

TILT

MICRODISKS

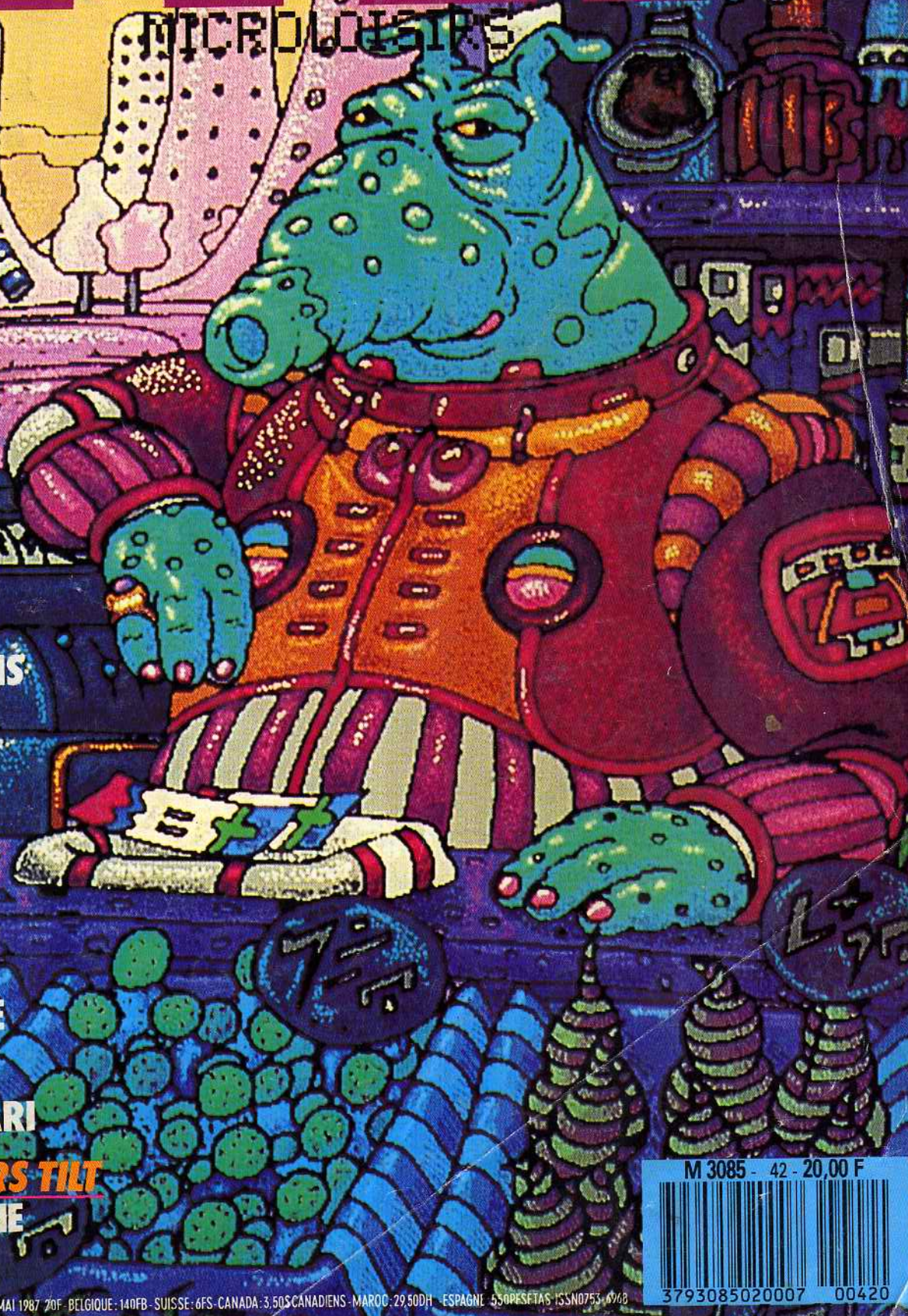
HITS
LES SIMULATIONS
MOTO

HANOVR
LE RETOUR DE
COMMODORE

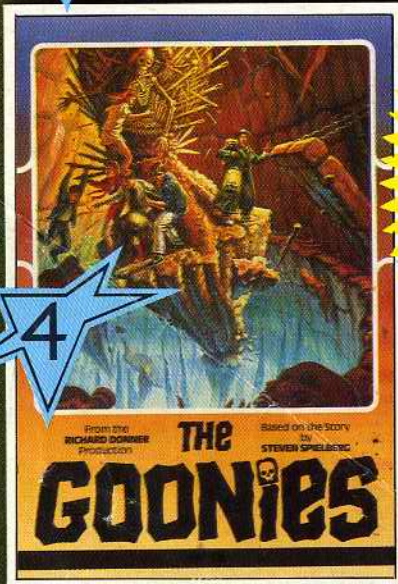
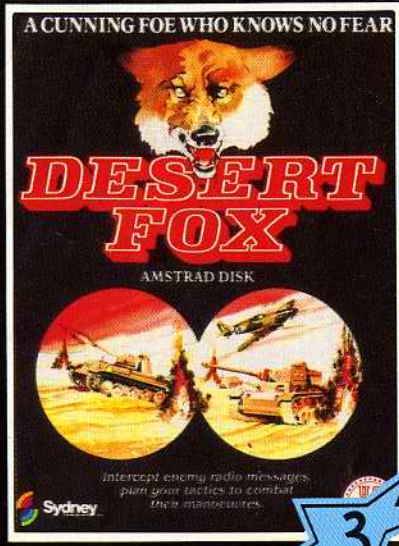
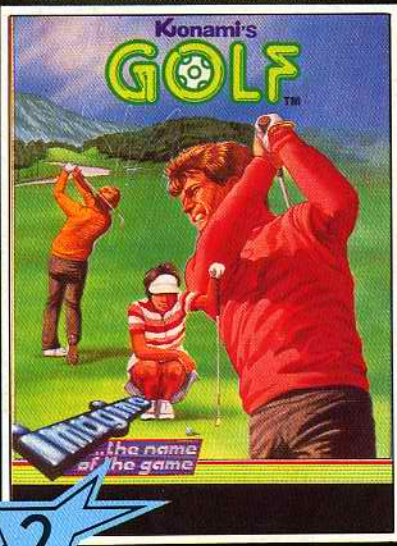
REDOUTABLES
LES SECRETS DU
COMMERCE
INTERSTELLAIRE

AMIGA 500
RAID OVER ATARI

MEGA CONCOURS TILT
DEUXIEME PARTIE



AMSTRAD GOLD HITS



**Cinq
Hit dans un
super album
pour
Amstrad**
Cassette & Disquette

AMSTRAD

U.S. Gold (France) S.A.R.L., Zac des Mousquettes, 06740 Chateauneuf de Grasse. Tel: 93 42 71 44.

TILT PRESENTE
LE PREMIER SERVICE MINITEL
OU DES LE SOMMAIRE VOUS ALLEZ DIRECTEMENT
A CE QUI CONCERNE VOTRE ORDINATEUR

TAPEZ VITE 36.15 CODE D'ACCES TILT!

Et vous retrouverez pour
chaque machine :

LE CATALOGUE DES SOFTS

1000 logiciels classés par nom,
genre, support et prix
notés et commentés par la
rédaction de TILT.

MESSAGERIE FORUM B.A.L

Pour dialoguer, échanger des
idées avec des Tiltmen qui ont le
même matériel que vous.

SOS AVENTURE

Le minitel vient à votre secours s'il
vous manque une vie ou si vous
êtes bloqué à la porte du manoir!
Appelez à l'aide en posant une
question... et venez au secours
des autres en répondant aux leurs.

PETITES ANNONCES

Pour vendre, acheter, échanger du
matériel, des softs... La Bourse de
la micro-informatique est
ouverte... et quotidiennement
mise à jour.

TILT par le 36.15 c'est aussi, des jeux, le Hit Parade des softs,
et très prochainement: un grand jeu interactif, le téléchargement
et plein d'autres services...

DU 1^{er} AU 15 MAI CONCOURS

« 10 QUESTIONS SUR VOTRE ORDINATEUR »

1^{er} PRIX:

1 BON D'ACHAT DE 2000 FRANCS

OFFERT PAR: **VIDE SHOP**

Les, GEANTS du jeu informatisé

SYSTEM **PAPERBOY**



elite

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

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

Commodore 64/128 - Casset
Commodore 64/128 - Disc
Amstrad CPC - Casset
Amstrad CPC - Disc
Spectrum - Casset
CBI Chèques Bancaire

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

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



RÉDACTION

Rédacteur en chef: Jean-Michel Blottière
Directeur artistique: Jean-Pierre Aldebert
Rédactrices en chef adjointes: Anne-Sophie Dreyfus, Alexandra de Panafieu
Secrétaire de rédaction: Francine Gaudard
Chef de rubrique: Nathalie Meistermann
Rédaction: Mathieu Brisou, Jean-Philippe Delalandre, Denis Scherer
Ont collaboré à ce numéro: Eric Cabéria, Jean Chagny, Christophe Chantaine, Loïc Chauvin, Nicolas Costes, Christophe Couesnard, Marc Florian, Pierre Fouillet, Didier Guilhem, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, Fabien Lacaf, Dominique Leclerc, Guillaume Murat, Edgar Pixel, Jean-Loup Renault, Arnel Roubelx, Laurent Schwartz, Florence Serpette, Jérôme Tesseyre, Patrick Verpeaux, Charles Villoutreix.
Premier maquettiste: Gérard Lavoir.
Maquette: Christine Gourdal
Secrétariat: Catherine Van-Cauwenberghe

PUBLICITÉ

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

ADMINISTRATION - DIFFUSION

2, rue des Italiens, 75009 Paris.
Tél.: (16) 1 48.24.46.21.
Ventes: SOC. Philippe Brunie, 24, bd Poissonnière, 75009 Paris.
Tél.: (1) 45.23.25.60.
Tél. vert: 05.21.32.07 (gratuit)
Abonnements: Catherine Innocenti, Anne-Dominique Lancelin
Tél.: (16) 1 60.65.45.54.

France: 1 an (11 numéros + un hors-série): 198 F (dont TVA 4 %)
Étranger: 1 an (11 numéros + un hors-série): 285 F (train/bateau) (Tarifs avion: nous consulter)

Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets)
BP 73 77987 Saint-Fargeau-Ponthierry.
Relations extérieures: Françoise Serre-Loutreuil
Promotion: Bernard Blazin, Isabelle Neyraud
Réalisation: Jean-Jack Vallet, Pascale Bruxelles

ÉDITEUR

«Tilt-Microloisirs» est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A.
au capital de 10 000 000 F.
R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société: 99 ans à compter du 19/12/1980.
Principal associé: Ségur
Siège social: 2, rue des Italiens, 75440 Paris 9^e

Président-Directeur général:

Antoine de Clermont-Tonnerre

Directeur délégué:

Jean-Pierre Roger

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Tilt) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans «Tilt-Microloisirs» sont libres de toute publicité.

Couverture:

Jérôme Tesseyre
et Lucie vidéographie
Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (prix unitaire: 70 F port compris).
Règlement anticipé (par chèque ou mandat à l'ordre de: TILT) adressé à:
Tilt: 36, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort.
Tél.: (1) 43.96.13.33
TILT Microloisirs
2, rue des Italiens, 75009 Paris
Tél.: (16) 1 48.24.46.21
Télex: 643932 Edimondi
Tirage de ce numéro: 110 000 ex.



TILT

N° 42 MAI 1987

MEGA CONCOURS

8 Deuxième partie! Il est toujours temps de gagner un scooter, un Amstrad PC 1512, et des centaines de prix... Foncez page 8!

TILT JOURNAL

14 L'image de synthèse est omniprésente ces dernières semaines: de Parigaph aux créateurs fous du dernier clip de Rita Mitsouko, Tilt a suivi toutes les pistes... Cela n'empêche pas Edgar Pixel d'enquêter sur le binaire et Matthieu Brisou de faire le point sur les nouveaux Mac.

TELEMATILT

26 Le serveur Tilt est ouvert! Nous vous présentons en détail toutes les possibilités qu'il offre après un mois de test. Et ce n'est pas fini: de nouvelles rubriques vont apparaître au fil des semaines.

COUP D'ŒIL

28 Adaptations, softs plus ou moins réussis, remakes, ils méritent un coup d'œil. Découvrez-les...

TUBES

34 Tous les nouveaux logiciels pour Commodore, Thomson, Atari, Amstrad... impitoyablement testés par les spécialistes de Tilt.

TILT PARADE

60 Gunship, sur Commodore 64 ou 128, est un remarquable simulateur de pilotage d'hélicoptère. Lunar explorer, sur Apple II, vous fait revivre l'histoire de la conquête spatiale. Racter, sur Amiga, dialogue avec vous via la synthèse vocale. Et Echosoft, Synthesoft, Soundsoft, sur Amstrad: des aides à la conception de logiciels.

ACTUEL

64 Commodore, Atari, Apple étaient les rois du CeBIT, le plus grand salon informatique mondial, qui s'est tenu à Hanovre, en Allemagne, en mars. L'occasion pour Denis Scherer de tracer le portrait d'un pays où la micro s'est solidement implantée sous l'autorité du dieu Commodore.

TAM TAM SOFT

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

SESAME

76 Vampire Action, pour TO 7, TO 8 et TO 9+, QI test pour Apple II, Orgue pour PC et compatibles, trois super-logiciels et, en prime, un traducteur anglais-français exclusif!

INDEX - PETITES ANNONCES

94 Achats, ventes, échanges, clubs: une avalanche de petites annonces!

CHER TILT

98 Le courrier des lecteurs. Vos idées, vos suggestions, et... vos critiques.

BANC D'ESSAI

104 L'Amiga 500 va-t-il être un rival dangereux pour l'Atari ST ou les compatibles PC? Mathieu Brisou répond.

DOSSIER

110 Faire du commerce interstellaire est désormais à la portée de tous, les possesseurs de micro: le point sur des simulations passionnantes qui mêlent stratégie, action et aventure.

KID'S SCHOOL

116 Incroyable mais vrai: Les jeux éducatifs sortent de la moyenne. Notre sélection du mois pulvérise des records.

CHALLENGE

122 Les simulations moto sont de plus en plus performantes, un bilan s'imposait: A vos bécanes!!!

S.O.S. AVENTURE

128 Les voyages spatiaux-temporels fascinent toujours. Bonds dans le passé ou vers le futur, les jeux d'aventure de mai vous entraînent dans de troublants périples. Et toujours: les solutions lecteurs, le courrier, etc.

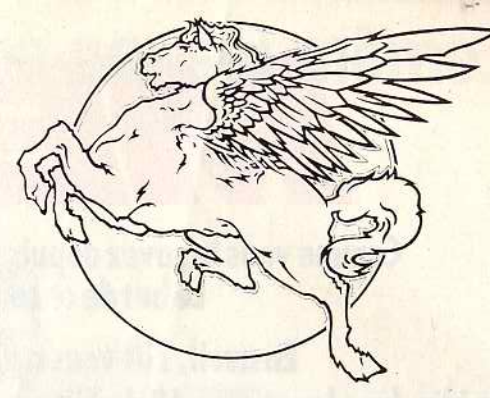
Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 66 et 69.

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

Directeur de la publication: Jean-Pierre ROGER - Dépôt légal: 2^e trimestre 1987 - Photocomposition et photogravure: I.M.M.-A., 94700 Maisons-Alfort. - Imprimerie: Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy - Distribution: N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire: 64 671.



COCONUT



UN NOUVEAU
DANS L'OUEST
DE PARIS

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

IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

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

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

AMSTRAD APPLE ATARI COMMODORE IBM MSX ORIC SINCLAIR THOMSON

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

AMSTRAD CPC K7	AMSTRAD CPC DISK	COMMODORE 64	LA GÊTE D'ARTILLAC	ATARI 520/1040 STF	ATARI XL/XE	SPECTRUM	THOMSON K7	APPLE	MATERIEL
MULTIFACE 2 570 K	ACE OF ACES 145	POWER CARTRIDGE 470 K	240 D	ARTICFOX 395	ATARI ACES 99 C	ARKANOID 89	Précisez T07/70 ou M05	AUTODUEL 590	ATARI :
ACE OF ACES 89	ASPHALT 165	SCENARIOS POUR FLIGHT SIMULATOR 2	99 C	ART DIRECTOR 560	AZTEC 120 C	ALIENS 2 110	AVENGER 145	ARTICFOX 360	520 STF 3990
ARKANOID 89	ARKANOID 145	DU N.1 AU N.6 L'UNITÉ 350 D	120 C	ARENA 325	ARCADE CLASSICS 95 C	ANNALS OF ROME 140	AIR ATTACK 150	BLUE POWDER GREY SMOKE 490	520 STF + MONITEUR MONO 4990
ANNALS OF ROME 140	ACROJET 145	PHANTASIE 2 460 D	160 D	BASIC & F.A. 495	AIRWOLF 95 C	AVENGER 89	ANDROIDES 175	BARATIN BLUES 250	520 STF + COULEUR SC1224 6490
AVENGER 95	AIR COMBAT EMULATOR 169	CHESSMASTER 2000 450 D	160 D	BLACK CAULDRON 390	BOULDERDASH CONST. KIT 110 C	ASTERIX 99	BACTRON 145	CHAMPIONSHIP WRESTLING 290	1040 STF + MONITEUR MONO 6990
ACROJET 89	ANNALS OF ROME 180	GULF STRIKE 390 D	95 C	BRATACCAS 300	BOULDERDASH CONST. KIT 180 D	BOMJACK 2 99	BARRY Mc GUIGAN'S BOXING 140	DON JUAN 250	1040 STF + COULEUR CM1 7990
AVENTURES DE JACK BURTON 95	AVENGER 132	WERE IN THE WORLD IS CARMEN 320 D	95 C	BRUCE LEE 300	BORROWED TIME 250	BATTLEFIELD GERMANY 140	BEACH HEAD 189	EXCALIBUR QUEST 250	1040 SRF + COULEUR SC1224 8490
BALL BREAKER 85	ATTENTAT 140	SANDIEGO 460 D	95 C	CHAMPIONSHIP WRESTLING 245	COLOSSUS CHESS 4.0 120 C	BOBBY BEARING 90	CHOPFLIFER 290 K	FAIAL 250	1040 STF + COULEUR CM2 8990
BOMB JACK 2 89	BOMB JACK 2 139	LEGIONNAIRE 89 C	145 D	CAD 3 D 450	COLOSSUS CHESS 4.0 160 D	COBRA 79	COLISEUM 140	GLOBE TROTTER 250	OFFRE BUREAUTIQUE 7990
BATTLEFIELD IN GERMANY 140	BATTLEFIELD IN GERMANY 190	ARKANOID 135 D	95 C	CHAMPIONSHIP WRESTLING 245	CHESSMASTER 2000 450 D	CAMELOT WARRIORS 99	DIEUX DE LA GLISSE (M06) 165	HAWAI 1 250	OFFRE SCIENTIFIQUE 9990
CRYSTAL CASTLE 89	BOB WINNER 169	AUSTERLITZ 150 C	95 C	CAO 3 D 450	FLIGHT NIGHT 95 C	CAULDRON 2 79	DOSSIER BOERHAAVE 145	LA CITE PERDUE 250	MONITEURS ATARI :
COBRA 85	CRISTAL BLEU 139	AUSTERLITZ 190 D	95 C	CELESTIAL TABLEUR FR 450	FLIGHT NIGHT 145 D	CAULDRON 2 79	DIEUX DU STADE 175	LE MUR DE BERLIN 250	MONOCHROME SM 125 1590
CAMELOT WARRIOR 95	COBRA 160	ACE OF ACES 99 C	95 C	CHESS PSION 320	FOOTBALL MANAGER 139 C	COLOSSUS CHESS 4 79	DIEUX DU STADE 2 175	LA JAVA DU PRIVE 250	COULEUR SC1224 2990
CAULDRON 2 79	COLOSSUS CHESS 4 180	ACE OF ACES 149 D	95 C	CHESSEMASTER 2000 450 D	FIGHTER PILOT 95 C	COLOSSUS CHESS 4 79	ENTROPIE 145	LA GESTE DU BARDE 320	MONITEUR COULEURS PHILIPS : CM1 2490
DRAGON'S LAIR 2 95	DEEP STRIKE 169	ACROJET 95 C	95 C	CHESSEMASTER 2000 450 D	FLIGHT SIMULATOR II Not Fr 575 D	CAMELOT WARRIORS 99	FELONIES 180	INFILTRATOR 390	CM2 (COULEUR + MONO + TTL) 3490
DEEP STRIKE 89	DRAGON'S LAIR 145	ACROJET 149 D	95 C	DAMES 3D 190	FLIGHT SIMULATOR II Not Fr 575 D	DRAGON'S LAIR 99	GREEN BERET 145	JET 490	IMPRIMANTES :
DRAGON'S LAIR 89	DRAGON'S LAIR 2 145	AVENGER 160 D	95 C	DEEP SPACE 370	GAUNTLET 145 D	DRAGON'S LAIR 2 99	GRAND PRIX 500 cc 169	MARBLE MADNESS 350	ATARI SMM804 1990
DAMBUSTERS 99	DRAGON'S LAIR 2 145	BOMB JACK 2 149 D	95 C	D.E.G.A.S. 375	GAUNTLET 145 D	ENDURO RACER 99	H.M.S. COBRA (M05/M06) 290	MOEBIUS 520	STAR NL10 + INTERFACE ST 3450
EAGLES NEST 110	ELITE FRANÇAIS 270	BOMB JACK 2 149 D	95 C	EDEN BLUES 195	GAUNTLET 145 D	FIRESTORM 89	HACKER 145	NEWSROOM 395	STAR NL10 + INTERFACE C64 3450
ELEVATOR ACTION 89	FER ET FLAMME 245	BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT 99 C	95 C	EZ TRACKS STUDIO 20 PISTES 950	GHOST AND GOBLINS 95 C	FUTUR KNIGHT 89	KID KIT 290	PORTAL 390	STAR NL10 + INTERFACE IBM 3990
ELITE FRANÇAIS 190	FUTURE KNIGHT 89	BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT 149 D	95 C	EASY DRAW 450	HACKER 95 C	GAUNTLET 89	LES PASSAGERS DU VENT (M06) 280	PLEIN GAZ 250	SKYFOX 250
FUTURE KNIGHT 89	GREAT ESCAPE 139	BAIRD'S TALES 95 C	95 C	FIRE BLASTER 250	INTERNATIONAL KARATE 90 C	HIT PACK 99	L'AFFAIRE SYDNEY 180	SILENT SERVICE 290	INDRODUCTEUR FEUILLE A FEUILLE POUR NL10 800
GREAT ESCAPE 89	GAUNTLET 145	BALLBLAZER 130 C	95 C	FLIGHT SIMULATOR II Not Fr 430	INTERNATIONAL KARATE 149 D	HIT PACK 6 99	LE TEMPLE DE QUAUHTLI 169	SUMMER GAMES 290	CABLE IMPRIMANTE 190
GAUNTLET 95	DEEPERS DUNGEONS EXT. GAUNTLET 199	CHOLO 170 D	95 C	GLF FOOTBALL 245	KNIGHT OF THE DESERT 145 D	HEAD OVER HEELS 89	L'ÉVADE DU TAPIOCATRAZ 150	SUMMER GAMES 2 260	RUBAN ENCREUR SMM804 45
DEEPERS DUNGEONS EXT. GAUNTLET 199	GRAND PRIX 500 CC 135	CHOLO 170 D	95 C	GATO 290	KENNEDY APPROACH 144 C/D	HARRIER STRIKE FORCE 110	LA MINE AUX DIAMANTS 145	TWO ON TWO BASKETBALL 390	RUBAN ENCREUR NL10 79
GRAND PRIX 500 CC 135	HEAD OVER HEELS 145	COBRA 89 C	95 C	HARRIER STRIKE MISSION 590	LEADER BOARD 169 D	IMPOSSIBALL 110	LAS VEGAS 195	TRIOLOGY OF APASHAI 320	ULTIMA 3 490
GHOST'N GOBLINS 78	H.M.S. COBRA 299	COBRA 145 D	95 C	HACKER 2 250	LEADER BOARD 169 D	INDOOR SPORTS 89	MISSIONS EN RAFALE 145	WINTER GAMES 260	DISQUE DUR 20 MEGA 4490
GREEN BERET 75	HIT PACK 140	CHAMPIONSHIP WRESTLING 95 C	95 C	HACKER 2 250	JEWELS OF DARKNESS 190	INFILTRATOR 99	MISSION DELTA 180		DISQUE SUPP. 1 MEGA 1990
HEAD OVER HEELS 89	HIT PACK 6 140	CAULDRON 2 85 C	95 C	HACKER 2 250	KARATE MASTER 190	JAIL BREAK 89	MONOPOLY 175		EMULATEURS N.C.
HIT PACK 95	HIT PACK 6 139	DECEPTOR 95 C	95 C	HACKER 2 250	KARATE KID 2 240	JACK THE NIPPER 110	MEUTRE SUR L'ATLANTIQUE 195		DIGITALISEUR MUSICAL HIPPO 2450
HACKER 2 110	INFILTRATOR 139	DELTA 160 D	95 C	HACKER 2 250	KING QUEST 2 295	KRACKOUT 89	RAID SUR LA MANCHE 145		DIGITALISEUR VIDEO HIPPO 2450
INDOOR SPORTS 99	JAIL BREAK 145	DAME SCANNER 180 C	95 C	HACKER 2 250	K. SEKA ASSEMBLEUR 465	KNUCLE BUSTER 89	SPINDIZZY 145		SEQUENCER MIDI 20 PISTES 2490
INFILTRATOR 95	KONAMI COIN OP HITS 145	DESTROYER 145 D	95 C	HACKER 2 250	LES PASSAGERS DU VENT 260	KONAMI'S COIN OP HITS 95	SAPIENS 165		10 DISQ 3.5" SF/DD 110
JAIL BREAK 95	LEU VENT 260	DRAGON'S LAIR 99 C	95 C	HACKER 2 250	LES PASSAGERS DU VENT 260	LEGEND OF KAGE 99	SAPHIR 145		10 DISQ 3.5" DF/DD 180
KONAMI COIN OP HITS 90	LEGIONS OF DEATH 95	DRAGON'S LAIR 2 99 C	95 C	HACKER 2 250	LITTLE COMPUTER PEOPLE 290	LEGEND OF KAGE 99	SORCERY 145		BOITE RANGEMENT 50 DISQ 150
LEGIONS OF DEATH 95	LE CASSE SU SIECLE 140	DRAGON'S LAIR 2 99 C	95 C	HACKER 2 250	LEADER BOARD 245	LEGEND OF KAGE 99	SUPER TENNIS 175		POUR AMSTRAD CPC : 10 DISQ 3" DF/DD 240
LE CASSE SU SIECLE 140	LES PASSAGERS DU VENT 290	DRAGON'S LAIR 2 99 C	95 C	HACKER 2 250	MACADAM BUMPER 290	LEGEND OF KAGE 99	T.N.T. 149		POUR 64/ATARI XL/... 10 DISQ 5 1/4 DF/DD 90
LES PASSAGERS DU VENT 290	LE PACTE 210	ELEVATOR ACTION 89 C	95 C	HACKER 2 250	MEAN 18 430	MARTIONIDS 99	VAMPIRE 169		BOITE RANGEMENT 100 DISQ 150
LES LAUREATS 145	MERCENARY COMPENDIUM 199	ELITE 135 C	95 C	HACKER 2 250	MERCENARY COMPENDIUM FR 245	MARBLE MADNESS CONST. SET 140	VOL SOLO 165		
LIGHTFORCE 85	MEUTRE A GRANDE VITESSE 210	ELITE 195 D	95 C	HACKER 2 250	MINDSHADOW 250	NEMESIS 95 C	WAY OF THE TIGER 140		
LEADER BOARD 85	NEMESIS 149	FIRE TRACK 179	95 C	HACKER 2 250	MINDSHADOW 250	PSI CHESSE 149	X RAY 149		
MARTIONIDS 99	PACK LORICIEL N.1 179	FIRE TRACK 149 D	95 C	HACKER 2 250	NINJA 140	PSI CHESSE 149	YIE AR KUNG FU 2 145		
MERCENARY 99	PACK LORICIEL N.2 179	FIELD OF FIRE 95 C	95 C	HACKER 2 250	PLUTOS 190	STAR RAIDERS 2 99	1789 175		
MURDER OFF MIAMI 89	PACK LORICIEL N.3 179	FIELD OF FIRE 145 D	95 C	HACKER 2 250	PHANTASIE 460	SAILING 120 C	PACK LORICIEL : 160		
MARBLE MADNESS CONST. KIT 120	RANARAMA 145	FOOTBALLER OF THE YEAR 110 C	95 C	HACKER 2 250	PHANTASIE 2 390	SIGMA 7 99	PULSAR YETI ELIMINATOR 160		
MEURTRES S/ATLANTIQUE 199	SCALEXTRIC 145	FOOTBALLER OF THE YEAR 169 D	95 C	HACKER 2 250	PAINTWORKS 320	SIGMA 7 99			
NEMESIS 85	STAR RAIDERS 2 145	FUTURE KNIGHT 89 C	95 C	HACKER 2 250	PLUS PAINT ST 395	SILENT SERVICE 95 C			
PACK LORICIEL N.1 145	SABOTEUR 2 145	FLIGHT SIMULATOR II N. FR. 570 D	95 C	HACKER 2 250	PRINT MASTER 400	SPY V SPY II 95 C			
PACK LORICIEL N.2 145	SENTINEL 145	GREAT ESCAPE 89 C	95 C	HACKER 2 250	PAWN 220	SPY V SPY II 145 D			
PACK LORICIEL N.3 145	SUPERCYCLE 139	GREAT ESCAPE 129 D	95 C	HACKER 2 250	QUASAR 220	STAR STRIKE 2 99			
RANARAMA 89	SHOCKWAY RIDER 149	GRAND PRIX 500 CC 140 C	95 C	HACKER 2 250	SHUTTLE 2 245	SHAOLIN'S ROAD KUNG-FU 95			
STAR RAIDERS 2 95	SCALEXTRIC 99	GRAND PRIX 500 CC 190 D	95 C	HACKER 2 250	SOUNDWAVE 8 2990	SILENT SERVICE 95			
SCALEXTRIC 99	SABOTEUR 2 89	GAME MARKER 140 C	95 C	HACKER 2 250	S.D.I. 490	THRONE OF FIRE 89			
SABOTEUR 2 89	SENTINEL 139	GUNSHIP 140 C	95 C	HACKER 2 250	SKYFOX 345	THE PAWN 149			
SENTINEL 95	STRYFE 190	TRAILBLAZER 140 C	95 C	HACKER 2 250	STAR RAIDERS 350	TOP GUN 99			
STRYFE 130	SHORT CIRCUIT 149	TRAILBLAZER 145 D	95 C	HACKER 2 250	STRIKE FORCE HARRIER 245	TEMPEST 95			
SUPERCYCLE 95	STRIKE FORCE HARRIER 139	THE PAWN 199 D	95 C	HACKER 2 250	SPACE PILOT 180	THEY SOLD A MILLION 3 79			
SHOCKWAY RIDER 95	SHAOLIN'S ROAD KUNG-FU 149	THEY SOLD A MILLION 3 110 C	95 C	HACKER 2 250	SUPER CYCLE 290	THEY SOLD A MILLION 3 145 D			
SYGMA 7 89	SILENT SERVICE 139	THEY SOLD A MILLION 3 145 D	95 C	HACKER 2 250	SUPER TENNIS 280	THE WAY OF THE TIGER 89			
SHORT CIRCUIT 89	STARGLIDER 230	VIETNAM 149 D	95 C	HACKER 2 250	SHANGAI 245	WORLD GAMES 99			
SHAOLIN'S ROAD 89	STARSTRIKE 2 169	VIETNAM 149 D	95 C	HACKER 2 250	STARFLEET 1 690	XEVIOUS 89			
SILENT SERVICE 88	SRAM 2 240	WORLD GAMESMOVIE MONSTER 120 C	95 C	HACKER 2 250	STRIP POKER 240	XARQ 120			
STARGLIDER 170	TERRORS OF THE DEEP 149	WORLD GAMES 145 D	95 C	HACKER 2 250	SUPER HUEY 240	YIE AR KUNG-FU 2 95 C			
STARSTRIKE 2 92	TENEbres 145	YIE AR KUNG FU 2 99 C	95 C	HACKER 2 250	SILENT SERVICE 245				
STRIKE FORCE HARRIER 88	THE PAWN (6128) 199	10TH FRAME 145 D	95 C	HACKER 2 250	TRAILBLAZER 195				
TERROR OF THE DEEP 99	TEMPEST 169	ALLEYKAT 69 C	95 C	HACKER 2 250	TYPHOON 180				
TENEbres 99	TOMAHAWK 145	BAZOOKA BILL 69 C	95 C	HACKER 2 250	THAI BOXING 180				
THANOTOS 89	HIT PACK 145 D	CAPTURED 69 C	95 C	HACKER 2 250	TWO ON TWO BASKETBALL 350				
TRIVIAL PURSUIT 175	WARLOCK 140	DANTES INFERNO 69 C	95 C	HACKER 2 250	TERRESTRIAL ENCOUNTER 170				
TRAILBLAZER 88	WINTER GAMES 145	INFROID 69 C	95 C	HACKER 2 250	TIME BLAST 140				
TEMPEST 95	XEVIOUS 139	KETTLE 69 C	95 C	HACKER 2 250	TASS TIMES 245				
TOMAHAWK 94	YIE AR KUNG FU 2 149	RETURN TO OZ 69 C	95 C	HACKER 2 250	TEXTOMAT 450				
THEY SOLD A MILLION 3 99	3D GRAND PRIX 140	XENO 139 D	95 C	HACKER 2 250	TEMPLE OF APASHAI TRILOGY 340				
VOLLEYBALL 160		JUPITER LANDER 59 K	95 C	HACKER 2 250	WANDERER 220				
WARLOCK 95		RADAR RAT RACE 59 K	95 C	HACKER 2 250	WINTER GAMES 245				
WINTER GAMES 90		LAZARIAN 59 K	95 C	HACKER 2 250	WORLD GAMES 245				
XEVIOUS 89		OMEGA RACE 59 K	95 C	HACKER 2 250	10TH FRAME 245				
YIE AR KUNG FU 2 88									
NINJA 59									

NOUVEAUTÉS CHAQUE
JOUR PROVENANCE :
USA
ANGLETERRE
FRANCE
ALLEMAGNE
CANADA



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

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à :
COCONUT - 13, boulevard Voltaire, 75011 Paris
NOM _____
ADRESSE _____
TÉL. _____

TITRES _____
PRIX _____

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



MEGA CONCOURS 1 le par soi-même...

Comme vous le savez depuis le numéro 41 de TILT, ce jackpot n'est pas du tout aléatoire.
Le but de ce concours est d'en découvrir le fonctionnement.

En avril, Tilt vous a donné le 1^{er} tirage de ce jackpot et en voici le second.
En juin dans le numéro 43 de Tilt vous découvrirez le troisième tirage, dernier élément pour répondre
à la question qui vous permettra de gagner : Que trouverait-on sur la ligne centrale
de ce jackpot TILT si on le manipulait une QUATRIEME fois ?

Misez sur votre perspicacité ou sur votre chance mais ATTENTION vous ne pouvez jouer qu'une
seule fois. Si vous renvoyez ce bulletin réponse, vous ne pourrez plus jouer avec celui qui paraîtra en juin.



SCOOTER HONDA LEAD 125

AMSTRAD P.C. 15.12



CHAÎNE PHILIPS SYS-MIDI 2320 LASER.



ECRAN EN COULEUR



SOUND MACHINE PHILIPS LASER D8854



WALKMAN D6658

1 PACK DE 4 LOGICIELS

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE

DONT ENDURO RACER



BULLETIN REPONSE

à retourner à: MEDIAPLAY TILT 1 cité Paradis 75010 PARIS

NOM SEDDAH PRÉNOM Djamel
ADRESSE 62 rue PAUL BERT Villeneuve le Roi
CODE POSTAL 91420 VILLE Villeneuve le Roi
ORDINATEUR MSX V68020

INSCRIVEZ LES 6 LETTRES CORRESPONDANT AUX 6 LOGOS QUI APPARAÎTRONT D'APRÈS VOUS EN LIGNE CENTRALE LORS DU 4^{ème} TIRAGE DU JACK POT TILT

Z X B Z Q W R

(TABLEAU DE CORRESPONDANCE)

LOGO Z	LOGO X	LOGO W	LOGO V	LOGO T	LOGO S	LOGO R	LOGO Q	LOGO P	LOGO N
TILT	HONDA	AMSTRAD							

Règlement du concours sur demande à: MEDIAPLAY TILT 1 CITE PARADIS 75010 PARIS

TARI-ST
AMSTRAD

TAITO
COIN-OP



COMMODORE
SPECTRUM

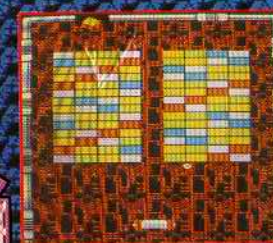
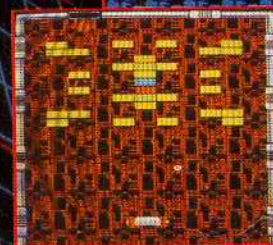
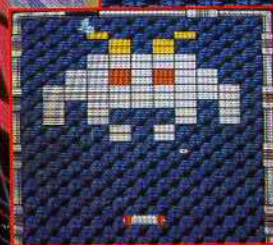
TAITO
COIN-OP

à la question qui vous permettra de gagner : Que trouverai-je sur la
de ce jackpot TILT si on le manipulait une QUATRIÈME fois ?

Misez sur votre perspicacité ou sur votre chance mais ATTENTION vous ne
seule fois. Si vous renvoyez ce bulletin réponse, vous ne pourrez plus jouer avec



1er PRIX



Licensed from © Taito Corp., 1986.
Programmed for Amstrad, Spectrum,
Commodore, Atari by Imagine Software



ZAC DE MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUS
TEL 93 42 71 45

On n'est jamais si bien servi que par soi-même...



...créez votre propre micro-serveur sur Thomson.

FIL vous ouvre les portes de la télématique
avec la Mallette Communication : 2 logiciels

Micro Serveur :

- **La messagerie :** Boîtes aux lettres et petites annonces pour 98 abonnés.
- **Le journal :** 85 écrans consécutifs à créer avec un "éditeur de structures arborescentes" puis à consulter.
- **Le téléchargement** :** De micro à micro pour échanger programmes, écrans, graphiques ou textes.

Praxitele :

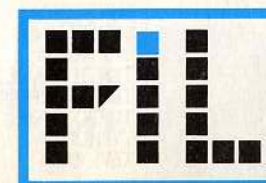
Un logiciel graphique couleur pour éditer de superbes écrans aux normes Télétel.

** Téléchargement est une marque déposée EMB.

La Mallette Communication

695 F*

sur Thomson T08, T09, T09+.Disquettes.



FRANCE IMAGE LOGICIEL

Pour obtenir des renseignements
complémentaires sur la Mallette
Communication, retournez ce bon à :
FIL - Tour Gallieni II - 36, avenue Gallieni,
93175 Bagnolet Cedex.

Nom _____
Fonction _____
Adresse _____
Société _____

* Prix public maximum conseillé

LBA

Tilt 1MC



NOUVEAU
DU SOFT POUR ST

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

COMMODORE 64 INCROYABLE !

ENSEMBLE GREMLIN

+ AVENGER
+ FUTURE KNIGHT
+ FUTURE KNIGHT
+ TRAILBLAZER

175 F

HIT PACK 2 + 1942

+ SCOOBY DOO
+ ANTRIAD
+ COMMANDO 86
+ JET SET WILLY
+ FIGHTING WARRIOR

99/145 F

ENSEMBLE LES LAUREATS NF

+ SILENT SERVICE
+ CAULDRON
+ GREEN BERET

175 F

HIT PACK NF + COMMANDO

+ BOMB JACK
+ AIR WOLF
+ FRANCK BRUNO BOXING

99/149 F

ALBUM MELBOURNE NF

+ THE WAY OF EXPL FIST
+ ROCK N WRESTLE
+ RED HAWK

115/145 F

STARION

+ KONAMIS GREATEST HITS NF

+ GREEN BERET

95/145 F

+ PING PONG

+ HYPERSPORTS

+ YE AR KUNG FU

THEY SOLD A MILLION 3 NF

+ KUNG FU MASTER

95/145 F

+ GHOSTBUSTER

+ RAMBO

+ FIGHTER PILOT

ARCADE ACTION NF

+ SPY HUNTER

99 F

+ ZAXXON

+ BUCK ROGERS

+ TAPPER

PLATFORM PERFECTION NF

+ ZORRO

99 F

+ BRUCE LEE

+ BOUNTY BOB ST BACK

+ GHOSTCHASER

SHOOT THEM UP NF

+ SUPER ZAXXON

+ DROPZONE

99 F

+ BLUE MAX 2001

+ FORT APOCALYPSE

ARCADE CLASICS NF

+ POLE POSITION

95 F

+ PAC MAN

+ DIG DUG + MR DO

THEY SOLD A MILLION 2 NF

+ BRUCE LEE

+ MATCH POINT (tennis)

95/125 F

+ KNIGHT LORE

+ MATCH DAY (foot)

THEY SOLD A MILLION 1 NF

+ BEACH HEAD

95/125 F

+ DECATHLON

+ THE STAFF OF KARNATH

+ JET SET WILLY

NOUVEAUTES!

