COMPILATION DE **7 JEUX** POUR VOTRE AMSTRAD

CASSETTE : **149 F** • DISQUETTE : **189 F**



LES 32 HYPERMARCHÉS CONTINENT EN FRANCE

H Y P E R M A R C H É S
CONTINENT
L'achat gagnant

Offre valable jusqu'au 31 janvier 1988



SPECIAL FÊTES

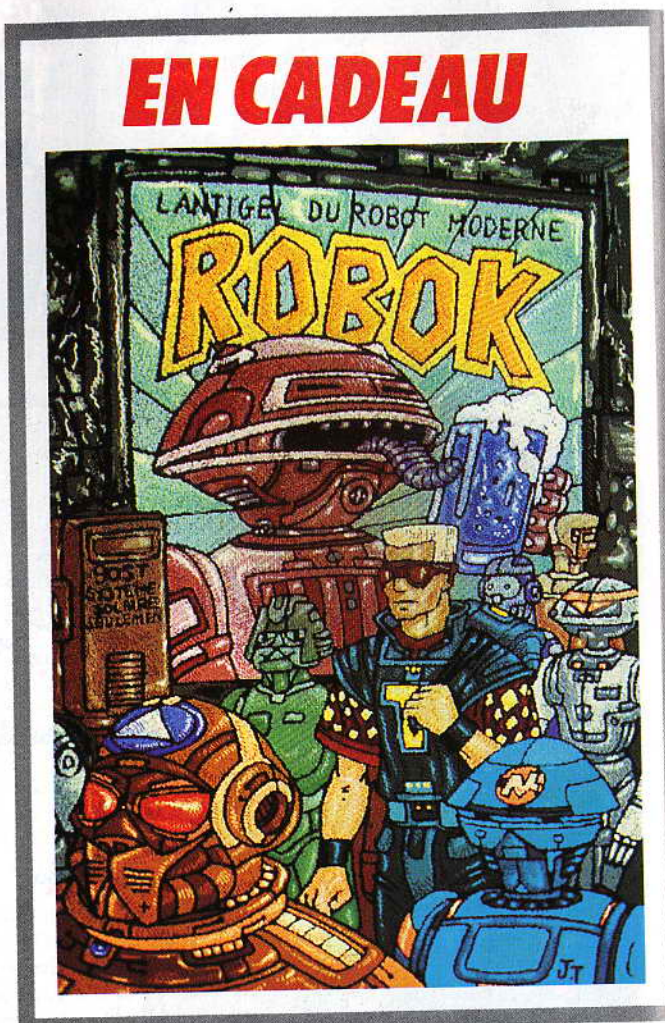
Pour fêter Noël, TILT vous propose
une nouvelle formule, l'abonnement cadeau. Offrez ou
faites-vous offrir un abonnement d'un an à TILT



Vous recevrez 12 numéros de TILT dont 1 spécial
Guide : jeux et micro, édition 89, pour 198 F au lieu
de 249 F.

Et pour vous remercier TILT vous offre un tout nouveau
cadeau : un magnifique poster format 48 x 64 hors
commerce, de l'illustrateur Jérôme Tesseyre.

Offrir ou recevoir en cadeau un abonnement à TILT,
c'est être sûr d'avoir chaque mois chez soi toute
l'actualité de la micro-informatique de loisirs : infos,
banques 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 48 x 64 hors commerce de l'illustrateur Jérôme Tesseyre.

BON D'ABONNEMENT SPECIAL CADEAU

Bon de commande à remplir et à retourner accompagné de votre règlement à : **TILT BP 73 77987 ST FARGEAU PTHIERRY CEDEX**

Veuillez abonner de ma part au magazine TILT pour une durée d'un an

la personne dont j'inscris le nom ci-dessous qui recevra également en cadeau un poster exclusif de TILT.

J'ai bien noté que je bénéficie pour cet abonnement cadeau du tarif de 198 F au lieu de 249 F prix normal de vente.

Je ferai ainsi une économie de 51 F.

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____

Code Postal [] [] [] [] [] Ville _____

Je recevrai par retour une carte de vœux
qui me permettra d'avertir personnellement mes amis de leur abonnement cadeau.
Veuillez l'envoyer à mon nom et adresse que j'indique ci-dessous :

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____

Code Postal [] [] [] [] [] Ville _____

Ci-joint mon règlement à l'ordre de TILT.

4AS

ALBUM
DIGITAL
INTEGRATION



UNE
COMPILATION DE
4 JEUX FANTASTIQUES

AMSTRAD

DIGITAL
INTEGRATION



TAM-TAM SOFT

Amstrad Expo

Le tout Amstrad s'est réuni du 6 au 9 novembre au Parc des Expositions Porte de Versailles à Paris. Pas de nouveautés à se mettre sous la dent, puisque le PC portable, absent de l'expo, ne sera présenté qu'au Sicob, au mois d'avril. En fait, le visiteur attentif aura remarqué qu'il y avait deux expositions au sein de la même. L'une orientée vers la micro-informatique professionnelle, autour de l'Amstrad PC 1512, l'autre dédiée aux petites machines de la gamme et résolument consacrée aux jeux. Au fil des stands, le cadre d'entreprise a eu tout loisir de comparer les mérites respectifs de tel gestionnaire de fichiers, de tel tableur ou autre traitement de textes ou pour s'initier à l'utilisation de logiciels de comptabilité et autres gestions par le biais de stages de formation. Observer les hésitations du stagiaire devant des menus déroulants est d'ailleurs toujours un plaisir... Les mordus de jeux de tous poils et de tous âges se sont bien entendu adonnés au pianotage sur des claviers déjà bien familiers. Citons le stand U.S. Gold avec, de chaque côté du podium, deux magnifiques machines d'arcade, une moto et une auto, qui ont été de véritables attractions. Dans un autre genre, Loricels s'est distingué par le gigantisme de son château-fort d'un étage digne de Disneyworld! D'un côté, donc, des stands sobres avec l'indispensable rétro-projecteur affichant les colonnes de chiffres devant un public clairsemé et avide de dépliants. De l'autre côté, des stands pris d'assaut par des hordes de gamins en quête de sensations ou simplement enchantés de se mettre des images et des sons pleins la tête... sous l'œil bienveillant de papa et maman, portefeuille oblige! Que reste-t-il entre ces deux pôles? Pêle-mêle, un peu de télématiques, des softs transformant le PC en serveur, des utilitaires de dessin et de composition musicale et, surtout, un tas d'accessoires périphériques à ajouter à sa configuration de base. Cela va des imprimantes au couvercle protégeant le clavier en passant par tous les types de joysticks. Toutes ces merveilles, frisant parfois le gadget, s'adressent à ceux qui possèdent déjà un micro. On trouve également toute la littérature spécialisée pour creuser un peu plus sa machine, s'initier à la programmation et trouver la petite astuce.

Nouveau PC

Tran commercialise un nouveau compatible PC nommé First+. Il ne s'agit ni plus ni moins que du Spectravideo Xpress 16 sans le co-processeur graphique de ce dernier. Il est proposé aux alentours de 4300 francs sans moniteur avec 256 Ko de Ram, un lecteur de disquettes 5 un quart de 360 Ko formaté, une carte graphique CGA ou Hercules. Il propose de plus une interface type Centronics, un port manette de jeu, une souris, un slot interne, un traitement de texte Easy de Micropro, MS Dos 3.21 et GW Basic en version de base. Signalons aussi le changement d'appellation de la gamme HQ qui devient Prestige. Enfin, Tran annonce Telemake, un logiciel d'EAO sous Turbo Pascal.

Système Atari XE: l'outsider

Noël 1987, l'heure de vérité a sonné pour les consoles de la nouvelle génération. Face aux géants japonais, Atari lance enfin en France son System Atari XE présenté depuis déjà plusieurs mois aux Etats-Unis et en Grande-Bretagne. Composé d'une console, d'une manette de jeu et d'un fusil, le système est proposé en plusieurs versions allant de 890 francs à 1490 francs. Malgré son design de toute beauté, la pseud-console retrouve rapidement sa vraie vocation grâce au clavier et au lecteur de disquettes ou de cassettes, celle d'un 1390 XE, 800 XL maladroitement maquillé en console. Et ça fait mal. Les jeux en démonstration au Personal Computer World Show de Londres n'étaient ni plus ni moins les jeux existant sur l'Atari 130 XE ou 800 XL, autant dire des vieilleries qui font sourire face à Space Harrier ou Choplifter sur la console Sega, ou Donkey Kong et 1942 sur Nintendo.

Alors pourquoi Atari -qui a été une des premières marques à se lancer sur ce créneau en 1981 avec le VCS 2600 vendu à plus de vingt millions d'exemplaires dans le monde et qui se vend encore à 490 francs - sort-il cet Atari huit bits recarrossé et surtout à ce prix? La force des nouvelles consoles face aux micro-ordinateurs est dans la qualité des jeux d'action proposés: couleurs éblouissantes, animation inégalée. Ces points forts pallient l'absence de jeux d'aventure, de programme de création musicale ou graphique et surtout à l'impossibilité de programmer ou de se servir d'utilitaires. Les consoles font peu de choses mais le font bien.

Leur architecture interne est, dès le départ, orientée vers le jeu. Ce sont les routines d'animation, de scrolling présentes d'origine en mémoire morte qui donnent toute leur saveur aux jeux d'action. Les huit bits ne peuvent les concurrencer sur ce terrain. Soit vous décidez d'acheter un micro-ordinateur à bas prix pour vous initier à la micro-informatique et l'Atari 130 XE est alors durement concurrencé par le C 64 ou l'Amstrad CPC soit vous voulez acheter une console pour le plaisir du jeu pur et encore une fois le système d'Atari n'offre aucun intérêt face aux consoles Sega et Nintendo. ATARI France affirme que la qualité de sa console dépendra avant tout des cartouches qui seront spécialement développées dessus. En attendant la société avoue n'avoir pas préparé le lancement du produit. "Notre image globale ne peut être perturbée par un produit bas de gamme" déclare Jean Richen, directeur de la communication. Tilt approuve.

Les soldats du Roy

Fil annonce la sortie d'un programme de jeu du roy sur PC et compatibles dans un premier temps puis sur Atari ST, Amiga et CPC. Ce jeu de réflexion d'origine finlandaise se présente sous la forme d'un damier de 81 cases sur lequel évoluent des soldats et un roy. Ce dernier doit parvenir au bord du damier tout en évitant les soldats ennemis.

Rouge et noir

La Fédération française d'Othello (FFO) en association avec le club Saint-Michel Informatique organise le 13 mars 1988 le second tournoi de Saint-Michel. Ce dernier oppose des programmes d'Othello écrits par des amateurs de programmation. Pour cette seconde édition, les organisateurs annoncent de plus la création d'une catégorie Basic afin d'attirer le maximum de participants.

FFO

33, rue de la Butte-aux-Cailles
75013 Paris

Mac phone home...

Phone Net d'Alpha Systèmes est un réseau local utilisant l'infrastructure téléphonique pour faire communiquer des Macintosh entre eux. Compatible AppleTalk, ce système s'intègre parfaitement à l'univers Apple et permet notamment l'utilisation des imprimantes et autres périphériques.

"tant qu'il y aura des héros..."

M A C H 3



POUR IBM PC et COMPATIBLES - ATARI ST - AMSTRAD CPC

loriciels[®]

81 rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 + Télex 631748 F
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18

TAM-TAM SOFT

CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS"

Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale.
Le gagnant reçoit une reliure de Tilt.

Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins en nous indiquant les modalités de chargement.

Nom de l'ordinateur utilisé _____

Nom du logiciel utilisé _____

Référence de sauvegarde des dessins _____

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____ Tél _____

Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie. Date: _____ Signature: _____

PARTICIPEZ AU HIT PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois:

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____

Marque de votre ordinateur: _____

Facultatif: _____

Nom _____ Tél _____

Adresse _____

Découpez ce bon et renvoyez-le à TILT Rédaction,
2 rue des Italiens 75009 PARIS

HIT PARADE LECTEURS

- 1-BARBARIAN
PALACE SOFTWARE
- 2-DEFENDER
MINDSCAPE
- 3-ARKANOID
IMAGINE
- 4-CALIFORNIA GAMES
EPYX
- 5-INDIANA JONES
U.S. GOLD
- 6-GOLDRUNNER
MICRODEAL
- 7-MANOIR DE MORTVILLE
LANGLOIS ET KYILKHOR
- 8-RENEGADE
TAITO
- 9-SILENT SERVICE
MICROPROSE
- 10-WONDER BOY
SEGA

HIT PARADE BOUTIQUES

- 1-BARBARIAN
PALACE SOFTWARE
- 2-ARKANOID
IMAGINE
- 3-DEFENDER
MINDSCAPE
- 4-MORTVILLE MANOR
LANGLOIS ET KYILKHOR
- 5-GOLDRUNNER
MICRODEAL
- 6-WONDER BOY
SEGA
- 7-CALIFORNIA GAMES
EPYX
- 8-INDIANA JONES
U.S. GOLD
- 9-STAR TREK
BEYOND
- 10-RENEGADE
TAITO

Nous remercions les magasins suivants qui ont participé à l'élaboration de ce hit-parade: AUDITORIUM 4, Périgueux 24000; COCONUT, 75016 Paris; DIGIT CENTER, 75013 Paris; ELECTRON, 75017 Paris; FNAC ETOILE; FNAC MULHOUSE; FNAC LILLE; FNAC LYON; FNAC TOULOUSE; J.B.G ELECTRONICS, 75014 Paris; EDEN COMPUTER, Paris 12; TEMPS X, AUBAGNE; MIL, Laval; ERE BINAIRE, 14100 Lisieux; MIC BASTIA, Bastia. MICRO CENTER, 67000 Strasbourg; PIXEL-SOFT, 31000 Toulouse; RUN INFORMATIQUE Paris 13

P.A.O.

Le "Premier Salon National de l'édition et composition électronique" se tiendra du 26 au 29 janvier 1988 porte de Versailles à Paris. Plus de trente exposants présenteront leurs réponses au problème de l'édition électronique. Ce sera donc l'occasion de découvrir les dernières évolutions en matière de P.A.O, mais aussi les nouvelles techniques de photocopie couleur.

Fiche

L'Ecole polytechnique féminine sera bientôt équipée d'un système de fiches basé sur CD ROM. Fabriqué par la société FuturVision, ce dernier contiendra la photo digitalisée de chaque élève directement accessible par plusieurs postes de consultation. Reproductibles par imprimante laser, ces photos d'identité d'un nouveau genre faciliteront la délivrance de documents administratifs personnalisés en un temps record.

Amiganews

Une lettre d'information sur Amiga dénommée Cupertino's Amiga Newsletter est distribuée par Giorgio Cupertino dont le nom évoque plus la lointaine Californie

où est née Apple que les plaines de RFA où les Amiga 500 et 2000 ont été conçus! Le contenu de cette lettre est assez diversifié et va de la bidouille aux articles de fond sur tel sujet en vogue. Bref, il s'agit à n'en pas douter d'une source d'informations satisfaisante à plus d'un titre pour tout possesseur d'Amiga.

Giorgio Cupertino
BP 17
98001 Monaco Cedex
Principauté de Monaco

Faites vos jeux!

Le PMU poursuit son informatisation démarrée en 1984. Paris, la prochaine cible de ce projet ambitieux, verra quelque 235 points PMU équipés en systèmes automatiques de saisie des paris. Plus de 500 personnes ont été spécialement formées aux techniques associées à ce nouveau système.

Un sourire!

Si vous cherchez des logiciels pour Apple ainsi que pour PC et compatibles, la boutique Genius Software à Paris vous accueillera sans le sourire mais le choix étendu proposé vous satisfera pleinement (Genius: 43-87-73-39).

Cocorico

Le 12 novembre 1987 s'est déroulée la cérémonie de remise des Tilt d'or au très mondain Espace Cardin à Paris. Le tout micro ludique est venu, parfois de très loin, pour assister à cet événement. Les éditeurs de la perfide Albion et d'outre-Atlantique, grands vainqueurs l'année précédente, se sont contentés de limiter la casse. Ils ont dû en effet affronter les éditeurs français dont les produits se sont avérés fort appréciés par le jury ainsi que par les amateurs de micro ludiques. Les Passagers de vent d'Infogrames, Sapiens de Loricels et Mortville Manor de B&J Langlois et Kyilkhor Création (deux fois récompensés) montrent bien les efforts effectués par les éditeurs français. Mais, mieux vaut ne pas dormir sur ses lauriers et préparer 1988 pour les prochains Tilt d'or.

A lire

La liste complète des Tilt d'or et des Top Tilt est publiée dans le guide 88 de Tilt. Ce numéro spécial vous permettra de plus de découvrir 720 logiciels passés en revue par la rédaction de Tilt, et fait le point sur les machines en vogue à l'heure actuelle.

IRON HORSE



REVENDEURS,
ATTENTION...



DIFFUSION

est à votre disposition.
Pour tout renseignement, téléphonez au 16 (1) 43 39 23 21

IRONHORSE
et JACKAL

disponibles sur:

- AMSTRAD Disc
- AMSTRAD Cass.
- COMMODORE Disc
- COMMODORE Cass.
- ATARI 800 Disc
- ATARI 800 Cass.
- SPECTRUM Cassette



JACKAL



LES MEILLEURS
JEUX DE CAFÉ
ENFIN SUR
VOS MICROS!

Distribué par:



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

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

(Dès la sortie
des produits)

TAM-TAM SOFT

Domaine Public

Possesseurs de Commodore, Amstrad, Atari, Apple, Thomson, MSX ou PC et compatibles, réjouissez-vous! Le PC Club International vous propose 9000 programmes du domaine public et édite un catalogue de 144 pages les répertoire.

PC Club International
Le Snow
47110 Avoriaz

Version française

Microprose annonce la sortie de Ultima 4 en français sur Atari ST. Cette traduction est très poussée puisque notice et écrans sont désormais dans la langue de Molière.

Club privé

Les heureux possesseurs de PC et compatibles ont souvent des moyens relativement limités compte-tenu du prix moyen des programmes pour ce type de machine. Le Club des utilisateurs Softex met à disposition de ces derniers un catalogue très fourni de Shareware et Freeware à des prix assez compétitifs. De quoi remédier à bien des maux de tête...

Intellog
Softex
37, rue de Coudeauville (bte 7)
75018 Paris

Impressionnant

Hengstler présente la HV 40, une imprimante thermique de petite taille entièrement compatible avec le minitel. Elle imprime sur du papier 112 mm en 40 et 80 colonnes, possède un buffer de 8 ou 32 ko et l'impression s'effectue selon plusieurs modes: graphique, listing, rouleau, etc.

Voyage, voyage...

Amstrad annonce la sortie d'une gamme de PC portables pour le mois d'avril: les PPC 512 et 640. Architecturées autour d'un 8086 cadencé à 8 Mhz, ces machines disposent de 512 ou 640 ko de Ram, d'un ou deux lecteurs de disquette 3 et demi de 720 Ko formaté et d'un écran à cristaux liquides émulant les modes MDA et CGA. Les versions 640 Ko intègrent de plus un modem. Un logiciel de télécommunication similaire sera livré avec la machine. Les prix s'échelonneront de 4 500 à 6 500 francs HT alors que les portables les moins coûteux sont actuellement aux environs des 10 000!

ST et compagnie

L'association Station Informatique a pour but de regrouper les utilisateurs d'Atari ST. A cet effet, elle édite un bulletin bimestriel, diffuse des programmes du domaine public et possède un support technique capable de répondre au mieux à toutes vos questions. Bref, c'est la solution miracle pour les possesseurs passionnés et isolés d'Atari ST. Pour plus d'informations écrivez à: Station Informatique
57 rue d'Orsel
75018 Paris

Zoreille

La micro-électronique est en train de révolutionner bien des domaines. Mise au point en Australie, l'oreille électronique permet de guérir des surdités totales ou partielles. Elle pèse moins de huit grammes, mesure 45 sur 24 millimètres mais ne fonctionne pas plus d'une quinzaine d'années. Principalement composée de caoutchouc, silicone, céramique, platine et titane, elle est reliée au nerf auditif par le biais d'électrodes qui envoient à ce dernier des signaux électriques correspondants à un nombre limité de fréquences. C'est pourquoi après la pose de cette oreille artificielle, le patient doit subir une rééducation de l'ouïe.

Microédition

Une nouvelle version de Publishing Partner sur Atari ST est annoncée. Elle devrait être plus rapide que la première et profiter pleinement des capacités de la laser Atari. La disponibilité de la version française ne devrait cependant pas intervenir avant la mi-88.

La formule

Le programme Solution est enfin disponible. Cette gestion intégrée pour Atari ST et PC 1512, est structurée autour de quatre modules: ventes, achats, stocks et comptabilité. Edité en France par Upgrade Editions, ce programme est proposé aux alentours des 2000 francs HT. Enfin, une version pour PC et compatibles doit apparaître sous peu. Signalons aussi la sortie de Twist, un switcher pour Atari ST. Principalement destiné au Mega ST, ce programme permet le chargement de plusieurs applications en mémoire. Une fenêtre d'exécution est allouée à chacune et l'utilisateur passe d'un programme à l'autre en cliquant directement à l'intérieur de ces fenêtres. Mais attention: ce programme n'est pas multitâche!

Enfin!

L'association Ouf (Ordinateurs Utilisateurs France), annonce la première comptabilité du domaine public en français. Ce programme entièrement écrit en Turbo Pascal tient sur 3 disquettes et est l'oeuvre d'un expert comptable. La licence d'utilisation est inférieure à 600 francs. Signalons enfin que Ouf propose à ses adhérents de nombreux programmes du domaine public. Chaque disquette coûte une cinquantaine de francs.

Ouf
10 rue St Nicolas
75012 Paris

Portes ouvertes

Une nouvelle boutique nommée LTI (Loisirs et Techniques de l'Informatique) vient d'ouvrir à Levallois, dans la région parisienne. L'ambition de ce point de vente est d'apporter un conseil et un suivi que l'acheteur a souvent du mal à trouver.

LTI
14 rue Cavé
92300 Levallois

Accord

Fil devient le distributeur exclusif pour la France des produits Firebird et Rainbird dont la diffusion était jusqu'ici confiée à Ubi Soft. En vertu de cet accord, la gamme Rainbird sera prochainement francisée. Les anglophobes pourront enfin jouer à The Pawn ou Guild Of Thieves...

Noël!

Pour les fêtes de fin d'année, Fil lance 5 malettes-jeux. La première est destinée aux possesseurs de Thomson et comprend Arkanoïd, Formule 1, Game Over et Sorcery. Les deux suivantes sont prévues pour les Amstrad CPC et proposent Express Raider, Super Soccer, Tai Pan et Xevious ainsi que Canadair, Dwarf, Star Raiders II et Starglider. Les possesseurs d'Atari ST ont droit à Major Motion, Super Tennis et Space Shuttle II. Enfin, la valise pour PC et compatibles propose Echecs 3D, Infiltrator, Numéro 10.

Fredia, vodka!

Microcam annonce "Rendez-vous en URSS" pour Apple II GS. Ce jeu d'aventure est entièrement en français. Microcam
19, rue du Pré Perché
Cedex 2025 X
35040 Rennes Cedex

Ultima IV Quest of the Avatar

L'AVENTURE LEGENDAIRE
VERSION FRANCAISE SUR ATARI ST



Disponible sur C64, IBM, Apple II.

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

ABDUL ALAFREZ TRICHE ET GAGNE

"Si on ne peut plus tricher avec ses amis, ce n'est pas la peine de jouer aux cartes." Pagnol avait raison et Abdul le prouve en vous dévoilant son nouveau programme!

Vous allez devenir encore une fois l'éminence grise de votre ordinateur. Mais ici, le tour s'adresse apparemment autant à vous qu'à votre client, ce qui vous permet de tricher encore plus impunément.

Comme d'habitude il vous faut taper ce listing écrit dans le plus pur esperanto-basique, ce qui signifie que l'adaptation à votre machine ne devrait pas vous prendre trop de temps, surtout si vous vous souvenez que CLS efface l'écran et que INKEY\$ intercepte la frappe d'une touche (GET, KEY, etc.). Tout ce temps gagné pourra être consacré à la finition: mise en page, couleur, rythme et champagne... La vie que diable!

LE PREPARATIF

La formule est simple: prenez le nom de votre ami, comptez-en le nombre de lettres. Ajoutez 1 à ce nombre et multipliez le tout par 2. Prenez ce résultat et, comptant les cartes en partant du dessous dans un jeu de 52 cartes, cherchez la carte qui correspond à ce nombre, rappelez-vous en le nom, refermez le jeu et rangez-le. Par exemple, si votre ami s'appelle Louis: à ces 5 lettres vous ajoutez 1 ce qui donne 6 que vous multipliez immédiatement par 2 et vous arrivez à votre nombre-clé 12. Vous prenez donc connaissance de la 12^{ème} carte en partant sous le jeu et vous prenez bien soin de

tout laisser en place sinon il n'est vraiment pas utile de se donner tout ce mal.

LE TOUR

Pendant le déroulement du programme, vous allez être l'agent secret de votre ordinateur. Vous ressemblez à la plupart de vos contemporains mais vous êtes déjà passé dans le clan des robots. Aucune honte à cela si vous remplissez bien votre mission. Alors jouez le jeu avec réalisme: vous possédez un nouveau programme, vous ne savez pas exactement comment il marche, mais évidemment vous l'avez déjà utilisé et c'est cette familiarité qui vous confère une certaine autorité pendant le déroulement des opérations. Usez de cette autorité avec tact et dissimulation afin d'infléchir le cours des événements et elle ne sera jamais remise en doute.

Lancez le programme, allez chercher le jeu de cartes (il paraîtra moins préparé sortant d'un quelconque tiroir que reposant trop sagement à côté de votre machine favorite), surveillez les opérations d'un œil, attention ça démarre très vite.

Tricherie 1: lorsque les instructions "L'UN D'ENTRE VOUS COUPE LE JEU EN DEUX PAQUETS A PEU PRES EGALX. L'AUTRE CHOISIT UN PAQUET" arrivent, proposez à votre client de couper le jeu, cela semble honnête et poli, en réalité cela vous donne l'initiative pour le choix du paquet. Vous prenez obligatoirement le paquet inférieur.

Tricherie 2: lorsque l'instruction "GLISSEZ, SANS LES REGARDER, UNE CARTE HORS DE CHAQUE EVENTAIL" arrive, sortez une carte vers le haut de votre paquet, afin d'être sûr de ne pas décaler la carte que vous avez mémorisée.

Tricherie 3: lorsque le programme vous demande de

mémoriser votre carte, jetez-y un coup d'œil et oubliez-la soigneusement.

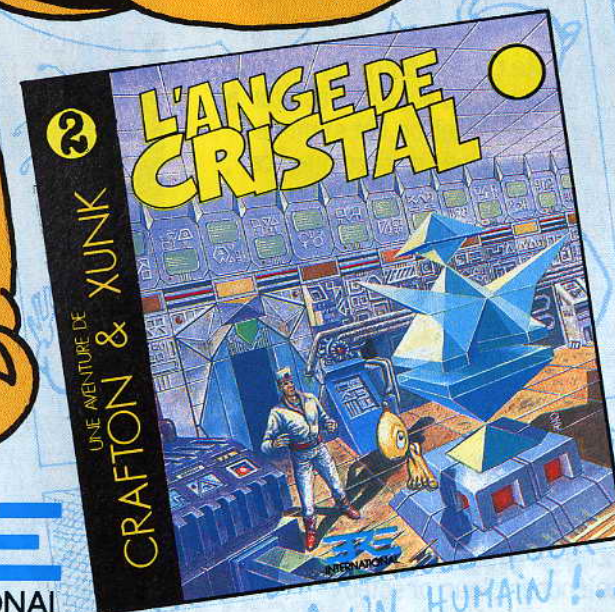
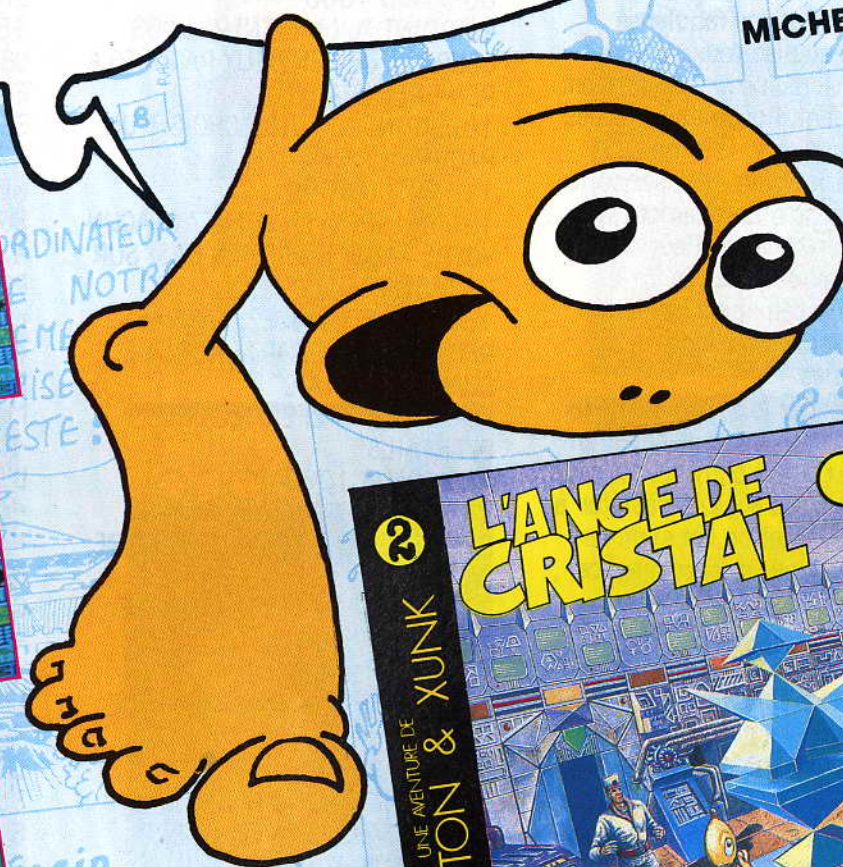
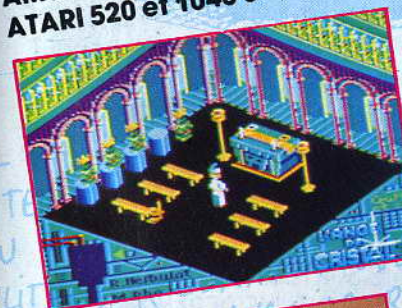
Tricherie 4: lorsque l'instruction "TOUJOURS SANS TRICHER POSEZ CHACUN VOTRE NOUVELLE CARTE SUR VOTRE PAQUET ET COUPEZ VOTRE PAQUET" arrive, faites attention de bien couper au-dessus de la carte que vous avez mémorisée. En effet, un jeu de 52 cartes coupé en 2 parties "à peu près égales" donne 2 paquets de grosso-modo 26 cartes qui, coupés vers le milieu, nous amènent à environ 13 cartes de la fin du paquet. Moralité: plus votre nombre-clé est élevé, moins vous devez couper de cartes. Quelques essais préalables dans le silence du laboratoire, devraient vous faire le plus grand bien.

Tricherie 5: lorsque le programme vous demande un de vos noms, toujours très smart, proposez d'utiliser le nom de votre ami. Vous avez certainement remarqué la boucle vide qui sert de temporisation, après que le nom ait été entré. C'est le programme qui fait de l'intox: il fait semblant de calculer la suite des événements selon le nom qui a été entré. Lorsqu'on connaît le programme, on sait que c'est ridicule mais, lorsqu'on en ignore les ressorts premiers, il est parfaitement crédible que la machine choisisse parmi plusieurs suites possibles selon le nombre de lettres du nom fourni. Une façon comme une autre de vous blanchir. Entre tricheurs, il faut s'entraider. Une des raisons également pour ne jamais refaire ce tour deux fois de suite. (Cette boucle sera plus ou moins rapide, chez vous ou votre voisin, alors changez-en la valeur afin qu'on la remarque, mais restez réaliste: même si vous vous considérez propriétaire d'un "veau", n'oubliez pas que votre ami à 8 bits calcule de toute façon beaucoup plus vite que vous et mérite, grâce à cela, un minimum de respect. C'était un communiqué

CRAFTON ET XUNK SONT DE RETOUR DANS L'ANGE DE CRISTAL!

REMI
HERBULOT
MICHEL RHO

AMSTRAD CPC
ATARI 520 et 1040 ST



ERE
INTERNATIONAL

EDITEUR NUMERO 1 DU LOGICIEL D'AUTEUR

1, bd Hippolyte Marqués, 94200 IVRY S/SEINE - Tél. (1) 45 21 01 49+ - Télex EREINFO 261041F - Fax 45 21 02 50

de la Société Protectrice des Ordinateurs.)

Au moment fatidique de la révélation des résultats, chacun de vous est amené à nommer sa carte, mentez avec décontraction: nommez la carte que vous avez mémorisé avant le début du tour. Pour la suite, il vous suffit de prendre un air ébahi et de jouir de votre fourberie.

PETITES AMELIORATIONS

A part les traditionnelles améliorations au niveau de la programmation je ne vous ferai que deux suggestions:

Si vous êtes doué d'une piètre mémoire: au lieu de vous rappeler le nom de la carte qui se trouve à votre nombre-clef, placez-y à chaque fois une même carte qu'il vous sera facile à mémoriser. Si vous êtes doué d'une fabuleuse mémoire, calculez deux nombres-clefs à partir du nom et du prénom de votre client. Rappelez-vous des deux cartes et, par la suite, laissez-lui le choix. Utilisez celle qui correspond à la situation, le tour n'en sera que meilleur. Aussi paradoxal que cela puisse paraître, les deux propositions ci-dessus sont loin d'être incompatibles.

Une des grandes lois d'airain de la magie est de ne jamais répéter un tour. Cette règle s'applique ici plus que jamais. Vous aurez à résister à ce genre de tentation (et si on ne vous demande pas de recommencer, c'est que vous avez été nul), refuser serait avouer que vous cachez quelque chose. La solution? le coup de la panne. Les pusillanimes s'arrangeront avec un programme autodestructif genre DELETE. Les savants s'ingénieront à simuler la perte du programme grâce à de malins artifices. Ils riront deux fois plus car, au milieu de l'apocalypse de pacotille qu'ils auront su déclencher, leur précieux programme dormira en toute quiétude dans les moiteurs

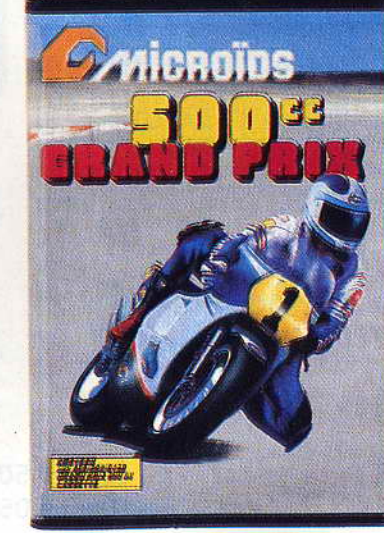
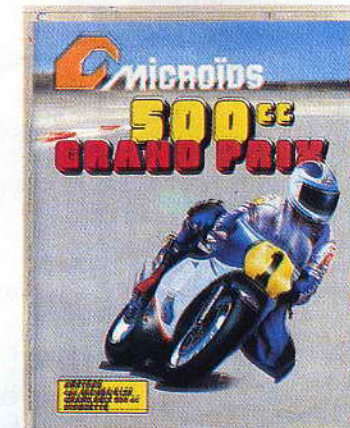
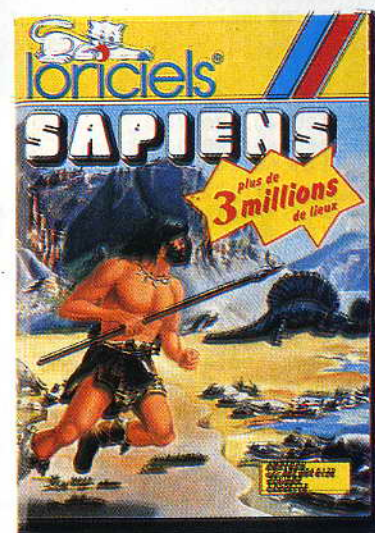
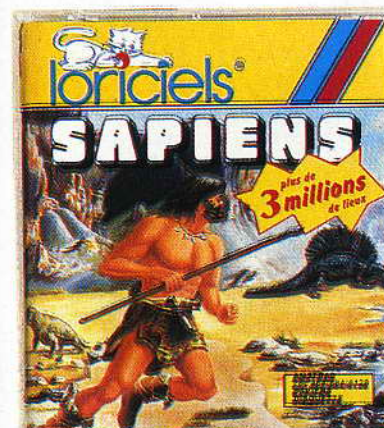
douillettes des mémoires de masse. Les vrais amateurs de l'art, eux, ne reculant devant aucun préjugé rétrograde ni vaines considérations matérielles, se livreront aux délices de la pyrotechnique et, grâce à une télécommande, détruiront avec panache l'appareil lui-même.

```
10 CLS
20 PRINT "POUR FAIRE CE TOUR,
IL ME FAUT DEUX HUMAINS ET UN
JEU DE CARTES."
40 PRINT "APPUYEZ SUR UNE
TOUCHE LORSQUE LE MATERIEL
SERA REUNI..."
50 GOSUB 1010
60 PRINT "LISEZ TOUJOURS LES
INSTRUCTIONS JUSQU'AU BOUT"
70 PRINT "AVANT DE FAIRE QUOI
QUE CE SOIT ET D'APPUYER SUR
UNE TOUCHE"
80 GOSUB 1000
90 PRINT "L'UN D'ENTRE VOUS
COUPE LE JEU EN DEUX PAQUETS A
PEU PRES EGAUX"
100 PRINT "L'AUTRE CHOISIT UN
PAQUET"
110 GOSUB 1000
120 PRINT "EVENTAILLEZ CHACUN
VOTRE PAQUET, FACE EN BAS, SUR
LA TABLE"
130 PRINT "GLISSEZ, SANS LES
REGARDER, UNE CARTE HORS DE
CHAQUE EVENTAIL"
140 PRINT "REFERMEZ LES
EVENTAILS"
150 GOSUB 1000
160 PRINT "SOULEVEZ CHACUN
DISCRETEMENT LE COIN DE VOTRE
CARTE"
170 PRINT "DE CETTE MANIERE
VOUS SEREZ SUR D'ETRE LES
SEULS AU MONDE"
180 PRINT "A CONNAITRE VOTRE
CARTE"
190 GOSUB 1000
200 PRINT "ECHANGÉZ VOS
CARTES SANS LES REGARDER"
210 GOSUB 1000
220 PRINT "TOUJOURS SANS
TRICHER POSEZ CHACUN VOTRE
NOUVELLE CARTE"
230 PRINT "SUR VOTRE PAQUET"
240 PRINT "ET COUPEZ VOTRE
PAQUET"
```

```
250 GOSUB 1000
260 PRINT "PLACEZ LES DEUX
PAQUETS L'UN SUR L'AUTRE"
270 PRINT "AFIN DE RASSEMBLER
LE JEU"
280 GOSUB 1000
290 INPUT "MAINTENANT DONNEZ
MOI UN DE VOS NOMS";N$
300 CLS
310 FOR I=1 TO 2000:NEXT I
320 PRINT "COUPEZ LE JEU VERS
LE MILIEU"
330 PRINT "ET COMPLETEZ LA
COUPE"
340 GOSUB 1000
350 PRINT "VOUS ALLEZ REFAIRE
DEUX PAQUETS DE LA MANIERE
SUIVANTE:"
360 PRINT "VOUS ALLEZ
DISTRIBUER TOUTES LES CARTES
UNE A UNE"
370 PRINT "ALTERNATIVEMENT A
DROITE ET A GAUCHE."
380 PRINT "A LA FIN, VOUS
OBTIENDREZ DEUX PAQUETS
EGAX."
390 GOSUB 1000
420 PRINT "PERSONNE AU MONDE
NE PEUT DIRE DANS QUEL PAQUET
SONT VOS"
430 PRINT "CARTES. MAIS MOI JE
PEUX DIRE QU'ELLES SONT TOUTES
LES"
440 PRINT "DEUX DANS LE MEME
PAQUET. VOUS POUVEZ VERIFIER
MAIS SURTOUT"
450 PRINT "NE DERANGEZ PAS
L'ORDRE DE VOS CARTES"
460 GOSUB 1000
470 PRINT "COMPTEZ
MAINTENANT LE NOMBRE DE
CARTES QU'IL Y A ENTRE LES"
480 PRINT "DEUX CARTES QUE
VOUS AVEZ CHOISIES. CE NOMBRE
EST EXACTEMENT"
490 PRINT "LE NOMBRE DE
LETTRES QU'IL Y A DANS ";N$;" !"
500 GOSUB 1010
510 END
999 -----TOURNEPAGE
1000 PRINT:PRINT "APPUYER
SUR UNE TOUCHE POUR LA SUITE"
1010 A$=INKEY$:IF A$="" THEN
1010
1020 CLS
1030 RETURN
```

AUCHAN JOUE LE JEU!

K7 99F



Pour versions K7 Amstrad ou Thomson. Existents également en Version disquettes pour Amstrad ou Thomson au prix de 149 F.



En vente dans tous les rayons micro-informatique des hypermarchés AUCHAN.

Le truc des programmeurs du mois

Spécialistes Amstrad, nos deux créateurs du mois vous proposent d'effectuer des scrollings simplement.

Première technique: adresser directement et en Basic les registres du contrôleur écran. Voici comment procéder.

Tapez: OUT &BC00,2: OUT &BD00,A.
Pour A=46 l'écran est normal.
Pour A>46 l'écran se déroule vers la gauche.
Pour A<46 l'écran se déroule vers la droite.
Vous pouvez aussi taper: OUT &BC00,7: OUT &BD00,B
Pour B=30 l'écran est stable.
Pour B>30 l'écran se déroule vers le haut.
Pour B<30 l'écran se déroule vers le bas.
Enfin, notez que la présence d'un "CALL &BD19" (routine Wait Flyback) avant l'exécution des "OUT" assure un scrolling plus doux.

Seconde méthode: utiliser la routine en assembleur dont le listing vous est présenté ci dessous:

```
5000 0600 SCROHB: ld b,0      ; B=0 pour un scrolling vers le bas
                                ; B=1 pour un scrolling vers le haut
5002 3EFF                ld a,255 ; valeur de remplissage de la nouvelle
                                ; ligne
5004 260A                ld h,10  ; on bouge du 10ème caractère
5006 1614                ld d,20  ; au 20ème (20 octets)
5008 2E0A                ld l,10  ; on bouge de la 10ème ligne
500A 1E32                ld e,50  ; à la 50ème
500C CD50BC              call vscr ; appel du vecteur scrolling
500F C9                  ret
5010 210200 SCRODG:      ld hl,2  ; offset de départ de l'écran
5013 CD05BC              call gscr ; appel du vecteur de positionnement
                                ; de l'offset de départ de l'écran
5016 C9                  ret
BC50 vscr: EQU OBC50H    ; vecteur de scrolling vertical
BC05 gscr: EQU OBC05H    ; positionnement de l'offset de départ
                                ; de l'écran.
```

Magic GFA Basic

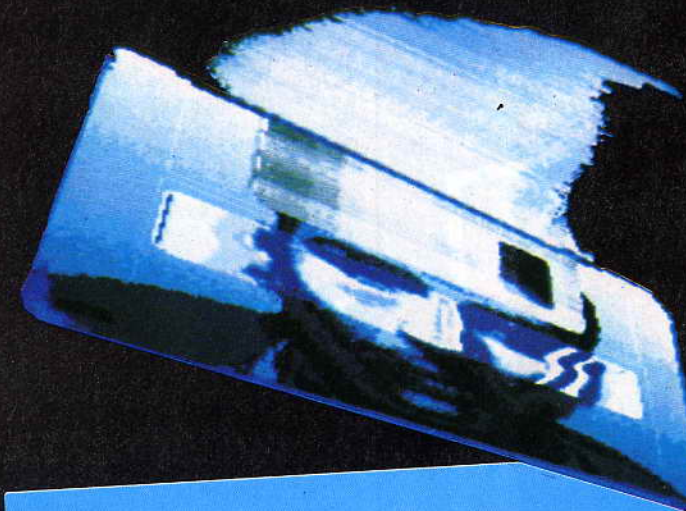
Rival d'Abdul Alafrez, Patrick Dufournier nous propose un listing simple mais fort distrayant. Essayez, vous verrez!

```
: MAGIC
: par Patrick DUFOURNIER
If Xbios(4)<>2
Alert 3,"Magic ne marche qu'en mo
nochrome",0,"OK",H
End
Endif
Hidem
Setcolor 0,0
@Presentation
graphisme du tour
X=11
Y=25
X1=210
Y1=150
Dim Cc%(6)
Cc%(1)=2
Cc%(2)=16
Cc%(3)=4
Cc%(4)=8
Cc%(5)=1
Cc%(6)=32
Prbox X,Y,X1,Y1
Deffill 1,0
Pbox 70,90,150,93
Color 0
Defline 1,1
Line 90,90,90,110
Line 130,90,130,110
Line 90,110,85,130
Line 130,110,135,130
Line 85,130,110,134
Line 110,134,135,130
Deffill 0,1
Fill 110,110
Ellipse 110,90,20,10,0,1800
Circle 110,65,15
Circle 110,70,8
Pcircle 105,60,3
Pcircle 115,60,3
Deffill 1,1
Line 105,52,100,40
Line 100,40,80,40
Line 80,40,70,50
Line 70,50,80,45
Line 80,45,95,45
Line 95,45,101,54
Fill 90,43
Line 114,52,120,40
Line 120,40,140,40
Line 140,40,145,50
Line 145,50,140,45
Line 140,45,125,45
Line 125,45,118,54
Fill 130,43
Deffill 1,2,4
Rbox X+4,Y+4,X1-4,Y1-4
Fill 39,41
Deffill 1,1
Circle 95,90,7
Pcircle 95,90,6
Circle 125,90,7
Pcircle 125,90,6
Line 80,70,101,70
Line 83,64,103,67
Line 83,76,103,73
Line 119,70,140,70
Line 117,67,138,64
Line 117,73,138,76
Get 8,20,215,155,A$
Do
@Affichage
Pbox 90,367,143,384
Deftext 1,0,,13
Text 96,381,"↓=bis"
```

Abonnez-vous au premier "Canard" digital

FLOOPY

Le "Canard" digital



sur disquette

un journal entièrement sur disquette
pour votre ATARI ST, AMIGA, COMMODORE 64

Finis les listings interminables
à taper !

ENFIN
des Jeux et Utilitaires
de qualité qui tournent !

Programmes: Basic, C, Assem-
bleur, GFA - Jeux - Potins
Trucs astuces - Initiation -
Petites annonces - Graphis-
mes - Musiques.

9 disquettes par an
bourrées à craquer

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

FLOOPY est un produit

INFOMEDIA

REVENDEURS
NOUS
CONSULTER

nouveautés

ST
show

chaque mois
une sélection des m
du domaine pu



AMIGA
show

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



Les meilleurs logiciels du «Domaine public»
pour votre micro préféré

TARIFS D'ABONNEMENTS

	3 n°	6 n°	9 n°
AMIGA SHOW AMIGA 500, 1000 et 2000	290 F	580 F	860 F 792 F
ST SHOW ATARI 520 ST et 1040 ST (couleur)	290 F	580 F	860 F 792 F
FLOOPY AMIGA AMIGA 500, 1000 et 2000	290 F	580 F	860 F 792 F
FLOOPY ST ATARI 520 ST et 1040 ST (couleur)	290 F	580 F	860 F 792 F
FLOOPY 64 * COMMODORE 64/128 et lecteur de disquettes	120 F	240 F	350 F 328 F
TOTAL			

* FLOOPY 64: Sur Commodore 64, les numéros 1 à 12
sont disponibles. Commandez-les au prix de 41 F pièce (port
inclus). Cocher les cases correspondantes. Abonnement étran-
ger, nous consulter.

Je désire m'abonner à compter du
numéro pour une durée
de numéros.

NOM

Prénom

Adresse

Type de machine

A retourner, paiement joint par chèque ou man-
dat postal à l'ordre de:

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



Pour **AMSTRAD**
et **Sinclair**

le pack de
10 logiciels

Version cassettes

99 F
149 F

Version
disquettes AMSTRAD

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

Samourai
Trilogy
Convoy
Raider
The Final
Matrix
Avenger
Thing Bounces
Back
Westbank
Future Knight
Jack The Nipper
Krakout
Au Revoir Monty

PRIX VALABLE
JUSQU'AU
15 JANVIER 1988

PEERE CONTACT 2506

```
Print At(2,24);Chr$(27);"p";"ESC="
fin";
Print Chr$(27);"q"
Exit If Inp(2)=27
Cls
Loop
' graphisme fin
Cls
For I=15 To 32
  Deftext 1,1,0,1
  Text 50,50,"A bientôt"
Next I
Pause 100
Setcolor 0,1
Edit
' graphisme presentation
Procedure Presentation
  X=208
  Y=130
  A=0
  Define 3,2
  Deftext 1,1,0,32
  For I=1 To 5
    For J=1 To 29 Step 2
      Color 1
      Circle X+A,Y,J
      Color 0
      Circle X+A,Y,J-2
    Next J
    Circle X+A,Y,29
    Read T$
    Text (X+A)-10,Y+10,T$
    A=A+50
  Next I
  Pause 80
  Deftext 1,1,0,13
  Print At(24,15);"Magie Assistee
  par Ordinateur"
  Print At(24,18);" par Patrick
  DUFOURNIER"
  Pause 150
  Get X-25,Y-20,X+220,Y+20,C$
  For I=110 To 399 Step 6
    For J=1 To 5
      Put X-25,I,C$
    Next J
  Next I
  Pause 100
Return
' affichage graphisme du tour
Procedure Affichage
  Restore Chiffres
  F%=0
  Res%=0
  Put 8,20,A$
  Put 218,20,A$
  Put 428,20,A$
  Put 8,165,A$
  Put 218,165,A$
  Put 428,165,A$
  Print At(17,22);"Choisissez menta
  lement un chiffre entre < 1 et 63 >
  Pause 225
  H=20
  Deffill 1,0
  Yel=Y1-4
  Xel=X1-4
  Dd=50
  Df=131
  For Ye=Y+4 To 180 Step 145
    For Xe=X+4 To 435 Step 210
      Prbox Xe,Ye,Xel,Yel
      Fill Xe+5,Ye+5
    For I=Dd To Df Step 27
      Deftext 1,0,0,13
      Read Z$
      Text H,I,Z$
    Next I
    H=H+210
    Xel=Xel+210
    Inc F%
    @Calcul
    Exit If F%=6
```

```
Deftext 1,1,0,32
Read Z$
W=Len(Z$)
Text Xe-W*(W/2)+60,Ye+60,Z$
Next Xe
Yel=Y1+145
Xel=X1-4
Dd=197
Df=278
H=20
Next Ye
Deftext 1,1,0,32
Text Xe+80,Ye-85,Res%
Return
' TOUR
Procedure Calcul
  Print At(15,22);Spc(55)
  Print At(15,22);"Votre chiffre es
  t-il inscrit sur cette carte <O/N>
  ?"
  Do
    Ch%=Inp(2)
    Exit If Ch%=78 Or Ch%=79 Or Ch%
    =110 Or Ch%=111
  Loop
  Print At(15,22);Spc(55)
  If Ch%=79 Or Ch%=111 Then
    Res%=Res%+C$(F%)
  Endif
  Put Xe-4,Ye-4,A$,0
Return
' DATAS
Data M,A,G,I,C
Chiffres:
Data 2 3 6 7 10 11 14 15 18 19
22 23 26 27 30 31 34 35 38 39 42 43
46 47
Data 50 51 54 55 58 59 62 63, vous,
16 17 18 19 20 21 22 23
Data 24 25 26 27 28 29 30 31,48 49
50 51 52 53 54 55,56 57 58 59 60 61
62 63
Data avez, 4 5 6 7 12 13 14 15,
20 21 22 23 28 29 30 31
Data 36 37 38 39 44 45 46 47,52 53
54 55 60 61 62 63,choisi
Data 8 9 10 11 12 13 14 15,24 25
26 27 28 29 30 31,40 41 42 43 44 45
46 47
Data 56 57 58 59 60 61 62 63, 1e, 1
3 5 7 9 11 13 15
Data 17 19 21 23 25 27 29 31,33 35
37 39 41 43 45 47,49 51 53 55 57 59
61 63
Data chiffre,32 33 34 35 36 37 38
39,40 41 42 43 44 45 46 47
Data 48 49 50 51 52 53 54 55,56 57
58 59 60 61 62 63
```

Tom Draw
pour TO 8, TO 9 et TO 9+

Bien qu'entièrement écrit en Basic, ce programme se révèle fort puissant et performant. Il possède en effet toutes les fonctions nécessaires à la réalisation d'oeuvres impérissables.

```
10 *****
****
20 ' DESSIN 320*200 EN 4 COULEURS
*
30 *****
****
40 CONSOLE 0,24,0,0,2: CLEAR 2000,12
7: LOCATE,0: PALETTE 0,0: PALETTE 1,1
5: PALETTE 2,4095: PALETTE 3,3840: DIM
P$(10000),A$(10000),T(161),N$(100)
```

```
:AT=0:ATT=0
41 T$(1)="1. POINT":T$(2)="2. LIGNE":
T$(3)="3. RECTANGLE":T$(4)="4. CERCLE
":T$(5)="5. ELLIPSE":T$(6)="6. REMPLI
R"
42 CONSOLE 0,24,,2:CLS:SCREEN 2,0,
3:CONSOLE 1,22
43 G$(1)="1. ZOOM":G$(2)="2. <->":G$(
3)="3. MIROIR "+CHR$(124):G$(4)="4. M
IROIR "+CHR$(96):G$(5)="5. MIROIR "/"
44 G$(6)="6. MIR. "+CHR$(124)+CHR$(9
6)+"/":G$(7)="7. PRESENTA.":G$(8)="8
CHOI. COU."
50 ATTRB 0,0:DEFGR$(0)=170,85,170,8
5,170,85,170,85:LINE(0,0)-(39,0)GR$(
0),2:COLOR 2,1:LOCATE 1,0:PRINT"DU
TILS":LOCATE 10,0:PRINT"GADGETS":LO
CATE 22,0:PRINT"LOAD/SAVE":LINE(0,7
)-(319,7),3
60 DEFGR$(0)=170,170,170,170,170,17
0,170,170:BOX(0,23)-(39,24)GR$(0),3
,0:LINE(0,184)-(319,184),1:A=0:FOR
P=20 TO 130 STEP 30:BOX(P-10,186)-(
P+10,198),1:BOX(P-9,187)-(P+9,197
),A=A+1:NEXT P
65 IF IM$="OK" THEN PUT(0,1),P%(100
00)
70 CO=160:LI=100:B$="RDS R96U7 R96
DS R96D9":COLOR 2:E=1:PIN=0:OU=1:C=
-1:L=-1:C1=-1:L1=-1:TR=1:Z=-1:TURTL
E,0,CO,LI,B$:SHOW 1
100 *****
****
110 '* DEPLACEMENT FLECHE
*
120 *****
****
121 A$=INKEY$
122 WINDOW(0,0)-(319,7):PATTERN CHR
$(127):BOX(310,1)-(318,6),TR:WINDO
W(0,8)-(319,183)
123 IF CO<0 OR CO>319 OR LI<0 OR LI
>199 THEN CO=CO-319:CO=ABS(CO):LI=L
I-183:LI=ABS(LI)
126 IF LI<8 THEN SHOW 0:GOSUB 500
:WINDOW(0,8)-(319,183)
127 IF LI>184 THEN SHOW 0:GOSUB 300
:WINDOW(0,8)-(319,183):LI=LI-30
130 TURTLE 0,CO,LI:SHOW 1:
133 IF A$=FKEY$(1) THEN SHOW 0:CONS
OLE 1,22:CLS:
150 IF A$=CHR$(8) THEN CO=CO-E
160 IF A$=CHR$(10) THEN LI=LI+E
170 IF A$=CHR$(9) THEN CO=CO+E
180 IF A$=CHR$(11) THEN LI=LI-E
190 IF A$=CHR$(13) AND E=1 THEN E=1
0:GOTO 100
200 IF A$=CHR$(13) AND E=10 THEN E=
1:GOTO 100
210 IF TRA>0 THEN WINDOW(0,8)-(319,
183)::ON TRA GOSUB 1000,1500,2000,2
500,3000,3500,4000
220 IF GAD>0 AND GAD<3 OR GAD>6 THE
N ON GAD GOSUB 10000,15000,,,,,3000
0,35000
230 GOTO 100
300 *****
****
310 '* CHOIX DE COULEURS
*
320 *****
****
321 IF CO>130 AND TRA=6 THEN 3700
325 SHOW 0:WINDOW(0,184)-(319,199):
FOR P=20 TO 130 STEP 30:BOX(P-10,18
6)-(P+10,198),1:NEXT P
330 A=0:FOR P=20 TO 130 STEP 30
340 IF CO>P-10 AND CO<P+10 THEN BOX
(P-10,186)-(P+10,198),2:PIN=A:RETUR
N
360 A=A+1:NEXT P:RETURN
500 *****
****
510 '* CHOIX-->"OPTIONS"<-->
```


TURBO-DRUMMER

Depuis toujours vous avez rêvé de posséder une batterie, mais c'est un instrument très encombrant qui coûte horriblement cher. Désormais l'encombrement et le prix ne sont plus un problème car il existe TURBO-DRUMMER. TURBO-DRUMMER n'est pas simplement un séquenceur 4 canaux en temps réel car c'est aussi une véritable batterie utilisable directement depuis le clavier. 24 sons simultanés sont utilisables et 96 sons supplémentaires sont disponibles sur la disquette, ces sons de haute qualité ont été échantillonnés dans un studio professionnel. LIVRAISON : 1 disquette programme 1 disquette libdisk 1 cassette démo 1 doc en français OPTIONS : disquettes libdisk 1 et 2 (2 X 96 effets supplémentaires). Création M.F.S. entièrement Francisée. PRIX : 690 Francs.

TOOLBOX 1

TOOLBOX 1 CONTIENT UNE SERIE DE PROGRAMMES UTILITAIRES. BOOTWRITER : CREE UNE INTRODUCTION AU DEMARRAGE D'UNE DISQUETTE AVEC TEXTE DEFILANT. CONVERTISSEUR DE SPRITES : SUPER EDITEUR DE SPRITES. DES IMAGES DESSINEES AVEC DELUXE PAINT II PEUVENT ETRE AISEMENT CONVERTIES EN SPRITES. DPAINTS-ARTS : DE SUPERBES GRAPHIQUES CREEES AVEC DELUXE PAINT II. LIVRAISON : 1 DISQUETTE 1 DOC EN FRANCAIS CREATION M.F.S. PRIX 390 FRANCS.

Nom
Prénom
Adresse

Art	Quantité	Prix	Total
frais de port		+30Fr	
total à régler			

A retourner à : INFOMEDIA, BP 12, 66270 Le SOLER.

EFFECT CREATOR

Vous êtes programmeur ou vous désirez le devenir, mais il vous manque quelques effets spéciaux dans le dernier programme génial que vous écrivez. Avec EFFECT CREATOR, plus de 100 effets sonores (dans tous les domaines) sont disponibles depuis le clavier. Tous ces effets ont été échantillonnés sur des synthés professionnels. A l'aide de l'éditeur d'effets, créez vous-même vos propres sons et introduisez-les dans vos réalisations grâce aux codes source livrés avec le programme. LIVRAISON : 1 disquette programme 1 doc en Français OPTIONS : disquettes libdisk 1 et 2 (2 X 96 effets complémentaires) Création M.F.S. PRIX : 490 Francs.

EXTENSIONS

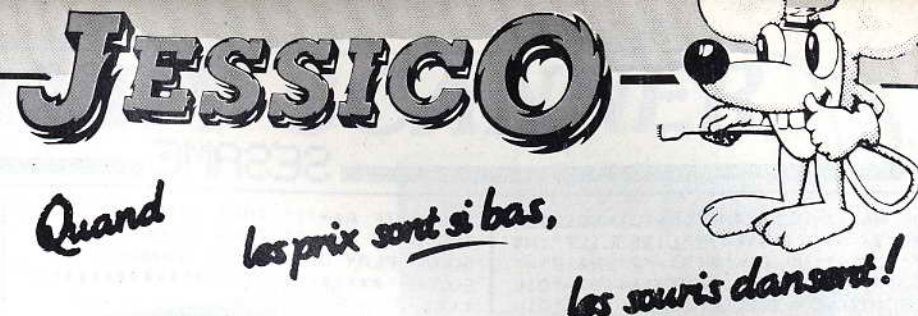
DIGIVIEW Le digitaliseur d'images hard + soft. Nécessite une caméra. 2290F
GENLOCK PAL Pour A 1000 Permet l'incrustation vidéo (Banc-titre) 5990F
DRIVE EXTERNE 3 1/2 100% compatible et extra-plat. 1890F
EXTENSIONS MEMOIRE 2MO autoconfigurable 5490F Amiga 1000. 1MO frontale à la place de la 256 KO sur A 1000. 2490F

REVENDEURS, tél 68 34 23 03

```

260 THEN L=L-E:GOTO 2025
2039 IF A$=CHR$(32) AND TR=2 AND C<
>-1 AND L<>-1 THEN GOTO 2060
2040 IF A$=FKEY$(2) THEN TR=1:C=-1:
L=-1:B$="R0D5 R96U7 R96D5 R96D9":TU
RTLE 0,,B$:RETURN
2041 IF A$=CHR$(13) AND E=1 THEN E=
10:GOTO 2025
2042 IF A$=CHR$(13) AND E=10 THEN E
=1:GOTO 2025
2055 GOTO 2025
2060 SHOW 0:BOX(C,L)-(CO,LI),PIN:B$
="R0D5R96U7 R96D5 R96D9":TURTLE 0,,
,B$:IF GAD=0 THEN C=-1:L=-1:TR=1:RE
TURN
2070 IF GAD=3 THEN BOX(319-C,L)-(31
9-CO,LI),PIN:C=-1:L=-1:TR=1:RETURN
2080 IF GAD=4 THEN BOX(C,192-L)-(CO
,192-LI),PIN:C=-1:L=-1:TR=1:RETURN
2090 IF GAD=5 THEN BOX(319-C,192-L)
-(319-CO,192-LI),PIN:C=-1:L=-1:TR=1
:RETURN
2091 IF GAD=6 THEN BOX(319-C,L)-(31
9-CO,LI),PIN:BOX(C,192-L)-(CO,192-L
I),PIN:BOX(319-C,192-L)-(319-CO,192
-LI),PIN:C=-1:L=-1:TR=1:RETURN
2092 RETURN
2500 *****
2510 * CERCLE
2520 *****
2530 IF A$=CHR$(32) AND TR=1 AND C=
-1 AND L=-1 THEN TR=2:C=CO:L=LI:C$=
"LOD4 L128U4 R64U4 R128D8 R128U4 L6
404":TURTLE 1,C,L,C$:SHOW 1:RETURN
2535 IF A$=CHR$(32) AND TR=2 AND C<
>-1 AND L<>-1 THEN GOTO 2560
2540 IF A$=FKEY$(2) THEN TURTLE 1:S
HOW 0:TURTLE0:TR=1:C=-1:L=-1:RETURN
2550 RETURN
2560 FOR P=0 TO 5:TURTLE P:SHOW 0:N
EXTP:A=CO-C:B=LI-LI:R1=SQR(A^2+B^2):
SHOW 0:CIRCLE(C,L),R1,PIN:IF GAD=0
THEN C=-1:L=-1:TR=1:RETURN
2570 IF GAD=3 THEN CIRCLE(319-C,L),
R1,PIN:C=-1:L=-1:TR=1:RETURN
2580 IF GAD=4 THEN CIRCLE(C,192-L),
R1,PIN:C=-1:L=-1:TR=1:RETURN
2590 IF GAD=5 THEN CIRCLE(319-C,192
-L),R1,PIN:C=-1:L=-1:TR=1:RETURN
2591 IF GAD=6 THEN CIRCLE(319-C,L),
R1,PIN:CIRCLE(C,192-L),R1,PIN:CIRCL
E(319-C,192-L),R1,PIN:C=-1:L=-1:TR=
1:RETURN
2592 RETURN
3000 *****
3010 * ELLIPSE
3020 *****
3030 IF A$=CHR$(32) AND TR=1 AND C=
-1 AND L=-1 THEN TR=2:C=CO:L=LI:C$=
"LOD4 L128U4 R64U4 R128D8 R128U4 L6
404":TURTLE 1,C,L,C$:SHOW 1:RETURN
3035 IF A$=CHR$(32) AND TR=2 AND L1,
=-1 THEN L1=LI:D$="L32U4 L128D8 L12
8U4 L64D4 L128U4 LOD4":TURTLE 2,CO,
L1,D$:SHOW 1:RETURN
3037 IF A$=CHR$(32) AND TR=2 AND C1
=-1 AND L1<>-1 THEN C1=CO:GOTO 3090
3040 IF A$=FKEY$(2) THEN TURTLE 1:S
HOW 0:TURTLE 2:SHOW 0:TR=1:C=-1:L=-
1:C1=-1:L1=-1:RETURN
3070 RETURN
3090 TURTLE 1:SHOW 0:TURTLE 2:SHOW0
:TURTLE 0:SHOW 0:CIRCLE(C,L)ABS(C-C
1),ABS(L-L1),PIN:IF GAD=0 THEN C=-
1:L=-1:C1=-1:L1=-1:TR=1:RETURN
3091 IF GAD=3 THEN CIRCLE(319-C,L)A
BS(C-C1),ABS(L-L1),PIN:C=-1:L=-1:C1
=-1:L1=-1:TR=1:RETURN
3092 IF GAD=4 THEN CIRCLE(C,192-L)A
BS(C-C1),ABS(L-L1),PIN:C=-1:L=-1:TR
=1:C1=-1:L1=-1:RETURN
3093 IF GAD=5 THEN CIRCLE(319-C,192
-L)ABS(C-C1),ABS(L-L1),PIN:C=-1:L=-
1:TR=1:C1=-1:L1=-1:RETURN
3094 IF GAD=6 THEN CIRCLE(319-C,L)A
BS(C-C1),ABS(L-L1),PIN:CIRCLE(C,192
-L)ABS(C-C1),ABS(L-L1),PIN:CIRCLE(C
19-C,192-L)ABS(C-C1),ABS(L-L1),PIN:
C=-1:L=-1:TR=1:RETURN
3095 RETURN
3500 *****
3510 * REMPLIR
3520 *****
3530 IF Z=2 AND RE<>0 THEN GOTO 360
0
3531 IF Z=-1 THEN GR=0:GUSUB 3540:G
R=0:RETURN
3535 RETURN
3540 DEFGR$(3)=170,85,170,85,170,85
,170,85
3541 DEFGR$(4)=170,170,85,85,170,17
0,85,85
3542 DEFGR$(5)=238,119,187,221,238,
119,187,221
3543 DEFGR$(6)=204,51,204,51,204,51
,204,51
3544 DEFGR$(7)=204,204,51,51,204,20
4,51,51
3545 DEFGR$(8)=255,255,255,255,255,
255,255,255
3546 DEFGR$(9)=0,0,0,0,0,0,0,0,0
3547 DEFGR$(10)=255,128,128,128,255,
16,16,16
3548 DEFGR$(11)=16,63,193,1,3,1,255,
16
3549 DEFGR$(12)=200,188,131,128,192
,60,11,8
3550 DEFGR$(13)=1,1,1,1,1,57,130,12
4
3551 DEFGR$(14)=8,4,2,1,141,81,67,6
0
3552 DEFGR$(15)=16,32,64,128,177,13
8,194,60
3553 DEFGR$(16)=5,145,1,97,9,65,254
,1
3554 DEFGR$(17)=0,102,36,24,24,36,1
02,0
3555 DEFGR$(18)=16,108,130,130,130,
108,16,0
3556 DEFGR$(19)=129,66,126,60,24,24
,8,0
3557 DEFGR$(20)=0,66,0,8,16,0,66,0
3558 DEFGR$(21)=193,162,148,136,148
,162,193,255
3559 DEFGR$(22)=6,192,49,14,0,192,4
9,14
3560 DEFGR$(23)=112,140,3,0,112,140
,3,0
3561 DEFGR$(24)=132,132,132,16,80,8
4,68,4
3562 DEFGR$(25)=0,31,96,0,0,112,140
,0
3563 DEFGR$(26)=247,8,8,12,238,17,1
8,8
3564 DEFGR$(27)=30,1,1,126,255,36,1
99,248
3600 SHOW 0:WINDOW(0,184)-(319,199)
:A=1:FOR P=140 TO 300 STEP 25:PATTE
RN GR$(A+(GR*7)):BOX(P-10,186)-(P+1
0,198),1:BOX(P-9,187)-(P+9,197),2:
A=A+1:NEXT P:Z=2
3601 IF GR>=4 THEN GR=0:GOTO 3600:R
ETURN
3602 RETURN
3667 DEFGR$(21)=112,140,3,0,112,140
,3,0
3700 *--CONNAITRE LE MOTIFS DE REMP
LI.--
3710 SHOW 0:WINDOW(0,184)-(319,199)

```

Quand les prix sont si bas, les souris dansent!

```

:FOR P=140 TO 300 STEP 25:BOX(P-10,
186)-(P+10,198),1:NEXT P
3720 A=1:FOR P=140 TO 300 STEP 25:I
F CO>P-9 AND CO<P+9 THEN BOX(P-10,1
86)-(P+10,198),2:RE=A+(GR*7):LI=LI-
30:RETURN
3730 A=A+1:NEXT P:RETURN
3800 *****
3810 * PEINDRE
*
3820 *****
****
3830 IF A=CHR$(32) AND TR=1 AND C=
-1 AND L=-1 THEN TR=2:C=CO:L=LI:C=
"LOD4 L128U4 R64U4 R128D8 R128U4 L6
4D4":TURTLE 0:SHOW 0:TURTLE 1,C,L,C
$:SHOW 1:GOTO 3850
3831 IF A=FKEY$(5) THEN GR=GR+1:GO
SUB 3600:
3840 RETURN
3850 A=INPUT$(1)
3860 IF A=CHR$(32) THEN TURTLE 1:S
HOWO:TURTLE 0:SHOWO:GET(0,1)-(39,22
),P%(10000):PATTERN GR$(RE):PAINT(C
,L),PIN:PLAY"05L96SI":GOTO 3870
3861 IF A=FKEY$(2) THEN TURTLE 1:S
HOW 0:TURTLE 0:C=-1:L=-1:TR=1:GOTO
100
3862 GOTO 3850
3870 A=INPUT$(1)
3880 IF A=FKEY$(2) THEN PUT(0,1),P
%(10000):TR=1:C=-1:L=-1:GOTO 100
3890 IF A=CHR$(32) THEN TR=1:C=-1:
L=-1:GOTO 100
3899 GOTO 3870
5000 *****
****
5010 * CHOIX DE TRACE
*
5020 *****
****
5021 IF Z=2 THEN DEFGR$(0)=170,170,
170,170,170,170,170:WINDOW(0,18
4)-(319,199):PATTERN GR$(0):BOXF(13
0,185)-(319,199),3:Z=-1
5030 TURTLE 1:SHOW 0:TURTLE 2:SHOWO:
TURTLE 0:SHOWO:TR=1:C=-1:L=-1:GET(1,
1)-(14,8),P%(10000):BOXF(1,1)-(14,8
),2,2,0:COLOR 2,0:LINE(8,8)-(8,71)
",2:LINE(119,71),2:LINE(119,10),2:
LINE(55,10),2:LINE(55,8),2
5031 IF GAD>6 AND GAD<3 THEN GAD=0
5040 A=2:FOR P=1 TO 6
5041 IF TRA=P THEN LOCATE 2,A:COLOR
2,1:PRINT T$(P) ELSE LOCATE 2,A:CO
LOR 2,0:PRINT$(P)
5043 A=A+1:NEXT P
5045 A=INPUT$(1)
5050 FOR P=1 TO 6:IF VAL(A$)=P THEN
TRA=P:PUT(1,1)-(14,8),P%(10000):LI
=LI+30:GOTO 5090 ELSE NEXT P
5070 IF A=FKEY$(2) THEN PUT(1,1),P
%(10000):LI=LI+30:TRA=0:RETURN
5080 PLAY"05SI":GOTO 5050
5090 IF GAD<3 OR GAD>6 THEN GAD=0:R
ETURN
5091 RETURN
6000 *****
****
6010 * CHOIX DE GADGETS
*
6020 *****
****
6030 ATTRB 0,0:FOR P=0 TO 5:TURTLE
P:SHOW 0:NEXT P:GET(0,1)-(22,10),P%
(10000):BOXF(10,1)-(22,10),",0,0:CO
LOR 2,0:LINE(80,8)-(80,87),2:LINE-
(183,87),2:LINE(183,10),2:LINE(13
6,10),2:LINE(136,8),2
6040 A=2:FOR P=1 TO 8
6041 IF GAD=P THEN LOCATE 11,A:COLO
R 2,1:PRINT G$(P) ELSE LOCATE 11,A:
COLOR 2,0:PRINT$(P)

```

```

6043 A=A+1:NEXT P
6050 A=INPUT$(1)
6060 FOR P=1 TO 8:IF VAL(A$)=P THEN
TRA=P:PUT(10,1)-(22,9),P%(10000):L
I=LI+30:GOTO 6080 ELSE NEXT P
6065 IF A=FKEY$(2) THEN PUT(10,1),
P%(10000):GAD=0:LI=LI+30:RETURN
6070 PLAY"05SI":GOTO 6050
6080 IF GAD<3 OR GAD>6 THEN TRA=0:R
ETURN
6090 RETURN
10000 *****
****
10010 * ZOOM
*
10020 *****
****
10030 TURTLE 0:SHOW 0:
10040 C$="R64D24 L64D40 L64D24 L64D
40":A=0:B=1:E=1
10050 TURTLE 4,A*8,B*8,C$:SHOW 1:A$
=INPUT$(1)
10150 IF A=CHR$(8) THEN A=A-E:GOTO
10050
10160 IF A=CHR$(10) THEN B=B+E:GOT
0 10050
10170 IF A=CHR$(9) THEN A=A+E:GOTO
10050
10180 IF A=CHR$(11) THEN B=B-E:GOT
0 10050
10190 IF A=CHR$(13) AND E=1 THEN E
=3:GOTO 10050
10200 IF A=CHR$(13) AND E=3 THEN E
=1:GOTO 10050
10210 IF A$="" THEN 10400
10220 IF A=FKEY$(2) THEN SHOW 0:GA
D=0:E=1:RETURN
10230 GOTO 10050
10400 SHOW 0:GET(0,1)-(39,22),P%(10
000):GET(A,B)-(A+4,B+2),A$(5000):Z
Z=A:SSS=B:CONSOLE 1,22:CLS:PUT(0,1)
,A$(5000):E(0)=0:E(1)=2:E(2)=1:E(3)
=3:WINDOW(0,8)-(319,183)
10411 H$="LOD162 R64D98 R64D162 R64
D98":TURTLE 5,119,79,H$:SHOW 1
10420 FOR R=1 TO 3
10430 FOR RR=0 TO 4:G=POINT(RR*B,R*
8)
10440 GOTO 10460
10450 NEXT RR,R
10455 GOTO 10500
10460 FOR A=1 TO 8
10461 FOR AA=1 TO 8
10462 C=POINT((AA-1)+RR*B,(A-1)+R*B
):T=116+RR*32+AA*4:TT=76+(R-1)*32+A
*4:BOXF(T,TT)-(T+3,TT+3),E(C)
10463 NEXT AA,A
10464 GOTO 10450
10500 *****
****
10510 *-AFFICHAGE D'UN POINT EN ZOO
M 2-
10520 *****
****
10530 A=200:B=120:C$="LOD3 R64D3 R6
4D3 R64D3":COL=0:TURTLE 2,,C$
10540 WINDOW(0,0)-(319,7):PATTERN C
HR$(127):BOXF(310,1)-(318,6),COL:WI
NDOW(0,8)-(319,183)
10550 TURTLE 2,A,B:SHOW 1
10560 A$=INKEY$
10561 IF A$="" THEN 10560
10570 IF A$=FKEY$(2) THEN WINDOW(0,
7)-(319,183):FOR P=1 TO 6:TURTLE P:
SHOW 0:NEXT P:GET(0,1)-(4,3),A$(5000
):PUT(0,1),P%(10000):PUT(ZZZ,SSS),A
$(5000):E=1:GOTO 100
10590 IF A=CHR$(8) AND A-4>119 THE
N A=A-4:GOTO 10540
10600 IF A=CHR$(9) AND A-4<280 THE
N A=A+4:GOTO 10540
10610 IF A=CHR$(10) AND B-4<176 THE
N B=B+4:GOTO 10540
10620 IF A=CHR$(11) AND B-4>79 THE

```

```

N B=B-4:GOTO 10540
10630 IF A=FKEY$(5) THEN COL=COL+1
:IF COL>3 THEN COL=0:GOTO 10540
10640 IF A=CHR$(32) THEN SHOW 0:PS
ET((ABS(120-A))/4),((ABS(80-B))/4)
+8),COL:BOXF(A,B)-(A+3,B+3),COL:GOT
0 10540
10650 GOTO 10540
15000 *****
****
15010 * DEPLACEMENT D'UNE IMAGE
*
15020 *****
****
15030 IF A=CHR$(32) THEN A=INT(CO/
8):B=INT(LI/8):TR=2:E=1:C=1:L=1:GOT
0 15100
15050 RETURN
15100 IF C>0 AND L>0 THEN B$="LOD"+
STR$(C*8)+"R64D"+STR$(L*8-1)+"R64D"
+STR$(C*8)+"R64D"+STR$(L*8-1)
15126 SHOW 1:TURTLE 0,A*8,B*8,B$
15127 A$=INKEY$
15128 IF A=CHR$(8) AND C-E<31 AND
A+C-E>0 THEN C=C-E:GOTO 15100
15129 IF A=CHR$(9) AND C+E<31 THEN
C=C+E:GOTO 15100
15130 IF A=CHR$(10) AND L+E<31 AND
B+L+E<24 THEN L=L+E:GOTO 15100
15131 IF A=CHR$(11) AND L-E<31 THEN
L=L-E:GOTO 15100
15132 IF A=CHR$(32) AND TR=2 AND C
<-1 AND L<-1 THEN 15200
15140 IF A=FKEY$(2) THEN TR=1:C=-1
:L=-1:B$="R0D5 R96U7 R96D5 R96D9":T
URTLE 0,,B$:E=1:RETURN
15141 IF A=CHR$(13) AND E=1 THEN E
=3:GOTO 15100
15142 IF A=CHR$(13) AND E=3 THEN E
=1:GOTO 15100
15155 GOTO 15100
15200 SHOW 0:GET(A,B)-(A+C-1,B+L-1)
,P%(10000):A=0:B=1
15210 TURTLE 0,A*8,B*8:SHOW 1
15220 A$=INKEY$
15228 IF A=CHR$(8) THEN A=A-E:GOTO
15210
15229 IF A=CHR$(9) THEN A=A+E:GOTO
15210
15230 IF A=CHR$(10) THEN B=B+E:GOTO
15210
15231 IF A=CHR$(11) THEN B=B-E:GOTO
15210
15232 IF A=CHR$(32) AND TR=2 AND C
<-1 AND L<-1 THEN SHOW 0:WINDOW(0,
7)-(319,183):PUT(A,B),P%(10000):W1
NDOW(0,0)-(319,199):B$="R0D5 R96 U/
R96D5 R96D9":TURTLE 0,,B$:E=1:GOT
0 100
15240 IF A=FKEY$(2) THEN TR=1:C=-1
:L=-1:B$="R0D5 R96U7 R96D5 R96D9":T
URTLE 0,,B$:E=1:GOTO 100
15241 IF A=CHR$(13) AND E=1 THEN E
=3:GOTO 15210
15242 IF A=CHR$(13) AND E=3 THEN E
=1:GOTO 15210
15250 GOTO 15210
30000 *****
****
30010 * PRESENTATION D'UNE IMAGE
*
30020 *****
****
30030 SHOW 0:GET(0,1)-(39,22),P%(10
000):T(1)=10000:SCREEN,,0:FOR P=1 T
O 22
30040 GET(0,P)-(39,P),A$(T(P))
30050 T(P+1)=A$(T(P)):NEXT P
30060 CONSOLE 0,24:CLS:CONSOLE 0,22
:LOCATE 8,24:ATTRB 0,1:COLOR 2,0:PR
INT"IMAGE FAITE AVEC DRAWOM "
30070 CONSOLE 0,22,,1
30080 FOR P=1 TO 21:LOCATE 0,21:PR
INT:PUT(0,21),A$(T(P)):NEXT P

```

AMSTRAD TOP 50

ALBUM DIGITAL	115/160
ALBUM EPX	115/160
ALIEN US	95/145
AMSTRAD GOLD HITS 2	95/140
ASPHALT	110/140
BARBARIAN	92/130
BEST OF ELITE 2	95/140
BIVOUAC	120/190
BOB WINNER	165
CALIFORNIA GAMES	95/140
COBRA (LORICIEL)	125/175
COSA NOSTRA	92/140
DEATH WISH 3	87/140
DIEX DE LA MER	140/190
DRAGON'S LAIR 2	87/140
ELITE 6 PACK 2	95/140
ENDURO RACER	92/140
ERE HITS 1	140/220
ERE HITS 2	140/220
EXOLON	87/140
F15 STRIKE EAGLE	95/145
FER ET FLAMME	245
FLASH	92/190
GAME SET MATCH	125/175
GAUNTLET 2	92/140
GRAND PRIX 500cc	135/165
GRYZOR	87/140
HIT PACK 2	95/140
HMS COBRA	255/290
IMAGINE ARCADE HITS	85/135
KONAMIS GREATEST HITS	95/140
L'OEIL DE SETE	140/185
LORICIEL HIT 3	95/175
LORICIEL HIT 4	145/175
MALETTE JEUX FIL	190/240
MASK 2	92/140
MISSION	125/175
MONOPOLY	240
MUTANTS	89/140
OCEAN STAR HITS 2	115/160
PACK FIL 2	135/140
PASSAGER DU TEMPS	190
PROHIBITION	115/190
ROAD RUNNER	92/140
SAMOURAI TRILOGY	89/140
SAPIENS	120/165
SCRABBLE	160
SCRAM	160
SOLOMONKEY	89/140
TAIPAN	92/140
TRANTOR	92/140
THE LAST NINJA	92/140
THEY SOLD A MILLION 3	95/140
TREASURES OF US GOLD	115/190
TRIVIAL PURSUITS	170/225
UBI PACK 2	120/180
WIZARD WARZ	92/140
WONDERBOY	92/140
WORLD CL LEADERBOARD	89/140

AMSTRAD K7 Budget 39 F

10TH FRAME	239 F
ALTAIR	195 F
ALTERNATE REALITY	239 F
ARTIC FOX	365 F
ARKANOID	145 F
BALANCE OF POWER	289 F
BALLYHOO	289 F
CRYSTAL CASTLES	145 F
CUT THROATS	289 F
EDEN BLUES	195 F
ENCHANTER	289 F
EXTENSOR	195 F
F15 STRIKE EAGLE	209 F
FLIGHT SIMULATOR II	435 F
GAUNTLET	195 F
GOLDEN PATH	195 F
HADES NEDULA	195 F
JEWEL OF DARKNESS	190 F
KARATE	195 F

ATARI ST

10TH FRAME	239 F
ALTAIR	195 F
ALTERNATE REALITY	239 F
ARTIC FOX	365 F
ARKANOID	145 F
BALANCE OF POWER	289 F
BALLYHOO	289 F
CRYSTAL CASTLES	145 F
CUT THROATS	289 F
EDEN BLUES	195 F
ENCHANTER	289 F
EXTENSOR	195 F
F15 STRIKE EAGLE	209 F
FLIGHT SIMULATOR II	435 F
GAUNTLET	195 F
GOLDEN PATH	195 F
HADES NEDULA	195 F
JEWEL OF DARKNESS	190 F
KARATE	195 F

STAR GAMES

STAR STRIKE 2	239 F
SURVIVOR	239 F
TARZAN	239 F
TEMPEST	239 F
THAI BOXING	239 F
THANATOS	239 F
TRAILBLAZER	239 F
V	239 F
WAY OF THE TIGER	239 F
XARO	239 F
YIE AR KUNG FU 2	239 F
ZOIDS	239 F

COMMODORE K7 Budget 49 F

10TH FRAME	239 F
AMERICAS CUP	239 F
ARC OF YESOD	239 F
ARK PANDORA	239 F
BALLBLAZER	239 F
BARRY MACQUIGAN BOX	239 F
BATTALION COMMANDER	239 F
BATCH HEAD II	239 F
BEST OF BEYOND	239 F
BLADE RUNNER	239 F
BREAKDANCE	239 F
CASTLE OF TERROR	239 F
CHUCKE EGG II	239 F
CLASSIC SNOOKER	239 F
COMBAT LYNX	239 F
CRYSTAL CASTLES	239 F
DANDY	239 F
DEATHLON	239 F
DOOMSDARK'S REVENGE	239 F
DRAGONSKULLS	239 F
DRAGONSLAIR	239 F
DRUID	239 F
EIDOLON	239 F
FIGHTER PILOT	239 F
FIGHTING WARRIOR	239 F
FIRELORD	239 F
FUTURE KNIGHT	239 F
GHOSTBUSTERS	239 F
IT RACER	239 F
HEARTLAND	239 F
HIGHLANDER	239 F
HIGHWAY ENCOUNTER	239 F
HUNCHBACK II	239 F
INFORDROID	239 F
JET SET WILLY II	239 F
KAYLETH	239 F
KRONIS RIFT	239 F
KRAKOUT	239 F
LITTLE COMPUT. PEOPLE	239 F
MACADAM BUMPER	239 F
MADONNA	239 F
MONTY ON THE RUN	239 F
MOON CRESTA	239 F
MURDER OFF MIAMI	239 F
NEOCLYPS	239 F
ON COURT TENNIS	239 F
PASTFINDER	239 F
QUO VADIS	239 F
RED ARROWS	239 F
RED HAWK	239 F
RESCUE ON FRACULUS	239 F
RETURN TO OZ	239 F
ROBIN OF THE WOOD	239 F
SABRE WOLF	239 F
SHAMUS	239 F
SHERLOCK	239 F
SHOOT EM UP	239 F
SIGMA 7	239 F
SON OF BLAGGER	239 F
SPIRIT OF THE STONES	239 F
STAFF OF KARNARTH	239 F
STARION	239 F
SUPER SAXON	239 F
SUPERMAN	239 F
SURF CHAMP	239 F
TAG TEAM WRESTLING	239 F
TARZAN	239 F
TEMPLE OF APASHAI	239 F
TEMPLE OF TERROR	239 F
THAI BOXING	239 F
THE COMET GAME	239 F
TRAILBLAZER	239 F
UCHI MATA	239 F
VIETNAM	239 F
WAR	239 F
WIZARDRY	239 F
YABBA DABBA DOO	239 F

ATARI XL/XE C/D Budget 49/ 59 F

A DAY AT THE RACES	X
ADVENTURE QUEST	X
ANTI SUB PATROL	X
ASYLUM	X
ATARI SAFARI	X
BEACH HEAD II	X
BOULDERDASH II	X
CAVERNS OF MARS	X
CHUCKE EGG	X
COLOSSAL ADVENTURE	X
COMET GAMES	X
CROSSFIRE	X
DEATHLON	X
DOMAIN OF T'UNDEAD	X
ELECTRA GLIDE	X
ESCAPE F. DOOMWORLD	X
HACKER	X
HOUSE OF USHER	X
JAWBREAKER	X
JUGGLES HOUSE	X
JUGGLES RAINBOW	X
KINGDOM	X
KNIGHTS OF T. DESERT	X
KNOCKOUT	X
LAZER HAWK	X
LORDS OF TIME	X
LUCIFERS REALM	X
MORDONS QUEST	X
MR ROBOT	X
NIBBLER	X
ORB OF ZARRAMIER	X
POLE POSITION	X
QUESTPROBE	X
RESCUE ON FRACULUS	X
RETURN TO EDEN	X
ROCKET REPAIR MAN	X
SCRAM	X
SCREAMING WINGS	X
SEA BANDIT	X
SIDE WINDER	X
SNOWBALL	X
SPINIDZY	X
SPY HUNTER	X
STARQUAKE	X
TAPPER	X
TEMPLE OF APASHAI	X
TRAILBLAZER	X
WARRIORS OF RAS	X
WHIRLYNUD	X

2600 VCS

AIR SEA BATTLE	109 F
BATTLE ZONE	109 F
BOXING	109 F

KINGS QUEST

LEADERBOARD	239 F
LURKING HORROR	239 F
MACADAM BUMPER	239 F
MEAN 18	239 F
MERCENARY COMP	239 F
METRO CROSS	239 F
METROPOLIS	239 F
MOONMIST	239 F
PASSENGERS DU VENT	239 F
PAVN	239 F
PHANTASIE 2	239 F
PROHIBITION	239 F
PROTECTOR	239 F
Q-BALE	239 F
QUESTROBE	239 F
ROADRUNNER	239 F
ROADWAR 2000	239 F
S.D.I.	239 F
SILENT SERVICE	239 F
SILICON DREAMS	239 F
SPACE QUEST	239 F
STAR GLIDER	239 F
STAR RAIDERS	239 F
SATIONFALL	239 F
STRIP POKER	239 F
SUB BATTLE SIMULAT.	239 F
SUPER CYCLE	239 F
TAI PAN	239 F
TEMPLE OF APASHAI	239 F
THAI BOXING	239 F
TRAILBLAZER	239 F
TT RACER	239 F
ULTIMA III	239 F
WINTER GAMES	239 F
WIZARDS CROWN	239 F
WORLD GAMES	239 F
XEVIOUS	239 F

SEGA

ACTION FIGHTER	209 F
ALEX KIDD WONDER	209 F
BLACK BELT	209 F
CHOPFLIFTER	209 F
GHOST HOUSE	169 F
MY HERO	255 F
OUTRUN	255 F
PHANTASY ZONE	209 F
PRO WRESTLING	209 F
ROCKY	255 F
SECRET COMMAND	209 F
SHOOTING GALLERY	255 F
SPACE HARRIER	255 F
SUPER TENNIS	169 F
TEDDY BOY	169 F
THE NINJA	209 F
TRANSBOY	169 F
WONDER BOY	75 F
WORLD GRAND PRIX	209 F

AMIGA

MR ROBOT	X
NIBBLER	
ORB OF ZARRAMIER	X
POSITION	X
QUESTPROBE	
RESCUE ON FRACTULUS	
RETURN TO EDEN	X
ROCKET REPAIR MAN	
SCRAM	X
SCREAMING WINGS	X
SEA BANDIT	
SIDE WINDER	X
SNOWBALL	
SPINDIZZY	
SPY HUNTER	
STARQUAKE	X
TAPPER	X
TEMPLE OF APSHAI	X
TRAILBLAZER	X
WARRIORS OF RAS	X
WHIRLYNURD	X

2600 VCS

CART. 109

AIR SEA BATTLE	
BATTLE ZONE	
BOXING	


```

30100 N$(1)="01L24MI":N$(2)="01L12M
I":N$(3)=N$(2):N$(4)="L12SOL12P":N$(
5)="L12LA":N$(6)=N$(5)+N$(7):N$(8)
="01L1200":N$(9)="01L49RE":N$(10)="01L
24MIP":N$(11)="02L36MI":N$(12)="01L
24SI":N$(13)=N$(11):N$(14)="LA":N$(
15)="SI":N$(16)="REP":
30110 N$(16)="SI":N$(17)=N$(16)
30120 N$(18)=N$(10):N$(19)=N$(11):N
$(20)=N$(11):N$(21)=N$(13):N$(22)=N
$(14):N$(23)=N$(15):N$(24)=N$(16):N
$(25)=N$(15):N$(26)=N$(10)
30500 P=1:A=1:A(1)=PALETTE(1):A(2)=
PALETTE(2):A(3)=PALETTE(3):DO
30505 PLAY N$(P)
30510 IF PALETTE(2)+P>4095 THEN PAL
ETTE 2,0
30511 IF PALETTE(3)+P>4095 THEN PAL
ETTE 3,0
30512 IF PALETTE(1)+P>4095 THEN PAL
ETTE 1,0
30520 PALETTE 1,PALETTE(1)+P:PALETT
E 2,PALETTE(2)+P:PALETTE 3,PALETTE(
3)+P
30599 IF B=5 AND P=9 AND A>3 THEN E
XIT
30600 IF P=9 AND A<4 THEN P=0:A=A+1
30610 IF A>3 AND P=9 THEN P=10
30620 IF P=26 THEN P=0:A=1:B=5
30630 P=P+1:LOOP
31000 FOR P=1 TO 3:PALETTE P,A(P):NEX
T P:CONSOLE 23,24:CLS:CONSOLE 0,22:
LOCATE 8,24:ATTRB 0,1:PRINT"C'est f
ini GOOD BYE...":FOR P=1 TO 12:LOC
ATE 0,0:PRINTCHR$(11):NEXT P
31500 IM$="OK":SCREEN ,1:GAD=0:GOT
O 42
35000 *****
****
35010 * CHOISIR SA COULEURS
*
35020 *****
****
35030 SHOW 0:GET(0,1)-(39,22),P%(10
000):CONSOLE 0,24,0,0,0:CLS:SCREEN
8,0,4:LOCATE1,1:ATTRB 0,1:COLOR 7,0
:PRINT"CHOIX DE COULEURS PERMIS 409
6 NUANCES"
35040 FOR P=1 TO 3 STEP 2:ATTRB 0,0
:LOCATE 1,3:COLOR 6,0:PRINT"-Quell
e nuances choisissez vous pour la c
ouleur N-o";P;" ?":BOXF(14,7)-(24,1
7):CHR$(127),P:A=PALETTE(P)
35050 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 35050
35060 IF A$=CHR$(11) AND A+1<4096 T
HEN A=A+1
35070 IF A$=CHR$(10) AND A+1>0 THEN
A=A+1
35075 IF A$=FKEY$(2) THEN IM$="OK":
GAD=0:GOTO 42
35080 PALETTE P,A
35090 IF A$=CHR$(13) THEN 35110
35100 GOTO 35050
35110 NEXT P
35120 IM$="OK":GAD=0:GOTO 42
50000 *****
****
50010 * LOAD/SAVE
*
50020 *****
****
50030 ATTRB 0,0:SHOW 0:GET(12,1)-(3
9,6),P%(10000):BOXF(12,1)-(39,6)" "
,0,0:COLOR 2,0:LINE(176,8)-(176,10)
:LINE-(96,10):LINE-(96,55):LINE-(31
9,55):LINE-(319,10):LINE-(247,10):L
INE-(247,8)
50040 ATTRB 0,0:COLOR 2,1:LOCATE 20
,2:PRINT"1. Charger":LOCATE 20,3:PRI
NT"2. Sauvegarder":COLOR 2,0:LOCATE
13,5:ATTRB 1,0:PRINT"Votre choix ?"
50050 A$=INPUT$(1)
50051 IF A$=FKEY$(2) THEN PUT(12,1)
,P%(10000):LI=LI+20:GOTO 100

```

```

50060 IF A$="1" THEN 50100
50070 IF A$="2" THEN 50100
50080 PLAY"05SI":GOTO 50040
50100 *****
****
50110 * CHARGEMENT
*
50120 *****
****
50125 ON ERROR GOTO 50200
50130 J$="":PUT(12,1),P%(10000):GET
(0,1)-(39,22),P%(10000):CONSOLE 0,2
4,,1:CLS:SCREEN2,0,0:ATTRB 1,1:LOC
ATE 19,1:PRINT"La liste des dessins
":CONSOLE 2,22:ATTRB 0,0:DIR"0:MAP
"
50140 A$="":CONSOLE 20,24:CLS:LOCAT
E 1,22,0:COLOR 2,1:ATTRB 1,0:PRINT"
Votre choix ?":COLOR 2,0:ATTRB 0,0
:
50141 LOCATE 30,22,0:J$=""
50142 FOR U=1 TO 8
50143 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 50143
50144 IF ASC(A$)>33 AND ASC(A$)<127
THEN ATTRB 0,1:PRINTA$:J$=J$+A$:G
OTO 50150
50145 IF A$=FKEY$(2) THEN IM$="OK":
GOTO 42
50146 IF A$=CHR$(13) THEN 50155
50147 IF A$=CHR$(8) AND LEN(J$)>0 T
HEN A=LEN(J$):J$=LEFT$(J$,A-1):PRIN
T CHR$(8):" ":CHR$(8):U=U-1:GOTO 5
0143
50149 PLAY"05SI":GOTO 50143
50150 NEXT U
50155 ON ERROR GOTO 50200
50160 LOADP J$,P%(10000)
50165 IM$="OK":LOCATE ,0:GOTO 42
50200 IF ERR=62 OR ERR=53 OR ERR=55
OR ERR=60 OR ERR=65 OR ERR=71 OR E
RR=72 AND J$<>" THEN PLAY"05SI":A
$=INPUT$(1):GOTO 50140
50210 IF ERR=62 OR ERR=53 OR ERR=55
OR ERR=60 OR ERR=65 OR ERR=71 OR
ERR=72 THEN PLAY"05SI":A$=INPUT$(1)
:GOTO 50140
50220 END
51000 *****
****
51010 * LA SAUVEGARDE
*
51020 *****
****
51030 BOXF(13,2)-(39,5)" ":COLOR 2,
1:ATTRB 0,0:LOCATE 13,2:PRINT"-Sous
quel nom voulez vous":LOCATE 13,3:
PRINT"le SAUVEGARDER ?":
51040 LOCATE 14,5,0:J$=""
51045 FOR U=1 TO 8
51050 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 51050
51060 IF ASC(A$)>33 AND ASC(A$)<127
THEN PRINTA$:J$=J$+A$:GOTO 51100
51070 IF A$=FKEY$(2) THEN PUT(12,1)
,P%(10000):LI=LI+20:GOTO 100
51080 IF A$=CHR$(13) THEN GOTO 5111
0
51087 IF A$=CHR$(8) AND LEN(J$)>0 T
HEN A=LEN(J$):J$=LEFT$(J$,A-1):PRIN
T CHR$(8):" ":CHR$(8):U=U-1:GOTO 5
1050
51090 PLAY"05SI":GOTO 51050
51100 NEXT U
51110 PUT(12,1),P%(10000):GET(0,1)-
(39,22),P%(10000):SAVEP J$,P%(10000)
:LI=LI+20:GOTO 100

```

Turbo fichier écrit en Turbo Pascal

Suite et fin de ce listing dont la
première partie a été publiée le mois

dernier. Nous vous proposons de plus le
mode d'emploi de ce programme.

Ouvrir un fichier.

La création d'un nouveau fichier par
l'intermédiaire de cette commande lui
alloue l'extension "FIC". Un fichier
nommé CLIENTS devient donc sur la
disquette CLIENTS.FIC.

Cette option peut être appelée :

- lorsque l'utilisateur vient de charger
le programme et n'a pas encore défini
de fichier de travail. Dans ce cas, le
message "fichier inexistant" apparaît.
- lorsque l'on désire changer de fichier
de travail. Les mises à jour sont
directement effectuées par le
programme.

Détruire un fichier.

Détruit tout fichier possesseur de
l'extension "FIC", y compris le fichier
de travail.

Créer des fiches.

La création de fiches se fait en entrant
la valeur correspondant à chaque
rubrique. Ces dernières contiennent des
valeurs alphanumériques dont la
longueur est limitée par deux
marqueurs.

Chercher des fiches.

Recherche une ou plusieurs fiches ayant
des critères communs.

Lister le fichier en cours.

Liste la totalité du fichier en cours sur
imprimante ou à l'écran.

Modifier des fiches.

Modifie une ou plusieurs fiches par
saisie directe des nouvelles valeurs.

Détruire des fiches.

La destruction de fiches nécessite
auparavant une recherche. Le
programme gère ensuite les opérations
de mise à jour.

Faire un tri.

Effectue une recherche sur un seul
critère et sur l'ensemble du fichier.

Quitter.

Retourne directement sous CPM.

```

-----
procedure recherche(option:boolean)
;
var fiche:type_fiche;
i:integer;
begin
for i:=1 to filesize(fichier)
do select[i]:=true;
repeat

```



la plus copieuse
des souris!

HANDY SCANNER
avec son logiciel
3 990 F TTC

L'outil idéal de saisie par
digitalisation pour

Micro Edition

Créez votre journal avec un logiciel de mise
en page (Ventura, etc.), HANDY SCANNER
vous permet d'intégrer vos photos et illustra-
tions.

Archivage

Digitalisez et stockez les éléments des dossiers
que vous souhaitez constituer. Animez vos
projets avec HANDY SCANNER.

Graphisme

HANDY SCANNER vous permet d'intégrer
directement une image digitalisée dans le
cadre d'un logiciel graphique (DR Halo,
Handy Paint, etc.)

Et vous

HANDY SCANNER vous autorise de nom-
breuses applications. A vous de scanner.

Assistance technique

Ecrivez-nous, un technicien
vous répond sous 48 heures.

BON DE COMMANDE à retourner à **CAMERON S.A.R.L.** - 55 avenue Jean-Jaurès - 75019 PARIS

Ci-joint mon règlement par chèque bancaire, aucune réservation ne sera prise en compte sans règlement.

Expédiez-moi rapidement :

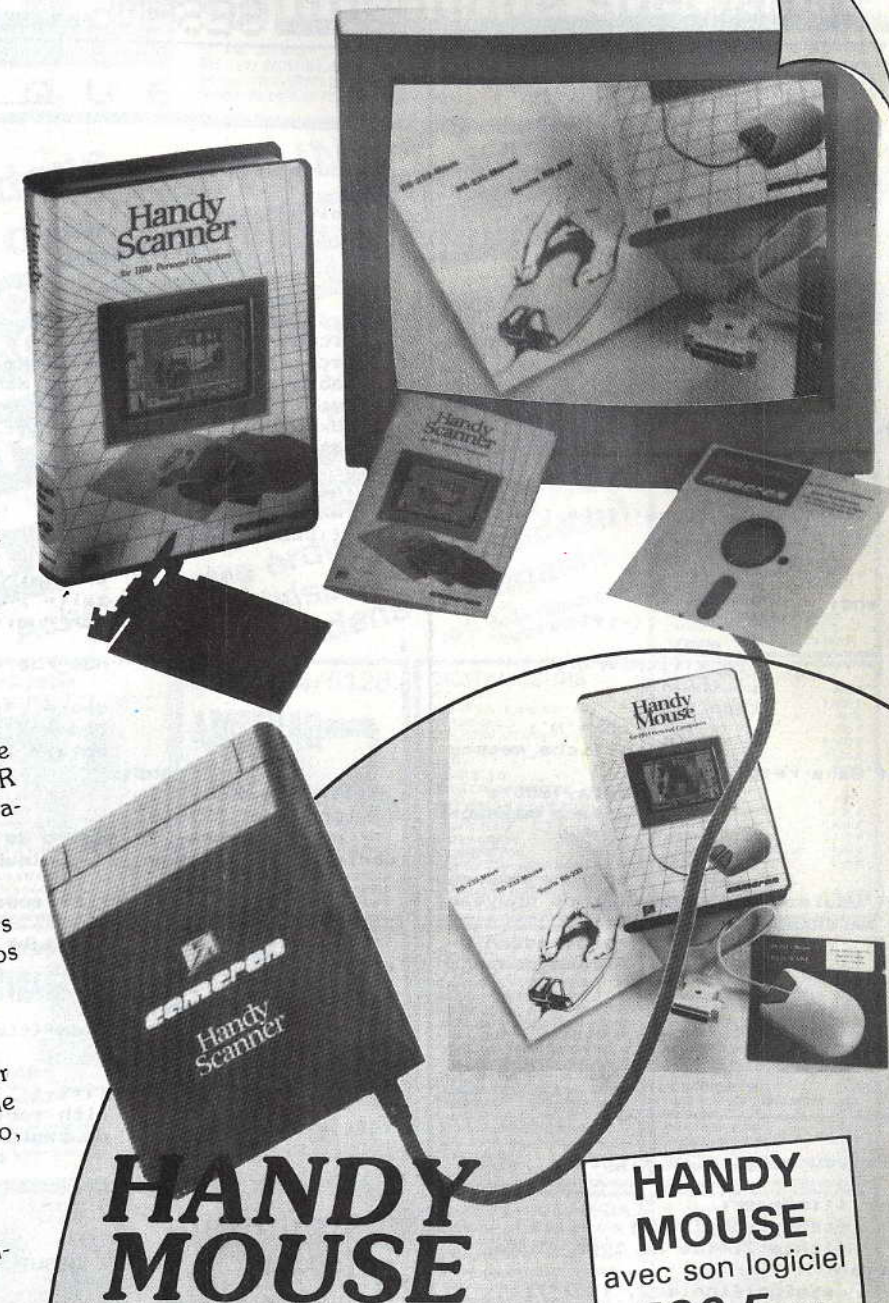
HANDY SCANNER pour ATARI ST ☐ 3990 F TTC
HANDY SCANNER pour IBM PC et compatibles ☐ 3990 F TTC
HANDY MOUSE pour IBM PC et compatibles ☐ 790 F TTC

Réservez-moi :

HANDY SCANNER pour ATARI ST ☐ 3990 F TTC (dispo. courant novembre)
HANDY SCANNER pour AMIGA ☐ 3990 F TTC (dispo. courant décembre)
HANDY SCANNER pour MACINTOSH ☐ 3990 F TTC (dispo. courant janvier)

Frais de port 35 F

Nom _____ Prénom _____ Adresse _____
Ville _____ Code Postal _____



**HANDY
MOUSE**

**HANDY
MOUSE**
avec son logiciel
790 F TTC

LA SOURIS DE TOUS LES PC

Elle se branche sur le port RS 232 sans interface,
entièrement compatible avec HANDY SCANNER.