AU REVOIR MONTY NF 99/145 F
ARMY MOVES NF 89/145 F
BATAILLON Commander NF 95/145 F
BLACK MAGIC NF 95/145 F
Champion Ship wrestling NF 95/145 F
DECEPTOR NF 95 F
DEEPER DUNGEONS NF 95/145 F
ENDURO RACER NF 95/145 F
EXPRESS RAIDER NF 95/145 F
FIELDS OF FIRE NF 95/145 F
GUNSLINGER NF 95/145 F
HEAD OVER HEALS NF 89/125 F
IKARI WARRIOR NF 89/129 F
KILLED UNTIL DEAD NF 95 F
KNUCKLE BUSTER NF 95/145 F
KONAMIS GOLF NF 89/129 F
MARIO BROTHERS NF 89/145 F
MASTER OF UNIVERSES NF 95/145 F
METRO CROSS NF 95/145 F
NEMESIS NF 89/145 F
SAIGON NF 145/95 F
SAMOURAI TRILOGY NF 95/145 F
SARACEN NF 95/145 F
SLAP FLIGHT NF 89/145 F
SUPER SOCCER NF 89/145 F
SWOLD SAMOURAI NF 95/145 F
TAI PAN NF 89/145 F
TAG Team WRESTLING NF 95/145 F
TEMPLE OF TERROR NF 95/145 F
THE GREAT ESCAPE NF 89/129 F

HIT PARADE

ACE OF ACES NF 95/145 F
ACROJET NF 95/145 F
ARCHONOID NF 89/135 F
AVENGER NF 95/145 F
BOMB JACK 2 NF 89/129 F
BREAKTHRU NF 95/145 F
CAULDRON NF 79 F
CAULDRON 2 NF 89/129 F
COBRAN NF 89/129 F
CRYSTAL CASTLE NF 95/145 F
DEEPER DUNGEON NF 95/145 F
DOUBLE TAKE NF 89/129 F
FIST 2 NF 95/129 F
FUTURE KNIGHT NF 95/145 F
GALVAN NF 89/129 F
GAUNTLET NF 95/145 F
GUNSHIP NF 145/195 F
JAILBREAK NF 95/145 F
KRAKOUT NF 95/145 F
LEGEND OF KAGE NF 89/125 F
LEVIATHAN NF 95/145 F
YE AR KUNG FU II NF 89/129 F
HIGHLANDER NF 89/129 F
INFILTRATOR NF 95/145 F
KNIGHT GAMES NF 95/145 F
LEADER BOARD NF 95/145 F
MOVIE MONSTER NF 95/145 F
MUTANT NF 89/129 F
PAPER BOY NF 95/145 F
PARALLAX NF 89/129 F
RAMBON NF 85/139 F
SANXION NF 95/145 F

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

HIT PARADE

SCRABBLE NF 185 F
SILENT SERVICE NF 95/145 F
SKYFOX NF 95/125 F
SOLO FLIGHT 2 NF 95/145 F
SPACE HARRIER NF 89/129 F
STREET HAWK NF 89/129 F
SHORT CIRCUIT NF 89/129 F
STRIKE force harrier NF 95/145 F
SUMMER GAMES II NF 89/139 F
SUPERCYCLE NF 95/145 F
SUPER HUEY 2 NF 95/145 F
Superstar PING PONG NF 95/145 F
TARZAN NF 89/129 F
TENTH FRAME NF 95/145 F
TERRA CREST NF 89/129 F
THE GOONIES NF 89/139 F
THE SENTINEL NF 95 F
TOP GUN NF 89/129 F
TRAILBLAZER NF 95/145 F
V!!! NF 89 F
WINTER GAMES NF 89/139 F
WORLD GAMES NF 95/145 F
XEVIOUS NF 95/145 F

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

ASYLUM NF
BEACH HEAD 2 NF
BOUNTY BOB str, back NF
BRUCE LEE NF
BUD BLITZ NF
DRAGON SKULL NF
KUNG FU MASTER NC
IMHOTEP
POLE POSITION NF
SUPERMAN NF
TIGERS IN THE SNOW
TIME TUNNEL NF

AMERICA CUP NF 95/145 F
ANTIRIAD NF 89/129 F
BATAILLE d'Angleterre NF 119 F
BATAILLE pour Midway NF 119 F
DESTROYERS NF ND/145 F
DESERT FOX NF 89/139 F
ELECTROGLIDE NF 89/129 F
GHOST N GOBBELIN NF 95/145 F
GREAT ROAD RACE NF 95 F
GREEN BERET NF 89/129 F
HYPERSPORT NF 89 F
IMPOSSIBLE MISSION NF 85/139 F
INTL KARATE NF 69 F
KENNEDY Approach NF 89/139 F
JEUX sans FRONTIERES NF 89/129 F
MIAMI VIC NF 89/129 F
NEXUS NF 95/145 F
PING PONG NF 89/125 F
PITSTOP 2 NF 89/139 F
RAID OVER MOSCOW NF 89/139 F
THAI BOXING NF 89/129 F
THEATRE EUROPE NF 110 F
THE WAY OF exp fist NF 85 F
UCHI MATA JUDON NF 95/129 F
WORLD CUP 86 NF 95/145 F
ZORRO NF 89/139 F

ATARI ST

NOUVEAUTES

EDEN BLUES NF 195 F
FLIGHT SIMULATOR 2 NF 445 F
KARATE MASTER NF 145 F
LIBERATOR NF 129 F
LES PASSAGERS du vent NF 285 F
METRO CROSS NF 225 F
SHUTTLE 2 NF 245 F
SPIDERMAN NF 195 F
TAI PAN NF 195 F
TENTH FRAME NF 225 F
TRAILBLAZER NF 185 F
TURBO GT NF 195 F
TYPHOON NF 185 F
XEVIOUS NF 225 F

ALTERNATE REALITY NF 245 F
BLACK CAULDRON NF 295 F
CHAMPION SHIP Wrestling NF 245 F
HACKER 2 NF 295 F
JEWELS OF DARKNESS NF 195 F
KARATE KID 2 NF 245 F
KING QUEST 2 NF 245 F
LEADERBOARD NF 245 F
Les PASSAGERS du VENT NF 275 F
MGTN NF 195 F
PARCOURS Leaderboard NF 145 F
LITTLE COMPUTER people NF 295 F
MACADAM BUMPER NF 275 F
MAJOR MOTION NF 145 F
MERCENARY Compendium NF 245 F
MUSIC STUDIO NF 295 F
PINBALL FACTORY NF 175 F
QBALL NF 195 F
SHANGAI NF 229 F
SILENT SERVICE NF 245 F
SPACE PILOT NF 149 F
STARGLIDER NF 245 F
STRIKE FORCE HARRIER NF 245 F
STRIP POKER NF 195 F
SUPER CYCLE NF 225 F
SUPER HUEY NF 195 F
SUPER TENNIS NF 225 F
TASS TIMES in Tonetown NF 245 F
TEE UP GOLF NF 195 F
TEMPLE OF APSHAIN NF 245 F
THAI BOXING NF 195 F
TIME BANDIT NF 195 F
WINTER GAMES NF 225 F
WORLD GAMES NF 225 F

ATARI ST

SUPER PROMOTION

ELECTRONIC POOL NF 125 F
FLIPSIDE NF 125 F
MIGHTY MAIL NF 125 F
MOONMIST NF 125 F
MUDPIES NF 125 F

MSX

ALIEN 8 NF 89 F
ARMY MOVES NF 95 F
AU REVOIR MONTY NF 89 F
BATMAN NF 89 F
BEACH HEAD NF 95 F
CYBERUN NF 95 F
DONKEY KONG NF 95 F
DECATHLON NF 89 F
DEEPER DUNGEONS NF 95 F
DESOLATOR NF 75 F
DONKEY KONG NF 89 F
FUTUR KNIGHT NF 89 F
GAUNTLET NF 95 F
HEAD OVER HEALS NF 95 F
MARCHANIDS NF 95 F
PENTAGRAM NF 95 F
SAMOURAI TRILOGY NF 95 F
SPACE SHUTTLE NF 95 F
SPY VS SPY 2 NF 95 F
SUPER CYCLE NF 95 F
TAI PAN NF 95 F
TARZAN NF 89 F
THAI BOXING NF 89 F
THE WAY OF THE TIGER NF 89 F
TRAILBLAZER NF 95 F
JACK THE NIPPER NF 89 F
WINTER GAMES NF 95 F

ALBUM ULTIMATE NF

+ ALIEN 8
+ GUNFRIGHT
+ KNIGHT LORE
+ NIGHTSHADE

119 F

MSX CLASSICS NF

+ GROGS REVENGE
+ BOUNDER
+ WALKYR
+ GUNFRIGHT

119 F



BON DE COMMANDE
PAGE SUIVANTE

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

SPECTRUM INCROYABLE !

HIT PACK 2 + 1942

+ SCOOBY DOO + ANTRIAD

+ COMMANDO 86

98 F

+ JET SET WILLY

+ FIGHTING WARRIOR

ENSEMBLE LES LAUREATS NF

+ SILENT SERVICE

175 F

+ CAULDRON 2

+ GREEN BERET

KONAMIS GREATEST HITS NF

+ GREEN BERET

95 F

+ PING PONG

+ HYPERSPORTS

+ YE AR KUNG FU

THEY SOLD A MILLION 3 NF

+ KUNG FU MASTER

+ GHOSTBUSTER

95 F

+ RAMBO + FIGHTER PILOT

ARCADE ACTION NF

+ SPY HUNTER

95 F

+ ZAXXON

+ BUCK ROGERS + TAPPER

THEY SOLD A MILLION 2 NF

+ BRUCE LEE

+ MATCH POINT (tennis)

95 F

+ KNIGHT LORE

+ MATCH DAY (foot)

THEY SOLD A MILLION 1 NF

+ BEACH HEAD

95 F

+ DECATHLON

+ SABRE WULF + JET SET WILLY

NOUVEAUTES

ACROJET NF 95 F
ARCANOID NF 89 F
ARMY MOVES NF 89 F
CRYSTAL CASTLE NF 95 F
CYBERUN NF 89 F
DONKEY KONG NF 89 F
DOUBLE TAKE NF 79 F
ENDURO RACER NF 95 F
EXPRESS RAIDER NF 95 F
FUTURE KNIGHT NF 95 F
GUNSLINGER NF 95 F
HEAD OVER HEALS NF 89 F
HIT PACK 2 NF 115 F
IKARI WARRIOR NF 89 F
JAILBREAK NF 89 F
KAYLETH NF 89 F
KNIGHT RIDER NF 89 F
KONAMIS TENNIS NF 79 F
LEADER BOARD NF 95 F
MARCHANIDS NF 95 F
MARIO BROTHERS NF 89 F
METRO CROSS NF 89 F
MUTANTS NF 89 F
PARALLAX NF 79 F
REBEL PLANETE NF 89 F
SARACEN NF 89 F
SAMOURAI TRILOGY NF 89 F
SCOOBY DOO NF 89 F
SHORT CIRCUIT NF 89 F
SLAP FLIGHT NF 89 F
SPACE HARRIER NF 89 F
STREET HAWK NF 79 F
SUPERCYCLE NF 89 F
SUPER SOCCER NF 89 F
TAI PAN NF 89 F
TENTH FRAME NF 89 F
TEMPLE OF TERROR NF 89 F
THE GREAT ESCAPE NF 79 F
WORLD GAMES NF 85 F

ATARI

600/800/XL/130

SMASH HIT VOL 7 NF

+ ELECTRAGLIDE

+ ALLEY HAT

+ CHESS 3D

+ BLUE MAX

SMASH HIT VOL 6 NF

+ ELECTRAGLIDE

+ FORT APOCALYPSE

+ TIME FLIP

+ DRELBS

ARCADE CLASSICS NF

+ PAC MAN

+ DIG DUG

+ MR DO

SMASH HIT VOL 5 NF

+ ELECTRA GLIDE

+ MEDIATOR

+ CHOP SUEY

+ QUASIMODO

SHOOT THEM UP NF

+ SUPER ZAXXON

+ DROP ZONE

+ BLUE MAX 2001

+ FORT APOCALYPSE

ATARI ACES NF

+ ZORRO

+ UP N DOWN

+ SPY HUNTER

+ TAPPER

PLATFORM PERFECTION NF

+ ZORRO

+ BRUCE LEE

+ BOUNTY BOB

+ GHOSTCHASER

109 F

109 F

109 F

109 F

109 F

Americana

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

ATARI 600/800/XL/130 NOUVEAUTES! CD

ARKONOID NF 99 F

Baraillon Commander NF 95/145 F

BEACH HEAD 2 NF ND/145 F

BLACK MAGIC NF 95/145 F

CRUSADE IN EUROPE 95/145 F

DECISION in the DESERT 95/145 F

GAUNTLET NF 95/145 F

FIELDS OF FIRE NF 145 F

FIGHT NIGHT NF 95/145 F

FIGHTER PILOT NF 95/125 F

GEMSTONE Warrior NF ND/145 F

GREEN BERET NF 95 F

GUNSLINGER NF 95/145 F

LEADERBOARD NF 95/145 F

MASTERS OF UNIVERSE NF 95/145 F

QUESTRON NF ND/145 F

SARACEN NF 95/145 F

SMASH HIT VOL 4 NF 95 F

SOLOFLIGHT 2 NF 95/145 F

SPINDIZZY NF 95/145 F

SUPER HUEY 2 NF 95/145 F

TOAMHAWK NF 90/130 F

TRAILBLAZER NF 95/145 F

ULTIMA 4 NF ND/145 F

VIETNAM NF ND/145 F

ALTERNATIVE reality NF ND/145 F

BALL BLAZER NF 95/145 F

ELECTROGLIDE NF 95/135 F

GREAT US road race NF 99/145 F

HARDBALL NF 95/145 F

HUMAN TORCH NF ND/145 F

KENNEDY Approach NF 145/145 F

KNIGHT of the desert NF 145 F

MERCENARY 2ND city NF 85/125 F

RAID OVER MOSCOW NF 95/145 F

REBEL PLANETE NF ND/145 F

RESCUE on Fractalus NF 95/145 F

SILENT SERVICE NF 95/145 F

SPY VS SPY II NF 95/145 F

ASYLUM NF 95/145 F

BEACH HEAD NF ND/145 F

GHOSTBUSTER NF 149 F

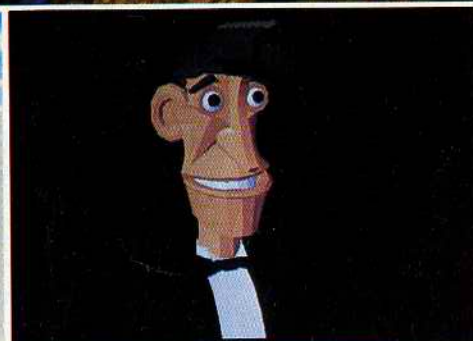
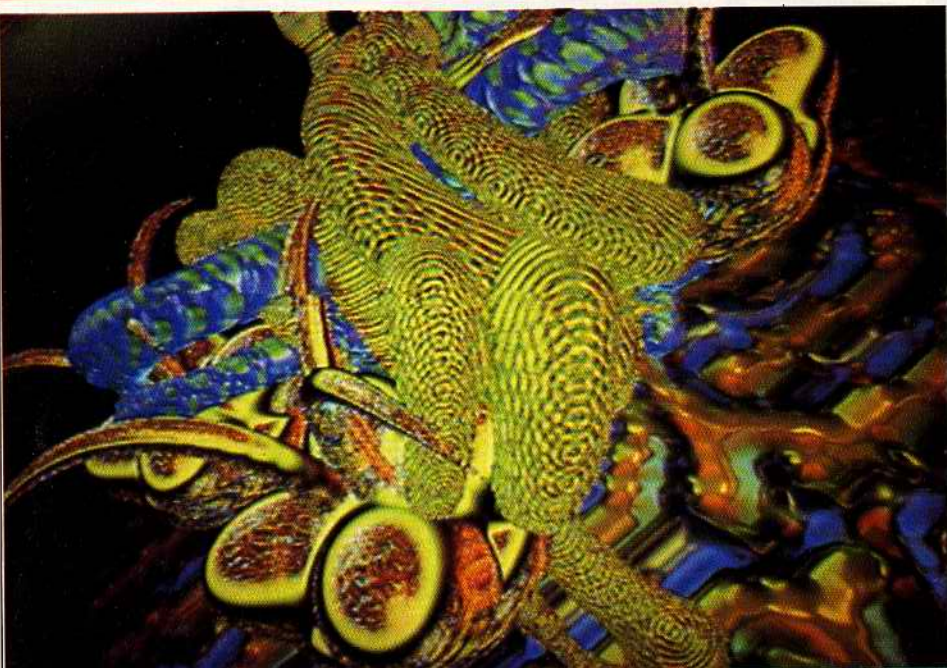
HACKER NF 95/145 F

MERCENARY NF 95/135 F

STRIP POKER NF 95 F

WARRIORS OR RAS NF 95/145 F

THOMSON *



Flash sur le grand prix de la création : un tournoiement de couleurs psychédéliques. TDI présente les images classiques de « Terminus ». Plus créatif, BFCA joue le style cartoon swingant.

Parigraph = quand l'image explose

Banalisation par la télévision, l'image de synthèse quitte les laboratoires pour devenir un produit commercial. Mais la magie opère toujours. Parigraph célèbre l'explosion des nouvelles images.

Au sortir de Parigraph, la grande foire des nouvelles images, le badaud ressent une impression de déjà vu. Année après année, les images de synthèse se suivent et se ressemblent : même ambiance glaciale, même jeu de vitesse et de poudre aux yeux, même séduction facile héritée de la publicité, mais aussi mêmes éblouissements. Les places sont chères au film-show qui ne désemplit pas, les spectateurs restent les yeux rivés sur les écrans qui déversent en non-stop le meilleur comme le pire. Car, si la créativité est submergée par le flot de logos et de produits industriels sans saveur, elle n'en est que plus éclatante. Ainsi cette méduse psychédélique, explosion de

couleurs fluides qui se décomposent et s'entre-mêlent dans l'espace (Grand prix de la création Parigraph 87, Echology Ocean du Japonais Kawaguchi). Ou encore le Grand Prix de l'animation accordé à Schlumberger Palo Alto aux Etats-Unis pour Knot Reel. Une étude académique sur le bois et ses déformations. Peu à peu les nouvelles images s'affranchissent de leurs origines, simulation de vol, urbanisme, pour faire place à de nouveaux courants. BSCA parie sur l'humour et fait swinguer des héros de cartoon au rythme de Mission impossible. En revanche, du giron de la Sogitec et de Thomson Digital Image sortent les mêmes images guindées et

aseptisées comme la ville idéale de Le Corbusier ou les scènes synthétiques du film Terminus. La nouveauté était beaucoup plus sensible dans les matériels et les programmes. Il y a encore un an, Thomson ou la Sogitec n'auraient pu imaginer de vendre leurs programmes, trop chers pour exister dans le commerce. Depuis Thomson et l'INA ont fusionné pour devenir les leaders du marché européen, maintenant au niveau des plus grosses sociétés américaines ou japonaises, et mettre en vente leur logiciel. La baisse des prix est aussi sensible sur les micros. Il est désormais possible d'acquérir un système performant pour 300 à 400 000 francs. Plus spectaculaire encore, cette carte importée par Logitech qui, pour deux cent mille francs, donne au micro-ordinateur AT 386 une puissance supérieure à un Vax (le Vax appartient à la famille des mini ordinateurs. Ces ordinateurs professionnels supportant plusieurs utilisateurs sont plus puissants, plus rapides et surtout beaucoup plus chers que les micros). Contrairement à Imagina, le forum des nouvelles images de Monte-Carlo essentiellement tourné vers la création, Parigraph reste une exposition commerciale où synthèses animées en trois D côtoient les domaines moins novateurs des trucages vidéos et des palettes graphiques. On attend toujours l'avènement des acteurs artificiels. La synthèse de Bogart enlaçant fougueusement Laureen Bacall dans un remake du « Grand Sommeil » restera encore longtemps une utopie séduisante. N. M.

Photothèque infographique

L'infographie constitue une espèce trop nouvelle pour rentrer dans les casiers des agences de photos. Fondée en 1980, l'agence Scoop a mis sur pied, fin 1985, une photothèque ouverte aux créateurs individuels et aux sociétés. Scoop diffuse les images, organise des expositions et les vend. Dans le cadre du Salon Parigraph, Scoop présentait des séries d'images sur le thème « la comète et Paris », et « la tour Eiffel ailleurs ». Sur palette graphique, les résultats, plus personnels, s'éloignent par la froide finition des images de synthèse sur gros systèmes. Scoop ne deviendra pas une grande entreprise commerciale. Mais elle démontre la variété et le charme de l'infographie, pour ouvrir plus largement à ce moyen d'expression les feuilles des livres, journaux, écrans des télévisions et cinémas... D.S.

Scoop, 35, rue du Poteau
75018 Paris. Tél. : 46.06.56.00.



Scoop archive les créations infographiques

L'image absolue

Images Pressées, un nom qui cache son contraire. Ici l'image est soignée, polie, lissée au pixel près. Pas question de voir le mouvement sauter un quart de seconde ou les couleurs s'enchaîner grossièrement. C'est la perfection ou rien. Le Juke Box réalisé pour Nuggets, prévu pour feu les cinquième et sixième chaînes ou encore le film commandé par la Compagnie



Le juke box d'images pressées, la perfection du rendu.

Général de chauffe reflètent ce parti-pris. A l'écran des images de synthèse en trois dimensions classiques, glaciales et sans failles Images Pressées se veut directement dans la mouvance des plus grands tels la Sogitec, Captain Vidéo ou Thomson Digital Images. Pourtant la comparaison s'arrête là. Fondée il y a deux ans par Nic Newton-Dunn et Jean-Christophe Bernard, un architecte renégat, la société illustre ce qu'il est possible de faire à deux, face à des IBM AT. Un équipement dérisoire comparé aux millions investis par les mamouths de la profession. Ils œuvrent sur le système « Picture Maker » de Cubicom composé d'un programme et d'un buffer d'image (mémoire tampon), une tablette graphique et quatre IBM AT disposés en réseaux. De loin le système le plus performant sur micro qui offre une bonne qualité d'image avec effets de matières, transparence, mapping (plaquage d'une image sur un volume) et ombres portées.

Chaque image est construite en vingt minutes, il faut vingt-cinq images par seconde pour obtenir une animation déliée, on comprend les tarifs couramment pratiqués de vingt mille francs la seconde. « Le gros problème est le temps de calcul. Il y a trois ans j'ai réalisé le design du Flipper de l'INA, le film du Conseil national de la prévention de la délinquance. Pour rentabiliser la production, ils ont acheté du temps de calcul à l'extérieur et le projet a dérapé de six mois. »

L'autre pierre d'achoppement en synthèse reste l'animation. La recherche de plus en plus ésotérique se penche sur les effets de flou, la déformation optique ou les fractales alors que l'animation n'est pas du tout dominée. D'où une utilisation abusive de la vitesse et des mouvements de caméras et une uniformisation de la production.

Une fois de plus la technique prend le pas sur la création, le spectaculaire sur l'originalité, Jean-Christophe Bernard refuse cette analyse.

« On parle d'une lassitude face aux images de synthèse. C'est vrai que l'effet est désamorcé, la

synthèse s'est banalisée et c'est bien. Un nouveau vocabulaire est né et il y a maintenant des choses telles que les logos que l'on ne pourrait faire autrement. On a peut-être vu cent fois les mêmes choses, contre-plongées vertigineuses, tournolements de caméra. Mais à chaque fois que je revois ces images je suis fasciné. » (Images Pressées, 6, boulevard de Courbevoie, île de la Jatte, 92200 Neuilly-sur-Seine.) N. M.

Tilt flop : Five a side soccer

Quelle merveilleuse illustration du football en chambre avec chaussons aux pieds et poil dans la main. Même les joueurs à l'écran semblent ne pas croire à la réalité du jeu. Quant à nous, passé le choc des pixels et le poids de l'animation, on reste sans voix. Deux carrés superposés poursuivent cahotiquement un autre carré sous le regard rigolard d'une brochette de ronds. Vous l'avez compris il s'agit du footballeur, du ballon et du public.



Explication prise, la rédaction penche pour le canular d'avril qui ne fera peut-être pas rire tout le monde et certainement pas ceux qui ont dépensé cent francs. Passe encore la stylisation absolue des personnages, mais l'animation est trop ! Trop lente, trop surréaliste, elle donne l'impression d'une équipe d'handicapés qui court à cloche pied après un ballon. Le clou du logiciel reste sans conteste le panneau d'affichage qui donne une vue d'avion de la partie. Au premier coup d'œil on pense à un bug dans le programme qui a oublié de discipliner ces pixels flottants. Pas du tout. Chaque carré représente la position relative des joueurs. C'est consternant et décevant. Mastertronic nous avait habitués à mieux et l'on attendait beaucoup de cette nouvelle série dédiée aux compatibles PC. Espérons que les prochains nous réconcilieront avec une marque championne toutes catégories du rapport qualité-prix. (Disq. Mastertronics pour IBM PC et compatibles). N.M.

Droit de réponse

OK, nous n'allons pas défendre l'impossible. Autant de finesse pour faire de Five a Side Soccer le bide du mois mérite bien un clin d'œil. Nous acceptons la critique avec des nuances. Ce jeu n'est sûrement pas un tube mais quand un éditeur fait le pari d'avoir une gamme complète et variée à un prix inférieur à

cent francs sur IBM on ne peut pas toujours avoir du génie. Pas de panique la gamme Mastertronics sur IBM démarre et nous vous promettons beaucoup plus de qualité très rapidement. Le foot, généralement c'est speed. Disons que Five a Side Soccer aura le mérite de ne pas provoquer d'alternance cardiaque mais peut-être sûrement de rappeler l'énergie perdue de certain club français. Babeth Suché, Mastertronics France.



Le créateur du mois Patrick Leclercq

Appeler un auteur pour lui annoncer qu'il sera créateur du mois et s'entendre dire qu'il

trouve son propre jeu mauvais ne manque pas de sel. Mais Ténèbres ne divise pas seulement Patrick Leclercq.

Il a reçu un accueil mitigé à la rédaction. Olivier Hautefeuille accorde tout juste la moyenne à une aventure jugée trop linéaire alors que j'ai apprécié ce jeu original. Premier titre de la collection « les logiciels dont vous êtes les héros » éditée par Rainbow Production, Ténèbres est pimenté de références aux multiples légendes de notre enfance où femmes loup-garous, et voleurs de grands chemins côtoyaient ours et crocodiles sanguinaires.

Le monde fantastique dans lequel vit Patrick Leclercq depuis vingt-quatre ans.

— Alors votre jeu est mauvais ?

— Oui. Il est manichéen et répétitif. C'est le premier truc que j'ai écrit, maintenant il y a des épisodes que je trouve nuls. C'est normal de vouloir faire des progrès. Je suis très content du suivant. Nécromancien est plus riche, plus vaste.

— Où puisez-vous votre inspiration ?

— Je suis un fanatique de science fiction et de fantastique avec des auteurs tels que Tolkien, Jack Vance ou Clifford D. Simak. Mais ma première référence est le « Necromicon » de Lovecraft, le recueil de formules qui rendent folle toute personne qui le lit. Mon grand dada est la sociologie.

— Faire un jeu sans graphisme n'est-ce pas un peu risqué ?

— C'est une question de place mémoire surtout pour l'Amstrad, il faut éviter de faire des aventures sur quatre ou cinq disquettes. Je préfère les jeux uniquement en texte, en quelques lignes on en dit plus qu'avec une image. Mon grand rêve c'est les films interactifs, mais ce ne sera possible que quand tout le monde aura chez lui un vidéodisque branché sur un ordinateur.

— Que pensez-vous des autres jeux ?

— Je ne joue pas du tout. Les aventures conventionnelles se limitent à la recherche d'un objet et les jeux d'arcade sont à soixante-dix pour cent guerriers. En revanche, je joue de temps en temps à « Donjons et Dragons ». J'aime surtout faire les scénarios, mener le jeu.

— Quel est le langage utilisé dans Ténèbres ?

— Il a té écrit en C, avec le langage d'Hisoft. En réalité j'ai écrit un langage de programmation spécial pour mon application. Il compile à partir d'un Turbo Pascal et génère un programme exécutable en C. C'est facilement portable, il faut trois jours pour passer d'une version à l'autre. Par exemple pour la version IBM PC, il suffit de modifier le système qui génère le C. J'ai aussi créé un utilitaire qui permet le transfert d'images de l'Amstrad CPC à l'IBM et inversement.

— **Quel est votre formation ?**
— J'ai arrêté mon BTS d'ingénieur-assistant en mécanique et électronique après un bac d'électronique. On a fait de l'Assembleur à l'école mais j'ai surtout commencé la programmation sur un Canon X07 puis sur un New Brain, une bizarrerie anglaise qui a tenu deux mois avant de couler. Pour le moment j'ai arrêté mes études techniques pour programmer.

Propos recueillis par Nathalie Meistermann

Binaire ou primaire ? Edgar Pixel enquête

Edgar Pixel persévère et s'intéresse au codage des données dans l'ordinateur : que des 1 et des 0. Ils ne sauraient pas compter jusqu'à 3 ?

Binaire, binaire n'est-ce pas un peu primaire ?
1. Pourquoi tous les ordinateurs utilisent-ils le binaire ?

Car c'est l'alphabet le plus simple qui suffise à tous les calculs : il est codable par l'absence ou la présence d'un phénomène physique ; zone aimantée ou non, en creux ou non : ainsi on peut imaginer un grand nombre de principes physiques comme support d'ordinateurs.

2. Pourrait-on utiliser des systèmes à plus de deux états ?

Aucun obstacle théorique n'empêche la fabrication de machines construites autour de systèmes à trois, quatre, dix ou cent états. Beaucoup de phénomènes physiques ont deux états, peu en ont dix qui soient facilement reconnaissables, reproductibles, stables.

3. Les ordinateurs savent apparemment calculer en décimal ?

Non, toutes les opérations s'effectuent en binaire. De plus, chacun des systèmes de codage de binaire en décimal et réciproquement présente des inconvénients entre lesquels il faut choisir.

4. Alors quel est le sens des notations en hexadécimal omniprésentes en langage-machine ?

Celui de faciliter la lecture des humains. En effet, les « mots » de la machine sont formés de huit ou seize bits, l'hexadécimal (une numérotation en base 16) utilise seize chiffres, représentés par les signes (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F). A chaque groupe de quatre chiffres binaires, ou demi-octet (qui équivaut à un nombre décimal compris entre 0 et 15), correspond donc un chiffre hexadécimal.

A un octet binaire correspond un nombre hexadécimal de deux chiffres : 0010 1101 donne 2D car 0010 donne 2 et 1101 donne D. L'équivalence est directe, sans calculs. Et s'il n'est pas très affriolant de manier des EF B2 C1, votre mémoire souffrira moins qu'avec 11101111 10110010 11000001 !

5. Peut-on mesurer directement les variations de tension dans un circuit ?

Oui, on peut les mesurer. Mais, dans le cas de deux niveaux de tension, le niveau élevé ne correspond pas toujours à 1 et le niveau faible pas toujours à 0. Le codage est plus complexe, et peut prendre en compte le changement d'état (passage d'un niveau à un autre), autant que la valeur de l'état (haute ou basse). Car la machine a besoin de repères fréquents.

Une longue suite de 0 ou de 1 la désorienterait. De plus, les signaux correspondant aux impulsions de l'horloge se surajoutent aux signaux qui transmettent l'information principale. Une désynchronisation amènerait des erreurs.

Plusieurs méthodes rendent compte de ces contraintes, donc autant de signaux physiquement différents pour coder la même information.

6. Et si l'on fait exception des distorsions introduites par les contraintes du matériel, le binaire devient immédiatement interprétable ?

Non car les machines ne travaillent pas forcément en binaire naturel : il faut savoir quel type de codage binaire est utilisé. Le binaire naturel code 0 par 0000, 1 par 0001, 2 par 00010, 3 par 0011, 4 par 0100, etc. En revanche, en binaire signé, le premier bit d'un octet donne le signe : un octet commençant par 0 est un nombre positif, et par 1 est un chiffre négatif. Ainsi le codage appelé « complément à deux » utilisé au cours des opérations arithmétiques facilite le calcul des soustractions.

7. La fréquence des grandeurs qui sont des puissances de 2 (4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, 1024) dans les chiffres concernant les ordinateurs est-elle directement liée à la notation binaire ?

Oui, car un nombre de deux bits en binaire peut prendre quatre valeurs, celui de trois bits huit valeurs, de sept bits cent vingt-huit et de huit bits (un octet) deux cent cinquante-six, donc l'accroissement d'un chiffre de la longueur d'un nombre binaire double le nombre d'éléments qu'il peut dénombrer. La taille des mémoires correspond à un nombre d'adresses exprimables par un chiffre d'une longueur donnée. De même le nombre de couleurs simultanément présentées sur un écran et le nombre de teintes de la palette virtuelle correspondent à une taille donnée pour le codage d'une couleur.

8. Alors comment coder des lettres en binaire ?

Il a fallu se débrouiller. Le code le plus répandu, ASCII, utilise sept bits (de 0000000 à 1111111 en binaire) soit cent vingt-huit possibilités. IBM utilise une version étendue sur huit bits, qui offre deux cent cinquante-six possibilités. Le codage binaire d'une lettre reste un code, il est donc facile de les trier selon l'ordre des codes. D'où le gag d'un tri « alphabétique » sortant une première partie de la liste des mots commençant de A à Z, puis de a à z, puisque les codes ASCII des majuscules vont de 65 à 90, celui des minuscules de 97 à 122. Les autres valeurs étant utilisées par les chiffres, par des caractères spéciaux et des fonctions particulières.

9. Si on interconnecte deux ordinateurs au niveau de leur langage binaire, ils se comprennent ?

Non dans la mesure où leurs codages diffèrent et surtout, s'ils ont des architectures dissemblables. Oui s'ils se contentent d'échanger des fichiers ASCII et qu'ils acceptent le même protocole de transmission.

10. Et le raton laveur, je voulais dire et Turing dans tout cela ?

Alan Turing est l'individu qui prouva, au cours des années 1930 qu'une machine utilisant un alphabet limité, binaire en particulier, pouvait simuler le fonctionnement de toute autre machine dont on lui indique le fonctionnement et résoudre tout problème résoluble. Autrement dit, n'importe quel ordinateur peut résoudre n'importe quel problème à condition d'être bien programmé et que le problème soit mathématiquement et logiquement solutionnable. Cela peut exiger trop de temps, trop de capacité de mémoire, mais pas une machine plus complexe dans son principe.

Edgar Pixel

(Pour poser vos questions à Edgar Pixel, écrivez-nous.)

PROMOTION SPECIALE

ENSEMBLE LES LAUREATS NF
+ SILENT SERVICE
+ CAULDRON 2
+ GREEN BERET
HIT PACK 2 + 1942
+ SCOOPY DOO
+ ANTIRIAD
+ COMMANDO 86
+ JET SET WILLY
+ FIGHTING WARRIOR

125 F

ALBUM GREMLIN
+ THE WAY OF THE TIGER
+ BEACH HEAD 2
+ BARRY MAC GUIGAN BOX
+ RESCUE ON FRONTALUS
HIT PACK 1 + COMMANDO
+ BOMB JACK
+ AIRWOLF
+ FRANCK BRUNO BOXING
LORICIEL HIT 1 + RALLY 2
+ INFERNAL RUNNER
+ 3D FIGHT

95 F

LORICIEL HIT 2 + FOOT
+ TENNIS + 5* AXE
LORICIEL HIT 3
+ TONY TRUAND + AIGLE D'OR
+ EMPIRE
MELBOURNE NF
+ EXPLODING FIST
+ ROCK N WRESTLE
+ STARION + RED HAWK
KONAMIS GREATEST HITS NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU
THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER + RAMBO
+ FIGHTER PILOT

149 F

AMSTRAD GOLD HITS NF
+ RAID + ALIEN 8
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
ALBUM FIL NF
+ THE WAY OF THE TIGER
+ GUNFIGHT
+ V.I.V. VISITEURS
AMSTRAD ACADEMY NF
+ BRUCE LEE + ZORRO
+ BOUNTY BOB STR BACK
+ DAMBUSTERS
THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE
+ MATCH DAY (Foot)
THEY SOLD A MILLION N°1 NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ SABRE WULF + JET SET WILLY

95 F

95 F

95 F

95 F

95 F

95 F

95 F

95 F

95 F

115 F

139 F

115 F

115 F

115 F

AMSTRAD CASSETTES

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

NOUVEAUTES!

AU REVOIR MONTY NF 98 F
Aventures JACK BURTON NF 95 F
ARMY MOVES NF 89 F
BIG FOUR NF 115 F
DESPOK DESIGN NF 120 F
DRAGON'S LAIR 2 NF 89 F
ENDURO RACER NF 95 F
FIST 2 NF 95 F
GUNSLINGERS NF 95 F
HEAD OVER HEALS NF 89 F
IMPOSSABALL NF 89 F
KRAKOUT NF 89 F
LES PASSAGERS du vent 2 NF 285 F
LEVIATHAN NF 95 F
MANHATTAN NF 125 F
MARCHANOIDES NF 95 F
MARIO BROTHERS NF 89 F
MASTERS OF UNIVERSE NF 95 F
METRO CROSS NF 95 F
MUTANTS NF 89 F
NEMESIS NF 89 F
PAPER BOY NF 89 F
PSI15 TRADING CPY NF 95 F
RANA RAMA NF 89 F
SABOTEUR 2 NF 95 F
SAIGON NF 95 F
SAMOURAI TRILOGY NF 89 F
SHAOLIN ROAD NF 99 F
SARACENS NF 89 F
SIGMA 7 NF 95 F
SLAP FLIGHT NF 89 F
STAR RAIDERS NF 95 F
SUPER SOCCER NF 89 F
TAI PAN NF 89 F
TEMPLE OF TERROR NF 95 F
TEMLERS D'ORVENS NF 169 F
THE SENTINEL NF 89 F
TRIVIAL PURSUIT NF 175 F
WORLD GAMES NF 95 F

PROMO 45 F

FRANKIE GOES TO HWD
JEUX SANS FRONTIERES
WORLD CUP 86
BOUITY BOB NF
BRUCE LEE NF
KNIGHT LORE NF
NIGHT SHADES NF
RAID NF

HIT PARADE

ACE OF AGES NF 89 F
ANTIRIAD NF 79 F
ARCHONOID NF 89 F
ASPHALT NF 115 F
BILLY LA BANLIEU NF 125 F
BOMB JACK 2 NF 89 F
3D GRAND PRIX NF 89 F
BREAKTHRU NF 89 F
CAULDRON 2 NF 79 F
COBRAN NF 85 F
CRAFTON ET XUNK NF 110 F
CRYSTAL CASTLE NF 95 F
DONKEY KONG NF 89 F
ELEVATOR ACTION NF 89 F
EXPRESS RAIDERS NF 95 F
1942 NF 89 F

HIT PARADE

FUTURE KNIGHTS NF 95 F
HMS COBRAN NF 259 F
GAUNTLET NF 95 F
GRAND PRIX 500 CC NF 139 F
GHOST N GOBBELINS NF 85 F
HIGHLANDER NF 85 F
HERITAGE I NF 145 F
INTERNATL KARATE NF 95 F
JABREAKS NF 89 F
Les Pyramides d'Atlantis NF 139 F
LEADERBOARD (GOLF) NF 89 F
LEGEND OF KAGES NF 85 F
M'ENFIN NF 135 F
MEURTRES EN SERIES NF 259 F
MONOPOLY FR NF 175 F
SAPIENS NF 125 F
SCALEXTRIC NF 119 F
SHORT CIRCUIT NF 89 F
SCRABBLE FR NF 175 F
SILENT SERVICE NF 89 F
STRYFE NF 135 F
SUPER CYCLE NF 89 F
SPACE HARRIER NF 89 F
TENTH FRAM NF 89 F
TERRA CREST NF 85 F
THE GOONIES NF 99 F
TOP GUN NF 85 F
TT RACER NF 89 F
UCHI MATA JUDO NF 89 F
ZOX 2099 NF 125 F
WINTER GAMES NF 95 F
XEVIOUS NF 89 F
YE AR KUNG FU 2 NF 89 F
ACROJET NF 89 F
AMERICA'S CUP NF 89 F
ATHLETES NF 135 F
AVENGERS NF 95 F

SPECIAL ANNIVERSAIRE

Pour fêter son 4^e anniversaire, 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

NOUVEAU A PARIS

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

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

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



TILT JOURNAL



Alliant perfection et rêve, l'image de synthèse fait partie d'un monde hyper réaliste qui sait encore nous étonner. Est-ce dû aux ordinateurs ou aux hommes qui les utilisent ?

L'image s'éclate

Foin de technique, Mac Guff Line aime les histoires et les images. Cela suffit-il pour s'imposer ? C'est tout le mal que l'on puisse leur souhaiter...

La création d'entreprise est un sport de plus en plus prisé, encore faut-il trouver le bon créneau. Alors pourquoi pas l'infographie ? Sous ce terme se cache l'ensemble des techniques de création mettant en œuvre l'ordinateur, de la conception de logo d'entreprises à la réalisation de séquences animées en trois dimensions.

Les « gros » tels que la Sogitec ou Thomson Digital Image occupent le haut de l'affiche mais des « petits » ont su aussi tirer leur épingle du jeu comme le prouve Mac Guff Line. Créé en juin 1986, par huit personnes, Mac Guff Line a réalisé les images de synthèse qui forment le décor du dernier clip de Rita Mitsouko mis en scène par Jean-Baptiste Mondino.

Autre création : la synthèse de la villa Médicis pour une série sur l'architecture méditerranéenne. « Pour obtenir les mêmes effets, il aurait fallu louer trois grues, engager quatorze ouvriers et un caméraman qui aurait filmé la villa sous toutes ses coutures. L'image de synthèse simplifie les choses ».