Fournie avec un driver qui lui permet de fonction-
ner avec la plupart des logiciels MS-DOS (Win-
dows, Lotus I, II, III, Wordstar, etc.).


```

imp:='N';
if not(option)
then begin
    affiche_message
e('Voulez-vous imprimer (O/N) ?');
    read(kbd,imp);
    efface_message
;
    end;
    construit_select;
    reset(fichier1);
    i:=1;
    inutil:=true;
    while (not eof(fichier1)
) and (ch<>'')
    do begin
        read(fichier1,fi
che);
        if select[i] the
n begin
            affiche_fiche(fiche,true);
            inutil:=false
        end;
        i:=i+1
    end;
    close(fichier1);
    if inutil
    then begin
        ch:='N';
        affiche_message
e('Sans resultat. ');
        delay(800);
        efface_message
    end
    else begin
        affiche_message
e('Voulez-vous spécifier de nouveau
x caracteres (O/N) ?');
        read(kbd,ch);
        efface_message
    end;
    until not(ch in ['O','o'])
end;

procédure detruire_fiches;
var i:integer;
fiche:type_fiche;
fichier2:file of type_fiche;
begin
    assign(fichier2,'faux');
    recherche(true);
    affiche_message('Confirmation
(O/N) ?');
    read(kbd,ch);
    efface_message;
    if ch in ['O','o']
    then begin
        reset(fichier1);
        rewrite(fichier2);
        i:=1;
        while not(eof(fichier1)
r1))
        do begin
            read(fichier1,fiche);
            if not(select[i] then write(fichier2,fiche);
            i:=i+1
        end;
        close(fichier2);
        erase(fichier1);
        rename(fichier2,n
om_fichier1);
        assign(fichier1,n
om_fichier1);
    end;
end;

```

```

do if (majusc(tab
[i].val)>majusc(tab[j].val))
then begin
    aux:=tab[i];
    tab[i]:=tab[j];
    tab[j]:=aux
x');
    assign(fichier2,'faux');
    rewrite(fichier2);
    for i:=1 to imax do
        write(fichier2,rien);
        reset(fichier1);
        reset(fichier2);
        for i:=1 to imax
        do begin
            seek(fichier
1,tab[i].compt-1);
            read(fichier
1,fiche);
            write(fichier
2,fiche);
        end;
        close(fichier2);
        erase(fichier1);
        rename(fichier2,nom_
fichier1);
        assign(fichier1,nom_
fichier1);
        efface_message
    end
    else begin
        affiche_message('Cet
te rubrique n'existe pas. ');
        delay(800);
        efface_message
    end
end;

procédure modifier_fiches;
var i,rub,imax:integer;
fiche:type_fiche;
begin
    recherche(true);
    imax:=filesize(fichier1);
    reset(fichier1);
    imp:='N';
    rub:=1;
    while not eof(fichier1)
    do begin
        read(fichier1,fiche);
        if select[i]
        then begin
            repeat
                affiche
e_fiche(fiche,false);
                writel
n;writel;n;writel;n;writel;n;
                gotoxy
(1,20);
                write(
'Entrez le numero de la rubrique ch
oisie ( [return] pour quitter) : ');
            until
            tege
r_saisie(rub,3);
            writel
n;
            if rub
<>0
            then b
egin
                if rub in [1..nbr_rubriques]
                then begin

```

MEGATARI
IL ARRIVE !!

TOTALEMENT COMPATIBLE
520 ET 1040 ST

GARANTIE 1 AN
MAINTENANCE SUR SITE

MEGA ST 2M 9 950 F HT
MEGA ST 4M 12 950 F HT
MEGA LASER 2M 20 950 F HT
MEGA LASER 4M 23 950 F HT

IMPRIMANTE LASER 11 950 F HT
RESOLUTION 300 x 300
8 PAGES MINUTE

ON CROIT RÊVER
520 STF 2 990 F
520 STF + MONITEUR COULEUR 1224 5 490 F
1040 STF COULEUR 7 490 F
1040 STF MONOCHROME 5 990 F

520/1040 ST : Garantie 2 ans.

● traitement de texte
HABAWRITER 700 F
STAD 800 F
SIGNUM 1 800 F

TABLETTE GRAPHIQUE CRP
nouveau 4 450 F

● logiciels graphiques ST
AEGIS ANIMATOR 585 F
PUBLISHING PARTNER 1 600 F

● musique ST
CREATOR 2 845 F
PRO 24 STEINBERG V 2.0 2 600 F
EZ-TRACK 870 F

● tableurs
DB CALC 455 F
EZ-CALC 740 F
CALCOMAT 450 F

● utilitaire Atari ST
MACRO ASSEMBLER 570 F

● éducatifs ST
MATH 3^e 225 F
MATH 5^e-4^e 225 F
MATH 6^e 225 F
GÉOMÉTRIE 9^e à Term. 225 F

● jeux ST
BARBARIAN 225 F
IMPACT 150 F
MARBLE MADNESS 299 F
PIRATES OF BARBARY 145 F
ROADRUNNER 169 F
COLONIAL CONQUEST 315 F
CHESSMATE 2000 300 F
FLIGHT SIMULATOR II 410 F
MANOIR MORTEVILLE 230 F
ARKANOID 140 F

● encore des jeux
F15 STRIKE EAGLE 230 F
TERRORPODS 210 F
INDIANA JONES 150 F
KING QUEST III 290 F
DEFENDER OF THE CROWN 270 F
SDI 345 F
METRO CROSS 260 F
THE PAWN 210 F
WORLD GAMES 320 F
TAI PAN 170 F
GOLD RUNNER 250 F
RANARAMA 195 F
BACKLASH 195 F
STAR GLIDER 245 F
SUPER CYCLE 320 F
PROLONGATEUR 80 F

les joysticks

THE PROFESSIONAL
6 microswitches
A. STANDARD 170 F
B. AUTOFIRE 195 F

THE ELITE 130 F
4 microswitches

POUR PC 1512:
joystick + interface
450 F

COLLECTIVITES ETUDIANTS !! consultez-nous de bonnes affaires vous seront proposées.

BON DE COMMANDE à renvoyer à RUN dep' VPC 62 rue Gérard 75013 PARIS

Logiciel _____

Matériel _____

Frais de port (France métropolitaine): _____
contre-remboursement 30 F. Matériel par SERNAM EXPRESS 200 F.
Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ☐ ou CCP ☐

SIGNATURE _____
Signature des parents pour les moins de 18 ans.

Logiciels 20 F Sup pour
World Express 200 F

Total _____

CREDIT CETELEM IMMEDIAT : NOUS CONSULTER

c'est déjà NOËL dans les 2 points d'accueil RUN

VENEZ CHERCHER VOTRE ORDINATEUR VOS ACCESSOIRES ET VOS JEUX !!!

FLASH! FLASH! l'accueil, le sérieux, les prix, le choix, la compétence, l'avant et l'après-vente !!

Achetez votre ordinateur chez RUN et choisissez votre cadeau* dans le magasin.

* 10 % de la valeur de votre achat.

SEGA
LA CONSOLE ET SES JEUX

CONSOLE SEGA 990 F

PISTOLET 449 F

ACTION FIGHTER 219 F

ALEX KEEDE 219 F

ASTRO WARRIOR 219 F

BLACK BELT 219 F

CHOPPLIFTER 219 F

ENDURO RACER 219 F

F 16 FIGHTER 169 F

FANTASY ZONE 219 F

GANGSTER TOWN 219 F

GHOST HOUSE 169 F

GREAT GOLF 219 F

PC 1640
AMSTRAD

PC 1640
HD 20 COULEUR
CARTE EGA
haute résolution
640 x 350 couleur
16 couleurs au choix dans
une palette de 64 couleurs
moniteur haute résolution
640 Ko 15 680 F

PCW 9512
AMSTRAD

512 Ko
Monit. noir et blanc 90 x 32 car.
Traitement texte Locoscript 2
Imprimante marguerite 6 510 F
et toujours
PCW 8256 4 740 F
PCW 8512 5 930 F

PCW la révolution DTP-PAO en français

DTP-PAO 375 F
DTP-PAO + Souris AMX 875 F
DTP-PAO + Scanner 875 F
MASTERSCAN 875 F
DTP-PAO + Digitaliseur VIDI + Souris AMX + MASTERSCAN + PCW Paint 2 975 F

livres AMIGA

BIEN DEBUTER 149 F
TRUCS ET ASTUCES 199 F
THE AMIGA HANDBOOK 135 F
HARDWARE REF. MANUAL 355 F
INTUITION REF. MANUAL 355 F
ROM KERNEL EXEC. 355 F
ROM KERNEL LIB. DEVICES 533 F
Port en plus 25 F par livre.

l'incroyable intégrale PC 1512
AMSTRAD

est livré avec un ensemble de logiciels PRO intégrés sous GEN

Tr. texte EVOLUTION SUNSET
Tableur graphique CALCOMAT
Base de données SUPERBASE
et en plus UN PACK DE 4 JEUX et pour le prix du 1512 !!
NOUS CONSULTER.

MULTIFACE II [C] 550 F

● jeux CPC
BARBARIAN C 99 F D 132 F
MYSTERY OF THE NIL C 105 F D 145 F
WORLD GAMES C 99 F D 150 F
TAI PAN C 99 F D 150 F
ACE OF ACES C 110 F D 150 F
SPORT COMPIL C 175 F D 250 F
NITROGLYCERINE C 205 F
FIVE STAR GAME II C 115 F
MAGMAX C 99 F D 149 F

● éducatifs CPC
MATH 6^e D 132 F
MATH 5^e-4^e D 132 F
MATH 3^e D 202 F
DÉCOUVERTE DE LA VIE 6^e-5^e D 205 F

jeux CPC

SPY VS SPY III D 160 F
6 X PAK D 148 F
LE MAÎTRE DES AMES D 190 F
CRAZY CARS C 138 F D 179 F
HIGH FRONTIER C 120 F D 170 F
WONDER BOY C 95 F D 140 F
ARMY MOVES C 95 F D 135 F
QUARTET C 95 F D 140 F
MYSTERY OF ARKHAM C 120 F
JOYCON (Doubleur de joystick) FAMEUX 75 F

jeux CPC

MATH 6^e D 132 F
MATH 5^e-4^e D 132 F
MATH 3^e D 202 F
DÉCOUVERTE DE LA VIE 6^e-5^e D 205 F

livres AMIGA

BIEN DEBUTER 149 F
TRUCS ET ASTUCES 199 F
THE AMIGA HANDBOOK 135 F
HARDWARE REF. MANUAL 355 F
INTUITION REF. MANUAL 355 F
ROM KERNEL EXEC. 355 F
ROM KERNEL LIB. DEVICES 533 F
Port en plus 25 F par livre.

CPC 464/6128
AMSTRAD

CPC 464 Monochrome 1 990 F
Couleur 2 990 F

CPC 6128 Monochrome 2 990 F
Couleur 3 990 F

IMPRIMANTE DMP 2000 1 690 F
LECTEUR DISQ. DD1 1 990 F

DIGITALISEURS

ATARI ST
PRO 87 (CIC) Haute résolution
128 tons de gris 2 950 F
REALIZER (CIC) Digit. ultra rapide.
2 à 16 tons de gris 1 730 F

AMIGA
DIGIVIEW 2.0 1 995 F
TABLETTE GRAPH. CRP 4 450 F

IMPRIMANTES

CITIZEN 120 C 750 F
CITIZEN LPS 10 2 950 F
CITIZEN MPS 15 2 950 F
CENTRONICS LASER PAGE 2 250 F
IMPRIMANTE DMP 3160 2 250 F
IMPRIMANTE DMP 4000 3 990 F
AMSTRAD LQ 500 4 020 F

SCANNER CICI
NOUVEAU

SCANNER À PLAT - FORMAT A4
IMPRIME DIRECTEMENT EN
THERMIQUE - COMPATIBILITE
LASER OU MATRICIELLE - SORT
GRAPHIQUE - EXTREMEMENT
PUISSANT - SAUVEGARDE SOUS
DEGAS ELITE. ZOOM. RÉGLAGE
DIRECTEMENT SUR SCANNER.
SCAN EN TEXTE (N et B) OU EN
GRAPHIQUE. 128 tons de gris per
effet de trame sur ST. 32 tons de
gris sur AMIGA. Prix : 14 850 F

TAPIS SOURIS
MOUSE MAT (USA) 89 F

nouveautés US AMIGA

EXTENSION MÉMOIRE INTERNE
A 1000 avec horloge, 1.5 MEGA
RAM portée à 2 MEGS 4 990 F

EXTENSION MÉMOIRE INTERNE
A 500 associée à l'extension
Commodore 512 K interne avec
horloge. L'ensemble porte l'A 500
à 3.5 MEGS 4 850 F

TV SHOW. Animation et slide
show avec effets spéciaux pour
tous vos graph. AMIGA 770 F

ÉMULATEUR C64 N.C.
ACCELERATEUR DE DRIVE N.C.
SILVER. RAY TRACING 3D
GRAPHICS ET ANIMATION 1 600 F

jeux amiga

BARBARIAN 245 F
TERRORPODS 245 F
IMPACT 150 F
TEST DRIVE 375 F
THE PAWN 270 F
KARATE KID II 240 F
FAERY TALE 410 F
ARAZOK'S TOMB 340 F
ALIEN FIRES 340 F
FLIGHT SIM. II 495 F
FS I SCENERIES 7 250 F
DEFENDER OF THE CROWN 355 F
SINBAD 370 F
ROADWAR 2000 390 F
SILENT SERVICE 390 F
MARBLE MADNESS 390 F
CHESS MASTER 2000 350 F

des utilitaires AMIGA

DELUXE PAINT II 699 F
A. ANIM. + IMAGES 1 435 F
DE LUXE MUSIC C. S. N.C.
TEXTCRAFT PLUS 750 F
PROWRITE 1 100 F
PAGE SETTER 1 230 F
SUPER BASE (français) 990 F

● musique
AEGIS SONIX 750 F
DE LUXE MUSIC C. S. 750 F
FUTURE SOUND 2 965 F
PRO MIDI STUDIO 2 860 F
AGIS VIDEO SCAPE 3D 1 565 F
DIGI PAINT 630 F

● langages
A. BASIC (ABSOFT) 1 550 F
LATTICE C 1 490 F

jeux amiga

BARBARIAN 245 F
TERRORPODS 245 F
IMPACT 150 F
TEST DRIVE 375 F
THE PAWN 270 F
KARATE KID II 240 F
FAERY TALE 410 F
ARAZOK'S TOMB 340 F
ALIEN FIRES 340 F
FLIGHT SIM. II 495 F
FS I SCENERIES 7 250 F
DEFENDER OF THE CROWN 355 F
SINBAD 370 F
ROADWAR 2000 390 F
SILENT SERVICE 390 F
MARBLE MADNESS 390 F
CHESS MASTER 2000 350 F

encore des jeux

CRAZY CARS 285 F
ROADWAR EUROPA 350 F
DARK CASTLE 310 F

● et des logiciels AMIGA

AMIGALINK CÂBLE 980 F
500/2000 980 F
MINI 16 11 741 F
FLOW-IDEA PROCESSOR 810 F
PAGE FLIPPER 420 F
CLIMATE 350 F

● nouveautés US

SYNTHIA pour créer des sons et
les sauvegarder sous IFF, et
ensuite les exploiter sous SONIX
par exemple 750 F

CREDIT 3 formules :

1. PARTICULIER CETELEM
2. CRÉDIT ENTREPRISE
3. LEASING

DEMANDEZ NOS LISTES DE PRODUITS POUR VOTRE MACHINE : (marque) _____

Je préfère régler par carte de crédit bancaire n° de carte _____

Expire à fin.../.../...
Date de commande : _____
Signature obligatoire : _____


```

end;
( FIN MODIF )
i:=i+1
end;
close(fichier1);
if imp in ['O','o']
then begin
writeln(1st,'Liste d
es fiches ayant comme caracteres co
mmuns:');
writeln(1st);
affiche_fiche(trait
,false);
writeln(1st,'
-----');
writeln(1st)
end
end;
{-----}
-----}

procedure recherche(option:boolean)
;
var fiche:type_fiche;
i:integer;
begin
for i:=1 to filesize(fichier1)
do select[i]:=true;
repeat
imp:='N';
if not(option)
then begin
affiche_message
e('Voulez-vous imprimer (O/N) ?');
read(kbd,imp);
efface_message
;
end;
construit_select;
reset(fichier1);
i:=1;
inutil:=true;
while (not eof(fichier1)
) and (ch<>'.')
do begin
read(fichier1,fi
che);
if select[i] the
n begin
affiche_fiche(fiche,true);
inutil:=false
end;
i:=i+1
end;
close(fichier1);
if inutil
then begin
ch:='N';
affiche_message
e('Sans resultat. ');
delay(800);
efface_message
end
else begin
affiche_message
e('Voulez-vous specifier de nouveau
x caracteres (O/N) ?');
read(kbd,ch);
efface_message
;
end;
until not(ch in ['O','o'])
end;
{-----}
-----}

procedure detruire_fiches;

```

- ☐ digitaliseur ARA 990 F
- ☐ synthétiseur vocal 550 F
- ☐ interface TV 1490 F
- ☐ interface TV avec télécommand. ... 1690 F
- ☐ crayon à fibre optique DART 395 F

EXCEPTIONNELLEMENT OUVERT LE DIMANCHE 20 ET LUNDI 21 DE 10 H 30 A 19 H



**PROMOTION
NOËL**

- Compatible EBSO[®]N et IPM
- Tête d'impression 9 aiguilles
- Vitesse d'impression de 100 cps en mode listing et 16 cps en NLQ
- Niveau de bruit inférieur à 52 dB
- Entraînement du papier par friction ou traction
- Plusieurs styles de caractères : doubles largeur, gras, double frappe, compressé, italique, superscript, inverse et souligné
- Marge et espacement ligne réglables par commandes logiciel.

☐ imprimante SEIKOSHA SP 180 ... 2190 F
1590 F

☐ realizer	1690 F
☐ tablette graphique C.R.P.	4595 F
☐ STreplay	850 F
☐ disque dur 20 MO	4990 F
☐ imprimante couleur	3490 F

☐ digitaliseur "PRO"	2490 F
☐ synthétiseur vocal	550 F
☐ crayon optique	120 F
☐ incrustation TV	499 F
☐ extension mémoire 256 K	1490 F


... et toute la gamme
des PC Thomson
et Amstrad,
Méga ST Atari
disponible dans la
boutique "PRO" au
43.28.00.71

☐ magnétoSCOPE VCR 4600 3990 F
Modèle avec programmation par
télécommande à écran cristaux liquide

☐ magnétoSCOPE VCR 4800 4590 F

- Le VCR 4600 MK II, le premier de la gamme Amstrad • Magnétoscope Hi-Fi • S.V.T. • Système V.H.S. • Entièrement compatible Canal 5
- Commandes et chargement frontaux • Télécommande multi-fonction infrarouges • Mémorisation de 5 programmes sur une période de 14 jours et/ou répétil du lundi au vendredi • Affichage de l'heure, de la programmation et du compte, en façade • Recherche rapide avant et arrière avec visualisation • Compteur à 4 chiffres avec remise à zéro automatique • Fonction "T.R.P." : Permet un enregistrement automatique par séquences de 30, 60, 90, 120, 150, 180 et 210 minutes • Prise Péritel • Livré avec télécommande • Alimentation : 220 V • Consommation : 37 W • Dimensions : L 43 x H 100 x P 31 cm.

VENTE AUX COLLECTIVITES : numéro réservé 48.86.92.84

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achat inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 80 F pour achat supérieur à 1000 F, 80 F pour achat supérieur à 2000 F).

JE POSSEDE UN ORDINATEUR DE MARQUE:

TYPE:

NOM:

ADRESSE :

CODE POSTAL: _____

VILLE:

Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) - envoyer le tout à **ORDIVIDUEL**, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.


```

var i:integer;
fichier:type_fiche;
fichier2:file of type_fiche;
begin
  assign(fichier2,'faux');
  recherche(true);
  affiche_message('Confirmation
(O/N) ?');
  read(kbd,ch);
  efface_message;
  if ch in ['O','o']
  then begin
    reset(fichier1);
    rewrite(fichier2);
    i:=1;
    while not(eof(fichier1))
    do begin
      read(fichier1,fiche);
      if not(select[i]) then write(fichier2,fiche);
      i:=i+1;
    end;
    close(fichier2);
    erase(fichier1);
    rename(fichier2,nom_fichier1);
    assign(fichier1,nom_fichier1);
  end;
end;
-----
procedure tri;
type elem=record
  compt:integer;
  val:donnee;
end;
var i,j,imax,rub:integer;
fiche,rien:type_fiche;
fichier2:file of type_fiche;
tab:array [1..nbr_fiches_max] of elem;
aux:elem;
option:boolean;
begin
  newscl;
  with rien do begin
    ( DEBUT MODIF )
    nom:='.';
    prenom:='.';
    tel:='.';
    num_rue:='.';
    nom_rue:='.';
    dep:='.';
    com:='.';
    note:='.';
  end;
  ( FIN MODIF )
  gotoxy(1,22);
  write('Entrez le numero de la
rubrique : ');integer_saisie(rub,3);
  if rub in [1..nbr_rubriques]
  then begin
    affiche_message('Pat
ienter S.V.P. ');
    reset(fichier1);
    i:=0;
    while not(eof(fichier1))
    do begin
      i:=i+1;
      with tab[i]
      do begin
        compt
        (fichier1,fiche);
        read
        case
        rub of
          F )
          1:val:=fiche.nom;
          2:val:=fiche.prenom;
          3:val:=fiche.tel;
          4:val:=fiche.num_rue;
          5:val:=fiche.nom_rue;
          6:val:=fiche.dep;
          7:val:=fiche.com;
          8:val:=fiche.note
        end
        ( FIN MODIF )
        end;
        close(fichier1);
        imax:=i;
        for i:=1 to imax-1
        do for j:=i+1 to imax
        do if (majusc(tab[i].val)>majusc(tab[j].val))
        then begin
          aux:=tab[i];
          tab[i]:=tab[j];
          tab[j]:=aux;
        end;
        assign(fichier2,'faux');
        rewrite(fichier2);
        for i:=1 to imax do
          write(fichier2,rien);
          reset(fichier1);
          reset(fichier2);
          for i:=1 to imax
          do begin
            seek(fichier1,tab[i].compt-1);
            read(fichier1,fiche);
            write(fichier2,fiche);
          end;
          close(fichier2);
          erase(fichier1);
          rename(fichier2,nom_fichier1);
          assign(fichier1,nom_fichier1);
          efface_message;
        end
        else begin
          affiche_message('Cet
te rubrique n'existe pas. ');
          delay(800);
          efface_message;
        end
      end;
    end;
  end;
  -----
  procedure modifier_fiches;
  var i,rub,imax:integer;
  fiche:type_fiche;
  begin
    recherche(true);
    imax:=filesize(fichier1);
    reset(fichier1);
  end;
  imp:='N';
  rub:=1;
  i:=1;
  while not eof(fichier1)
  do begin
    read(fichier1,fiche);
    if select[i]
    then begin
      repeat
        affiche_message(fiche,false);
        write
        n;writeln;writeln;writeln;
        gotoxy
        (1,20);
        write
        'Entrez le numero de la rubrique ch
oisie ( [return] pour quitter) : '
        );
        integer
        r_saisie(rub,3);
        write
        n;
        if rub
        <>0
        then b
        egin
          if rub in [1..nbr_rubriques]
          then begin
            write('Entrez la nou
velle valeur : ');
            ( DEBUT MODIF )
            case rub of
              1:alpha_saisie(f
iche.nom,30);
              2:alpha_saisie(f
iche.prenom,30);
              3:alpha_saisie(f
iche.tel,20);
              4:alpha_saisie(f
iche.num_rue,7);
              5:alpha_saisie(f
iche.nom_rue,40);
              6:alpha_saisie(f
iche.dep,2);
              7:alpha_saisie(f
iche.com,3);
              8:alpha_saisie(f
iche.note,70)
            end
            ( FIN MODIF )
            end
          else begin
            affiche_message('Cett
e rubrique n'existe pas. ');
            delay(800);
            efface_message;
          end;
        end;
        affiche_message('autre rubrique
(O/N) ?');
        read(kbd,ch);
        efface_message;
      end;
    end;
  end;
end;

```

DYNAMIT COMPUTER

(ÉLU COMPATIBLE PC/XT® DE L'ANNÉE PAR LE JOURNAL
DE LA PRESSE INFORMATIQUE PROFESSIONNELLE
« DÉCISION INFORMATIQUE » POUR SON RAPPORT QUALITÉ/PRIX)
PROMOTION ÉDUCATION NATIONALE (RÉSERVÉE AUX ÉTUDIANTS/ENSEIGNANTS)

2999F_{HT}

(3 556,82 TTC)

L'ORDINATEUR COMPATIBLE IBM-PC®, LE « CK-PC » (Clown KILLER-PC) incluant :

Boîtier métal pro, carte mère Turbo 8 slots, 4,77/8 MHz équipée de 512 Ko extensible à 640 Ko, BIOS légal SIGMA DESIGN (USA), AWARD (USA) carte contrôleur de lecteurs de disquettes, carte monochrome graphique imprimante, ou carte CGA imprimante TURBO, lecteur de disquette japonais et assemblé au Japon, alimentation 135 W. UL/FCC (Normes USA), clavier Azerty 84 touches mécanisme CHERRY ALLEMAND. GARANTIE.

OPTIONS :

MONITEUR TTL ou VIDÉO COMPOSITE	716,70F HT	(850,00F TTC)
SOURIS ESPRIT (TAIWAN)	244,52F HT	(290,00F TTC)
SOURIS NEOS (JAPON) la meilleure du marché	548,06F HT	(650,00F TTC)
MS-DOS 3.21 (Manuel français) + GW BASIC	450,00F HT	(533,70F TTC)
BOITE DE 10 FREEWARE (sur disquettes RPS)	84,32F HT	(100,00F TTC)
BOITE DE 10 DISQUETTES SF/DD	23,61F HT	(28,00F TTC)

PROMOTIONS EXCEPTIONNELLES (QUANTITÉ LIMITÉE)

IMPRIMANTE OLIVETTI DM-100 1264,76F HT (1500,00F TTC)
DISQUE DUR 20 Meg + Contrôleur (USA) 2445,20F HT (2900,00F TTC)

FAITES VOS ADDITIONS ! ET PAS DE VENTE FORCÉE DU TYPE *Vos disquettes à 0,50F si vous m'achetez ma boîte de rangement au prix de son poids en or !!!*
FOURNISSEURS DES GRANDS COMPTES FRANÇAIS, CAISSE CENTRALE DES BANQUES POPULAIRES, CNRS, FACULTÉS, ÉCOLES D'INGÉNIEURS, SG2, CULLINET, CEGOS, SLIGOS, PHILIP MORRIS/MARLBORO, etc.

NOTRE QUALITÉ N'EST PLUS À DÉMONTRER, NOUS N'AVONS QUE DES CLIENTS HEUREUX ET...

DES PRIX... À FAIRE PLEURER LES CROCODILES

RECHERCHONS MONTEURS CÂBLEURS, TECHNICIENS ÉLECTRONIQUE, INGÉNIEURS

DYNAMIT COMPUTER 54, rue de Dunkerque - Métro : Gare du Nord/Anvers
75009 PARIS - Tél. : 42.82.17.09/25 - Téléc. : 643295 F

HEURES D'OUVERTURE : MARDI AU VENDREDI 9 h 30 - 13 h / 14 h - 19 h - SAMEDI 10 h - 13 h / 14 h 30-18 h


```
nd;
) or (ch in ['N','n']);
1,i-1);
r1,fiche)
end;
if rub=0 then seek(fic
hier1,filesize(fichier1))
else i:=i+1;
end;
close(fichier1)
end;
if rub=0 then seek(fichier1,filesi
ze(fichier1))
else i:=i+1;
```

Test mémoire pour PC 1403 et compatibles

Avez-vous une bonne mémoire? Ce listing inspiré du jeu de Kim peut vous donner la réponse.

```
2:HS=0
3:REM TESTEZ VOTRE MEMOIRE
VISUELLE
4:REM EN RESTITUANT DANS LEUR
ORDRE D'APPARITION
5:REM LES SERIES DE CARACTERES
ALEATOIRES
6:REM AFFICHEES PAR LA MACHINE
9:REM PRESENTATION
10:PAUSE " >Test memoire<"
11:BEEP 1
12:REM INITIALISATION
13:DD$=""
15:SC=0
19:REM CHR$ ALEATOIRE
20:RANDOM
21:A=RND 26+64
37:REM DE CHR$
38:DD$=DD$+CHR$(A)
39:REM BOUCLE AFFICHAGE
40:FOR F=1 TO LEN DD$
43:PAUSE MID$(DD$,F,1)
50:NEXT F
59:REM ENTREE JOUEUR
60:PAUSE "Entrez la sequence!";
61:INPUT BB$
69:REM TEST VERIFICATION
70:IF DD$<>BB$ THEN 79
71:PAUSE "Bravo!!"
72:PRINT "Prenez garde!"
73:BEEP F
74:SC=SC+F
```

```
75:GOTO 20
79:REM EN CAS D'ECHEC
80:BEEP 1
81:PAUSE "La bonne sequence etait:"
82:PRINT DD$
89:REM CALCUL SCORE
90:IF SC>HS THEN LET HS=SC
93:IF SC<70 THEN PRINT "Vous etes
amnesique?"
```

```
95:IF SC>70 AND SC<110 THEN PRINT
"Votre memoire est ok"
98:IF SC>110 THEN PRINT "Vous etes
surdoue"
99:PRINT "High Score:";HS
100:INPUT "On recommence?"X$
120:IF ASC X$=79 THEN GOTO 10
130:PAUSE "Poule mouillée!"
140:END
```

SPECIAL MICRO-JEUX

Car Massacre pour Amstrad

Vous avez été nombreux à nous appeler au sujet de ce programme. Le listing ci-dessous résoudra tous vos problèmes de saisie. Les lignes de DATA reprennent les valeurs publiées dans le dernier Micro-Jeux et sont écrites en mémoire à chaque fois puis exécutées. Il est impératif de mettre au minimum 16 valeurs par ligne de DATA et les valeurs de vérification (précédées de points) doivent être omises ici.

```
10 'Car massacre
15 ' Listing original publié dans le Micro-Jeux/Hors série numéro 5
20 MEMORY & 1FFF
30 ENV 1,20,0,20
40 ENV 2,50,-1,16,127,-1
50 ENV 3,50,0,50,0
60 ENV 4,127,-1,7
70 ENT 2,127,1,50
80 ENT 3,50,3,1
90 ENT 4,0,0,0
100 AD=2000
105 PRINT "PATIENCE..."
110 FOR L=1 TO 762
120 FOR P=0 TO 16
130 READ O$
140 POKE AD,YAL("&" + O$)
150 AD=AD+1
160 NEXT P
170 NEXT L
180 CALL &40C0
500 DATA 00,0C,0C,0C,0C,00,00,0C,0C,0C,00,00,0C,0C,0C
501 DATA 0C,00,00,0C,0C,0C,00,00,FF,0C,0C,FF,00,00,FF
502 DATA 0C,0C,FF,00,00,FF,18,24,FF,00,00,04,30,BA,08,00
503 DATA 00,04,75,BA,08,00,00,04,...
1000 'Continuez jusqu'à la fin la saisie des valeurs
1010 'avant de lancer le programme. Bon courage!
```

ATARI

MEGA ST2 MONOCHROME	11801	MEGA ST4 MONOCHROME	15359
MEGA ST2 COULEUR	13301	MEGA ST4 COULEUR	16859
MEGA ST2 LASER	24847	MEGA ST4 LASER	28405
520 STF	2990	1040 MONOCHROME	5990
520 COULEUR	5490	1040 COULEUR	7490

Nos prix sur la gamme MEGA ST comprennent un contrat de maintenance sur site sur toute la France pendant un an et une sélection des meilleurs logiciels du domaine public.

Possibilité de reprise d'un 520 ou d'un 1040 pour l'achat d'un MEGA.

PERIPHERIQUES

Extension 512 K	1190	Onduleur Powerlab 200	3546	Camera Ikegami	4490
Disque Dur 20 Mega	4990	Digitaliseur Realtizer	1650	Camera CCD	9400
Lecteur 3"1/2	1650	Digitaliseur Pro 87	2950	Statif pour Digit	1490
Lecteur 5"1/4	2250	Tablette Graphique CRP	4490	Table Traçante A3	12990
Modem Attel 422	4625			Scanner Hawk CP14	14900

LOGICIELS

UTILITAIRES

Back Pack	490
Emulcom	790
Flash	389
Programmeur EPROM	1499
K Comm 2	589
K Ressource	389
K Switch	299
PC Ditto	890
Quick Mind	339
Serveur Imperatel	2990

GRAPHISME

Adv Art Studio	290
Aegis Animator	569
Art Director	499
CAD 3D V2	990
Lunettes 3D	1890
Degas Elite	490
Easy Draw	659
Film Director	579
GFA Draft	850
GFA Objet	395
GFA Vector	350
Publishing Partner	1750

BUREAUTIQUE

Calcomat Plus	750
Evolution Sunset	790
First Word Plus	990
Signum	1800
Superbase	990
VIP sous GEM	1690

PROGRAMMATION

Desa	249
Devpack	490
Developper en GFA	299
Fast Basic	890
F Prolog	870
GFA Basic	485
GFA Companion	429
Interpreteur C	395
Lattice C	990
Mark Williams C	1450
MCC Macro	
Assembl.	490
MCC Pascal	799
Megamax C	1690
Pro Fortran	1290
Profimat	495
Trucs en GFA	269

EDUCATIFS

Atageo	169
Math 3eme	220
Math 5/4	220
Math 6	220
Fonctions et Complexes	220
Geometrie	220
Traceur	220
Biologie	329
Anglais	329
Espagnol	329
Allemand	329

MUSIQUE

Creator	2650
CZ Android	990
Digidrum	219
EZ Track	650
K Minstrel	299
Masterscore	2900
Pro 24	2450
Pro Sound Designer	679
Super Conductor	539
ST Replay	799

JEUX

Airball	229	Gauntlet	219	Mercenary	245	SDI	349
Alternate Reality	239	Golden Path	199	Metrocross	439	Sentinel	209
Arkanoid	189	Goldrunner	225	Midi Maze	399	Shangai	249
Autoduel	239	Guild of Thieves	239	Mortville Manor	229	Shuttle 2	199
Balance of Power	340	Hardball	299	Ogre	299	Silent Service	245
Barbarian	219	Impact	169	Pawn	219	Skyfox	229
Bard's Tale	349	King's Quest	339	Phantasie	309	Space Quest	349
Bob Winner	229	King's Quest 2	199	Phantasie 2	249	Star Raiders	339
Chess Psion	225	King's Quest 3	349	Phantasie 3	309	Starglider	229
Chessmaster 2000	329	Leader Board	255	Ranarama	199	Sundog	349
Chiffres et Lettres	286	Leader Board Tourn	129	Road Runner	225	Super Cycle	219
Colonial Conquest	349	Leasure Suit Larry	399	Road War 2000	289	Tass Time	259
Cristal Castle	179	Macadam Bumper	299	Road War Europe	329	Terrorpods	219
Defender of the Crown	319	Mach 3	229	Sapiens	249	Tonic Tile	220
F 15 Strike Eagle	269	Marble Madness	299	Scenary Disk 7	219	TNT	199
Flight Simulator 2	399	Mean 18	249	Scenary Disk 11	219	Tracker	259

AMIGA 500	4725
AMIGA 500 COULEUR	6990
AMIGA 2000	11587
AMIGA 2000 COULEUR	15299
AMIGA 2000 XT	26690

DRIVE 3" 1/2	1650
DRIVE INT 3" 1/2 (2000)	1530
CARTE XT (2000)	5325
EXTENSION 512 K (500)	1095
EXTENSION 2 M (2000)	3546
DISQUE DUR 20 MEGA	4400

GEN LOCK COMPOSITE	7900
GEN LOCK COMP/RVB	14232
DIGIVIEW	1990
PALETTE POLAROID	29900
DIGITALISEUR DE SON	
FUTURE SOUND	2290
INTERFACE MIDI	580

LOGICIELS

AEGIS AUDIOMASTER	389
AEGIS IMPACT	1390
AEGIS SONIX	749
AEGIS ANIMATOR	1190
BUTCHER	479
CALLIGRAPHER	1090
DE LUXE MUSIC CS	799
DE LUXE PAINT 2	1050
DE LUXE VIDEO 1.2	990
DIGIPAIN	790
INSTANT MUSIC	295
LATTICE C + TEXT	1790
MACRO ASSEMBLEUR	669
MCC PASCAL	949
PAGE FLIPPER	1490
PAGE SETTER	1250
PRISM	790
PRO WRITE	1120
SCULPT 3D	1390
SUPERBASE	990
TEXTCRAFT	750
TV TEXT	1290
VIDEOSCAPE 3D	1540
VIP	1690

JEUX

ALIEN FIRE	299
BALANCE OF POWER	389
BARBARIAN	235
BARD'S TALE	389
CHALLENGER	119
CHESSMASTER 2000	345
CRAZY CARS	289
DARK CASTLE	399
DEFENDER OF THE CROWN	349
DEJA VU	409
DIABLO	179
FAERY TALE	395
FIRE POWER	329
FLIGHT SIMULATOR	399
GOLDRUNNER	249
GRAND SLAM TENNIS	349
GUILD OF THIEVES	249
HALLEY PROJECT	349
KARATE KID 2	249
LEASURE SET LARRY	439
LEADER BOARD	299
MARBLE MADNESS	249
MEAN 18	249
MOUSE TRAP	179
PHANTASY 3	349
PLUTOS	179
RACTOR	349
ROADWAR 2000	315
SCENARY DISK 7	229
SCENARY DISK 11	229
SDI	349
SHANGAI	239
SINBAD	369
TERRORPODS	289
TEST DRIVE	389
UNINVITED	339

ENVOYER a: INFOMANIE, 3, rue Perrault, 75001 PARIS

NOM.....PRENOM.....
ADRESSE.....
CODE.....VILLE.....
MACHINE.....TEL.....

DESIGNATION	PRIX
Frais de port (France)	30 Frs

LE MULTI-SPECIALISTE DE LA MICRO INFORMATIQUE

sur 3 niveaux

AMIE vous renseigne **PLUS** AMIE : DIDIER
ATARI : THIERRY
AMSTRAD : FREDERIC

AMIE L'IDEE AMIE vous en donne **PLUS** VOUS ACHETEZ POUR
(Sauf Promo bien sûr!) 100 F VOUS EMPORTEZ
10 F DE MAT. EN +

AMIE vous garantie **PLUS** 2 ANS DE GARANTIE
SAV SUR PLACE
DELAI 8 JOURS MAX.

CHANGER D'ORDINATEUR AMIE RACHETE
Votre VIEIL ORDINATEUR à 50 % de sa valeur pour
tout achat d'une unité centrale de plus de 4000 F

ACCESSOIRES

MANETTES	PROTECTION	RANGEMENT
QUICK SHOT 1... 50	Pour Atari, Commodore	Boîtier plastique
QUICK SHOT 2... 60	Amstrad, Amiga, housse	10 DISK 3" 1/2... 35
QUICK TURBO... 135	pour plastifiée	10 DISK 5" 1/4... 45
SWITCH JOY... 145	CLAVIER	Avec serrure
PRO 5000... 155	MONIT. MONO	80
SPEED KING... 130	MONIT. COUL.	90
LE TAC 5... 149	IMPRIMANTE	70

IMPRIMANTES

Interface et cordon compris	RUBANS	DISQUETTES
CITIZEN 120 D... 1950 F	MPS 801 (x2)	3" SF (x4)
STAR NL 10... 2850 F	MPS 803 (x2)	3" 1/2 DF DD (x10)
MPS 1050... 2590 F	CITIZEN 120 D (x1)	5" 1/4 DF DD (x15)
MPS 2000... 6500 F	STAR NL 10 (x1)	5" 1/4 SF DD (x20)
NEC P6... 5490 F	DMP 2 ou 3000 (x2)	K7 20 mm (x20)
MPS 2010... 7690 F		1000 FEUILLES PAPIER LISTING

OCCASION Garantie un an

C 64... 1000	C 64... 380
C 128... 1500	C 128... 420
C 128 D... 2600	C 128... 380
1541... 1000	6128... 450
464 MONO... 1200	520 STF... 450
6128 COUL... 2900	MONIT. MONO... 240
Et bien d'autres...	MONIT. COUL... 420
ALLO DAVID : 43.57.82.05	ALLO DAVID : 43.57.82.05

COLLECTIVITE
Remise spéciale pour les groupes sur présentation de la
carte COLLAMIE, renseignez-vous
ALLO DANIELLE, 43.57.48.20

COMMANDEZ
Par téléphone
ALLO RACHEL
43.57.96.89

Par courrier
Bon de commande
ci-dessous

Bien sûr
Tapez 3615
Code AMIE

PAYEZ
Facilité AMIE 4 mensualités
sans intérêt
Crédit CREG
Taux 18,24 % à partir de 1500 F
après acceptation du dossier

Carte Bleue
Inscrivez le n° et la date de validité
sur le bon de commande ci-dessous

BON DE COMMANDE AMIE

à retourner à AMIE VPC, 11 bd Voltaire 75011 PARIS

Nom Prénom N° rue
Code Postal Ville Tél.
Mon ordinateur est un : réf

article	quantité	prix unit.	mont.

+ frais d'envoi PTT 25 F, transporteur 60 F
Chèque mon règlement par chèque ☐
CCP ☐ Date de validité

Mes 10 % de produits en plus :
(hors promotion)

Signature

SESAME

The Nile pour C 64

Ne pose pas de problème sauf qu'il est nécessaire de séparer le
programme au niveau de la ligne 1880. Les deux listings doivent
être sauvegardés l'un après l'autre : le premier appelle en effet le
second en ligne 1850.

Echecs pour C 64

insérez les lignes suivantes :

```

516 PRINTTAB(10) "
"
517 FOR I=1 TO 16: PRINTTAB(10) "
" TAB(28)
" : NEXT I
518 PRINTTAB(10) "
"
519 PRINTTAB(10) "
"
520 REM # CASES #
521 FOR L=1 TO 8: FOR C=1 TO 8
522 ONG(C,L)+1 GOSUB 610,620
523 NEXT C,L
530 REM # PIECES #
531 FOR P=1 TO 32: C=PH(P): L=PV(P): GOSUB 6
40:NEXT P
540 REM # CAMPS #
541 PRINT "
" BLANCS" TAB(33) "NOIRS"
550 GOTO 800
599 REM
600 REM *****
601 REM * DESSIN CASES *
602 REM *****
610 REM # CASE NOIRE #
611 GOSUB 680
612 PRINT "
"
613 RETURN
620 REM # CASE BLANCHE #
621 GOSUB 680
622 PRINT "
"
623 RETURN
640 REM # PIECE #
641 Y=INT(PI/17): GOSUB 680
642 X=DE(PI)+4*ABS(G(C,L)-Y)
643 IF Y=1 THEN PRINT "
";
644 PRINT CHR$(X); CHR$(X+1) "
" CHR$(X+2)
; CHR$(X+3)
645 IF Y=1 THEN PRINT "
"
646 RETURN
680 REM # POSITIONNEMENT #
681 PRINT "
";
682 FOR I=1 TO (L*2): PRINT "
"; : NEXT I
683 PRINTTAB(10+C*2);
684 RETURN
689 RETURN
700 REM *****
701 REM * FIN DE PARTIE *
702 REM *****

```

SESAME

```

710 REM # ECRAN #
711 IFFO=0 THEN 714
712 V$="PAT": P$="BLANCS": G$="NOIRS"
713 IF PL=0 THEN G$="NOIRS": P$="BLANCS": GOT
0716
714 V$="MAT": P$="BLANCS": G$="NOIRS"
715 IF PL=1 THEN G$="NOIRS": P$="BLANCS"
716 POKESB+0,0: POKESB+1,0
717 PRINT "
" TAB(16) "
"
718 PRINTTAB(16) "
"
719 PRINTTAB(16) "
" ECHECS
"
720 PRINTTAB(16) "
"
721 PRINTTAB(16) "
"
722 PRINT "
" ABANDON FORCE DES
"
723 PRINT "
" "V$" REALISE PAR LES
"
724 PRINT "
" <FEU> POUR UNE NOU
VELLE PARTIE"
725 PRINT "
" <HAUT> POUR ARRETER
"
730 REM # ATTENTE DU CHOIX #
731 IF (PEEK(JO) AND 16) = 0 OR (PEEK(JO+1) AND 1
6) = 0 THEN 740
732 D1=(PEEK(JO) AND 31): D2=(PEEK(JO+1) AND
31)
733 IF D1=22 OR D1=26 OR D1=30 OR D2=22 OR D2=26 O
RD2=30 THEN 750
734 GOTO 731
740 REM # NOUVELLE PARTIE #
741 PRINT "
" <FEU": GOSUB 330: PRINT "
": GOSUB 400: GOTO 500
750 REM # RESET #
751 PRINT "
" <HAUT": FORH=1 TO 800
: NEXTH: SYS 64738
799 REM
800 REM *****
801 REM * TOUR DE JEU *
802 REM *****
810 REM # INITIALISATION DU COUP #
811 W1=0: F5=0: CP=CP+1
812 PL=ABS(PL-1): FO=1: GOSUB 900: IFFO=1 THE
N 1300
813 GOSUB 1400
814 REM # CHOIX DE LA PIECE #
815 IF (PEEK(JO+PL) AND 16) = 0 THEN 817
816 GOSUB 1500: GOSUB 1700: GOTO 815
817 IF INT(PI/17) <> PL THEN 815
818 C1=CO: L1=LO: F1=1: GOSUB 1000: IFF1=1 THE
N GOSUB 1800: GOTO 815
819 VG=2: IF INT(PI/17) > 0 THEN VG=6
820 GOSUB 1900
821 POKES0,136: POKES0+1,119: POKES0+2,53:
POKES0+3,52: POKES0+5,0: POKES0+6,128
822 POKES0+4,17: FORH=1 TO 200: NEXTH: POKES0
+4,16
823 REM # CHOIX CASE D'ARRIVEE #
824 GOSUB 1500: IFCO<>C1 OR LO<>L1 THEN GOSUB 2
000
825 IF (PEEK(JO+PL) AND 16) <> 0 THEN 824
826 F4=1: GOSUB 2100: IFF4=0 THEN 824

```

UNITES CENTRALES

CPC 464 M	Lecteur K7 Moniteur Mono	1990
CPC 464 C	Lecteur K7 Moniteur Mono	2990
CPC 6128 M	Lecteur Disk Moniteur Mono	2990
CPC 6128 C	Lecteur Disk Moniteur Mono	3990
PCW 8256	Lect. Disk Mon. Mono	4740
PCW 8512	Lect. Disk Mon. Mono	5930

PERIPHERIQUES

EXTENSION MEMOIRE	LECTEURS/IMPRIMANTES	
64 K RAM D.K. TRONICS	CASSETTE	300
256 K RAM	DISQUE DD1	1690
256 K SILICON DISK	DISQUE FD1	1590
INTERFACES	DMP 2000	1690
ADAPTATEUR MP2	CABLES	
ADAPTATEUR MP2	DOUBLEUR	
MULTIFACE II	JOYSTICK	100
TELEMATIQUE	RALLONGE 464	130
MODEM DTL 2000	RALLONGE 6128	160
MODEM DTL 2000 +	PERITEL	150
EMULATEUR MINITEL KENTEL	CERTRON	150
LECTEUR PCW	CABLE MAGNETO	70
EXTENSION 256 K	GRAPHIQUE - VIDEO	
CRAYON OPTIQUE	TABLETTE GRAPHIQUE	
MODEM MENTEL	GRAPHISCOPE II	990
RS 232	CRAYON OPTIQUE 464 DART	350
INTERFACE MANETTE	CRAYON OPTIQUE 6128 DART	690
PERIPHERIE PC 1512	SCANNER DART	790
DISQUE DUR 20Mo	TUNER TELE	1390
DISQUE DUR 20Mo -	DIGITALISEUR VIDI	990
CARTE MICROKORTX	SOURS AMX	690
IMPRIMANTE DMP 3000	AUDIO	
IMPRIMANTE DMP 4000	SYNTHETISEUR VOCAL	540
LECTEUR DISQUE FD3	SYNTHETISEUR MUSICAL	980
INTERFACE MANETTE	CLAVIER MUSICAL	1350
	METAL DRUM	370
	INTERFACE MIDI	500

IMPRIMANTE COULEUR OKIMATE 20
+ Cordon
2490 F

PROMO
AMSTRAD CPC 6128 Coul. + Tuner TV... 4990 F

LIBRAIRIE

MICRO APPLICATION	ASSEMBLEUR	105	GRAND LIVRE	179
TRUCS ET ASTUCES	BASIC PLUS	100	DU PCW	
PROGRAMMES BASIC	GRAPHISME	129	BIEN DEBUTER	
AMSTRAD OUVRE TOI	EN ASSEMBLEUR	145	PROGRAMMATION	129
LA BIBLE	SYNEX		SUR PCW	149
DU PROGRAMMEUR	JELX		TRUCS ET ASTUCES	
LE LANGAGE	DE REFLEXION	78	PC 1512	179
MACHINE	JELX D'ACTION	58	GUIDE DE REFERENCE	
GRAPHISME ET SON	1 ^{er} PROGRAMME	108	PC 1512	249
PEEK ET POKES	PROGRAMMES	82	GUIDE	
LIVRE DU	PROGRAMME	82	DE L'UTILISATEUR	128
LECTEUR DISK	EN ASSEMBL	108	GUIDE DU BASIC 2	128
LE LIVRE DU CPM	CPM PLUS	148	DOS PLUS PC 1512	128
LA BIBLE DU 6128	CPM 2.2	128	CLEF POUR GEM	195
PSI	LA DECOUVERTE		MS DOS GUIDE	
DE L'AMST	DU GRAPHISME	108	DU PROGRAMM	248
102 PROGRAMMES	GUIDE DU CPM	148	PROGRAMM	
AMSTRAD EN FAMILLE	GUIDE DU BASIC	128	EN ASSEMBLEUR	268
CLEFS POUR	PCW ET PC 1512	17	TRUCS ET ASTUCES	
AMSTRAD N°	QUESTON SUR PCW	215	TURBO PASCAL	149
TURBO PASCAL	CLEFS POUR PCW		LIVRE DU GEM	
CPM PLUS			PC 1512	199