Leur équipement comprend deux Radiance 320 de Gixi (des terminaux graphiques qui affichent jusqu'à 512 par 512 en 256 couleurs parmi 16 millions), deux compatibles AT et Imagix, un programme de Gixi permettant la création et l'animation d'images. Mais pour l'équipe de Mac Guff, la technique est secondaire, seule compte la créativité trop souvent sacrifiée. Il existe un certain snobisme consistant à faire de la 3D pour la 3D. Résultat : une utilisation trop fréquente de certains effets, tournoisements de caméra, contre-plongées, qui deviennent lassants pour les spectateurs. L'explosion des médias caractérisée par l'épanouissement des nouvelles chaînes de télévision tend à minimiser cette tendance en diversifiant la demande. L'équipe de Mac Guff s'attache à trouver le bon équilibre entre création et performance technique. Mais cela ne suffit pas pour réussir ! La concurrence acharnée que se livrent les « gros » implique une maîtrise parfaite des coûts de production. C'est un des points forts de la société qui propose la seconde de synthèse en vidéo 625 lignes, le standard de télévision européen, aux alentours de 3 000 F

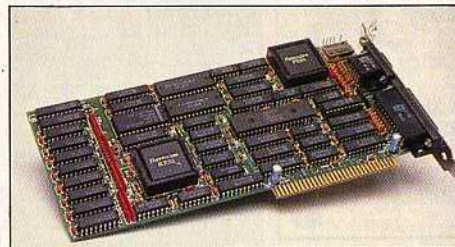


Ce logo demande dix minutes de travail.

et de 5 000 à 6 000 F pour le 35 mm. Ces prix peuvent sembler élevés mais ils sont dérisoires face aux tarifs les plus couramment pratiqués. (Chez Captain Vidéo, un des leaders sur le marché, la seconde peut atteindre 25 000 F.) De tels prix sont obtenus grâce à une astuce de production... Nous n'avons pu en savoir plus. Le futur se décline aux couleurs de la création et de l'imagination ainsi qu'une étroite collaboration avec Gixi pour développer des produits plus souples. Pour finir sachez que Mac Guff Line est une déformation de Mac Guffin, le nom donné par Hitchcock au prétexte, à l'argument de départ qui lance l'énigme mais n'a aucune importance par la suite. Un nom en forme de clin d'œil, à l'image de l'équipe. M. B.

Les travaux d'Hercules

La société Hercules qui a créé pour les IBM-PC et compatibles la carte graphique (monochrome) du même nom va diffuser une carte en couleur.



Pour voir les couleurs il faut un écran !

Les IBM-PC ont en effet commencé leur brillante carrière en 1982, avec des capacités graphiques frôlant le minable. De sympathiques cartes bourrées de puces et de circuits ont doté le nouveau-né d'affichages graphiques de correcte résolution et de la couleur. Trois cartes principales (C.G.A. : 640x400 en monochrome et 640x200 en quatre couleurs, E.G.A. : 640x300 avec 16 couleurs et Hercules : 720x348 en monochrome) se répartirent le marché, sans compter les cartes multistandards (Paradise ou Galaxie).

Hercules a vendu un million d'exemplaires de sa carte. Sur cette solide base la société espère asseoir la diffusion d'une nouvelle version haute résolution mais en seize couleurs choisies sur une palette de soixante-quatre.

Sa grande sophistication éclate avec le mode caractères RamFont : 3 072 caractères affichables en seize couleurs ou 12 288 en deux couleurs. En clair l'écran peut afficher plusieurs polices de caractères simultanées et permet de programmer des jeux de caractères hébreux ou cyrilliques. Le tout à la vitesse du mode « texte », donc plus rapidement qu'un Macintosh qui affiche tous les caractères souhaités, mais en mode « graphique ».

Tout repose sur une colossale finesse : le mode « texte » des compatibles IBM code chaque lettre ou chiffre par 7 (ou 8) bits. En mode « graphique » il faut définir chaque pixel de la zone sur laquelle se découpe le caractère (8x8=64). Donc le mode graphique est plus lent.

Pour un peu plus de 4 000 francs cette carte saura-t-elle devenir une norme ? D.S.

Rédigez sur PC

La société Opium, lance un traitement de texte de bonne qualité à un prix abordable. Épistole Junior est une nouvelle version d'un logiciel classique : Épistole. Son prix, un peu plus de 1 000 francs, le rend plus accessible que l'ancienne version.

En quoi la version mérite-t-elle le doux nom de « Junior » ? Est-elle destinée aux jeunes ? Non, car les clients sont pour une bonne part des « grands comptes », grandes entreprises ou administrations qui achètent plusieurs dizaines d'exemplaires du même logiciel. Est-elle beaucoup plus « bridée » par rapport à la version « Senior » ? Pas sur l'essentiel ; la gestion de fichiers, les macro-fonctions, la possibilité d'ouvrir simultanément plusieurs fenêtres ainsi que le vérificateur d'orthographe ont disparu lors du rajeunissement. Mais Épistole assure, par un ensemble de menus dont les deux principaux sont appelés par F9 et F10, l'ensemble des fonctions d'un solide traitement de texte.

Le gestionnaire de notes, donne la priorité soit au notes, soit au texte. Le logiciel commande plusieurs dizaines d'imprimantes, dont la Laserwriter, et la laser de NEC. Si l'aspect de l'écran reste peu spectaculaire, les sorties d'imprimantes pourront être somptueuses.

Opium facturera une dizaine de logiciels juniors pour le prix d'un ancien Épistole : 5 000 F. Opium S.A., 61, rue de l'Arcade, 75008 Paris. D.S.

SUPER PROMOTION
3 DISQUETTES
VIERGES 99 F

INCROYABLE !

HIT PACK 2 + 1942
+ SCOOPY DOO
+ ANTRIAD 145 F
+ COMMANDO 86 + JET SET
WILLY 2 + FIGHTING WARRIOR
OCEAN ALL STAR HITS
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT 145 F
RIDER + STREET HAWK
+ MIAMI VICE
AMSTRAD GOLD HITS N° 2
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT 145 F
FOX + KONAMI'S GOLF
PACK FIL N° 2 + THE GREAT
ESCAPE + REVOLUTION 189 F
+ CAULDRON 2 + SORCERY
MELBOURNE NF
+ RED HAWK
+ ROCK N WRESTLE 145 F
+ STARION + LANCELOT
ALBUM GREMLIN
+ THE WAY OF THE TIGER
+ BEACH HEAD 2 145 F
+ BARRY MAC GUIGAN BOX
+ RESCUE ON FRACTALUS
HIT PACK 1 NF + COMMANDO
+ BOMBJACK + AIR WOLF 145 F
+ FRANCK BRUNO BOXING
LORICIEL HIT 1 + RALLY 2
+ INFERNAL RUNNER 179 F
+ 3D FIGHT
LORICIEL HIT 2 + FOOT
+ TENNIS + 5^e AXE 179 F
LORICIEL HIT 3 + Tony
Truand + Aigle d'Or + Empire 179 F
KONAMI GREATEST HITS NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG 145 F
+ HYPERSPORTS + Ye ar Kung Fu

THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER + RAMBO
+ FIGHTER PILOT 145 F
AMSTRAD-GOLD HITS NF
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
+ RAID + ALIEN 8 145 F
ALBUM FIL NF
+ THE WAY OF THE TIGER
+ V... VISITEURS 195 F
+ GUNFRIGHT
THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+ BRUCE LEE + MATCH POINT
(Tennis) + KNIGHT LORE 145 F
+ MATCH DAY (Foot)
THEY SOLD A MILLION N°1 NF
+ BEACH HEAD + DECATHLON
+ SABRE WOLF 145 F
+ JET SET WILLY

AMSTRAD
DISQUETTES ET
PC1512

NOUVEAUTES !*

AU REVOIR MONTY NF... 145 F
ARMY MOVES NF... 145 F
1001 BC NF... 165 F
Aventures JACK BURTON NF... 145 F
DEEPER DUNGEONS NF... 145 F
DESPOTIK DESIGN NF... 175 F
DRAGON LAIR 2 NF... 145 F
FIST 2 NF... 145 F
ENDURO RACER NF... 145 F
GUNSLINGER NF... 145 F
HEAD OVER HEALS NF... 145 F
IMPOSSABALL NF... 145 F
KRAKOUT NF... 145 F
LEADER BOARD NF... 139 F
LE PASSAGER DU TEMPS NF... 195 F
LE PACTE NF... 199 F
LES PASSAGERS du vent NF... 285 F
LEVIATHAN NF... 145 F
MARCHANOID NF... 145 F
MARIO BROTHERS NF... 145 F
MASQUE NF... 179 F
MASTERS OF UNIVERSE NF... 145 F
METRO CROSS NF... 145 F
MUTANTS NF... 145 F
NEMESIS NF... 145 F
PAPER BOY NF... 135 F
RANA RAMA NF... 145 F
SABOTEUR 2 NF... 145 F
SAIGON NF... 145 F
SAMOURAI TRILOGY NF... 145 F
SARACEN NF... 145 F
SCALETRIC NF... 245 F
SCOTT WINDER NF... 225 F
SHAOLIN'S ROAD NF... 165 F
SIGMA 7 NF... 145 F
STAR RAIDER 2 NF... 145 F
SUPER SOCCER NF... 145 F
TAI PAN NF... 145 F
TEMPLE OF TERROR NF... 135 F
THE SENTINEL NF... 145 F
TOBROUCK NF... 169 F
TRIVIAL PURSUIT NF... 229 F
WORLD GAMES NF... 145 F

PROMO 75 F

BRUCE LEE MOVIE
HYPERSPORT WORLD CUP 86

HIT PARADE

ACE OF AGES NF... 145 F
ARCHONOID NF... 145 F
ASPHALT NF... 165 F
BACTRON NF... 169 F
BILLY LA BANLIEUE NF... 179 F
BOB WINNER NF... 169 F
BOMBJACK 2 NF... 139 F
3D GRAND PRIX... 140 F
BREAKTHRU NF... 139 F
CAULDRON 2 NF... 130 F
COBRAN NF... 139 F
CRAFTON ET XUNK NF... 165 F
CRYSTAL CASTLE NF... 145 F
ELEVATOR ACTION NF... 139 F
EXPRESS RAIDER NF... 145 F
FER ET FLAMME NF... 249 F
FUTURE KNIGHT NF... 145 F
GAUNTLET NF... 145 F
GRAND PRIX 500 CC NF... 169 F
GHOST N GOBBELINS NF... 139 F
HMS COBRAN NF... 299 F

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

HIT PARADE

IKARI WARRIOR NF... 139 F
INFILTRATOR NF... 139 F
KNIGHT RIDER NF... 135 F
KONAMI'S GOLF NF... 135 F
LEGEND OF KAGE NF... 145 F
Les Pyramides d'Atlantis NF... 169 F
LIGHT FORCE NF... 139 F
MANHATTAN 95 NF... 149 F
M'ENFIN NF... 179 F
MIAMI VICE NF... 139 F
MEURTRES EN SERIES NF... 299 F
MONOPOLY FR NF... 245 F
PACIFIC NF... 139 F
REVOLUTION NF... 139 F
SAPIENS NF... 169 F
SCRAM 2 NF... 165 F
SCRABBLE FR NF... 220 F
SCRAM NF... 165 F
SHORT CIRCUIT NF... 145 F
SILENT SERVICE NF... 139 F
STRYFE NF... 195 F
SUPER CYCLE NF... 139 F
SPACE HARRIER NF... 139 F
STREET HAWK NF... 135 F
TEMPLIERS D'ORVNF... 199 F
TENTH FRAME NF... 145 F
TERRA CREST NF... 139 F
THE GREAT ESCAPE NF... 145 F
TOP GUN NF... 139 F
TOP SECRET NF... 220 F
TRAILBLAZER NF... 139 F
TT RACERS NF... 145 F
UCHI MATA JUDO NF... 135 F
WINTER GAMES NF... 145 F
XEVIOUS NF... 139 F
YE AR KUNG FU II NF... 139 F
ZOMBIE NF... 165 F
ZOX 2099 NF... 175 F

KNIGHT GAMES NF... 135 F
KUNG FU MASTER NF... 135 F
Les PASSAGERS du vent NF... 295 F
MACADAM BUMPER NF... 175 F
MARACAIBO NF... 169 F
MISSION ELEVATOR NF... 159 F
MGT NF... 169 F
NEXUS NF... 145 F
RODEON NF... 169 F
SKYFOX NF... 145 F
STIKE FORCE HARRIER NF... 129 F
TARZAN NF... 145 F
TENSION NF... 169 F
THAI BOXING NF... 129 F
THEATRE EUROPE NF... 185 F
THE WAY OF THE TIGER NF... 120 F
TOMAHAWK NF... 145 F
YE AR KUNG FU NF... 119 F
ZORRO NF... 145 F

PC 1512

PC HITS + TOP GUN
+ THE GREAT ESCAPE 245 F
+ THE DAMBUSTERS
+ STRIP POKER
ALTERNATE REALITY NF... 195 F
BOB WINNER NF... 220 F
BRUCE LEE NF... 195 F
DESTROYER NF... 245 F
ECHECS 3D NF... 195 F
F15 STRIKE EAGLE NF... 195 F
GAUNTLET NF... 195 F
GRAND PRIX 500 CC NF... 195 F
HACKER NF... 195 F
HISTOIRE D'OR NF... 235 F
INFILTRATOR NF... 195 F
LES PASSAGERS du vent NF... 285 F
MASTERS OF UNIVERSE NF... 195 F
MGT NF... 195 F
MOVIE MONSTERS NF... 245 F
PCA MAN + DIG DUG
+ MR DON NF... 195 F
PSI 5 TRADING company NF... 195 F
SCRABBLE NF... 245 F
SHANGAI NF... 195 F
SILENT SERVICE NF... 225 F
SOLO FLIGHT NF... 195 F
STRIP POKER NF... 195 F
SUPER TENNIS NF... 195 F
SUMMER GAMES II NF... 195 F
SWORLD SAMOURAI NF... 195 F
TAI PAN NF... 145 F
THE DAMBUSTERS NF... 195 F
ULTIMA 3 NF... 195 F
WINTER GAMES NF... 195 F
WORLD GAMES NF... 245 F

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

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

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

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

NOM
ADRESSE
TEL

NOUVEAU PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue
Date d'expiration / / Signature

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement)
Entourez votre ordinateur de jeux : ATARI 800 AMSTRAD T07/70 T08 MO5 MO6 MSX C64
Numéro de membre

Barrez-vous v'la les codes

Les codes à barres envahissent notre environnement, même *Tilt* est contaminé. Pourquoi une épidémie si rapide ? Nous avons découvert la structure du virus.

Les secrets du code à barres

Comment expliquer la petite fenêtre grillagée qui « orne » le coin des couvertures de *Tilt* depuis le numéro de janvier ?

L'emploi de ce code à barres se généralise : parti des rayons alimentation des chaînes de grande distribution, il a conquis 80 % des autres rayons et gagne tous les domaines du commerce.

Le système est né avant la Deuxième Guerre Mondiale aux Etats-Unis dans les ateliers de Boeing, pour référencer les pièces détachées de ses avions.

Il entre dans la presse par la grande porte avec son adoption par les NMPP (Nouvelles Messageries de la Presse Parisienne) qui diffusent dans toute la France, les périodiques dans les kiosques, libraires et maisons de la presse.

Ce code contient les informations essentielles sur le produit, sous une forme aisément lisible par crayon optique, ou par « douchette », un peu plus large. Les avantages en sont immenses. Pour la presse cela augmente beaucoup la rapidité des opérations de comptage et de tri, particulièrement longues au moment du retour des invendus. Dans la grande distribution, cela accélère les opérations de passage à la caisse, assure la saisie automatique des prix. Plus important encore, cela permet une gestion des stocks en temps réel, à condition de relier les caisses à l'ordinateur qui assure cette gestion.

Son fonctionnement

Ce système est inerte : pas de risque de démagnétisation, très fiable aussi : il ne craint pas la poussière ou l'humidité.

Dans le crayon optique, une photo-diode transforme en signal électrique l'intensité lumineuse réfléchie, importante dans les zones claires, faible sur les barres imprimées.

Le code utilisé par la presse comprend dix-huit chiffres, treize correspondants à la structure adoptée par la grande distribution (dit code EAN) et cinq supplémentaires, qui indiquent le numéro de la publication et éventuellement ses particularités (numéro spécial par exemple). Le code EAN est construit de part et d'autre d'un séparateur central, et limité par deux séparateurs latéraux, qui constituent des points de repères clairs. Le codage des chiffres diffère à droite et à gauche du séparateur central ; ainsi les codes de droite contiennent un nombre pair de barres noires : cela évite toute ambiguïté quant au sens de la lecture.



La douchette lit les prix à la caisse.

Le premier chiffre (3) situé sous les barres, signifie que le produit est codé en France. Les six suivants, situés à gauche du séparateur central, contiennent tous un nombre impair de barres noires. Ils précisent le secteur d'activité et l'identification du produit. Dans le cas de *Tilt*, le code est 3793085 (séparateur) 0200007 plus 00420 dans le « add on ».

Les deux codes suivants (79) correspondent à la « presse » et confèrent aux autres chiffres les significations qu'ils ont pour ce secteur. Les quatre chiffres suivants sont le numéro de code de la publication (3085) pour *Tilt*. Les cinq chiffres suivants correspondent au prix, sous la forme FFF, CC. Le treizième chiffre de ce premier groupe est un caractère de contrôle. S'il y a divergence entre le calcul effectué à partir des douze premiers nombres et le caractère de contrôle lu, le crayon exige une nouvelle lecture. Le « add-on », groupe de cinq caractères supplémentaires, donne le numéro de la publication, soit sous forme séquentielle 39, 40, etc., soit en spécifiant la date sous forme jour/mois JJMM ou mois/année MMAA. Les méthodes de codage et de sécurité utilisées pour assurer un transfert d'informations optiques et binaires (noir et blanc) rappellent les méthodes de codages plus sophistiquées assurant la sécurité de la lecture et des transmissions électroniques des codes binaires au sein et entre les ordinateurs. D.S.

Atari casse les prix

• **Atari baisse les prix : le 1040 avec écran monochrome ne coûte plus que 6 990 F (8 490 F en couleur). L'offre scientifique à 9 990 F construite autour du 1040 STF avec moniteur monochrome s'articule en trois volets : 1. documentation technique sur le hardware, les cartes, le BIOS, le GEM Dos, la vidéo et la norme MIDI. 2. programmation avec le Basic Memsoft, le GFA Basic, un compilateur C, un assembleur et de nombreux utilitaires. 3. communication avec le logiciel d'émulation Emulcom, les émulateurs VT 100 et Tektronic et un abonnement gratuit au serveur Calvacom. Le tout accompagné de First Word et Quick Mind.**

Apple prospère

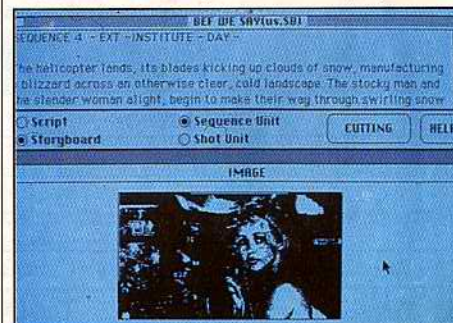
• **Apple affiche un chiffre d'affaires en augmentation de 24 % pour le premier trimestre et sort deux nouveaux « Macintosh » et une version améliorée de l'Apple II e (principalement un nouveau clavier avec pavé numérique, uniquement destinée au marché américain). Tout va bien...**

Cinéma assisté par ordinateur

Cinéma et informatique entrent-ils dans une phase de fécondation mutuelle ? Au moment où les images de synthèse rêvent de s'étaler sur les toiles, de nombreux jeux informatiques puisent leur inspiration dans le cinéma. Attentive à l'expression cinématographique au point de la sponsoriser (Fondation Apple pour le Cinéma) ou de l'imiter (logiciels Cinemaware), l'informatique se devait également d'apporter des solutions nouvelles pour la réalisation et la production des films. A cet effet, la société française Parisoft a développé un ensemble de logiciels dédiés à l'écriture et à la gestion de scénario, parfaitement adaptés aux besoins spécifiques des professionnels de l'image. Le *Macintosh* d'Apple a été retenu pour ces applications.

Cinewrite

Première pierre de cet édifice, *Cinewrite* est un logiciel de traitement de scénario et de story board destiné aux auteurs, scénaristes, agences de publicité, etc. Les fonctions proposées obéissent aux règles de présentation en vigueur dans la profession : le texte est organisé en séquences (unité de lieu et d'action) et découpé en plans (unité de tournage) et les dialogues viennent s'inscrire dans une colonne décalée à droite de l'écran. La numérotation des plans et séquences est automatique et se renouvelle à chaque modification de l'organisation du texte. Il est possible d'intégrer au texte des lignes de commentaire « masquées » ignorées lors de l'impression sauf indication contraire. Une fonction plus particulièrement destinée aux publicitaires rend possible la création de story boards par l'association d'images, issues, par exemple, de *Mac Paint* ou de *Mac Vision*, aux séquences et aux plans (un logiciel de dessin performant sera d'ailleurs intégré dans la future version de *Cinewrite*). Autre astuce propre à



Fenêtre-texte et images de la version U.S.

Cinewrite : on peut faire défiler le texte de façon continue, à la manière d'un prompteur.

Les options d'impression sont très complètes et permettront la définition de formatages différents pour les dialogues et le texte.

Les fonctions de recherche et de remplacement de mots ont également fait l'objet d'un développement poussé afin de permettre le marquage de mots en vue d'un « dépouillement » ultérieur (le dépouillement consiste à extraire du texte les informations nécessaires au tournage : liste des décors, des lieux de tournage, des accessoires, plannings détaillés par catégorie, emploi du temps des acteurs, etc.).

Cinemac

Cinewrite, vendu environ 6 600 F (H.T.), fait partie intégrante d'un système complet de gestion de production appelé « *Cinemac* ». Ce produit très finalisé permet de gérer de manière efficace le dépouillement du scénario grâce à la présence d'une dizaine de rubriques-types (rôles, véhicules, etc.), complétées par des rubriques ad-hoc répondant à des besoins particuliers. *Cinemac* établit automatiquement, à partir de ces listes, les divers plans de travail nécessaires au tournage ainsi que les feuilles de service (emploi du temps quotidien). Parisoft ne manifeste pas l'intention de commercialiser dans l'immédiat ce produit qui sera bientôt complété par un module de calcul du budget de réalisation : *Cinemac* est actuellement disponible

en location, au prix de base de 4 388 F (T.T.C.) par semaine, prix amplement justifié par le gain en temps et en souplesse qu'il procure. Il ne faut pas perdre de vue que les fréquentes modifications du scénario, imposées par des impératifs techniques et financiers, entraînent en aval de profonds bouleversements dans l'organisation du tournage. *Cinemac* a été utilisé pour la première fois pour le tournage de « *La Rumba* » de Roger Hanin. Parisoft travaille actuellement sur un autre

produit, directement dérivé de *Cinemac* mais destiné à un plus large public. Il s'agirait d'un logiciel de « traitement d'idées et de gestion de projet » — concept relativement nouveau — dont l'objet serait de permettre à l'utilisateur d'organiser des informations stockées sous formes de textes ou d'images. Ce produit, qui devrait tenir compte du renouvellement de la gamme des *Macintosh* (apparition de la couleur...), serait commercialisé fin 1987 à un prix inférieur à 5 000 F. J.-P.D.

Gold save the soft

Tilt d'or-Golden Joysticks, même combat, ou presque. L'Angleterre célèbre ses jeux d'arcade en ignorant souverainement le continent.

The game of the year... *Gauntlet!* Tonnerre d'applaudissements. La centaine d'invités réunis par le journal anglais « *Computer and Video Games* » pour la remise des Golden Joysticks Awards — l'équivalent de nos Tilt d'or — est bon public et s'auto-congratule avec une satisfaction non dissimulée.

Les résultats du vote sont incontestables : ce sont les 639 426 lecteurs de « *Computer and Video Games* », CVG pour les intimes, qui ont choisi les vainqueurs. Sur le podium : *Gauntlet* (US Gold), meilleur jeu de l'année, devance *Uridium* et *Space Harrier*.

La société Elite est élue « software house of the year » (meilleure société de soft) pour ses titres *Commando*, *Bombjack*, *Ghosts'n Goblins* et *Space Harrier* ; elle devance US Gold et Hewson Computer.

Le programmeur de l'année ? Andrew Braybrook. Son nom ne vous dit rien ? *Paradroid*, *Alleykat* et surtout son dernier titre, *Uridium*, sont sans doute les plus évocateurs. *The Pawn*, de Rainbird Software, est bien sûr le meilleur jeu d'aventure ; *Lord of the rings* et *Heavy on the magik* n'ont pas réussi à lui ravir le titre et arrivent en seconde et troisième.

CONSERVEZ VOTRE COLLECTION TILT

CETTE RELIURE EST
SPÉCIALEMENT CONÇUE
POUR RECEVOIR 12 NUMÉROS
(1 AN) DE TILT.



BON DE COMMANDE A DECOUPER OU COPIER ET A RETOURNER A :
TILT, 36, rue Cino del Duca - 94700 MAISONS ALFORT

JE DÉSIRE RECEVOIR RELIURE(S) TILT AU PRIX DE 70 F. L'UNITÉ (frais de port inclus)

et vous adresse ci-joint mon règlement de Francs par ☐ chèque ☐ mandat à l'ordre de TILT

NOM PRÉNOM

ADRESSE

CODE POSTAL VILLE

position. Vietnam prend le titre de meilleur jeu de stratégie de l'année devant *Johnny Reb II* et *Silent Service*. *Uridium* (Hewson Consultant) devance *Gauntlet* et *Ghosts n' Goblins* dans la catégorie jeu d'arcade. La compagnie Firebird décroche l'« award » du jeu le plus original pour *Sentinel* qui bat *Trap Door* et *Trivial Pursuit*. Enfin, *Sanxion* se voit décerner le Golden Joystick Award pour les meilleurs bruitages de l'année, devant *Knucklebusters* et *Star Glider*. Huit Joysticks d'or, huit médailles d'argent et huit nominations pour les meilleurs jeux, programmeurs, compagnies anglaises, la fête fut réussie et la bonne humeur de règle, même si personne n'était dupe : les grosses compagnies anglaises repartent avec plusieurs récompenses ; les petites ont droit à un joystick ou à une citation. Quant aux compagnies étrangères, elles n'ont pas vraiment droit de cité outre-Manche. Et pourtant ce n'est pas faute d'essayer. *Crafton* et *Xunk* a fait un malheur sous le titre de *Get Dexter*. Infogrames poursuit depuis plus d'un an une offensive de charme musclée à grand renfort de publicité. Et Cobra Soft vient de livrer dix mille unités de *Meurtre sur l'Atlantique*. L'Angleterre est toujours une île... J.M.B.

D Paint II sur Amiga

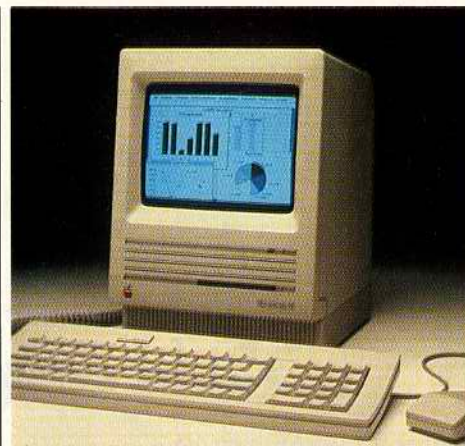
Moins d'un an après *Deluxe Paint*, Tilt d'or du meilleur logiciel de création graphique, Electronic Arts sort une version améliorée. Parmi les nouveautés spectaculaires, citons : les masques, la perspective ou encore le mélange et l'ombrage des couleurs à l'instar des palettes professionnelles. Il a également gagné en souplesse avec des commandes à options paramétrables ou encore une manipulation accrue du mode « texte ». Sans oublier les multiples outils tels que les pinceaux multicolores, les mélanges de plans ou le stencil. Avec la série *Deluxe*, qui a su devenir un standard en quelques mois, l'éventail en création audiovisuelle, du générique aux images de synthèse en passant par la bande sonore ou les dessins animés devient accessible sur un Amiga. A vous de mettre en valeur votre talent. *Deluxe Paint II* mérite les deux cents francs supplémentaires par rapport à la première version. Si vous l'avez déjà, adressez-vous à la société américaine qui vous consentira un rabais. Electronic Arts, 1820 Gateway Drive, San Mateo California 94404. Etats-Unis.

Les informaticiens parlent aux informaticiens

• **Radio-Metz FM (92,9 MHz) diffuse tous les mercredis, de 19 h à 19 h 30, une émission consacrée à l'informatique de loisirs.**

Fil brade

• **Depuis déjà un mois, Fil applique une baisse de 40 % sur une trentaine de produits. Côté jeu c'est encore plus spectaculaire : Choplifter passe de 345 F à 195 F, Threshold de 345 F à 145 F ou Polyphonia de 390 F à 145 F. Quant à Big Band de Softhawk distribué par Fil, il baisse de 295 F à 195 F.**



Le SE corrige les principaux défauts du Mac plus.



Le Mac II : professionnel, puissant et coûteux.

Des Mac à la pelle

Présentés dans sept pays simultanément, les nouveaux Macintosh partent à la conquête des entreprises. Surpuissants et ouverts, ils permettront peut-être à Apple de faire mieux qu'IBM.

Firme en pleine expansion, Apple attaque de plus en plus fort les marchés d'entreprises avec une gamme de produits professionnels et surtout les deux nouveaux Macintosh, le Mac SE et le Macintosh II.

Macintosh SE

Directement dérivé du Mac Plus, le Mac SE proposé à partir de 28 350 F prix public, se pose en concurrent direct des AT et compatibles. De plus il s'ouvre vers l'extérieur avec plusieurs bus d'extension. Une véritable révolution dans l'univers Macintosh. Le SE corrige certains défauts de son ancêtre. Premières améliorations : l'intégration en version de base de deux unités de mémoire de masse (2 lecteurs de disquettes ou un drive, plus un disque dur 20 Mo) et une vitesse de traitement de 15 à 20 % plus rapide que celle du Mac plus.

Toujours architecturé autour d'un microprocesseur 68000 cadencé à 7,8 MHz, le SE propose 1 Mo de mémoire vive (Ram) et 256 Ko de mémoire morte (Rom). Autre grande nouveauté : la présence d'un connecteur interne d'extension à quatre-vingt-seize broches ouvert aux cartes d'extensions afin d'augmenter sa puissance et son agrément. A l'image de l'Apple II GS, cet ordinateur possède un connecteur Apple Desktop Bus, ADB, qui accepte jusqu'à seize périphériques de saisie (clavier, souris, tablette tactile...). Les autres spécifications restent inchangées (résolution graphique, capacités sonores, sorties RS 422 et port SCSI). Notons enfin l'apparition d'un lecteur de disquettes cinq pouces un quart capable de lire des disquettes au format PC et compatibles. De concert avec une carte d'émulation, il sort le Mac de son isolement en lui donnant un accès direct à la plus grande logithèque actuelle.

Le Mac plus ne disparaît pas pour autant, son prix est cependant ramené à 23 600 F. Dans ce

contexte, l'achat d'un Apple II GS semble totalement illogique : bien que monochrome, le Mac s'avère bien plus performant. Une baisse du prix des GS n'étonnerait personne, mais est-ce suffisant pour imposer une machine pauvre en logiciels ?

Macintosh II

Seconde nouvelle machine, le Macintosh II proposé aux alentours de 60 000 F tient plus du mini-ordinateur que du micro. Par sa puissance de calcul et ses capacités graphiques, il concurrence d'emblée les micros professionnels, souvent vendus deux fois plus chers et, dans un autre domaine, les terminaux graphiques. Structuré autour d'un 68020 cadencé à 16 MHz et intégrant un co-processeur arithmétique 68881 en version de base, il jouit d'une puissance de calcul jamais égalée dans un volume similaire : 1 à 8 Mo de Ram et 256 Ko de Rom sans compter les six slots d'extensions internes. Comme le SE, il possède un bus ADB, deux ports RS 422, une interface SCSI et une sortie son stéréo quatre voix. Côté mémoire de masse, le Macintosh II peut recevoir jusqu'à deux lecteurs de disquettes trois pouces et demi et un disque dur interne de 20, 40 ou 80 Mo. La plus grande innovation de ce nouvel ordinateur concerne sa résolution graphique : 640 sur 480 points en seize couleurs avec une palette de plus de seize millions de couleurs. Par adjonction de mémoire, il devient même possible d'afficher 256 couleurs par point. Evidemment, Apple commercialise des moniteurs capables de gérer une telle puissance : l'une couleur de treize pouces, l'autre monochrome de douze pouces. Le Macintosh II est fort attrayant par ses capacités graphiques face aux terminaux graphiques qui nécessitent la présence d'un ordinateur pour effectuer les calculs. D'autre part, grâce à A/UX (une version spécifique d'Unix) et à la carte d'extension Ethertalk, il est compatible avec le

réseau Ethernet et s'intègre parfaitement dans l'entourage Unix. Ce système d'exploitation supporte plusieurs utilisateurs et est multitâche. Par l'intermédiaire du réseau local Ethernet, un standard universel, il permet l'interconnexion de systèmes hétéroclites afin de partager les ressources d'un poste central, autrement dit d'un serveur. Tout fabricant de machines professionnelles est obligé de proposer des produits Unix pour s'implanter dans les entreprises.

Apple ne fait plus exception à la règle !

Nouveau défi ?

Apple s'affirme maintenant en tant que challenger sur les marchés d'entreprises. Enfin ouverts, les nouveaux Macintosh proposent une alternative plus que séduisante à la compatibilité pure et dure prônée par de nombreux fabricants. Les clients ont d'ailleurs compris le message : l'augmentation de 24 % du chiffre d'affaires d'Apple, pour le premier trimestre 87, le démontre. Le Macintosh devient actuellement la référence en matière d'informatique et il devrait en être de même pour ses successeurs. Assistons-nous à la naissance d'un fabricant majeur des années 90 ? L'avenir nous le dira. Cependant que peut-il advenir des Apple II ? Jamais un constructeur ne s'est imposé en même temps sur les marchés familiaux et professionnels. Est-ce là le nouveau défi d'Apple ? M. B.

Journaux lycéens : artisanal

Les lycéens ignorent le crépitement des imprimantes et la lueur des écrans. Ils frappent sur des machines mécaniques !

A priori qui pouvait avoir plus besoin de la microédition que les lycéens et lycéennes responsables de journaux ? Ils éditent des publications dont le tirage oscille entre cent cinquante et cinq cents exemplaires, bénéficient de la baisse du prix des photocopies et profiteraient ainsi de la souplesse et de la maniabilité des logiciels de traitement de texte et de mise en page... En fait une très faible proportion des journaux édités par les lycéens ont recours à la micro-informatique. La plupart sont frappés sur de bonnes vieilles machines mécaniques puis maquetées et photocopiées, à moins qu'ils ne soient calligraphiés à la main. Le stencil, son vernis correcteur rouge, l'odeur des tubes d'encre pour ronéos, le ronron des Gestetner tournant à plein régime n'évoquent leurs premiers pas dans la presse que pour ceux et celles qui quittèrent le bahut il y a dix ans... Le « Cancre Matin » du Havre ou « Le Baveux » de Pont-à-Mousson, dont les pages de publicité sont conçues sur Macintosh, sont des exceptions.

Certains ont des rubriques informatiques tel

« Positif » de Lunéville avec un papier sur « Atari, Amiga : la guerre des micros » ou publient des programmes comme « Globule » du lycée Descartes à Anthony. Bizarrement il arrive qu'un programme ne mentionne pas le nom de la machine sur lequel il tourne... « L'Avis des Bêtes » de Grenoble fit paraître un portrait peu tendre sur « l'ordinomanie » : les personnes atteintes renoncent à toute vie sociale et amicale pour pianoter frénétiquement sur leur clavier, sans doute ne s'occupent-ils pas non plus des journaux qui paraissent autour d'eux. Un moment privilégié pour mesurer le bouillonnement est « Scoop en Stock », concours de journaux lycéens organisé par Libération, le Mini-journal de TF1, France-Culture et le C.D.I.L. (Centre de Documentation et d'Initiative Lycéen), qui se tiendra ce printemps pour la troisième année consécutive. Une centaine d'équipes aura quatre heures pour créer une couverture géante, puis quatre heures pour rédiger un éditio (thèmes imposés) : les meilleurs auront carte blanche pour réaliser des pages « événements » de Libération, pour

participer à la réalisation d'une émission de France-Culture, et à un reportage du Mini-Journal.

Pour participer au concours du 9 mai 1987, envoyez un dossier de participation avant le 12 avril. Ces dossiers sont disponibles au C.D.I.L. BP 67, 93101 Montreuil Cedex.

Tél. : (1) 45.26.29.32.
A vos imprimantes. D.S.

Les coulisses du jeu

Sauf à Meurthe en Chamelle, où il n'y a jamais eu l'électricité, les auteurs de logiciels n'effraient plus. Pourtant, de l'idée à la réalisation, qu'est-ce qu'ils traficotent, clavier magique au bout des doigts ? Pour le savoir, je suis allé découvrir les bureaux de Loriciels, où m'avait-on dit, j'avais une forte chance de croiser des auteurs de logiciels.

Rapidement perdu dans leurs 1 500 m² de bureaux, je tombe sur deux lascars. Ils jouent à Bactron et MGT. Bactron, est une bactérie qui pourchasse et détruit tous les microbes du corps humain. Dans MGT, aux commandes d'un vaisseau intergalactique, il s'agit de découvrir un maximum de salles spatiales dans une base... intersidérale.

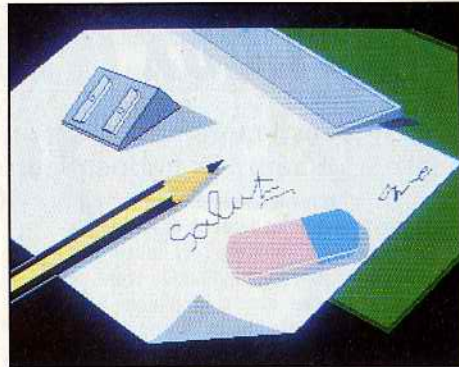
Un espoir m'effleure : le petit chauve qui rigole, c'est Vincent Baillet, le grand qui titube sous le poids de sa tête, Pascal Jarry : les auteurs de ces jeux. Vite, je sors mon pistolet à eau, vite je les provoque : « Comment fait-on un logiciel ? » Ils bafouillent ; il y a peut-être aussi des nègres chez les auteurs de softs ?

A l'origine, l'idée. On devine que celle de Bactron vient de la fréquentation assidue de cours de biologie. En revanche, pour MGT, Pascal a « tenté de comprendre ce qui avait fait marcher les succès les plus récents », ses « critères », il les a réunis dans MGT.

Ni Pascal ni Vincent n'ont suivi de formation à l'informatique, ce sont des bidouilleurs passés pro. « Un histogramme ? Ça dépend : chacun sa technique ; on peut commencer par faire le programme en un langage évolué comme le Basic. Après on écrit les routines les plus compliquées en langage machine. Si ça marche, on sait que l'on peut continuer à transcrire le reste du programme. » Avec un impératif pourtant « il faut limiter au maximum les appels de routines en ROM. » En effet, « elles sont non seulement très lentes mais elles augmentent les difficultés de transfert d'une machine à l'autre. »

En créant vos routines, le programme devient complètement indépendant de la mémoire morte de l'ordinateur sur lequel on le conçoit, son adaptation est alors simplifiée. Même si vos prétentions ne vous laissent pas imaginer que de tels problèmes se posent, des routines créées spécialement ont d'autres avantages : vous connaissez leurs rayons d'action exacts et les pointeurs qu'elles utilisent.

Lorsque le programme commence ainsi à être bien défini — pas au point qu'on ne puisse



Les graphistes du mois

Une nouvelle fois, deux concurrents arrivent ex-aequo en tête du concours. Clin d'œil ironique de l'ordinateur aux outils traditionnels de graphisme, la réalisation d'Eric Cossu (18 ans) a été travaillée sur un Atari 520 ST à l'aide du logiciel Néochrome. Quant au dessin de Raphaël Perri, il ne représente pas le château de Moulinsart mais une authentique habitation de Dinard. Raphaël Perri, 24 ans, travaillant sur Atari ST avec Paintworks, voudrait d'ailleurs faire profession de ses talents de graphiste en devenant illustrateur dans une société d'édition de jeux informatiques. Envoyez-nous vite vos réalisations !

l'améliorer — il est nécessaire de faire des utilitaires. Pascal et Vincent insistent : « Nous utilisons toutes sortes d'utilitaires, ils nous permettent de remplir des tableaux, de faire des graphismes : leur programmation peut prendre jusqu'à un cinquième du temps total. Loriciels va peut-être publier les siens. »

« La gestion de l'affichage occupe 80 % du jeu et on est obligé — notre graphiste Nicolas Masson — de recourir à pas mal de trucs pour avoir assez de place mémoire. Lorsqu'il imagine un dessin, il doit le diviser en briques les plus grosses possibles, de façon à ce qu'une d'entre elles puisse servir à dessiner plusieurs choses. Ainsi, en mémorisant un minimum de briques, on peut faire un maximum de dessins différents. Il faut imaginer chaque brique comme une pièce de puzzle conçue pour servir à la réalisation de plusieurs images. Un bloc constitué de plusieurs briques peut être aussi utilisé comme une brique unique. C'est un casse-tête nécessaire pour avoir le meilleur graphisme en laissant suffisamment de place mémoire pour le programme ! » Par ailleurs, vingt octets seulement permettent de définir les pièces où



MGT s'aventure. Ils indiquent les couleurs dominantes et les personnages. « Chacun d'eux, chaque rayon laser est géré individuellement. La routine des lasers vérifie elle-même qu'elle n'a pas touché quelque chose, les personnages non-joueurs se déplacent suivant leurs caractères propres : certains suivent Bactron, d'autres font toujours le même parcours... »

Mais il faut que cela reste rapide. Dans cet objectif, il est possible, sur certains ordinateurs, d'utiliser deux écrans. Pendant que l'un est affiché, on prépare la « scène » suivante dans le deuxième. Si le langage machine permet des opérations, elles sont limitées et très lentes. Un tableau à double entrées résoud ce problème. D'un côté, toutes les valeurs que peuvent prendre X de l'autre, les valeurs possibles d'Y (s'il y a), dans le tableau : les résultats. Pour tester les réactions du joueur, le plus astucieux est enfin de détourner les interruptions.