LOGICIELS

EDUCATIF	SDI	95/139	ROAD RUNNER	95/145
ALGEBRE	COBRA	95/139	SAMOURAI	
EQUATION	MISSION	95/139	TROLOGY	89/139
INEQUATION	LE MAITRE DES		STAR RAIDER	95/145
MOTS CROISES	AMIES	95/139	TANK	89/139
DEMONSTRATION	CAME OVER	95/139	THE PAWN	1189
GEOMETRIE	MASQUE	95/139	ULTRON	
ORTHOGRAPIE	LES RIPOUX	95/139	WZBALL	89/139
CARTE DE FRANCE	ARMY MOVE	89/139	WONDER BOY	95/145
CARTE D'EUROPE	ARCHANOID	89/139	SOCIETE	
GRAPHISME/MUSIC	ASPHALT	115/165	CHIFFRES ET DES	
SUPER PAINT	BARBARIAN	95/139	LETTRES	168/229
DR DRAW	BLACK MAGIC	95/139	MONOPOLY	168/229
AMX PAGE MAKER	CANADAR	99/149	SCRABBLE	168/229
ADVANCED MUSIC	COSAMOSTRA	135/195	TRIVIAL	
ARCADIA/ADVENTURE	CRAFTON XUNK	135/195	POURSUITE	168/229
SOLOMON KEY	DWARF	95/149	BRIDGE	168/229
L'ANNEAU DE ZEN	DUNGEONS	95/145	COMPLATION	
GARAR	EXPRESSMADE	95/139	GOLD HIT II	89/139
TAI PAN	FLASH	139/195	TRO	89/135
ACADEMY	GAUNTLET	95/145	OCEAN HALL STAR	89/135
RENEGATE	INDIANA JONES	95/145	HITS LOGISTEL	
SURVIVOR	KILLED UNTIL D	95/145	HITS PACK 1-2	89/135
PIRATES	LAST MISSION	135/195	ACROJET	
BLUE BERRY	LIVING STONE	135/195	AGE OF PACE	89/145
ROBINSON	MAG MAX	89/139	F15 STRIKE	104/159
CRUSOE	MARCHE	145/195	SILENT SERVICE	89/139
MASK	AL'OMBRE	125/...	SPORT	
GLOBE TROTTER	MANHATTAN		LEADER BOARD	89/139
TUEN'EST PAS	MASTERS	95/145	WORD CLASS	89/139
JOUER	OF UNIVERS	89/139	BASKET BALL	89/135
FREEDY HARDEST	MUTANTS	95/145	SUPER CYCLE	89/139
GUNSLINGER	NINJA	89/139	500 CC	
TEMPLE	PAPER BOY	89/139	GRAND PRX	114/...
D'ORVEN	PROHIBITION	120/195		
	QUARTET	95/145		

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 178

CREDIT CREG IMMEDIAT

Liste non exhaustive

3615 code AMIE
UNE SUPER AFFAIRE
TOUS LES JOURS

AGREE

UNITES CENTRALES

A 500 UC 512 Ko Ram Souris 1 lecteur 4720
A 500 C UC 512 Ko Ram Souris 1 lect. 7490
A 500 CP UC 512 Ko Souris lect. 7490
A 2000/S UC 1 Mo Souris 11590
A 2000S/M UC 1 Mo Sour. Lect. 14790
A 2000/ZO UC 1 Mo Sour. Lect. 22490
A 2000/XT UC 1 Mo Sour. Lect. 26290

IMPRIMANTE
COULEUR
OKIMATE 20
+ Cordon
2490 F

GARANTIE
2 ANS

PERIPHERIQUES

LECTEURS	2260	AUDIO	2295
A 1010 EXTERNE 3 1/2	NC	FUTURE SOUND	580
A 1010 EXTERNE 5 1/4	1690	(DIGITALISER SON)	580
A 2010 INTERNE 3 1/2	1095	INTERFACE MIDI	NC
RAMBOARD 512 KO (AMIGA 500)	3600	PRO MIDI STUDIO	NC
RAMBOARD 2MEG (AMIGA 2000)	5845	(SEQUENCER 16 VITES)	NC
RAMBOARD 2MEG (AMIGA 1000)	5845	VIDEO	1995
MEGABOARD 2	4400	DIGITALISER D'IMAGES	NC
HARD CARD 20 MEG (P)	5200	FRAMEGRABBER	NC
DBLE PARTITION	NC	GENLOCK MERKENS	NC
HARD CARD 30 MEG (ID)	NC	CAMERA HV720	3350
HARD CARD 40 MEG (ID)	NC	OBJECTIF SCH	950
HARD CARD 76 MEG (ID)	NC	ZOOM COSMICAR 12.5/75	4450
PC EMULATOR (BRIDGES BOARD 2088	5600	STATIF ROHEV 2 REFLECTEURS	1839
+ 5 1/4)	NC	SYSTEM POLAROID	32000
EMULATOR GO 64	NC	(PHOTOS, EKTA, TRANS)	1390
GRAPHIQUES	11 730	TUNER TV	1390
TABLETTE DIGITALISER KURTA A3	6000	(TRANSFORMER LE MONITEUR EN TV)	1390
TABLETTE EASYL	NC	TELEMATIQUE	NC
GRAPHSCOPE II AMIGA	NC	EMULATEUR MINTEL	NC
EXCLUSIF	NC	MODEM DTL 3000	6400
GO 64 Emulateur C 64	NC		

PROMO

AMIGA 500 + Mon. Philips 8832 6990 F

ABONNEZ-VOUS A AMIGA WORLD

1 an - 6 n° - 200 F + gratuit avec chaque n° le bulletin AMIE...GA

LIBRAIRIE

AMIGANDOS MANUEL	190	AMIGA	199	BEGINNER'S GUIDE	199
EN FRANCAIS	299	APPLICATIONS	199	CLES POUR AMIGA	199
AMIGANDOS MANUEL	299	AMIGA	199	TRUCS & ASTUCES	199
AMIGANDOS	149	PROGRAMMERS	299	TRUCS & ASTUCES	120
REFERENCE	39	HANDBOOK	199	(DISK)	120
AMIGAWORLD	39	AMIGA SYSTEM	199	BIEN DEBUTER AVEC	120
AMAZING	39	GUIDE	199	L'AMIGA	120
COMPUTING	39	ADVANCED	199		
		AMIGA BASIC	199		

LOGICIELS

BUREAUTIQUE	2099	PROGRAMMATION	202	HOLLYWOOD POKER	202
MAXIPLAN	990	TRANSFERT	1490	ADVENTURE/ROLE	349
SUPERBASE	990	LATTICE	3938	WARZONE	349
FRANCAIS	790	C VER 3.10	679	ARAZOK/TOMB	539
TEXTCRAFT	790	ARAZOK/TOMB	679	KAMPPGRUPPE	404
FRANCAIS	1259	COMMERCIAL	1184	FAERY TALE	390
PAGE SETTER	1259	MACRO	299	BORROWED TIME	388
INTERNATIONAL	1259	ASSEMBLEUR MCC	299	DEJA VU	409
VIP	1599	TRUE BASIC	299	UNINVITED	343
PROFESSIONNAM	1390	GRABIT	299	ROADWAR 2000	315
DEMAN	439	CLIMATE	299	BALANCE OF POWER	388
PRINT MASTER PLUS	439	AMIGADOS EXPRESS	299	ULTIMA II	346
ART GALLERY	279	ASSEMBLEUR	679	ALIENS FIRES	388
1002	1120	K-SEKA	254	LAND OF LOUNGE	445
WORD PERFECT	NC	LUDIGLES	249	IZARDS	368
GRAPHIQUE/MUSIQUE	NC	ARCAD	235	BLACK CAULDRON	349
AGIS ANIMATOR	1549	GOLDRUNNER	119	STIMULATION	309
AGIS VIDEOSCAPE	790	PHALLARX	259	WORLD GAMES	349
AGIS DRAW PLUS	1899	MARBLE MADNESS	110	HARBALL	309
DELUXE PAINT 2	1059	CHALLENGER	110	LEADERBOARD	NC
DELUXE VIDEO 1.2	1059	CRUNCHER	110	TENTH FRAME	NC
DELUXE MUSIC	809	ACTORY	110	CHESSMASTER 2000	346
CONSTRUCTION SET	299	SPACE BATTLE	119	BASEBALL EA	407
INSTANT MUSIC	299	STRATEGIC ACTION	390	RIGHT SIMULATOR II	409
MUSIC STUDIO	288	SINER	390	SCENARIO DISK 7	NC
SCULPT 3D	NC	SCENARIO DISK 11	237	SCENARIO DISK 11	237
(BYTE BY BYTE)	NC	DEFENDER OF THE CROWN	390	SILENT SERVICE	249
CAO 3D FRANCAIS	NC	SHANGAI	NC	F15 STRIKE EAGLE	NC
ZUMA FONTS	309	THE KING OF CHICAGO	NC	Liste non exhaustive	

SESAME

Editeur de Sprites
pour C 64

Les lignes manquantes sont :

```
827 IFF4=2THENC0=C1:L0=L1:GOTO815
828 F3=1:PH(P1)=C0:FV(P1)=L0:P9=GR(C0,L0):GR(C1,L1)=-1:GR(C0,L0)=P1
829 IFF9>0THENPH(P9)=-1:P9=P9=-1
830 GOSUB1200:IFF3=1THENC(PL)=0:GOTO2400
831 REM # CAS D'ECHEC #
832 W2=0:F5=0:ONEC(PL)+1GOSUB2900,3000
833 PH(P1)=C1:FV(P1)=L1:IFF9>0THENPH(P9)=C0:FV(P9)=L0
834 GR(C1,L1)=P1:GR(C0,L0)=P9:C0=C1:L0=L1:GOTO815
899 REM
900 REM *****
901 REM * TEST PAT *
902 REM *****
910 REM # TEST ROI CLOUE #
911 II=16+16*PL
912 FORCC=PH(II)-1TOPH(II)+1:FORLL=FV(II)-1TOPV(II)+1:F9=1
913 GOSUB3400
914 IFF9=1THENF0=0:CC=PH(II)+1:LL=FV(II)+1
915 NEXTLL,CC:IFF0=0THENRETURN
920 REM # TEST AUTRES PIECES CLOUEES #
921 FORPI=1+16*PLT015+16*PL:IFFPH(P1)<0THEN923
922 C1=PH(P1):L1=FV(P1):F1=1:GOSUB1000:IFF1=0THENF0=0:P1=15+16*PL
923 NEXTPI:P1=P0:RETURN
999 REM
1000 REM *****
1001 REM * TEST IMMOBILISATION *
1002 REM *****
1010 REM # INITIALISATION DU TEST #
1011 TY=(PI-16*INT(PI/17)-8)/2
1012 REM # FION #
1013 IFTY>0THEN1023
1014 IFL1=1+7*PLTHENRETURN
1015 IFC1=1THEN1018
1016 P1=GR(C1-1,L1+SGN(PL-.5)):IFINT(P1/17)=ABS(PL-1)THENF1=0:RETURN
1017 W1=0:N1=C1+6-8*PL:LF=L1:GOSUB1120:IFW1=1THENF1=0:RETURN
1018 P1=GR(C1,L1+SGN(PL-.5)):IFF1=-1THENF1=0:RETURN
1019 IFC1=8THENRETURN
1020 P1=GR(C1+1,L1+SGN(PL-.5)):IFINT(P1/17)=ABS(PL-1)THENF1=0:RETURN
1021 W1=0:N1=C1+8-8*PL:LF=L1:GOSUB1120:IFW1=1THENF1=0:RETURN
1022 RETURN
1023 REM # AUTRES PIECES #
1024 NB=DP(INT(TY+.5),1)
1025 FORI=1TONB
1026 CD=DP(INT(TY+.5),2*I):LD=DP(INT(TY+.5),2*I+1)
1027 IFC1+CD<10RC1+CD>8ORL1+LD<10RL1+LD>8THEN1029
1028 P1=GR(C1+CD,L1+LD):IFINT(P1/17)<0PLTHENF1=0:I=NB
```

SESAME

Editeur de Sprites
pour C 64

Les lignes manquantes sont :

```
760 PRINT"*****"
"X(I):I=I+1
770 PRINT"*****"
"X(I):I=I+1
780 NEXTL
800 PRINT"VOULEZ-VOUS CORRIGER LE SPRIT E(O/N)?"
810 GETA$:IFA$="0"THENFORI=1TO63:X(I)=0:NEXTI:GOSUB100:GOTO290
820 IFA$="N"THENGOSUB900:GOSUB950:GOTO1000
830 GOTO810
890 REM
893 REM * AFFICHAGE DU SPRITE *
896 REM
900 PRINT"X":POKE53280,4
910 PRINT"PARTIR DE QUELLE ADRESSE MEMOIRE"
920 PRINT"LE SPRITE DOIT ETRE MIT(MIN 220, MAX 255)"
930 PRINT"X(220*64)!:":INPUTP
940 IFF<220THEN930
941 IFF>255THEN930
942 K=P*64-1
945 FORI=1TO63:POKEK+I,X(I):NEXTI
946 RETURN
947 REM
948 REM * SPRITE A L'ECRAN *
949 REM
950 V=53248:POKE53280,4:POKE2040,P:POKEV+39,1:POKEV,70:POKEV+1,110
960 POKE2041,P:POKEV+40,1:POKEV+2,120:POKEV+3,110
970 POKE2042,P:POKEV+41,1:POKEV+4,170:POKEV+5,110
980 POKE2043,P:POKEV+42,1:POKEV+6,250:POKEV+7,110
982 PRINT"NORMAL 2*VERTIC. 2*HORIZ. 2*SENS"
985 POKEV+23,10:POKEV+29,12:POKEV+21,15
987 RETURN
991 REM
992 REM * OPTIONS *
994 REM
1000 POKE53280,4:PRINT"VOULEZ VOUS FAIRE?"
1010 PRINT"1.REVENIR AU DEBUT"
1020 PRINT"2.CORRIGER CELUI-CI"
1030 PRINT"3.STOCKER LES DONNEES EN LIGNES"
1050 GETA$:IFA$="1"THEN1050
1052 IFA$="1"THENGOTO79
1054 IFA$="2"THENFORI=1TO63:X(I)=0:NEXTI:GOSUB100:GOTO290
1056 IFA$="3"THENGOTO1100
1060 GOTO1050
```

3615 code AMIE
UNE SUPER AFFAIRE
TOUS LES JOURS

AGREE

UNITES CENTRALES

520 STF UC 512 Ko Ram 1 lect. disk 2990
520 STF UC 520 STF + Mon. mono 3990
520 STF UC 520 STF + Mon. coul. 5490
1040 STF UC 1 Mo Ram 1 lect. 5990
1040 STF UC 1040 STF + Mon. 7490
Mega UC 2 Mo Ram 1 lect. 11800
Mega UC 4 Mo Ram 1 lect. 15300
Mega laser 2 UC 2 Mo Ram 1 lect. 24800
Mega laser 4 UC 4 Mo Ram 1 lect. 28400

IMPRIMANTE
COULEUR
OKIMATE 20
+ Cordon
2490 F

GARANTIE
2 ANS

PERIPHERIQUES

LECTEURS	1490	AUDIO	1990
DISK 1 1/2 3 1/2 SF 354	1990	DIGITALISER SOUND MASTER	800
DISK 2 1/2 3 1/2 SF 314	4990	ST REPLAY	2490
DISK 3 1/2 3 1/2 SF 204	1490	ECHANTILLONNEUR	2490
DISK 3 1/2 3 1/2 SF 204	2400	SOUND SAMPLOR	2490
DISK 3 1/2 3 1/2 SF 204	2400	INTERFACE	455
DISK 3 1/2 3 1/2 SF 204	2400	REAL TIME CLOCK	990
DISK 3 1/2 3 1/2 SF 204	2400	EXTENSION MEMOIRE 512K	1800
DISK 3 1/2 3 1/2 SF 204	2400	EMULATEUR MAL	1990
DISK 3 1/2 3 1/2 SF 204	2400	OSCILLOSCOPE	1990
DISK 3 1/2 3 1/2 SF 204	2400	PROG D'EPROM	1990
DISK 3 1/2 3 1/2 SF 204	2400	INVERS. MONITEUR	250
DISK 3 1/2 3 1/2 SF 204	2400	MONO - MONO COUL	479
DISK 3 1/2 3 1/2 SF 204	2400	TELEMATIQUE	1990
DISK 3 1/2 3 1/2 SF 204	2400	MODEM	750
DISK 3 1/2 3 1/2 SF 204	2400	EMULATEUR MINTEL	1990
DISK 3 1/2 3 1/2 SF 204	2400	CABLE	150
DISK 3 1/2 3 1/2 SF 204	2400	IMPRIMANTE	150
DISK 3 1/2 3 1/2 SF 204	2400	PERITEL	150
DISK 3 1/2 3 1/2 SF 204	2400	MINITEL	150
DISK 3 1/2 3 1/2 SF 204	2400	RALLONGE JOYSTICK	100
DISK 3 1/2 3 1/2 SF 204	2400		

PROMO

ATARI 520 STF + Mon. Coul. Philips 4990 F

LIBRAIRIE

MICRO APPLICATION	149	GRAPHISMES ET SON	149	PSI	295
LIVRE DU ST BASIC	149	LIVRE DU LANGAGE	149	CLEFS POUR ATARI ST	295
DU BASIC AU C	149	MACHINE	149	SYSTEME DE BASE	295
DBLE ATARI S.T.	249	LIVRE LECTEUR DISK	179	CLEFS POUR ATARI ST	295
DEBUTER AVEC ATARI	129	LIVRE LECTEUR DISK	179	TOME 2	285
S.T.	129	+ DISKETTE	299	GEM	165
LIVRE DU GEM	179	LIVRE DU LOGO	149	C SUR ATARI ST	210
LIVRE GFA BASIC	199	PEEK & POKES	129	3 ETAPES INTELLIGENCE	210
GFA BASIC	319	TRUCSET ASTUCES	149	ARTIFICIELLE	210
+ DISKETTE	179				
GRAPHISME 3D	179				

LOGICIELS

PROFESSIONNELS	390	PRO 24 STEINBERG	2490	KING'S QUEST 2	290
HABA WRITER I	895	MASTER SCORE	990	PHANTASIE 1 OU 2	220
TEXTOMAT	450	ST STUDIO	600	ROADWAR 2000	290
WORDSTAR	1200	SOUNDWAVE	1500	SDI	370
DBASE II	1200	EZTRACK	650	SHUFFLE BOARD	190
DATAMAT	450	CZ DROID	990	SILENT SERVICE	240
LASERBASE	890	DX-ANDROID	1990	SKYFOX	280
OSMAN	1500	JEUX		SPACE QUEST	370
HABADESK	740	AIR BALL	240	STARFLEET 1	220
HABA SOLUTION	490	ARKANOID	220	STARGLIDER	220
HDBASE	1100	BARBARIAN	240	STAR RAIDERS	340
HIPO CONCEPT	990	BASEBALL	290	STRIKE FORCE	340
VIP	1490	BOULDER DASH	220	HARRIER	230
TYPESETTER	410	CHESSMASTER 2000	340	SUB BATTLE	270
PLATINE ST	1450	CRISTAL CASTLE	200	SUNDG	360
TEXT DESIGN	395	FLIGHT SIMULATOR 2	430		
HIPO PIXEL	319	SCENARIO DISK N°11	230		
COLOR EDITOR	395	FOOTBALL	350		
L'EXPERT	NC	GAUNTLET	250		
HIPO ALMANACH	390	GOLDENPATH	190		
PARTNER	1450	GOLDRUNNER	220		
SURBASE	990	GUILD OF THIEVES	230		
BECKER TEXT	750	HARDBALL	310		
MUSIQUE		JOUST	280		
MUSIC STUDIO	260	KARATE KID 2	210		
		KING'S QUEST 1 OU 2	340		

SEGA

CONSOLES DE JEUX

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

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 178

UNITES CENTRALES

C 64 N + GEOS - 64 K Nouveau 1450
Modèle
C 128 A2 + JANE - 128 K Clavier 2190
Azerty
C 128 D A2 + JANE - 128 K Clav. 3990
Azerty + Lect 1571
Demandez-nous les nouveaux prix

PÉRIPHÉRIQUES

IMPRIMANTES	1300	SYNTHÉ VOCAL TECHNI MUSIC	480
MPS 801	2290	SYNTHÉ VOCAL VOICE MASTER	850
MPS 1200		INTERFACE MIDI	350
MONITEUR	1990	INTERFACES	890
1802 (40 cm)	2790	CENTRONICS	1590
1902 (80 cm)		RS 232	650
LECTEUR		TELEMATIQUE	
K7 130	250	MODEM DTL DIGITELEC	1590
DISK 1541	1650	MODEM DTL + DIGITELEC	1990
DISK 1571	2490	EMULATEUR MINITEC	390
GRAPHIQUE		VIDEO	
TABLETTE DOLA PAD	3300	DIGITALISEUR PRINT TECHNI	1290
TABLETTE GRAPHISCOPE	990	INTERFACE PAL RVB	450
CRAYON OPTIQUE	410	TUNER TELE	1390
SOURIS 64 MAGIC MOUSE	640	CARTOUCHES	
SOURIS 128	550	CPM	390
AUDIO		POWER CARTRIDGE	170
SOUND EXPANDER	1200	GAME KILLER	150
SOUND SAMPLER	850	FREEZE FRAME	490
CLAVIER SYNTHÉ	925	EXTENSION MEMOIRE 256 K	1290

PROMO

C 64 N + lect. K7 + interface PAL 1 990 F
RVB + manette + 5 logiciels

20 Disk 5 1/4 100 F

LIBRAIRIE

MICRO APPLICATION	149	LE LIVRE DU LECTEUR	99	JEUX D'AVENTURE :	129
TRUCS ET ASTUCES	149	DE CASSETTE 1530		COMMENT	
DU COMMODORE 128	149	LE LANGAGE MACHINE DU		LES PROGRAMMER	
LE LIVRE DU CPM	149	COMMODORE 64			
LA BIBLE	149	TOME 2	149	PSI	
DU COMMODORE 128	249	LE LIVRE DU LECTEUR		CLE POUR C64	110
LE LIVRE DU BASIC 7.0	149	DE DISQUETTE 1541	179	CLE POUR C128	110
LE LIVRE DU LECTEUR DE		LE LANGAGE MACHINE DU		BASIC C128	149
DISQUETTE COMMODORE		COMMODORE 64		CPM PLUS SUR C128	149
1571 ET 1570	179	TOME 1	149	102 PROGRAMME	120
PEEK ET POKE	129	ENTRETIEN ET REPARATION	149	C64	
POKE DU C128	129	DU VC 1541	149	102 PROGRAMME	120
				C128	120

LOGICIELS

BUREAUTIQUE	350	+ SILENT SERVICE		HIT PARADE	89/135
DATA MAT	350	+ CAULDRON	175	ARCHONOID	89/145
TEXTOMAT	650	+ GREEN BERET	175	ARMY MOVES	89/145
POWERPLAN	450	+ KONAMIS GREATEST HITS		BARBARIAN	95/135
SWIFT	295	+ GREAT BERET		BOMB JACK 2	89/129
SWIFT K7	1195	+ PING PONG		COBRA	89/129
WIZARD 128	750	+ HYPERSPORTS	95/145	DEEPER DUNGEONS	95/145
VIRGULE SENIOR	595	+ YE AR KUNG FU	95/145	ENDURO RACER	95/145
SUPERBASE 128	595	+ ARCADE ACTION		FIST 2	95/129
GRAPHIQUE/MUSIQUE		+ SPY HUNTER		GAUNTLET	95/145
SUPERPAINT	350	+ ZAXXON	145/195	GUNSHIP	145/195
GAME MAKER	220	+ BUCK ROGERS	95/145	JAILBREAK	95/145
ART STUDIO D	149/184	+ TAPPER	89/125	LEGEND OF KAGE	95/145
ADVANCED MUSIC	310	+ ARCADE CLASSIC	99	METRO CROSS	95/145
SYSTEM	186	+ POLE POSITION		INFILTRATOR	95/145
MUSIC STUDIO		+ PAC MAN		MOVIE MONSTER	95/145
		+ DIG DUC - MR DO	95	SPACE HARRIER	89/129
PROGRAMMATION				STRIKE FORCE	95/145
TRANSFERT				HARRIER	89/139
BASIC 64	350			SUMMER GAMES II	95/145
OSFORD PASCAL	N.C.			SUPER HUEY 2	89/129
MON. 64	324			TERRA CRESTA	89/129
DISC DISSECTOR	450			THE GREAT ESCAPE	89/129
LOGO	595			TOP GUN	89/129
BASIC 128	450			WINTER GAMES	95/145
EDUCATIVES				WORLD GAMES	95/145
MATHREMOIS	190			XEVIOUS	95/145
ORTHOGVERBES	190			AMERICA CUP	95/145
ANGLAIS (N°1 à N°4)	190			BATAILLE	119
ORTHO (N°1 à N°2)	190			D'ANGLETERRE	95/145
GRAM (N°1 à N°6)	190			BREASTKILLER	95/145
ARTH (N°1 à N°2)	190			CRYSTAL CASTLE	95/145
ALGÈBRE (N°1 à N°2)	190			DESTROYERS	ND/145
MAT SUP	190			DESERT FOX	89/139
MMI	295			DOUBLE TAKE	89/129
				ELECTROGLIDE	89/129
				GALVAN	89/129
				GHOST N GORBELIN	95/145
				GREEN BERET	89/129
				HIGHLANDER	89/129
				KONAMIS GOLF	89/129
				JEUX	SANS
				FRONTIERES	89/129
				MIAMI VICE	89/129
				NEXUS	95/145
				PARALLAX	89/129
				PITSTOP 2	89/139
				RAMBO	85/139
				SANXION	95/145
				STREET HAWK	89/129
				TENTH FRAME	95/145
				THAI BOXING	89/129
				UCHI MATA JUDO	95/129
				V.I.I.	89/129
				YE AR KUNG FU II	89/129
				ZORRO	89/139

Liste non exhaustive

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 177

SESAME

```

1090 REM
CLOSE
1093 REM* STOCKAGE DONNEES EN LIGNES *
1096 REM
1100 PRINT "P":POKE53280,14:POKEV+21,0
1105 PRINT "P" PARTIR DE QUELLE LIGNE"
1110 PRINT "P"(MINIMUM 2000)"
1120 INPUT "P="";S
1125 IFS<2000THENGOTO1110
1127 PRINT "P"VOULEZ-VOUS METTRE UNE LI
GNE DE REM?"
1128 GETA$
1129 IFA$="O"THENINPUT "P"ENTREZ LA PHRAS
E:";B$:PRINT "P":GOTO1134
1131 IFA$="N"THENPRINT "P":GOTO1135
1133 GOTO1128
1134 PRINT "P"S;"REM ";B$:S=S+10
1135 T=1
1140 FORQ=1TO9:PRINT "P":PRINT "P"S;"DATA"
;
1150 FORW=1TO7
1160 PRINTX(T);"P";T=T+1
1170 NEXTW:S=S+10:PRINT "P";
1180 NEXTQ:PRINT "P",0"
1190 END
1300 REM
1310 REM * STOCKAGE DONNEES 2 *
1320 REM
1330 POKEV+21,0
1335 INPUT "P"QUELLE ADRESSE?(MIN 220
,MAX 255)";P:PRINT "P"
1340 IFF<220THEN1330
1345 IFF>255THEN1330
1346 FORI=1TO63:X(I)=PEEK(P*64+I-1):NEXT
I
1350 V=53248:GOSUB950
1351 PRINT "P"VOULEZ-VOUS AFFICHER LE S
PRITE EN"
1352 PRINT "P"EN LIGNES?(O/N)"
1353 GETA$:IFA$="O"THENGOTO1100
1354 IFA$="N"THENGOTO1360
1355 GOTO1353
1360 PRINT "P"QUE VOULEZ-VOUS FAIRE?"
1370 PRINT "P"1.VOIR LES SPRITES EN MEM
OIRE."
1385 PRINT "P"2.REVENIR AU DEBUT."
1390 GETA$:IFA$="O"THEN1390
1400 IFA$="1"THENGOTO1330
1410 IFA$="2"THENGOTO79
1420 GOTO1390
1490 REM
1493 REM * INSTRUCTIONS *
1496 REM
1500 PRINT "P"INSTRUCTIONS 1"
1510 PRINT "P"
1520 PRINT "CE PROGRAMME PERMET LA CREATI
ON DE"
1530 PRINT "SPRITES (FORMES DEFINIES DANS
UNE GRILLE"
1540 PRINT "DE 21*24 PIXELS)."
1550 PRINT "VOUS POURREZ DANS CE PROGRAMM
E:"

```

SESAME

```

1560 PRINT "1.DESSINER DES SPRITES DANS D
ES GRILLES"
1570 PRINT "P"GRACE AU JOYBTICK."
1580 PRINT "2.LES COORIGER."
1590 PRINT "3.LES STOCKER EN MEMOIRE A L'
ADRESSE"
1600 PRINT "P"QUE VOUS INDIQUEREZ (MIN.220
,MAX.255)."
1610 PRINT "4.LES VOIR EN GRANDEUR NATURE
(NORMAL,"
1620 PRINT "P"DILATE VERTICALEMENT,DILATE
HORIZON-"
1630 PRINT "P"TALEMENT,DILATE DANS LES DE
UX SENS)."
1635 PRINT "5.AFFICHER LES DONNEES DU SPR
ITE EN"
1640 PRINT "P"LIGNES (DATA),AVEC AUFARAVA
NT,SI VOUS"
1645 PRINT "P"LE VOULEZ UNE LIGNE DE REM
(PAS INDIS-"
1650 PRINT "P"PENSABLE)."
1655 PRINT "VOUS DEVREZ INDIQUER A PARTIR
DE QUEL"
1660 PRINT "P"NUMERO DE LIGNE LES DONNEES
DEVONT"
1665 PRINT "P"ETRE AFFICHEES."
1670 PRINT "P"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE
"
1675 GETA$:IFA$="O"THEN1675
1680 PRINT "P"INSTRUCTIONS 2"
1685 PRINT "P"
1690 PRINT "POUR DESSINER LE SPRITE,VOUS
FOURREZ"
1695 PRINT "DEPLACEZ UNE CROIX SUR L'ECRA
N,ET,"
1700 PRINT "EN POUSSANT SUR LE BOUTON DE
TIR,"
1705 PRINT "LA CASE OU SE TROUVERA VOTRE
CROIX"
1710 PRINT "DEVIENDRA BLANCHE CE QUI EQUI
VAUDRA"
1715 PRINT "A UN PIXEL ALLUME DU SPRITE."
1720 PRINT "EN METTANT VOTRE CROIX SUR UN
E CASE"
1725 PRINT "BLANCHE ET EN APPUYANT SUR LA
BARRE"
1730 PRINT "D'ESPACE,LA CASE REDEVIENDRA
NOIRE"
1735 PRINT "(PIXEL ETEINT)."
1740 PRINT "EN APPUYANT SUR 'S',L'ORDINAT
EUR"
1745 PRINT "CALCULERA LES DONNEES DU SPR
ITE ET"

```

UNE OREILLE PARTOUT !...

GARANTI 1 AN

PORTEE 5 KM !

MICRO-ESPION TX 2007

225 F. PRIX SPECIAL

BON A DECOUPER CI-DESSOUS

Un modèle de micro-émetteur étonnant par sa puissance. Performances améliorables (voir mode d'emploi en français).

NON HOMOLOGUE P.T.T

- **SIMPLE** : réception sur tout poste radio FM, auto-radio, chaîne Hi-Fi, etc. Il suffit de déplacer la fréquence pour trouver une zone libre sur votre radio actuelle en FM.
- **DISCRET** : sans fil, sans branchement, sans antenne extérieure, vous le mettez où vous voulez.
- **PRATIQUE** : petit et léger, fonctionne avec une pile courante de 9 volts jusqu'à 250 h en continu (livré sans pile).
- **UTILE ET EFFICACE** : pour surveiller enfants, commerces, garages, personnes malveillantes, ennemis, malhonnêtes, etc.

Pour les bricoleurs, une vraie radio libre très facilement

Essayez cet appareil (meilleur rapport qualité-prix de cette gamme !). Plus de 30.000 exemplaires vendus à ce jour ! Fourni aux professionnels, détectives, gardiennages, etc.

Bon à renvoyer à : SCANNER'S - B.P. 26 - 13351 MARSEILLE CEDEX 5
TEL. 91.92.39.39 - TELEX : 402.440 F PRAGMA.

☐ Veuillez m'adresser la commande ci-dessous (préciser quantité) :

☐ MICRO-EMETTEUR TX 2007 au prix unitaire de 225 F + 15 F de port en recommandé, soit 240 F.

Ci-joint mon règlement par : ☐ C.C.P. ☐ Chèque bancaire ☐ Mandat-lettre ☐ Envoyez-moi contre remboursement (+ 25 F à régler au facteur)

Nom _____

Adresse _____

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

Livraison rapide et discrète en recommandé sous 48 h

SCANNER'S
PARIS LYON MARSEILLE

Explorateur pour C 64

Ce programme a été tellement altéré
que nous le publions à nouveau.

```
0 REM *****
1 REM * EXPLORATEUR *
2 REM *PAR NORBERT BONNEFOY*
3 REM *****
4 PRINT "M";POKE53281,0:POKE53280,0:PRINTTAB(10);"EXPLORATEUR"
5 PRINT"VOUS DEVEZ RECOLTER TOUTS LES TRESORS,"
6 PRINT"SYMBOLISES PAR DES COFFRES JAUNES, A
7 PRINT"L'AIDE DE VOTRE MODULE SPACIALE.LE"
8 PRINT"OMBRE DE COFFRES PRIS EST AFFICHE SOUS"
9 PRINT"<< COFFRES >>.UNE COLLISION AVEC LE"
10 PRINT"DECOR OU UN ENNEMI (ARAIGNEE OU TETE DE"
11 PRINT"MORT) ENTRAINA LA PERTE D'UNE VIE"
12 PRINT"(3 AU DEPART).AVANT DE CHANGER DE"
13 PRINT"TABLEAU,VOUS DEVEZ FAIRE LE PLEIN EN"
14 PRINT"VOUS POSANT SUR LES BASES: *****"
15 PRINT"SI LE PLEIN EST FAIT,UNE ASTERISQUE"
16 PRINT"APPARAÎTRA SOUS << FUEL >>:SINON IL N'Y"
17 PRINT"AURA RIEN.ATTENTION A LA PESANTEUR QUE"
18 PRINT"VOUS POUVEZ INVERSER PAR LA TOUCHE: F7"
19 PRINT"POUR ALLER A GAUCHE: TOUCHE 1"
20 PRINT"POUR ALLER A DROITE: TOUCHE 2"
21 PRINT"ON CHANGE DE TABLEAU EN PRENANT LES"
22 PRINT"PASSAGES AUX BORDS DE L'ECRAN."
23 PRINT"BONNE CHANCE,CAR VOUS ALLEZ EN AVOIR "
24 PRINT"BESOIN!!! << ESPACE >> POUR CONTINUER."
30 S1=54272:FL=51:FH=54273:TL=54274:TH=54275:W=54276:A=54277:H=54278:L=S1+24
35 POKE1,15:POKE13,13:POKE15,15:POKE17,17:POKE19,19:POKE21,21:POKE23,23:POKE25,25
40 READX:READY:READD
45 IFX=-1THENRESTORE:FORI=0TO100:NEXTI:GOTO40
50 POKEFH,X:POKEFL,Y:POKEH,17:FORI=75TO0:NEXTI:POKEW,0
55 IFPEEK(203)=60THEN60
58 GOTO40
60 READX:IFX<-1THEN60
78 PRINT "M";TAB(32);"FUEL";"*****COFFRES*****"
79 PRINTTAB(33);"I *****"
80 V=53248:Z=0:NC=0:F=1:NV=2:K=0:5:XD=2:FORI=0TO8:C(1)=1:NEXT:POKEV+21,109
81 FORI=15808TO16063:READQ:POKEI,Q:NEXTI
82 POKE2040,247:POKE2046,248:POKE2043,247:POKE2045,247:X=120:Y=58
83 POKEV+6,32:POKEV+7,226:POKEV+10,58:POKEV+11,226
85 GOTO2000
100 POKE2042,249+SP:POKEV,X:POKEV+1,Y:POKEV+4,A:POKEV+5,B
```

```
110 IFC(Z)=1THEN112
111 J=0:R=0
112 POKEV+12,J:POKEV+13,R
113 POKEV+21,109:POKEV+31,0
149 REM * ACTION DU JEU *
150 POKEV,X:POKEV+1,Y:POKEV+4,A:POKEV+5,B:IFPEEK(203)=56THENX=X-XD
151 IFPEEK(203)=59THENX=X+XD
152 Y=Y+DY:DY=DY+0.1:IFPEEK(203)=3THENDY=DY-K
153 A=A+MX:B=B+MY:IFA=0ORA=UTHENMX=-MX
154 IFB=0ORB=VTHENMY=-MY
155 IFPEEK(V+31)=10RPEEK(V+31)=5THENGOSUB500:POKEV+31,0
156 IFPEEK(V+30)=5THENGOSUB505
157 IFPEEK(V+30)=65THENGOSUB600
159 IFX>GANDX<DANDY>H-2ANDY<H+1ANDDY<9THENF=1:POKE1218,42:GOSUB550
160 IFX>253THENZ=Z+1:X=30:GOTO2000
161 IFX<22THENZ=Z-1:X=245:GOTO2000
162 IFY>200THENZ=Z+3:Y=55:GOTO2000
163 IFY<47THENZ=Z-3:Y=190:GOTO2000
165 GOTO150
200 PRINT "M";
201 PRINT "*****";
202 PRINT "*****";
203 PRINT "*****";
204 PRINT "*****";
205 PRINT "*****";
206 PRINT "*****";
207 PRINT "*****";
208 PRINT "*****";
209 PRINT "*****";
210 PRINT "*****";
211 PRINT "*****";
212 PRINT "*****";
213 PRINT "*****";
214 PRINT "*****";
215 PRINT "*****";
216 PRINT "*****";
217 PRINT "*****";
218 PRINT "*****";
219 PRINT "*****";
```

```
220 PRINT "*****";
221 RETURN
225 PRINT "*****";
226 PRINT "*****";
227 PRINT "*****";
228 PRINT "*****";
229 PRINT "*****";
230 PRINT "*****";
231 PRINT "*****";
232 PRINT "*****";
233 PRINT "*****";
234 PRINT "*****";
235 PRINT "*****";
236 PRINT "*****";
237 PRINT "*****";
238 PRINT "*****";
239 PRINT "*****";
240 PRINT "*****";
241 PRINT "*****";
242 PRINT "*****";
243 PRINT "*****";
244 PRINT "*****";
245 PRINT "*****";
246 RETURN
250 PRINT "*****";
251 PRINT "*****";
252 PRINT "*****";
253 PRINT "*****";
254 PRINT "*****";
255 PRINT "*****";
256 PRINT "*****";
257 PRINT "*****";
258 PRINT "*****";
259 PRINT "*****";
260 PRINT "*****";
261 PRINT "*****";
262 PRINT "*****";
263 PRINT "*****";
264 PRINT "*****";
265 PRINT "*****";
266 PRINT "*****";
267 PRINT "*****";
268 PRINT "*****";
269 PRINT "*****";
270 PRINT "*****";
271 RETURN
275 PRINT "*****";
276 PRINT "*****";
277 PRINT "*****";
278 PRINT "*****";
279 PRINT "*****";
280 PRINT "*****";
281 PRINT "*****";
282 PRINT "*****";
283 PRINT "*****";
284 PRINT "*****";
```

TEMPS K

LE ROI DES JEUX SUR CONSOLES ET MICROS

COMPATIBLE PC
COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD
THOMSON
ATARI

AMIGA
Centre Commercial
BELLE-EPINE THIAIS
Tél: 46.87.40.38
du lundi au samedi de 11h à 20h

ATARI 2600
NINTENDO
MATTEL
SEGA
CBS
MSX

MPI LE NUMÉRO 1 DU SON INFORMATIQUE

MUSIQUE



SYNTHÉTISEUR MUSICAL
12 VOIES STÉRÉO
(C.P.C. AMSTRAD EXCLUSIVEMENT)
CLAVIER TOUCHES PIANO 4 OCTAVES OPTIONNEL

INTERFACES M.I.D.I.
(P.C., C.P.C. AMSTRAD)

PAROLE



**DES SYNTHÉTISEURS VOCAUX
QUI PARLENT
RÉELLEMENT FRANÇAIS**

POUR
• THOMSON • ORIC
• AMSTRAD • M.S.X.
• P.C. • COMMODORE

DISPONIBLES CHEZ VOTRE REVendeur
VENTE DIRECTE PAR CORRESPONDANCE
PORT GRATUIT

MPI **TECHNI-MUSIQUE &
PAROLE INFORMATIQUE**
Rue Fontaine du Bac 63000 Clermont-Ferrand
NUMERO VERT 05 40 44 17
APPEL GRATUIT

SESAME

```

285 PRINT "  N I R S M      N I E M      "
286 PRINT "  N I S I M      N I S R I M      "
287 PRINT "  N I S 2 I M      N I C I M      "
288 PRINT "  N I N I O M      N I A H M      "
289 PRINT "  N I      N I I      "
290 PRINT "  N I M      N I N M      "
291 PRINT "  N N I M M      N N I G M M      "
292 PRINT "  M I M N I I      M I M N I I      "
293 PRINT "  M I I I      M I I I      "
294 PRINT "  N M N M      N M N M      "
295 PRINT "  "
296 RETURN
300 PRINT "P";
301 PRINT "P"
302 PRINT "P"
303 PRINT "P"
304 PRINT "P"
305 PRINT "  Q Q Q      Q Q Q      Q Q Q      "
306 PRINT "  Q Q Q Q      Q Q Q Q      Q Q Q Q      "
307 PRINT "  Q Q Q Q      Q Q Q Q      Q Q Q Q      "
308 PRINT "  Q Q Q      Q Q Q      Q Q Q      "
309 PRINT "  "
310 PRINT "  "
311 PRINT "  "
312 PRINT "  Q Q Q      Q Q Q      Q Q Q      "

```

```

313 PRINT "  Q Q Q Q      Q Q Q Q      Q Q Q Q      "
314 PRINT "  Q Q Q Q      Q Q Q Q      Q Q Q Q      "
315 PRINT "  Q Q Q      Q Q Q      Q Q Q      "
316 PRINT "  "
317 PRINT "  "
318 PRINT "  "
319 PRINT "  "
320 PRINT "  "
321 RETURN
325 PRINT "P";
326 PRINT "P"
327 PRINT "  0      P      "
328 PRINT "  "
329 PRINT "  "
330 PRINT "  0      "
331 PRINT "  "
332 PRINT "  "
333 PRINT "  0      "
334 PRINT "  "
335 PRINT "  "
336 PRINT "  "
337 PRINT "  "
338 PRINT "  "
339 PRINT "  "
340 PRINT "  "

```

SESAME

```

341 PRINT "  "
342 PRINT "  "
343 PRINT "  "
344 PRINT "  "
345 PRINT "  "
346 RETURN
350 PRINT "P";
351 PRINT "  "
352 PRINT "  "
353 PRINT "  "
354 PRINT "  "
355 PRINT "  "
356 PRINT "  "
357 PRINT "  "
358 PRINT "  "
359 PRINT "  "
360 PRINT "  "
361 PRINT "  "
362 PRINT "  "
363 PRINT "  "
364 PRINT "  "
365 PRINT "  "
366 PRINT "  "
367 PRINT "  "
368 PRINT "  "

```

```

369 PRINT "  "
370 PRINT "  "
371 RETURN
375 PRINT "P";
376 PRINT "  "
377 PRINT "  "
378 PRINT "  "
379 PRINT "  "
380 PRINT "  "
381 PRINT "  "
382 PRINT "  "
383 PRINT "  "
384 PRINT "  "
385 PRINT "  "
386 PRINT "  "
387 PRINT "  "
388 PRINT "  "
389 PRINT "  "
390 PRINT "  "
391 PRINT "  "
392 PRINT "  "
393 PRINT "  "
394 PRINT "  "
395 PRINT "  "
396 RETURN

```

ATARI

520STF : 2990.Frs
 520STFM : 4480.Frs
 520STFC : 5490.Frs
 1040STFM : 5990.Frs
 1040STFC : 7490.Frs
 Mega ST2 : 11200.Frs
 Mega ST4 : 14700.Frs
 Mega 2+imp : 23600.Frs
 Mega 4+imp : 26300.Frs

AMIGA

A500 : 4720.Frs
 A500 : 7490.Frs
 A2000-S : 11590.Frs
 A2000-SM : 14790.Frs
 A2000-Z0 : 22490.Frs
 A2000-XT : 26290.Frs

SEGA

CONSOLE +1Jeu : 990.Frs
 Jeux : 169F - 219F - 269F

JE SUIS UN ANGE



ED'EN COMPUTER 102 Av du Général M.BIZOT-PARIS 12°
 Credit sur place à partir de 1500.F - Carte bleue - V.P.C
 DEPOT-VENTE*OCCASIONS*REPRISE de vos ordinateurs
 Reparations 2 à 3 Jours.Disks 3% dfdd:150F-5% df:49F
 Transformation ATARI 520-1024:STF:900F-ST:1200F
 de 10h à 12h-14h à 19h. **Tel:43.42.22.50**

COMPUTER

Sinclair SPECTRUM

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

DISQUETTE - RESEAU - CENTRONICS - 2 MANETTES - TRANSFERT

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

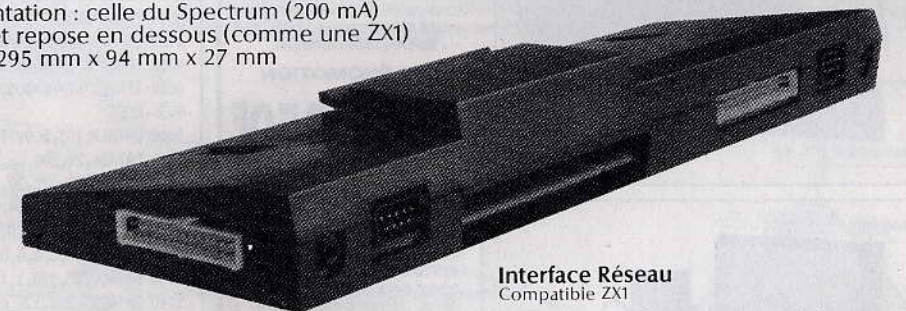
5 INTERFACES EN UNE : - Alimentation : celle du Spectrum (200 mA)
 Branchement : port d'extension Spectrum et repose en dessous (comme une ZX1)
 Poids : environ 200 grammes - Dimensions 295 mm x 94 mm x 27 mm

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

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

LE DISCIPLE avec MANUEL
EN FRANCAIS 950.00 FF

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



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

Interface Réseau
 Compatible ZX1

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

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

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

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

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


```

400 PRINT" ";
401 PRINT"NO"
402 PRINT")"
403 PRINT"!"
404 PRINT"!"
405 PRINT"!"
406 PRINT"!"
407 PRINT"!"
408 PRINT"!"
409 PRINT"!"
410 PRINT"!"
411 PRINT"!"
412 PRINT"!"
413 PRINT"!"
414 PRINT"!"
415 PRINT"!"
416 PRINT"!"
417 PRINT"!"
418 PRINT"!"
419 PRINT"!"
420 PRINT"!"
421 RETURN
500 IFNV=2THENNV=1:POKEV+10,0:POKEV+11,0:GOTO504
501 IFNV=1THENNV=0:POKEV+6,0:POKEV+7,0:GOTO504
502 IFNV=0THEN1000

```

```

500 POKEV+31,0;X=X(Z):Y=Y(Z):DY=-0.1;POKEV,X;POKEV+1,Y;RETURN
505 IFNV=2THENNV=1;POKEV+10,0;POKEV+11,0;GOTO508
506 IFNV=1THENNV=0;POKEV+6,0;POKEV+7,0;GOTO508
507 IFNV=0THEN1100
508 POKEV+30,0;X=X(Z):Y=Y(Z):DY=-0.1;POKEV,X;POKEV+1,Y;RETURN
550 PRINT"*****";TAB(9);"MATTERRISSAGE REUSSI!!"
551 FORI=0TO2000:NEXT:PRINTTAB(9);"M"
552 PRINTTAB(9);"MESHIFTJ POUR CONTINUER..."
553 WAIT653,1
554 PRINTTAB(9);"M" "DY=-0.3;Y=Y-4;RETURN
600 POKEV+30,0;NC=NC+1;PRINT"*****";TAB(33);NC(Z)=0;IFNC=9THEN1500
610 POKEV+12,0;POKEV+13,0;RETURN
1000 PRINT"M":POKEV+21,0
1010 FORI=0TO25:POKE53281,1;FORE=0TO10:NEXTE:POKE53281,0;FORH=0TO10:NEXTH:NEXTI
1020 PRINT"VOUS ETES RENTRE DANS LE DECOR:VOUS AVEZ PERDU."
1030 PRINT"VOTRE SCORE":NC*100;GOTO4000
1100 PRINT"M":POKEV+21,0
1110 FORI=0TO25:POKE53281,1;FORE=0TO10:NEXTE:POKE53281,0;FORH=0TO10:NEXTH:NEXTI
1120 PRINT"VOUS ETES RENTRE EN COLLISION AVEC L'ENNEMI:VOUS AVEZ PERDU"
1130 PRINT"VOTRE SCORE":NC*100;GOTO4000
1500 POKEV+21,0;PRINT"M":PRINT"VOUS AVEZ GAGNEZ";PRINT"VOTRE SCORE":NC*100+100
1510 GOTO4000
2000 POKEV+21,0;POKEV+31,0;IFF=1THENF=0;POKE1218,96;GOTO2020
2010 IFF=0THEN3000
2020 DY=-0.1
2050 IFZ=0THEN0;U=0;H=86;B=24;D=44;J=216;R=176;SP=0;P=58;W=178
2051 IFZ=0THENX(0)=120;Y(0)=58;MX=0;MY=-1;A=72;B=122;GOSUB200
2055 IFZ=1THEN0;U=0;H=126;B=224;D=244;J=216;R=72;SP=1;X(1)=56;Y(1)=122;MX=0
2056 IFZ=1THENMY=-1;A=176;B=122;P=58;W=178;GOSUB225
2060 IFZ=2THENH=500;G=500;D=500;J=232;R=80;SP=0;X(2)=40;Y(2)=170;P=0;W=0;MX=-1
2061 IFZ=2THENMY=0;A=168;B=106;D=40;U=232;GOSUB250
2065 IFZ=3THEN0;U=0;H=86;B=232;D=252;J=32;R=88;SP=1;X(3)=176;Y(3)=66;MX=0
2066 IFZ=3THENMY=-1;A=136;B=106;P=58;W=178;GOSUB275
2070 IFZ=4THENF=0;W=0;H=182;B=80;D=100;J=200;R=184;SP=0;X(4)=152;Y(4)=170
2071 IFZ=4THENMX=-1;MY=0;A=120;B=114;D=32;U=240;GOSUB300
2075 IFZ=5THEN0;W=0;H=182;B=160;D=180;J=208;R=80;SP=1;X(5)=144;Y(5)=58;MX=-1
2076 IFZ=5THENMY=0;A=88;B=130;P=32;U=240;GOSUB325
2080 IFZ=6THEN0;U=0;H=182;B=224;D=244;J=240;R=96;SP=0;X(6)=48;Y(6)=66;MX=0
2081 IFZ=6THENMY=-1;A=184;B=98;P=66;W=178;GOSUB350
2085 IFZ=7THEN0;U=0;H=174;B=168;D=188;J=120;R=184;SF=1;X(7)=168;Y(7)=66;MX=0
2086 IFZ=7THENMY=1;A=232;B=106;P=66;W=178;GOSUB375
2090 IFZ=8THENF=0;W=0;H=182;B=120;D=140;J=232;R=184;SP=0;X(8)=120;Y(8)=58
2091 IFZ=8THENMX=-1;MY=0;A=112;B=122;D=32;U=240;GOSUB400
2099 GOTO100
3000 POKEV+21,0;PRINT"M"
3010 PRINT"VOUS N'AVEZ PLUS DE CARBURANT POUR ALLER AU TABLEAU SUIVANT"
3020 PRINT"AU REVOIR."
3030 PRINT"VOTRE SCORE":NC*100;GOTO4000
4000 INPUT"*****LIGNE AUTRE PARTIE ? (O/N) ";A$
4010 IFAS="O"THENRUN
4020 IFAS<>"N"THEN4000
4030 END
5000 DATA17,103,500,17,103,500,17,103,150,19,137,150,21,237,150,23,59,150
5010 DATA26,20,500,26,20,500,23,59,150,20,178,250,26,20,350,23,59,175,26,20,175
5020 DATA23,59,175,20,178,175,19,137,350,15,129,500,-1
5100 DATA0,16,0,3,254,0,3,26,0,7,78,0,1,8,0,1,222,0,1,82,0,1,254,0,15,7,128
5110 DATA21,5,64,21,5,64,63,255,224,32,112,32,64,248,16,224,0,56,0,0,0,0,0,0
5120 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,99
5130 DATA0,255,128,1,1,64,2,32,7,252,16,8,2,8,16,1,24,32,0,168,64,0,72,255
5140 DATA255,200,128,0,72,128,0,72,128,192,72,131,48,72,140,204,72,131,48,72
5150 DATA128,192,80,128,0,96,255,255,192,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,99
5160 DATA7,0,224,25,129,152,36,129,36,76,129,82,145,219,137,17,126,136,35,219
5170 DATA196,38,24,100,44,0,52,6,0,96,3,0,192,0,129,0,0,68,0,0,0,0,0,0,0,0
5180 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
5190 DATA99,0,255,0,65,255,130,195,255,195,36,154,196,23,154,200,15,255,240,7
5200 DATA255,224,3,231,192,3,231,192,3,231,192,1,255,128,2,255,64,4,85,32,7,170
5210 DATA16,16,255,8,32,255,4,192,255,3,64,126,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0

```

DES ENSEMBLES COMPLETS A DES PRIX INCROYABLES...