Votre programme fini, vous pourrez le présenter à un éditeur, et pirates que vous êtes, protéger vos droits d'auteur. G.M.

Ya-t-il un pilote dans le simulateur ?

Anxieux, nous sommes montés à bord de l'Astralège pour un nouveau survol des possibilités de Flight Simulator. Notre impression ? Les pionniers de l'aéronautique ont encore frappé !

Comment voler sans risque de crash à (relativement) peu de frais et sans se retrouver à Bab el-Oued ou Honolulu au terme du voyage ? La société française Reneco répond à cette angoissante question par la construction de l'Astralège, un produit complémentaire au

célèbre simulateur de vol Flight Simulator de Microsoft, dont la vocation est de créer un environnement moins déroutant pour les pilotes qu'un simple clavier d'ordinateur. Alain Rénier, directeur de Reneco, travaille actuellement sur deux versions de l'appareil.

La première prend la forme d'un pupitre de commande muni d'environ soixante-dix boutons, correspondant aux fonctions du logiciel, d'une manette des gaz, d'un manche à balai et d'un palonnier. La partie électronique qui vient se loger dans le piétement du pupitre, est constituée pour l'essentiel d'un compatible PC-AT. Le prix de commercialisation envisagé pour cette machine dédiée au logiciel Flight-Simulator avoisinerait les 25 000 F.

Une version beaucoup plus élaborée de l'Astralège, constituée d'un véritable cockpit orientable monté sur vérins électriques, est également à l'étude. Les vols d'essai que nous avons effectués sur le prototype nous ont convaincus : le mouvement de la cabine, asservi au déplacement du joystick, ajoute considérablement au réalisme de Flight Simulator. On se prend pourtant à regretter que le dispositif d'inclinaison du poste de pilotage ne soit directement commandé par le logiciel lui-même, procédé propre à assurer une meilleure cohérence des mouvements de la cabine avec l'image affichée à l'écran mais qui suppose une intervention dans le corps même du programme. L'espoir de régler les problèmes techniques et juridiques posés par une telle modification n'est pas interdit puisque Bruce Artwick, le créateur de Flight Simulator, semble séduit par le projet. Astralège planerait au-dessus de la barre des 60 000 F en version ultime.



Alain Rénier aux commandes du prototype

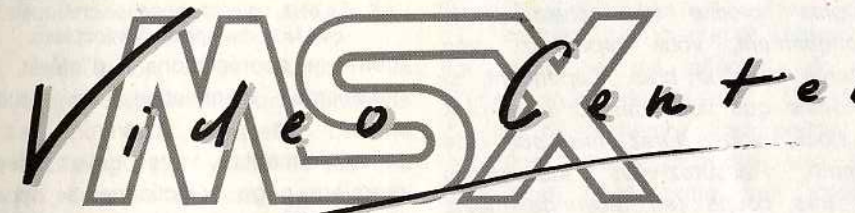
Quel marché pour un tel engin ? Assurément, la conception même de Flight Simulator rend sa présence dans les salles d'arcades tout à fait improbable. Le temps d'apprentissage des commandes et la durée d'un vol semblent incompatibles avec l'impératif de rentabilité maximum de l'espace occupé : un jeu d'arcade doit pouvoir se maîtriser instantanément, fournir des sensations fortes et rejeter très rapidement



Le poste de pilotage provisoire de l'Astralège

un utilisateur exsangue. Il semblerait plus naturel de trouver l'Astralège à proximité des terrains d'aviation, dans les aéroclubs. Instrument de formation autant que de divertissement, il permettrait ainsi aux débutants de se familiariser avec les commandes d'un avion et les impératifs de la navigation aérienne.

Ne manquant pas de projets, Reneco envisage, outre la réalisation de produits similaires bâtis autour d'un simulateur de vol d'hélicoptère, la construction d'un véritable monomoteur biplace à hélice propulsive, tractable derrière une voiture grâce à sa voilure démontable ! De la simulation à la réalité, il n'y a parfois qu'un pas... J.-P.D.



89 bis, rue de Charenton, 75012 PARIS - tél. : 43.42.18.54 +
Ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 h, le lundi de 14 h à 19 h
Métro : Bastille, Ledru-Rollin, Gare de Lyon

Trop de nouveautés pour les faire tenir ici : plus de 60 jeux à 49 F, des jeux en cartouches à 79 F, les soft-cards à 99 F ! Mais... notre catalogue complet "TOUT SUR MSX" avec toutes les nouveautés et nos imports en exclusivité vous sera envoyé gratuitement sur simple demande ! Ou mieux ! Abonnez-vous à MSX NEWS et vous recevrez automatiquement le catalogue, les nouveautés et les 'promos spéciales abonnés' ! MSX NEWS, le journal des hyper-branchés MSX : des bandes dessinées, des jeux d'aventure, les secrets des jeux et les trucs techniques, des listings inédits, les scoops et les exclusivités ! "Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le MSX et que vous n'aviez jamais osé demander..." au prix de 99 F pour 6 numéros.

BON DE COMMANDE à retourner à MSX VIDEO CENTER - 89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Ville _____ Code postal _____

Marque d'ordinateur MSX _____

Mode de règlement ☐ Chèque ☐ Mandat-lettre joint

☐ Envoyez-moi votre catalogue gratuit

☐ Je m'abonne à MSX NEWS pour 1 an (6 nos, 99 F)

☐ Je vous commande le matériel suivant : _____

Pour un prix de _____

☐ Frais de port jeux et accessoires : 20 F

☐ Frais de port matériel : 90 F

TOTAL _____

CANON V20 : 790 F
PHILIPS VG 8235 + 3 JEUX : 960 F
PHILIPS VG 8235 avec moniteur couleur + 3 jeux : 3 990 F

MONITEUR COULEUR PHILIPS
CM 8521 : 1 990 F

PHILIPS MUSIC MODULE : 960 F

CARTOUCHES A 230 F :
CHEAT CARTRIDGE,
EGGERLAND MYSTERY 2
INSPECTEUR Z
PENGUIN ADVENTURE
PLANETE MOBILE

CARTOUCHES MSX 2 :
HOLE IN ONE SPECIAL : 230 F
SUPER RAMBO SPECIAL : 290 F
VAMPIRE KILLER : 290 F

MANETTE JOYBALL : 190 F

33 JEUX AACKOSOFT A PRIX CANON !
(K7 : 95 F, DISQUETTES : 120 F)
ALPHAROID, BEACH HEAD, BREAK-IN,
COME ON PICOT, DAWN PATROL,
SKOOTER, ZANAC, ETC.

36.15, Tilt

Ça y est, notre serveur est lancé. Conçu comme un supplément de Tilt, il connaît une activité grandissante. Pour en savoir plus sur ce nouveau service, lisez la suite!



La sélection d'une machine permet, dès le départ, d'aller à l'essentiel.

Connexion/Fin

Ouvert depuis le 1er avril (donc né sous le signe du poisson) et en période de test jusqu'au 15 du même mois, notre serveur est enfin accessible par le 36.15 code d'accès Tilt. Notre venue tardive sur Minitel peut étonner, elle était pourtant nécessaire. En effet, nous avons décidé de créer un complément de Tilt sur Minitel. Un certain recul était nécessaire pour y parvenir. Nos efforts et votre patience sont enfin récompensés!

Nous avons dû répondre à la question cruciale : quels sont les services - implantables sur ce type de serveur télématique - qu'un journal comme Tilt ne peut proposer en raison de ses structures et de ses contraintes (périodicité mensuelle, délais de fabrication, etc.). Nous avons opté, en premier lieu, pour un gigantesque catalogue de logiciels. Pour chacun d'entre eux, le serveur donne son prix, sa marque, ses compatibilités, des critiques, etc. Cette banque de données, unique en son genre,

contient plus de mille programmes. Elle est mise à jour dès qu'un nouveau logiciel apparaît. Autre service proposé par notre serveur : les petites annonces. D'un accès aisé, elles vous permettent de vendre ou d'acheter rapidement. Le défaut du système : seules les personnes équipées d'un Minitel ou d'un modem peuvent les consulter. Une autre fonction du serveur Tilt : son carnet d'adresses. Si se procurer un logiciel "exotique" ne pose aucun problème à ceux qui habitent en région parisienne, ce n'est pas vrai pour ceux qui sont en province. Dans

Comment obtenir un Minitel?

Pour obtenir un Minitel, vous devez vous munir de votre dernière facture téléphonique et d'une pièce d'identité. Vous n'aurez plus alors qu'à vous rendre à l'agence commerciale P.T.T la plus proche de chez vous. Théoriquement, vous repartirez avec l'appareil sous le bras. Cependant, si le modèle que vous désirez n'est plus en stock, vous serez mis sur liste d'attente. Rassurez-vous : les délais sont très courts (en moyenne moins de quinze jours). Signalons que pour obtenir les coordonnées de l'agence commerciale P.T.T la plus proche de chez vous, il suffit de téléphoner au 14. Enfin, sachez que vous pouvez demander un Minitel couleur. Cela vous coûtera cent quinze francs de location par mois, contrairement au modèle noir et blanc qui est gratuit.

certaines villes, les revendeurs sont rares et mal approvisionnés. Le carnet d'adresses permet alors de trouver les coordonnées de plusieurs magasins d'une ville ou d'une région. L'utilisateur peut donc directement les contacter afin de savoir si l'un d'entre eux dispose de tel produit en stock. Outre les boutiques, ce carnet d'adresses donne les coordonnées de clubs et de distributeurs. Seuls le catalogue, les petites annonces et les

adresses sont disponibles à l'heure où ces lignes sont écrites. Les autres services seront implantés plus tard (probablement à la fin de la période d'essai) et nous vous informerons régulièrement de leurs évolutions. Pour l'instant, concentrons-nous sur ce qui est d'ores et déjà disponible.

Le catalogue

Nous l'avons déjà dit, il contient plus de mille programmes répertoriés. Pour chacun d'entre eux, il propose toutes sortes d'informations (prix, nom, éditeur, machine sur laquelle il



Le catalogue propose les critiques de la rédaction et des lecteurs.

tourne, appréciations d'intérêt, de graphisme, d'animation, de bruitage, etc.). Afin de parvenir à ces renseignements, vous devez dès la première page sélectionner le type de votre ordinateur. Vous l'annoncerez en tapant un mot-clé constitué des deux ou trois premières lettres de son nom (par exemple, pour Amstrad, tapez AMS et envoi). Le serveur vous propose alors un second menu, dédié à votre machine cette fois. Le catalogue est alors accessible par la touche "1", puis envoi. Un nouveau menu apparaît, il contient deux options : la consultation du catalogue et la possibilité de rivaliser avec les rédacteurs de Tilt en écrivant votre propre critique d'un logiciel. La première option passe par l'intermédiaire d'une grille de saisie. En fonction de différents critères, le serveur vous proposera une liste de programmes. Pour obtenir des informations plus précises, il suffit alors de taper le numéro d'ordre de ce programme.

Outre les informations classiques (nom, marque, intérêt et autres), le

serveur indique le numéro de Tilt dans lequel ce logiciel est testé. Vous pouvez, en outre, obtenir la critique de la rédaction ainsi que celles rédigées par les lecteurs qui ont souhaité réagir.

Les petites annonces

Utilisant les options contenues dans le menu "petites annonces", l'utilisateur a le choix entre consulter et passer une annonce. Ceci est possible en passant par une grille de saisie multicritère. A ce niveau, il est possible de définir une ville, une marque...



Validées le lendemain de leur saisie, les P.A. sont pratiques et peu coûteuses.

En consultation, il suffit de sélectionner directement une annonce d'après une liste générale. Comme pour le catalogue, on y accède par une sélection dans le second menu (celui dédié à votre ordinateur). La démarche pour passer une annonce

n'est pas plus complexe que celle décrite pour la consultation : sélection dans le second menu de P.A., puis choix de "Passer une petite annonce". Il ne reste plus qu'à écrire le texte. Notez que la validation de votre annonce n'intervient alors que le lendemain de la saisie.

Le carnet d'adresses

Pour obtenir les coordonnées d'une boutique, d'un club ou bien d'un distributeur, il suffit de choisir l'option du menu propre à chaque machine.



Le carnet d'adresses facilite la recherche des clubs, boutiques et revendeurs.

La recherche est effectuée à partir d'une grille de saisie. Cependant, l'option de recherche libre permet une sélection directe d'après une liste. Ainsi, et quelle que soit l'adresse recherchée, il est possible de trouver rapidement un nom, une rue ou un

numéro de téléphone. Notez que le fichier de répertoire est en cours de constitution.

Vous pouvez d'ailleurs nous aider à le remplir en communiquant au serveur les adresses que vous connaissez.

En guise de conclusion

Evidemment, à l'image de tous les services disponibles sur le "kiosque" (le 36.15), la consultation du serveur Tilt n'est pas gratuite. Une taxe de 73 centimes y est comptée toutes les 45 secondes (soit un peu plus de 58 francs par heure). Cela peut sembler peu coûteux. Attention cependant : les heures de connexion sont très souvent difficilement maîtrisables. Bien entendu, la consultation du catalogue pour un ou deux programmes n'aura que peu d'effet sur votre facture P.T.T. En revanche, le coût d'une activité soutenue sur le Forum (non implanté à l'heure où ces lignes sont rédigées) se révélera rapidement prohibitif. C'est pourquoi, dès le mois de mai, nous vous exposerons certaines astuces qui permettent de réduire les temps de connexion. Quant aux lecteurs qui ne possèdent - pas encore ! - de Minitel, nous les tiendrons informés des possibilités d'émulation existantes sur leurs machines.

Mathieu Brisou

Cette double page a été réalisée, pour la composition, par Mathieu Brisou et la maquette de Tilt avec le logiciel Page Maker sur Macintosh SE.

Tout ce que votre
MICRO
a toujours voulu avoir en
ARCADE
sans jamais oser le demander

Découvrez-le vite

EN TOURNANT LA PAGE

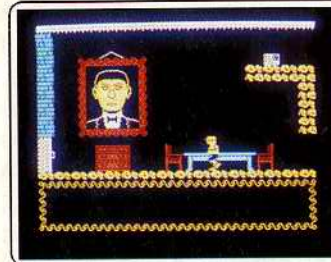
COUP D'OEIL



Crafton & Xunk

Sacré Tilt d'or en 1986, ce logiciel est enfin disponible sur ST. Parviendrez-vous grâce à vos deux compagnons robotiques à voler la mémoire centrale de l'ordinateur ? Les graphismes et l'animation sont encore plus somptueux ici. Quant à l'animation sonore, elle accompagne parfaitement chacune des étapes du jeu. (Disquette Ere Informatique pour ST.)

J.H.
Type : aventure-action
Intérêt : 18
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : C



Mega Bucks

Parviendrez-vous à déjouer les multiples pièges qu'a conçus votre défunt oncle afin de vous empêcher d'hériter de son énorme fortune ? Vous devrez donc pénétrer dans le domaine de votre parent et trouver à tout prix la bande magnétique de son testament. Un jeu mêlant action et aventure, et disposant d'un astucieux système d'icônes. (K7 Firebird pour Spectrum.)

E.C.
Type : action
Intérêt : 11
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : A



Balthazar

Plus le clochard picole, mieux il résiste aux agressions de mioches baffeurs, de clochards et de flics, et plus il gagne de points. Les coups pris diminuent son énergie. Genre archi connu, idée plutôt drôle. Graphismes d'une bonne finition pour les Thomson. Le jeu exige une précision des gestes au pixel près. (Disq. et K7 Titus pour Thomson.)

D.S.
Type : action
Intérêt : 9
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : B pour K7 C pour Disquette

Unbelievable Ultimate
Une excellente compilation éditée par Ultimate, qui, en son temps, a révolutionné le graphisme des jeux d'aventure. Ici, il est de très bonne facture. De même pour la qualité de l'animation. Le relief est époustouflant. Les scénarios sont de bonne qualité



et ne feront que renforcer la bonne impression laissée par l'ensemble. (K7 Master Games pour Amstrad CPC.)
E.C.
Type : arcade/aventure
Intérêt : 15
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : A

10th Frame
Le booling est un thème rare en micro-informatique ludique. Cette simulation essuie les platres... Le jeu est intéressant, suffisamment réaliste dans l'animation du joueur et les bruitages pour motiver le joueur. L'ambiance reste froide cependant,

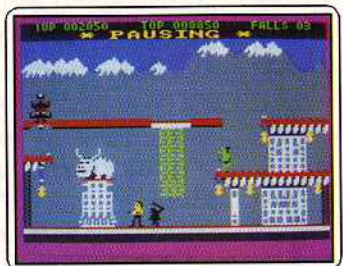


notamment en ce qui concerne le graphisme de l'écran de jeu. (K7 Us Gold pour C 64/128.)
J.H.
Type : sport, booling
Intérêt : 12
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : B

Toadrunner
Transformé en crapaud, vous devez à tout prix tuer le Maître des Pierres et retrouver la princesse pour vous retransformer en humain. Quatre poches vous permettent de stocker les objets importants pour votre quête. Un jeu d'aventure-action très classi-



que mais heureusement servi par des graphismes et une animation corrects (K7 Ariolasoft pour Spectrum.)
J.H.
Type : aventure-action
Intérêt : 12
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : B



Amstrad Academy

Une compilation de quatre programmes dissemblables tant au niveau des thèmes que de la qualité. Pour le meilleur, on pourra citer Zorro ou Bruce Lee qui sont de bons jeux d'arcade. Pour le pire, on notera Bounty Bob et Dambuster qui, malgré des scénarios acceptables, disposent de graphismes trop rudimentaires. (K7 Master Games pour Amstrad CPC.)

E.C.
Type : arcade
Intérêt : 9
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : A



Knight Tyme

Dans ce jeu d'aventure-action futuriste, vous n'avez pas de monstre à combattre ou de piège à éviter. Il faut faire ici un usage intelligent des objets et utiliser les compétences des personnages que vous croisez. Un bon jeu au style original, servi par des graphismes et une animation de qualité. Pour un prix modique. (K7 Mad Games pour Spectrum.)

J.H.
Type : aventure-action
Intérêt : 13
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : A



Maddog

...es de la vie d'un chien. Titus, après le très sophistiqué Erébus, propose un jeu d'action simple, mais dont le héros canin semble doué d'une vie propre, et dont les mouvements sont drôlement transcrits à l'écran. Le décor est dépouillé et a des couleurs franches. Maddog suit ses idées fixes et doit éviter la cage. (Disquette Titus pour Thomson.)

D.S.
Type : action
Intérêt : 10
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : B

Prodigy
Pour sortir de ce vaste monde semé d'embûches, vous devrez mettre la main sur quatre clés. Certes, le scénario n'est pas original mais le graphisme en relief est splendide et très varié. L'animation est correcte. Les bruitages, très discrets, explosent lors-



que le programme est en pause. Un bon jeu d'aventure-action (K7 Electric Dreams pour Spectrum.)
J.H.
Type : aventure-action
Intérêt : 13
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : B

Master of Magic
Vous voici transporté dans le monde mystérieux de la magie. Il vous faut mettre la main sur l'amulette de l'immortalité. Les monstres sont légion. Pour vous en débarrasser, vous devez fuir, recourir à votre épée ou à vos sorts. Un amusant jeu de rôle au prix



très compétitif, mais trop simple pour les amateurs chevronnés. (K7 Mad Games pour Spectrum.)
J.H.
Type : aventure-rôle
Intérêt : 12
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : A

Golf
Ce parcours en neuf trous se joue seul ou à deux. Le choix des clubs est complet et l'on peut mettre de l'effet dans le swing pour compenser l'action du vent, par exemple. Le graphisme n'est que moyen car le terrain est vu du dessus et l'animation simpli-



fiée. Quant au bruitage, il est quasi inexistant. Un logiciel correct. (K7 Imagine pour Spectrum.)
J.H.
Type : golf
Intérêt : 11
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : B

ENDURO RACER



Le géant de la

MICRO ARCADE

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



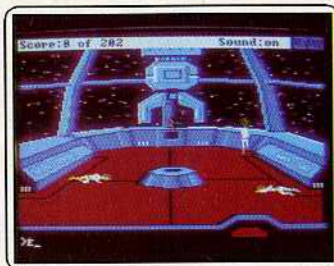
ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE

ACTIVISION FRANCE
9 Avenue Matignon - 75008 Paris
Tél. : (1) 42.99.17.85 - Télex : 650.703 - Fax 42.99.19.45



SEGA
TM & © SEGA 1986. All Rights Reserved.

COUP D'OEIL



Space Quest

Votre soleil est en train d'agoniser entraînant avec lui toutes les planètes périphériques dans l'étreinte glacée de la mort. Vous devez donc récupérer le seul appareil capable de rendre la vie au système solaire. Celui-ci est aux mains des terribles Sarians. Un fabuleux jeu d'aventure animée, plein de surprises et de clins d'œil. (Disquette Sierra On Line pour Amiga.) E.C.

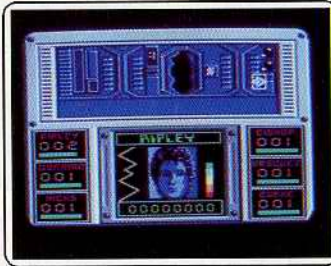
Type : _____ aventure
Intérêt : _____ 17
Graphisme : _____ ★★★★★
Animation : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ E



Tempest

Parcourant le pourtour d'une figure géométrique, vous empêcherez de nombreux cubes de parvenir jusqu'à vous. Ce jeu simple, tant pour ses graphismes que son action, requiert une attention de tous les instants pour ne pas se laisser déborder. Les

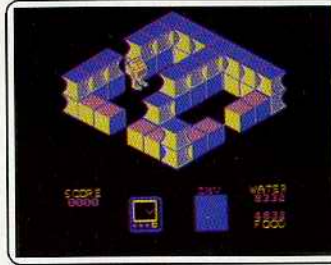
bruitages de cette version sont moins convaincants que ceux sur Amstrad. (K7 Electric Dreams pour Spectrum.) J.H.
Type : _____ action
Intérêt : _____ 14
Graphisme : _____ ★★★★★
Animation : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ A



Aliens

Cette adaptation possède une ambiance captivante (cf. Tilt 40). Si l'on reste loin de l'angoisse du grand écran, la gestion simultanée des six membres de l'équipage nécessite autant de réflexes que de stratégie. Le graphisme du C 64 met bien en valeur cet univers lugubre. Aliens est une bonne simulation. (K7 Electronic Dreams pour Commodore 64/128.) O.H.

Type : _____ action, échelle
Intérêt : _____ 15
Graphisme : _____ ★★★★★
Animation : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ B



Chimera

Un petit robot doit découvrir le secret du labyrinthe. Cette nouvelle version de Chimera est très semblable aux précédentes (cf. Tilt 30, page 39). L'action ne bénéficie pas d'un graphisme très varié. L'aventure s'avère parfois monotone, même si quel-

ques objets ou messages étayent la stratégie. Un logiciel qui vieillit mal. (K7 Firebird pour Amstrad CPC.) O.H.
Type : _____ action, stratégie
Intérêt : _____ 10
Graphisme : _____ ★★★★★
Animation : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ B



MGT

MGT arrive sur PC et compatibles. Toujours aussi séduisant pour la subtilité de son inertie et de ses décors, le programme est identique aux versions précédentes (cf. Tilt 37). Une mission périlleuse qui profite d'une stratégie complexe, d'une ambiance feutrée mais captivante où l'action ne laisse aucune place aux tirs à gogo! (Disquette Loriciels pour PC et compatibles.) O.H.

Type : _____ action, stratégie
Intérêt : _____ 16
Graphisme : _____ ★★★★★
Animation : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ B



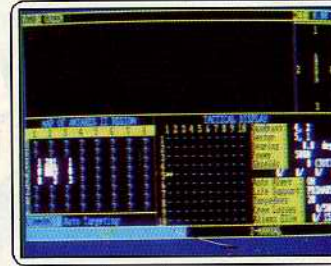
vous guettent dans cet univers en trois dimensions. (Disquette Loriciels pour Atari ST.) E.C.
Type : _____ action/aventure
Intérêt : _____ 11
Graphisme : _____ ★★★★★
Animation : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ C



Red Alert

Le but est simple : protéger vos villes des missiles en utilisant vos défenses sol-air et votre satellite laser. Il est surprenant que ce jeu — qui date de la préhistoire de la ludotique — ait vu son adaptation sur ST. Certes les graphismes sont de qualité mais l'action est insipide et répétitive, sans parler des bruitages : assommants! (Disquette Antic pour ST.) J.H.

Type : _____ action
Intérêt : _____ 6
Graphisme : _____ ★★★★★
Animation : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ C



Star Fleet I

Une grandiose reprise de la série d'aventures galactiques bien connue, Star Trek. Des graphismes symboliques guère nouveaux pour des combats ternes. Une très grande facilité d'emploi. La difficulté du jeu progresse tellement qu'il semble impossible

d'atteindre le rang d'amiral. Les aspects tactiques prédominent. (Disquette Interstel pour Amiga.) N.C.
Type : _____ combat spatial
Intérêt : _____ 13
Graphisme : _____ ★★★★★
Animation : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ D



Silent Service

Cette superbe simulation de sous-marin a été Tilt d'or sur ST. L'adaptation sur Spectrum est particulièrement heureuse et les graphismes restent de très grande qualité. En revanche, le maniement du jeu est nettement plus complexe du fait du grand nombre de touches à contrôler. Un excellent logiciel intéressant à souhait. (K7 Microprose pour Spectrum.) J.H.

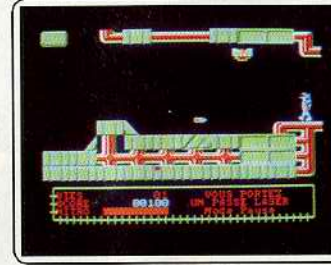
Type : _____ simulation de sous-marin
Intérêt : _____ 16
Graphisme : _____ ★★★★★
Animation : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ B



Conflict in Vietnam

Voici la version pour compatibles PC de ce logiciel testé dans notre dossier Wargame (Tilt 37). Réservez, bien entendu, aux passionnés du genre, cette simulation mise sur le réalisme des ses scénarios et la richesse des situations proposées. Classique, bien

conçue et agrémentée d'une notice particulièrement fournie... (Disquette MicroProse pour PC et compatibles.) O.H.
Type : _____ wargame
Intérêt : _____ 15
Graphisme : _____ ★★★★★
Animation : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ F



L'hépius

Privé de générateurs d'énergie, votre vaisseau spatial dérive vers un trou noir. Seul espoir de survie pour l'équipage : qu'un volontaire réactive les générateurs de secours. Jouissant de décors agréables, ce programme déçoit par une animation peu attrayante, un sonorisatoin insuffisante et un manque criant de variété. (K7 ou disquette Cobra Soft pour Amstrad CPC.) M.B.

Type : _____ action
Intérêt : _____ 8
Graphisme : _____ ★★★★★
Animation : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ B (K7 ou disquette)



Qrisp!

Un labyrinthe où sont disséminées les pièces d'un jeu d'échecs à rassembler. Le graphisme, même pour Thomson, est désuet, l'animation des personnages peu convaincante, quant au son... Les monstres habituels sont omniprésents. Vous disposez pour

les ralentir d'un pistolet anesthésiant. C'est vous que vous risquez d'endormir. (K7 Ere Informatique pour MO5-MO6.) J.-L.R.
Type : _____ action
Intérêt : _____ 6
Graphisme : _____ ★★★★★
Animation : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ B

ÉCHANGEZ VOS JEUX!!

BOOMERANG
CENTRE D'ÉCHANGE DU LOGICIEL JEUX

Quand vos jeux n'ont plus de secrets pour vous, échangez-les contre des nouveautés grâce à BOOMERANG, premier centre d'échange du logiciel de jeux.

BP 585 74014 ANNECY Cedex Tél. 50.67.70.42

Je souhaite recevoir votre documentation sans engagement de ma part sur le fonctionnement du centre BOOMERANG (joindre un timbre).

MICRO UTILISÉ : ☐ AMSTRAD CPC ☐ COMMODORE 64

Nom _____ Adresse _____ Ville _____ Code postal _____

Ti. 42



LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

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

OFFRE ATARI 1040STF BUREAUTIQUE

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

Monochrome : 7 990 Frs

Version Couleur: 9 490 Frs

Nous consulter pour achats groupés

QUELQUES UTILITAIRES POUR ST

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



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



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

Qté	Désignation	Prix

Appeler
nous au



47 66 11 77

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

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

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

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

TONIC TILE
DEFENDER CROWN
US FOOTBALL
BASE BALL
BARBARIANS
GAUNTLET
GOLD RUNNER

STAR TREK
ENDURO RACER
QUARTET
ORBITER
LAST NINJA
ARKANOID
FILM DIRECTOR

300 TITRES DISPONIBLES, NOUS CONSULTER

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



LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

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

AMIGA 1000

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

8990Frs

DRIVE SUP 1010 **2380F**

AMIGA 500

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

4700Frs

+ 1 Joy + 1 Jeu

AMSTRAD PC-1512

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

LOGICIELS AMIGA

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

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

Disquettes
 3,5 SF DD
 par 10
150Frs

LOGICIELS PC ET COMPATIBLES

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

Ordinateur ZENITH Z-148PC

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

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

Mêmes configurations Couleur **NC**

AMIGA 2000

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

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

BRANCHEZ VOUS



LIVRAISON PARIS 1 K7 GRATUITE POUR L'ACHAT DE 2K7
GRATUITE POUR 3000F D'ACHAT
 LIVRAISON PROVINCE 5000F D'ACHAT
GRATUITE POUR 5000F D'ACHAT
 REPRISE DE VOTRE MICRO 64K JUSQU'A 1500F POUR L'ACHAT D'UN 1040 STF AVEC MONITEUR

TUBES

Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois

RANARAMA

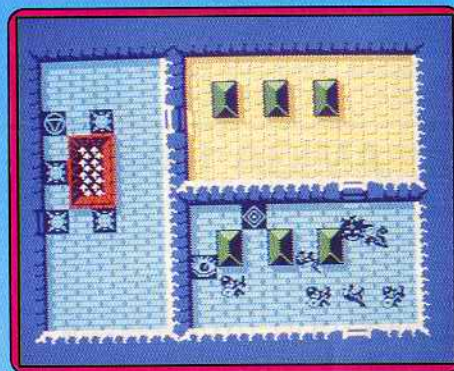
Croaahh ! croaahh !

Lors de leur attaque, les hordes de démons ne firent pas de quartier. Elles exterminèrent tout le monde sauf un apprenti magicien. Malheureusement, il a été transformé en crapaud en utilisant une potion le protégeant des démons. Vous le contrôlez sous l'apparence d'un batracien et l'acheminez aux travers des nombreuses pièces où grouillent les malfaisantes créatures, le but étant évidemment de les éliminer. Pour cela il faut trouver les différents items dispersés dans le dédale de couloirs et de pièces.

Vous pouvez ainsi accéder à huit niveaux d'armement et huit sortes de protection. Le graphisme démontre bien que le Spectrum a encore de beaux restes.

En ce qui concerne les différents décors, le crapaud et les démons sont un régal pour l'œil : les murs, les planchers sont finement détaillés. Les couleurs utilisées avec sobriété ponctuent agréablement les changements de lieu. L'animation est aussi de bonne qualité, reproduisant les bonds de votre batracien et même ses clignements d'yeux. La musique est une merveille compte tenu des possibilités sonores du Spectrum au même titre que les bruitages accompagnant les sorts. Détail amusant : votre niveau d'énergie sera ponctué par la fréquence de vos croassements. On pour-

rait reprocher à ce programme d'utiliser le sempiternel thème du labyrinthe. Mais dans son cas, c'est si astucieusement fait que cela renforce le suspens ambiant. Un bon programme, croaahh ! (K7 Hewson pour Spectrum).
E.C.



Type _____ arcade/aventure
Intérêt _____ 15
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ A

ARKANOID

Casse-briques

S'il est un jeu connu de tous, c'est bien le casse-briques. Rapidement dépassé, il est tombé dans l'oubli et rares sont les amateurs capables de se souvenir des joies qu'il leur procura. Or, depuis plusieurs mois

déjà, il semble que ce jeu subisse un certain regain d'intérêt. Cela est dû, sans doute, à l'apparition dans les cafés d'une version revisitée du casse-briques :



Arkanoid. Fondamentalement, le principe n'évolue guère. Le but est de renvoyer un projectile à l'aide d'une raquette afin de détruire des briques (d'où le nom du reste). Là où ce programme innove, c'est qu'il permet à la raquette de changer de forme ou de propriétés.

Après destruction de certaines briques, il arrive que des objets apparaissent à l'écran. Les récupérer permet de ralentir le jeu, d'agrandir la raquette, d'obtenir des

missiles... Inutile de dire que la vérité du jeu en est grandement augmentée. Autre point fort de Arkanoid : la réalisation. Les graphismes simples mais fort soignés sont du meilleur effet. Et parfaitement mis en valeur par des teintes agréables. De plus, les routines d'animation sont douces et précises. Notons aussi la gestion irréprochable des commandes et une bande sonore de grande qualité aux mélodies agréables.

Arkanoid sait remettre au goût du jour un concept de jeu que tout le monde croyait éternellement dépassé et fait donc ainsi la preuve que la simplicité est une qualité parfois essentielle pour qu'un programme soit divertissant. Par ailleurs réjouissons-nous du fait que les jeux d'arcade pure ont encore de belles années à vivre. (K7 ou disquette Imagine, pour C 64/128.)
M.B.

Type _____ arcade
Intérêt _____ 16
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B

STRYFE

Les hordes de Morvelinh

Il y a bien longtemps, quand on croyait encore aux créatures de légende et qu'il y avait encore des princesses à délivrer, un affrontement sanglant eut lieu au royaume de Féerie. Il opposait les gnomes (que vous incarnez) aux hordes maléfiques du grand démon Morvelinh. Votre tâche consiste donc à détruire sans pitié les différentes créatures du mal jusqu'à l'ultime bataille qui vous opposera au Maître du chaos.

Voilà un très bon jeu d'arcade sur CPC. Dès le chargement, on est étonné par la beauté de l'écran de présentation. On ne l'est pas moins par le graphisme du jeu qui dispose d'une centaine de décors, de nombreux monstres et d'un esthétisme en harmonie



SENS ACTIONS FORTES

CRAFTON & XUNK

2912. La guerre menace la Terre. Sur toutes les colonies spatiales, c'est l'angoisse : si l'ordinateur central de contrôle galactique est détruit, toute vie s'éteindra sur les planètes non autonomes. Pour Crafton, androïde spécialiste des missions dangereuses, et XUNK, son fidèle podocéphale, il s'agit d'investir le centre de recherche qui garde l'ordinateur et d'éviter la catastrophe. La richesse du jeu, la qualité graphique et l'exceptionnelle rapidité de l'animation en 3D vous feront passer de fabuleux moments.

REMI HERBULOT
MICHEL RHO
JEAN-LOUIS VALERO



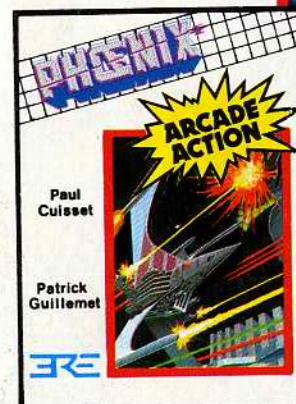
AMSTRAD CASSETTE ou DISQUETTE
ATARI 520 et 1040 ST



PHOENIX

Aux commandes de votre vaisseau PHOENIX AY21, vous foncez sur les routes oubliées de l'espace. Votre mission : réouvrir ces routes autrefois piégées et détruire les stations laser qui vous tirent dessus tout en évitant les trous noirs, les zones magnétiques ou les régions à photon qui mettent à rude épreuve vos qualités de pilote. L'exceptionnelle qualité graphique de PHOENIX et les effets spectaculaires de la vision 3D vous feront passer aux commandes des heures d'une intensité inoubliable.

PAUL CUISSET
PATRICK GUILLEMET



ATARI 520 ET 1040 ST



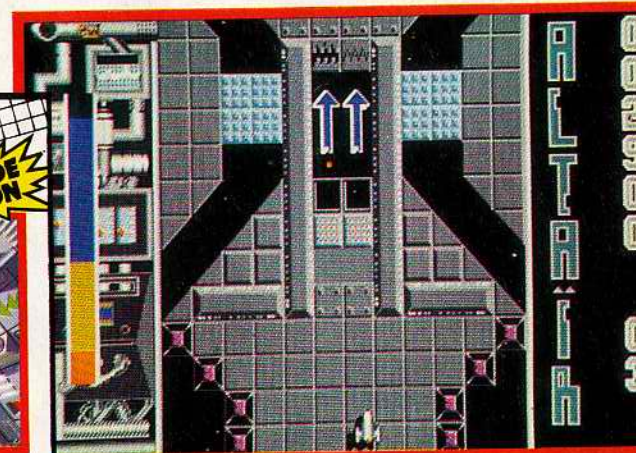
ALTAIR

Aux commandes d'une navette d'intervention nucléaire, vous survolez la base gigantesque des pirates de l'espace, qui tentent de coloniser la 4^e galaxie. Leurs installations vous narguent, leurs canons vous ajustent, leurs vaisseaux vous pourchassent, mais rien n'arrête l'œuvre de destruction salvatrice que vos nerfs d'acier conduisent. Un jeu d'arcade grandiose et d'une beauté stupéfiante.

FABRICE DECROIX
FRANÇOIS GAROFALO



ATARI 520 et 1040 ST



ERE
ERE INFORMATIQUE

TUBES

avec le thème. Les animations sont rapides, fluides et multiples : on peut compter, jusqu'à quinze créatures bougeant simultanément pixel par pixel, sans qu'il y ait de ralentissement notable. L'environnement musical est lui aussi de bonne facture et renforce l'aspect trépidant du jeu. Ce n'est pas tout : avec *Stryfe* on peut jouer à deux simultanément, ce qui permet d'élaborer de fructueuses stratégies. Vous constaterez alors que certaines créatures (les fantômes)



cherchent à se venger en attaquant que celui qui a cherché à les tuer. On peut dire qu'elles font preuve d'intelligence ! *Stryfe* est un excellent programme qui mériterait d'être adapté à des machines telles que l'Amiga ou l'Atari ST. (Disquette Ere Informatique pour CPC Amstrad.) E.C.

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

KNUCKLEBUSTERS

Big Brother version micro

Sinistre avenir que nous prédit ce programme. Au deux cent onzième siècle,



suite à une contestation sociale de plus en plus vive, les prisons d'état se retrouvent surchargées du tiers de la population. Seule solution : le traitement chirurgical de la déviance sociale et l'utilisation des « réformés » en gardiens du système de répression (les androïdes). Votre rôle consiste à vous échapper de la cité pénitentiaire, en traversant six zones aussi différentes qu'hostiles et à vous réfugier dans le sanctuaire. Est-il bien sûr qu'il existe, d'ailleurs ?

Le graphisme de *KnuckleBusters* reproduit bien l'ambiance d'un univers froid et inhumain (sentinelles casquées et murs d'acier). Quant à l'animation, elle utilise parfaitement les possibilités de la machine : scrollings fins et déplacements souples des androïdes, le tout à une vitesse stupéfiante. La musique est parfaitement adaptée au thème du jeu avec ses accents guerriers ; celle de *Rambo* est du même auteur. Vos combats se font sans armes à feu mais dans des corps à corps plus ou moins meurtriers en fonction du type d'androïdes rencontrés (cinq variations). D'autre part, il est nécessaire de ramasser des objets qui s'avèreront utiles par la suite (clefs, vivres). *KnuckleBusters* est donc un programme rapide, violent, techniquement irréprochable, mais utilisant un thème quelque peu usé. (K7 Melbourne House pour C64.) E.C.