VG 5000

• **VG 5000.** Micro ordinateur ROM 18 K-RAM 24 K. 13.758 octets. Basic clavier AZERTY 8 coul. 255 sons + • **VU 002** Alimentation + • **MONITEUR PHILIPS** écran vert 32 cm + • **Magnétophone** spécial informatique + • **3 LOGICIELS** + • **Manuel complet** en français.

EN PROMOTION

L'ENSEMBLE COMPLET : 950F

**MSX**

● **MC 810.** Standard MSX 32 K ROM 48 K RAM. Clavier AZERTY. 72 touches douces. 5 préprogrammées. Prise Péritel. Microprocesseur Z 80 A + **MONITEUR PHILIPS.** Ecran vert 32 cm + **VW010 imprimante** matricielle 254 c. 4 Col 35c/s + **VU022 Alimentation** + **VU040 Interface Imprimante** + Manuel en Français.

EN PROMOTION

L'ENSEMBLE COMPLET: **1350F**

● MATÉRIEL NEUF VENDU AVEC GARANTIE ●

CRE 94, QUAI DE LA LOIRE - 75019 PARIS
Tél. : 42.05.03.81 et 42.05.05.95

BON DE COMMANDE A RETOURNER REMPLI AVEC VOTRE RÈGLEMENT A

CRE 94, QUAI DE LA LOIRE - 75019 PARIS

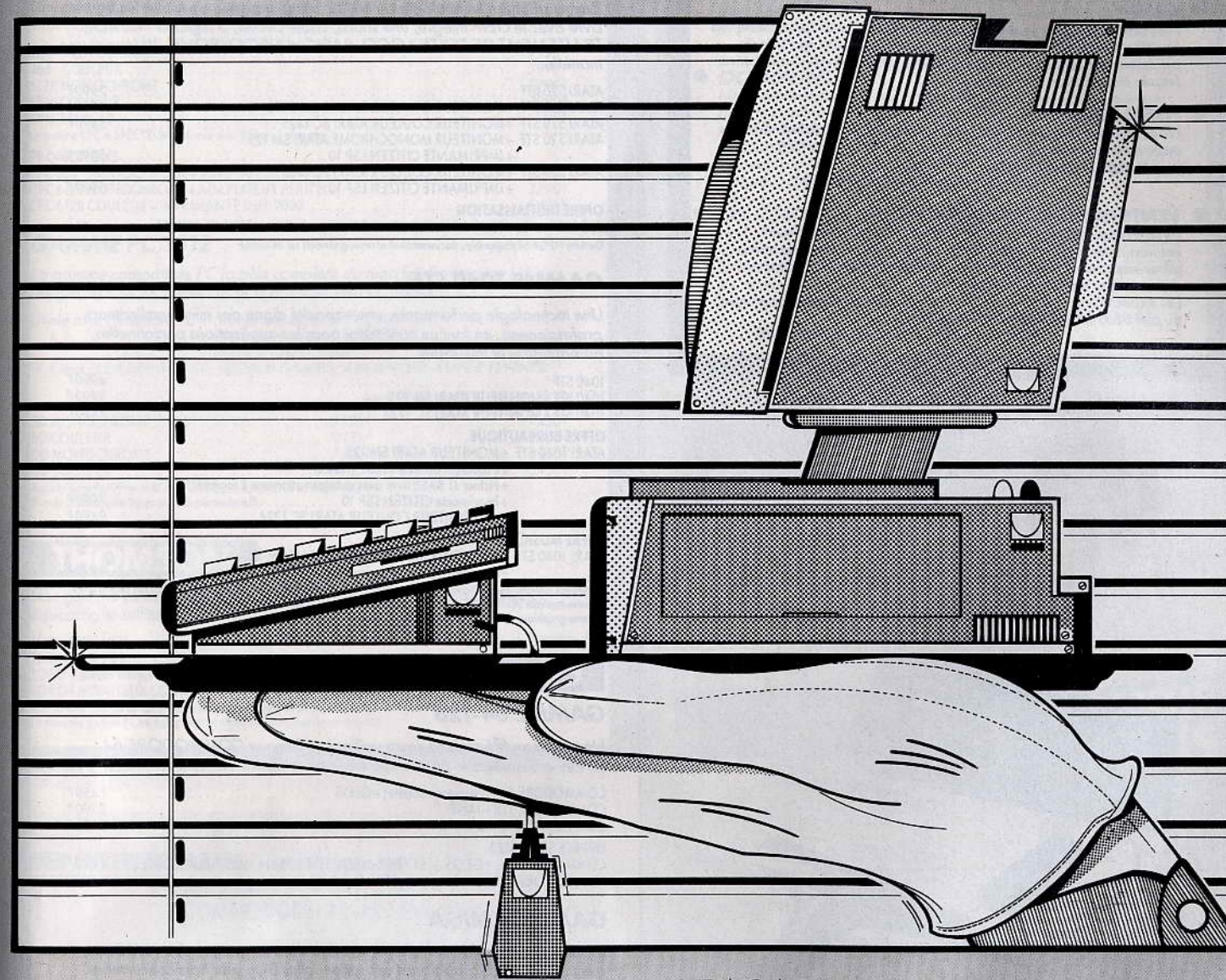
JE DÉSIRE : ENSEMBLE COMPLET AU PRIX DE :

NOM ADRESSE
CODE POSTAL

CODE POSTAL

SERVICE!

**Depuis 5 ans en micro familiale comme en informatique professionnelle,
notre succès réside dans « le service » !**



- DEMONSTRATION • CREDIT • LEASING • INSTALLATION •
• FORMATION • VENTE PAR CORRESPONDANCE • MAINTENANCE •
• SERVICE APRES-VENTE • COLLECTIVITES GRANDS COMPTES •

VIDEOSHOP
l'espace le plus micro de Paris

INTELCOM
l'espace professionnel de videoshop

ATTITUDES

INTELCOM

L'ESPACE PROFESSIONNEL DE VIDEOSHOP

INFORMATIQUE • TELEMATIQUE • COMMUNICATION

47, rue Richelieu 75001 PARIS - Tél.: 42 96 93 95 - METRO PALAIS-ROYAL.

● DEMONSTRATION

Toutes les configurations proposées sont en démonstration dans notre espace professionnel (graphisme, gestion, P.A.O.). Si vous ne pouvez pas venir nous voir, nous vous rendons visite à bord de notre camion-expo, sur simple rendez-vous.
Service commercial: 42 96 93 95

● INSTALLATION

Tout le matériel vendu dans le domaine professionnel peut bénéficier d'une mise en place rapide sur site, une mise en route des logiciels est également possible.

● LEASING

Toute informatisation nécessite un important investissement. Le leasing est un des modes de financement que nous pouvons vous proposer. D'autres propositions peuvent être suggérées et réalisées, après étude commune d'un plan de financement.

EN DEMONSTRATION

La dernière nouveauté de PHILIPS en matière de traitement de texte: La VIDEO WRITER 250.

Une machine d'une extrême simplicité alliant rapidité et qualité de traitement.



MEGA ST LASER

MAINTENANCE SUR SITE AN GRATUITE

PC 1640

ATARI

MEGA ST

Une révolution dans le domaine du graphisme et de la P.A.O.
Un outil puissant doté d'une technologie de pointe dans le domaine de l'impression. Livré avec Unité centrale, Moniteur Monochrome ou couleur, souris, logiciels.
En option, imprimante laser SLM 804.
- Vitesse d'impression = 8 pages / minute.
- Résolution = 300 x 300 points.

MEGA ST 2 Monochrome	9950 F
MEGA ST 2 Couleur	11215 F
MEGA ST 4 Monochrome	12950 F
MEGA ST 4 Couleur	14215 F
MEGA ST 2 LASER	20950 F
MEGA ST 4 LASER	23950 F
IMPRIMANTE LASER SLM 804	11950 F

LES OFFRES

SOLUTION GESTION MEMSOFT 19950 F
Comprenant:

- MEGA ST 2 - Moniteur Monochrome HR SM 125 - Disque dur 20 Méga SH 205
- Logiciel MEMSOFT (Comptabilité, Stock / facturation, paie).
- + FORMATION.

OFFRE SPECIALE P.A.O. 27500 F

- MEGA ST 4 - Moniteur Monochrome HR SM 125 - Disque dur ATARI SH 205
- Imprimante laser SLM 804 - Logiciel PUBLISHING PARTNER
- + 1 AN DE MAINTENANCE SUR SITE + 1/2 JOURNEE DE FORMATION

Applications architecturales, médicales disponibles en magasin.
Les prix de la gamme MEGA ST incluent tous une année de maintenance sur site et une demi-journée de formation.

AMSTRAD

AMSTRAD PC 1640 HD 20 CD 13390 F

Le compatible PC ayant déjà fait toutes ses preuves avec en plus de qualités graphiques exceptionnelles. Livré avec carte et Moniteur couleur EGA et l'extension mémoire 640 KO.

AMSTRAD PC 1512 HD 20

Le compatible le plus complet du marché.
Livré avec tous les outils bureautiques nécessaires à une utilisation complète (Traitement de texte: EVOLUTION, Base de données SUPERBASE et un Tableur: CALCOMAT).

PC 1512 HD 20 Monochrome	8990 F
PC 1512 HD 20 Couleur	10890 F
OFFRES COMPLETES	
PC 1512 HD 20 Monochrome + Imprimante CITIZEN LSP 10	10490 F
PC 1512 HD 20 Couleur + Imprimante CITIZEN LSP 10	12490 F
OFFRE GESTION	
PC 1512 HD 20 Monochrome + Imprimante CITIZEN LSP 10 + Logiciel comptabilité ALLIENOR II	11990 F
Avec Moniteur Couleur	13990 F
Comprend: - L'installation du logiciel - La formation complète - La maintenance gratuite	

TRAITEMENT DE TEXTE

AMSTRAD PCW 8256 3997 F

L'outil qui a révolutionné l'utilisation de la machine à écrire.
Livré avec lecteur de disquettes 180 KO, imprimante qualité courrier, 256 KO de mémoire vive.

AMSTRAD PCW 8512 4997 F

Livré avec double lecteur 720 KO, 512 KO de mémoire vive.

AMSTRAD PCW 9512 5490 F

La nouvelle machine traitement de texte AMSTRAD aussi performante que ses aînées, avec la qualité d'impression en plus. Livrée en standard avec l'imprimante à Marguerite.

Toute la gamme AMSTRAD PC bénéficie d'une demi-journée de formation et d'une maintenance gratuite sur site d'une durée d'un an.
La gamme PCW bénéficie d'une demi-journée de formation gratuite.

COMMODORE

AMIGA 2000

Un outil aux qualités graphiques extraordinaires entièrement ouvert sur l'avenir avec une comptabilité XT, AT et UNIX. Le micro-ordinateur idéal pour les professionnels du graphisme, de la vidéo (Agences de publicité, bureaux d'études, scientifique).

AMIGA 2000	9770 F
AMIGA 2000 / 20	17990 F
AMIGA 2000 / XT	22590 F
AMIGA 2000 / AT	24590 F

Toute une gamme d'outils de développement et d'imprimantes haute qualité disponibles (gamme NEC P6, P7, EPSON...).

GAMME PC

Un compatible AT défiant toute concurrence!
PC 40, livré avec 1 Méga de RAM, processeur 80286, 1 disquette 1, 2 Mega, Disque dur 20 Méga, Cartes Graphiques AGA, HERCULES, CGA, Moniteur Monochrome 14" 18990 F

THOMSON

TO7 XP HD

Une gamme de compatibles PC bénéficiant d'une image de marque connue et réputée.

Livrée avec MS DOS 3.2

MS DOS MANAGER
GW BASIC

TO16 XP HD + Moniteur Monochrome 233G	9990 F
TO16 XP HD + Moniteur couleur 4123	11990 F
TO16 XP HD + Moniteur couleur 4470 D + Carte EGA	13590 F

CREDIT IMMEDIAT 90 - 120 JOURS LEASING

FORMATION AGRÉÉE
N° 11 75 118 3375

THOMSON HD

AMIGA 2000

● FORMATION

Une salle de formation est à votre disposition pour tout apprentissage sur le matériel et les logiciels. Des formations plus adaptées à vos besoins peuvent être réalisées sur site ou en entreprise.

Service formation: 45 38 71 00.

● MAINTENANCE

Toute la gamme vendue dans le domaine professionnel bénéficie d'une maintenance GRATUITE durant 1 an, avec intervention sur site sous 48 heures.

● DEPARTEMENT GRANDS COMPTES

Un service spécial est sur place pour assurer service grands comptes dans les entreprises et grands comptes, désirant un équipement important. Des propositions de prix vous seront communiquées après étude de l'offre.

Service commercial: M. Assor 42 96 93 95

PORTES OUVERTES: ATARI, 14 et 15 novembre
AMSTRAD, 21 et 22 novembre
COMMODORE, 28 et 29 novembre

RAYON IMPRIMANTES

Toute une gamme (EPSON, CITIZEN, NEC, CENTRONICS...) en démonstration permanente. De l'imprimante matricielle classique à l'impression laser.

OFFRE SPECIALE

IMPRIMANTE LASER CENTRONICS 19990 F

MAINTENANCE SUR SITE AN GRATUITE

DEMANDE DE DOCUMENTATION PROFESSIONNELLE
A retourner à INTELCOM, 47, rue de Richelieu - 75001 PARIS

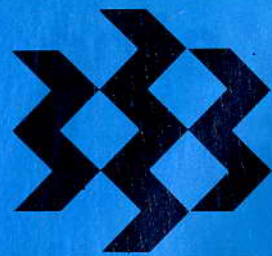
SOCIÉTÉ _____ PRÉNOM _____
FONCTION _____
NOM _____
ADRESSE _____
CODE POSTAL _____ VILLE _____
TELEPHONE _____
Je désire recevoir:
☐ Une documentation matériel (Marque)
☐ La liste d'un attaché commercial

Nos prix s'entendent HT (Hors Taxes) TVA 18,6 % en sus, frais de port, d'installation et de déplacement en sus.

Les prix annoncés incluent pour tout le matériel une demi-journée de formation et une maintenance sur site gratuite d'un an.

* Photos non contractuelles. * Sous réserve des stocks disponibles.
* Prix au 1/11/87 susceptibles de baisses éventuelles. Nous consulter.

carte bleue  
 Date exp  Signature 



**JUSQU'A
- 50 %**

sur des softs
Commodore, Armstrad
Spectrum, ST

OFFRE JUSQU'A FIN DECEMBRE

PARIS

DIGIT CENTER
23, boulevard Poissonnière
75002 - Tél. 42.21.49.66

Le leader parisien
de l'informatique

Demandez REGIS

VELIZY

DIGIT CENTER
Centre Commercial Velizy II
78000 - Tél. 39.56.67.17

Demandez JOSEPH

NICE

DIGIT CENTER
Centre Commercial Nice Etoile
24, avenue Jean Médecin
06000 - Tél. 93.55.88.65

Demandez MARCO

VILLENEUVE D'ASCO

DIGIT CENTER
Boutique 221 bis
Centre Commercial
59650 - Tél. 20.47.44.23

Demandez DIDIER

AUBAGNE

TEMPS "X" DIGIT CENTER
Centre Commercial Auchan
13400 - Tél. 42.70.43.55

Demandez JEAN-MARC

NICE

TILT PLUS
Centre Commercial TNL
15, Bld Delfino
06300 - Tél. 93.80.85.17

Demandez JOHNNY

MARSEILLE

DIGIT CENTER
90, rue de Rome
13006 - Tél. 91.55.57.25

Le leader marseillais
de l'informatique

Demandez PHILIPPE

PROCHAINE OUVERTURE

**CENTRE COMMERCIAL
BARNEOUD**

Plan-de-Campagne

DISQUETTES

1^{er} vendeur de disquettes en France.

SOUS MARQUE, QUALITE SUPERIEURE

5" 1/4 SFDD 40^F les 10

5" 1/4 DFDD 50^F les 10

PROMOTION DU MOIS

SOUS MARQUE XYDEX
3" 1/2 100^F les 10

JVC

3" 1/2 SFDD 150^F les 10

3" 1/2 DFDD 200^F les 10

5" 1/4 SFDD 85^F les 10

5" 1/4 DFDD 120^F les 10

5" 1/4 DF2DD 160^F les 10

3" Maxell 300^F les 10

**PAR 100
10 % DE
REMISE**

DIGIT CENTER 10 CADEAUX

POUR L'ACHAT D'UN DE CEUX APPAREILS

AMSTRAD

AMSTRAD 6128
monochrome
+ 1 manette de jeu 2990^F

AMSTRAD CPC 6128
couleur + 1 manette de jeu
+ 4 jeux 3990^F

AMSTRAD CPC 464
monochrome + 1 manette de jeu
+ 4 jeux 1990^F

AMSTRAD CPC 464
couleur + 1 manette de jeu
+ 4 jeux 2990^F

CADEAU DE NOËL

CONSOLE SEGA
le retour en force de la console de
jeux !!!
Une console au graphisme digne des
micro-ordinateurs les plus évolués.
Livré avec deux manettes de jeux +
un jeu HANG-ON
(course de motos) 990^F

En option :
le pistolet interactif 449^F

Promotion spéciale
JOYSTICK QUICK SHOT +2 avec
micro switch à 99^F compatible toutes
machines - super robuste.

Promotion spéciale
- boîtes de rangement 40 disquettes
3" 1/2 avec clef 99^F

• **DEMONSTRATION**
Tout le matériel ainsi que les périphé-
riques que nous vous proposons sont
en démonstration permanente.
Vous pouvez voir l'ensemble du maté-
riel avant d'acheter.

• **CREDIT**
Nos offres de crédit sont soigneuse-
ment étudiées en fonction de vos be-

soins. Si le crédit ne vous semble pas
adapté, des facilités de paiement peu-
vent être accordées allant jusqu'à 6 mois
sans intérêt (après acceptation du
dossier).

• **VENTE
PAR CORRESPONDANCE**
La correspondance est un service à
qui nous avons attribué volontai-
rement une structure indépendante
permettant de mieux gérer vos com-
mandes.

NOUVEAU

AMIGA 500 4690^F

AMIGA 500
avec moniteur couleur H.R.
livré avec une manette de jeu
+ 10 disquettes 6490^F

OCCASIONS

Nous reprenons tous les anciens ordi-
nateurs, en état de marche, pour tout
achat d'un nouvel appareil : la reprise
étant fonction du prix du neuf prati-
qué. Pour ceux qui trouvent encore la
micro inaccessible, notre « départe-
ment matériel d'occasion » se charge
de vous trouver un micro-ordinateur à
très bas prix, qui bénéficiera malgré
tout d'une garantie d'un an.

LES COLLECTIVITES

Les collectivités et écoles, bénéficient
de conditions spéciales pour les com-
mandes groupées.

l'importance de la commande, les
remises accordées vous seront rapi-
dement transmises et ceci exclusive-
ment par écrit.

SERVICE APRES-VENTE

Tout le matériel vendu bénéficie d'une
garantie totale de deux ans, pièces et
main d'œuvre, avec échange standard
du matériel défectueux dans le mois
qui suit l'achat.

Les interventions sont effectuées sur
place par nos techniciens dans des
délais ne pouvant excéder 8 jours. Le
matériel hors garantie peut être ré-
paré après acceptation d'un devis
préalable.

PROMOTIONS SPECIALES

CITIZEN 120 D à 1.890 F TTC

VOUS OFFRE
ATARI 520 STF
AMSTRAD 6128
MONOCHROME
2990^F



10^e cadeau : 4 logiciels

ATARI

ATARI 520 STF 2990^F
ATARI 520 STF 4490^F
+ moniteur monochrome

ATARI 520 STF
+ moniteur couleur
+ 1 manette de jeu
+ 12 logiciels 5490^F

MEGA ST 2M 9450^F H.T.
avec imprimante laser 19950^F H.T.

MEGA ST 4M 12450^F H.T.
avec imprimante laser 22250^F H.T.

ATARI 1040 STF
avec moniteur monochrome H.R.
SM 125 5990^F

avec moniteur couleur ATARI
SC 1224 7490^F
livré avec GFA Basic
+ 10 disquettes

POUR REGLEMENT PAR CARTE BLEUE

(Numéro Carte Bleue et date limite de
validité obligatoires)

N° CARTE BLEUE

DATE LIMITE DE VALIDITE

SIGNATURE

Pour commander, cochez les articles choisis, faire le total, remplir le bon ci-dessous et expédier cette page
accompagnée du règlement à DIGIT CENTER, 29, boulevard Gay-Lussac - 13014 Marseille.

Nom Prénom Adresse
Code Postal Localité Tél.
Montant des commandes Frais de port 20^F Montant total

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION TILT

En choisissant parmi les sujets de Tilt ceux qui vous intéressent et nous retournant le bon de commande ci-joint

ACTUEL	
Le C.E.S. de Chicago 1986 :	n° 34, p. 70
La création d'entreprise :	n° 22, p. 24
Le dessin animé par ordinateur :	n° 27, p. 16
Le détournement d'un 727 par un jeu à cristaux liquides :	n° 12, p. 16
La distribution des jeux vidéo :	n° 7, p. 16
Devenir programmeur :	n° 3, p. 18
Les éditeurs de logiciels en France :	n° 38, p. 92
Enquête sur le marché de l'informatique :	n° 19, p. 22
Exelvision :	n° 21, p. 18
Le Festival International de la Technologie :	n° 28, p. 54
L'intelligence artificielle :	n° 32, p. 118
Les jeux d'arcade :	n° 33, p. 98
Les jeux sur vidéodisque :	n° 15, p. 16
Les jeux vidéo et leurs dangers :	n° 5, p. 28
Les mémoires optiques :	n° 41, p. 66
La micro en RFA :	n° 42, p. 64
Les obsédés des jeux vidéo :	n° 4, p. 17
L'ordinateur du cinéma :	n° 39, p. 60
Le piratage :	n° 6, p. 18
et n° 24, p. 70	
Les premiers ordinateurs :	n° 45, p. 68
Les programmeurs et l'argent :	n° 14, p. 16
La protection d'un soft :	n° 9, p. 18
Musique et informatique :	n° 31, p. 94
Les nouvelles images :	n° 25, p. 76
Le téléchargement :	n° 16, p. 16
Voyage dans le cerveau d'un joueur :	n° 10, p. 16
BANC D'ESSAI/MICRO STAR	
Adam	B.E. : n° 13, p. 22
Amiga	B.E. : n° 32, p. 106
Amiga 500	B.E. : n° 42, p. 104
Amstrad CPC 464	B.E. : n° 18 p. 48 ; MS : n° 23, p. 68
Apple II	M.S. : n° 25, p. 86
Apple II GS	B.E. : n° 38, p. 88
Aquarius	B.E. : n° 9, p. 24
Atari ST	B.E. : n° 24, p. 78
	MS : n° 33, p. 92
Atari 130 XE	B.E. : n° 22, p. 72
	MS : n° 28, p. 86
Atari 800 XL	B.E. : n° 9, p. 21 ; MS : n° 28, p. 86
Atmos	B.E. : n° 11, p. 40
	MS : n° 29, p. 96
Colecovision	B.E. : n° 5, p. 53
Commodore 16	B.E. : n° 22, p. 68
Commodore 64	B.E. : n° 7, p. 24
	n° 22, p. 70 ; n° 24, p. 22
MS : n° 27, p. 108.	
Datavision	B.E. : n° 6, p. 24
DX7, CX5M	B.E. : n° 29, p. 90
Electron	B.E. : n° 11, p. 38
Exeltek	B.E. : n° 39, p. 88
EXL 100	B.E. : n° 15, p. 26
	MS : n° 35, p. 11
G 2700 Philips	B.E. : n° 3, p. 38
H.B. 500	B.E. : n° 27, p. 105
H.B. 700	B.E. : n° 36, p. 92
Home arcade	B.E. : n° 6, p. 22
Intellivision	B.E. : n° 1, p. 54
Intertron	B.E. : n° 6, p. 26
Lansay 64	B.E. : n° 19, p. 48
Laser 3000	B.E. : n° 14, p. 28
Macintosh	B.E. : n° 31, p. 100
Minitel	B.E. : n° 34, p. 106
MO 5 Thomson	B.E. : n° 14, p. 26
	MS : n° 30, p. 88
MO 6 Thomson	B.E. : n° 35, p. 108
M.S.X	B.E. : n° 18, p. 40
n° 23,	p. 62
MS :	n° 32, p. 110
MTX 500/512	B.E. : n° 16, p. 24
Nintendo Entertainment System :	n° 45, p. 92
NMS 8250	B.E. : n° 41, p. 102
PC et compatibles	
B.E. : n° 28, p. 82.	MS : n° 37, p. 108
PC 1512	B.E. : n° 37, p. 114
Pencil II	B.E. : n° 19, p. 46
QL	B.E. : n° 20, p. 55
SC 3000	
B.E. : n° 9, p. 27.	n° 12, p. 42
Sega Master System :	n° 43, p. 76
Spectrum	MS : n° 34, p. 114
Spectrum + 2	B.E. : n° 36, p. 88
Squale	B.E. : n° 21, p. 49
Superchargeur pour VCS 2600	
B.E. : n° 10, p. 25	
SV 318	B.E. : n° 10, p. 22
TI 99/4A	B.E. : n° 2, p. 36
TO 7 Thomson	B.E. : n° 30, p. 88
TO 8 Thomson	B.E. : n° 35, p. 108
TO 9 Thomson	B.E. : n° 25, p. 82
	MS : n° 30, p. 88
	B.E. : n° 6, p. 28
Tronic	B.E. : n° 37, p. 114
TRS 1000 EX	B.E. : n° 5, p. 58
Vectrex	B.E. : n° 18, p. 46
VG 5000	B.E. : n° 40, p. 62
X'Press 16	B.E. : n° 24, p. 82
ZX 81	B.E. : n° 24, p. 82
CARTE POSTALE	
Epcot Center :	n° 5, p. 92
The Last Starfighter :	
	n° 13, p. 88 ; n° 16, p. 108
Le musée imaginaire de l'arcade :	n° 11, p. 76
Le palace Pier à Brighton :	n° 1, p. 64
La presse informatique étrangère :	n° 22, p. 106
Le scénario du film « Electronic Dreams » :	n° 20, p. 98
Visite d'Atari US :	n° 7, p. 106
CHALLENGE	
Astrologie, Biorythmes :	n° 27, p. 148
Les billards :	n° 43, p. 94
Boxe :	n° 28, p. 116
Contrôle aérien :	n° 34, p. 146
Enquêtes policières :	n° 1, p. 18
Golf :	n° 35, p. 132
Guerre sous-marine :	n° 36, p. 124
Inertie :	n° 39, p. 114
Jeux de cartes :	n° 30, p. 116
Jeux de raquettes :	n° 38, p. 128
Jeux olympiques :	n° 15, p. 76
Motos :	n° 42, p. 122
Othello/Reversi :	n° 3, p. 30
Ski :	n° 2, p. 32
Tennis :	n° 5, p. 32 ; n° 31, p. 122
Wargames :	n° 33, p. 122
Western :	n° 41, p. 118
DOSSIER	
Action :	n° 38, p. 106
Aventure :	n° 3, p. 52 ; n° 18, p. 56
Aventure/action :	n° 30, p. 94
L'aventure grandeur nature :	n° 44, p. 70
Batailles navales :	n° 19, p. 52
Casse-briques :	n° 44, p. 67
120 jeux : au banc d'essai :	n° 6, p. 53
Combat :	n° 39, p. 96
Commerce interstellaire :	n° 42, p. 110
Création graphique :	n° 12, p. 62 ; n° 36, p. 106
Création musicale :	n° 15, p. 60 ; n° 29, p. 100
Consoles :	n° 2, p. 42
Enquêtes policières :	n° 31, p. 104
Flippers :	n° 23, p. 74
Flipper :	n° 44, p. 62
d'aventure :	n° 28, p. 92
Glisse (skate, surf, etc.) :	n° 44, p. 75
Jeux à cristaux liquides :	n° 1, p. 27
Jeux de réflexion :	n° 34, p. 124
Jeux de rôles :	n° 33, p. 104
Joysticks :	n° 16, p. 70 ; n° 41, p. 106
Logiciels éducatifs :	n° 14, p. 56 ; n° 24, p. 86
Logiciels scientifiques :	n° 22, p. 76
Microédition :	n° 45, p. 80
Musique :	n° 43, p. 80
Onze ordinateurs à moins de 1 000 F :	n° 4, p. 50
Périphériques :	n° 25, p. 92
Robots » :	n° 11, p. 54 ; n° 17, p. 30
Simulateurs de conduite :	n° 9, p. 60 ; n° 32, p. 124
Simulateurs de vol :	n° 7, p. 70 ; n° 20, p. 60
Simulations économiques :	n° 21, p. 52
Simulateurs de voile :	n° 44, p. 72
Space Invaders :	n° 5, p. 62
Sports :	n° 13, p. 58 ; n° 27, p. 116
Sports d'équipe :	n° 35, p. 118
Strip Poker :	n° 44, p. 77
Wargames :	n° 10, p. 56 ; n° 37, p. 124
LUDIC	
Advanced Dungeons and Dragons :	n° 7, p. 62
L'aigle d'or :	n° 12, p. 54
Broadsides :	n° 21, p. 68
Cauldron II :	n° 34, p. 34
Crafton et Xunk :	n° 38, p. 132
Flight Simulator II :	n° 16, p. 66
Fort apocalypse :	n° 13, p. 72
Horse Racing :	n° 2, p. 60
Interceptor Cobalt :	n° 9, p. 48
King Quest II :	n° 33, p. 33
Manager :	n° 11, p. 42
Mugsy :	n° 19, p. 85
Le mystère de Kikekankoi :	n° 10, p. 66
Pac-Man :	n° 1, p. 47
Pitfall :	n° 4, p. 38
Le secret de l'arche :	n° 5, p. 36
Sorcery :	n° 25, p. 115
Spy vs Spy :	n° 20, p. 52 ; n° 28, p. 122
Stampede :	n° 3, p. 60
The Pawn :	n° 45, p. 110
Utopia :	n° 4, p. 42
SOLUTION LECTEURS	
Borrowed Time :	n° 41, p. 130
Eureka :	n° 20, p. 76
n° 21, p. 76 ; n° 22, p. 98 ; n° 30, p. 138 ; n° 31, p. 141 ; n° 32, p. 158 ; n° 33, p. 147 ; n° 34, p. 162	
The forest at World's end :	n° 29, p. 126
Hacker :	n° 39, p. 127
Harry et Harry :	n° 42, p. 132
Hobbit (the) :	n° 30, p. 140
Le passager du temps :	n° 45, p. 120
Masquerade :	n° 27, p. 170
Mind Shadow :	n° 35, p. 154
Pacte (le) :	n° 40, p. 126
Orphée :	n° 31, p. 142
Scoop :	n° 28, p. 138
Sram :	n° 37, p. 172
Sram II :	n° 43, p. 105
Tass Time in Tonetown :	n° 44, p. 90
Zim Sala Bim :	n° 27, p. 168
Zombi :	n° 38, p. 143
SOS AVENTURE	
L'affaire :	n° 36, p. 150
Affaire Vera Cruz :	n° 30, p. 121
Age of adventure :	n° 39, p. 121
Alien :	n° 21, p. 72
Alternate Reality :	n° 41, p. 123
Autovisuel :	n° 37, p. 162
Aztec tomb revisited :	n° 23, p. 89
Ballade pour un spectre :	n° 14, p. 54
Baratin Blues :	n° 31, p. 129
Borrowed time :	n° 30, p. 128
Calixto Island :	n° 31, p. 130
Canal meurtrier :	n° 35, p. 146
Cholo :	n° 43, p. 100
La crapule :	n° 44, p. 85
Dallas :	n° 23, p. 91
Déjà vu :	n° 33, p. 143
221B Baker Street :	n° 44, p. 86
Dossier Boerhaave :	n° 38, p. 136
Dragonworld :	n° 31, p. 131
Dungeon système :	n° 43, p. 101
The fourth protocol :	n° 28, p. 132
La femme qui ne supportait pas les ordinateurs :	n° 31, p. 128
Fer et Flamme :	n° 40, p. 124
Le fétiche :	n° 40, p. 124
F.R.E.E. :	n° 27, p. 163
The gateway :	n° 42, p. 128
La geste d'Artillac :	n° 29, p. 125
Golden Path :	n° 44, p. 84
L'heure du serpent (les passagers du vent II) :	n° 42, p. 129
Histoire d'or :	n° 37, p. 160
The hitchhiker's guide to the galaxy :	n° 39, p. 122
Hollywood Hijinx :	n° 44, p. 87
Invincible Island :	n° 13, p. 46
King fo Chicago :	n° 40, p. 123
King Quest II :	n° 32, p. 150
Las Vegas :	n° 29, p. 123
Legacy of the Ancients :	n° 45, p. 116
Lord of the rings :	n° 29, p. 122
Le manoir de Mortvielle :	n° 35, p. 148
Mandragore :	n° 19, p. 72
Meurtre à grande vitesse :	n° 23, p. 88
Meurtre sur l'Atlantique :	n° 30, p. 132
Meurtres en série :	n° 41, p. 124
Mindstone :	n° 36, p. 152
Le mur de Berlin va sauter :	n° 27, p. 162
Murder on the Mississippi :	n° 34, p. 151
Nine princes in Amber :	n° 38, p. 138
OO Topos :	n° 33, p. 142
Orphée :	n° 29, p. 128
Le passager du temps :	n° 42, p. 136
The Pawn :	n° 32, p. 140
Perry Masson :	n° 38, p. 138
Phalsberg :	n° 35, p. 141
Phantasie :	n° 32, p. 150
Portal :	n° 42, p. 138
Prophétie :	n° 28, p. 138
Questron :	n° 20, p. 76
La quête du chevalier :	n° 28, p. 138
Realms of darkness :	n° 43, p. 100
Roadwar 2000 :	n° 38, p. 138
Scoop :	n° 22, p. 86
Shadowgate :	n° 45, p. 111
Shard of Spring :	n° 37, p. 155
Shogun :	n° 34, p. 155
Silicon dreams :	n° 41, p. 128
Sinbad :	n° 43, p. 100
Sram :	n° 35, p. 141
Sram II :	n° 40, p. 128
Taram et le chaudron magique :	n° 33, p. 141
Tempête sur les Bermudes :	n° 34, p. 155
The Guild of Thieves :	n° 45, p. 111
Thétis :	n° 37, p. 155
The Three Musketers :	

MATTEL INTELLIVISION

**SUPER PROMO
FIN D'ANNÉE!**

100 CONSOLE DE JEU 850 F
avec 10 jeux

101	BASE BALL	149 F
102	SOCCER (FOOT.)	149 F
103	BOWLING	149 F
104	GOLF	149 F
106	HOCKEY	149 F
107	BOXING	149 F
108	BASKET	149 F
111	SKIING	149 F
121	ECHEC	149 F
122	DAMES	149 F
123	REVERSI	149 F
124	BACKGAMMON	149 F
125	ROULETTE	149 F
126	POKER-BLACK JACK	149 F
127	HORSE RACING	149 F
128	UTOPIA	149 F
129	ROYAL DEALER	149 F
132	MAITRE DE L'UNIVERS	149 F
138	MAZE A TRON	149 F
139	VENTURE	149 F
151	TRON DEADLY DISC	149 F
152	CARNIVAL	149 F
153	BURGER TIME	149 F
154	PACMAN	199 F
155	FROG BOG	149 F
156	DONKEY KONG	149 F
157	DONKEY KONG JUNIOR	149 F
158	BEAUTY & THE BEAST	149 F
159	SNAFU	149 F
160	LADY BUG	149 F
161	MOUSE TRAP	149 F
162	STAMPEDE	149 F
163	POPEYE	149 F
164	FROGGER	149 F
165	CENTIPEDE	199 F
166	PINBALL	149 F
167	BUMP'N JUMP	149 F
168	TIREUR D'ELITE	149 F
169	MOTO CROSS	149 F
170	Q* BERT	149 F
171	LOCK N' CHASE	149 F
173	THIN ICE	199 F
174	WITHE WATER	149 F
180	SPACE ARMADA	149 F
181	SPACE HAWK	149 F
182	STAR STRIKE	149 F
183	ASTROSMASH	149 F
184	VECTRON	149 F
189	NOVA BLAST	149 F
191	SUB HUNT	149 F
192	SEA BATTLE	149 F

71, rue du Cherche-Midi 75006 Paris tél. 45.49.14.50

CBS COLECOVISION

CBS COLECOVISION		274	MR. DO CASTLE	249
		276	TENNIS	269
C	ROLLER CONTROLLER	250 F	277 BOULDER DASH	269
	(avec 2 jeux)		278 ROCK'N BOLT	269
200	SCHTROUMPFS	149 F	279 ALCAZAR	269

ATARI 2600 VCS

300	CONSOLE 2600 VCS (avec 3 jeux)	690 F
303	SOLAR FOX	149 F
304	WIZARD OF WAR	149 F
305	GORF	149 F
306	SCHTROUMPF	149 F
307	CARNIVAL	149 F

NINTENDO

500	CONSOLE+2 JOYSTICKS 1190 F (avec super MARIO BROSS)	
501	ROBOT	390 F
502	ZAPPER (pistolet)	249 F

CARTOUCHES DE JEUX

503	STACK UP (robot)	249 F
504	HOGAN'S HALLEY (zapper)	249 F
505	WILD GUN MAN (zapper)	249 F
506	EXITE BIKE	249 F
507	MATCH RIDER	249 F
508	WRECKING CREW	249 F
509	GOLF	249 F
510	FOOTBALL	249 F
511	SLALOM	249 F
512	TENNIS	249 F
513	VOLLEY BALL	249 F
514	BALLON FIGHT	249 F
515	CLU CLU LAND	249 F
516	ICE CLIMBER	249 F
517	PINBALL	249 F
518	KUNG FU	249 F
519	URBAN CHAMPION	249 F
520	DONKEY KONG	249 F
521	DONKEY KONG 3	249 F
522	POPEYE	249 F

LE MAGASIN EST OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H 30 A 19H 30 SANS INTERRUPTION, METRO ST PLACIDE OU SEVRES BABYLONE

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à :

2010 ELECTRONICS • 71, RUE DU CHERCHE-MIDI • 75006 PARIS

Indiquez le n° de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants

NOM

Nº	F	Nº	F
1	1	1	1
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4
5	5	5	5
6	6	6	6
7	7	7	7
8	8	8	8
9	9	9	9
10	10	10	10
11	11	11	11
12	12	12	12
13	13	13	13
14	14	14	14
15	15	15	15
16	16	16	16
17	17	17	17
18	18	18	18
19	19	19	19
20	20	20	20
21	21	21	21
22	22	22	22
23	23	23	23
24	24	24	24
25	25	25	25
26	26	26	26
27	27	27	27
28	28	28	28
29	29	29	29
30	30	30	30
31	31	31	31
32	32	32	32
33	33	33	33
34	34	34	34
35	35	35	35
36	36	36	36
37	37	37	37
38	38	38	38
39	39	39	39
40	40	40	40
41	41	41	41
42	42	42	42
43	43	43	43
44	44	44	44
45	45	45	45
46	46	46	46
47	47	47	47
48	48	48	48
49	49	49	49
50	50	50	50
51	51	51	51
52	52	52	52
53	53	53	53
54	54	54	54
55	55	55	55
56	56	56	56
57	57	57	57
58	58	58	58
59	59	59	59
60	60	60	60
61	61	61	61
62	62	62	62
63	63	63	63
64	64	64	64
65	65	65	65
66	66	66	66
67	67	67	67
68	68	68	68
69	69	69	69
70	70	70	70
71	71	71	71
72	72	72	72
73	73	73	73
74	74	74	74
75	75	75	75
76	76	76	76
77	77	77	77
78	78	78	78
79	79	79	79
80	80	80	80
81	81	81	81
82	82	82	82
83	83	83	83
84	84	84	84
85	85	85	85
86	86	86	86
87	87	87	87
88	88	88	88
89	89	89	89
90	90	90	90
91	91	91	91
92	92	92	92
93	93	93	93
94	94	94	94
95	95	95	95
96	96	96	96
97	97	97	97
98	98	98	98
99	99	99	99
100	100	100	100

PRENOM

F N		F N		F N	
Nº	E	Nº	E	Nº	E
1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9
10	10	10	10	10	10
11	11	11	11	11	11
12	12	12	12	12	12
13	13	13	13	13	13
14	14	14	14	14	14
15	15	15	15	15	15
16	16	16	16	16	16
17	17	17	17	17	17
18	18	18	18	18	18
19	19	19	19	19	19
20	20	20	20	20	20
21	21	21	21	21	21
22	22	22	22	22	22
23	23	23	23	23	23
24	24	24	24	24	24
25	25	25	25	25	25
26	26	26	26	26	26
27	27	27	27	27	27
28	28	28	28	28	28
29	29	29	29	29	29
30	30	30	30	30	30
31	31	31	31	31	31
32	32	32	32	32	32
33	33	33	33	33	33
34	34	34	34	34	34
35	35	35	35	35	35
36	36	36	36	36	36
37	37	37	37	37	37
38	38	38	38	38	38
39	39	39	39	39	39
40	40	40	40	40	40
41	41	41	41	41	41
42	42	42	42	42	42
43	43	43	43	43	43
44	44	44	44	44	44
45	45	45	45	45	45
46	46	46	46	46	46
47	47	47	47	47	47
48	48	48	48	48	48
49	49	49	49	49	49
50	50	50	50	50	50
51	51	51	51	51	51
52	52	52	52	52	52
53	53	53	53	53	53
54	54	54	54	54	54
55	55	55	55	55	55
56	56	56	56	56	56
57	57	57	57	57	57
58	58	58	58	58	58
59	59	59	59	59	59
60	60	60	60	60	60
61	61	61	61	61	61
62	62	62	62	62	62
63	63	63	63	63	63
64	64	64	64	64	64
65	65	65	65	65	65
66	66	66	66	66	66
67	67	67	67	67	67
68	68	68	68	68	68
69	69	69	69	69	69
70	70	70	70	70	70
71	71	71	71	71	71
72	72	72	72	72	72
73	73	73	73	73	73
74	74	74	74		

ADRESSE

N		F	N		F
MP		F	MP		F

$$N^+ \cdots \cdots F \quad N^0 \cdots \cdots F$$

CODE POSTAL _____

N° F Frais de port 20F

CODE POSTAL

$$N^0 \dots\dots\dots F \text{ machine} + 50F$$

VILLE

Nº F TOTAL F

TYPE DE CONSOLE

Ci-joint mon règlement par chèque ☐ ou mandat ☐ à l'ordre de 2010 ELECTRONICS

**LE
SPÉCIALISTE
DE LA
CONSOLE
DE JEUX**

198

La trilogie du temple d'Apahai :
 n° 45, p. 115
 n° 32, p. 152
 n° 39, p. 120
Troll :
 n° 34, p. 154
Uninvited :
 n° 15, p. 50
Vahalla :
 n° 16, p. 54
Waidor :
 n° 36, p. 151

TILT PARADE

Advanced OCP Art Studio (the) :
 n° 44, p. 56
Aegis animator :
 n° 35, p. 60
Aliens :
 n° 40, p. 60
AMX Page Maker :
 n° 43, p. 62
Animator (the) :
 n° 35, p. 59
Application GEOS :
 n° 44, p. 57
Art Director :
 n° 43, p. 69
Artscribe :
 n° 45, p. 65
Artist (the) :
 n° 27, p. 62
CAO :
 n° 30, p. 66
CAD 3D :
 n° 35, p. 61
Contrôle aérien :
 n° 29, p. 87
The Dambusters :
 n° 24, p. 48
Degas :
 n° 32, p. 52
Degas Elite :
 n° 39, p. 53
Defender of the crown :
 n° 40, p. 58
Deluxe music :
 n° 41, p. 60
Deluxe paint :
 n° 32, p. 54
Deluxe Video Construction Set :
 n° 38, p. 58
Digitaliseur :
 n° 36, p. 56
Digitaliseur VIDI :
 n° 40, p. 59
D.P. Slide :
 n° 34, p. 64
Destroyer :
 n° 39, p. 59
Echosoft :
 n° 42, p. 60
Elite :
 n° 29, p. 89
Exeldrums :
 n° 26, p. 53

Exelpaint/Exelmouse :
 n° 30, p. 57
L'expert :
 n° 33, p. 62
Explorateur III :
 n° 38, p. 59
Fantavision :
 n° 34, p. 66
Game Maker :
 n° 32, p. 55
Graphic adventure creator :
 n° 36, p. 54

Graphic Studio :
 n° 41, p. 62
Gemdraw :
 n° 24, p. 49
Gunship :
 n° 42, p. 58
H.M.S. Cobra :
 n° 39, p. 55
Infiltrator :
 n° 38, p. 60
Instant Music :
 n° 37, p. 68
Jet :
 n° 30, p. 59
Kennedy approach :
 n° 28, p. 52
Light pen :
 n° 29, p. 86
Little computer people :
 n° 28, p. 51
Lorigraph :
 n° 28, p. 50
Lunar explorer :
 n° 42, p. 59
Mortville Manor :
 n° 45, p. 64
Movie Maker :
 n° 33, p. 59
Music Studio :
 n° 41, p. 61
The Music Studio :
 n° 37, p. 70
Music Studio G7 :
 n° 32, p. 54
The Music system :
 n° 31, p. 49
Music Writer :
 n° 25, p. 45
Nebula :
 n° 44, p. 56
The Newsroom :
 n° 24, p. 46
The Newsroom Pro :
 n° 44, p. 56
Néochrome :
 n° 32, p. 52
North sea helicopter :
 n° 31, p. 51
Opération Mercury :
 n° 25, p. 52
Paint Works :
 n° 35, p. 62
Pluspaint Couleur :
 n° 45, p. 66
Pluspaint ST :
 n° 40, p. 60
Les passagers du vent :
 n° 39, p. 52
Photo :
 n° 27, p. 63
Print Master :
 n° 38, p. 58
QL Peintre :
 n° 30, p. 58
Racter :
 n° 42, p. 60

Ready set go :
 n° 29, p. 88
Radio Controlled Flight Simulator :
 n° 25, p. 53
Red Arrows :
 n° 27, p. 64
Science Tookit :
 n° 34, p. 67
Silent service :
 n° 35, p. 60
Soundsoft :
 n° 42, p. 60
Star Trek :
 n° 36, p. 55
Starship Andromeda :
 n° 33, p. 61
Studio :
 n° 37, p. 69
Synthesoft :
 n° 42, p. 60
Système Expert :
 n° 43, p. 70
Tau Ceti :
 n° 31, p. 49
Tonic Tile :
 n° 45, p. 66
Trail Blazer :
 n° 37, p. 68
3D Studio :
 n° 41, p. 60
Vampire Killer :
 n° 43, p. 68
Vol solo :
 n° 31, p. 49
Wanderer :
 n° 33, p. 60

Vends originaux Amstrad K7 : MG, Burton, Ghostbusters, Million I, prix à débattre. Autres jeux K7-Disq. Dominique KEDINGER, 6, avenue de Saint-Etienne, 57890 Porcellet. Tél. : 87.93.06.34.

Vends Amstrad CPC 464 couleur, très peu servi, excellent état + nombreuses K7, prix : 3000 F. Sébastien L. O. PORTO, 2, impasse du Clos-de-la-Fontaine, 77140 Saint-Pierre-lès-Nemours. Tél. : 64.28.99.79.

Vends reliures Amstrad magazine 57 F et vends programme Frankenstein 2000 pour BBL Modèle B. Cherche CPC N° 20 et HS N° 3. Bruno RANOCCHIA, 112, rue Victor-Thuillier, 87100 Limoges. Tél. : 55.77.14.71.

AMSTRAD CPC

NOUVEAUTES

20 MILLIS AVT JC... 115 F
 ALBUM EPIC... 139 F
 BIRDY... 115 F
 BOB MORANE... 235 F
 LA JUNGLE... 235 F
 LA CHEVALERIE... 235 F
 SCIENCE FICTION... 235 F
 BIVOUAC... 189 F
 BOB WINNER... 139 F
 CATCHI 23... 89 F
 CENTURION... 139 F
 CHARLY DIAM... 125 F
 CHOU... 145 F
 CLASH... 175 F
 CONFLITS... 89 F
 CRASH GARRET... 139 F
 CRAZY CARS... 129 F
 GABRIELLE... 135 F
 HURLEVENT... 139 F
 HIT PACK III... 99 F
 INDIANA JONES... 99 F
 JAZZ... 139 F
 JACK THE NIPPER II... 99 F
 L'ANGE DE CRISTAL... 139 F
 L'IGRANTON N° 2... 139 F
 L'ANNEAU DE ZENGARA... 145 F
 L'OEIL DE SET... 145 F
 LA CHOSE DE GROTEBURG... 145 F
 LA MARQUE JAUNE... 279 F
 LE MAITRE DES AMES... 145 F
 LE MALEFICE DES ATLANTES... 145 F
 LE MANGE CALLOUX... 99 F
 LE TALISMAN D'OSIRIS... 115 F
 LIVA AMMO (compil. OCEAN)... 95 F
 MAGIC CUBE N° 1... 189 F
 MAGIC CUBE N° 2... 189 F
 MALETTE CADEAU FIL N° 1... 145 F
 MALETTE CADEAU FIL N° 2... 145 F
 MISTERY ON NILE... 89 F
 PEUR SUR AMYVILLE... 135 F
 PLAY BAC (jou de atel)... 89 F
 SPY VS SPY III... 99 F
 SUPER SPRINT... 139 F
 THAI PAN... 89 F
 TRANTOR... 99 F
 TURLOG LE RODEUR... 239 F

Vends CPC 6128 Amstrad sous garantie + imprimante + nrbes disquettes + joystick + écran couleur. Faire offre à David après 19 h. David GELLE, 34, rue de la Fonderie, 45120 Chatelet/Loing. Tél. : 38.85.96.49.

Vends reliures Amstrad mono sous gar. + disq. + jeux, prix : 2900 F + Amstrad 464 mono. an. 86 + jeux + livre, prix : 1500 F. Bruno CHAMBRON, 21, rue des Déportés, 38100 Grenoble. Tél. : 76.47.70.79.