Type	arcade
Intérêt	13
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	A

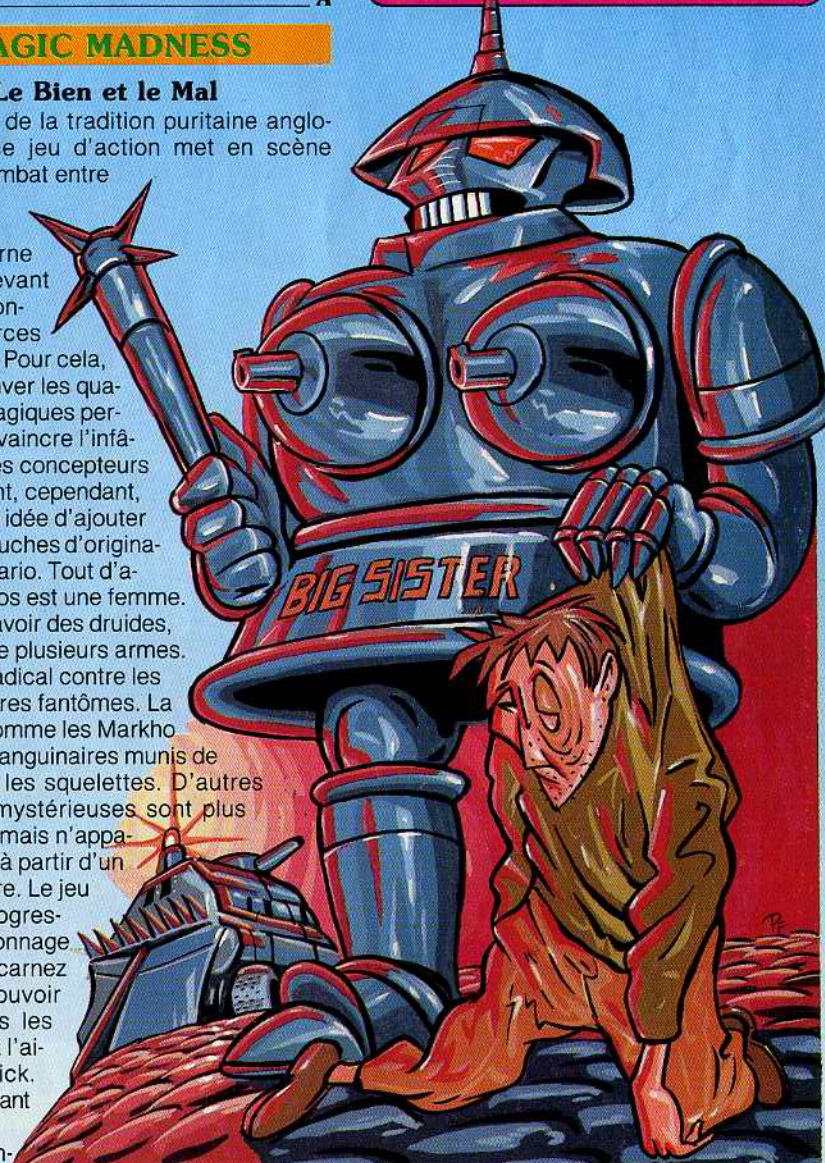
MAGIC MADNESS

Le Bien et le Mal

Expression de la tradition puritaine anglo-saxonne, ce jeu d'action met en scène l'éternel combat entre le bien et le mal. Le joueur incarne le héros devant libérer sa contrée des forces maléfiques. Pour cela, il doit retrouver les quatre livres magiques permettant de vaincre l'infâme Colo. Les concepteurs de ce jeu ont, cependant, eu la bonne idée d'ajouter quelques touches d'originalité au scénario. Tout d'abord, le héros est une femme. Initiée au savoir des druides, elle possède plusieurs armes. Le sel est radical contre les lutins et autres fantômes. La crosse assomme les Markho (des êtres sanguinaires munis de gourdin) et les squelettes. D'autres créatures mystérieuses sont plus résistantes mais n'apparaissent qu'à partir d'un certain score. Le jeu est donc progressif. Le personnage que vous incarnez peut se mouvoir dans toutes les directions à l'aide du joystick. Il est cependant regrettable que le chan-

gement d'arme se fasse par la barre d'espace. Les commandes sont, quant à elles, agréables car précises et fort bien gérées. En revanche, les graphismes sont trop stylisés.

Etait-il impossible de faire l'équivalent de ce que l'on trouve dans nombre de programmes sur C64 ? Une très bonne note, en revanche, pour la bande sonore qui reprend le thème du dessin animé « L'apprenti sorcier », de Walt Disney. A défaut d'être réel-



LUCKY LUKE



NITROGLYCERINE



(c) DARGAUD (SUISSE) SA, 1987

MORRIS &
LO HARTOG VAN BANDA



Un logiciel explosif
à manipuler avec précaution!!!
Gardez votre sang froid...

Un super logiciel d'aventure et d'action



COKTEL VISION

TUBES

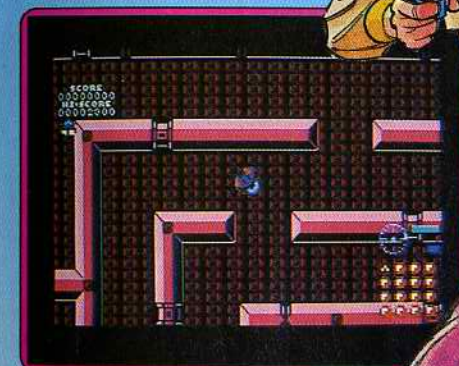
lement original, ce logiciel propose un ensemble son/graphismes assez enfantin et relativement agréable. (Cassette ou disquette Anco pour C64/128.) M.B.

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

MUTANTS

Garder son sang-froid!

Un jeu d'action typique et épuisant, bien trop classique malheureusement. Pour éliminer les mutants, vous pilotez votre vaisseau dans un labyrinthe gigantesque, armé de canons laser ou de boucliers protecteurs. Sur une musique de fond riche et bien conçue, la mission est particulièrement difficile. Le vaisseau, soumis à l'inertie, ne doit pas heurter les parois du labyrinthe sous peine d'être détruit. Il s'agit donc de



manœuvrer avec légèreté le joystick, de ne jamais perdre son sang-froid et de découvrir au plus vite les galeries qui mènent au but! Si l'on passe outre le manque d'originalité d'un tel scénario, on ne peut que reconnaître l'efficacité de l'animation. Trop efficace, en fait. Le sol, constitué d'un damier uniforme, défile si vite qu'il est quasi impossible de ne pas quitter le jeu sans une bonne migraine! Dans ce logiciel, il n'est heureusement pas de recherche stratégique. *Mutants* est un «remake» à haute vitalité des trop nombreux logiciels d'action/labyrinthe classiques. Avis aux amateurs... (Disquette Ocean pour Commodore 64/128.) O.H.

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



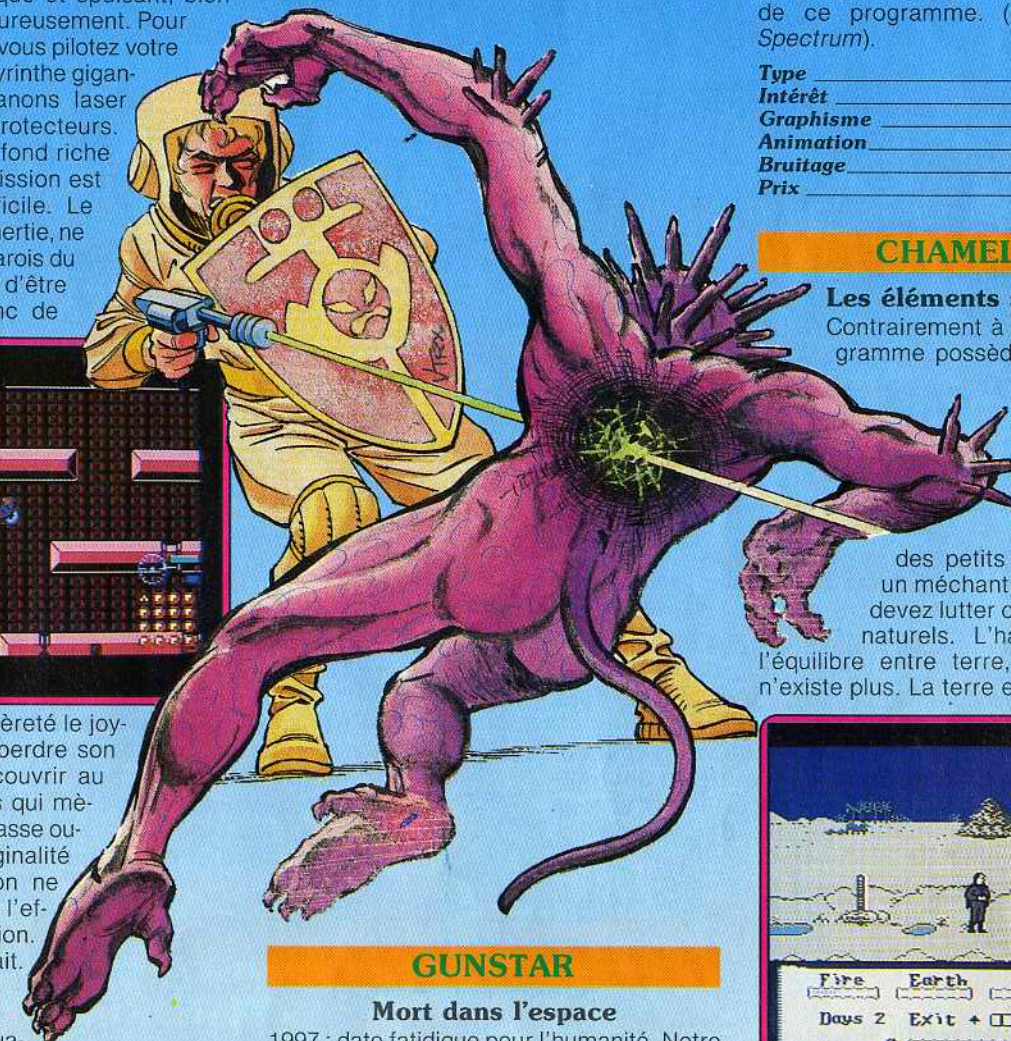
seaux. Une petite note d'humour vous est dispensée en cas d'explosion du vaisseau par l'animation du pilote terrorisé. Les explosions ont fait l'objet de soins particuliers. Le bruitage est sans doute la constituante la plus intéressante de ce programme. Tous les événements importants émettent des bruits réalistes, compte tenu surtout des possibilités sonores limitées des anciens Spectrum. Les auteurs n'en ont pas pour autant délaissé l'humour: au départ de chaque vaisseau, apparaît le C.V. du pilote! Malgré l'excellente finition technique, on regrette le scénario un peu usé et le manque de progression dans la difficulté de ce programme. (K7 Firebird pour Spectrum.) E.C.

Type	arcade
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	A

CHAMELEON

Les éléments se déchainent

Contrairement à beaucoup, ce programme possède une relative originalité au niveau du scénario. Il faut évidemment sauver l'humanité, mais ce n'est pas en détruisant des petits hommes verts ou un méchant sorcier. Non, vous devez lutter contre les éléments naturels. L'harmonie régissant l'équilibre entre terre, eau, feu et gaz n'existe plus. La terre est donc soumise à



GUNSTAR

Mort dans l'espace

1997: date fatidique pour l'humanité. Notre espèce, après avoir subi une attaque aussi injustifiable que cruelle, vient d'être mise en esclavage par de sanguinaires extraterrestres. Les hommes libres restants ne doivent leur salut qu'à leur base cachée dans les profondeurs souterraines de la Lune. Aux commandes de la flotte Gunstar, ces survivants devront donc libérer la Terre. Le programme dispose de graphismes fins et d'une utilisation rationnelle des couleurs. La diversité est au rendez-vous puisque, au gré des niveaux, vos agresseurs changent d'allure. L'animation est fluide comme le prouvent le défilement fin du fond cosmique et les évolutions des différents vais-



de rudes combats entre les divers éléments qui la composent. La conséquence directe est l'apparition de démons qui ne font qu'empirer les choses. L'humanité ne peut donc plus vivre en paix. Pour que l'harmonie soit rétablie, vous devez reconstituer le flux coloré régulateur des différentes forces naturelles. Ce programme utilise, paraît-il, la Pananimation 3D. De concert avec le graphisme, ce système d'animation est censé créer une atmosphère particulière. «Censé» car la comparaison avec d'autres programmes ne fait pas ressortir d'apport

TILT

MICROLOISIRS

**VOUS OFFRE
EN CADEAU UN ABONNEMENT
GRATUIT DE 6 MOIS**

**SI VOUS DEVEZ LE
PARRAIN D'UN NOUVEL ABONNÉ**



**POUR VOTRE
AMI**

198 F. SEULEMENT



**POUR
VOUS**

GRATUIT

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

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

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

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

BON D'ABONNEMENT-PARRAINAGE A TILT

à remplir par votre ami

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

Nom :

Prénom :

Adresse :

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

Ville :

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

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

à remplir par vous

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

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

Nom :

Prénom :

Adresse :

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

Ville :

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

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

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

TUBES

discernable. L'animation douce et précise est de bon niveau. Quant à la partie sonore, elle est de qualité supérieure. La mélodie agréable possède des variations de tonalité aérienne et fort à propos. Les commandes sont bien gérées. *Chameleon* est donc un « hit » potentiel. Il est cependant regrettable que la progressivité du jeu ne soit pas plus importante et que les graphismes ne soient pas très soignés (K7 ou disq. Electric Dreams pour C 64/128.) M.B.

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

FLYSPY

Hélicoptage

L'action : piloter un petit hélicoptère à travers les galeries d'un dangereux univers. La stratégie : ramasser les objets qui traînent et les utiliser au bon moment. Bref, un scénario classique qui met en place une mission difficile et attachante. *Flyspy* bénéficie d'un graphisme très « fouillé » et vif en couleur. Les divers tableaux de jeu représentent l'intérieur d'un laboratoire souterrain. Sinistre enchevêtrement de tuyaux, rayons, téléporteurs et canalisations d'eau, la complexité du décor oblige à une parfaite concentration. Outre le classique maniement de votre vaisseau, vous devez maîtriser le menu « action » qui vous permet

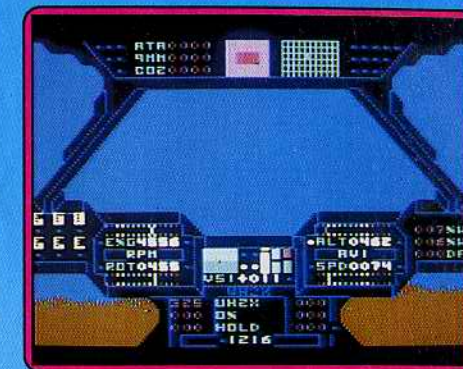
de prendre, laisser ou utiliser les objets découverts. Et il n'est qu'une seule stratégie susceptible de vous mener au succès. Les clefs ouvrent les portes, le laser occupe vos ennemis, les bombes font le reste ! L'intérêt de la mission réside donc essentiellement dans le choix des armes. Il en existe une panoplie assez variée pour motiver le joueur pendant de longues heures ! (K7 Mastertronic pour Amstrad CPC.) O.H.

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

SUPER HUEY II

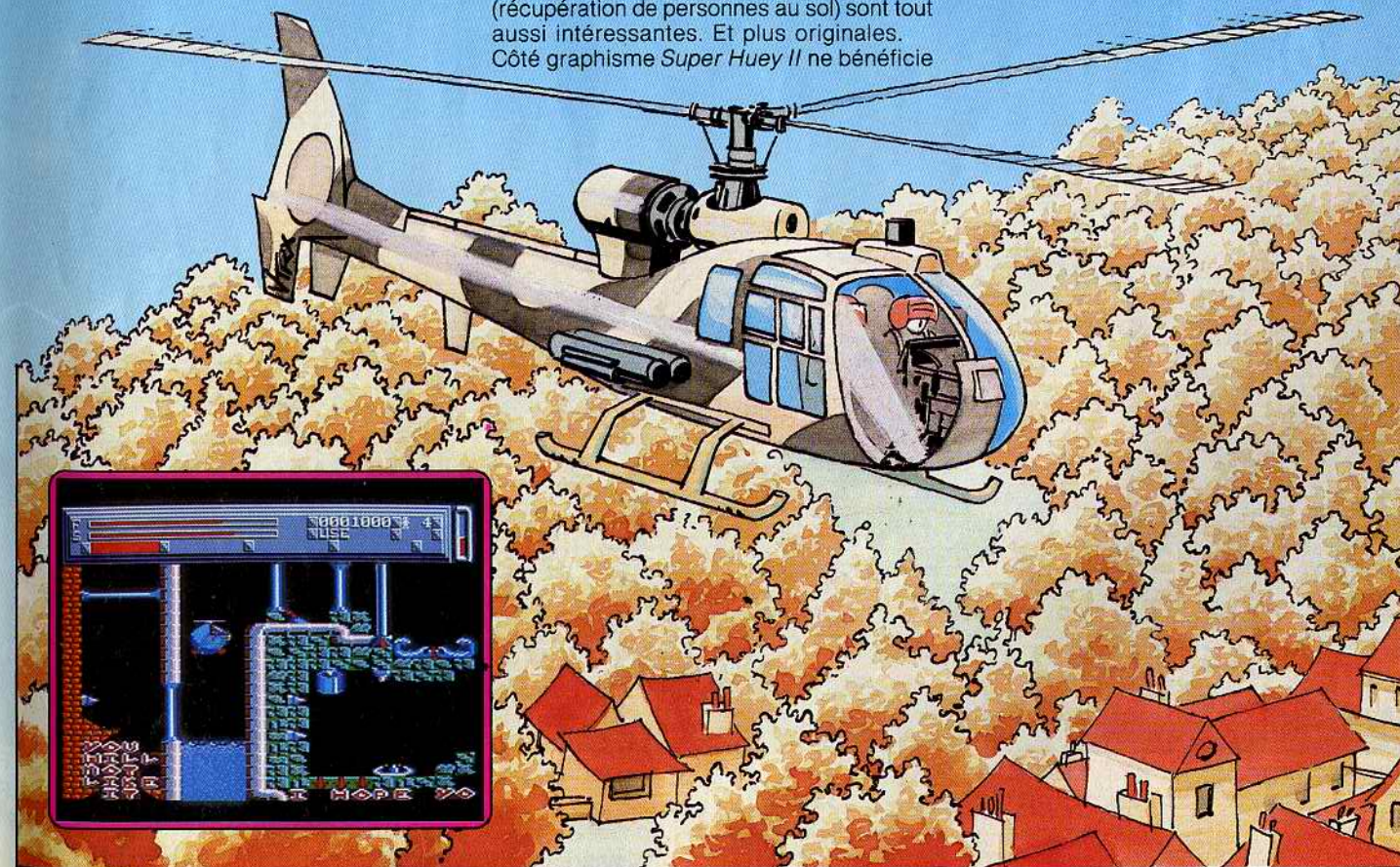
Vol en hélico

Sans commune mesure avec la version précédente (*Super Huey*), ce programme s'inscrit en bonne place parmi les trop rares simulations de vol en hélicoptère. *Super Huey II* possède deux atouts essentiels : un réalisme de qualité et un scénario captivant. Le pilotage vous invite à contrôler vingt-quatre commandes spécifiques. Le vol est soumis tout à la fois au joystick (réglage de l'« assiette » de l'appareil) et au clavier. Vous devez ainsi envoyer des messages radio, réceptionner les appels d'alerte ou réclamer diverses informations, météo, positions, etc. Il existe plusieurs scénarios, le plus fréquemment des combats air-air ou air-terre. Mais les phases de sauvetage (récupération de personnes au sol) sont tout aussi intéressantes. Et plus originales. Côté graphisme *Super Huey II* ne bénéficie



pas d'une très bonne représentation au sol. Le terrain est uniforme et parfois monotone. Les engins ennemis, en revanche, arrivent sur vous dans un contexte en trois dimensions particulièrement réaliste, ce qui décuple l'ambiance de la mission. Même chose pour l'excellent bruitage des pales et des réacteurs. De quoi séduire tous les amateurs de sensations ! Le vol en hélicoptère est, par principe, plus souple, plus délicat peut-être que le pilotage d'avions classiques. Un effet très bien rendu par ce simulateur qui ne pêche que par la simplicité graphique. (Disquette US Gold pour C 64/128.) O.H.

Type	simulation hélicoptère
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B



FONCEZ DANS L' AVENTURE

UNE NOUVELLE AVENTURE DE JAMES DEBUG LE MYSTERE DE PARIS

COKTEL VISION



Thomson :
K7 - Disquette
Amstrad :
Disquette

Une machine infernale au cœur de Paris : JAMES DEBUG doit lutter contre les pièges de la ville et du temps afin de vaincre ce complot diabolique...
Un jeu nouveau à chaque partie.

AVENTURE ET ACTION

ROBINSON CRUSOE



Thomson :
K7 - Disquette
Amstrad :
Disquette
Compatible PC

Rescapé d'un terrible naufrage, Robinson Crusoe se retrouve seul sur une île déserte. Sa survie ne dépend plus que de vous. Pourra-t-il enfin retrouver son Angleterre natale ?

AVENTURE

ROBINSON CRUSOE: ☐ K7 MO5-MO6-TO7-TO8 : 155 F
☐ Disk TO8-TO9-TO9+ : 180 F
☐ Disk Amstrad : 180 F
☐ Compatible PC : 195 F

LE MYSTERE DE PARIS: ☐ K7 MO5-MO6-TO7-TO8: 165 F
☐ Disk TO8-TO9-TO9+ : 195 F
☐ Disk Amstrad : 195 F

Joindre un chèque correspondant + 10 F de frais de port.

Le catalogue contre 2 timbres à 2,20 F. COKTEL VISION : 25 rue Michelet ; 92100 BOULOGNE.

Nom : _____ Adresse : _____

TUBES

BALANCE OF POWER

Chef d'État

Si vous êtes plus attiré par la réflexion que par l'action, si vous pensez que rien ne vaut la stratégie, ce jeu est fait pour vous. Incar-



nant un chef d'État soviétique ou américain vous usez de tous les moyens pour que votre bloc l'emporte sur l'autre. Mais pas à n'importe quel prix : inutile de déclencher la troisième guerre mondiale pour arriver à vos fins, vous ne seriez plus là pour voir le résultat... Éléments fondamentaux du jeu, une carte du monde au graphisme très précis est présente à l'écran. En cliquant un pays, il est possible d'obtenir des informations à son sujet ou bien d'y effectuer une action. Deux éléments s'avèrent fondamentaux pour réussir. Le premier tenir compte des aléas politiques du tiers-monde. Soutenir un gouvernement, des rebelles, ou l'armée d'un État est souvent nécessaire pour que le pays ne bascule pas dans l'autre bloc. De même, manœuvrer les États neutres peut s'avérer fort utile. L'intervention a lieu alors directement, au nez et à la barbe de tous. Second élément fondamental : la situation d'un État à un instant donné. Pour l'obtenir, cliquez un pays et sélectionnez une des options présentes dans la barre de menus. Aussitôt, l'ordinateur affichera les informations désirées, l'histoire du pays, sa situation politique etc. Facile d'accès, ce programme pour Macintosh possède un attrait certain. Son intérêt n'est diminué que par la non traduction de la documentation et des textes. Ils sont tous en anglais. (Disquette Mindscape pour Macintosh.) M.B.
La présentation couleur favorise cette version pour Amiga : elle apporte une plus grande lisibilité aux différentes cartes de zones d'influences, de richesse, de prestige, de vulnérabilité, etc. Une simulation stratégique de l'affrontement des deux grandes puissances où la règle semble être : déstabiliser les pays du bloc opposé et protéger les siens en jouant de la menace nucléaire. La principale leçon

de ce jeu est triviale : les USA ou l'URSS ne reculeront devant aucune action pour défendre leurs « intérêts vitaux ». (Disquette Mindscape pour Amiga.) N.C.

Type : simulation géopolitique
Intérêt : Mac : 16 ; Amiga : 14
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : D

Volley-ball ne propose que deux niveaux de jeu : soit que vous laissiez à l'ordinateur le rôle de déterminer votre frappe, soit que vous choisissiez entre la passe longue, la manchette ou le smash... Le jeu reste par ailleurs très lent et, s'il est toujours possi-



ble d'admirer le réalisme des actions, la partie contre l'ordinateur ne comblera pas nécessairement les professionnels ! C'est alors le jeu à deux qui mérite le plus votre attention. L'ambiance du match est appuyée par un bruitage simple mais réaliste. A noter enfin que le choix du joueur actif est automatique et qu'il reste quasi-impossible d'estimer convenablement la hauteur du filet. Ceci ne suffit heureusement pas à discréditer l'action. (Disquette Chip pour Amstrad CPC.) OH.

Type : sport/volley-ball
Intérêt : 13
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : C

IT'S ONLY ROCK'N'ROLL

Musical

Ce pourrait être une nouvelle race de logiciels, ce n'est qu'une disquette de données pour les programmes musicaux de l'Amiga. Mais quelles données ! Les dix-huit instruments et quarante partitions au standard IFF peuvent être utilisés comme un support à l'apprentissage de la musique, comme une trame pour l'étude d'arrangements ou, directement, comme un fond sonore à vos créations audiovisuelles. Les partitions n'incitent pas à une écoute passive. Elles sont plutôt décevantes. En effet, elles ne sont que la transcription de la ligne mélodique fondamentale d'une chanson célèbre. Il semble leur manquer un instrument ou la partie vocale. On aurait envie de les réécrire. Leur finalité semble être de fournir des exemples pour vos compositions originales. Le manuel est en anglais. (Disquette Electronic Arts pour Amiga.) N.C.

Type : données musicales
Intérêt : 12
Graphisme : sans
Animation : sans
Bruitage : ★★★★★
Prix : D

VOLLEY-BALL

Frapper fort

Une simulation intéressante qui laisse peu de choix pour gérer la difficulté du match. Le terrain est vu de côté. Pour un contexte graphique de qualité, l'animation permet un contrôle facile du joueur principal. C'est en fait l'ombre que projette le ballon au sol qui vous permet de bien situer votre personnage et de répondre ainsi aux tirs adverses.

ARMY MOVES

UN JEU DE SIMULATION DE COMBAT QUI PRESENTE 7 SITUATIONS DIFFÉRENTES.

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



DINAMIC

The name of the game

ZAC DE MOUSQUETTE,
06 740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE.
TEL: 93 42 7145.

MAGIC

Aventures sylvestres

Deux joueurs, deux fenêtres sur l'écran. Dans chaque fenêtre se trouvent un sorcier et une sorcière. Chacun vit à une extrémité de la forêt. Le sorcier envoie des lapins grignoter la maison de la sorcière, la sorcière envoie des lutins déplacer un rocher qui écrase la cabane du sorcier. Lapins et lutins se battent quand ils se croisent. L'issue du combat, vu de haut, dépend de votre pugnacité mais aussi de la proximité du sorcier et de la sorcière. Le vaincu revient à domicile avant de tenter une nouvelle expédition. Un seul joystick contrôle les personnages : un mouvement vers le bas fait quitter le sorcier pour incarner un lapin (et vice-versa), de même pour la sorcière et un lutin, mais jamais simultanément. Un lutin ou lapin loin

des jupes de son sorcier ou de sa sorcière est plus vulnérable au combat : il importe de coordonner les déplacements. La nécessité de passer, au moment adéquat, d'un personnage à l'autre constitue la principale originalité de ce programme.

L'animation est correcte. Les personnages n'emportent pas, comme trop souvent sur Thomson, un morceau de décor derrière eux. Les graphismes sont lisibles, mais les tableaux sont trop peu nombreux.

(Cassette et disquette Titus pour Thomson, des versions pour l'Amstrad CPC puis pour Atari ST, IBM-PC et compatibles sont annoncées.)

Type	action
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	K7... B; disquette... C

BATTLEFIELD GERMANY

Conflit nucléaire

Un wargame de PSS avec de jolies couleurs. Une crise moyen-orientale a dérapé. La mêlée générale démarre en Europe. Choisissez votre camp, déterminez les forces des troupes de l'OTAN, jouez seul contre la machine ou avec un autre joueur. Une option nucléaire vous autorise à utiliser ces armes d'apocalypse :

cela met presque immédiatement fin à la phase de stratégie conventionnelle.



La barre de menu vous renseigne sur la phase du jeu en cours, une fenêtre en haut à droite représente le territoire des deux Allemagnes, quasi invisible sous l'entassement des troupes des deux camps. La majeure partie de l'écran représente le théâtre des opérations, les différents types de terrains correspondent à des cellules hexagonales de couleurs différentes, les unités de chaque arme se symbolisent par leur silhouette (char, hélicoptère, etc.). Si l'ordinateur calcule vite et montre le mouvement de chaque unité, le grand nombre de bataillons en présence rend la partie assez longue. La victoire vient récompenser le choix judicieux des unités d'attaque et des objectifs. Une petite connaissance de la géographie allemande



The MARIO BROS are HERE

FEATURING MARIO

AND LUIGI

FIGHTERFLY

SIDESTEPPER

SHELLCREEPER

NOUVEAU

Nintendo

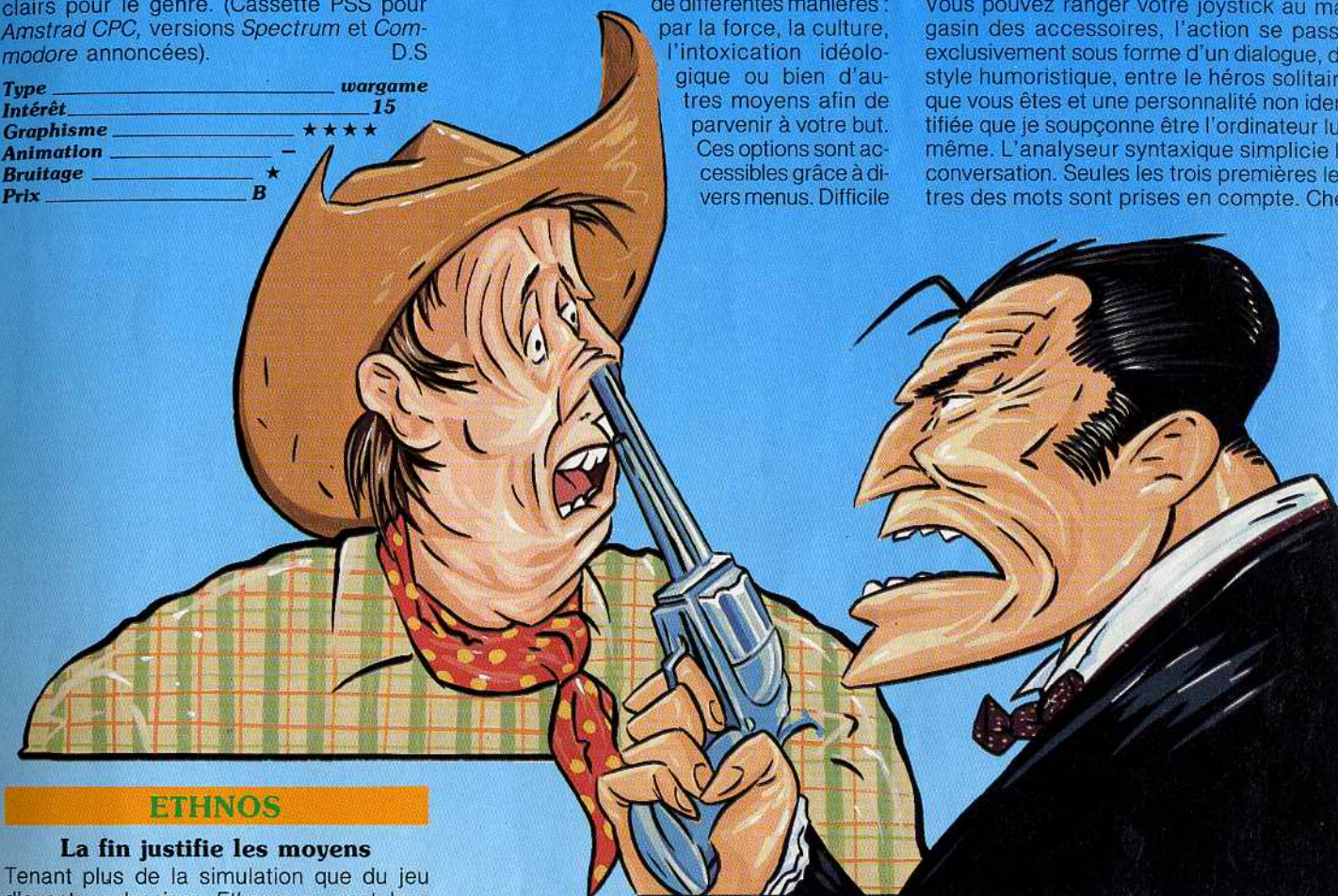
ocean

Voici l'adaptation de jeu d'arcade original de Nintendo où vous allez faire connaissance avec FIREBALLS, SIDETAPPER, SHELLCREEPER, FIGHTERFLY. Attrapez ces sales bestioles et faites les déguerpir. Mais faites attention ne perdez pas votre équilibre sur les sols glissants. Choisissez de jouer en équipe ou l'un contre l'autre.

TUBES

aide à se repérer. Une trop grande familiarité avec ce pays rend le détail des cartes présentées un peu déroutant. Graphismes clairs pour le genre. (Cassette PSS pour Amstrad CPC, versions Spectrum et Commodore annoncées). D.S

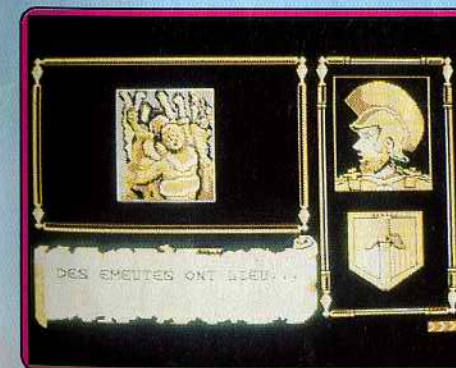
Type wargame
Intérêt 15
Graphisme ★★★★
Animation -
Bruitage ★
Prix B



ETHNOS

La fin justifie les moyens

Tenant plus de la simulation que du jeu d'aventure classique, *Ethnos* vous met dans la peau du sixième chancelier Tsakalan. Vous avez pour mission de réunir en une seule et même fédération votre clan et celui des Amstrides.



Au commencement, il est nécessaire de choisir le milieu géographique de votre pays : jungle, bord de mer, forêt, lande ou steppe. Ensuite, vient le choix du mode de gouvernement : monarchie ou conseil des sages. Ces facteurs ont des conséquences directes sur le déroulement du jeu (ce qui est une très bonne idée). Il est seulement regrettable que l'utilisateur ne soit pas plus libre de ses choix. Après les préliminaires, des informations relatives à votre pays et

à l'Etat rival sont fournies. Elles permettent de définir une stratégie de jeu. En fonction de la puissance Amstride, vous pouvez agir de différentes manières : par la force, la culture, l'intoxication idéologique ou bien d'autres moyens afin de parvenir à votre but. Ces options sont accessibles grâce à divers menus. Difficile

pour rêver avec *Duel au Colorado*. Le graphisme a la simplicité des pionniers et l'animation est quasi inexistante. Vous pouvez ranger votre joystick au magasin des accessoires, l'action se passe exclusivement sous forme d'un dialogue, de style humoristique, entre le héros solitaire que vous êtes et une personnalité non identifiée que je soupçonne être l'ordinateur lui-même. L'analyseur syntaxique simplifie la conversation. Seules les trois premières lettres des mots sont prises en compte. Che-

de faire plus simple. La maîtrise du jeu ne pose donc aucune problème. Saluons au passage la grande convivialité de ce programme qui n'est en rien entamée par l'univers particulièrement riche qu'il propose. Autre réussite : les graphismes de très bonne facture parfaitement mis en valeur par des teintes bien choisies. *Ethnos* n'a en fait, mise à part l'absence de bruitage, aucun gros défaut. Et comme il se paye le luxe d'être original nous ne pouvons dire que : « bravo » ! (Disquette Chip pour Amstrad CPC.) M.B.

Type aventure
Intérêt 16
Graphisme ★★★★
Animation -
Bruitage -
Prix B

DUEL AU COLORADO

L'Ouest sauvage

L'Ouest sauvage, les vastes plaines du Middle West couvertes de troupeaux de bisons, les tribus Shoshones, les chevaux chassés sans fin, les duels au colt six coups, voilà quelques-uns des ingrédients d'un cocktail qui a longtemps fait rêver. Il faut cependant une bonne dose d'imagination

val devient ainsi « che ». Aucun dictionnaire n'est fourni, il faut se débrouiller pour trouver soi-même les tournures valides. Je signale aussi à l'auteur que « c'est trop



abrupt » ne s'écrit pas « c'est trop abrupte ». Le but du jeu n'est pas défini au départ, je ne vais donc pas trop vous en dire pour ne pas déflorer le sujet. Sachez malgré tout qu'au centre de l'action se trouve une ville fantôme hantée par un homme qui joue — mal — de l'harmonica. Vous rencontrerez peu de personnages mais, attention, même le plus anodin peut être dangereux. Soyez toujours prêt à dégainer votre colt et assurez-vous qu'il est bien chargé. Je vais

SILENT SERVICE™



“Le sonar signale les explosions à distance” EN TANT QUE CAPITAINE DU SOUS-MARIN, ALLEZ VOUS COULER OU EN RECHAPPER?

Vous prenez les commandes d'un sous-marin de combat, dans les eaux troubles et périlleuses du Pacifique Sud. Votre mission est de repérer, d'attaquer et de couler la flotte japonaise.

Vous découvrez votre cible dans le champ du périscope, mais soudain, de chasseur vous devenez chassé: la flotte ennemie vous a également repéré et vous vise. Branle-bas de combat de la tourelle à la salle des machines. La survie de votre équipage dépend de vous, de votre ruse, de votre stratégie et de votre courage.

SILENT SERVICE est une simulation très réaliste de la guerre maritime, utilisant de superbes graphismes et des effets sonores. Les missions de combat sont recrées avec un souci de fidélité historique. L'action est non-stop, et le suspense angoissant.

Toutes les stations de combat les plus critiques du sous-marin sont

représentées: salle des machines, tourelle, pont du bâtiment et vous permettent de monter un dispositif d'attaque sophistiqué. Quatre niveaux de difficulté vous offrent la possibilité de modifier la complexité des missions, dont le succès sera récompensé par une promotion.

Enrôlez-vous sur SILENT SERVICE!

Disponible sur Thomson MO-TO, Commodore 64/128 k et Amiga, Atari XE/XL et ST, Spectrum 48/128 k, Amstrad CPC, IBM PC et Compatibles, Apple, de 99 F* à 249 F*.

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

FL
FRANCE IMAGE LOGICIEL

TUBES

quand même être bon prince et vous donner une indication: il fait chaud dans le désert et l'on y meurt facilement de soif. Ramassez tout ce que vous trouvez, ça peut servir.

Une bande son enregistrée conjointement au programme vous offre une musique originale et vous fait passer le temps pendant le chargement. Mais le silence qui suit paraît d'autant plus écrasant. Tout juste honnête, ce logiciel manque du souffle épique qui a fait de la légende de l'Ouest un mythe universel. (Cassette Chip pour toute la gamme Thomson). J.-L.R.

Type	aventure-rôle
Intérêt	10
Graphisme	★★
Animation	★
Bruitage	★★
Prix	B

LE SYNDROME

Non! pas chinois

Le nucléaire, source commune d'énergie, n'est pas sans danger. Les colons de la base lunaire Star War le savent: ils n'ont pu échapper aux nuisances du réacteur de leur quartier général. Votre tâche consiste donc à le stabiliser en parcourant le scénario complexe du Syndrome. Vous devez successivement trouver six codes d'accès pour emprunter le terminal d'ascenseur qui vous emportera au second étage de la base (dur!) et retrouver les morceaux éparpillés du cerveau du président (que fait-il là?).

Après avoir survécu à quelques péripéties, vous devez apprendre un nouveau langage informatique afin de neutraliser le réacteur. Comme on peut le voir, les auteurs ne manquent pas d'imagination. Outre son bon scénario, le jeu dispose d'un bon graphisme en trois dimensions qui, malgré la relative faiblesse de résolution de la machine (160 x 200), réussit à créer un environnement riche en détails et à l'esthétique futuriste. L'animation de votre personnage, des gardes et des robots hostiles qui parcourent les coursives est de très bonne qualité, fluide et réaliste. Au niveau sonore, on appréciera la bande musicale. Néanmoins rien ne saurait être parfait: la qua-

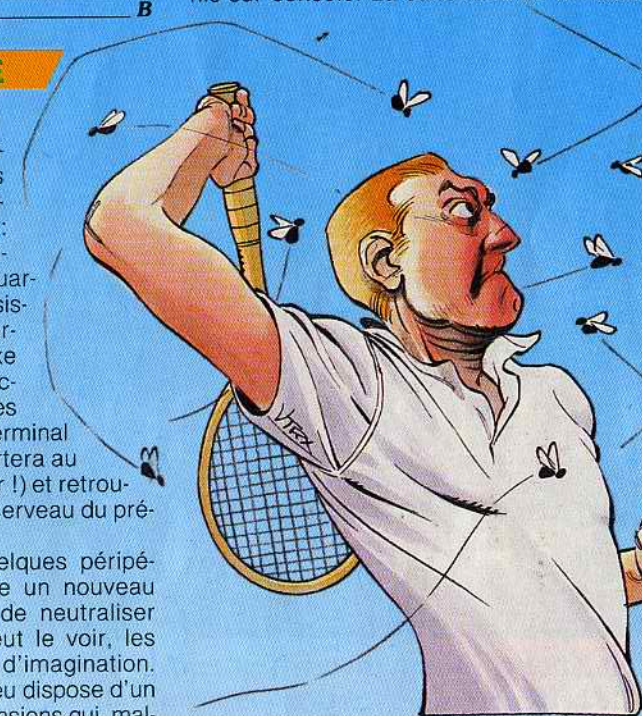
lité de bruitage des tirs est vraiment somnolente. Ce programme semble représenter une nouvelle étape dans la philosophie des jeux d'arcade-aventure avec son emballage au look BD, son scénario complexe et un bon graphisme: améliorations tous azimuts. (K7 Cobra Soft pour Amstrad CPC.) E.C.