Vends CPC 6128 t.b.d., 30 disq. + nrbx logiciels. Cherche dans département 06 « Nice », prix à débattre. Christophe CHAMOUX, 24, avenue des Cigales, 06510 Carros. Tél. : 93.29.13.45.

Vends Amstrad CPC 464 + stylo optique + nrbx jeux et utilitaires + magazines. Le tout cédé à un prix dérisoire (possibilité crédit). Vincent-Armet GANGA, 11, rue de la Plumerette, 94000 Créteil. Tél. : 43.39.33.83 (après 17 h).

Vends Graphiscop 2 pour CPC 464 et 6128. Cyril CHAPPELLE, Les Cras, 71250 Cluny. Tél. : 85.59.03.16 (après 17 h 30).

Gratuit, rapide.
 Passez vos annonces sur Minitel.

ENTREPRENEURS?

CREEZ VOTRE PROPRE ENTREPRISE!

VOUS ÊTES :

- Dynamique
- Ambitieux
- Passionné par l'informatique
- Désireux de créer une structure dans un domaine plein d'avenir.

NOUS VOUS APPORTONS

- Soutien publicitaire
- conditions d'achat
- soutien marketing
- Un savoir faire

• Notre expérience dans un domaine que nous connaissons bien.

VIDEO SHOP Dpt. Entreprises
 B.P. 105 75749
 PARIS Cedex 15

Vous êtes intéressés, veuillez adresser une demande écrite accompagnée de votre projet à

Adresser nous une demande avec CV + photo à :
TELESOFT Dpt. Développement
 B.P. 112
 75749 PARIS Cedex 15

Intéressé?
 Adresser nous une demande avec CV + photo à :
TELESOFT Dpt. Développement
 B.P. 112
 75749 PARIS Cedex 15

VENTES

AMSTRAD

Vends originaux Amstrad K7 : MG, Burton, Ghostbusters, Million I, prix à débattre. Autres jeux K7-Disq. Dominique KEDINGER, 6, avenue de Saint-Etienne, 57890 Porcellet. Tél. : 87.93.06.34.

Vends Amstrad CPC 464 couleur, très peu servi, excellent état + nombreuses K7, prix : 3000 F. Sébastien L. O. PORTO, 2, impasse du Clos-de-la-Fontaine, 77140 Saint-Pierre-lès-Nemours. Tél. : 64.28.99.79.

AMSTRAD CPC

NOUVEAUTES

20 MILLIS AVT JC... 115 F
 ALBUM EPIC... 139 F
 BIRDY... 115 F
 BOB MORANE... 235 F
 LA JUNGLE... 235 F
 LA CHEVALERIE... 235 F
 SCIENCE FICTION... 235 F
 BIVOUAC... 189 F
 BOB WINNER... 139 F
 CATCHI 23... 89 F
 CENTURION... 139 F
 CHARLY DIAM... 125 F
 CHOU... 145 F
 CLASH... 175 F
 CONFLITS... 89 F
 CRASH GARRET... 139 F
 CRAZY CARS... 129 F
 GABRIELLE... 135 F
 HURLEVENT... 139 F
 HIT PACK III... 99 F
 INDIANA JONES... 99 F
 JAZZ... 139 F
 JACK THE NIPPER II... 99 F
 L'ANGE DE CRISTAL... 139 F
 L'IGRANTON N° 2... 139 F
 L'ANNEAU DE ZENGARA... 145 F
 L'OEIL DE SET... 145 F
 LA CHOSE DE GROTEBURG... 145 F
 LA MARQUE JAUNE... 279 F
 LE MAITRE DES AMES... 145 F
 LE MALEFICE DES ATLANTES... 145 F
 LE MANGE CALLOUX... 99 F
 LE TALISMAN D'OSIRIS... 115 F
 LIVA AMMO (compil. OCEAN)... 95 F
 MAGIC CUBE N° 1... 189 F
 MAGIC CUBE N° 2... 189 F
 MALETTE CADEAU FIL N° 1... 145 F
 MALETTE CADEAU FIL N° 2... 145 F
 MISTERY ON NILE... 89 F
 PEUR SUR AMYVILLE... 135 F
 PLAY BAC (jou de atel)... 89 F
 SPY VS SPY III... 99 F
 SUPER SPRINT... 139 F
 THAI PAN... 89 F
 TRANTOR... 99 F
 TURLOG LE RODEUR... 239 F

Vends CPC 6128 Amstrad sous garantie + imprimante + nrbes disquettes + joystick + écran couleur. Faire offre à David après 19 h. David GELLE, 34, rue de la Fonderie, 45120 Chatelet/Loing. Tél. : 38.85.96.49.

Vends reliures Amstrad mono sous gar. + disq. + jeux, prix : 2900 F + Amstrad 464 mono. an. 86 + jeux + livre, prix : 1500 F. Bruno CHAMBRON, 21, rue des Déportés, 38100 Grenoble. Tél. : 76.47.70.79.

Vends CPC 6128 t.b.d., 30 disq. + nrbx logiciels. Cherche dans département 06 « Nice », prix à débattre. Christophe CHAMOUX, 24, avenue des Cigales, 06510 Carros. Tél. : 93.29.13.45.

Vends Amstrad CPC 464 + stylo optique + nrbx jeux et utilitaires + magazines. Le tout cédé à un prix dérisoire (possibilité crédit). Vincent-Armet GANGA, 11, rue de la Plumerette, 94000 Créteil. Tél. : 43.39.33.83 (après 17 h).

Vends Graphiscop 2 pour CPC 464 et 6128. Cyril CHAPPELLE, Les Cras, 71250 Cluny. Tél. : 85.59.03.16 (après 17 h 30).

Gratuit, rapide.
 Passez vos annonces sur Minitel.

ENTREPRENEURS?

CREEZ VOTRE PROPRE ENTREPRISE!

VOUS ÊTES :

- Dynamique
- Ambitieux
- Passionné par l'informatique
- Désireux de créer une structure dans un domaine plein d'avenir.

NOUS VOUS APPORTONS

- Soutien publicitaire
- conditions d'achat
- soutien marketing
- Un savoir faire

• Notre expérience dans un domaine que nous connaissons bien.

VIDEO SHOP Dpt. Entreprises
 B.P. 105 75749
 PARIS Cedex 15

Vous êtes intéressés, veuillez adresser une demande écrite accompagnée de votre projet à

Adresser nous une demande avec CV + photo à :
TELESOFT Dpt. Développement
 B.P. 112
 75749 PARIS Cedex 15

Intéressé?
 Adresser nous une demande avec CV + photo à :
TELESOFT Dpt. Développement
 B.P. 112
 75749 PARIS Cedex 15

COMMODORE

ATHENA... 95 F
 BARD'S TALE I... 139 F
 BARD'S TALE II... 275 F
 BIG 4 II... 89 F
 BISMARCK... 99 F
 CONFLITS... 109 F
 DEFENDER OF THE CROWN... 149 F
 GUIDO OF THIEVES... 139 F
 HIT PACK II... 95 F
 HOLLYWOOD POKER... 129 F
 HYSTERIA... 89 F
 IMPROVISION... 99 F
 INDIANA JONES... 99 F
 JACK THE NIPPER II... 99 F
 LIVE AMMO (compil. OCEAN)... 149 F
 PAVN... 189 F
 PEGASUS... 109 F
 PROHIBITION... 139 F
 REYS... 109 F
 SPORTS-PACK... 119 F
 SUB BATTLE... 275 F
 SUPER SPRINT... 85 F
 TEST DRIVE... 225 F
 THAI PAN... 89 F
 TRIVIAL POURSUIT... 185 F
 TUE N'EST PAS JOUER... 99 F
 WATER POLO... 149 F
 WAR GAMES CONSTR. SET... 139 F
 WORLD CLASS LEADERB... 89 F
 ZOMBI... 175 F

AMSTRAD CPC

NOUVEAUTES

20 MILLIS AVT JC... 115 F
 ALBUM EPIC... 139 F
 BIRDY... 115 F
 BOB MORANE... 235 F
 LA JUNGLE... 235 F
 LA CHEVALERIE... 235 F
 SCIENCE FICTION... 235 F
 BIVOUAC... 189 F
 BOB WINNER... 139 F
 CATCHI 23... 89 F
 CENTURION... 139 F
 CHARLY DIAM... 125 F
 CHOU... 145 F
 CLASH... 175 F
 CONFLITS... 89 F
 CRASH GARRET... 139 F
 CRAZY CARS... 129 F
 GABRIELLE... 135 F
 HURLEVENT... 139 F
 HIT PACK III... 99 F
 INDIANA JONES... 99 F
 JAZZ... 139 F
 JACK THE NIPPER II... 99 F
 L'ANGE DE CRISTAL... 139 F
 L'IGRANTON N° 2... 139 F
 L'ANNEAU DE ZENGARA... 145 F
 L'OEIL DE SET... 145 F
 LA CHOSE DE GROTEBURG... 145 F
 LA MARQUE JAUNE... 279 F
 LE MAITRE DES AMES... 145 F
 LE MALEFICE DES ATLANTES... 145 F
 LE MANGE CALLOUX... 99 F
 LE TALISMAN D'OSIRIS... 115 F
 LIVA AMMO (compil. OCEAN)... 95 F
 MAGIC CUBE N° 1... 189 F
 MAGIC CUBE N° 2... 189 F
 MALETTE CADEAU FIL N° 1... 145 F
 MALETTE CADEAU FIL N° 2... 145 F
 MISTERY ON NILE... 89 F
 PEUR SUR AMYVILLE... 135 F
 PLAY BAC (jou de atel)... 89 F
 SPY VS SPY III... 99 F
 SUPER SPRINT... 139 F
 THAI PAN... 89 F
 TRANTOR... 99 F
 TURLOG LE RODEUR... 239 F

Vends CPC 6128 Amstrad sous garantie + imprimante + nrbes disquettes + joystick + écran couleur. Faire offre à David après 19 h. David GELLE, 34, rue de la Fonderie, 45120 Chatelet/Loing. Tél. : 38.85.96.49.

Vends reliures Amstrad mono sous gar. + disq. + jeux, prix : 2900 F + Amstrad 464 mono. an. 86 + jeux + livre, prix : 1500 F. Bruno CHAMBRON, 21, rue des Déportés, 38100 Grenoble. Tél. : 76.47.70.79.

Vends CPC 6128 t.b.d., 30 disq. + nrbx logiciels. Cherche dans département 06 « Nice », prix à débattre. Christophe CHAMOUX, 24, avenue des Cigales, 06510 Carros. Tél. : 93.29.13.45.

Vends Amstrad CPC 464 + stylo optique + nrbx jeux et utilitaires + magazines. Le tout cédé à un prix dérisoire (possibilité crédit). Vincent-Armet GANGA, 11, rue de la Plumerette, 94000 Créteil. Tél. : 43.39.33.83 (après 17 h).

Vends Graphiscop 2 pour CPC 464 et 6128. Cyril CHAPPELLE, Les Cras, 71250 Cluny. Tél. : 85.59.03.16 (après 17 h 30).

Gratuit, rapide.
 Passez vos annonces sur Minitel.

ENTREPRENEURS?

CREEZ VOTRE PROPRE ENTREPRISE!

VOUS ÊTES :

- Dynamique
- Ambitieux
- Passionné par l'informatique
- Désireux de créer une structure dans un domaine plein d'avenir.

NOUS VOUS APPORTONS

- Soutien publicitaire
- conditions d'achat
- soutien marketing
- Un savoir faire

• Notre expérience dans un domaine que nous connaissons bien.

VIDEO SHOP Dpt. Entreprises
 B.P. 105 75749
 PARIS Cedex 15

Vous êtes intéressés, veuillez adresser une demande écrite accompagnée de votre projet à

Adresser nous une demande avec CV + photo à :
TELESOFT Dpt. Développement
 B.P. 112
 75749 PARIS Cedex 15

Intéressé?
 Adresser nous une demande avec CV + photo à :
TELESOFT Dpt. Développement
 B.P. 112
 75749 PARIS Cedex 15

ATARI 800

ARKANOID... 89 F
 COLONIAL CONQUEST... 89 F
 COLOSSUS CHESS 3.0... 89 F
 CONFLICT IN VIETNAM... 129 F
 CRUSADE IN EUROPE... 155 F
 DRUID... 99 F
 GAUNTLET... 129 F
 KNIGHT ORK... 159 F
 LEADERBOARD... 99 F
 L. BOARD TOURNAMENT... 65 F
 PIR. OF THE BAR. COAST... 99 F
 PITSTOP... 99 F
 PLATFORM PERFECT... 95 F
 SILENT SERVICE... 95 F
 SHOOT THEM UP... 99 F
 SMACH HITS VOL. 6... 95 F
 TUE N'EST PAS JOUER... 99 F
 PAVN... 179 F
 THE GOODIES... 95 F
 TOMAHAWK... 95 F
 WAR GAME CONSTR. SET... 95 F

ATARI ST

UTILITAIRES

ADVANCED ART STUDIO... 245 F
 CALCOMAT... 315 F
 CALCOMAT PLUS... 690 F
 DATAMAT... 335 F
 DEGAZ ELITE... 545 F
 DEVELOPPER G... 275 F
 DIMENSION 3D (CAO-DAI)... 385 F
 EMULATOR PC DITTO... 785 F
 FIRST WORD PLUS... 985 F
 FLEET STREET PUBLISHER... 985 F
 GFA BASIC... 395 F
 INTERACTEUR C (log)... 385 F
 LATTICE C (log. 3.04)... 385 F
 MUSIC STUDIO... 345 F
 NAVIGATION ASSISTEE... 4.589 F
 PECK ET POKES DU ST... 215 F
 SUPERBASE... 659 F
 TEXTOMAT... 335 F

EDUCATIFS

BIG BEN... 275 F
 DECOUVERTE DE LA VIE 6+... 215 F
 ENIGME A MADRID 4+... 275 F
 ENIGME A MUNICH 4+... 275 F
 ENIGME C (log. 3.04)... 385 F
 GEOMETRIE... 195 F
 MATHS 6+ ou 5+ ou 4+... 195 F
 MATHS 6+ ou 5+ ou 4+... 195 F
 OBJECTIF FRANCE 4+... 215 F
 OBJECTIF MONDE 6+... 215 F
 VISA POUR HYDE-PARK 6+... 245 F

PCW

ACE + JOYSTICK... 384 F
 BOB WINNER... 219 F
 CRYPT. LAIDERS... 124 F
 CYRUS II CHESS... 139 F
 GUIDO OF THIEVES... 199 F
 HISTOIRE D'OR... 209 F
 KNIGHT ORK... 209 F
 LEADERBOARD... 175 F
 LORDS OF THE RINGS... 165 F
 LE LIVRE DU GFA... 175 F
 ORPHEE... 229 F
 PAVN... 225 F
 PCW GRAP... 139 F
 PCW PAINT... 289 F
 RUBIS (log. de gest. en fr.)... 499 F
 TOMAHAWK... 149 F
 STARGLIDER... 239 F
 STRIKE FORCE HARRIER... 149 F
 TOP SECRET... 229 F
 TRIVIAL POURSUIT... 199 F
 TUE N'EST PAS JOUER... 155 F

MSX

ANTARTIC ADVENTURE... 169 F
 ARKANOID... 99 F
 DEATH WISH IIIB... 115 F
 HOLE IN ONE PRO... 169 F
 HYPERALLY... 169 F
 HUPERSPORT 1 ou 2 ou 3169 F
 KINGS VALLEY... 169 F
 KNIGHT ORC... 145 F
 KNIGHTMARE... 169 F
 MACADAM BUMPER... 179 F
 MACROSS... 179 F
 MEUTRE SUR L'ATLAN... 209 F
 NEMESIS II... 169 F
 NEMESIS II... 169 F
 PASSAGERS DU VENT... 195 F
 PENGUIN ADVENTURE... 169 F
 O BERT... 175 F
 RELICS... 195 F
 ROAD FIGHTER... 169 F
 SKY JAGUAR... 169 F
 SOCCER (football)... 169 F
 T.N.T. (MSX 2)... 175 F
 TUPPLE ZIP... 149 F
 TUE N'EST PAS JOUER... 99 F
 VAMPIRE KILLER (MSX 2) 179 F

SELECTION

ADVANCED ART STUDIO... 239 F
 ADVANCED MUSIC SYSTEM... 289 F
 ARKANOID... 79 F
 ASPHALT... 135 F
 BARBARIAN... 79 F
 BASKETBALL... 119 F
 BIVOUAC... 109 F
 BOB WINNER... 135 F
 CATCHI 23... 89 F
 CENTURION... 139 F
 CHALL. OF THE GOROTS... 85 F
 CHARLY DIAM... 125 F
 CONFLITS... 89 F
 CYRUS II CHESS... 75 F
 DEATH WISH III... 85 F
 DIEUX DE LA MER... 129 F
 ENDURO RACER... 79 F
 FER ET FLAMME... 135 F
 FLASH... 135 F
 GOLD HITS II... 95 F
 GOLF TROPHÉE... 119 F
 GRAPHIC CITY... 135 F
 GRAND PRIX 500... 135 F
 H.M.S. COBRA... 269 F

IBM PC ET COMPATIBLES PC 1512

ALLENOR III PC... 3.500 F
 CALCOMAT... 749 F
 DATAMAT... 749 F
 DIMENSION 3D... 385 F

UTILITAIRES

ADVANCED ART STUDIO... 245 F
 CALCOMAT... 315 F
 CALCOMAT PLUS... 690 F
 DATAMAT... 335 F
 DEGAZ ELITE... 545 F
 DEVELOPPER G... 275 F
 DIMENSION 3D (CAO-DAI)... 385 F
 EMULATOR PC DITTO... 785 F
 FIRST WORD PLUS... 985 F
 FLEET STREET PUBLISHER... 985 F
 GFA BASIC... 395 F
 INTERACTEUR C (log)... 385 F
 LATTICE C (log. 3.04)... 385 F
 MUSIC STUDIO... 345 F
 NAVIGATION ASSISTEE... 4.589 F
 PECK ET POKES DU ST... 215 F
 SUPERBASE... 659 F
 TEXTOMAT... 335 F

EDUC

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMÉROS TILT
A retourner à Tilt, 36, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort
Tél. : (16)-1 43.75.99.94

Je désire recevoir les numéros suivants :

Nombre de numéros **Somme totale**

Je vous adresse la somme de 20 F pour chaque numéro par :
chèque ☐ mandat ☐ à l'ordre de Tilt.

NOM :

Prénom :

Adresse :

Code postal : **Ville :**

Vends CPC 464 couleur + housses + nbx jeux originaux (Mandrill, Commando, Winter Games) + nbx livres et magazines : 2 000 F. t.b.é. **Christophe FRITZ, 5, rue du Tir, 68240 Kayserberg.** Tél. : 89.47.36.99 (après 19 h).

Vends logiciels pour Amstrad 6128. Renseignements sur demande. **Frédéric VERDRU, 7, rue Gustave-Delory, 59830 Cysing.** Tél. : 20.84.54.61.

Vends pour Amstrad jeux originaux en K7 : Volley (60 F), Zorro (50 F), Devil's Crown (70 F), Lords of the Rings (130 F) ou le tout 260 F. **Stéphane GUEDACHE, 30, rue Rivoli, 75004 Paris.**

Vends Amstrad PC 1512 SD mono + Gem Desk, Gem Paint + imp. DMP 300 + livres, 7 000 F + Apricot F1E coul. + Textor. Déc. 85. 2 500 F. **Philippe LENDORMY, 43, bd Polonais, 94340 Joinville-le-Pont.** Tél. : 42.83.11.17.

Vends Amstrad CPC 464 + lecteur DD1 + 64K + nombreux logiciels disq. + joystick. Très bon état (85). Le tout pour 3 500 F. **Luc CHEMIN, 178, rue de Paris, 93130 Noisy-le-Sec.** Tél. : 48.47.39.81.

Vends CPC 664 coul. + Jasmin + nbx disq. 5p + disq. 3p + PRO 5000 + livres + nbx softs. **Gilles BOULARD, 14, rue de Cuverville, 76800 St-Etienne-du-Rouvray.** Tél. : 35.85.23.28.

Vends Amstrad CPC 6128 coul. état neuf + nombreux logiciels + livres, prix : 4 000 F. **Sébastien BARTHELEMY, 10, rue de Remusat, 75016 Paris.** Tél. : 45.20.56.33.

Vends Amstrad CPC 6128 monoch. + joystick + câble magnéto + nbx jeux et utilitaires + revues : 4 490 F. **Michel, Paris.** Tél. : 42.00.72.70.

Vends CPC 464 + DD1 + exten Vortex, nbx K7 + synthé voc + boîtier supp. Rom & Maxam & Utopia en Rom + crayon opt. + 50 livres + revues + nbx logiciels disq. - K7. **José GRANDMOUGIN, 10, avenue Busteau, 94700 Maisons-Alfort.** Tél. : 43.78.38.11.

Vends 464 mono + drive DD1-1 + Adap. MP1 + 2 joystick. + revues + nbx logiciels K7 et disq. Le tout t.b.é. Valeur 7 000 F. A débattre. **Amaud MORVAN, Coubron (93).** Tél. : 43.88.62.04.

PIECES DETACHEES

pour tout matériel
 SINCLAIR, SPECTRUM, QL
 et périphériques
 Clubs, particuliers, etc...
 Contactez-nous
 (EN FRANÇAIS) en
 téléphonant au +44 291 257 80
 Ou en nous écrivant
 (EN FRANÇAIS) à
DUCHET COMPUTERS
 51 Saint-George Road
 CHEPSTOW - NP6 5LA
 ANGLETERRE
 Tél. +44 291 257 80
 Grand choix de logiciels
 et périphériques
 Demandez un catalogue pour votre ordinateur

Vends Amstrad 6128 mono, nbx jeux + 3 joystick. 2 990 F + drive 5p. Avec jeux 1 000 F. Adaptateur péritel 299 F. **Stéphane ALLUCHON, 102, bd Gabriel-Péri, 91170 Viry-Châtillon.** Tél. : 69.05.14.43.

Vends pour CPC 464 logiciels K7 dont nbx hits (Arkanoid, Barbarian, Elite, Sky Fox, Sigma 7, Light Force). Prix unitaire : 50 F. **Stéphane LAGANNE, route de l'Étang, 24210 Thenon.** Tél. : 53.04.44.81 (après 18h).

Vends CPC 464 couleur t.b.é. + lecteur disq. + 2 joystick + nbx jeux + très nbx revues et listings + classeur Vveka + utilitaires + 12 disq. vierges. Val. : 9 300 F. vendu : 4 000 F. **Frank BURDET, 47, rue des Meuniers, 92500 Rueil-Malmaison.** Tél. : 47.32.27.75 (après 20 h).

Vends Amstrad CPC 464 couleur + DD1-1 + multifact + doubleur de joystick + joystick + énormément de jeux et util. sur K7 et disqs + revues, t.b.é. Sacri. à 3 990 F. **Olivier AYMAR, 71, rue Albert-1^{er}, 95870 Bezons.** Tél. : 39.80.57.85.

Vends Amstrad 6128 avec le manuel et 80 jeux. Les CPM et 1 manette de jeux, prix : 3 800 F. **Moussa DIALLO, 7, rue Paul-Cézanne, 94460 Valenton.** Tél. : 43.82.28.28 (entre 21 h et 22 h).

Vends CPC 464 + mon. couleur sous garantie + lect. disq. jamais servi + doc. + livres Sybex + nbx logiciels K7 disq. : 3 200 F. **Xavier COUTURE, 6, rue Edouard-Detaille, 75017 Paris.** Tél. : 42.27.03.33.

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + moniteur couleur + lecteur disq. + nombreux jeux disq. + joystick + revues Amstrad 5 000 F. **Vincent FARGEAT, Tél. : 45.25.52.47.**

Vends CPC 464 + mon. couleur + disq. DD1 neuf + Man + housses + de nbx log. + livres et revues. 4 500 F. **Amaud MEUNIER, 8, rue Maryse-Bastie, 78300 Poissy.** Tél. : 39.85.47.56.

Vends CPC 6128 coul. + DMP 2000 + magnéto + joystick + Pascal + Word Star + 20 disq. (ix + util.) + revues, t.b.é., prix : 5 500 F + C128D + mono + MPS 801 + nbx logs. **Fabien GERBAL, 120, rue L.-A.-Cretté, 94400 Vitry/Seine.** Tél. : 46.80.26.02.

Vends CPC 6128 monoch. à multiface 2 + câble péritel + nbx jeux et utilitaires + livres + joystick + 12 Tilt. Prix à débattre. **Thierry DELIMEUX, Ghisonaccia, 20240, route de la Mer.** Tél. : 95.56.06.67.

Vends Amstrad PC 1512 coul. + HD 10 Mo ju7 87 + Imprim. DMP 3000 + Turbo/Basic/Pascal, Reflex, Lotus, DB3 + Flight SM + jeux etc. (originaux) : 11 700 F. **Sylvain GARCIA, 24, allée de la Chénale, 77310 St-Fargeau-Ponthierry.** Tél. : 64.09.88.37.

Vends Amstrad CPC 464 + adaptateur péritel + joysticks + cassettes (originaux) : 2 000 F. **Christophe FERNANDEZ, 160, rue de Hirtzfelden, 68740 Rustenhart.** Tél. : 89.49.40.67.

Vends CPC 6128 mono + boîte posso + disqs pleins + joystick + livres + revues + disq. vierges + housses + adaptateur péritel MP2. Le tout : 3 700 F. **Patrick DAMBRE-VILLE, 67, rue de Laval, 35300 Fougères.** Tél. : 99.99.70.78 (heures repas ou soir).

Vends CBM64 + 1541 + moniteur couleur + nbx logiciels K7 + logiciel disq. + disq. vierges + revues + livres PSI. **Bruno VARIN, 38, rue Legout-Lesage, 76280 Pont-de-Maisis.** Tél. : 35.86.35.25.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + lecteur de disq. DD1-1 + nbx logiciels + revues. Le tout 4 500 F. **Laurent ARDOIN, 20-24, rue des Bruyères, 93260 Les Lilas.**

Amstrad CPC 6128 coul. + 2 joystick. + doubleur + câble magnéto et impr. + 30 disq. Garantie 7 mois, prix : 4 500 F. **J.-Philippe LECHAT, 18, rue Damrémont, 75018 Paris.** Tél. : 42.64.88.98.

Amstrad CPC 6128 monoch + joystick + câble magnéto + nbx jeux et utilitaires pour 2 300 F. **Nicolas HOLLAN, 29, rue du Parc-Chevion, 92310 Sèvres.** Tél. : 45.34.59.52.

Vends CPC 6128 coul. AZER, DMP 2000, softs originaux (jeux, utilitaires), + disq., 1 joystick, revues, livres, prix 4 500 F. **Edouard WANG, 14, allée Sacha-Guitry, 76420 Bihorel.** Tél. : 35.60.57.54.

Vends CPC 6128 couleur, t.b.é. + 2 joystick + nbx jeux + boîtes rangement + documentation : 4 500 F. **Pierre DELBART, 10, rue de la 1^{re} Division, 14112 Bierville-Beuville.** Tél. : 31.44.43.76.

Vends Amstrad CPC 464 version Schneider écran couleur + lecteur de disq. DD1 + nbx jeux 4 800 F + joystick + revues spécialisées. **Olivier PALATSI, 38, rue des Bergers, 75015 Paris.** Tél. : 45.78.29.31.

Vends turner pour Amstrad, garanti jusqu'à décembre : 850 F. **Hervé ROLANDEZ, 58, rue Richer, 75009 Paris.** Tél. : 48.24.74.83.

Vends moniteur monochrome GT65 pour Amstrad CPC + jeux (Ghost n'Goblins, Saboteur, Airwolf, Commandol). Le tout 1 100 F. **Sylvie UNTZ, 61, résidence des Peupliers, 62320 Rouvray.** Tél. : 21.20.17.52.

Vends Amstrad CPC 6128 + moniteur couleur + 38 disq. contenant nbx jeux et utilitaires + magnéto + K7 de jeux + joystick. 4 500 F. **Olivier DELAYE, 66, rue d'Endoume, 13007 Marseilles.** Tél. : 91.52.43.88.

Vends Amstrad 6128 couleur + joystick (Boss) + nbx jeux dont nouveautés (Kya-Flash, Barbarians, Salomon Skey, Quartet) 5 000 F. **Mathieu NICOLAS, 13, allée Pantagruel-Rancennes, 08600 Givet.** Tél. : 24.42.15.33.

Vends disq. Amst. : Les passagers du vent (150 F), Sapiens (100 F), They sold 2 (100 F), Ensemble (300 F). (Tous originaux, t.b.é.) **Mathieu KOCIAK, 3, rue des Grands-Champs-Baule, 45130 Meung.** Tél. : 38.44.49.06.

Vends Amstrad 464 couleur + housses + nbx logiciels récents : 2 990 F. **Jacky CANTIN, 11, rue de Tchecoslovaquie, 44000 Nantes.** Tél. : 40.48.15.04.

Vends Amstrad CPC 6128 neuf + discology + joystick + jeux (Bob Winner, Passagers du vent 1 et 2, Fer et Flamme, etc.) + revues. Le tout : 3 800 F. **David BRISSEAU, 5, rue Louis-Aragon, 25400 Audincourt.** Tél. : 81.30.34.90.

Vends Amst. 664 mono + joystick + cordon K7 + 2 livres assem. + 36 K7 pleines (Arka, Army, Barbarian, Traitement de texte) : 2 850 F. **Pascal DUC, 3, rue Nicéphore-Niepce, 38200 Vienne.** Tél. : 74.85.88.18.

Vends Amstrad K7 : Tubaruba, Cyrus 2 Chess, They Sold a million 3, Dr Who and the mines of terror : 90 F l'un, et Kid Kit : 120 F, et Werner : 130 F. **Claude LANCE, « Les Plantées », St-Vincent-de-Mercuze, 38860 « Le Touvet ».** Tél. : 76.08.50.47.

Vends CPC 6128 couleur + lect. K7 + joystick + multiface 2 + nbx logs + magazines, état neuf : 1 900 F. **Appeler après 18 h, demander Sony. Gilbert RINALDI, « Boisredon », chemin de la Font-des-Dones, 96650 Opo.** Tél. : 93.49.76.17.

Vends logs CPC 464 K7 et disq. (Turbo Pascal Hacker 2, Le pacte etc.) + synthé français + livres (La Bible du prog.

+ disq. vierges. **Jean-François AZOUG, 381, bd Marius-Bremont, 13170 La Gavotte.** Tél. : 91.51.14.58.

Vends Amstrad CPC 6128 monochrome avec multiface 2, + jeux + joysticks revues 3 000 F, à débattre. **Nicolas DILLIES, 22, rue Cornelle, 59130 Lambersart.** Tél. : 20.55.40.42.

Vends Amstrad 464 + livres + revues + jeux + manuel... 2 290 F. Lecteur de disq. + jeux + manuel : 1 490 F. Adaptateur péritel : 210 F. **Fabrice PINIERI, 13, rue, Georges-Teissier, 42000 St-Etienne.** Tél. : 77.38.63.03 (heures de magasin).

Vends CPC 6128 mono + DMP 2000, garantie 8 mois + scanner, garantie 2 mois + nbx logiciels + revues : 5 600 F. **Christophe MEQUINON, chemin de Beaumont, St-Etienne par Thillaye, 14950 Beaumont/Auge.** Tél. : 31.65.14.37.

Vends jeux orig. sur Amstrad CPC 6128 Disq. 70 à 90 F (Renegade, Road Runner, World Games, etc.). **Arnold POUTEAU, 133, bd de Stalingrad, 94400 Vitry.** Tél. : 43.38.63.02.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + DD1 (sous garantie) + 170 jeux + joystick + housses + doc. peu servi 4 000 F. **Emmanuel GOUYER, 5 ter, rue Georges-Boisseau, 92110 Clichy.** Tél. : 42.70.98.17 (après 19 h).

Vends CPC 464 couleur + nbx jeux + 3 joysticks. Etat neuf 5 mois de garantie, prix 3 500 F. **William WILLGOZ, clos de la Champagne Villers Lagueuxy, 57530 Courcelles Chaussy.** Tél. : 87.64.41.61 (après 19 h).

Vends Amstrad CPC 464 mono. + joystick + nbx logiciels, prix : 2 000 F. **Michel BANWARTH, 8, sente du Milieu-des-Gaudins, 95130 Taverny.** Tél. : 39.60.44.49.

Vends Amstrad 464 monoch. + DD1 + nombreux jeux sur K7 et disquettes + 2 super joysticks + synthé voc. technimusic. Valeur : 5 200 F. Cédé : 2 800 F, à débattre. **Vincent GUIBERT, 20 bis, boulevard de Lorraine, 96240 Commales-en-Parisis.** Tél. : 39.78.04.51.

Vends Amstrad CPC 464 monochrome + 25 K7 de jeux (Arkanoid, Winter games, Head over Heels, Gauntlet, etc.) : 1 700, à débattre. **Patrice FRAYSSE, 32, av. Philadelphie, Gerde, 65200 Bagnères-de-Bigorre.** Tél. : 62.95.53.65.

Vends CPC 128 couleur + nbx jeux + 2 joysticks (avec doubleur) + lecteur de K7 (avec cordon) + discology. Très bon état, prix à débattre. **Laurent ADATTO, 11, rue Baron, 75017 Paris.** Tél. : 42.63.88.06.

Vends Amstrad CPC 6128 couleur (sous garantie) + joystick + logiciel : 4 200 F, à débattre. Vends Oric/Atmos 48 K + 11 logiciels : 700 F, à débattre. **Julien BUCART, 21, rue Leverrier, 75006 Paris.** Tél. : 43.28.45.58.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + 30 cassettes + revues. Prix : 2 600 F. **JOUART, 3, impasse du Parcheminier, 75500 Chelles.** Tél. : 64.28.34.33 (à partir de 18 h).

Vends Amstrad 464 mono + nbx jeux + joystick : 2 000 F, à débattre. **Marc SELLAM, 5, rue Marx-Dormoy, 75018 Paris.** Tél. : 42.05.70.54.

Vends Amstrad 6128, écran couleur + lecteur disq. 5 1/4 + nbx jeux + boîte de rangement + livres, très bon état. Valeur : 7 500 F. Prix : 4 000 F. **Franck SARFATI, 45, rue de Trévise, 75009 Paris.** Tél. : 45.23.38.80.

Vends Amstrad CPC 6128 couleur début 87, sous garantie + joystick + nbx jeux (les musts) + un Spectrum ZX 48 + nbx jeux. Le tout : 5 500 F, à débattre. **Fabien LEDUC, 9, rue de Nesle, 75006 Paris.** Tél. : 43.29.48.02.

Vends CPC 6128 couleur + 32 disq. + joystick + livres : 3 700 F + Vectrex : 800 F. **Eric LENZI, 1, rue Novac, 82200 Moissac.** Tél. : 63.04.37.28.

Vends CPC 464 + DD1 + AM5D + Multiface 2 + Light Pen + écran monochrome + Pro 500 + JY 2 + Quick Shot 9 + 14 disq. 3" + nbx disq. 5 1/4 : 4 000 F. **Vincent POISSON, 58, allée Bellevue, 93230 Romainville.** Tél. : 43.45.92.83.

Vends pour Amstrad drive 5 1/4 avec nbx logiciels avec notices + adaptateur Péritel : 2 000 F, à débattre. **Daniel DEMI-MIEUX, 210, parc Les Amandiers, 13170 La Gavotte.** Tél. : 91.96.25.37 (après 19 h).

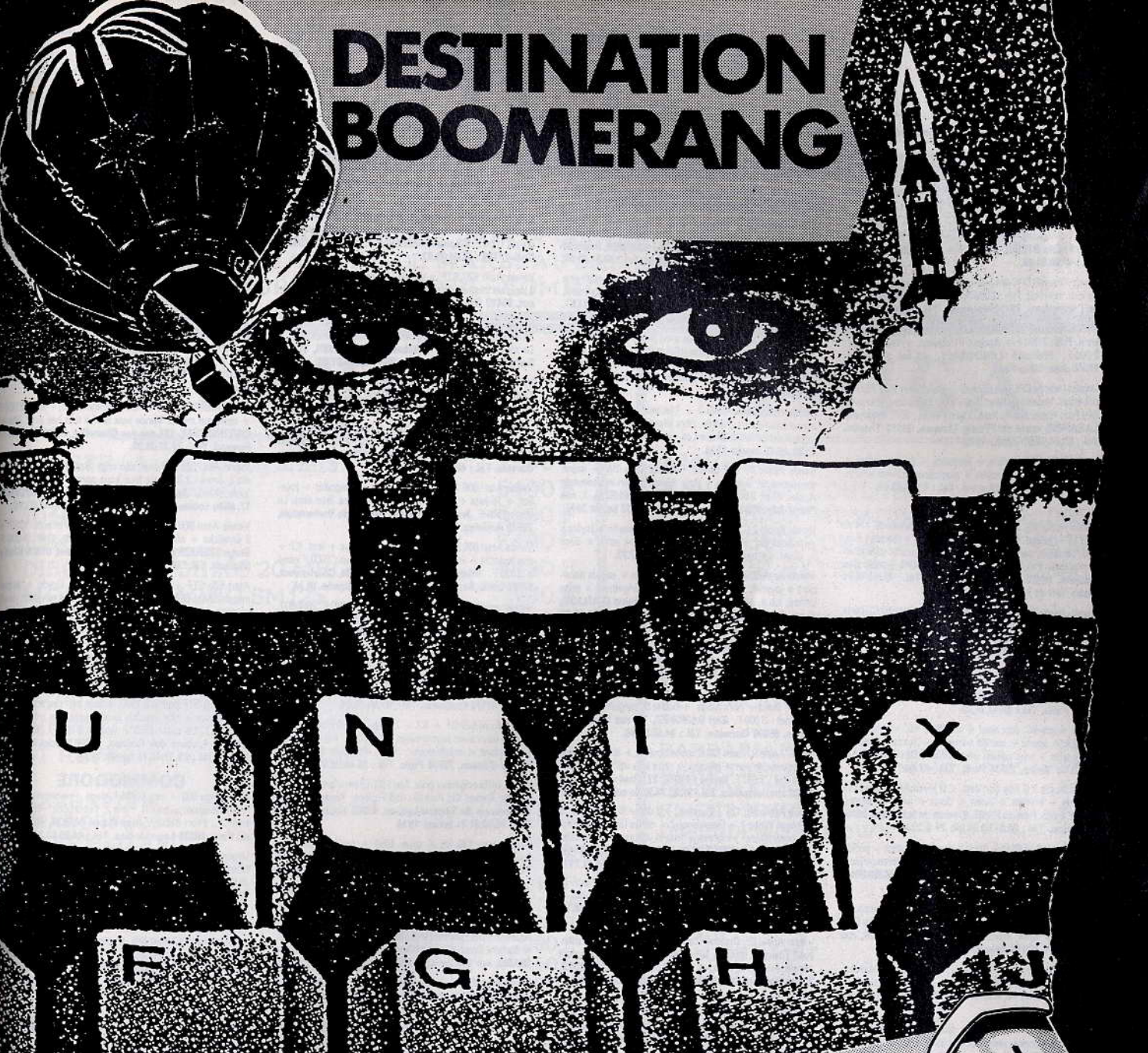
Vends Amstrad CPC 6128 couleur + imprimante DMP 2000 + revues + très nbx jeux et utilitaires + joystick. Le tout : 4 800 F, à débattre. **Régis BRYMAN, 28, quai de la Loire, 75019 Paris.** Tél. : 42.03.61.34.

Vends 464 + 512 Ko + souris + lect. 3" et 5" 1/4 + joystick + table graphique + crayon optique + scanner + modem + log. (graph., gestion, jeux) : 4 500 F. **François CATTEAU, 10, av. Sayer, 78400 Châtou.** Tél. : 43.34.08.95 (répondre).

Affaire ! Pour le prix d'un 464 mono (1 990 F), vends 464 couleur état neuf + 42 K7 de jeux et utilitaires + manuel + revues. **Fabrice ALLAND, 9, rue du bois carré, 78910 Orgerus.** Tél. : 34.87.28.41.

Vends CPC 6128 couleur + manuel, achat Noël 86 + synthésiseur vocal + nbx jeux dont Barbarian Mercenary, etc., excellent état : 5 000 F. **Dominique BERTRAND, 1, rue Francis-Picabia, 94000 Créteil.** Tél. : 48.98.02.68.

Amstrad + revues lect. K7 + 15 jeux K7 + 4 jeux disq. Le tout : 950 F. **Philippe PORTENEUVE, 35, rue Raffet, 75016 Paris.** Tél. : 45.27.84.23.



CADEAU!

JUSQU'A NOEL PROFITEZ D'UNE ANNEE D'ADHESION GRATUITE*.

ENVIE DE NOUVELLES DECOUVERTES... ENVOYEZ VOS ANCIENS LOGICIELS ET ECHANGEZ-LES CONTRE DE NOUVEAUX JEUX AVEC LE 1^{er} CENTRE FRANÇAIS D'ÉCHANGE DU LOGICIEL DE JEUX. RENVOYEZ VITE LE COUPON CI-JOINT.

* POUR TOUTE COMMANDE OU ECHANGE DE 2 LOGICIELS OU PLUS.

BOOMERANG

CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

Je souhaite recevoir
 votre documentation sur le centre
 d'échange BOOMERANG

NOM
 PRÉNOM
 ADRESSE
 CODE POSTAL VILLE

Matériel utilisé : AMSTRAD CPC ☐
 COMMODORE 64 ☐ ATARI ST ☐
 BOOMERANG B.P. 585 74054 ANNECY CEDEX

Vends Amstrad 6128 couleur + imprimante DMP 2000 + 4,5 kg de papier + 30 disq. + 1 joystick. Prix: 5 200 F. **Laurent DUPONT**, 80 bis, rue Ferry, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél.: 64.98.94.39.

Vends Amstrad CPC 464 mono + Péritel + joysticks + livres + 2 logiciels + 11 jeux bon état. Valeur 5 750 F, vendu 2 000 F. **Eric STEIER**, 34, rue Mortinet, 92600 Asnières. Tél.: 47.90.01.69.

Vends Amstrad CPC 464 monochrome + 70 jeux + manette de jeux, bon état. Prix: 2 000 F. **Olivier LOUVEAU**, 5, allée de l'Armorique, 78310 Maurepas. Tél.: 30.50.16.71.

Vends Amstrad 1512 SD mono + imprimante 3000 peu servi. Prix: 7 000 F + Apricot F1 couleur + Textor. Prix: 2 000 F. **Philippe LENDORMY**, 43, bd Polangis, 94340 Joinville-le-Pont.

Urgent! Vends CPC 464 (mono) + Quickshot 9: 1 750 F (à débattre). Vends logiciels (Slap Fight, Barbarian, Arkanoïd, Sky Fox, Hyper Sport, Xarg, Light Force): 50 F. **Stéphane LAGANNE**, route de l'Etang Limeyras, 24210 Thenon. Tél.: 53.04.44.81 (après 18 h).

Vends CPC 6128 couleur + joystick + 20 disquettes + 30 jeux originaux + garantie + magazines et livres inform. Cédé pour 3 500 F. **Tél.: 47.68.43.57.**

APPLE

Vends Apple IIE, 128 K + 2 monit. + 3 privés (5' 1/4 et 3' 1/1) + image Writer 1 + graphiscop 2 + cartes: Eve, Z80, parallèle, contrôleurs + nbx logs (jeux et utilitaires) + manuels. Prix: 9 000 F. **Cyril BOURDON**, 5, allée des Lauriers, 94420 Le Plessis-Trévise. Tél.: 45.94.13.41 (entre 19 h et 21 h).

Vends Apple 2E, moniteur, duodisque, carte 80 C, carte DEC GOK, imprimante marguerites, joystick, nbx logiciels jeux et utilitaire 9 000 F. **Alain DEGOVE**, rue St-Maur, 75011 Paris. Tél.: 43.55.75.58.

Vends Apple Macintosh 128 K possibilité extension état neuf + nbx logiciels + imprimante image Writer + lecteur supplémentaire 17 000 F. **Harry HAIK**, 285, rue de Vaugirard, 75015 Paris. Tél.: 48.42.24.22.

Vends Apple IIC, état neuf + moniteur IIC + support + joystick + souris + sac de transport + livres + docs + jeux extras + prise péritel. Prix: 5 000 F. **David PERELLE**, 8, rue de Varize, 76016 Paris. Tél.: 47.43.11.74.

Vends Apple 2C très bon état + 3 joysticks + très nbx logiciels + boîtiers + livres + docs + emb. + divers. 4 900 F à déb. **Fabrice PAGE**, 5, sente de la Brenne, 78310 Maurepas. Tél.: 30.51.53.58 (de 20 à 22 h).

Vends Apple 2 + 64 K + drive + mon. + joystick + pédale + livres + nbx prog. Cherche contact pour échange jeux. Util. Docs. **Frank NEEL**, 8, rue de Touraine, 76290 Montvilliers. Tél.: 35.30.23.91.

Vends pour Apple II Spy vs Spy et Extrasie avec notice. Le tout 200 F + échange Hawaii, King's Quest, F15 Strike Eagle et nbx autre logiciels. **Emmanuel LAINE**, 28, rue d'Alembert, 92190 Meudon. Tél.: 45.34.04.39.

Vends Jeux Apple II, à bas prix: Night Mission, Mandragore, Pitcop II, Archon II, Dambuster, Karateka, Cyrus, Epistole... **Eric NELC**, 56, rue du Jura, 78310 Maurepas. Tél.: 30.62.85.65.

Vends Apple IIE, 2 lecteurs de disquettes, moniteur couleur, souris, joystick, nbx logiciels, livres. Prix: 4 000 F. **Pascal GUILLOCHÉAU**, 9, rue Nicolas-Lancrot, 17000 La Rochelle. Tél.: 46.42.57.21.

Vends Apple II + moniteur + 2 drives + imprimante Epson + nbx disq. + 4 boîtes de rangement avec docs, etc. 8 000 F. Tél.: 87.87.43.23.

Très urgent! Vends Apple II-C + moniteur monochrome + joystick Apple + logiciels (lecteur disquettes incorporé). Le tout: 6 000 F. **Thierry FORESTIER**, 2, route de Lunéville, 54300 Bonville.

M.I.I.D.

MICRO INFORMATIQUE ET DERIVES

MAINTENANCE
* MICRO INFORMATIQUE
SINCLAIR THOMSON
AMSTRAD COMMODORE
EXELVISION YAMAHA
* RADIO HIFI

TEL : 33.51.83.95.
4, Place du Pussioir Fidèle
50800 VILLEDIEU
Ouvert tous les jours

Vends Apple 2C 1 méga octets + joystick + souris + sac + 2^e lecteur + 2 écrans (1 vert, 1 couleur) + nbx softs avec docs: 7 000 F. **Guy HOC**, 1, passage de la Mairie, 93310, La Pré-St-Gervais. Tél.: 48.46.51.56.

Vends Apple 2C + moniteur mono + lecteur disq. + souris + joystick + cordon péritel + nbx jeux et utilitaires + doc. Le tout cédé 6 500 F. **Stéphane BARBIER**, impasse Mirabelle, 69110 Sainte-Foy-Lyon. Tél.: 78.51.41.69.

Vends Apple 2C, souris, joystick, drive externe + nbx programmes, avec notices livres, revues, boîtes de rangement, valeur: 14 000 F, sacrifié: 4 990 F. **Sébastien CAILLET**, 12, rue de Billaucourt, 92100 Boulogne. Tél.: 46.05.34.51.

Vends comp. Apple 2E: clavier avec pavé Nun et TCH FCT + 2 drives + joystick + carte HGR et 80 col: 600 F + moniteur monochrome: 850 F + jeux + péritel, etc. **Emmanuel ROBERT**, 25, rue André-Bollier, 94100 St-Maur. Tél.: 42.83.49.52.

Vends compatible Apple 2 + 1 lecteur de disk, moniteur monochrome vert, Paddle, nbx jeux (Boulder Dash I et II, Lode Runner I et II, Bruce Lee...). Le tout: 3 700 F. Tél.: 60.03.05.60 (après 18 h).

Vends Apple 2E + 2 drives + clavier type IBM + moniteur mono. + 9 cartes + doc. Révisé par un ingénieur de Apple. Prix: 8 000 F (à déb.). **Mafid HACHEMI**, 1, rue Pierre-Joly, 95340 Persan. Tél.: 34.70.94.73 (après 20 h).

Vends Apple 2C + moniteur + stand + souris + joystick + lecteur Ext + imprimante scribe + nbx softs + docs + livres. Le tout: 6 500 F. Tél.: 21.54.27.73.

Vends Apple 2C + moniteur IIC + souris + sac de transport + joystick + nbx jeux + boîte de rangement + prise péritel, t.b.é, sous garantie. 5 000 F. **Antoine D'ANJOU**, 5, rue Eugène-Durtail, 76000 Rouen. Tél.: 35.71.24.60 (entre 18 et 20 h).

Vends Apple 2 Microway + 1 drive + 1 joy. + 1 cart. coul. péritel. + 80 disks (jx. ut.). + nombreuses docs et livres. Prix: 3 000 F (à déb.). Tél.: 30.43.18.38.

Urgent. Vends Apple II C + moniteur + souris + joy. + doc. + livres + nbx prog. + boîtes de rangement. Excellent état: 3 000 F. **Carl SANCHEZ**, 19, rue Camille-St-Saens, 95500 Gonesse. Tél.: 34.53.94.96.

Vends Apple 2, carte 128 K, carte couleur + drive + moniteur monochrome + joystick + nbx jeux utilitaires + doc et 3 livres: 3 500 F. **Bruno FABRE**, 21, chemin de l'Ariel, 78430 Louvriennes. Tél.: 30.82.74.30 (le soir vers 20 h).

Vends Apple IIE, 128 + 2 monit. + 3 drives (5' 1/4 et 3' 1/2) + image Writer 1 + Graphiscop 2 + cartes (Eve, Z80, parallèle, contrôleurs) + nbx logs (jeux et utilitaires) + manuels. Prix: 9 000 F. **Cyril BOURDON**, 5, allée des Lauriers, 94420 Le Plessis-Trévise. Tél.: 45.94.13.41 (entre 19 h et 21 h).

Vends Apple 2C + mono. + image Writer 1 + 2^e lect. + joystick + Appleworks (original + doc) + nbx prog. + nombreuse doc.: 7 000 F. **Eric CARTON**, Tél.: 80.65.49.12, poste 25 11, 20.53.89.04 (W.E.).

Vends Apple 2E, Duodisk (carte heuvel), 80 col, 128 K, mon. coul. Taxan V2 (6 500 F, NF en 85). Stick. nbx logiciels dont très récents, avec docs, t.b.é.: 7 000 F. **Eric CHOQUET**, 2, rue Bourget, 90500 Montdidier. Tél.: 22.37.08.33.

Vends Apple IIE 128 K + 2 drives, Imp. couleur, scribe: super série, Chat mauve, Modem Novation + 2 joystick, souris, nbx log. et docs. Valeur: + de 22 000 F, sacrifié: 10 000 F. **Philippe FOISSY**, 9, rue Normande, 91160 Balainvilliers. Tél.: 64.48.81.21.

ATARI

Vends pour Atari 800 XL disq. jeux et bouquin astuces. Bas prix. Cherche contacts ST 520. **Jean GHOMRI**, rue Guy Guillaud, apt. 6, 79000 Niort. Tél.: 49.24.88.11.

Vends Atari 800 XL avec lecteur disq. + nomb. log. (gestion): 2 200 F. Vends aussi log. Atari en K7, 01 SK: 50 F et K7 Thomson: 40 F. Tél.: 46.42.78.62.

Vends Atari 130 XE + drives 1050 + joys. t. log. (30 dont Ultima, Gauntlet) + adaptateur peritel Pal + Atari artist + divers périph.: 3 700 F. **Cyril MOCETTE**, 10, rue Danton, 75006 Paris. Tél.: 43.54.68.63.

Vends pour Atari XL disq. de jeux à 50 F l'unité (20), 10 disq. vierges à 50 F et 2 cass. d'initiation à prog. + 1 disq. de gest. 500 F. **Olivier**, 75014 Paris. Tél.: 45.39.66.03.

Vends 520 STF Monte 1 mega + moniteur monochrome + lecteur 720 K Cumana + livres et disq. Poss. de vente séparée. **Didier COTIN**, 8, rue Verlainne, 76290 St Martin du Manoir. Tél.: 35.55.51.34.

Vends Atari 800 XL + peritel + log. + joys. + cartouche Pengo, prix à débattre: 3 000 F + lecteur de disq. 1050 avec nomb. disq. **Nicolas COMBROUZE**, 25, avenue de la République, 75011 Paris.

Vends Atari 130 XE + magnéto + nomb. jeux 1 000 F. Lot de nbx disq. Atari 800: 1 000 F. 30 disq. SP1/4 neufs DFDD: 150 F. **Jacky LE CALVEZ**, apt. U11 Kerviel, 22300 Lannion. Tél.: 96.48.35.00.

Vends pour Atari XL/XE K7 (Last V8, Spellbound, Beta, Lyrae, Space Shuttle). Les 4: 150 F + disq. Solo Flight 130 F. Echanges éventuels. **Gilles MEERT**, 36-40, rue de Romainville, 75019 Paris. Tél.: 42.09.67.51.

Vends un 800 XL et un 520 STF + nomb. softs à un prix intéressant. **J.-F. TEIGNY**, 4, place de la Sapinière, 94470 Boissy-St-Léger.

Vends Atari ST (Bob Winner, Gauntlet, etc.). Entre 75 et 200 F + cassettes pour Commodore 64 entre 75 et 50 F. **Antoine PAULMIER**, 27, rue Blomet, 75015 Paris. Tél.: 45.67.38.24.

Vends pour 800 XL, K7 originales avec notice 30 F (Pole position, Spy Hunter) et 50 F (Gauntlet, Spindizzy). Total 31 K7, le tout 1 000 F. **Stéphane SEHER**, B.P. 74, 44503 La Baule Cedex. Tél.: 40.60.09.67.

Vends Atari 520 STF + souris + écran monochrome + 3 logiciels très bon état. **Pascal BRUXELLES**, 46, rue Lar-not, 95410 Groulley. Tél.: 48.24.48.21.

Vends Atari 800 XL + lect. K7 1010 + imp. 1020 + 2 joysticks + 20 jeux + logiciels (Logo, music composer...). Le tout en t.b.é.: 2 990 F. **Sébastien NOURTIER**, 31, rue Saint-Gilles, 80100 Abbeville. Tél.: 22.24.81.44.

Vends pour 520 drive 51/4 en A et B avec free boot: 1 900 F. Capacité 720 kilos. Vends jeux 520-800 XL, magnéto 1010, 40 jeux: 1 300 F, à débattre. **Jacky**. Tél.: 48.49.86.41.

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + imp. 1020 + nbx logiciels disq. Le tout très bon état. Prix: 3 000 F. **Sylvain SCHMIDT**, 58, av. Jean-Jaurès, 93310 La Pré-Saint-Gervais. Tél.: 48.43.22.83.

Vends Atari 800 XL + lect. de disq. + magnéto + joystick + 15 jeux + 3 cassettes Basic + livres. Bon état. Le tout: 3 500 F. **Jean-Marc LAUBRY**, 55, rue de Vermandois, 78570 Andrésy. Tél.: 39.74.79.17.

Vends Atari 800 XL + lecteur de disquettes + lect. K7 + nbx logiciels + livres + joystick. Prix d'achat: 7 000 F laissé à 3 000 F. **Thierry LASSERRE**, 3, rue de Charlemont, 77280 Othis Bauxpès. Tél.: 60.03.12.04 (après 19 h).

Vends moniteur couleur Atari SC 1224 (2 000 F, 20-3-87), recherche moniteur Atari monochrome SM 125 (possibilité d'échange). **Henri SALAS**, 20, rue Marcelle-Pogamp, 93240 Stains. Tél.: 48.21.13.42.

Vends Atari 2600 VCS Hadapateur + 5 jeux + 1 joystick, le tout: 1 400 F. Cherche contact pour ST (Tonic Tile). Vends meuble ordinateurs: 600 F. **Yael COLAS**, 49, route de Kerné, 56179 Quiberon. Tél.: 97.50.00.56.

Vends Atari 520 ST + K7 + 2 livres: 3 500 F ou un CBS coleovision avec nombreuses K7: 2 500 F + la K7 turbo avec volant et accélérateur: 350 F. **Philippe ANDRIEU**, 54, rue d'Assas, 75006 Paris. Tél.: 45.48.26.14.

Vends softs originaux pour Atari ST (Barbarian, Alternate Reality, Karate Kid Part 2): 150 F pièce. **Yann BRIARD**, 159, avenue du Général-Leclerc, 92340 Bourg-la-Reine. Tél.: 46.58.87.41 (avant 18 h).

Vends Atari 130 XE + drive 1050 + tablette tactile + 2 joysticks + 15 logiciels. Le tout: 2 800 F. **Philippe BERTEAU**, 44, rue Clusot, 92150 Suresnes. Tél.: 45.06.58.89.

Atari ST vendes imprimante SMM 804 + prolongateurs joystick + quelques prog. jeux originaux. **J.-F. TEIGNY**, 4, place de la Sapinière, 94470 Boissy-St-Léger.

Atariens! Les meilleurs logiciels pour votre 800 XL (Pirates of Barbary Coast, Bot and Wrestle, Akalis Ula, etc.). **Nicolas DIARD**, rue Gambetta, 51160 Bouzy. Tél.: 26.57.00.48.

Vends Atari 2600VCS + joystick + 4 jeux. Prix: 600 F. **Françoise MONTELY**, rue du Foyer, 19270 Donzenac. Tél.: 58.85.89.73.

Vends Atari 1040 STFM + imprimante SMM 804 + nombreuses disquettes + boîtes de rangement. **Stéphane CAMAIL**, 3, rue du Pont-Colbert, Esc. I, 78000 Versailles.

Vends et échange logiciels pour Atari ST (Gauntlet, Barbarian, etc.) **Eric GOSSET**, 19, rue du Général-Foy, 02140 Vervins K7 Atari 2600: Decathlon (200 F), Star Gate (150 F), Millipede et Hero (100 F chacune), Pole Position, Battle Zone (70 F chaque). **Didier LACOFFE**, 31, rue des Morillons, 78500 Sartrouville. Tél.: 39.13.89.52.

Vends Atari 520 STF + joystick + 20 jeux originaux (Road Runner, Indiana Jones, Arkanoïd, Barbarian, Gauntlet, Trt, etc.). Le tout: 3 300 F. **Laurent DUTEL**, 28, rue du Maréchal-Fayolle, 13004 Marseille. Tél.: 91.34.53.95.

Vends Atari 800 XL + lecteur K7 + 29 jeux + 2 manettes + initiation Basic + 41 livres: 1 000 F, vente séparée possible. **Jérôme BARNECHE**, 410, rue Jules-Guesde, 59660 Villeneuve d'Ascq. Tél.: 20.91.81.80.

Vends 800 XL + drive 1050 + tablette tactile + très nombreux jeux dont Free, Leader Board, Karateka, etc. Prix à débattre. **Stéphane VOGEL**, 1, av. Henri-Barbusse, 93700 Drancy. Tél.: 48.30.85.62.

Vends ou échange jeux sur 800 XL, 130 XL. **Olivier CLEMENTI**, 160, bd de la Blancarde, 13004 Marseille. Tél.: 91.34.14.42 (entre 12 h et 13 h 30).

Pour Atari XL/XE Warhawk + Turbo Basic XL + Doc.: 100 F. Vends Pawn + Dandy 2 + Screaming Wings (est 1942) pour 100 F. Vends utilitaires puissants. **Mathieu FENOUILLET-HANGAU**, 32, Grand-Rue, 30660 Galargues-le-Montueux. Tél.: 66.35.39.18.

Vends Atari 800 XL + 1050 + 1029 + nbx programmes + livres + joystick + ruban neuf. Le tout sacrifié à 3 500 F. **Jean-François SERRURE**, 76, rue de la Chapelle, 59190 Hazebrouck. Tél.: 28.41.47.81.

Vends Atari 130 XE + drive 1050 + cartouches + nbx jeux sur K7. Etat neuf dans emballage d'origine. **Didier SALVY**, 17, rue Henri-Dunant, 12000 Rodez. Tél.: 85.42.54.02.

Vends Atari 130 XE + lecteur 1010 + drive 1050 + nbx logiciels dont Leader Board + 2 boîtes de rangement. Prix (à débattre): 4 500 F. **Valérie DEPLACE**, « Les Barricades », C.D. 119, 78850 Beynes. Tél.: 34.89.09.88.

Atari 800 XL + moniteur + lecteurs de disquettes et cassettes + tablette tactile + jeux en cassette, disq., cartouche + manette. Prix à débattre. **David LEWIN**, 2, av. du Clos-Vimont, 77330 Lagny. Tél.: 60.02.39.58 (après 20 h).

Vends Atari 800 XL + lecteur disq. + lecteur K7 + joystick + jeux + livres Basic + adaptateur Péritel + cadeau. Très bon état. Prix: 2 200 F. **Nicolas VANDENBULCKE**, 70, allée du Haut, 95670 Marcy-le-Ville. Tél.: 34.72.65.88.

Vends Atari 800 XL + 1050 + joystick + jeux (Pawn, Gauntlet, Arkanoïd, Leader Board, 1942, BKX, Green Beret, etc.) + livres, en très bon état pour... 2 000 F. **Laurent TOURNADE**, 53, av. de Verdun, 12200 Villefranche-de-Rouergue.

Vends Atari 1040 STF 6 mois (comme neuf) + jeux 6 000 F + moniteur mono. Vends jeux STF à très bas prix. **Henri CARTHONNET**, 132, rue des Chanolles, 63100 Clermont-Ferrand. Tél.: 73.37.28.33.

Vends Atari 520 STF avec nbx prgs (Barbarian, Publishing, etc.), livres: 3 700 F (le tout sous garantie). Mon. Taxan (pour Atari, Apple, IBM): 2 600 F. **Samuel RICHER**, 17, allée Louise-Labé, 75019 Paris. Tél.: 46.07.03.98.

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + imprimante 1029 + 2 joysticks + nbx jeux + documentation. Prix: 3 500 F. **Serge EZERZERE**, 1, résidence du Cardinal, 91380 Chilly-Mazarin. Tél.: 69.34.58.00.

Atari 520 STF + moniteur couleur Data Grade + imprimante SMM 804 + Joysticks + nbx logiciels état neuf, garantie. L'ensemble: 6 000 F. **Claude ALBA**, 12, rue des Acacias, La Ville-Glé, 22960 Plédran. Tél.: 96.42.28.17.

Vends Atari 800 XL, très peu servi + lecteur de cassettes + livre Basic + diverses revues, Pokey, etc. Le tout: 600 F (à débattre). **Michel JOURDAN**, La Bourg Boucey, 50170 Pontorson. Tél.: 33.60.25.12.

Vends 520 STF gonflé à 1040, lecteur ext. (garantie 07.88) + Freeboot + nbx logiciels jeux et utilitaires très récents (40 disq.). Le tout: 5 500 F (valeur 8 500 F). **Catherine WONG**, 4, cours des Roches, 77186 Noisiel/Marnes-la-Vallée. Tél.: 60.17.49.78 (après 17 h).

COMMODORE

Vds Amiga 500 + ext. MEM 1 Mega + moniteur couleur + 100 disquettes dont D. Paint 2, Terrapods, Flight Simulator 2... Prix: 6 500 F. **Jean-Pierre BEDOS**, 45, avenue du Parc, 90330 Lagny-le-Sec. Tél.: 44.60.58.34.

Urgent Amiga 1000 + 1081 + Deluxe Paint 2 + Deluxe Music + livres (sous garantie). Prix: 5 990 F. **Jean-Philippe BURGOS**, 70, rue du Dessous-des-Berges, 75013 Paris. Tél.: 45.83.34.73 (à partir de 20 h).

Vends C 64 Secam + 2 drives 1541 + lecteur de K7 + Freeze Machine + Fast Load + Final Cartridge + souris + imprimante Citizen 560 + joystick + 10 livres + nbx disquettes (jeux et utilitaires) + boîtes de rang. Le tout: 5 000 F. Rég. Paris. **Jacques CHEKOUN**, 6, rue des Morisiers, 77170 Brie-Comte-Robert. Tél.: 64.05.15.06 (après 19 h).

Vends C 128 + 1571 + mon. couleur + lect. K7 + interf. + 40/80 col. + livres + joysticks + revues + tous Super News: 6 500 F. **Didier VERON**, 57, rue av. de Chennavères, 94420 Le Plessis-Trévise. Tél.: 45.94.19.97.

Vends C 64 + péritel + lect. K7 + disq. 1541 + nbx prgs dont News (California Games, Mystery of Nyle) + Freeze Frame MK3 + Game Killer + 1 joystick: 3 500 F. **Frédéric CORLOU**, 68, rue de Lanvour, 56100 Lorient. Tél.: 97.37.31.53.

Vends C 64 + lecteur de disquette 1541 et cassette + 2 joyst. + nbs jeux + livres adaptateur Péritel. Prix: 2 900 F. **Emmanuel CADIEU**, 33, rue de la Côte-Saint-Louis, 92380 Garches. Tél.: 47.01.12.14 (à partir de 18 h).

Vends C 64 + 1541 + moniteur + Interface Midi + Sco-retrack + joyst. + cartouche + 20 disq. + livres: 6 500 F. **Richard PEIX**, 7, rue Pierre-Fresnay, 87410 Le Palais-sur-Vienne. Tél.: 55.35.23.44.

Vends C 64 + 1541 + 1531 + nbx disq. et K7 (jeux) + 2 joyst. + Péritel + manuel + Freeze Frame 3. T.b.é. Prix: 3 000 F. **Marc EDERY**, 2, bd Salvador-Allende, 95200 Se- colles. Tél.: 34.19.42.77.

Vends CBM DX 64 (portable avec moniteur couleur et drive intégrés): 5 500 F à débattre. **Eric MAGADUR**, 6, boulevard du 25-Août-1944, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél.: 48.77.85.53.

Vends C 128 + drive INT: 2 200 F. Lect. K7: 200 F + Fast Load: 200 F + synthe vocal: 350 F + joysticks et logiciel, à débattre. **Jean-Michel ESCURAT**, 15, rue des Vignons, 94300 Vincennes. Tél.: 43.98.12.84.

Vends C 128 Péritel + 1571 sous garantie + MPS 803 + 1531 + TV coul. + docs + nbx jeux: Gunship, World Games. Le tout sabordé à 8 000 F. **Pierre-André THIAU**, 19, rue de Cronstadt, 93140 Bondy. Tél.: 48.48.58.28.

Vends Super C 128 + 1541 + 1530 + interface + 3 manettes + nbx logiciels, t.b.é. et peu servi. Prix: 6 000 F le tout. **Georges KITABDJIAN**, 170, route de Bellet, 06200 Nica. Tél.: 93.44.37.75.

ESPACE MICRO...

DEPARTEMENT GRAND PUBLIC : 243 BV VOLTAIRE - METRO NATION - TEL : 40242996

DIVISION GRAND PUBLIC : 243 BVD. VOLTAIRE 75011 PARIS - TEL : 40242996

CREDIT CREG - CARTE BLEUE - PRIX SPECIAUX ETUDIANTS ET C.ENTREPRISE
DEMONSTRATIONS DU MARDI AU SAMEDI 10 h - 12h30/13h30 - 19h
DISTRIBUTEUR AGREE ATARI - COMMODORE AMIGA - SAV SUR PLACE

ATARI

520 STF (Avec 20 logiciels)
520 STFC PROMO
1040 STFM
1040 STFC
DISQUE DUR SH205 20 MEGA
MONITEUR MONO SM125
MONITEUR COUL. SC1224
IMPRIMANTE STAR NL10
IMPRIMANTE EPSON LX800
IMPRIMANTE OKI20 COULEUR
DIGITALISER REALTISER
ST REPLAY

2990 F
5490 F
5990 F
7490 F
4990 F
1490 F
2990 F
2990 F
3400 F
3450 F
1750 F
800 F

BARBARIAN
T

Vends C 64 Pal + drive 1541 + 1530 + Koala pad touch tablet + 6 livres + nbx disq. + nbx jeux + utilitaires. Prix: 3 000 F. **Yann MASSON**, 7, rue de Rethondes, bât. A, 95100 Argenteuil. Tél.: 39.82.84.48.

Vends C 64 lecteur K7, 13 jeux, adaptateur prise Peritel. Prix: 2 500 F + poignée de jeux (à débattre). **Patrick AUROUS-SEAU**, 2, clos Perrault, 91200 Athis-Mons. Tél.: 69.38.98.05.

Vends C 64 N + moniteur couleur + lecteur 1541 + 38 jeux originaux + adaptateur Peritel. Le tout: 4 000 F. Vends jeux MSX de 50 à 100 F (40) en cartouche et K7. **Stéphane PIN-TREL**, 116, avenue du Président-Salvador-Allende 93100 Montreuil. Tél.: 48.54.36.24.

Vends C 128 D + nbx jeux d'origine (25) + 3 boîtes de disq. + un joystick. Le tout: 2 000 F (en bon état). Moniteur couleur MR. 2 500 F. **Nicolas LUU CHI**, 182, avenue Rouget-de-l'Isle, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél.: 46.82.63.88.

Vends Commodore 64 Peritel + lecteur K7 + nbx jeux + divers. Le tout: 1 300 F. **Christian PIONOT**, 10, avenue d'Evian, 74200 Thonon-les-Bains. Tél.: 50.70.27.27.

Vends C 64 + 1541 + 1530 + Power Cartridge + nbx jeux en très bon état + Pet. model 4016. Le tout: 4 200 F (à débattre). **Christophe DROUIN**, 42, rue Didot, 75014 Paris. Tél.: 45.43.87.36.

Vends Commodore 128 lecteur 1541 imprimante moniteur. Très bon état. Prix à débattre. **Sylvie POLVECHE**, 71 C, rue Marcel-Thil, 51100 Reims. Tél.: 26.40.51.72 (après 18 h).

Vends Commodore 64 + jeux. Prix: 1 000 F. **Patrick LE SAINT**, 8, rue Lavoisier, 91350 Grigny. Tél.: 69.06.94.07.

Vends Commodore 64 + lecteur K7 + 40 jeux (Arkanoid) + 1 joystick + livres (langage machine...). Le tout: 2 000 F. Vends jeu Videopac + jeux. **Yan PUJANTE**, Quartier du Jols-Montaren, 38700 Uzès. Tél.: 66.22.71.64.

Vends C 64 RVB + 1541 + lecteur K7 + imprimante MPS 803 2 Fast Load + programmes et jeux sur disq. + auto-formation Basic + dis + manettes. Le tout t.b.é.: 4 800 F. **Miguel CHIRADE**, 19, rue de la Résidence-des-Clos, 78700 Conflans-Sainte-Honorine. Tél.: 39.72.53.34.

Vends ou échange News sur C 64 en disq.: Defender, Mario Bros, Metroid, Pirates, California Game, Soccer 4, Barbarian, Wonder Boy, etc. **Michel GALLIKER**, Case Postale 31, 1211 Genève 28, Suisse. Tél.: 022.97.02.52.

Vends C 64 + drive 1541 + nbx jeux sur disq. + utilitaires (géos...) + livres + joystick Quickshot 4 + emballage d'origine. Le tout: 2 700 F. **Christian DUPIS**, 12, allée des Mauves, 75020 Paris. Tél.: 43.73.97.39.

Vends C 64 + moniteur coul. + 1541 + Voice Mast + nbx News + joyst. + livre + 1530. Prix: 3 600 F. Possibilité vente séparée. **Brahim KOUATI**, 29, rue Colbert, 92700 Colombes. Tél.: 47.86.12.29.

Vends C 128 D (1571 int.) + Peritel + nbx jeux et utilitaires dont News (California Games, Guild of T, Pegasus, World C. Leader, Def of Crown...) + 2 joystick + boîte de rangement. Le tout en t.b.é. Prix: 4 500 F (à débattre). **Jean-Louis JACQUEL**, 15, rue Marcel-Bailly, 51300 Vitry-le-François. Tél.: 26.74.02.63.

Vends C 128 + 1571 + 1530 + câble Peritel + Power Cartridge, nbx jeux et livres. Le tout en t.b.é.: 5 000 F (à débattre). **Gilles BORTOT**, 29 rue Caponière, 14000 Caen. Tél.: 31.85.47.23.

Vends C 64 Secam + drive 1541 + lecteur K7 + nbx disq. + cart. Fastload + docs. Le tout t.b.é.: 3 000 F. **Philippe DEPRUGNEY**, 20, rue du Domaine-du-Château, 64230 Lescar. Tél.: 59.81.20.89.

Vends C 64 Peritel + 1541 + 1530 + logiciels + Tool 64 (cart.) + docs. Prix: 3 000 F. **Philippe VIRUEGA**, 95, quai de la Pie, 94100 Saint-Maur-des-Fosses. Tél.: 48.89.67.10.

Vends pour C 64 routines de micro serveur + câble Mintel C 64 + détection sonnerie + prog. et doc. Le tout: 200 F. **Raphaël AZEDINE**, 3, avenue des Portes-de-Lyon, 69380 St-Symphorien-d'Ozon. Tél.: 78.02.05.89.

Vends C 128 + 1541 + 1530 + moniteur couleur orientable (très bonne qualité) + Konix + Quickshot 2 + disq. remplis + boîtes de rangements. Prix: 5 070 F. **Patrick SABATIER**, 100 bis, rue des Sablons, 78750 Marolles-Marly. Tél.: 39.58.28.11.

Vends Commodore 128 + lecteur de disq. 1541 + moniteur 40 et 80 col + magnéto + jeux originaux (1 + 100 disq.), nbx logiciels CP/M. Prix: 3 500 F. **Loïc Tournedouet**, 42, rue d'Emery, 77340 Pontault-Combault. Tél.: 60.29.96.32.

Vends C 64 + Pal/Peritel + 1530 + 1541 + nbx logiciels et livres (état neuf). Le tout: 3 000 F ou séparément. **Slou VONKORAD**, 23, rue Paul-Cézanne, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél.: 48.78.13.95.

Vends 40 K7 originales pour C 64 entre 20 et 50 F (Silent Serv, Gauntlet Galvan, Uridium, Cauldron II, Dragon's Lair, Scalextric, Rambo, Xevious. **SIMON**. Tél.: 60.11.75.11.

Vends moniteur couleur Commodore 1801 + mono. vert Zenith + programmeur Epron ZX 128, le tout pour C 64. Prix: à débattre. **Thierry LEROY**, 68, Fresnay-les-Chaudes, 45300 Pithiviers. Tél.: 38.30.08.85 (après 20 h).

Vends C 64 + 1541 + lect. K7 + imprimante MPS 802 + Peritel + disq. de jeux + mode d'emploi. Le tout en bon état: 2 700 F. **Thierry GOT**, 75, avenue de Marville, 94100 Saint-Maur. Tél.: 48.89.93.01.

Vends C 64 + lect. disq. 1541 + lect. K7 + moniteur couleur (sous garantie 04/87) + jeux: Def. Crown, Gunship, Revs +, Pirates, etc. Prix: 4 000 F. **Guillaume CLAUDAUD**, 4, rue d'Estimbonne, 95230 Soisy-sous-Montmorency. Tél.: 39.64.14.43.

Vends C 64 + lect. K7 + manettes + nbx jeux + livres + Peritel: 1 500 F. **Ronald ROOS**, 6, rue de l'Essai, 75005 Paris. Tél.: 43.31.94.52.

Vends Commodore 128 avec moniteur couleur 1901 haute résolution + nbx programmes sur disq. 5 1/4. Le tout en t.b.é.: 6 000 F. **Jean-François BUYTAERT**, 277, rue d'Epénay, 95360 Montmagny. Tél.: 39.83.25.61 (ap. 17 h).

Vends pour C 64 cart. Digital Sound Sampling, t.b.é. + docum. + adapt. hifi. Prix: 470 F (à débattre). **Christophe SAMMIEZ**, 25, rue de la Corvée, 21000 Dijon. Tél.: 80.45.21.63.

Vends ou échange jeux sur C 64 (Wonderboy, Pawn 2, etc.). Echange monochrome + jeux contre moniteur couleur. **Lionel**. Tél.: 90.31.10.27.

Vends K7 pour C 64 de 60 à 80 F, pièce et Amor Battle pour Intellivision: 50 F. **Stéphane DUBNER**, 75018 Paris. Tél.: 42.52.11.94 (après 18 h).

Vends K7 originales C 64: Karatéka, Starship, Andromède, Cauldron I, Desert Fox, Knight Games; le lot 200 F ou 50 F chacune. Pas de vente par correspondance. **Bruno KOZ-LAREK**, 1, rue de Châteaubriand, 92290 Châtanay-Malabry. Tél.: 43.50.12.66.

Vends C 64 Peritel + 1541 + Speeddos + 2 joysticks + nbx logiciels + revues + punch. Le tout: 4 000 F (à débattre). **Eric BALAIRE**, 59, avenue Victor-Hugo, 29270 Carhaix. Tél.: 98.93.75.87.

Vends C 64 + lect. disq. + lect. K7 + Peritel + 2 manettes + imprim. + 20 jeux disq. + 20 jeux K7 (Pistop 2, Spindizzy, etc.) Le tout en bon état: 2 500 F. Urgent. **Ludovic JOLIVET**, 43, rue A. Briand, 78420 Carrières-sur-Seine. Tél.: 39.14.70.88.

Vends C 128 + couleur + 1571 + imprimante (MPS 1000) + Pap + Rub + 1531 + Koalopad + Graphiscop + Power + Fastload + 3 joysticks + câble + antenne + nbx programmes + rg: 4 500 F. **David MEJEAN**, 20, rue Emile-Friol, 26600 Tain-l'Érmitage. Tél.: 75.08.62.65.

Vends Commodore 128 + lecteur 1571 + lecteur 1530 + nbx disq. + 2 caisses de rangement + 10 livres pour: 4 000 F. Moniteur 1901: 2 000 F. **Arnaud SIMON**, 4, rue de Sencourt, 55180 Fresnes-en-Woevre. Tél.: 29.87.33.31.

Vends CBM 64 + nbx jeux dont nbx imports + joystick + lecteur de K7 + 57 revues informatiques: 2 400 F. **Nicolas MEYNET**, « Les Hespérides », bât. C12, rue du Capt. Blazy, 63600 Frejus. Tél.: 94.53.58.81.

THOMSON

Vends T07/70 + lecteur K7 + ext. musique et jeux + joysticks + 12 logiciels + 4 livres + basic 10...: 3 000 F. **François BARLOY**, 19, rue Voltaire, apt 543, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél.: 46.82.13.41 (après 18 heures).

Vends MO6 Thomson couleur neuf, crayon optique + manette jeux + 3 jeux: 3 000 F. **Bernard CHABRIER**, 4, rue du Maréchal Joffre, 77410 Claye-Souilly. Tél.: 60.26.03.83.

Vends T07-70 + lect. cassette + manette + ext. musique et jeux + 5 jeux. Prix à débattre. **Caroline LEPELIER**, 4, rue Gustave-Doré, Tél.: 47.64.97.43 (après 19 h).

Vends MO6 (état neuf) + crayon optique + 1 manette + guide + 1 livre de prog. (jeux) + 17 K7 de jeux: 2 000 F. **Alain LETUPPE**, résidence les Hauts-de-Bissy, campus, route de Ganges, 34980 Saint-Clément-la-Rivière.

Vends T09 t.b.é. + moniteur couleur + imprimante PR 90-500 + logiciels + souris + livres: 5 000 F. **Joseph ULL-MANN**, 8, rue d'Alsace, 92300 Levallois. Tél.: 47.30.23.73.

Vends T09 + moniteur coul. Modem et lecteur de disquettes intégré, logiciels et manuels d'utilisation et Basic 512 + 2 joysticks. 7 800 F (1 an). **Claude DANIAL**, 17, rue du Docteur Roux, 77500 Chelles. Tél.: 60.20.76.97.

Vends MO5 t.b.é. + ext. son + 2 man., plus de 30 log. orig. + livres valeur neuf mat. 3 000 F log. 9 000 F cédé en un seul lot indissociable, 4 200 F. **A. LOUPIAS**, 70 Mareuil/Mauldre. Tél.: 30.90.82.26 (après 20 h).

Vends T09 + (dée. 86) comprenant: Modem, lect. 3 1/2 64 K, souris, multiplan, paragraphe, F & D, valise comm. (fil), divers: 4 900 F. Imp. Okim. 20: 1 400 F (coul.). **Christine BRUT**, Paris. Tél.: 43.58.54.50.

A tous les fanatiques de Thomson! Vends drive DD 90-352 double face 640 K, neuf: 800 F, urgent. **Bruno FABRE**, 21, chemin de l'Ariol, 78430 Louveciennes. Tél.: 30.82.74.30 (à partir de 20 h).

Vends MO6 + lep. + crayon optique + 2 manettes + 15 jeux + livres. Prix: 2 000 F. **Arnaud**. Tél.: 39.61.32.53 (à partir de 18 h).

Vends T09 complet + revues + livre + manettes + beaucoup de jeux. Prix: 6 000 F à débattre. **Arnaud BROUS-SIN**, 47, rue Blanqui, 93400 Saint-Ouen. Tél.: 42.55.67.12.

Vends T07 + ext. 16K + lect. K7 + 2 joysticks + manuel + 4 cart. + 16 jeux en K7, le tout pour 1 200 F (valeur: 4 800 F). **Arnaud HUBINET**, 14, rue d'Aligre, 75012 Paris. Tél.: 43.45.28.09 (après 19 h).

Vends T07 70 + imprimante SP 1000 T0 + 1 K7 anglais + 2 jeux planette interdite scrabble + livres, le tout neuf, acheté le 04-04-87. Prix: 4 000 F. **René POURRIÈRE**, les Romaniques, bât. B1, n° 27, 13130 Berre-l'Étang. Tél.: 42.74.13.88.

Vends MO6 + lect. K7 + cr. opt. + Ext. jeux + 2 manettes: 1 000 F. Revues: 100 F - 20 jeux: 100 F pièce et 1 500 F les 20, où le tout 2 250 F. **Guillaume VERNIER**, 9, rue du Four à Chaux, 45370 Cléry-Saint-André. Tél.: 38.45.77.83 (après 19 h).

Pour toute insertion, écrivez dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espace, avec un maximum de 8 lignes). Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal: vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous contacter directement. Nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation forfaitaire aux frais de 65 F pour toutes les catégories de petites annonces. Vous joindrez

donc pour toute annonce un règlement par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 18900 192.).

L'insertion d'une petite annonce est gratuite pour les abonnés, à condition qu'ils joignent à leur envoi l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnements à TILT. Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner accompagné de votre règlement avant le 5 du mois précédant la parution à Tilt: 2, rue des Italiens, 75009 Paris.

RUBRIQUE CHOISIE :

- ☐ ACHATS
- ☐ VENTES
- ☐ ÉCHANGES
- ☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :



ocean

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

TM designates trademark of © 1986 Those Characters From Cleveland, Inc.

Vends Thomson MO5 t.b.é. + lep. + cr. opt. + extension MO5 + cordon imprimante + de nbx jeux sur cassettes et sur disquettes + livre : 2390 F le tout. **Solange BOURDON**, 25, boulevard d'Igny, 91430 Igny. Tél.: 69.41.38.15.

DIVERS

Vends pour Amiga Skyfox 215 F. Flight Simulator 2 330 F. SDI 260 F. Instant-Music 250 F. **Jean-Michel REBILLARD**, 13, rue du Clos-de-Ville, Sucy-en-Brie, 94370. Tél.: 45.90.71.25.

Vends EXL 100 + mono + lecteur de K7 + synthé. vocal + nbx jeux sur cart. + prog. + livres + joys. Valeur 5000 F. Prix : 3000 F. **Thomas CLEMENT**, 81, avenue de Toulouse, 31270 Cugnaux. Tél.: 61.82.58.31.

Vends ou éch. EXL 100 + Exeldrums + 11 log. + 3 K7 + revue Exelment Votre (13-14-15) 900 F ou éch. cont. mat. Atari ST (monit. Ht res. lect. disq., etc.). **Robert VIGEAN**, 43, Grand-Rue, Riols, 34220 St-Pons. Tél.: 67.97.11.80.

Vends 2 interfaces PériTel/SECAM. Prix à débattre + lecteur de K7 + nbx jeux. Prix à débattre. **Régis NOEL**, 82, bd des Aiguillettes, 54520 Larou. Tél.: 83.28.05.08.

Vends revues Hebdo. électr. prat. Le haut-parleur Tilt ST magaz. SVM micro-system, etc. **Robert VIGEAN**, 43, Grand-Rue Riols, 34220 St-Pons. Tél.: 67.97.11.80.

Amiga : vends création personnelle d'un Slideshow d'images animées pour la modique somme de 60 F, disq. compris. **J.L. GRANDSIRE**, 7, rue Salinière, 24000 Périgueux.

Vends Amiga 1000 512 KO + Sidecar (compat. PC) + nbx logiciels, le tout sous garantie. **Günther FLECK**, 32, villa Juanita, av. Joffre, 31800 St-Gaudens. Tél.: 61.89.14.04.

Vends Basic 1.0 (cartouche : 200 F), nbx logiciels TO 7 TO 7/70 TO 8 TO 9 sur disq 5 1/4 ou K7. **Eric LEMOINE**, Appt 8, 9 bd du 8-Mai 1945, 86200 Loudun. Tél.: 49.98.10.81.

Vends console Philips vidéopack + G7400 + manettes + 2 jeux + clavier. Prix : 500 F. **Sébastien HENOT**, 2 bis, rue du Maréchal-de-Lattre, 78000 Versailles. Tél.: 39.55.17.14.

Vends Adam CBS (avec imprimante) + lect. disquette + console + Turbo + 6 cartouches + nbx logiciels K7 et disq. + docs. 5000 F à débattre. **Xavier GAREL**, 48, rue de Montcorin, 69540 Irigny. Tél.: 78.46.33.63.

Vends moniteur Philips Ambre. Neuf. Téléphoner le week-end exclusif. **Sébastien VERDIERE**, 25, rue des Trois-Fosses, 45380 La Chapelle-Mesmin. Tél.: 38.72.26.38.

Vends moniteur monochrome vert Zenith Data System + cordons. Le tout : 600 F. Jeux sur Atari XL-XE en disq. uniquement. **Mathieu FILIGOT**, 19, place du Général-De-Gaulle, 62218 Loison. Tél.: 21.78.64.82.

Vends console de jeux Vectrex et boîtier de commandes (manette + 4 boutons) + jeu incorporé + cartouches. Valeur : 4500 F. Prix : 1200 F. **Stéphane FOLTIER**, avenue du Port « Cavernes », 33450 Saint-Loubès. Tél.: 56.20.42.10 (après 18 h 30).

Vends Hanimex SDO 70 + jeux + manettes + Atari. 2600 F + jeux + manettes + transfo. **Laurent BAUDOUIN**, 12, impasse des Charbonnières, 17130 Montendro. Tél.: 46.49.43.60.

Vends moniteur couleur MM14 (Péritel) sous garantie + ordi. 800 XL + lect. K7 + manette + jeux. Poss. d'achat séparé. Prix à débattre. **Thierry THOMAS**, rue de l'Eglise Pabu, 22200 Guingamp. Tél.: 91.21.03.40.

Vends pour IBM : carte Hercules 600 F, moniteur Hercules 600 F, carte PériTel 200 F, télé couleur Tensai 51 cm PAL/SECAM (télé-commande IR) 2800 F. **Sylvain BHAN**, 6, rue des Glaneuses, 76630 Envermeu. Tél.: 35.85.78.32.

Vends drive ST 354 : 900 F, juin 87, t.b.é. pour Atari ST. Vends aussi joysticks Atari CX 24 : 150 F les 2, ainsi que Tilt n° 19, 21, 22, 25 à 32. **Nicolas RAGAIGNE**, 15, chemin de Berzet, 63122 Ceyrat. Tél.: 73.61.47.80.

Vends adaptateur tout ordinateur VHF en PériTel, couleurs. (CGV PHS 60). Prix : 450 F port compris. **Christophe RENAUD**, 35, La Laurina, Arzac, 33460 Margaux. Tél.: 56.58.82.74.

Vends 1541 1500 F, 1 an et demi de garantie, vends moniteur 750 F, CBM 128 2300 F avec jeux. Bon état. **Anthony DOUNET**, 3, allée Jacquard, 95570 Bouffemont. Tél.: 33.91.90.34 (après 18 h en semaine).

Vends Olympia OP644 avec imprimante incorporée + manuel + housse + chargeur imprimante. Etat neuf, pour 400 F. **Sylvain ZANDONA**, 6, cité Méditerranée, Ayguesvives, 31460 Montgiscard. Tél.: 61.81.10.03.

Vends MSX 64 K + magnéto. + nbx softs (Knighmare, Gaunlet...) + joys + livres, doc, etc., 2000 F à débattre. **Frank JOVIGNOT**, 159, rue Tristan-Bernard, 25000 Besançon. Tél.: 81.88.12.99.

Vends SVM (25 à 37) + Tilt (28 à 44 + HS) + micro VO + micro system + FOI + jeux et stratégie. Lots ou détail. Prix à débattre selon état. Recherche Ord 5. **Xavier VENNEN**, 10, rue Jules-Ferry, 94100 Saint-Maur. Tél.: 48.85.98.95.

Vends Canon X07. Prix intéressant. **Bertrand CIZEAU**, 18, rue Georges-Bizot, 75116 Paris. Tél.: 47.20.16.11.

Vends imprimante MPS 801, sous garantie + cartouche d'encre neuve pour 750 F. Achète logiciels sur Amiga à prix raisonnable. **Michaël DUQUEMME**, 5, rue de la Sablière, 91300 Massy. Tél.: 60.14.22.84.

Vends 15 logiciels pour MO 6 dont Prohibition, Arkanoïd, Mission rafale, etc. + 3 didactiques de 50 à 100 F pièce. **Chantal MELJOR**, 72, bd de l'Hôpital, 75013 Paris. Tél.: 45.35.78.37.

Vends anciens numéros (t.b.é.), micros MSX 4, 5, 6, 7 : 70 F, OI 87, Micro System n° 68 : 15 F, IO 87 : 15 F, spécial C64 + Microdior n° 2 : 50 F. Frais PTT compris. **Emmanuel DUPAS**, 12, rue Pierre-Curie, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél.: 69.04.02.19.

Vends Macintosh SE neuf + disq. 800. Prix 21 000 F à débattre. **Pascal**. Tél.: 42.78.90.20.

Vends micro-ordinateur Epson compatible PC 256 K 2 FDD, moniteur vert, clavier Azerty. Etat neuf. Prix : 4000 F. **Sylvain SIAUME**, 13, square Albert-Camus, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél.: 34.18.11.95.

Vends pour MO-TO : Vampire, Pictob, Mandragore, Monopoly, Green Beret, Super Tennis, Planète inconnue, The Way of the Tiger. Atari : Bruce Lee. **Christophe PICOT**, 15, rue du Prince Impérial, villa Bégonia, 64200 Biarritz. Tél.: 59.24.38.18.

Vends PC 1500 Sharp de poche avec extension RAM 8 K + imprimante 4 couleurs + livres + mallette transport. Valeur 4000 F. Vendu 2000 F. **Frédéric GUILLER**, 41, rue du Chemin-Vert, 37300 Joué-les-Tours.

Vends clavier 6128 + nbx jeux + magnéto K7 + 2 joystick + Tilt de 18 à 46 + Hebdo logiciels 3000 F. **Thomas COLGARD**, LP Bertrand-Duguesclin, 50, rue Pierre-Allio, 56400 Auray (Morbihan). Tél.: 97.56.29.57.

Vends VIC-20 + imprimante VIC 1515 + K7 + PAL/Péritel/Secam + télé noir et blanc + 40 logiciels + 8 K + S Expander + synthé. vocale, etc. Le tout : 2000 F. **Daniel ANANIKIAN**, 66, rue Armand-Lépine, 92270 Bois-Colombes. Tél.: 47.82.48.88.

Vends V65000 + 2 K7 basic au prix de 300 F. Vends aussi prog. pour Thomson Amstrad ZX81. 4 Ector : 5 F le programme. **Frédéric TARINI**, 1, rue Verlaine, 57130 Ars-sur-Moselle. Tél.: 87.60.63.69.

Urgent !! Vends Tilt du n° 30 au 45 + 2 revues. Le tout 180 F !! (12 F le Tilt). **Laurent RAYNAL**, 42, rue St-Exupéry, 78360 Montesson. Tél.: 38.71.46.26.

Vends Canon X-07 avec 4 notices, 1 câble LEP, prog. et listing ou échange Canon X-07 contre Sharp 1350 ou 1360 ou EL-9000 ou PC-1500. **Jean-Luc SYLVESTRE**, 48, rue Victoire de la Mame, 52014 Chaumont. Tél.: 25.32.03.15.

Vends Canon X-07 12 K + tble traçante + cart. graph. + accessoires + 6 livres + nbx listings. Le tout : 2000 F (valeur 4500 F). **Eric GAUSSIN**, 26, avenue du Bois-Guimier, 94100 Saint-Maur. Tél.: 48.85.27.25.

Canon X07 + X710 + X730 + X750 + K7 + XM101 + ext. mém. + manuel très peu servi. Neuf : 7500 F. Vendu 1900 F. **Jean-Manuel SANCHEZ**. Tél.: 43.33.22.05 (après 22 h).

Vends 6128 mono + joy + nbx progrs + cordon PériTel + revues 2400 F. Synth. techn. + progrs 300 F. Lecteur 5 1/4 720 K + 100 disq. 1900 F. **Patricia PONTONE**, 18, rue de la Vege, 75012 Paris. Tél.: 43.40.78.27.

Vends Vectrex + plusieurs K7. Prix : 600 F. **Cyril LENDRIN**, 10, avenue de Verdun, 93270 Sevran. Tél.: 43.83.29.26.

Vends revues ou solution jeux liste contre env. timbré. Echange log. sur CPC 6128. Envoyer liste. **Stéphane LEVY**, 14, allée des Damades, Appt 65, 92000 Nanterre.

Vends VIC 20 Secam + 16 K + K7 unit. + joy. + jeux K7 et CTCHES, 1400 F ; VIC 20 Pal/RVB + 24 K + K7 unit. + VIC-GRAF + Hesmon + moniteur, 1800 F. **Eric ANANOFF**, 5, avenue Mozart, 75016 Paris. Tél.: 45.27.42.10.

Vends QL 128 K2 microdrives + moniteur Zénith + manuel + doc + 4 logiciels (tableur 000). 2000 F + port. **Serge PIGUET**, 82, rue du Bois-Hardy, 44100 Nantes. Tél.: 40.43.22.00.

Vends ou échange K7 et disq. (Road Runner, Enduro, Quartet, Army Moves, etc., pas cher, 40 F K7, 65 F disq.). Urgent. CT Power Cartridge à 300 F. **Frédéric GOUGUIDIS**, 9, square Adawson, 75005 Paris. Tél.: 47.07.03.81.

Vends drive 1541 (87) + 100 disq. (400 jeux dont News) + 5 originaux, K7 Atari 2600 (5 K7) + manuel + Kit de nettoyage + joystick. **Yann GARANDEL**, 62, rue de Paris, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél.: 48.21.55.41.

Vends nombreuses revues (Microtom, Micro VO, SVM, OI, Micro 7, Votre Ordinateur...). Bas prix (entre 3 et 10 F l'exemplaire). **Jean-Pierre ZANIER**, 1, avenue de l'Hirondelle, 93380 Pierrefitte. Tél.: 48.21.33.82.

Vends moniteur monochrome Philips 80. Bon prix. Sous garantie jusqu'à mi-janvier. **Nicolas MARRET**, 20, rue de la Tarentaise, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél.: 30.84.13.31.

Vends ZX81 (en panne) + clav. méca. prog. Eprom : 600 F, 16 KO : 150 F, 32 KO : 300 F, imprimante + 3 rouleaux : 500 F, nbx prg. : 300 F. **Eric LEMOINE**, Appt n° 8, 9, bd du 8-Mai 1945, 86200 Loudun. Tél.: 49.98.10.81.

Vends C.B.S. avec volant et manettes avec cartouches (Turbo, Donkey Kong...), bon état, 1800 F. Offre avec Atari + plusieurs K7. **Stéphane RABILLER**, 5, rue Nicolas-Copernic, 77380 Combs-la-Ville. Tél.: 64.88.42.97.

Vends C.B.S. + Donkey Kong + Donkey Kong JR. Le tout 500 F. **Larry ATLAN**, 54 bis, rue de Lancry, 75010 Paris. Tél.: 42.06.20.00.

Vends C.B.S. Adam 80 K très bon état + nbx softs + impr. + drive + 6 joy. + docs + ext. 64 K + cadeau surprise. Prix : 3500 F à débattre. **Frédéric CRESTIN**, 2, rue des Goncourt, 54000 Nancy. Tél.: 83.40.28.78.

Vends 7 K7 C.B.S. (Popeye, Nova Blast, Dukes of Mazarard, Donkey Kong, etc.) à 90 F la K7 (moitié prix + cadeau si tout !). **Nicolas VERNAY**, St-Symphorien-des-Bois, 71800 La Clayette. Tél.: 85.28.06.42.

Vends K7 C.B.S. : Looping DKJR, Zaxxon, James Bond, QBERT et Subroc, 100 F pièce ou 3 pour 250 F. **Dikier DESCOMBES**, 7, square des Sablons, 78160 Marly-le-Roi. Tél.: 39.58.89.22 (après 20 h).

Vends ZX Spectrum 48 K + PériTel + nomb. int + joystick + nomb. logiciels. Bon état. **Jean-François KLOPSTEIN**, 37, rue de la République, 87920 Condat. Tél.: 55.31.16.84.

Vends Spectrum + 48 K + magnéto + joyst. + PériTel + int. joyst. + nbx jeux (s. ser. paper, etc) + 10 Tilt récents t.b.é. Prix : 800 F. **Christophe NOEL**, 1, rue de la Gare, 69420 Maignelay-Montigny. Tél.: 44.51.14.32.

Vends jeux pour Spectrum 48 K 30-60 F + livres 50 F + Tilt (depuis 01-1986) 12 F/pièce + HS325 F + ordi. Spectrum Pal t.b.é. 200 F, port inclus. **Sylvain MERY**, Chemin du Mas, 38540 Heyrieux. Tél.: 78.40.52.39.

Vends Spectrum 48 K + PériTel + clavier méca. + magnéto + int. manette + multiface 1 + lecteur disq. + impr. GP60 + docs + nbx progrs. 4 500 F. **Bernard NESPOULOUS**, 35, chemin du Ramelet-Moundi, 31100 Toulouse. Tél.: 61.49.29.98.

Vends ZX Spectrum + PériTel + imprimante Alphacom 32 + papier + magnéto + progrs + livres : 1 800 F. Achète T07/70 et progrs Thomson. **Bernard KERGOUELLEC**, 56340 Carnac. Tél.: 97.52.18.30.

Vends pour Spectrum, 20 logiciels : (Spy Hunter, Rambo, Kungfomaster, Ghostbusters). 30 F l'un et 600 F le tout. **Michael BOZEC**, 13, rue des Chênes, 95000 Boissy-le-Mouton. Tél.: 34.42.01.89.

Urgent : Spectrum PériTel en panne + 30 K7 + 3 livres. Prix : 700 F à débattre. **Stéphane PERRAULT**, 90, rue Doudeauville, 75018 Paris. Tél.: 42.58.93.84.

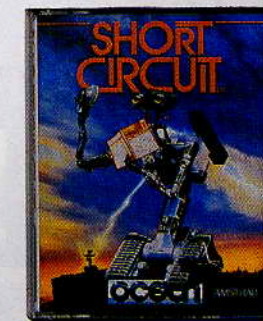
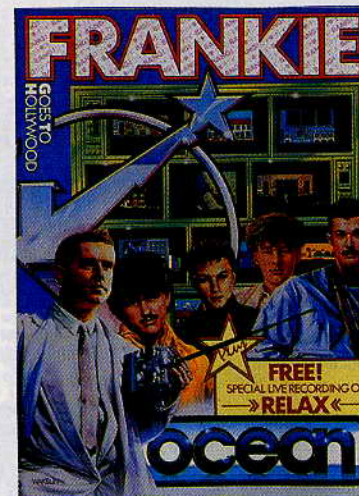
Vends Spectrum + 2 neuf garanti 2 ans + nombreux originaux US-Gold, Imagine, etc. + revues, posters... Urgent. Prix bas : 1 500 F (valeur : 5000 F). **Jean-François LE DOUARIN**, 7, rue Claude-Chahu, 75116 Paris. Tél.: 42.88.38.27.

Vends ZX Spectrum + avec magnéto + joy. + interface + 70 logiciels : 1 500 F. Vds CBS + adapt. multicassettes + cartouches : 700 F. **Emmanuel PETIT**, 2, rue des Maisons-Rouges, Boussy-Saint-Antoine. Tél.: 69.00.20.03.

AUCHAN JOUE LE JEU!

OFFRE SPÉCIALE
+
1 GRATUIT

disquette **149^F**
K7
99^F



Pour Amstrad CPC 464 Version K7 et
CPC 6128 Version disquette.

La vie
Auchan

Disponible dans tous les rayons micro-informatique des hypermarchés AUCHAN.

PAYEZ
VOTRE MICRO
JUSQU'A
50 % DU PRIX



AMSTRAD
LOGICIELS FAMILIAUX PROFESSIONNELS

CHIPOKAZ

LE SPÉCIALISTE DE L'OCCASION
ET DU NEUF

LA GAMME ENTIÈRE
CPC464.CPC6128
PCW8256.8512
LE PC1512

DU NEUF AVEC ATARI
GAMME TITAN
compatible AT

SANSON DATA PORTABLE BONDWELL
COMPATIBLE PC 9900 HT
+ D'INFORMATIONS SUR DEMANDE
IMPRIMANTES, ECRANS, DISQUETTES

DEPOT
VENTE
ACHAT

Chipokaz
107, rue de
la Tombe Issoire
75014 Paris
Tél. 43 21 51 00

Formation
Gratuite
1/2 journée
pour l'achat
d'un PC 1512

Vends ZX Spectrum plus 48 K (janv. 86) + 1 interface + 1 joystick + nbx jeux + livres + magnéto + 1 TV N/B. Prix à débattre : 3 000 F. **Nicolas FANUCCI**, 25, rue de long-champs, 75116 Paris. Tél. : 47.04.80.68.

Vends console CBS Coleco 500 F + module turbo 590 F + 6 K7 (Donkey Kong JR, Mr Do, Lady Bug, Tarzan, Schtroumpfs, Dams Busters) 980 F ou 2 000 F tout. **Fabrice COLTELLONI**, résidence Sainte-Anne, 20217 Saint-Florent. Tél. : 95.37.05.32.

Vends CBS + 8 jeux (Rocky, Tarzan, Venture). Prix : 300 F et vends Philips + 15 jeux, le tout 300 F. **Nicolas PLISSON**, 35, rue des Cascades, 75020 Paris. Tél. : 46.36.13.67 (après 19 h).

Vends CBS Coleco console + turbo + super controllers (Rocky) + Roller Controller (Slither) + adapt. Atari + Paddle Controllers + 13 K7 (Schtroumpfs - Zaxxon) 2 500 F le tout. **Gérard LETHIEUX**, 51, rue Jeanne-d'Arc, 75013 Paris. Tél. : 45.84.22.19.

Vends CBS + super controllers + 22 K7 (Rocky, Tennis, Tarzan, Football, Smurf, Caba Patch Kid, Zaxxon, Decathlon, Pistop Time, Pilot, Choplifter) + 2 poignées. **Daniel FRIANT**, 1, rue du 19-3-62, 60250 Mouy. Tél. : (15.1) 44.58.54.99.

Vends console Sega (garantie 10 mois) + 5 jeux : Out-Run, Enduro Racer, etc. **Pascal GUENOT**, 7, rue Lorget, 93200 St-Denis. Tél. : 42.43.97.40.