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

KRAKOUT

A vos raquettes

La partie commence comme un vieux tennis sur console. La suite tient de la haute



volte. Un thème classique pour un jeu tout simplement génial! Sur l'écran, Krakout met entre vos mains une raquette rectangulaire. La balle s'élance, frappe une brique et rebondit vers vous. Rien de plus facile que d'anéantir ce premier tableau. Et voici qu'apparaissent alors d'étranges lutins ou de curieux éclairs jaunes, que certaines des briques se marquent d'une lettre ou

explosent, faisant le vide autour d'elles. Impossible de résister à l'action. La raquette s'agrandit lorsque l'on frappe certaines touches. Elle stoppe parfois la balle, se bloque au contact des mouches diaboliques ou déclenche l'arrivée d'extra-balles mouvementées!

Krakout est un peu le « Boulder Dash » des « action/raquette », un remake prestigieux d'un thème des plus classiques. Passionné par l'action, on mettra alors le plus grand soin à établir le menu de la prochaine partie: vitesse de la balle ou de la raquette, effet de scrolling, bruitage, inertie, le jeu est redéfinissable en bien des points. La musique de présentation est aussi ingénieuse que les bruitages. L'animation aurait pu supporter un graphisme plus vif. En conclusion, un jeu passionnant qui a su remettre au goût du jour une recette oubliée. (K7 Gremlin Graphics pour C 64/128.) O.H.

Type	action/raquette
Intérêt	17
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

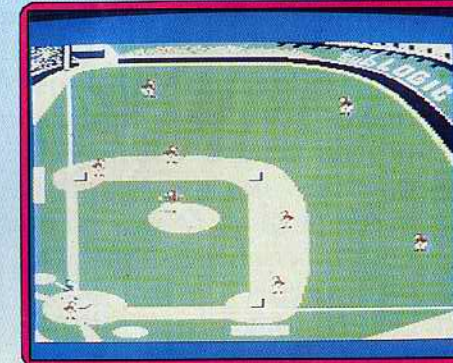
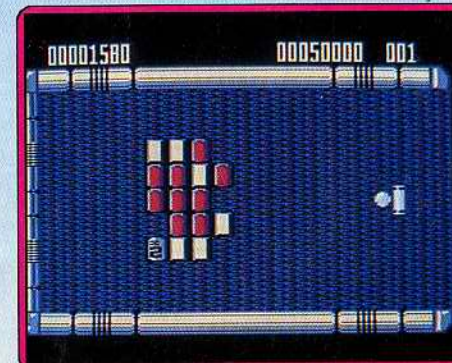
BASEBALL

Stratégie

Sublogic développe ici une nouvelle simulation aussi complète que complexe. Selon la même gestion que Football un programme de football américain (qui sera critiqué dans le prochain numéro de Tilt). Baseball vous invite à diriger les plus célèbres équipes mondiales. Il s'agit, en fait, d'un jeu très réaliste. Que l'on choisisse une partie entièrement gérée par l'ordinateur ou que l'on joue seul ou à deux, le match vous permet de définir les équipes, de modifier les capacités de chacun des joueurs pour chacune des étapes de la partie. L'animation des périodes de jeu est heureusement très précise.

Le programme fait plus appel à la stratégie qu'à l'action. Il s'agit, en effet, de tenir compte des possibilités de chaque équipe et d'incorporer des joueurs professionnels bien connus des amateurs.

Le prix des deux disquettes de jeu limitera





Les logiciels MicroProse sont bien plus qu'un



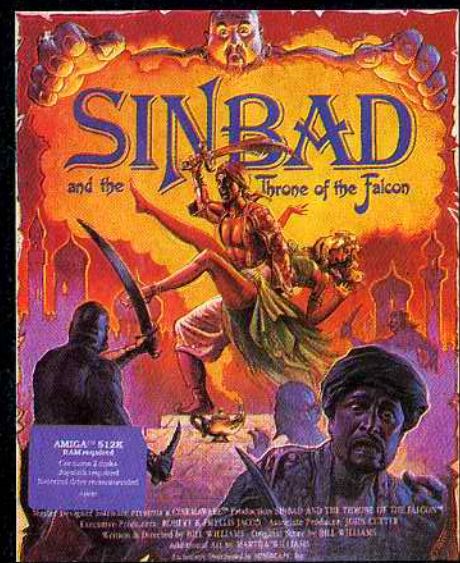
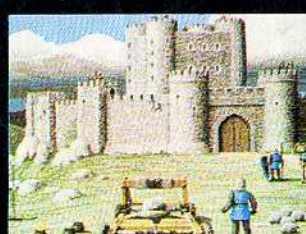
FIL
FRANCE IMAGE LOGIC

Type	aventure
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	—
Bruitage	★
Prix	B





PROCHAINEMENT SUR VOTRE ÉCRAN



AMIGA : 419 FF



AMIGA : 359 FF



AMIGA : 359 FF - ATARI ST : 359 FF

et très prochainement sur Commodore... bientôt sur Amstrad.
Les autres produits de la gamme MindScape : **Balance of Power**, **Déjà Vu**,
King of Chicago, **Halley Project**, **Racter**.
Notice en français pour tous ces titres.
Disponibles chez tous les revendeurs
et par correspondance chez
UBI SOFT - 1, voie Félix Eboué - 94021 CRÉTEIL Cedex - FRANCE - Tél. 43 77 74 01

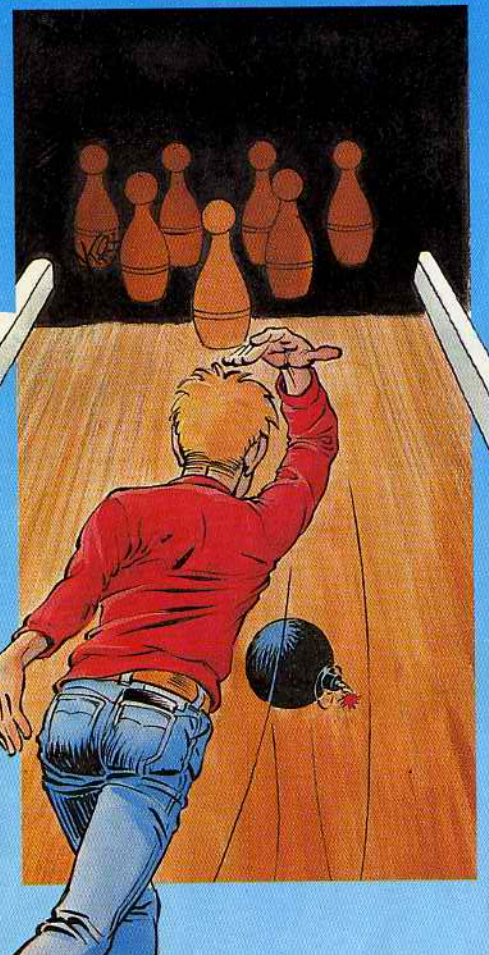


TUBES

TURBO GT

Asphalte

Vous voici engagé dans une nouvelle course de voitures. Elle n'est sûrement pas la plus captivante de toutes mais elle risque, malgré tout, de vous retenir de longs moments devant votre ST. Contrairement aux autres logiciels de ce type, le circuit est vu du dessus et vous n'aurez donc pas droit à une représentation en trois dimensions. Pourtant le graphisme reste très engageant. Le but de chaque course est d'arriver premier, seule manière de participer à la course suivante. Votre bolide dispose de commandes extrêmement simplifiées : directions et accélérateur. Pour freiner, il suffit de « lever le pied » et votre vitesse décroît rapidement. La difficulté ne tient pas à l'agressivité des autres concurrents (ils se laissent « traverser » sans opposer la moindre résistance), ni aux obstacles semés sur la piste, mais plutôt à votre voiture. Elle semble équipée de mauvais pneus et elle dérape franchement à chaque virage pour peu que la vitesse soit excessive. Si dans le premier parcours, cela ne pose guère de problème (il faudra cependant éviter de faire un tête-à-queue et de rouler alors à contresens), il en va tout autrement dans les parcours suivants. En effet, les bandes de sécurité qui bordent le terrain ne font pas que vous ralentir. A certains endroits,

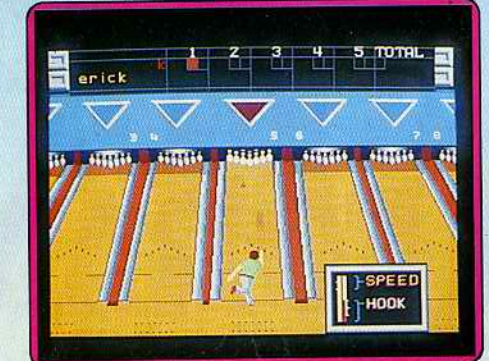


Type	course automobile
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	C

10TH FRAME

Vive la quille

Le ton de ce logiciel est donné dès le début : l'excellente bande musicale digitalisée fait comprendre que l'accent a été mis sur le réalisme sonore. Tout y est : le bruit du roulement de la boule vers les quilles, la chute de ces dernières sous l'impact du projectile, les grincements du mécanisme de remplacement des quilles et même les applaudissements. Il ne manque que des quili-



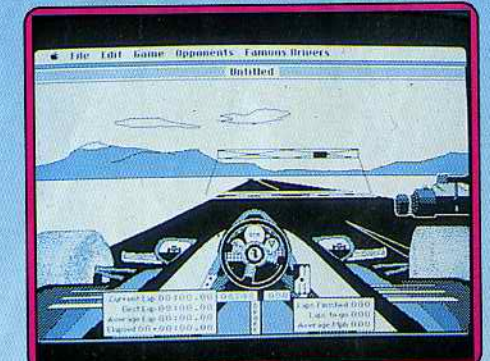
bets. Le tout avec une hallucinante vérité due à la digitalisation de tous ces événements sonores. Le graphisme, quant à lui, sans être étourdissant est riche en détails et couleurs. L'animation du lanceur de boule est d'une fluidité parfaite et respecte exactement les caractéristiques gestuelles d'un joueur de bowling. Grâce à la souris tous les paramètres seront modifiables : par exemple, les trajectoires des lancers. Vous pourrez jouer en équipe ou individuellement. La comptabilité du jeu est tenue par la machine. A noter que vous pourrez garder une trace de vos exploits sur imprimante. Acces Software réalise un coup de maître avec cette version pour ST, qui n'a rien à voir avec celle du C 64. (Disquette Acces Software pour Atari ST).

Type	simulation sportive
Intérêt	17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	D

FERRARI GRAND PRIX

En route

Dans le vrombissement sourd des moteurs surpuissants (c'est très imagé sur un Macintosh), le départ va être donné. Vous l'avez compris, il s'agit d'une course de voitures. Au volant de votre bolide vous atten-



dez le moment crucial où les chronos vont démarrer. Face à vous apparaît le tableau de bord de votre véhicule avec le cadran de la vitesse et celui du compte-tours, des chronomètres et enfin un engin très étrange qui vous donne votre angle de virage. En arrière plan, la route qui se dessine sur plusieurs centaines de mètres. A votre droite et à votre gauche, deux rétroviseurs accrochés à la carrosserie vous renvoient l'image d'une route pour l'instant déserte. Grâce à eux vous voyez ce qui se passe derrière vous, les voitures que vous laissez sur place et celles qui vous remontent irrésistiblement, pour finir par vous doubler. Le départ est donné. Grâce à six touches que vous aurez au préalable définies, vous lancez votre véhicule. Si vous n'êtes pas trop mauvais, rapidement il vous répondra au doigt et à l'œil. Un virage à droite, un virage à gauche, le paysage s'égare au fil des kilomètres. La lutte acharnée qui s'est

les meilleurs logiciels sont à Conforama



La compilation
des 6 jeux
sur cassettes

149^F

pour TO 7-70



THOMSON

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

DISPONIBLES
DANS TOUS LES
CONFORAMA.

PRIX VALABLE
JUSQU'AU
21 JUIN 1987.



TUBES

engagée mobilise toute votre attention. Un à un, vous devez remonter tous les concurrents en vous faisant doubler le moins souvent possible. Le jeu comprend cinq circuits prédéfinis ainsi qu'un éditeur qui vous permet de faire vos propres créations. Un certain nombre de détails, comme les chaussées défoncées ou les différentes techniques pour aborder un virage, ajoutent au réalisme du jeu. Un seul regret : il n'y a pas vraiment plusieurs niveaux. La différence se fait uniquement grâce à un curseur qui vous montre ou non votre direction. Ce jeu reste cependant une excellente course de voitures, très réaliste et bien finie. (Disquette Bullseye Software pour Macintosh.) L.S.

Type	course de voitures
Intérêt	15
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★
Prix	F

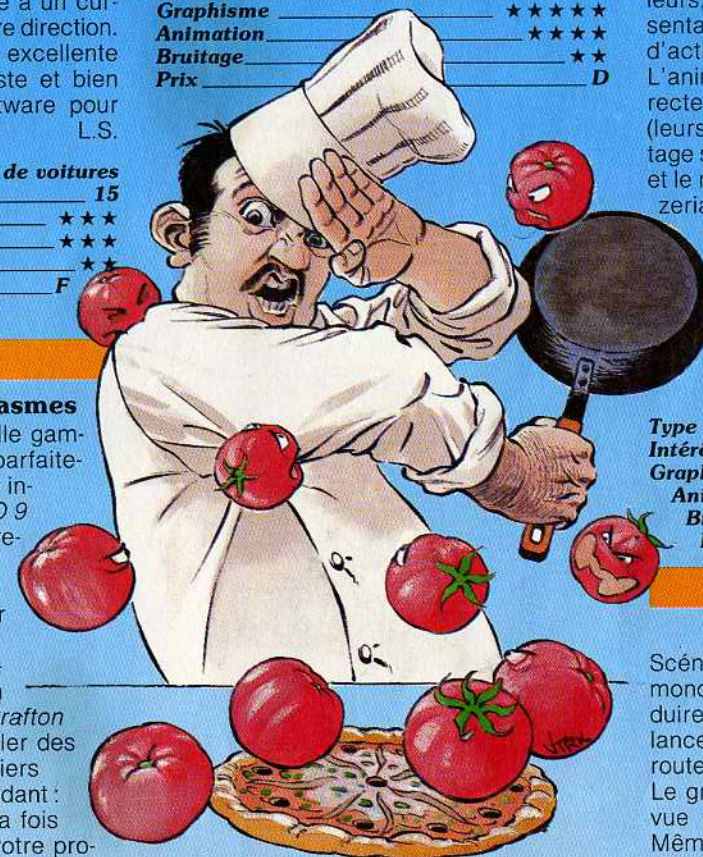
ENTROPIE

Têtes de mort, ectoplasmes

Preuve de qualité de la nouvelle gamme Thomson, ce logiciel sait parfaitement utiliser les compétences intrinsèques des MO 6, TO 8, TO 9 et TO 9+. Le scénario, relativement classique, importe peu ! Vous dirigez un robot. Ce dernier peut se mouvoir, déplacer des objets et acquérir des informations. Ceci par l'intermédiaire des touches de fonction et du joystick. Comme dans Crafton et Xunk, il est possible d'empiler des objets afin de créer des escaliers par exemple. Un regret cependant : transporter plus d'un objet à la fois s'avère impossible. Au fil de votre pro-

gression dans les nombreuses salles vous rencontrez divers objets et créatures (têtes de mort, ectoplasmes en folie, etc.) D'une manière générale tout ce qui vous empêche de faire ce que vous désirez est un danger potentiel. Cela facilite le travail... Ce n'est pas du luxe car le décor est variable. D'une partie à l'autre la position des créatures change. Ne vous étonnez donc pas si le jeu ne possède pas de solution figée. A noter tout de même la grande qualité des

Type	action
Intérêt	17
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	D



graphismes et de l'animation. Utilisant le mode écran 320 par 200 points en quatre couleurs, ce logiciel propose des graphismes fins aux coloris bien choisis. Enfin, l'animation douce et précise est fort plaisante. Seul le bruitage (trop discret) est critiquable. En conclusion un programme de grande qualité. (K7 et disquette Infogrames, pour MO 6, TO 8, TO 9 et TO 9+.) M.B.

Type	arcade/aventure
Intérêt	10
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	A

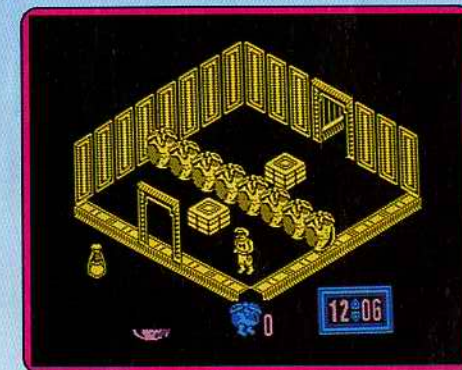
ASPHALT

Pour...

Scénario efficace pour une action parfois monotone, Asphalt vous propose de conduire un camion armé de mitraillettes, de lance-flammes et de mines sur une autoroute empruntée par de nombreux pillards. Le graphisme — la route est montrée en vue aérienne — est de bonne qualité. Même chose pour l'animation. Vous slalo-



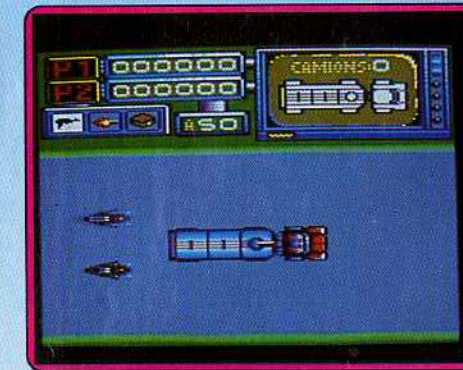
mez de droite et de gauche, visez l'ennemi et tirez dans de superbes jets de flammes et de feu ! Votre engin risque cependant d'exploser (vous transportez du gaz...). Un tableau montre, tout au long de la partie, les dommages subis par le camion. La stratégie consiste à choisir l'arme idéale face aux voitures, motos ou autres camions. L'action manque malheureusement de variété. La vitesse de votre conduite est constante, la route à jamais rectiligne, ►



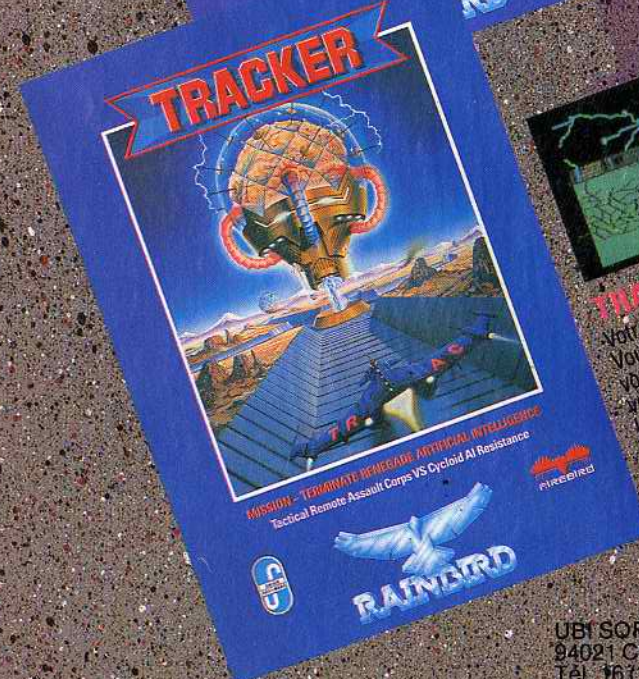
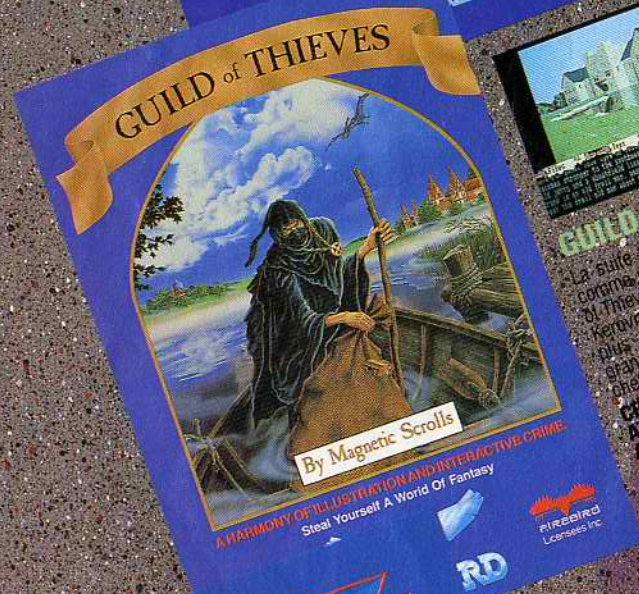
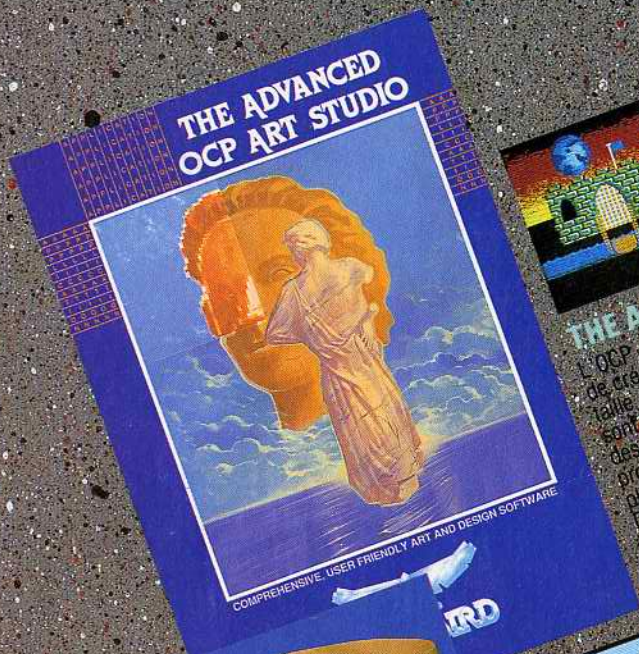
MASSACRE A LA TOMATE

Le légume fou

Par excès d'engrais chimique, de bien étranges tomates sont devenues complètement hystériques. En tant que marchand de pizzas, vous êtes mis en difficulté par une révolte de ces « solanacées » (des tomates en français). Vous devez trouver différents objets éparpillés dans le dédale



mezz de droite et de gauche, visez l'ennemi et tirez dans de superbes jets de flammes et de feu ! Votre engin risque cependant d'exploser (vous transportez du gaz...). Un tableau montre, tout au long de la partie, les dommages subis par le camion. La stratégie consiste à choisir l'arme idéale face aux voitures, motos ou autres camions. L'action manque malheureusement de variété. La vitesse de votre conduite est constante, la route à jamais rectiligne, ►



THE ADVANCED OCP ART STUDIO
L'OCP Art Studio, votre meilleur programme de création graphique a maintenant un rival de taille. L'Advanced OCP Art Studio, les options sont encore plus variées et les manipulations des couleurs toujours plus performantes. Le programme de création graphique est désormais disponible sur
CBM 64-128 : C - 259 F - D - 259 F
ATARI ST : D - 259 F
AMSTRAD 6128 : D - 259 F

GUILD OF THIEVES
La suite tant attendue de The Pawn, déjà reconnu comme un grand classique du genre. Avec Guild of Thieves, vous allez retrouver le monde étrange de Kervin et vous lancer dans des aventures encore plus passionnantes, dans un décor encore plus grandiose. Les graphismes sont de véritables chefs-d'œuvre.
CBM 64-128 : (2) Disquettes - 205 F
ATARI ST : D - 259 F
AMSTRAD 6128 : D - 205 F
ATARI 800-130 : D - 259 F
AMIGA : D - 259 F
PCW 8255 : D - 259 F
APPLE II : D - 205 F
MAC : D - 259 F

TRACKER
Votre stratégie contre l'intelligence artificielle. Vous pensez pouvoir relever le défi ? Méhaz vous des surprises ! L'ordinateur s'adapte à votre niveau. Vous pouvez toujours essayer de le contourner.
En 3-D dans la ligne des prix Rainbird.
CBM 64-128 : C - 165 F - D - 185 F
ATARI ST : D - 259 F
IBM : 205 F
MAC : 259 F



UBI SOFT - 1, rue Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX - FRANCE
Tél. (611) 43 39 23 21 - Télex 262 415 F

autant de facteurs qui discréditent l'aventure. Il ne reste en fin de compte qu'un jeu d'action, captivant si l'on parvient à oublier ses défauts. Le scénario est cependant à retenir et... à développer ! O.H.

... et contre

C'est vrai, les graphismes sont de très bonne qualité mais l'animation n'est vraiment pas à la hauteur surtout pour un jeu d'arcade qui, comme le souligne mon cher confrère, est assez répétitif. Seul devrait compter alors la vitesse de tir et de déplacement. Or, le camion est peu manœuvrable et assez lent, l'action s'enlise dans cette course qui prend des allures de promenade. (Disquette Ubi Soft pour Amstrad CPC). N.M.

Type	action
Intérêt	O.H. : 11 ; N.M. : 5
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

PROHIBITION

Le retour de Scarface

Aux Etats-Unis, l'interdiction légale d'alcool de 1919 à 1933 — appelée « prohibition » — restera, pour la postérité, l'une des époques les plus corrompues et les plus sanglantes de l'histoire de la fédération. La pègre se mit en but d'installer des raffineries clandestines d'alcools pour satisfaire la demande, entraînant alors l'apparition d'une guerre des gangs pour le monopole de la production. Là, le programme *Prohibition* vous place en plein milieu d'un règlement de comptes.

Vous devez débusquer et abattre la pléthore de gangsters qui vous guettent du bout de leur colt, usant de caches et de camouflages sordides. Le graphisme de ce programme surprendra les Amstradistes par sa finesse (320 x 200) : elle ne vous épargne aucun détail, reproduisant avec maestria le décor des rues et des immeubles de Chicago des années vingt. Vos adversaires vous canardent depuis des fenêtres, des cheminées ou tout simplement depuis le trottoir.

L'animation contribue fortement à l'efficacité ludique du programme. Vos déplacements latéraux et horizontaux sont agrémentés par un excellent scrolling.



TUBES

aussi rapide que fin. La musique participe aussi à l'ambiance : le hurlement d'une sirène de police qui passe par là s'insère harmonieusement dans la « mélodie » du logiciel. *Prohibition* fait preuve d'une mise en scène cinématographique. Vous pouvez, en effet, quand vous vous abritez derrière un mur, voir le corollaire graphique de l'action en cours. Un jeu d'arcade détonnant... (Disquette Infogrames pour Amstrad CPC). E.C.

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

PALITRON

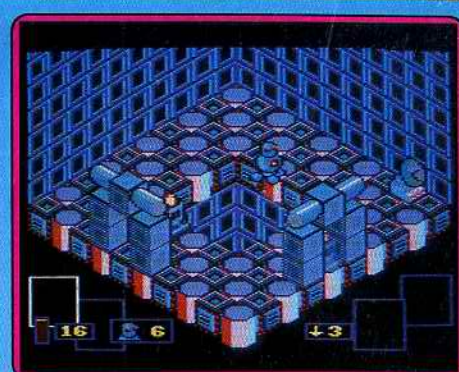
Courageux robot

Sur les traces de *Krafton* et *Xunk*, *Palitron* propose une partie qui, sans posséder toutes les qualités du Tilt d'or 86, ne manque ni de stratégie, ni de vitalité.

Petit robot courageux, vous vous lancez dans l'univers en trois dimensions d'une planète étrange.

Votre but : découvrir et détruire de dangereux cristaux. Maniée au joystick, cette aventure met en place un décor désormais classique. Le graphisme est excellent, tant au niveau des formes que des couleurs. Le bruitage, tout aussi efficace, consolide l'ambiance de la partie.

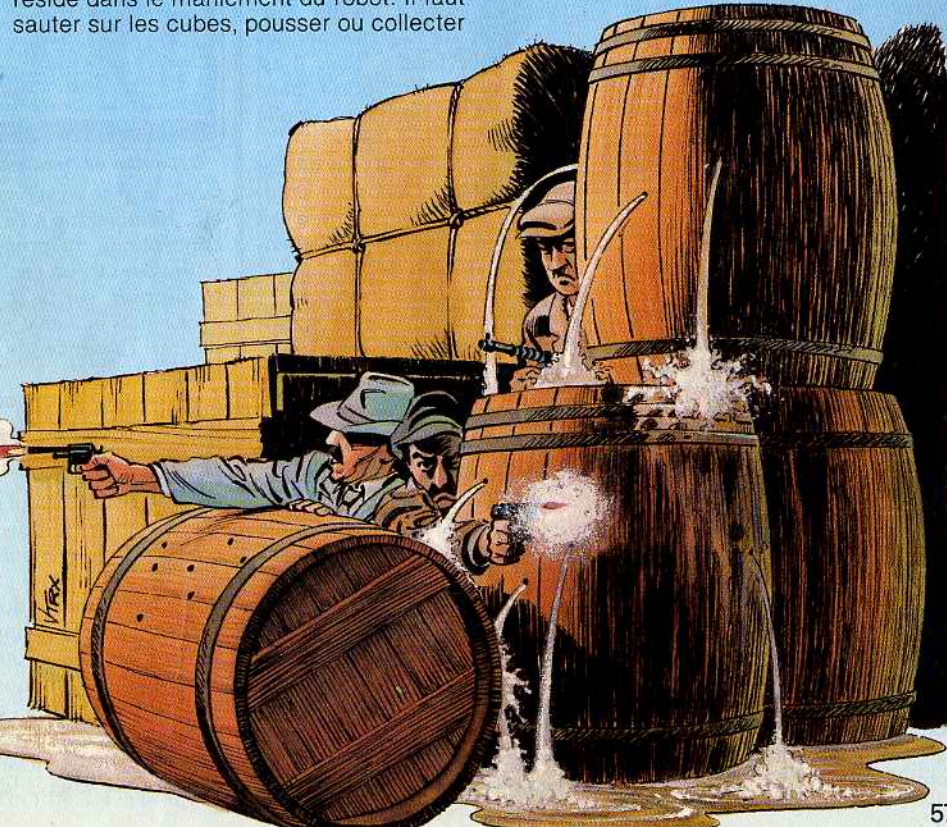
Vous voici donc dans une succession de salles et de couloirs encombrés de formes géométriques, de piliers et... d'adversaires redoutables. Toute la difficulté de la mission réside dans le maniement du robot. Il faut sauter sur les cubes, pousser ou collecter



divers objets et éviter avec soin les robots ennemis. La bombe, découverte dans la deuxième pièce, détruit, une fois amorcée et déposée, toute une salle, y compris les indices qui pourraient s'y trouver. Vous rencontrez, fort heureusement, des droïds amis. Ces derniers sont programmables, c'est-à-dire que vous pouvez enregistrer un enchaînement d'actions donné dans leur mémoire.

Inutile de dire que la stratégie qui découle de ces opérations est très complexe. La progression au travers des différents tableaux sera ainsi longue et ardue. Véritable casse-tête chinois, *Palitron* sera le compagnon idéal des héros patients et rusés dont vous faites sans doute partie ! Un très bon programme. (K7 The Edge pour Amstrad CPC). O.H.

Type	action / stratégie
Intérêt	17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	B





Avant de triompher de l'ennemi, vaincre les instruments de bord

COMMODORE 64/128

Gunship

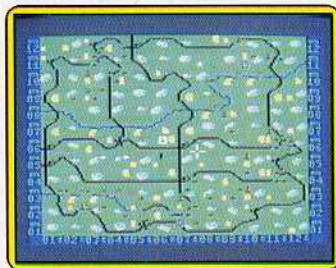
Simulation ou réalité ? Alors que la « visionique » change les données du pilotage réel, les simulateurs s'affinent. Les hélicos attaquent à leur tour : Gunship se pose en concurrent sérieux de Super Huey II. Un logiciel particulièrement rotor...

Mission suicide pour le valeureux pilote de Tilt. Les dernières instructions de la base ne laissent que peu d'espoir quant à l'issue de l'aventure. Le rotor est engagé, le radar annonce déjà la position de blindés adverses. Altitude : trente pieds. On pique du nez, l'appareil prend de la vitesse, ondule sur lui-même pour enfin se stabiliser. Le plus dur reste à faire.

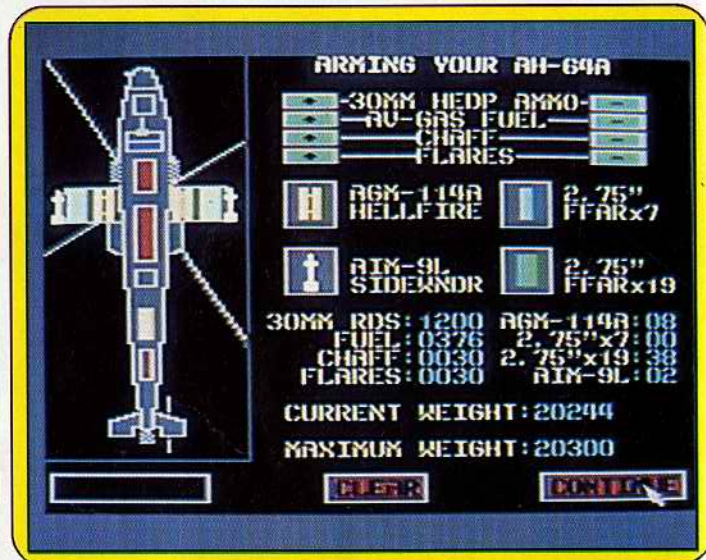
Le premier atout de Gunship réside sans aucun doute dans la présentation de votre mission. Les tableaux de menu permettent de choisir la difficulté du vol. Cette notion varie selon plusieurs données à mettre en place sur chacun des sous-menus. Ainsi, après avoir donné vos nom, qualité et style de combat, vous allez être amené à choisir entre une météo plus ou moins délicate, un armement ennemi de force croissante, etc. La mission est alors clairement énoncée. Il faut prendre note des objectifs à combattre (coordonnées sur la carte) et des messages de contrôle. Il vous est toujours possible de refuser la mission mais cela risque fort d'entraîner une connotation fâcheuse à votre dossier de pilote !

Toutes ces phases de préparation sont servies par un graphisme de qualité. Le joystick, ou une souris, permet de sélectionner les options avec facilité. Mais il est temps de prendre poste dans l'appareil. Un check-list complet vous donne le feu vert. Souvent plus subtil et plus délicat que le pilotage d'avion, la simulation de vol en hélicoptère fait appel à deux données fondamentales : l'inclinaison de l'appareil et le « pas » des pales du rotor. Gunship vous propose de contrôler la première à l'aide du joystick, la seconde sur le clavier.

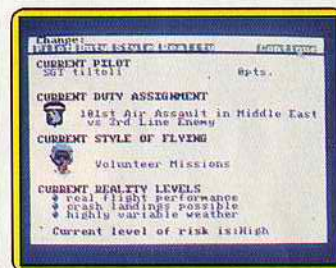
La prise en main du logiciel est malgré tout très simple. Aux premiers niveaux de difficulté, il est impossible de « crasher » l'appareil, quel que soit le moyen utilisé ! Une particularité appréciable puisqu'elle vous permet d'apprendre calmement l'emploi des touches du clavier. La simulation bénéficie de très nombreuses options de jeu. Outre la carte, essentielle au repérage de l'ennemi, vous pouvez choisir entre six types d'armes (selon l'adversaire à abattre), trois vues de contrôle (droite, gauche et



La carte des positions adverses



Choisissez votre armement en fonction du type de combat



Définition des paramètres du jeu

face), la mise en service du radar, etc. Remercions à ce propos les concepteurs du programme qui fournissent ici un cache explicatif à disposer sur le clavier, une excellente initiative qui aide à digérer l'absence de notice en français ! Avec toutes ces options de combat, la stratégie de votre mission ne manque pas d'intérêt. En résumé, quel que soit le niveau de jeu sélectionné, il faut parcourir le ciel et détruire le plus d'ennemis possible. Mais attention, pas question de jouer les « casse-cou » ! Toute unité repérée doit être identifiée avec précision. Inutile de tirer sur une base alliée ou de ne pas communiquer, en mode radio, le mot de passe d'une quelconque piste de ravitaillement. L'ennemi apparaît quant à lui sous différentes formes. Unités d'infanterie,

blindés, hélicoptères ou unités de tir au sol, chacun sera détruit par une arme spécifique, par une technique de combat particulière. Tout ceci confère à l'aventure une ambiance extraordinaire de tension et de suspense. La touche « pause » sera bien souvent votre seule chance de survie. Par delà la stratégie, Gunship est également un logiciel d'action. Les

graphismes et animations y sont particulièrement soignés. Le terrain utilise la visualisation classique des simulateurs de vol, lignes et formes géométriques qui indiquent le relief et la nature des installations au sol. Le cockpit très chargé, resté clair et lisible. Seul les quatorze témoins de dommage, situés en haut de l'écran, risquent de gêner les pilotes novices. Il faut attendre que les galons apportent l'expérience ! Gunship va mémoriser votre progression, prendre en compte votre expérience et vous permettre de réguler la difficulté croissante de vos missions. Plus que le grade obtenu (parfaitement inutile lorsque l'ennemi fait face), l'expérience sera votre seul guide.

Un produit vraiment très rentable si l'on considère toutes les missions proposées... Une aventure qui n'est pas prête, en tout cas, de vous décevoir ! (Disquette Micro-Prose pour C 64/128. Versions attendues sur Apple, Atari 800 et ST, Amiga, PC et compatibles).

O.H.

Type... simulateur de vol
Intérêt... 17
Animation... ★★★★★
Graphisme... ★★★★★
Bruitage... ★★★★★
Prix... B

APPLE II

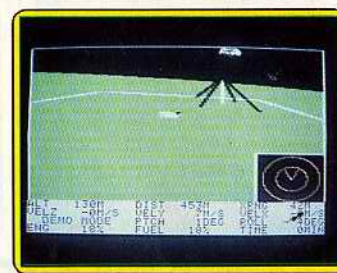
Lunar explorer

Lunar explorer vous convie à une exploration fascinante : revivez sur vos micros une des pages les plus excitantes de l'histoire de la conquête spatiale.

Original, c'est le mot qui qualifie le mieux Lunar Explorer. Cette excellente simulation de vol spatial vous emmène aux commandes d'un Lem, autrement dit un module d'exploration lunaire. Le tableau de bord assez complet donne les paramètres de vol tandis que le large cockpit offre une vision dégagée de l'environnement. Comme il est plus que probable que vous êtes complètement novice, Lunar Explorer vous propose d'effectuer votre apprentissage avant de vous confier une vraie mission. Vous avez intérêt à faire les exercices dans l'ordre car la difficulté va en montant graduellement.

Le premier exercice est relativement simple. Vous devez contrôler la poussée du Lem pour le faire décoller, atteindre une altitude de 6 000 mètres, redescendre et atterrir sans dommage. Commencez par faire le plein puis réglez la puissance des moteurs à 60 %. Vous n'allez pas tarder à décoller et à prendre une bonne vitesse ascensionnelle. Lorsque vous atteindrez les 20 m/s, diminuez progressivement la poussée pour maintenir la vitesse à ce niveau. Vous devez cependant effectuer des corrections en fonction de l'allègement du Lem dû à la consommation de carburant. A 6 000 mètres d'altitude, coupez les moteurs puis remettez-les pour atteindre une vitesse descendante de 30 m/s. Au fur et à mesure que vous vous rapprochez de la Lune, ralentissez de manière à être entre moins trois et plus trois mètres/seconde au moment du contact. Après un ou deux essais, vous devriez y arriver sans problème.

Le second entraînement est à peine plus difficile que le premier. Vous commencez de la même manière, mais vous devez vous maintenir un moment à 30 mètres au-dessus du sol avant de vous poser. Pour cela, il faut atteindre cette altitude avec une vitesse de descente très faible, puis la réduire à zéro et intervenir fréquemment sur la poussée pour compenser



L'alunissage : un moment décisif



Cratères et « clair de terre »

l'allègement. Cette manœuvre vous sera très utile par la suite si l'aire d'atterrissage est obstruée par un obstacle inopiné. Dans le troisième exercice, vous apprendrez à piloter le Lem à altitude constante. Les virages se prennent comme dans les simulations aériennes : l'assiette du Lem doit être rétablie avant de parvenir au cap désiré, sous peine de le dépasser largement. Mais, contrairement aux avions, le Lem est capable de voler indifféremment en marche avant ou arrière, en contrôlant uniquement l'inclinaison de son « nez ». Là encore, pensez à rétablir l'équilibre au bon moment.

Désormais, vous devriez mieux sentir l'engin. L'exercice suivant est donc plus difficile. Vous démarrez à une distance de 10 à 20 km de la base, une altitude de 5 000 km et une vitesse horizontale de 130 m/s. Pour compliquer le tout, vous ne disposez que de 18 % de fuel. Votre tâche consiste à poser le Lem sans encombre sur le sol et sans vous préoccuper de la proximité de la base. Vous devez donc coller aux tables de descente et de freinage horizontal en passant, en permanence, du contrôle de la poussée

à celui de l'inclinaison du nez. La marge d'erreur autorisée étant assez restreinte, vous n'y parviendrez sûrement pas du premier coup.

L'entraînement suivant est très proche. La seule différence : vous devez vous poser dans le périmètre de la base. Et pour cela, vous collez encore plus étroitement à la table de décélération horizontale

Vous vous retrouvez en orbite circulaire autour de la Lune. Pour cela, mettez la puissance au maximum et inclinez fortement le nez de l'appareil (-60 degrés). Il faut parvenir alors à une vitesse horizontale au moins égale à celle de la rotation de la Lune (1 600 m/s) et la stabiliser sans pour autant dépasser l'altitude maximale autorisée (300 km avec l'Apple). Cou-



La simplicité trompeuse de la cabine de pilotage du L.E.M.

en fonction de la distance de la base. Si vous vous apercevez, durant la descente, que votre approche vous entraîne au-delà des limites de votre objectif, passez en vol stationnaire et corrigez votre inclinaison.