Vends magnéto Revov B 77 2 pistes 9, 5-19 CM révisé neuf avec carter protection noyaux nab et bandes. Prix : 8 000 F. **Bruno BRAURE**, Tél. : 42.77.16.78.

Vends disques neufs en plastique par 10 disques 3 P. Maxell 2 faces, vierges 150 F, disques 3, 5 P. 3M 2 faces, vierges 100 F. Vends t.b.e. + mach. à écrire Meca Pro 350. **Renaud JAFRIE**, 6, allée G-Bonnier, résidence La Forêt, apt 45032, 91230 Montgéro. Tél. : 69.03.48.69.

Vends imprimante Seicosha 250 GX + carte Apple + moniteur 700 F. Cherche imprimante graphique, lecteur 5/14, moniteur pour Atari. **Jean-Claude CROUZET**, 29, av. de la Division-Leclerc, Villotaneuse. Tél. : 48.22.66.60 (le matin).

Possesseurs de TI 99/4 A exceptionnel : cause vente TI, vends en gros plus de 150 jeux + listings Hebdo pour seulement 350 F. **Jean-David BICKEL**, clos des Rainettes, 57510 Heckenrinsbach.

Vends Spectrum 48 K 600 F, ZX1 + M drive + 16 Cartridge 600 F, imprimante GP505 700 F, docs acc. manette + nbx logiciels 500 F. Le tout 2 000 F à débattre. **Jérôme PERRIN**, 170, rue de Périole, 31500 Toulouse. Tél. : 61.48.44.63.

Vends Spectrum + 2 sous garantie, neuf, jeux, Péritel, Manette, livres + nbx jeux. Le tout 1 100 F. **Stéphane PASQUIER**, 1, rue Miséricorde, 49230 Montfaucon-sur-Moine. Tél. : 41.64.71.19 (après 17 h).

Vends ZX Spectrum + Péritel Secam, antenne, logiciels, jeux, cordons, t.b.e. 700 F. Interface Kempston + Manette Boss 250 F. **Patrick HENIN**, 108, clos Sancerre-Res-le-Chai, 58300 Valenciennes. Tél. : 27.46.57.54 (H bureaux).

Attention vends nombreux logiciels pour Spectrum. Prix exceptionnels (100 F les 10). Intéressé par les échanges. **Bertrand PINCHON**, 15, rue de la Chapelle-Aincourt, 95510 Vetheuil. Tél. : 34.76.70.10.

Vends console CBS b.e. + 21 cartouches + Rocky avec manettes + turbo + jeux inédits, valeur actuelle de l'ensemble 6 600 F, le tout pour 4 200 F. **Jean-Luc GRANDPIERRE**, 28, av. Cousin-de-Méricourt, 94230 Cachan. Tél. : 46.64.06.61 (après 17 h 30).

Vends CBS + Rocky avec poignées + turbo + nbx jeux dont Time Pilot, Cobra, Buck Rogers, etc. Le tout en très bon état pour 1 400 F. **Sébastien CANESSON**, 20, rue Gambetta, 95260 Beaumont-sur-Oise. Tél. : 30.34.40.32.

Vends Roller Controller CBS Coleco (Trackball) avec 2 cartouches 300 F. K7 Starwars, Achat U.S. 100 F, emballages origine. Tél. : 43.86.83.89 (soir) départ. 941.

Vends console CBS + super controllers + 8 K7, le tout 1 500 F à débattre. **Olivier ODORICO**, 7, rue d'Alembert, 37100 Tours. Tél. : 47.41.57.06.

Vends CBS avec 10 jeux + super action contrôleur, prix : 1 000 F. Vends aussi Sram et Sram 2 sur disquettes Amstrad 100 F pièce. **Yann ALLIGNOL**, 8, rue Louis-Ganne, 75020 Paris. Tél. : 43.60.55.33.

Vends console CBS + 2 poignées + 3 cartouches, bon état : 400 F + jeux pour Amstrad, bas prix. **Cyril KOHLER**, 13, rue Desmazières, 49000 Angers. Tél. : 41.44.36.55 (le week-end).

Vends MSX HB 75 + moniteur mono + lect. K7 + imprimante + logiciels + cart. de données + joystick + liv. basic + magazines. Le tout 3 500 F. **Loïc MÈNARD**, 12, rue

Jean-Pierre-Timbaud, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.77.05.51.

Vends Oric Atmos + nombreux jeux + manuel + interface joystick + câble + magnéto + K7 anglais + K7 démonstration. 3 700 F, valeur 4 300 F. **Jérôme BUCHE-IRON**, rue de Monteneau, Champigny-sur-Vecde, 37120 Richelieu. Tél. : 47.95.70.08 (entre 18 h et 20 h).

Carte mémoire pour Canon X0 74 K et 8 K RAM, prix très intéressant, X710. Tél. : (1) 43.33.22.05 (après 21 h).

Vends console Vestrex (écran incorporé) + 6 jeux (Scramble, Cosmic Chasm, Hyper Chase...), t.b.e. Région Picardie, prix à débattre. Tél. : 23.23.52.58.

Vends Oric/Atmos 48 K Péritel + cordon + manuel + 13 K7 originales, t.b.e., 800 F. **Gérard MALLET**, 3, place de la Peupleraie, 94470 Boissy-St-Léger. Tél. : 45.95.21.18 (après 18 h).

Vends IBM « Compatible » 512 Ko + drive + mono, hte résol. + logs + doc + revues. Valeur : 5 200 F, cédé 4 000 F ss garantie. **Romuald MASSOT**, 216, rue Maryse-Hilz, 83600 Fréjus Plage. Tél. : 94.51.23.45 (ap. 18 h).

Vends MSX V20 + lect. K7 + logiciels (Boulder Dash, Arkanoïd, Macadam Bumper...), t.b.e. Vends Vectrex + 7 cartouches. Prix à débattre. **Franck LEREVEREND**, 6, rue du Général-de-Gaulle, 50500 Carentan. Tél. : 33.42.30.92.

Vends Oric/Atmos 48 K bon état avec moniteur couleur + lecteur cassette + manuel et revues + nombreux jeux, prix à débattre. **Cédric RIGAUD**, 5, rue de l'Ancienne-Mairie, Fontenay-sur-Père, 78440 Gargenville. Tél. : 34.79.14.14.

Vends moduleur Péritel + antenne Philips VU 011 neuf (jamais servi), prix : 490 F. **Olivier PÉRONNE**, 58, rue la Pommeraye, 60240 Chaumont-en-Vexin. Tél. : 44.48.12.47.

Vends carte Z80 : 290 F avec facture à l'appui + 2 boîtes 51/4 : 100 F + 1 boîte 3 1/2 : 50 F + 1 boîte 3" 100 F. **Olivier LACHAUD**, 5, rue du Printemps, 75017 Paris. Tél. : 47.66.23.20.

Vends VG 5000 Philips + imp. + nbx log. + monit. + joysticks + livres + magnéto. Prix : 5 000 F. **Alain HOG**, 8, rue de la Gare, 78410 Aubergenville. Tél. : 30.95.87.15.

Vends original de Eureka + Galaxy + They solp a million 2 + Ghost Busters + cartouche Space Action 64

CLUBS

Votre club Amiga, Commodore, Telestrat, Minitel. Demandez la documentation gratuite. **AEDIT**, 19, bd Raimbaldi, 06000 Nice. Tél. : 93.85.53.36.

Club Cénacle Atari : 10 services ! Pour vos Atari XL, XE, ST/STF. Adhérez à partir de 120 F, valable 1 an, date à date. Renseignements : détails. 36.15 CLUB CENACLE. Club Cénacle, B.P. 49, 95110 Sannois. Tél. : 39.30.81.92 (19 h 30 à 21 h 30).

Commodore 64 : perdu dans « Maniac Mansion » ou « Druid 2 » ? Delirious magazine est là pour vous aider ! Abonnez-vous : envoyez 4 timbres 2,20 F. **K.S.K.**, 17, rue du Commandant-Malbert, 18000 Bourges.

Club Rungamme pour CPC 464, TO 8/9 +, MO 6 par correspondance. Cherche adhérents. **David TOILLON**, 45 bis, rue Jean-Jaurès, 70200 Lure. Tél. : 84.30.26.96 (entre 20 h et 21 h).

Recherche contacts pour fonder un club Atari (ST ou XL). **Guillaume AUDUC**, 5, allée Cassard, 44000 Nantes. Tél. : 40.48.42.30.

Club Rungamme pour Thomson et CPC 464. Cherche adhérents. **David TOILLON**, 45 bis, rue Jean-Jaurès, 70200 Lure. Tél. : 84.30.26.96 (20 h).

Halley le serveur du futur : réservé exclusivement au 520 ST : Messageries, Bal, Téléchargement, etc. **HALLEY**. Tél. : 27.40.74.23.

Création d'un club Amiga. Echange de logiciels. Envoyez-moi vos trucs, astuces, solutions et problèmes, création d'un journal. **Jean-Marc MAZIERE**, 205, rue Desaix, apt 121, Club Amiga 91, 91000 Evry. Tél. : 64.97.91.01.

Souhaitez créer Club MO 5 (K7) pour échanger de nombreux jeux, trucs, solutions. **Club Thomson MO 5**, 17, avenue Joseph-Reinach, 04000 Digne.

EUROMARCHE

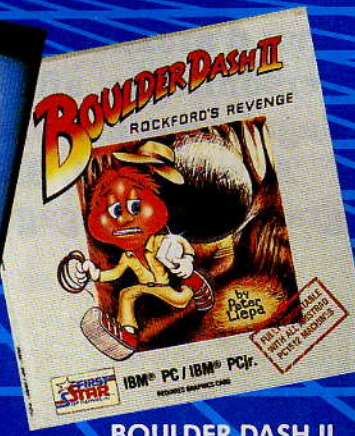
UNE BASE DE LOISIRS

199^F

LE PACK DE 2 LOGICIELS, P.C. ET COMPATIBLES



SABOTEUR II



BOULDER DASH II

LE PACK DE 6 LOGICIELS AMSTRAD

109^F

VERSION CASSETTE



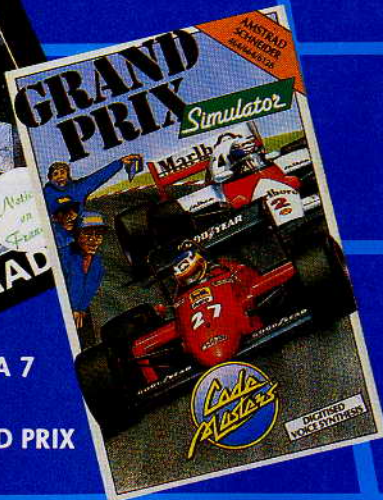
TRIO (3 JEUX)

139^F

VERSION DISQUETTE



SIGMA 7



GRAND PRIX



BMX

ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

UNITES CENTRALES	LOGICIELS ATARI	LOGICIELS AMSTRAD
ATARI 520 ST.....2990 F	KARATE KID II.....210	PC
ATARI 1040 ST mono.....5990 F	GOLD RUNNER.....220	alifornia
ATARI 1040 ST coul.....7490 F	BARBARIANS.....240	ames.....95 F
MEGA ST 2 mono.....9950 F HT	ARKANOÏD.....220	aunthet.....95 F
MEGA ST 2 mono.....20950 F HT	LES PASSAGERS	ubbattle.....230 F
MEGA ST 4 coul.....14215 F HT	DU VENT II.....260	ai Pan.....150 F
MEGA ST 4 mono.....23950 F HT	LEADER BOARD.....250	uper tennis.....195 F
IMPRIMANTE LASER...11950 F HT	MARCHE A L'OMBRE.195	rival
	MORTVILLE MANOR.220	pursuite.....295 F
	BECKER TEXTE.....750	rkanoid.....195 F
	BASIC GFA.....495	rand Prix 500 195
	CALCOMAT.....750	

AMIGA
A 500 UC 512 Ko RAM.....4725 F
A 500 + mon. coul.....7490 F
A 2000 UC 1 Mo RAM.....9770 HT
A 2000 + mon. coul.....12900 HT
Extension mémoire 512 Ko.....1095 F

PERIPHERIQUES
IMPRIMANTE
LECTEUR DISK
TABLE TRAÇANTE
DIGITALIZER
SYNTHETIZER
MODEM
EXTENSION...

CONSOMMABLES
PAPIER LISTING
BOITIER
TAPIS SOURIS
CABLE
DISQUETTE

PROMOTION
ATARI 520 ST*
+ moniteur coul. 1425
+ Imprimante Citizen 120 D
+ Traitement de texte Textomat
6990 F TTC

TOUS LES SOFTS :
ATARI - AMSTRAD
AMIGA - PC...

SUPER
JOYSTICK
SWITCH JOY145 F
SPEED-KING130 F
COIN DU JOUEUR
ARI 520 ST*
+ Joystick
+ Logiciel de jeux
valeur 300 F
2990 F TTC

* Dans la limite des stocks disponibles

S.C.A.P.
INFORMATIQUE

62 RUE GABRIEL PÉRI - 93200 ST-DENIS

Métro BASILIQUE ST-DENIS
OUVERT LE DIMANCHE MATIN DE 9 H A 12 H 30
Horaire d'ouverture : lundi de 14 à 19 h
mardi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi de 9 à 19 h

COMMANDEZ PAR
TELEPHONE :
(1) 42.43.22.78

AIX-LES-MILLES ⊕ ATHIS-MONS ⊕ BELFORT ⊕ CRETEIL ⊕
EVRY ⊕ ISTRES ⊕ LYON-LA-PART-DIEU ⊕ MARSEILLE ⊕ NICE
⊕ NIMES ⊕ PERPIGNAN ⊕ ROANNE ⊕ THIERS ⊕ TOULON

TIRÉ! C'EST GAGNÉ.

GAGNEZ LE JAPON.

Depuis toujours, l'univers de SEGA a été celui du jeu. Des machines de jeux d'arcades, SEGA a appliqué son savoir-faire aux consoles de loisirs personnelles, afin que vous retrouviez chez vous l'excitation, la qualité et l'agrément des vrais jeux d'arcades.

Aujourd'hui, SEGA vous propose avec TILT Micro Loisirs, à travers un grand jeu, de gagner le JAPON.



GAGNÉ.

**PARTIR
AVEC SEGA
ET TILT**
MICRO-LOISIRS



1^{er} au 3^{ème} PRIX : UN VOYAGE AU JAPON D'UNE SEMAINE POUR UNE PERSONNE TOUT COMPRIS.

4^{ème} au 5^{ème} PRIX : UNE CONSOLE DE LOISIRS SEGA, SES ACCESSOIRES ET UN MONITEUR COULEUR.



6^{ème} au 10^{ème} PRIX : UNE CONSOLE DE LOISIRS SEGA ET SES ACCESSOIRES

11^{ème} au 50^{ème} PRIX : une cartouche SEGA MASTER SYSTEM 1 Méga **51^{ème} au 100^{ème} PRIX :** une carte SEGA MASTER SYSTEM 256 k

Le grand jeu SEGA, très simple et sans obligation d'achat, est doté de nombreux prix fabuleux : **les TROIS premiers gagnants** partiront découvrir pour une semaine le pays des magiciens du jeu électronique: Le JAPON.

100 prix ont été prévus : des consoles de loisirs SEGA complètes avec moniteurs couleurs et accessoires, des consoles, des cartouches de jeux etc.. Pour participer c'est simple, il vous suffit de répondre aux trois questions ci-dessous en cochant les cases prévues à cet effet ou de vous procurer

dans un de nos nombreux points de vente un catalogue SEGA dans lequel est inséré le bulletin réponse et en cherchant un peu... les réponses aux questions qui vous sont posées. Retourner ce coupon-réponse à "GRAND JEU SEGA", MASTER GAMES SYSTEME FRANCE S.A. avant le 31 Décembre 1987. Les gagnants seront désignés par tirage au sort parmi les bulletins comportant toutes les bonnes réponses.

Extrait règlement jeu SEGA

Article 1 : La Société MASTER GAMES SYSTEME FRANCE, Importateur distributeur exclusif des consoles de loisirs de la marque SEGA organise un grand jeu gratuit sans obligation d'achat intitulé "THE GAME". Ce grand jeu se déroulera pendant les mois de Novembre et Décembre 1987 (jusqu'au 31 Décembre 1987 minuit, date de la poste faisant foi).

Article 4 : Tous les bulletins de participation dont le nom, l'adresse ou les réponses ne seront pas parfaitement lisibles par mauvaise écriture, surcharge ou rature seront dès leurs arrivées chez MASTER GAMES SYSTEME FRANCE considérés comme nuls. Un seul bulletin sera admis par participant.

Article 5 : Les éventuels ex-aequo (qui auront répondu parfaitement aux trois questions posées, dans les délais) seront départagés par tirage au sort. Ce tirage au sort aura lieu au plus tard le 10 Janvier 1988 en présence de Maître Bideau de L'Isle, huissier de justice à Paris.

Article 6 : LES PRIX :
1^{er} AU 3^{ème} PRIX : UN VOYAGE AU JAPON D'UNE SEMAINE POUR UNE PERSONNE TOUT COMPRIS.

4^{ème} au 5^{ème} PRIX : UNE CONSOLE DE LOISIRS SEGA, SES ACCESSOIRES ET UN MONITEUR COULEUR.

6^{ème} AU 10^{ème} PRIX : UNE CONSOLE DE LOISIRS SEGA ET SES ACCESSOIRES

11^{ème} AU 50^{ème} PRIX : une cartouche SEGA MASTER SYSTEM 1 Méga (au choix dans le catalogue et suivant disponibilités)

51^{ème} AU 100^{ème} PRIX : une carte SEGA MASTER SYSTEM 256 k (au choix dans le catalogue et suivant disponibilités)

Article 7 : Le voyage au JAPON, premier prix du jeu SEGA se déroulera dans le courant du premier semestre de l'année 1988. Des représentants de la société MASTER GAMES SYSTEME FRANCE et de la Presse accompagnant les gagnants à l'occasion de ce voyage, les dates de celui-ci seront déterminées ultérieurement par MASTER GAMES SYSTEME FRANCE. Si le ou les gagnants aux trois premiers prix sont mineurs, ils devront être obligatoirement accompagnés d'une personne majeure de leur choix. Les frais engendrés par cet accompagnement seront pris en charge par MASTER GAMES SYSTEME FRANCE.

Article 9 : Les gagnants du grand jeu SEGA "The Game" seront personnellement informés par courrier. Les résultats seront aussi publiés dans le numéro de FEVRIER du magazine "TILT".

Article 11 : La participation à ce jeu implique l'acceptation du présent règlement.

Article 12 : Le présent règlement est déposé chez Maître BIDAULT DEL'ISLE, 74 Rue Jean Jacques Rousseau - 75002 - PARIS.

Il est disponible sur simple demande écrite au près de MASTER GAMES SYSTEME FRANCE, 55, Avenue Jean JAURES 75019 PARIS (timbre remboursé sur demande)

CONSOLES

SEGA®

SACRÉS LOISIRS

Question 1 : de combien de titres différents se compose la gamme des jeux SEGA ?

54 ☐ 15 ☐ 32 ☐

Question 2 : combien de jeux SEGA nécessitent l'utilisation du pistolet "LIGHT PHASER" ?

1 ☐ 3 ☐ 9 ☐

Question 3 : Quel est le titre du jeu inclus d'origine avec la console SEGA MASTER SYSTEM ?

HANG ON ☐ CHOPLIFTER ☐ ROCKY ☐

Nom _____

Prénom _____

Rue _____

Code _____ Ville _____

Coupon-réponse à retourner à :

"GRAND JEU SEGA"

MASTER GAMES SYSTEME FRANCE

55A Avenue Jean Jaurès

75019 . PARIS

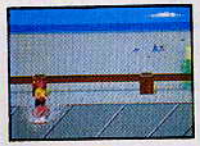
Pour vous, maintenant, l'été durera toujours!

L'odeur du ressac, le soleil sur vos épaules, le sable entre vos orteils... Ceci n'est pas "California Dreamin'" - c'est tout-à-fait réel! Six des meilleurs sports de la West Coast américaine qui vont vous passionner! Stupéfiez vos amis par vos acrobaties sur le Skateboard; ou par votre maîtrise et votre aplomb au jeu de "Sack" local. Patinez à toute vitesse sur les planches, lancez le frisbee et traitez votre BMX comme un cheval rétif. Puis - le plus difficile de tous et le roi des sports

californiens - lancez-vous hardiment sur la crête des lames de houle du Pacifique, afin de prouver qu'en matière de surf, vous êtes imbattable! Vos sponsors portent des noms célèbres tels que Pacer Skateboards, Ocean Pacific®, RAD Mag, Frisbee®, Hacky Sack®, Morey

Boogie®, Burton®, Snowboards et Bluebird®. Les graphismes de California Games™ sont magnifiques, avec toute l'atmosphère de la West Coast, et un à huit joueurs. Vous y retrouverez la qualité toujours égale des produits Epyx... et bien plus encore!

California GAMES™



**CBM 64/128
SPECTRUM
SPECTRUM+3
AMSTRAD**

**MSX
IBM
AMIGA**

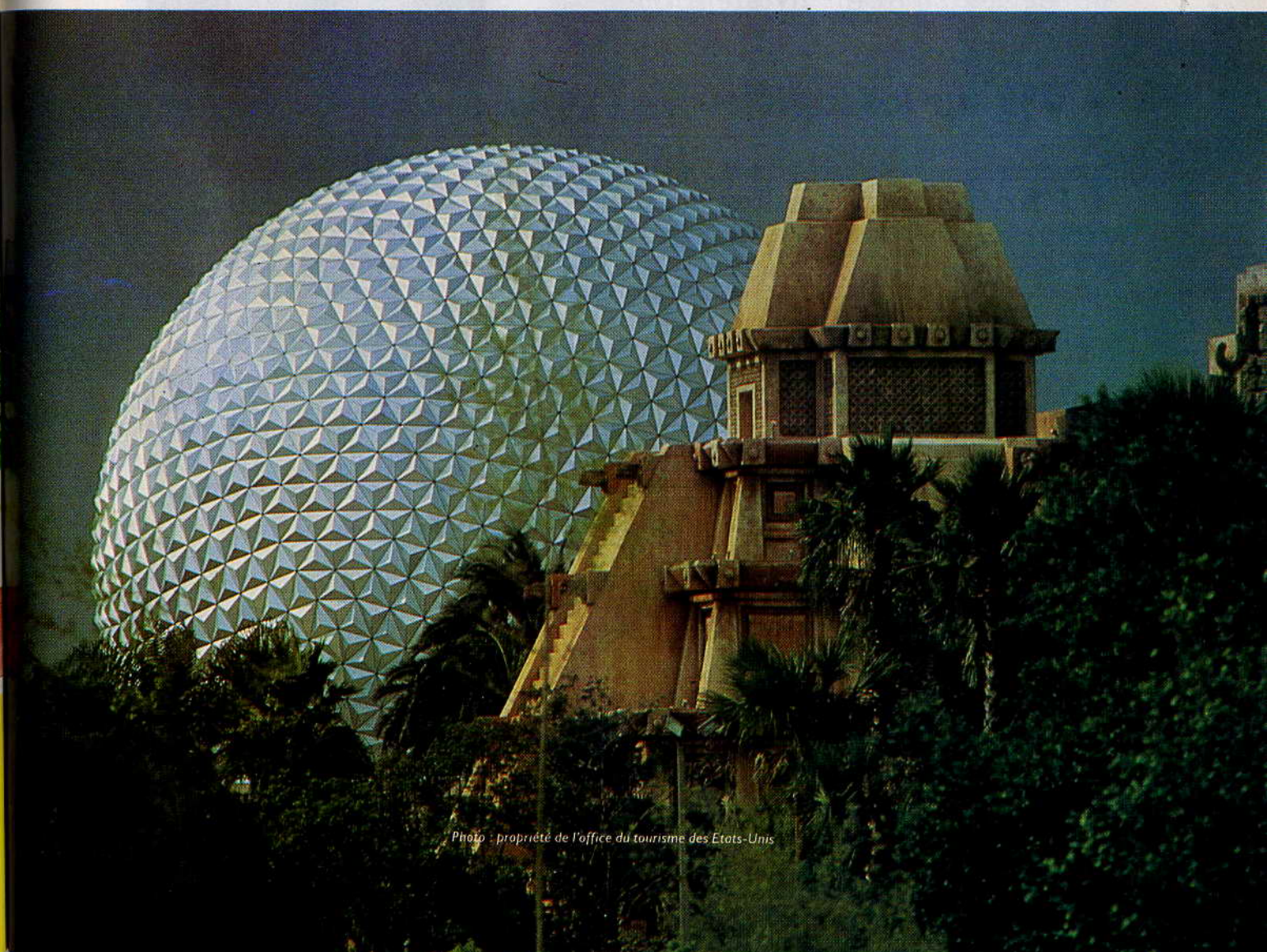


Réalisé et distribué sous licence d'Epyx Inc.
U.S. Gold Limited, 2/3 Holford Way, Holford,
Birmingham B6 7AX, Angleterre.
Epyx est une marque déposée sous le N° 1195270.
* Tous fournis par Markitrade.

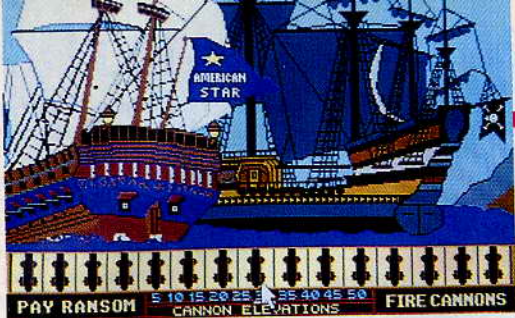
EPYX®

TILT Club

**Rejoignez le Club Tilt,
profitez de vos privilèges exclusifs
et gagnez une semaine aux U.S.A.
à Epcot Center pour 2 personnes
et 136 autres prix
au Grand jeu Club Tilt**



* Photo : propriété de l'office du tourisme des Etats-Unis



Toute l'année des réductions et des privilèges sur toute la micro-informatique et vos autres passions.

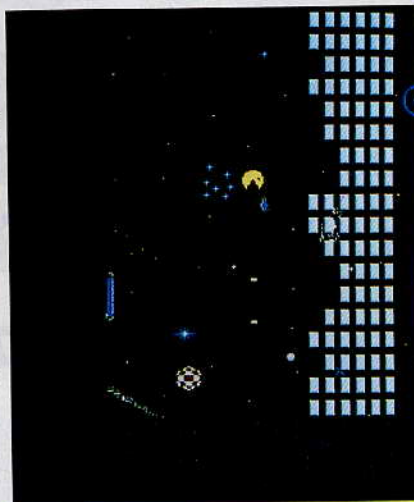
Vos réductions sur la micro-informatique

-5% sur le matériel

Vous êtes bien branché micro ? Alors, vous le savez, votre merveille d'aujourd'hui risque fort de se retrouver un jour dépassée par un nouveau micro aux dents longues.

Et changer de matériel, ce n'est pas toujours facile : les calculs de budget se terminent trop souvent par "error".

Aujourd'hui Tilt vous offre les moyens de rester au "Top"... Adhérer au Club Tilt, c'est bénéficier, sur toutes les marques, de 5% de réduction ! Et cela dans tous les magasins agréés Club Tilt dont une première liste vous attend en P. 219 de ce numéro.



-10% sur les logiciels

Si votre matériel évolue, les logiciels doivent suivre : quoi de plus frustrant qu'un programme qui n'exploite pas le quart des possibilités de votre "bécanne"...

Alors, pour nourrir vos mémoires comme elles le méritent, là aussi, le Club Tilt a la solution : du jeu de simulation à la création musicale, du jeu d'action aux utilitaires, avec -10% sur tous les logiciels dans les magasins agréés, il y a de quoi donner une bonne indigestion à votre lecteur de disquettes !

-10% sur les accessoires et la librairie

Un drive sur lequel vous aurez fait de sérieuses économies. Car, pour compléter le panorama de ces réductions à faire "tilter" le cerveau des accros de la micro, le Club Tilt vous permet de bénéficier également de 10% sur les joysticks, les lecteurs de disquettes ainsi que sur toute la librairie !

Tous ces avantages sont mis en mémoire ?

Alors, si vous êtes déjà au bord du court-circuit, tâchez de vous remettre : voici tout de suite une autre rubrique "privilèges" au menu du Club Tilt !

Vos privilèges

Votre grand jeu de bienvenue:
1 semaine pour 2 à Epcot Center
1 imprimante
5 lecteurs de disquettes
30 joysticks
100 logiciels à gagner

Vous voulez aller aujourd'hui toujours plus loin dans vos possibilités comme dans celles de votre matériel, conquérir votre place de "number one" ?

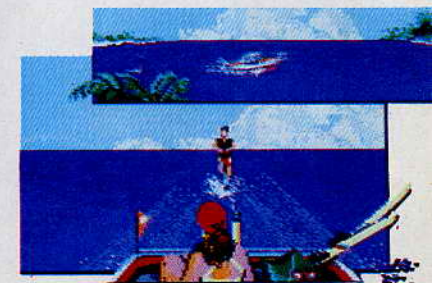
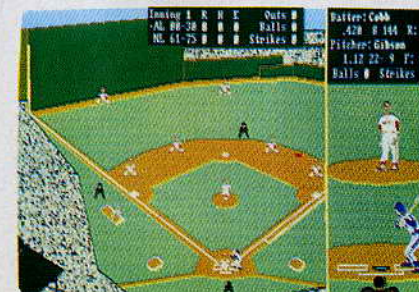
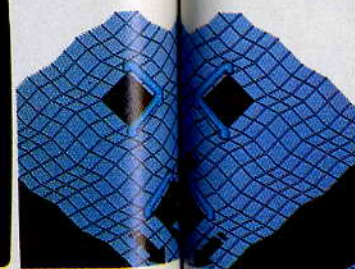
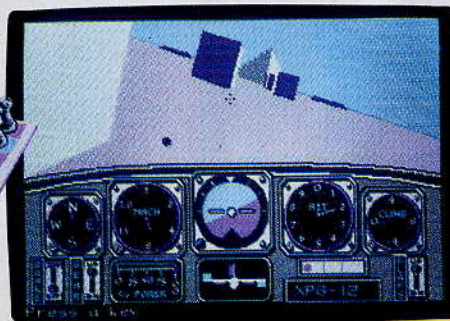
Là aussi, le Club Tilt est à vos côtés :

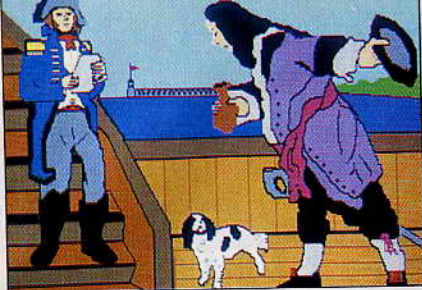
Vous pourrez participer à des jeux et concours dignes de vous, tant par leur difficulté que par leurs cadeaux ! Vos cellules grises seront mises à rude épreuve, mais vous pourrez ainsi vous surpasser et gagner de quoi faire plus d'un envieux ! Bien sûr, ces "mega-concours" sont strictement réservés aux membres du Club Tilt ; tous ceux qui ne font pas partie de ces troupes d'élite seront impitoyablement refoulés !

Dès maintenant, le Club Tilt vous souhaite la bienvenue en organisant un grand jeu loterie, avec un voyage pour 2 à Epcot, tiré au sort parmi les bulletins d'adhésion au Club. Pendant toute une semaine, vous serez guidé à travers le monde de l'imagination, des sciences et des techniques.

A Epcot, tout devient possible : passer du Japon au Mexique en quelques minutes, créer votre propre jeu électronique, descendre au cœur d'un ordinateur ou vous projeter de l'ère des dinosaures au 23^e siècle... Et si vous ne partez pas, il reste 1 imprimante, 5 lecteurs de disquettes, 30 joysticks et 100 logiciels pour vous consoler. A tout cela, une seule condition retourner avant le 30 Décembre 87 au plus tard le bulletin d'adhésion qui se trouve en page suivante.

Mais avant de courir à la poste, prenez le temps de consulter la suite du programme Club Tilt : Ce n'est pas encore fini !





Club Tilt: vos exclusivités.

Même les cerveaux "Top niveau" ont de temps à autre besoin de laisser refroidir leurs neurones. C'est pour cela que le Club Tilt vous offre, par exemple, des conditions préférentielles à l'entrée des temples du rock que sont le Zenith et Bercy. Et pas pour aller voir n'importe quoi...

Vos exclusivités

Un Scoop ! Très bientôt, pour vous, France Gall avec un nouveau spectacle à vous couper le souffle. Vous pourrez également profiter de réductions allant jusqu'à 40% sur les places de cinéma, de théâtre ou café théâtre dans toute la France, et de bien d'autres avantages exclusifs qui vous attendent dans votre dossier du Club Tilt.

La boutique du Club

Votre Club ne s'arrête pas là ! Il vous proposera très prochainement une sélection de cadeaux à des prix défiant toute concurrence, pour les membres du Club bien sûr !



Club Tilt: votre dossier

Top secret, votre dossier est le premier élément qui vous différencie de "ceux qui ne savent pas" tout ce que le

Club Tilt apporte aux fans de micro. Grâce à lui, vous bénéficiez de toutes les informations Club. Sa formule de classeur spécialement conçue pour une remise à jour permanente vous permet d'être toujours le premier au courant des infos exclusives et de tous les détails de la vie du Club.

UN AN DE PRIVILEGES POUR 135 F

Regardez bien cette carte : c'est elle qui vous permettra de profiter de tous les avantages et de toutes les réductions du Club. Dès votre adhésion, vous la recevrez avec votre dossier.

Gardez-la toujours sur vous, ne l'égariez pas et n'oubliez pas qu'elle est strictement personnelle: vous seul avez le privilège de l'utiliser.



Calculez vous-même : 5 % sur une nouvelle imprimante, par exemple, qui coûte 2800 F, ce sont 140 F d'économie : vite rentabilisée l'adhésion au Club Tilt !

Club Tilt: pour adhérer

Il ne vous reste donc plus qu'à envoyer le bulletin ci-dessous dûment rempli et accompagné d'un chèque de 135 F à l'ordre du Club Tilt à : **Centre de gestion + Club Tilt 9, rue de la Gare 92137 ISSY-LES-MOULINEAUX Cedex**

Le tirage au sort aura lieu le 26 février 88. Votre carte de membre et votre dossier vous seront envoyés sous 3 semaines à compter de la réception de votre adhésion. Alors, bienvenue au Club des accros de la micro, et à très bientôt !

BON A DÉCOUPER

- ☐ Oui, je désire adhérer au Club Tilt, bénéficier de l'ensemble des privilèges et participer au tirage au sort. Je joins à cet effet le règlement de ma cotisation annuelle fixée à 135 F (chèque ou CCP à l'ordre du Club Tilt).

- ☐ Non, je ne désire pas adhérer au Club Tilt, je ne bénéficierai pas de l'ensemble des privilèges, mais je participerai au tirage au sort.

Règlement complet et timbre remboursé sur simple demande au Club Tilt.

Nom : _____ Prénom : _____

Rue : _____ N° _____

Ville : _____ Code Postal : _____

Pays : _____

Date de naissance : ____/____/19____

102



Des conditions exceptionnelles chez des revendeurs exceptionnels

LOISIR INFORMATIQUE

39 rue de l'Oratoire
14000 CAEN

INFOMANIE

3 rue Perrault
75001 PARIS

VIDEOSHOP

50 rue de Richelieu
75001 PARIS

MICROSTORY

14 rue de Poissy
75005 PARIS

MICROFOLIES

40bis rue de Douai
75009 PARIS

AMIE

11 bd Voltaire 75011 PARIS

JBG ELECTRONICS

163 av. du Maine
75014 PARIS

VIDEOSHOP

251 bd Raspail 75014 PARIS

ELECTRON

12 place de la Porte
de Champeret 75017 PARIS

CONSEIL COMPUTER

20/21 quai Cavalier de la Salle
76100 ROUEN

MICROFOLIES

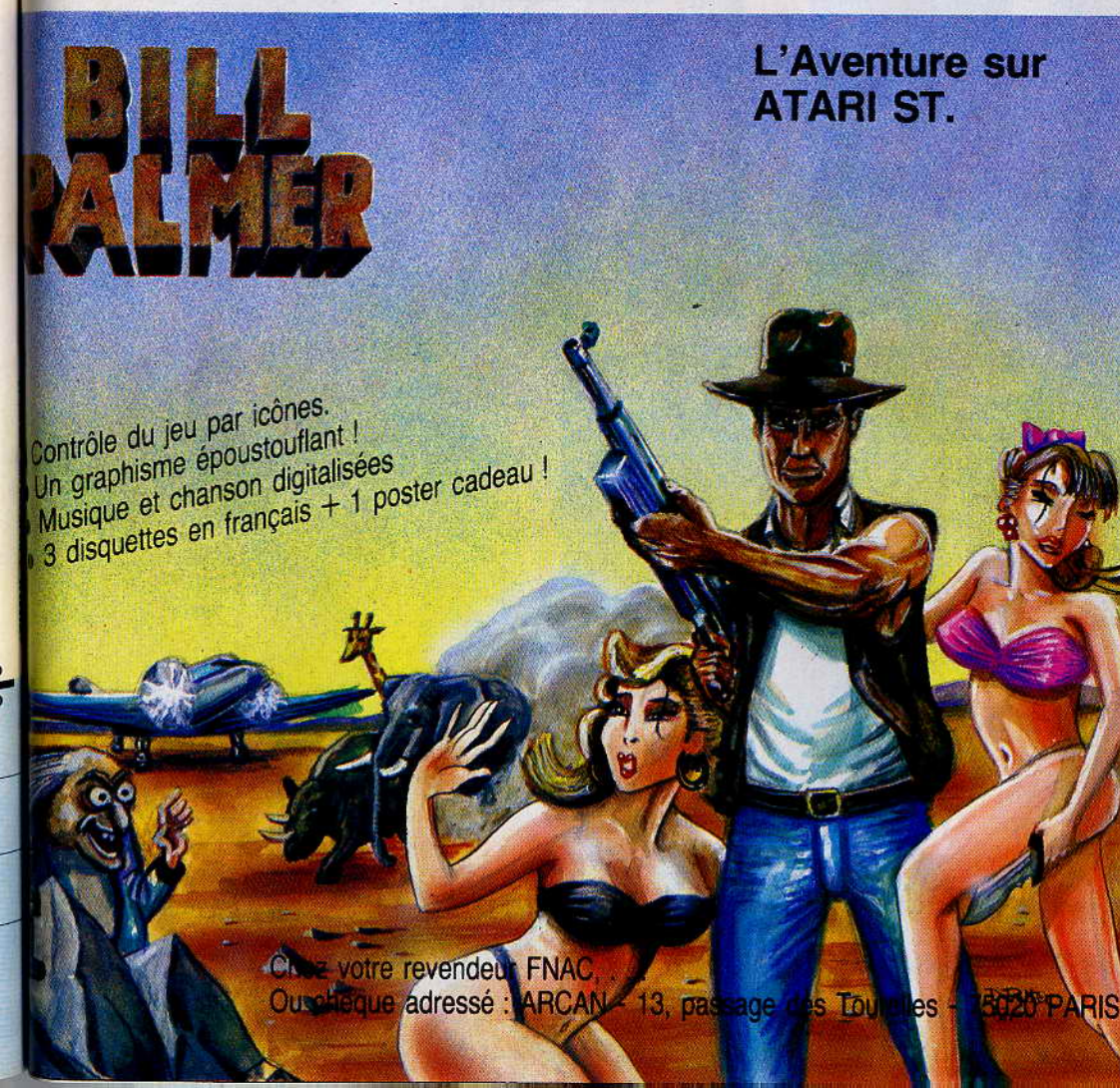
4 rue André Chénier
78000 VERSAILLES

MICROFOLIES

13 rue des Louviers
78100 ST GERMAIN-EN-LAYE

MASTER VIDEO 7

Centre Commercial ROSNY 2
93110 ROSNY-SOUS-BOIS



L'Aventure sur ATARI ST.

Contrôle du jeu par icônes.
Un graphisme époustoufflant !
Musique et chanson digitalisées
3 disquettes en français + 1 poster cadeau !

Vous aussi partez au fin fond de l'Afrique pour traquer le diabolique professeur X et gagner les 100 000 \$ de prime en retrouvant la statuette mystérieuse qu'il a dérobée.



199^F TTC

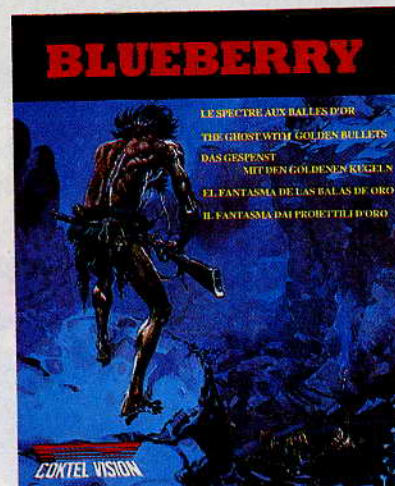
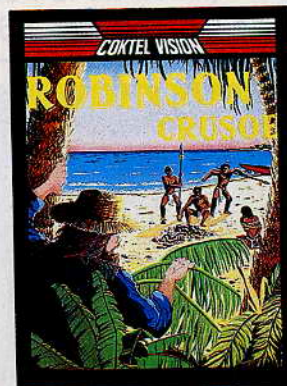
(Prix maximum conseillé
+ 9 F Frais d'envoi)

Chez votre revendeur FNAC.
Ou chèque adressé : ARCAN - 13, passage des Toulouzes - 75020 PARIS

AUCHAN JOUE LE JEU!

LE FESTIVAL
DE LA B.D.
SUR MICRO

disquette **159F**



Pour les versions
disquettes Thomson T08 et Amstrad CPC 6128.
Existent également sur Atari et compatibles IBM PC.

La vie
Auchan

En vente dans tous les rayons micro-informatique des hypermarchés AUCHAN.

Vous avez trouvé des trésors dans vos rêves
les plus sauvages



GAUNTLET

ACE OF ACES

INFILTRATOR

METROCROSS

LEADERBOARD

Une compilation classique des plus grands succès de logiciels GAUNTLET... Ce titre à succès recrée les sensations d'exaltation et de divertissement des machines à sous. ACE OF ACES... Un mélange superbe et passionnant de simulation de vol et de "rafales de tirs". LEADERBOARD... "la simulation sportive de l'année, de la décennie, qui fait paraître toutes les autres simulations de golf maladroites" Zzap 64.

INFILTRATOR... Action, stratégie et simulation dans une intrigue d'espionnage à suspense "on se croirait dans un film d'action" Sinclair User. METROCROSS... Faites vous partie de la crème de la crème qui peut réfléchir en microsecondes et pas en minutes? Si oui, Métrocross est fait pour vous.



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

CBM 64/128
CASSETTE
DISQUE

SPECTRUM 48K
CASSETTE

SPECTRUM + 3
DISQUE

AMSTRAD
CASSETTE
DISQUE

Bob Morane Science-Fiction : Voici ce qui vous attend !



Du satellite de l'Ombre Jaune (181 kms de Périgée, 327 kms d'Apogée), vue sur la constellation ALPHA du CENTAURE.

Bob Morane : l'aventure sous toutes ses formes.



Envoyé en plein espace intersidéral, BOB MORANE devra libérer son ami BILL BALLANTINE détenu dans une cellule du satellite de l'OMBRE JAUNE. Il devra ainsi éviter les androïdes et les répliquants, doublures mortelles faites à l'image de son ami, destinées à le troubler dans l'exécution de son sauvetage.

Pour vous permettre de mener à bien votre mission, dans ce **jeu 100 % action**, vous disposez en plus, pour chaque aventure de la collection BOB MORANE, d'un livre de poche magazine qui contient :

Une vraie **BD de 128 pages** toutes en couleurs, un **roman original** d'Henri VERNES, le créateur de BOB MORANE, une **histoire dont vous êtes le héros**, un **guide illustré** qui vous permettront d'embraser votre flamme aventurière pour mieux vous plonger au cœur de l'action.

Retrouvez ainsi l'Aventure sous toutes ses formes, dans tous les lieux et à toutes les époques grâce à la collection BOB MORANE.

L A M I C R O S P E C T A C L E

INFOGRAMES



jouez et gagnez

MAJUSCULE
vous offre
les meilleurs prix !

Des offres exclusives Majuscule
pour toute commande passée
entre le 1^{er} et le 15 décembre 1987.

Disquette 3''
AMSTRAD : 27,00 F ttc l'unité

• MAJUSCULE •



- CPC 464,
écran monochrome : 1990 F ttc
+ 10 logiciels de jeux d'une valeur de : 329 F ttc
+ 1 manette de jeux : 99 F ttc
L'ensemble pour une valeur totale de : ~~2418 F ttc~~ 2200 F ttc
- CPC 464,
écran COULEUR ! : 2990 F ttc
+ 10 logiciels de jeux d'une valeur de : 329 F ttc
+ 1 manette de jeux : 99 F ttc
L'ensemble pour une valeur totale de : ~~3418 F ttc~~ 3200 F ttc

Consultez-nous pour tous les produits AMSTRAD :
CPC 6128 couleur et monochrome, imprimantes,
accessoires, disquettes, listing, et... tous les PC 1512

SEGA®

LES MEILLEURS JEUX D'ARCADES A LA PORTÉE DE TOUS

La console de jeux SEGA, livrée avec le jeu "HANG ON" : 990 F ttc
 Le pistolet SEGA, livré avec 3 jeux : 449 F ttc
 La manette de jeux SEGA "HAUTE PRECISION" : 149 F ttc
 Le fameux logiciel "OUT RUN" : 269 F ttc

LA PROMOTION
MAJUSCULE

1 CONSOLE SEGA
+ "OUT RUN"



~~1259 F ttc~~
1190 F ttc



MAJUSCULE

ABBEVILLE
ALBI
ANGERS
ANGOULÊME
APT
ARGENTAN
AUXERRE
AVIGNON
BAYEUX
BEAUNE
BEAUVAIS
BESANCON
BOULOGNE-SUR-MER
BOURGOIN-JALLIEU
BREST
CALAIS
CANNES
CHALETTE-SUR-LOING
CHARLEVILLE-MEZIÈRE
CHARTRES
CHATOU
CHERBOURG
COGNAC
CREIL

DUCLERCQ
SYGEM
MAJUSCULE - ANGERS
L'HOMME MICRO
DUMAS
LOCABUREAU
MAJUSCULE - AUXERRE
AMBLARD
NEVEU
BUREAU MODERNE
QUENEUTTE
CAMONNO
DUMINY
MAJOLIRE
MAJUSCULE - BREST
MAJUSCULE - CALAIS
SORBONNE CANNES
LIBRAIRIE DES ÉCOLES
ORGA-BURO
LEGUE
SOFIP
HABERT MICRO
L'HOMME
QUENEUTTE

33 place de l'Hôtel de Ville
28 av. François Verdier
26 rue Saint-Julien
5 rue Franfrelin
61 rue des Marchands
Bd de l'Expansion BP 124
11/13/15 rue de la Draperie
10/14 portail Mathéron
12/14 place aux Pommes
18/22 avenue de la République
5 rue du docteur Gérard
50 Grand-Rue
26 et 34 rue Faidherbe
44 rue de la Liberté
129 rue Jean-Jaurès
83 bd La Fayette
7 rue des Belges
46 ter rue Marceau
2/4 rue Noël
10 rue Noël-Bailly
10 bis rue Marcelin Berthelot
12/14 place de la Révolution
138 rue Aristide Briand
22 rue de la République

DREUX
DUNKERQUE
ÉPINAL
ÉVREUX
FOIX
GAP
GIEN
GRENOBLE
GUERET
GUINGAMP
HAZEBROUCK
LA ROCHE-S/YON
LISIEUX
LONS-LE-SAUNIER
LORIENT
LUNÉVILLE
LYON
MÂCON
MANTES-LA-JOLIE
MARSEILLE
MAUBEUGE
MELUN
MEYZIEU
MONTARGIS

LA ROSE DES VENTS
MAJUSCULE - DUNKERQUE
HOMÉYER
DROUHET
SURRE
DAVAGNIER
ASSELINÉAU Bureautique
UNIC-IDESS
SAINT-MARTIN-JEUNE
TOULET SUBERBIE
BURO-FLANDRES
MAJUSCULE - LA ROCHE-S/YON
LIBRAIRIE LOISON-BOBO
MARQUE-MAILLARD
CRAFF
BASTIEN
MAJUSCULE - LYON
RENAUDIER
TONNENX
MARSEILLE PAPETERIE
FRANCE PAPETERIE
JACQUES AMYOT
CREUZET
MAJUSCULE - MONTARGIS

5 et 7 Grande-Rue
Place Jean-Bart
2 rue du 170^{ème} R.I.
34 rue du docteur Dorsel
29 rue Decassé
3 place Jean Marcelin
Route de Paris BP 15
8 rue Ampère
11 Grand-Rue
15 rue Notre-Dame
Résidence Lemire
15 rue des Halles
28 rue de la Libération
13 rue Lecourbe
1 place Aristide Briand
22-26 rue Germain Charrier
7 cours Gambetta
23 rue Sigorgne
47 rue Nationale
86 rue de Rome
37 avenue de France
22 rue Paul Doumer
116 bis rue de la République
3 rue de Loing

MONTPELLIER
MOULINS
MULHOUSE
NICE
NICE
NÎMES
OLIRON-SAINTE-MARIE
ORLÉANS
PARIS
POITIERS
PONTIVY
PONTOISE
SAINT-QUENTIN
SAINT-LÔ
SARREGUEMINES
TOULOUSE
VENDÔME
VIENNE
VIERZON
VILLEFRANCHE-S/SAÔNE
VILLEFRANCHE-S/SAÔNE
WASQUEHAL

SAURAMPS
JOLY & Fils
PAPETERIE DES 3 ROIS
SORBONNE INFORMATIQUE
ESPACE SORBONNE
BUROTYP
CORNE
A.M.C.
15 rue Brantôme
MAJUSCULE - POITIERS
BLAYO
LA BUREAUTIÈRE
COGNET
NEVEU
PIERRE-MULLER
CASTELA
DENIS
MAJUSCULE - VIENNE
BUROTIQUE 2000
DEVELAY
DEVELAY
S.E.G. DAUPHINOR

2 rue Saint-Guilhem
En haut de la rue d'Allier
6 rue des Halles
40 rue Giffredo
22 rue Massena
21 rue de la République
15/17 rue Saint-Grat
13 rue des Minimes
15 rue Brantôme
3 bis rue de l'Éperon
24 bis rue Albert de Mun
13 quai du Pathuis
21 rue Victor Basch
2.1. BP 294
5 rue Sainte-Croix
20 place du Capitole
20 & 56 avenue Gérard Yvon
7 & 9 place Aristide Briand
37 rue Victor-Hugo
60 rue Nationale
986 rue Nationale
Rue des Châteaux

TILT

MICROLOISIRS

**VOUS OFFRE
UNE RÉDUCTION DE
51F**

**ET UN SUPERBE CADEAU
UN POSTER TOUT EN
COULEUR**

PROFITEZ-EN VITE



**RENOVEZ
LA CARTE CI-CONTRE
AUJOURD'HUI
MEME**



OFFRE SPECIALE

TITRE D'ABONNEMENT PRIVILEGIE

OUI

Je m'abonne à TILT. Je recevrai donc les 11 prochains numéros + 1 numéro Spécial « le Guide Jeux et micro édition 88 » pour 198 F * seulement au lieu de 249 F (prix normal). Je réalise ainsi une économie de 51 F.

Je recevrai également,

EN CADEAU

un superbe poster
d'une illustration parue dans TILT.

☐ Je joins mon règlement à l'ordre de TILT par chèque bancaire ou postal. Détachez cette carte et envoyez-la sous enveloppe non affranchie avec votre règlement à TILT Microloisirs, Libres Réponses n° 878377, 77989 ST-FARCEAU-PHIERRE CEDEX.

☐ Je préfère régler à réception de votre facture.
* Etranger : + 87 F. Avion : nous consulter.

NOM _____

PRÉNOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL [] [] [] [] [] []

VILLE _____

Offre exclusivement réservée aux nouveaux abonnés.