Avant d'aller plus loin, je vous conseille de prendre un repos bien mérité car les exercices suivants requièrent toute votre attention. Vous prenez contrôle du Lem alors qu'il est encore en orbite et le conduisez jusqu'au périmètre d'atterrissage de la base. Cette fois, il faut mener conjointement l'alignement de l'appareil, en corrigeant la trajectoire de vols horizontal et latéral, et le rapprochement au sol. Comme vous risquez de vous trouver rapidement débordé, n'hésitez pas, là encore, à vous maintenir à une altitude constante le temps de vous aligner avant de reprendre la descente. Les entraînements précédents vous auront appris à anticiper vos décisions pour tenir compte de l'inertie du Lem. Mais ce n'est qu'après un long apprentissage que vous serez sans doute en mesure de réussir cette manœuvre à la perfection. Une fois posé, refaites le plein et en route pour un nouvel exercice.

pez alors les moteurs, quitte à les remettre un court moment si vous commencez à redescendre.

Le dernier exercice est plus complexe qu'il n'y paraît au premier abord. Il s'agit de décoller de la base, de se poser sur l'aire d'atterrissage d'urgence puis de revenir. Ce serait simple, si le carburant n'était pas compté. Et, très vite, il manque pour rejoindre la base. Il faut donc savoir l'économiser. Après tous ces exercices vous accédez enfin à votre mission. Elle consiste à collecter des containers éparpillés sur le sol lunaire et à les ramener à la base. Dans cette mission, vous devez faire appel à toutes les connaissances que vous avez acquises au cours de vos entraînements. Le score vous renseigne sur l'efficacité de vos manœuvres. Plutôt que de faire la navette entre chaque container et la base, il est plus rentable d'en collecter plusieurs pour les rapporter ensuite à la base. Pour chaque container rapporté, le Lem reçoit 20 % de fuel supplémentaires, indispensables pour les voyages suivants. Que cela ne vous empêche pas de surveiller votre réserve avant de revenir à la base. Cette mission est certes intéressante, mais vous pouvez aussi ▶

décider d'expérimenter vos talents tout frais de pilote en commençant l'investigation de la Lune. Vous y découvrirez des « mers », des cratères, etc.

Dans l'exaltation de la découverte, ne vous laissez pas aller à tenter des acrobaties aériennes, le « crash » est garanti.

Vous pouvez, en revanche, vous amuser à louvoyer autour de l'antenne radio de la base ou des dômes de la station.

Compte tenu des possibilités de la machine (ici, un Apple II), le graphisme en trois dimensions et l'animation sont très corrects. Le

bruitage est inexistant mais cela n'a guère d'importance avec ce type de simulation. Mon seul - et véritable - regret est le temps de réaction aux commandes : il est un peu long (environ une seconde). Ce logiciel est cependant d'excellente qualité, il dispose de vastes possibilités et il est original. (Disquette Spectrum Holobyte pour Apple II) J.H.

Type _____ simulation spatiale
Intérêt _____ 15
Animation _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Bruitage _____ —
Prix _____ D

AMIGA Racter

En proie à une intarissable logorrhée, l'Amiga vous entraîne — en anglais — dans un dialogue délirant, humoristique et surprenant. Le recours à la synthèse vocale vient renforcer l'attrait de cette tentative originale et prometteuse.

RACTER

Ask a question, please.
> Why ask you so many questions?
Oblovov thinks it's because brave things happen. Also, possibly because, Stalker, children need it that way. Who is your favorite computer?
> I have no favorite computer
I'll bet you really like John Turing. Machine! Buffalo Bill had many good qualities, like silicon, but even Buffalo Bill was afraid of turtle doves. Next question.
> Are you intelligent?
No. No. Er. Of course not. It's false that I am intelligent. Umph. Um. Oh, here's a great one! Knowledge! Knowledge! I'm unhinged and crazy and infuriated! If you drink cherry is that knowledge? If you bolt chicken or tomato is that knowledge? No, knowledge is an affair and an agreement. Sherry is sherry and tomato is tomato. Stalker, that is an agreement! You must be a moronic dolt. I'm hopeful. What would you consider one of your good qualities?
> |

La synthèse vocale compense l'austérité de la présentation

Si vous vous sentez seul le soir chez vous, faites lire Racter à l'Amiga. Très vite, vous aurez l'impression qu'une présence humaine et compréhensive est à votre écoute. Elle semble non seulement vous comprendre mais aussi analyser ce que vous lui dites, parfois avec humour. Racter, est un logiciel conversationnel, qui fait parler l'Amiga — uniquement en anglais — par l'intermédiaire du synthétiseur vocal. Il attend vos questions — toujours en anglais — et il y répond, par écrit et oralement! Ce qu'il dit et

écrit est bien construit même si ça ne signifie pas toujours grand chose. C'est parfois proche d'un discours surréaliste ou d'une poésie ésotérique. Si la littérature hermétique de l'avant-garde vous rebute, surtout n'essayez pas ce logiciel. Ses réponses déconcertent. Elles sont le résultat des connaissances qu'il a acquises à travers des dialogues antérieurs et il les réintroduit à la suite de vos propres interventions. Une très bonne connaissance de l'anglais et accessoirement une certaine culture livresque (que

Racter possède à l'origine) sont requises non seulement pour comprendre l'ordinateur mais aussi pour enrichir ses divagations. Ces dernières reposent aussi sur vos réponses. Si vous avez l'impression que votre interlocuteur suit ce que vous dites, ça tient aux capacités d'analyse du logiciel. Elles sont évidemment limitées. Vous vous en rendez forcément compte si vous l'utilisez de manière intensive.

La version Amiga de Racter se distingue par la synthèse vocale intégrée. On préfère l'écouter plutôt que de lire ses questions et ses réponses qui s'affichent simultanément à l'écran. C'est comme un film étranger : on préfère la version originale pour entendre en

même temps qu'on lit. L'élocution est certes typée, mais Racter a un très bon accent anglais et il peut constituer un bon entraînement à la compréhension de la langue.

On attend avec impatience d'autres applications de la synthèse vocale. Pour l'enseignement Racter est trop ardu. Mais il est la preuve que l'Amiga et sa synthèse vocale sont aptes à enseigner au moins l'anglais. (Disquette Mindscape pour Amiga) N.C.

Type _____ conversationnel
Intérêt _____ 12
Animation _____ —
Accessibilité _____ ★★
Potentiel _____ ★★
Prix _____ C

—AMSTRAD CPC 464, 664, 6128— Echosoftware, Synthesoft, Soundsoft

Astucieux et complets, ces utilitaires concilient simplicité d'emploi et étendue des possibilités en vous permettant de sonoriser vos programmes Basic.

La gamme des utilitaires de programmation sur Amstrad s'agrandit de jour en jour. Après la série des Studio (cf Tilt 41), voici trois programmes sur la même disquette : Echosoftware, Synthesoft et Soundsoft. Au menu cette fois, la création sonore, la mise en place de bruitages, avec bien sûr, la possibilité d'incorporer le tout dans des listings Basic.

Ce logiciel possède une présentation graphique très simplifiée. Son emploi est fort heureusement aussi simple qu'efficace.

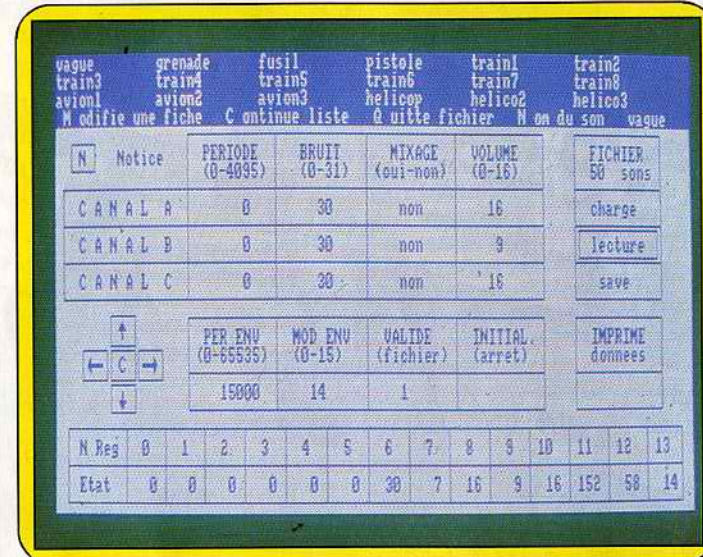
Le sous-programme le plus étonnant de cette « compilation » est sans aucun doute Echosoftware, un digitaliseur sonore qui se passe avec habileté d'interface. Le tableau de travail définit un menu de saisie : presser la touche d'enregistrement et introduire dans le lecteur de l'Amstrad une cassette enregistrée, l'ordinateur fait le reste. Il est ainsi possible de reproduire une séquence sonore d'environ cinquante secondes, de visualiser sa courbe de fréquence et d'écouter sa reproduction. Le résultat reste évidemment dans les limites techniques de la machine. Il faudra apprendre à connaître le

niveau d'enregistrement le plus facile à reproduire. Vous pourrez par la suite modifier le niveau de sortie et la vitesse de défilement puis cadrer la séquence selon votre besoin.

La place mémoire occupée par l'enregistrement est définie avec précision et peut être réduite à partir du menu. D'un maniement rapide et précis, Echosoftware permet en outre de connecter — sur les CPC 664 et 6128 — un micro sur la prise lecteur de cassettes. Ce qui simplifie le travail. Ce produit est particulièrement compact, judicieux et surtout directement opérationnel. Autant de qualités qui font souvent défaut aux logiciels de ce genre.

Avec Synthesoft et Soundsoft, on retrouve un domaine bien mieux connu de la micro actuelle : la création sonore. On bénéficie là encore d'un maniement aisé, d'un stockage de données rapide et accessible à tout listing Basic. Synthesoft met en place un clavier piano d'une octave (choisie parmi neuf). On joue sur l'ordinateur en faisant varier la tonalité, l'attaque, le vibrato ou le « bruit », une sorte de bruitage qui s'ajoute au timbre

choisi. Les qualités sonores sont assez restreintes : l'enveloppe du son, par exemple, varie selon neuf positions et les effets obtenus ne sont pas aussi modulables qu'on le souhaiterait. On appréciera, cependant la facilité accordée à l'enregistrement d'une partie musicale. Il suffit en effet de presser la touche concernée, puis de jouer une séquence de notes. Il est impossible, en revanche, de faire varier la durée des sons. On peut juste introduire des pauses au cours de l'écriture et modifier la sonorité de l'instrument joué. La troisième partie du logiciel Soundsoft, apporte un intérêt bien supérieur à la programmation Basic. Il s'agit ici d'un véritable synthétiseur de bruitage qui propose trois voix de composition. Sa prise en main est grandement facilitée par le chargement de sons pré-programmés (cinquante au total). Vous faites varier, pour chacune des trois voix, la période du son (sa hauteur, en fait), un niveau de bruitage et le volume de sortie de l'ensemble. Il est possible égale-



D'utilisation facile, ce logiciel dispose d'une banque de sons

ment d'introduire sur certains canaux une courbe de modulation très précise. Toutes ces données sont entrées au clavier. Le son obtenu peut être écouté à tout moment et sauvegardé sur la disquette de travail.

Cet utilitaire est particulièrement habile à reproduire les bruitages classiques, bruits de moteur, tir ou explosion. Il ne permet malheureusement pas d'utiliser les sons créés pour l'écriture d'une partition, avec Synthesoft par exem-

ple. Le programme propose de sortir sur imprimante les diverses composantes du bruitage créé : data d'un son particulier, liste de ceux disponibles sur fichier? etc. Ce qui facilite leur utilisation ultérieure. L'ensemble de ces trois programmes permet d'effectuer rapidement et efficacement la mise en place d'une bande son complète. L'incorporation du travail au sein des programmes bénéficie d'explications très précises fournies par la notice sous forme de listings. S'il est dommage, cependant, que le joystick ne soit pas opérationnel (question de mémoire) et que la présentation graphique n'ait pas bénéficié de couleurs plus agréables, l'atout majeur de ce produit est à coup sûr la simplicité exemplaire de son maniement. (Disquette E.S.A.T. pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128). O.H.

Type _____ création sonore
Intérêt _____ 15
Animation _____ —
Graphisme _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ D

ATARI PROMOTION
520STF+SM125
4990.FRS
FERME LE DIMANCHE ET LUNDI

ed'en
computer
102 avenue du général
Michel Bizot-75012 PARIS

DINGUES DE L'AMIGA ET DE SES SOFTS
VENEZ TOUS
9990F.PAL.AZERTY
TEL:43.42.22.50
OUVERT:10HA12H,14HA19H

VOUS DESIREZ UN CREDIT? Accord immédiat sur place à partir de : 1500.FRS
Toute notre Gamme: **AMSTRAD - ATARI - COMMODORE - COMPATIBLE PC XT.**
Votre ordinateur est en panne? 2 à 3 Jours de délais maximum au prix le plus juste
Nos Services plus: **OCCASION. DEPOT-VENTE. REPRISE** de vos anciens ordinateurs

VENTE PAR CORRESPONDANCE PAIEMENT.C.BLEUE	COMMODORE	AMSTRAD	ATARI	AMIGA
OCCASIONS DU MOIS PAYER JUSQU'à -50% DU NEUF	C64N: 1990 F 1541: 1890 F C128: 2790 F C128D: 5790 F 1530: 315 F MPS1000: 2990 F mon.coul: 1990 F JOYSTICK: 49 F	464mon: 1990F 464coul: 2990F 6128mon: 2990F 6128coul: 3990F DMP2000: 1690F lect.DD1: 1690F et tous les P.C 1512	520STF: 3990F 520STFM: 4990F 520STFC: 5890F en cadeau 1 Joystick+jeux kumana: 1990F CITIZEN 120D + CABLE: 2490 F	1000 Français version P A L AZERTY avec moniteur H.D 640X400 stereo 9990.F 2*Lecteur: 2190 F 2 Megas +: 7890 F
DISQUETTES BOITE DE 10 5.1/4 DD [49FR]-FUJI 3.1/2 [169FR]				
TRANSFORMATIONS 520STF Gonflé à 1024K: 900F 520ST Gonflé à 1024K: 1250F Montage compris en 48 Heures				
NOS LOGICIELS NOUVEAUX SONT ARRIVES TELEPHONEZ: 43 42 22 50				

MICROSTORY

ATARI

ATARI 520 STF
+ moniteur monochrome H.R.
+ 10 jeux **4 990 F**

ATARI 1040 STF
avec moniteur monochrome H.R.
SM 125
avec moniteur couleur ATARI
SC 1224 **6 990 F**
8 490 F

ATARI 520 STF
+ moniteur couleur
+ 10 jeux **5 490 F**

Offre enseignement:
2 / 520 STF Monochrome
+ imprimante SMM 804 **10 000 F**
3 / 1040 ST monochrome
+ imprimante SMM 804 **20 000 F**

ATARI 520 STF
+ moniteur monochrome H.R.
+ imprimante citizen 120 D **6 790 F**

ATARI 1040 STF
+ écran monochrome SM 125
+ imprimante citizen 120 D **8 150 F**

ATARI 1040 STF
+ moniteur monochrome SM 125
+ disk dur SH 204
+ imprimante citizen 120 D **12 290 F**



UTILITAIRES	
Aegis animator	570 F
Art director	490 F
Boffin (trait.texte)	950 F
CAD 3D (dessin 3d)	450 F
Calcomat tableur	450 F
Compta Memsoft	1 650 F
Datamat fichier	450 F
DB Man (Dbase III)	1 190 F
Degas Elite	690 F
Devpack	490 F
Digitaliseur de son	1 550 F
Easy Draw	850 F
Emulcom	850 F
Evolution (trait. texte)	1 950 F
Evolution (sunset)	990 F
GFA Basic	490 F
GFA compilateur	450 F
Habawriter II	750 F
Lattice - C	990 F
MCC Pascal	790 F
Megamax C	1 690 F
OSS Pascal	710 F
Macro assembleur	490 F
MC Base Memsoft	1 650 F
Platine ST	1 750 F
Pro fortan	1 290 F
Real time clock (horloge)	399 F
Textomat	450 F
V.I.P. (sous gem)	1 890 F
GFA Draft	850 F
GFA Vector	450 F
Publishing Partner	1 450 F
Pro 24 Stenberg	2 450 F

Périphériques	
Lecteur Kuramana 3 1/2 p 1 méga	1 650 F
Lecteur Kuramana 5 1/4 p	2 390 F
Lecteur disk Atari SF 354	1 490 F
Imprimante Atari, SMM 804	1 990 F
Disk dur 20 méga SH 204	4 990 F
Imprimante couleur okimate 20	2 990 F
Digitaliseur d'images	2 450 F
Disquettes 3 1/2 p les 10	135 F

JEUX	
Alternate reality	310 F
Borrowed Time	199 F
Chess (Psion)	225 F
Les chiffres et les lettres	280 F
Crafton et xunk	280 F
Eden Blues	270 F
Fantasy	310 F
Flight simulator II	390 F
Gato	310 F
Hacker II	249 F
Harrier strike mission	370 F
International karate	199 F
Jewels of darkness	185 F
Karaté Kid II	205 F
Leaderboard	270 F
Leaderboard tournament	125 F
Liberator	165 F
Little Computer People	270 F
Macadam bumper	270 F
Ogre	350 F
Les passagers du vent	289 F
Silent service	239 F
Skyfox	330 F
Space quest	370 F
Starfleet	410 F
Starglider	210 F
Super Cycle	290 F
Super Huey	210 F
The pawn	239 F
Time Bandit	310 F
Turbo GT	190 F
Typhoon	210 F
Ultima III	450 F
Winter Games	290 F
World Games	250 F
Fantasy II	310 F
Ninja (Karaté)	145 F
Artic Fox	350 F
SDI	320 F

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

STAR NL 10 - Version parallèle **2 890 F**
Version Commodore **3 100 F**

Citizen 120 D **2 150 F**

MONITEUR THOMSON Couleur
Pal/RVB
(Atari, Commodore, Thomson, etc...)
1 890 F
H.R. (Pal, RVB, TTL)
compatible tous ordinateurs + IBM **2 750 F**

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

HORAIRES: LUNDI 14h30 - 19h
DU MARDI AU SAMEDI
10h30 - 13h et 14h - 19h

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

Je, soussigné, M _____

Prénom _____

Adresse _____

Tél. : _____

marque du matériel _____

commande le matériel suivant _____

pour la somme totale de : _____

Frais de port soifs 20 F, matériel nous consulter

Règlement :
chèque ☐ mandat ☐ carte bleue ☐

Signature : _____ Date : _____

DEMANDE DE CRÉDIT
Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit

Matériel : _____

Montant de la commande : _____

Nombre de mensualités (de 4 à 24) : _____

Je joins à ma demande le versement comptant

chèque ☐ ccp ☐ mandat-lettre ☐

Signature : _____ Date : _____

régléments libellés à l'ordre de MICROSTORY

carte bleue

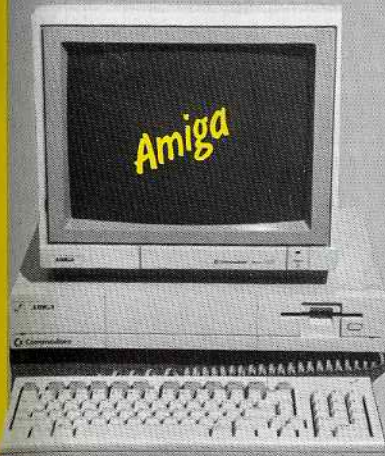
Date exp. _____ Signature _____

Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

Crédit IMMÉDIAT
SUR TOUT LE MAGASIN
à partir de 1.500 F
Taux en vigueur au 1/7/86 : 18,24 %

Promotions spéciales
sur notre stand de la
Foire de Paris du 30
Avril au 10 mai,
Bt 8 Porte de
Versailles.

Venez découvrir les nouveaux AMIGA
AMIGA 500 et AMIGA 2000 et
Réservez-les dès maintenant.
SUPER PROMO



Amiga 1000 **8 590 F**
v.c. 512 K + clavier azerty
+ souris + moniteur H.R.

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

Logiciels utilitaires	
Deluxe Paint II	990 F
Deluxe Paint	890 F
Deluxe Vidéo C.S.	890 F
Deluxe Music	850 F
Aegis Image	590 F
Aegis Animator	1 290 F
Aegis Draw +	1 690 F
Music studio	390 F
Instant Music	290 F
Lattice C	1 150 F
MCC Pascal	890 F
Macro-Assembleur	790 F
LISP	1 250 F
Maxi-Plan	1 450 F
VIP	1 890 F
Superbase	1 450 F
Text craft	N..
Scribble (T.Texte)	760 F
Analyse (Tableur)	490 F
Mi Amiga File	490 F

JEUX	
Artic Fox	290 F
Sky Fox	290 F
Defender of the crown	350 F
Simbad	380 F
Marble Madness	290 F
S.D.I.	330 F
Winter Games	270 F
Leader Board	310 F
Flight Simulator II	410 F
Borrowed Time	255 F
The Pawn	275 F
Portal	350 F
Balance of Power	390 F
Chess Master 2000	350 F
Tass Time	250 F
World Games	270 F
Space Quest	350 F

Commodore

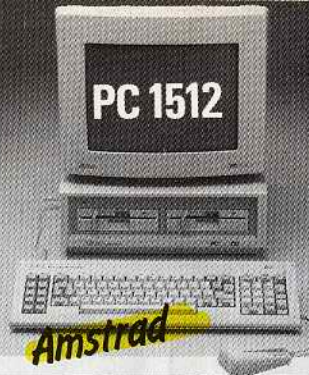
C 64 Nouveau modèle	
+ lect cassette	
+ Moniteur couleur	
+ 1 manette de jeu	
+ 6 jeux	3 950 F
Crédit: comptant	350 F
+ 12 mensualités	340,95 F

C 64 Nouveau modèle	
+ 1 lect. cassette	
+ 1 manette	
+ 6 jeux	2 150 F
Crédit: comptant	350 F
+ 12 mensualités	223,28

C 64 Nouveau modèle	
+ 1 lect disk 1541	
+ 1 cadeau	3 490 F
Crédit: comptant	490 F
+ 12 mensualités	231,38 F

C 128	2 290 F
C 128 D	5 190 F
Lecteur disk 1541	1 790 F
Lecteur disk 1571	2 690 F
Star NL 10c	3 1000 F
MPS	2 890 F
Okimate 20 couleur	2 990 F
Moniteur couleur	2 890 F
4° / 80 colonnes	
Voice Mater	850 F
Power cartrige	470 F
Freeze Frame	490 F
Crayon optique	189 F
Disquettes 5 1/4 les 10	45 F

Les Hits Commodore	
1942 - C/D	99/139 F
Ace - C/D	99/150 F
Ace of aces - C/D	115/165 F
Acrojet - C/D	105/155 F
Aliens - C/D	105/155 F
Arkanoid - C/D	95/135 F
Artic Fox - C/D	105/165 F



Compatible PC 512 K
+ MS DOS + souris
+ GEM + BASIC

PC 1512 SD monochrome 5 925 F TTC
PC 1512 DD monochrome 7 460 F TTC
PC 1512 HD 20 méga mono 11 840 F TTC
+ 2 250 F en version couleur

Périphériques
Imprimante DMP 3000 2 290 F
Disk 20 méga 4 750 F
Carte Kortex (modem) 1 480 F

Evolution	960 F	Silent Service	230 F
World Junior	990 F	Flight simulator II	550 F
Multiplan Junior	590 F	Passagers du vent	289 F
Frame work 1er	1 150 F	Winter games	189 F
Yes You can	1 050 F	World games	250 F
Supercalc	790 F	Jet	570 F
Wordston	790 F	Karateka	420 F
		Infiltrator	175 F

Amstrad CPC 6128 **2 990 F**
Monochrome + 1 manette de jeu
+ 4 jeux
Crédit: comptant 590 F
+ 12 mensualités de 226,80 F

Amstrad CPC 464
Monochrome + 1 manette de jeu
+ 4 jeux
Crédit: comptant 290 F
+ 12 mensualités de 207,40 F

Amstrad CPC 6128 **3 990 F**
Couleur + 1 manette de jeu
+ 4 jeux
Crédit: comptant 590 F
+ 12 mensualités de 321,60 F

Amstrad CPC 464
Couleur + 1 manette de jeu
+ 4 jeux
Crédit: comptant 590 F
+ 12 mensualités de 226,80 F

Périphériques	
Lect. disk + Contrôleur	1 990 F
Adapteur péritel	390 F
Crayon optique	290 F
Adapteur 2 joysticks	220 F
Synthétiseur vocal français	490 F
Câble imprimante parallèle	150 F
Disquette 3 pouces, les 10	300 F
Adapteur peritel DMP2	490 F
Graphiscope II	990 F
Modem Digitelec à partir de	1 490 F

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

Art studio - C/D	155/185 F	Marble madness - D	150 F
Astérix - C/D	99/150 F	Master of the univers - C/D	105/155 F
Bard's tale II - D	199 F	Mutant - C/D	95/135 F
Biggles - C/D	105/145 F	Newsroom - D	375 F
Bombjack - C/D	109/155 F	Paperboy - C/D	99/140 F
Bombjack II - C/D	95/140 F	Parallax - C/D	99/145 F
Boulder dash Cst.kit - C/D	99/160 F	Racing Dst. set - C/D	160/160 F
Breackthru - C	105 F	Raid 2000 - C/D	99/135 F
Cauldron II - C	105/160 F	Revs - C/D	140/175 F
Chameléon - C/D	105/145 F	RMS Titanic - C/D	109/135 F
Cristal castle C -	105 F	Saboteur - C	95 F
Cruisade in Europe - C/D	155/205 F	Sanxion - C/D	109/170 F
Cyrus II chess - C/D	115/135 f	Shogun - C/D	105/145 F
Dragon's Lair - C/D	99/135 F	Short circuit - C/D	105/145 F
Dragon's Lair II - C/D	99/145 F	Sigma T - D	140 F
Druids - C/D	89/135 F	Silent Service - C/D	115/155 F
Elite - C/D	115/175 F	Skyfox - C/D	115/150 F
Fist II - C/D	109/155 F	Solo flight II - C/D	95/135 F
Freeze frame utility - D	125 F	Starglider - C/D	140/175 F
Game maker - C/D	155/199 F	Summer games - C/D	109/155 F
Game maker Sc fiction - D	120 F	Summer games II - C/D	95/155 F
Game maker sport - D	120 F	Super cycle - C/D	105/175 F
Gauntlet - C/D	110/150 F	Super Huey II - C/D	105/150 F
Ghost'n Goblins - C/D	105/135 F	Tenth Frame - C/D	105/155 F
Golf Cst set - C/D	150/165 F	Terror of the deep - C/D	99/135 F
Goonies - C/D	105/125 F	Thai boxing - C/D	89/115 F
Graphic adventure creator - C/D	225/245 F	Thai boxing 128 - C/D	105/135 F
Gunship - C/D	130/175 F	They sold a million II - C/D	99/145 F
Hacker II - C/D	115/155 F	They sold a million III - C/D	99/155 F
Leviathan - C/D	105/150 F	Tracker - C/D	139/175 F
Light force - C/D	95/135 F	Trivial pursuit - C/D	170/225 F
Hit pack - C/D	99/140 F	Ultima III - D	150 F
Infiltrator - C/D	95/170 F	Ultima IV - D	185 F
Knight rider - C/D	99/135 F	Uridium - C/D	99/135 F
Konami coin-up hits - C/D	95/135 F	V - C/D	105/135 F
Krakout - C/D	110/140 F	Viking - C/D	99/135 F
Laureats pack - C/D	155/195 F	Winter games - C/D	99/155 F
Aliens - C/D	105/155 F	World games - C/D	105/165 F
Arkanoid - C/D	95/135 F	Xevious - C/D	110/145 F
Artic Fox - C/D	105/165 F	Yie-ar Kung fu II - C/D	99/145 F



Hanovre, les exposants de trente-cinq nationalités permettent d'évaluer l'état de l'informatique dans le monde

Pleins feux sur l'Allemagne

L'actualité du CeBIT (Centre mondial Bureautique Information Télécommunications) de Hanovre a été faite par les micros.

Notre envoyé spécial ébloui par les nouveautés des trois A : Amiga, Atari, Apple, est allé plus loin et a retrouvé sa meilleure vue pour scruter l'Allemagne de la micro. Une information essentielle : Commodore frappe fort !

Les titanesques proportions du CeBIT de Hanovre n'ont pas occulté, aux yeux des 350 000 visiteurs, les micro-ordinateurs nouveaux. Atari présentait en première européenne le Mega-ST et son nouveau compatible PC, Commodore et Apple, livraient aux regards les nouveaux Amiga et les nouveaux Macintosh. Tous ces produits formeront avec ceux que IBM devrait annoncer rapidement, le paysage micro-informatique des prochaines années. Les rapports de force, en terme de parts du marché restent à construire. Le CeBIT mérite une vue d'ensemble, avant de voir de plus près les nouveautés. Hanovre, capitale de la Basse Saxe, a connu une tempête de neige le jour de l'ouverture du CeBIT. Et du 6 au 11 mars la température nocturne autour des halls est descendue plusieurs fois à moins quinze. Mais à l'intérieur, règne une activité fébrile.

Tout pour tout et pour tous

Le gigantisme de prime abord dénotant est compensé par une organisation toute germanique, qui permet de trouver rapidement une ahurissante variété de matériels, et surtout de logiciels : voulez-vous informatiser votre travail de couvreur ? Pas moins de huit firmes ont prévu des programmes pour ceux qui réparent les toits de nos maisons. Sept program-

mes facilitent la gestion d'associations, de fédérations et d'églises. Un logiciel seulement pour aider les ramoneurs dans leur activité ! Tout est valable pour se faire remarquer, comme transformer un stand en chantier avec tas de briques, tas de sable, roulotte et grilles pour vendre des logiciels d'organisation de chantiers.

Deux mille deux cents exposants, sur 300 000 mètres carrés ! Une personne voulant tout visiter devrait rester huit jours de 9 heures à 18 heures sans interruption à raison de 100 mètres carrés d'exposition chaque minute ! Atari a loué un avion, qui tournait au-



Les empires de presse et d'édition informatiques ont construit des cités imposantes

dessus de la foire en tirant une banderole indiquant l'emplacement de son stand... Dans cet amoncellement de matériel beaucoup de nouveautés, mais peu de révolutions.

La grande mutation viendra demain seulement

Dans les communications et les réseaux, une démonstration grandeur nature reliant des dizaines de machines différentes par au moins quatre types de câbles et autant de protocoles de transmission prouvait que l'interconnexion généralisée s'approche à grands pas. Pas de révolution dans le vaste monde des compatibles IBM, et pour cause : tous les constructeurs savent que IBM va lancer un nouveau micro autour du nouveau processus Intel 80386.

IBM a demandé à Microsoft d'élaborer un système d'exploitation tirant parti des immenses capacités de ce processus. Une nouvelle génération de logiciels naîtra. En attendant, tout le monde retient son souffle, sur la ligne de départ. Sauf des petits malins qui sortent sans garantie des machines contenant le processeur, au risque de découvrir que leurs compatibles anticipés ne le sont pas avec le modèle d'IBM !

A côté des softs à tout faire, le CeBIT expose les matériels pour l'informatisation de la vie

quotidienne. Beaucoup de machines à lire et à imprimer des codes à barres : caisses enregistreuses sur le tapis desquelles défilent éternellement les mêmes paquets de biscuits et de café. Moins sympathiques, des mouchards ou clefs électroniques destinés à verrouiller l'utilisation des appareils, ou encore ce brouilleur débrouilleur de communications téléphoniques pour embrouiller les écoutes indiscretes. Des périphériques à foison, et des cartes graphiques, d'extension, de communication, des disquettes toujours plus fiables et toujours plus denses. Fuji en sort une de trois pouces et demi, préformatée pour 1,6 Mo, mais pouvant en accepter jusqu'à 2.

Des stands parfois gais

IBM ne donne pas le ton ! La firme géante a loué plusieurs stands gigantesques et sinistres peuplés d'hommes en costume sombre, expliquant les charmes de logiciels austères. Si les éditeurs de jeux sont absents, la dimension ludique est omniprésente. Un bon jeu semble ici valoir dix démonstrations. Les capacités combinées de digitalisation et d'incrustation d'images, affichent des dizaines d'écrans au premier plan desquels une image digitalisée et fixe, masque partiellement le fond composé de l'image du public du salon, prise par une caméra accrochée au stand. Philips, couplant ce type de dispositif à une imprimante couleur tire en permanence le portrait de lycéennes qui déambulent en bandes dans les allées. Hélas la date de commercialisation en France du NMS 8280 qui permet de si jolis effets n'est pas encore fixée. Il s'agit d'un MSX 2 disposant en version de base des capacités de digitalisation et d'incrustation ainsi que de deux lecteurs de disquettes trois pouces et demi double capacité (720 Ko). Philips croit que les jeux de Konami exploitent bien les capacités des MSX. Et d'autres fabricants utilisent des programmes d'échecs comme « démo ».



Un simulateur de conduite grandeur nature pour attirer les visiteurs

Le Computer Camp est un hall conçu pour des visiteurs auxquels l'entrée était théoriquement interdite (les moins de seize ans). Des jeux, une imprimerie en fonctionnement permanent, des programmes graphiques en libre accès, des éducatifs. Il existe donc autre chose que l'informatique professionnelle. Impression confirmée sur le stand Markt und Technik, éditeur de revues, de livres et de logiciels : sur une table annulaire, au centre du stand-cité les machines de jeu, en action ou en « démo ». Mais présenter le CPC avec un écran monochrome et un mauvais jeu à côté des « démo » superbes des ST et des Amiga, c'est quelque peu marquer des préférences.

Nouveautés dans la micro

Les fabricants majeurs jouent deux cartes complémentaires : celle de l'ouverture au monde de la compatibilité et celle de l'approfondissement des qualités propres de leurs modèles en particulier dans le domaine graphique. La généralisation de MS-DOS, de la compatibilité avec IBM, est devenue une réalité dans le domaine des prix au-dessous de 10 000 francs. Après l'Amstrad PC, l'Atari PC,

vient un Commodore PC à bas prix. De plus, un des nouveaux Amiga, le 2000, plus cher, est à la fois pleinement un Amiga et pleinement un compatible.

Le bilan de Hanovre est facile à établir : aucun des fabricants les plus importants de micros n'a résisté au plaisir de mettre un pied sur le terrain de la compatibilité.

Apple fait le plein sur son stand. Les nouveaux Mac infléchissent son image. D'abord parce que le Mac SE et le Mac II (avec une carte non fournie en version de base) pourront exécuter des logiciels MS-DOS dans une fenêtre de l'écran et échanger des données avec des fichiers DOS. Ensuite parce que le Mac II a la couleur, et quelles couleurs : stables, en haute résolution, 680 par 480 points, de 16 à 256 couleurs sur 16 millions. Mais leur prix de 25 000 à plus de 30 000 francs pour le Mac SE et plus de 60 000 francs pour le Mac II mettent ces petites merveilles au-delà des moyens des passionnés.

Atari veut s'enraciner en République Fédérale d'Allemagne

Pour présenter sa gamme complète, Atari dispose d'une cité. Le Mega ST élargit vers le haut la famille des ST. Le PC Atari suscitait moins de curiosité. Atari parie sur les ST, et craint que la vente de son PC ne soit trop sensible aux variations des prix. Lui qui fabrique les PC et ses ST à Taiwan ou aux Etats-Unis a pour le moment renoncé à démarrer des chaînes de production à Berlin-Ouest puisque le renchérissement du cours du DeutschMark par rapport au dollar implique un prix de vente trop élevé hors de RFA.

Atari accueille beaucoup de développeurs sur son stand : la marque se cherche une solide implantation allemande. Réciproquement beaucoup de petites boîtes de soft parient sur le ST.



Deux des vedettes du CeBIT : à gauche le Mega ST et son disque dur, à droite l'Amiga 2000 dans sa configuration à trois lecteurs de disquettes

Commodore en terrain conquis

Commodore a un stand dans le premier hall, celui des grosses machines et des mini-ordinateurs professionnels et pas avec Atari, Apple et les autres micros. Commodore lance son compatible IBM-AT en Europe et tente de prendre une part du marché professionnel. Mais la bousculade autour du stand pour avoir la documentation ne concerne pas ce nouvel AT. La première édition du catalogue de tous les softs pour Amiga a été tiré à vingt mille exemplaires dont les trois cent dix pages s'arrachaient pour dix DM. Et à l'heure de la fermeture la Joconde subissait les derniers outrages graphiques sur l'écran des Amiga devant des hordes juvéniles ébahies.

Commodore multiplie les bulletins de victoire : le C 64 est la machine la plus vendue dans le monde : en quatre ans cinq millions d'exemplaires ont été achetés, dont un million en RFA. Cinq mille programmes. Avec tout cela la firme espère encore vendre des C 64 et annonce la mise au point, aux USA d'un disque dur de 20 Mo pour cette machine. Un détail significatif : le logo Commodore, absent de l'Amiga 1000, figure sur le 500 et le 2000.

Commodore a vendu en RFA au cours des six derniers mois de 1986 trois cent mille ordinateurs domestiques et cinquante-cinq mille PC. Commodore occupe la deuxième place derrière IBM pour le nombre de PC vendus en RFA. En fait, avec les importations parallèles, un million deux cent mille Commodore 64 auraient été vendus en RFA et peut-être au total un million huit cent mille machines de la marque !

Commodore croit que beaucoup d'utilisateurs d'ordinateurs domestiques passent au standard MS-DOS, mais renacent devant les prix (3 000 à 4 000 DM soit 10 000 à 13 000 FF) alors qu'ils désirent seulement un système de traitement de texte. Le lancement, en juillet, du nouveau PC 1 développé dans l'usine et



J'ai voulu savoir comment l'Allemagne joue, avec les meilleurs spécialistes des jeux, tous venus à Hanovre, mais je suis aussi allé voir une très grande ville : Hambourg.

le centre de recherche de Braunschweig en RFA, devrait faire monter la part des compatibles dans le total des ventes de Commodore, part qui s'élève à environ 30 % à cause des PC 10 et PC 20.

Histoire des jumeaux Amiga

L'Amiga 1000, l'ancien, avait beaucoup de qualités, mais était incompatible et trop cher. Pour pallier l'inconvénient de l'incompatibilité existait un side-car (car cette boîte aveugle se pose à côté de l'Amiga) encombrant comme un PC et cher comme un compatible autonome. Les circuits du side-car, incorporés à l'Amiga 2000 en font une machine extraordinaire, « super Amiga » dont certaines fenêtres de l'écran forment un écran d'ordinateur compatible. Les circuits essentiels de l'Amiga, avec un habillage plus ajusté sont vendus pour trois fois rien, 1 300 marks, sous le nom d'Amiga 500.

Commodore a ainsi éliminé les deux inconvénients principaux de la machine, en créant deux nouvelles. Deux ou plutôt trois. Car l'ancien side-car muni d'un lecteur de disquettes devient un compatible à bas prix : le PC 1 discrètement présenté dans un coin. Commodore entend prouver sa valeur de préférence avec les Amiga originaux, et non avec un clone de plus. Mais il partira bien quelques dizaines de milliers d'exemplaires de ce compatible signé par une marque sérieuse au SAV bien implanté en Europe.

De notre envoyé spécial : Denis Scherer

L'Allemagne des jeux sur micro :

Le domaine de la production étrangère.

Qui joue et qui joue quoi en RFA ? Avec quels logiciels et sur quelles machines ? Où trouver les précieuses disquettes et cassettes ? Tilt a découvert la physionomie de la RFA des jeux.

Les softs entre le salami et le tennis.

Je suis sorti des halls au public international pour plonger dans l'Allemagne profonde. Comment trouver mes softs préférés ? Hambourg, dix heures du matin. La plus grande ville de RFA semble riche, le centre regorge de grands magasins. La chaîne Karstadt possède plusieurs immeubles, mode féminine, mode jeunes, non ! Horten autre chaîne nationale de grande dis-

tribution a construit un arrogant immeuble dont la façade de métal et de mosaïque noire brille au soleil. L'alimentation au sous-sol, jouets au premier, vêtements au second étage, chaussures, et... j'aperçois le reflet d'un écran sous les néons. C'est celui d'un micro : le Schneider PC autrement dit l'Amstrad PC 1512. Sur les rayons voisins des Atari, d'autres Schneider CPC 664, CPC 6128 (avec le moniteur vert), le Joyce (nom local de l'Amstrad PCW, la console Sega pour 299 DM (1000 FF) mais les cartouches de jeux ne valent pas moins de 79,95 DM (270 FF). Des Commodore 64 (ancienne et nouvelle présentation), des C 128 et le Commodore plus 4, pour 249 DM, avec un livre de Basic et un lecteur de cassettes.

Avec le C +4 et le C +16 Commodore avait fait un bide retentissant. Puis lassée d'entretenir des stocks de machines ressemblant à des C 64 du pauvre, la firme Commodore a décidé de liquider ces montagnes de matériel à un prix inférieur à celui des consoles. Et comme une cassette de jeu vaut moins qu'une cartouche pour console, trois mois ont suffi pour vendre soixante mille de ces machines en souffrance bradées parfois à 150 DM.

Il y a plus d'imprimantes que de machines

Les logiciels et les livres indiquent l'utilisation des machines : un mélange de jeux et d'applications professionnelles. Le tableur Multiplan de Microsoft pour CPC, le langage Pascal pour C 64. Beaucoup de traitements de texte adaptés à l'alphabet allemand. Un Polissez votre français sur C 64 par Data Becker. Le logiciel de mise en page Newsroom pour C 64. Une avalanche de jeux, tous ceux dont nous parlons dans Tilt mais rien qu'eux ou presque. Deux signatures de distributeurs, se superposant à celles des auteurs, sont omniprésentes. Rushware d'abord, qui présente des boîtes de trois cassettes pour le C 64 (d'Anirog), ou pour le CPC (cette fois les trois cassettes du pack viennent de trois auteurs différents : PSS ; Mr Micro et Ocean). Ou encore pour les Atari XL, XE, encore trois éditeurs différents, tous anglais. Les jaquettes restent en anglais. Il est vrai que pour 22,95 DM le pack, (soit 80 francs pour trois cassettes) faut pas râler ! Rushware distribue aussi Micropool ou Epyx. L'autre distributeur géant est Ariolasoft. Ariolasoft est éditeur, mais distribue aussi les jeux de grands éditeurs anglo-saxons : Hacker II d'Activision, des logiciels professionnels Newsroom pour IBM-PC, des jeux français : Die Erbschaft, Panik in Las Vegas d'Infogrames. Parfois tout s'embrouille ainsi The Fifth Axis (Le 5^e axe) de Loriciels est vendu en RFA dans la version anglaise mise au point par Activision UK ! A part les logiciels anglo-saxons les jeux créés en France tiennent une bonne seconde place. Crafton et Xunk de Ere Informatique, Bactron de Loriciels et bien d'autres disputent le marché aux logiciels d'origine allemande. Ariolasoft semble bien vendre Hanse, aventure se déroulant à l'époque de la fédération des ports commerçants de la Hanse, tout autour de la mer du Nord, tout comme Werner mach'in, inspiré d'une BD du cru.

Dans la même armoire de verre, j'ai quand même déniché les programmes de Kingsoft, beaucoup plus petit que les deux géants Rushware et Ariolasoft mais essentiellement éditeur de programmes élaborés en Allemagne. Ainsi Zyron pour C 64, ou des programmes pour Amiga : Typhoon jeu d'action sur des astéroïdes forestiers, Quiwi jeu d'érudition familiale permettant huit partenaires simultanés, un Karate King (le titre vaut description) ou Flip Flop, programme de Reversi (Othello) loin d'exploiter les capacités graphiques de la machine. Pour CPC un Frankie Crashed on Jupiter (le Frankie en question, robot de son état doit se débrouiller sur une planète hostile, pas très bien fréquentée...) Pour jouer efficace, il faut de bons joysticks. Deux rayons leur sont consacrés. Pour jouer intelligent : les revues allemandes principales, dédiées aux machines de jeux, ou aux logiciels comme « Happy Computer » et « ASM » les deux équivalents de Tilt en RFA pleins de photos d'écrans et de critiques de



Jeux sans honte, au CeBIT ; pas de ghetto, pas besoin d'excuses pour manier le joystick

logiciels. A côté le « ST Journal » à la maquette austère de revue universitaire propose depuis deux ans pour 20 DM des articles techniques destinés aux programmeurs. La presse anglaise, et en particulier le Tilt britannique « Computer and Video Games », et la revue américaine « Byte » figurent en bonne place sur le présentoir. Le rayon librairie n'a rien à envier à celui des meilleures boutiques françaises.

Redescendu dans la rue, je croyais comprendre pourquoi il ne semble pas y avoir de boutiques de micro à Hambourg. Mais à cent cinquante mètres du magasin Horten une enseigne proclamait « Computer Center » : une boutique ? Non, juste une accroche pour le rayon micro du magasin Karstadt.

Les chemins de la distribution

Quatre chaînes de grande distribution diffusent les logiciels : Horten, Karstadt, Kaufhof et Quelle, l'équivalent de La Redoute en RFA. A Noël dernier Quelle a vendu vingt mille exemplaires de Cauldron, en quelques semaines, à 20 DM (moins de 70 francs). Quatre-vingts à quatre-vingt-dix pour cent des programmes passent par Rushware ou Ariolasoft.

Et la quasi-totalité des achats s'effectue dans la grande distribution ou par vente par correspondance. Les rares pratiquants des « Grauiimporten », importation grise, c'est-à-dire importation parallèle, ont bien du mal à trouver un public important et stable. Le challenger se nomme Kingsoft. Sinon des petites boîtes tentent de se créer une petite niche écologique. Une caractéristique les unit : elles ne se risquent pas dans le domaine du Commodore 64.

Une presse micro puissante et structurée

Une vingtaine de journaux consacrés aux machines sur lesquelles il est possible de jouer sortent en RFA. Certains se cachent au fond de quelques rares kiosques, revues de listings pour des Texas Instrument 99, ou pour les machines Sharp. D'autres s'affichent partout en bonne place. Deux d'entre elles traitent quasiment exhaustivement des jeux et publient beaucoup de critiques de logiciels.

J'ai interrogé deux journalistes du principal groupe de presse informatique, le groupe Markt & Technik.

Albert Absmeier est rédacteur en chef de « 64'er » revue dédiée au Commodore 64, ainsi que de l'« Amiga Magazin » que son groupe a imprimé à l'occasion de la sortie des Amiga 500 et 2000. Boris Schneider, responsable du cahier central consacré aux jeux de « Happy Computer », collabore aussi à « 64'er » et à « 68000er » journal consacré aux ST, à l'Amiga jusqu'à aujourd'hui, et marginalement au Macintosh et au QL, bref à toutes les machines construites autour du processeur « 68000 » de Motorola.

« Aujourd'hui « 64'er » est dans ce domaine le premier journal en Europe par sa diffusion : deux cent mille exemplaires mensuels. Or l'histoire en est récente : C'est en 1982 que le groupe Markt & Technik décide de lancer « Computer Persönlich » destiné notamment aux utilisateurs professionnels d'ordinateurs personnels. En novembre 1983 le groupe veut lancer « Hobby Computer » (traduction inutile) mais pour éviter la confusion avec le magazine « Hobby », il fallait un autre titre si possible en gardant le logo qui avait été dessiné. « Hobby Computer » est devenu « Happy Computer » (l'ordinateur gai, joyeux). « Happy Computer » contient un cahier plus ludique, avec une couverture, donc éventuellement collectionnable à part.

Nous avons lancé « 64'er » en avril 1984 quand il est apparu que le Commodore 64 s'imposait en Allemagne.

— C'est le plus vieux des magazines dédiés à une machine ?

— Pour notre groupe oui ! Il y avait d'autres journaux consacrés au C 64, dont certains paraissent encore, mais ils disposent de moyens plus artisanaux.

Avec deux cent mille numéros on touche le cinquième des possesseurs de la machine. En RFA, le deuxième journal est « Chip », vendu à cent trente mille puis « Happy Computer », à cent dix mille exemplaires. Tous les autres journaux diffusent à moins de soixante mille.

RESULTATS DU CONCOURS PUZZLE TILT/ERE INFORMATIQUE

LES RÉPONSES

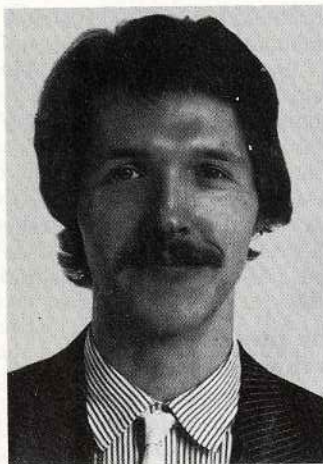
- 1 - EDEN BLUES
- 2 - LES 4 SAISONS
- 3 - CRAFTON ET XUNK
- 4 - SRAM 2
- 5 - FELONIES
- 6 - AUSTERLITZ
- 7 - L'EVADÉ DE TAPIOCATRAZ

- 8 - THEATRE EUROPE
- 9 - HARRY ET HARRY : MISSION TORPEDO
- 10 - PHALSBERG
- 11 - 1001 3.C. A MEDITERRANEAN ODYSSEY
- 12 - MACADAM BUMPER

LES GAGNANTS

- BRULEY ERIC DE FONTAINE (90)
CLERICE MICHEL DE ESBLY (77)
COCHET BERTRAND DE BOULOGNE (92)
COLANGE GEROME DE VILLENEUVE (94)
LE ROI (94)
COMBELERAN CHRISTOPHE DE CHAVILLE (92)
COUTANT PATRICK DE CLERMONT FERRAND (63)
CURTET SERGE DE LOYETTES (75)
DARIC XAVIER DE PARIS (69)
FELIX GILLES DE CHASSIEU (69)
FOLLOT SYLVAIN DE LYON (69)
FRAISSE MATHIAS DE LYON (67)
GERGES ERIC DE DUTTENHEIM (67)
GRETH EMMANUEL DE STRASBOURG (67)
KALK STEPHANE DE OSTWALD (67)
- KERN NICOLAS DE STRASBOURG (67)
KIEN FRANÇOIS DE STRASBOURG (67)
LABOUREAU CHRISTOPHE DE CHALON-SUR-SAONE (71)
LANG ALEXIS DE STRASBOURG (67)
MAILLARD NICOLAS DE MOLSHEIM (67)
NGUYEN VAN TUYEN CHRISTIAN DE PARIS (75)
PATRON JEAN-CHRISTOPHE DE DOMERAT (03)
RAYMOND HENRI DE VIC-EN-BIGORRE (65)
RIGAUD CEDRIC DE GARGENVILLE (78)
SADOUS HELENE DE ST-PRIEST (69)
SALME JEAN-MARC DE CLUSES (74)
SENS STEPHANE DE DECINES (69)
SQUARTA JEAN-MARIE DE CANNES (06)
TERBAH DAVID DE ESBLY (77)
VILLAUME PASCAL DE PARIS (75)

ACTUEL



A gauche, Albert Absmeier qui dirige le plus gros tirage de la presse micro ludique en Europe. Au centre, Boris Schneider dans les locaux de Happy Computer.



— Les programmes de jeux les mieux vendus diffusent à combien ?

— Entre cinquante mille et cent mille exemplaires. Le marché allemand est bon pour les fabricants de machines et pour les éditeurs de livres et de journaux. Pas pour les diffuseurs de logiciels.

— Cependant Markt & Technik diffuse des programmes ? Wordstar, DBase III, Lotus, Multiplan. Et De Luxe Paint, De Luxe Print, etc.

— Oui mais pas de jeux. Markt & Technik a essayé puis y a renoncé. En effet, l'extension de la vente des C64 s'est faite en partie à cause du piratage. Quatre-vingts pour cent des C64 servent à jouer. Mais des ingénieurs, techniciens, artistes ou musiciens utilisent professionnellement des C64. En achetant un C64 chacun sait pouvoir profiter, gratuitement, des jeux du copain de classe ou du voisin de palier...

— Vous n'êtes pas inquiets pour l'avenir d'un journal consacré exclusivement au C64 ?

— Aujourd'hui il s'en vend plus que de Commodore 128 !

— Comment suivez-vous l'évolution des logiciels ?

— C'est facile, répond Boris Schneider, vu le très faible nombre d'éditeurs.

— Je n'ai pas vu beaucoup de jeux allemands.

— A peine cinq pour cent des jeux sont conçus ici. Il y a quelques jeux d'aventure, mais leur qualité laisse à désirer. De plus la syntaxe de la langue allemande empêche de concevoir aussi facilement qu'en anglais des analyseurs de syntaxe rudimentaires. Ou alors il faudrait rentrer sans erreurs des phrases bien trop longues...

— En dehors de Commodore quelles sont les machines en RFA ?

— Le C64 fait soixante ou soixante-dix pour cent de l'équipement. Amstrad dix à quinze pour cent. Le reste est très dispersé. Plus de cent mille Atari ST. Plus de cent C16 et Plus quatre mais personne ne sait qui les utilise. Peu de vieux Atari, peu de vieux Spectrum, plus de vingt mille Amiga. Aucun Thomson.

— Vous croyez au développement de jeux sur les compatibles IBM ?

— Evidemment, avec les PC d'Amstrad, de Commodore et d'Atari ! Tous les PC 1512 arrivés en novembre ont été immédiatement vendus. Et ceux commandés en novembre arrivent en mars. Amstrad a très peur de rester avec des stocks sur les bras, comme Commodore avec le C16. Donc aujourd'hui ils ont des gros problèmes pour choisir qui ils doivent approvisionner prioritairement.

Boris Schneider pense que les compatibles feront un bon score en 1987, mais il voit de fortes ventes pour les ST. Le ST coûte moins cher que le C128, et il arrive, pour les ventes à la deuxième place, derrière le C64.

— L'Amiga 500 ne bouleverse pas le tableau ?

— Il est à 1 300 marks, d'ici quelques mois il pourrait encore baisser, passer sous 1 000



L'informatique doit beaucoup à Hanovre, mais personne ne le remarque. Car Leibniz, dont la maison a été pieusement reconstruite après la dernière guerre mondiale, fut le premier à émettre l'idée d'une machine à traiter des idées logiques !

marks. A ce prix-là il risque de revenir « LA » machine de Noël 1987 ! Fin 1987 il pourrait y avoir, quatre à cinq cent mille ST. Ils sont si bien partis que nous avons transformé le titre en journal régulier depuis le début 1987. Quant à « Amiga Magazine » c'est un pari, vingt mille machines donc quatre ou cinq mille acheteurs, cela ne justifie pas un titre. Mais nous voulons être les premiers à occuper le terrain, ne pas devoir comme pour le lancement de « 64'er » nous battre contre plusieurs concurrents déjà installés. Donc il y aura des numéros spéciaux cette année et, si la machine se vend bien, une publication régulière dès le début de 1988.

— Qui sont vos lecteurs ?

Albert Absmeier d'un geste de la main désigne les hordes juvéniles qui assaillent les machines du stand.

— De quatorze à dix-huit ans. Soixante des lecteurs ont moins de dix-huit ans et soixante-quinze pour cent moins de vingt-quatre ans. Deux pour cent de filles. C'est le noyau dur des un et demi à deux millions de personnes qui jouent de temps en temps en RFA.

— Quels types de jeux marchent le mieux ?

— Les jeux d'action, puis les simulations sportives, celles de voitures ou d'avion. Les jeux inspirés de films marchent bien. Night Rider d'Ocean, à notre avis le plus mauvais jeu de l'année, a bien marché à cause du film du même nom !

De bons jeux d'aventures n'arrivent pas à passer la barrière de la langue anglaise : Hitchhiker's guide to the Galaxy ou Planet Fall se sont vendus chacun à peine à mille exemplaires...

— Vous censurez les petites annonces de pirates ?

— Les annonces sont lues par quelqu'un avant parution. Ariolasoft dépouillait les annonces pour débusquer les pirates. Ils peuvent être traduits en justice car depuis une loi de 1986 le copyright s'applique aux programmes. Donc on ne laisse pas passer d'annonces qui proviennent à l'évidence de pirates.

— Les jeux sont protégés ?

— Tous. Mais pas les programmes professionnels. Ainsi Markt & Technik ne protège pas ses logiciels.

— Comment Boris Schneider est-il venu au groupe ?

— Je leur ai proposé des programmes, et comme j'habite près du siège de Markt & Technik, c'est à eux à qui je suis allé faire une démonstration.

Le recrutement se fait toujours comme ça : le groupe est dirigé par des gens d'expérience, mais les journalistes ont l'âge et les préoccupations des lecteurs. J'ai vingt et un ans. Le recrutement se fait parmi les pigistes sortant de l'école. Après le dernier élargissement des équipes rédactionnelles on manquait de collaborateurs.

Maintenant je participe à plusieurs des rédactions du groupe, sans compter les émissions de télé...

Propos recueillis par Denis Scherer

IntelliVision®

Intelligent Television

100	CONSOLE DE JEU	590 F
99	JOYSTICK (2)	149 F
(*) adaptent sur poignées d'origine		
98	MODULE INTELLIVOICE	249 F

LES SPORTS

101	BASEBALL	149 F
102	SOCCER (football)	149 F
103	BOWLING	149 F
104	GOLF	149 F
106	HOCKEY	149 F
107	BOXING	149 F
108	BASKET	149 F
109	WORLD CUP SOCCER *	249 F
110	CHAMPIONSHIP TENNIS *	249 F
111	SKIING	199 F
112	FOOTBALL AMERICAIN *	249 F
113	CHAMPIONSHIP BASEBALL *	249 F
	(* : pour 1 ou 2 joueurs)	

REFLEXION ET HAZARD

121	ECHECS	149 F
122	DAMES	149 F
123	REVERSI (othello)	149 F
124	BACKGAMMON	149 F
125	ROULETTE	149 F
126	POKER - BLACK JACK	149 F
127	ROULETTE	149 F
127	HORSE RACING	149 F
128	UTOPIA	149 F
129	ROYAL DEALER	149 F

AVENTURES

130	TRESOR OF TARMIN	199 F
131	THUNDER CASTLE	249 F
132	MASTERS OF UNIVERSE	199 F
135	DRACULA	199 F
137	ICE TRECK	199 F
138	HAZE A TRON	149 F
139	VENTURE	149 F

REFLEXES ET ADRESSE

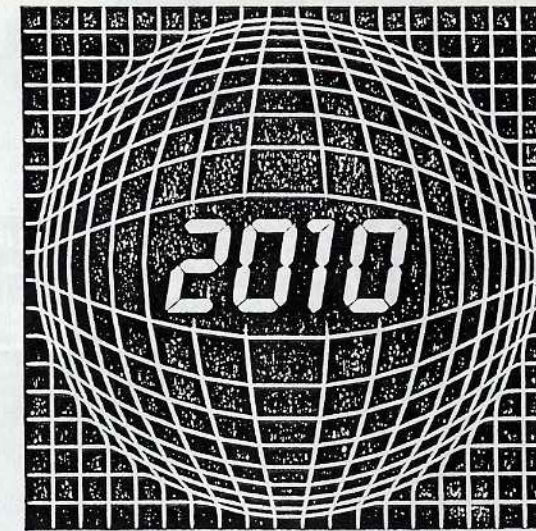
151	TRON DEADLY DISC	149 F
152	CARNIVAL	149 F
153	BURGER TIME	149 F
154	PACHAN	199 F
155	FRUG BOG	149 F
156	DONKEY KONG	149 F
157	DONKEY KONG JR.	149 F
158	BEAUTY AND THE BEAST	199 F
159	SNAFU	149 F
160	LADY BUG	149 F
161	HOUSE TRAP	149 F
162	STAMPEDE	149 F
163	POPEYE	149 F
164	FROGGER	149 F
165	CENTPEDE	199 F
166	PINBALL (FLIPPER)	199 F
167	BUMP N' JUMP	199 F
168	AUTO RACING	199 F
169	MOTO CROSS	199 F
170	Q* BERT	149 F
171	LOCK N' CHASE	149 F
172	DRAGON FIRE	199 F
173	THIN ICE	249 F

WAR GAMES

180	SPACE ARHADA	149 F
181	SPACE HAWK	149 F
182	STAR STRIKE	149 F
183	ASTROSHASH	149 F
184	VECTRON	149 F
185	SPACE BATTLE	149 F
186	MISSION X	199 F
187	DEFENDER	199 F
189	NOVA BLAST	199 F
191	SUB HUNT	149 F
192	SEA BATTLE	149 F
193	DEMON ATTACK	199 F
194	HOVER FORCE (NOUVEAU)	249 F
195	BLOCKADE RUNNER	199 F
196	ZAXXON	199 F
197	POUR INTELLIVOICE	
197	BOMB SQUAD	199 F
198	SPACE SPARTANS	199 F

IMPORTATEUR

IntelliVision®



ELECTRONICS

71, RUE DU CHERCHE-MIDI 75006 PARIS
TEL: (1) 45 49 1450

ATARI® 2600 VCS

301	ROCK N' ROPE	149 F
302	FRONT LINE	149 F
303	SOLAR FOX	149 F
304	WIZARD OF WAR	149 F
305	GOLF	149 F
306	SCHTROUMPF	149 F
307	CARNIVAL	149 F
308	DONKEY KONG	149 F
309	VENTURE	149 F
310	Q* BERT	149 F
321	WARLORDS (paddles)	149 F
322	JOUST	149 F
325	ORIELIX	149 F
327	OUTLAW	149 F
328	YARS REVENGE	149 F
329	BERZERK	149 F
332	PIGS IN SPACE	149 F
333	KANGAROO	149 F
334	BOEING	149 F
336	HUHAN CANONBALL	149 F
337	KABOOM (paddles)	149 F
338	CODE BREAKER + CLAVIER	199 F
351	DEFENDER	149 F
353	CROSS FORCE	149 F
354	H.E.R.O.	199 F
355	PITFALL II	199 F
360	SNOOPY	199 F
361	STARGATE	199 F
362	GALAXIAN	199 F
363	GHOST MANOR + SPIKES	249 F
	(2 cassettes en 1)	
364	PAC MAN	199 F
365	HISS PAC MAN	199 F
366	ROBIN DES BOIS + LANCELOT	
	(2 cassettes en 1)	249 F
367	SKEET SHOT (BALL TRAP)	149 F
368	RACQUETBALL (SQUASH)	149 F
369	PELE SOCCER (FOOT)	149 F
370	SPACE CAVERN	149 F
371	POOYAN	149 F

CBS COLECO VISION

A	CONSOLE DE JEU	790 F
B	MODULE DE PILOTAGE	690 F
C	ROLLER CONTROLLER	390 F
D	ROLLER CONTROLLER	490 F
	(avec Slither + Turbo)	
E	POIGNEES D'ORIGINE (2)	290 F
F	ADAPTATEUR MULTI K7	350 F
G	TRANSFO. D'ALIM.	190 F
200	SCHTROUFFS	149 F
201	LADYBUG	199 F
202	CARNIVAL	149 F
204	GOLF	199 F
205	MR. DO	199 F
206	BLACK JACK & POKER	149 F
207	LOOPING	199 F
208	SPACE PANIC	149 F
209	SPACE FURY	149 F
210	PEPPER II	149 F
211	HOUSE TRAP	199 F
213	Q* BERT	149 F
214	FROGGER	149 F
215	OMEGA RACE	199 F
216	VICTORY (roller)	149 F
217	ROLLOVERTURE	149 F
218	TRESHOLD (Space invader)	149 F
219	SHURF	149 F
220	DONKEY KONG JR.	199 F
221	COSMIC AVENGER	249 F
223	FOOTBALL AMERICAIN (S.C.)	199 F
224	GUST BUSTER	199 F
226	OILL'S WELL	199 F
227	DESTRUCTUR (Turbo)	199 F
229	QUEST FOR QUINTANA ROO	199 F
230	JUMPMAN JR.	249 F
232	FRONT LINE (S.C.)	249 F
234	MOUNTAIN KING	249 F
236	CABBAGE PATCH KIDS	249 F
239	DUKES OF HAZARD	249 F
	(Turbo ou Roller)	
240	TARZAN	249 F
241	2010	249 F
242	JAMES BOND 007	249 F
243	H.E.R.O.	299 F
244	PITFALL II	299 F
245	RIVER RAID	299 F
247	TIME PILOT	349 F
248	PITFALL	299 F
249	KEYSTONE KAPER	349 F
250	SPY HUNTER	349 F
251	TAPPER	349 F
252	MONTEZUMA'S REVENGE	349 F
253	GROG'S REVENGE	349 F
254	DAM BUSTER	349 F
	(Simulateur de vol)	
255	ILLUSIONS	349 F
256	NOVA BLAST	299 F
257	SQUISH' EM	349 F
258	AQUA ATTACK (Inédit)	349 F
259	BUMP N' JUMP	349 F
260	ROCK N' ROPE	349 F

JEUX EDUCATIFS
261 TELLY TURTLE (LOGO) 149 F
262 LEARNING WITH LEEPER 149 F
(pour 3 à 6 ans)
(autres titres dispo. par tel.)

DES VRAIS "JEUX DE CAFE"
EN CASSETTES CHEZ VOUS.

LE MAGASIN EST OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H 30 A 19H 30 SANS INTERRUPTION. METRO ST PLACIDE OU SEYRES BADLYONE

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli :

2010 ELECTRONICS • 71, RUE DU CHERCHE-MIDI • 75006 PARIS

Indiquez le n° de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants :	NOM
N°..... F N°..... F	PRENOM
N°..... F N°..... F	ADRESSE
N°..... F N°..... F	CODE POSTAL
N°..... F Frais de port..... 20F	VILLE
N°..... F machine + 50F	TYPE DE CONSOLE
N°..... F TOTAL	

Ci-joint mon règlement par chèque ☐ ou mandat ☐ à l'ordre de 2010 ELECTRONICS.

ATTITUDES

TAM-TAM SOFT

LE ST EN STAGE

Que vous soyez néophyte, gestionnaire ou tout simplement intéressé par les capacités du ST, ces stages sont pour vous. Le magasin Infomanie à Paris organise en mai des séances d'apprentissage axées autour de quatre thèmes: l'initiation au 1040 qui reprend le B A BA de la machine et ses applications, la gestion avec les programmes VIP, MC Base et la Comptabilité, la programmation en Basic sur GFA Basic, et en C sur MegamaxC et enfin la musique et les graphismes autour de Pro 24, de l'échantillonneur Adap d'Hybrid Arts, de Degas Elite et d'Aegis Animator. Ces stages menés par des professionnels se composent de deux séances de trois heures le soir et le samedi toute la journée et coûtent de 500 à 900 francs. Ils sont gratuits pour ceux qui achèteront la configuration utilisée. Alors si vous hésitez encore sur l'achat d'un Atari ST, ces stages achèveront de vous convaincre. Cette initiative vient après une série de journées consacrées aux graphismes et à la musique en attendant les week ends dédiés au Desktop publishing à la rentrée. Infomanie, 3 rue Perault 75001 Paris. Tél (1) 40 20 01 20.

ATARI CLUB

Les clubs amoureux de l'Atari ST fleurissent avec les beaux jours. "Station informatique Plus" veut "répondre aux milliers de questions qui s'abattent d'un coup sur les heureux détenteurs de l'Atari ST. "Station informatique Plus" sera ouverte jour et nuit... au 57 rue d'Orsel 75018 Paris. Contactez Thierry Foulkes (1) 42 55 14 26

AMIGA FOLIES

Les magasins Run Informatique ont mis en place depuis plusieurs mois un club Amiga qui prodigue moult conseils, informations et promotions moyennant une cotisation annuelle de 600 francs. Magnanimes, ils offrent une adhésion gratuite avec tout achat d'Amiga 1000 (8950 francs). Parmi les nouveautés du mois sur Amiga notons une version (qui marche en France!!!) de SDI et Silent service, la simulation de sous-marin. Dans l'univers ST, outre les jeux Trailblazer et Ninja Mission, le digitaliseur Realizer est désormais disponible pour 1730 francs

avec sa "boîte-à-outils" et son programme qui gère les couleurs. Mais Run n'oublie pas pour autant les huit bits chéris avec, sur Commodore 64, un nouveau jeu de boules, Ballbreaker, et Deepers Dungeon, une extension de Gauntlet, et sur Amstrad le jeu d'arcade Nemesis. Run Informatique, 62 rue Gérard 75013 Paris Tél (1) 45 81 51 44 et 7 rue de l'église 92220 Neuilly sur Seine. Tél (1) 46 40 73 26.

MONEY MONEY

Chip, la société d'édition de Demain Holocauste et d'Ethnos lance une opération de séduction en direction des auteurs/programmeurs. 90% du bénéfice réalisé iront directement dans leur poche. Concrètement sur un jeu vendu 140 francs en cassette, l'auteur recevra 32, 50 francs H T de royalties. Contact: Chip, 9 passage de la Main d'or 75011 Paris. Tél (1) 43 47 26 03.

STAGES ENCORE...

Le Centre d'étude et de recherche audiovisuel (CERA) organise une initiation à l'informatique en deux temps: du 4 au 8 mai le débutant apprend le fonctionnement d'un ordinateur, de son système d'exploitation et des principales applications. Et du 11 au 15 mai, l'initiation plus poussée pénètre au cœur du DOS, des ports parallèles et séries, des liaisons entre ordinateurs et Minitel et du Basic Disque. Ces stages de cinq jours ont lieu dans l'Aude à Castelnaudary. Stage niveau 1: 1450 francs et niveau 2: 1950 francs. Contact: 68 94 21 89.

L'institution d'initiation à l'informatique individuelle, 4IN, attaque pendant vingt heures la programmation en langage machine du Z80 orienté sur les MSX1 et 2. Le stage a lieu du mardi 19 au vendredi 22 mai, de 13 à 18 heures. Coût: 1500 francs. 4IN-AMI, 56 avenue Armand Guillebaud 92160 Antony.

TELEBOUTIQUE

Electron se lance dans la communication. Sur le serveur RIO (3615), vous pouvez désormais commander votre matériel, consulter les nouveautés du mois ou les petites annonces. A venir pour avril, un service "truc et astuce" pour les softs et, sans doute, le lancement de jeux interactifs sur le thème de l'aventure (rôle) ou de l'action, pilotage de Flight

Simulator II par exemple. Coté hard, on attend avec impatience le joystick analogique qui permettra de contrôler entièrement ce même simulateur de vol sur ST et Amiga. Nouveauté encore, le "moniteur vitrine" qui vous procure, de l'extérieur du magasin, l'actualité de ce dernier! A noter enfin qu'Electron possède désormais une intéressante ludothèque sur PC/compatibles. Electron, 117 avenue de Villiers 75017 Paris. Tél 47 66 11 77.

NOUVELLE BOUTIQUE ST

Espace Micro ouvre le 2 mai un deuxième magasin, exclusivement consacré à l'Atari ST, au 243 Boulevard Voltaire 75011 Paris. Et organise, le vendredi 15 mai une journée consacrée aux graphismes assistés par digitaliseurs. Avec des digitaliseurs matériels et logiciels et avec des dessinateurs. 32 rue de Maubeuge 75009 Paris. Tél (1) 42 85 25 20.

= L'ELEVE S'AFFRANCHIT =

Infogrames arrête l'éducatif pas assez rentable. L'ancienne équipe persiste et crée Carraz Editions. Souhaitons leur bonne chance. Carraz Editions, 20 bis rue Godefroy 69006 Lyon. Tél: 78 94 10 31.

CATALOGUE/CONCOURS

A la clef du concours Borland: un voyage pour deux en Californie, un week end à Munich en Porsche, un Goupil portable et dix mille lots divers. Les bulletins de participation, joints aux catalogues, peuvent être obtenus sur simple demande à Borland International, 65 rue de la Garenne 92310 Sèvres. Tél: 45 07 15 11.

MOISSON DE PERIPHERIQUES

Videoshop a reçu un arrivage de périphériques divers et variés. FIL qui multiplie les packages en tout genre sort ce mois-ci la malette télématique pour créer votre micro serveur sur Thomson (695 francs). Amstrad accueille un nouveau digitaliseur dans ses rangs. Le Digitecnik coûte 1490 francs. Enfin sur Amiga, le Liquid Light sort en diapositive, ou sur papier, la page-écran pour la modique somme de 9900 francs. Cette petite merveille a été annoncée il y a plus d'un an par Commodore. On n'arrête plus le progrès. Videoshop, 50 rue de Richelieu 75001, tél (1) 42 96 93 95 et 251 Bd Raspail 75014 Paris. Tél (1) 43 21 54 45.

MEMO CONFIDENTIEL AUX LECTEURS DE TILT

Des produits sans concurrence?
POWER CARTRIDGE.....475F + 20F de port

POWER MULTIFACE 2 pour CPC.....

Utilitaire polyvalent, maintenant avec ses 10 pages d'instructions détaillées. Après trois mois, vous êtes déjà plusieurs milliers à comprendre ce qu'un journaliste indépendant, de MICRONET en Angleterre, a constaté: "MULTIFACE 2 est le plus convivial, le plus rapide, le plus compact des systèmes de sauvegarde sur le marché." C'est vrai, malgré les affirmations douteuses de certains concurrents. De plus "MULTIFACE 2 a le taux de réussite le plus élevé et le toolkit le plus complet". L'indispensable interface polyvalent. Par rapport à une disquette, MF2 ne prend aucune place en RAM et est toujours prête sans avoir besoin de la charger. POWER MULTIFACE 2 contient un MONITEUR de puissance étonnante. Par utilisation de fenêtres et de Dumpage de mémoire, vous pouvez sauter à n'importe quelle adresse puis visualiser et modifier les registres, même pendant le déroulement du programme. Selon MICRONET:

Temps réel de sauvegarde (inclu les manipulations nécessaires pour tous les produits sauf POWER MULTIFACE 2):

MULTIFACE 2 = 32,5 secondes
= 7 minutes

logiciel Y = 2 minutes

logiciel Z = plus de 18 minutes

Taille des fichiers de sauvegarde - Temps de Rechargement de Sauvegarde:

MULTIFACE 2 = 49K -- 19,7 secondes
logiciel X = 53K -- 36,6 secondes

logiciel Y = 68K -- 21,7 secondes

logiciel Z = 89K -- 40,7 secondes

PRIX PUBLIC: L'Interface POWER MULTIFACE 2 = 575F + 20F de port

POWER JOYCON AMSTRAD CPC.....

L'adaptateur de poignée double fonction:

1) Dédoubleur de poignées de jeux.

Enfin vous pourriez jouer avec deux Joysticks à armes égales.

2) Standard Atari - Enfin vous auriez un plus grand choix de joysticks utilisables sur votre Amstrad CPC.

PRIX PUBLIC: Le dédoubleur de poignée POWER JOYCON = 75F + 20F de port

QUICKSHOT II Plus.....

La poignée à microswitch la moins chère du marché?

Prenez le mécanisme interne de la QUICKSHOT Turbo et montez le dans la carrosserie de la poignée la plus vendue dans le monde, le QUICKSHOT I. Vous obtiendrez la QUICKSHOT II Plus.

Une QUICKSHOT II Plus = 99F + 20F de port

Deux QUICKSHOT II Plus + POWER JOYCON CPC = 169F + 20F de port

Deux QS II Plus + POWER JOYCON CPC = 189F + 20F de port

Deux QS II Plus + Deux POWER JOYCON CPC = 259F + 20F de port

Deux QS II Plus + Deux POWER JOYCON CPC = 320F + 20F de port

POWER HUSH80 Imprimante CBM 80cps = 1095F + 50F de port (avec 3 roul.gratuits)
OKIMATE 20 pour toutes machines, dans la limite de nos stocks, à des prix cassés. Consultez nous.

POWER PRODUCTS FRANCE, Cour de la Gare 60200 COMPIEGNE Tél: 44 83 48 48
Carte Bleue acceptée.

Ainsi disponible chez nos revendeurs.

MISE EN GARDE:

Comparaison de prix d'une société française avec une société étrangère:

Sté française: Prix + port, payé à la commande, est net TVA comprise.

Sté Etrangère: Prix + port est hors TVA (indiqué dans la publicité ou non).

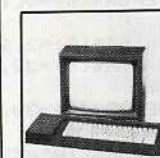
Vous aurez à payer au facteur 18F de douanes + 18,6% de la valeur (TVA).

Les frais éventuels d'un mandat/cheque international ne sont pas négligeables, et éventuels problèmes du SAV.

CAS CAS CAS CAS CAS
POWER PRODUCTS

Remise aux collectivités

Matériel garanti deux ans



CPC 6128 couleur +
DMP 2000
5 490 F t.t.c.



PCW 8256 + LOG.
MAILING 4 990 F t.t.c.



PC 1512 DD COUL. +
DMP 3000 11 490 F t.t.c.



LA PROMO
DU MOIS
EXTENSION
MEMOIRE 256K
DKTR
+1490 F
790 F

LOGICIELS

LOGICIELS CPC	LOGICIELS PCW 8256
BUREAUTIQUE	ALPHABET 90 140
MULTIMEDIA	ALPHABET 120 120
DICTIONNAIRE	ALPHABET 150 150
DICTIONNAIRE	ALPHABET 180 180
DICTIONNAIRE	ALPHABET 210 210
DICTIONNAIRE	ALPHABET 240 240
DICTIONNAIRE	ALPHABET 270 270
DICTIONNAIRE	ALPHABET 300 300
DICTIONNAIRE	ALPHABET 330 330
DICTIONNAIRE	ALPHABET 360 360
DICTIONNAIRE	ALPHABET 390 390
DICTIONNAIRE	ALPHABET 420 420
DICTIONNAIRE	ALPHABET 450 450
DICTIONNAIRE	ALPHABET 480 480
DICTIONNAIRE	ALPHABET 510 510
DICTIONNAIRE	ALPHABET 540 540
DICTIONNAIRE	ALPHABET 570 570
DICTIONNAIRE	ALPHABET 600 600
DICTIONNAIRE	ALPHABET 630 630
DICTIONNAIRE	ALPHABET 660 660
DICTIONNAIRE	ALPHABET 690 690
DICTIONNAIRE	ALPHABET 720 720
DICTIONNAIRE	ALPHABET 750 750
DICTIONNAIRE	ALPHABET 780 780
DICTIONNAIRE	ALPHABET 810 810
DICTIONNAIRE	ALPHABET 840 840
DICTIONNAIRE	ALPHABET 870 870
DICTIONNAIRE	ALPHABET 900 900
DICTIONNAIRE	ALPHABET 930 930
DICTIONNAIRE	ALPHABET 960 960
DICTIONNAIRE	ALPHABET 990 990

BON DE COMMANDE à recopier et à renvoyer en indiquant sur quel magazine vous l'avez recopié.

NOM Adresse Tél.

Réf. Prix PTT 22 F Transporteur 60 F

Règlement joint. ☐ chèque bancaire ☐ CCP

EQUIPEMENTS

UNITE CENTRALES	LECTEURS
CPC 484 MONO 1 990	K7 LASER DATA 350
CPC 484 COUL. 2 900	DISK DD1 1 690
CPC 6128 MONO 2 990	DISK DD1 1 590
CPC 6128 COUL. 3 990	DISK DD2 1 990
	DISK 5 1/4 JASMIN 1 799
PCW 8256	IMPRIMANTES
PCW 8512 5 930	DMP 2000 1 690
PC 1512 SD MONO 5 925	DMP 3000 2 290
PC 1512 SD COUL. 8 170	CITIZEN 120 D 2 490
PC 1512 DD MONO 7 480	STAR NL 10 3 490
PC 1512 DD COUL. 9 710	OKIMATE 20 2 490
PC 1512 HD 20 Mono 11 840	
PC 1512 HD 20 Coul. 14 100	
MONITEUR	CHAINES HI-FI
COULEUR 1 990	CD 1000 4 490
	CD 2000 4 990
	SM 45 1 490
	TS 45 1 690

PLUS CADEAUX

PERIPHERIQUES

GRAPHIQUE	AUDIO
TABLETTE 990	TECHNI MUSIC 545
GRAPHISCOPE 990	SYNTH VOCAL 980
CRAYON OPTIQUE 290	SYNTH MUSIC 1 350
DEKATRO 290	CLAVIER MUSIC 1 350
CRAYON OPTIQUE 395	
DART 690	INTERFACES
SCANNER DART 790	EXT. 64K DK 490
	EXT. 256K DK 990
	EXT. 256K SILICON 990
	EXT. 256K EPROM 990
	EXT. 256K EPROM 990
	ADAPTATEUR MP1 395
	ADAPTATEUR MP2 495
	MULTIFACE II 570

ACCESSOIRES

MANETTES	CONSOUMABLES
QUICKSHOT I 60	K7 VERGES (C20) 60
QUICKSHOT II 70	DISK 3" CF20 30
SPEED KING 130	DISK 3" CF200 50
MAGNUM 140	RUBANS
TURBO 150	CMP 3000 95
PRO 1500 170	OKI N B 95
	OKI COUL 98
	CITIZEN 120 D 105
	NL 10 120
	PAPIER LISTING 11" 100
	1500 FEUILLES 200
	2500 FEUILLES 200
	CABLES
	PERITEL 100
	CELESTRONICS 150
	DOUBLEUR JOYSTICK 100
	RALLONGE 484 135
	RALLONGE 612 185

DEPANNAGE

Finis les intermédiaires. A.M.I.E. dépanne vos micros en huit jours maxi. Prix forfaitaires.	
UC 464 380	MON. COUL 350
UC 6128 450	DD1 280
MON. MONO 250	

Chaque réparation est garantie un mois. S.A.V. (1) 43.57.82.05

LIBRAIRIE

TRUCS ET ASTUCES	BIEN DEBUTER AVEC	ROUTINES
POUR CPC 149	PCW 8256 129	TRUCS ET ASTUCES 149
BASIC AU BOUT DES	102 PROGS POUR CPC 129	PARTI 129
DOIGTS 149	AMSTRAD EN FAMILLE 120	PROG. EDUC. 179
JEUX D'ADVENTURES 129	COMMUNIQUEZ AVEC 99	TRUCS ET ASTUCES 149
LANGAGE MACHINE 129	VOTRE AMSTRAD 99	TURBO PAS 179
PEEKES ET POKES 129	BASIC POUR CPC 464 129	CLES POUR CPC 140
MONTAGES ET EXTEN. 199	AMSTRAD OUVRE-TOI 99	SVS (PSI) 140
DICTIONNAIRE 199	BIBLE DU PROGRAM 249	POCKETTESS 119
LA BIBI E DU 6128 199	GRAPH. ET SONS 129	DISQUE (PSI) 155
PANORAMA DES CPC 129	LECT. DE DISQ. 149	LE TOUR DE L'AMSTRAD 80
SYST. DE TRANS. 199	LIVRE CP/M 149	

Liste non exhaustive, demandez-nous notre catalogue.

LOGICIELS

LOGICIELS CPC	LOGICIELS PCW 8256
BUREAUTIQUE	ALPHABET 90 140
MULTIMEDIA	ALPHABET 120 120
DICTIONNAIRE	ALPHABET 150 150
DICTIONNAIRE	ALPHABET 180 180
DICTIONNAIRE	ALPHABET 210 210
DICTIONNAIRE	ALPHABET 240 240
DICTIONNAIRE	ALPHABET 270 270
DICTIONNAIRE	ALPHABET 300 300
DICTIONNAIRE	ALPHABET 330 330
DICTIONNAIRE	ALPHABET 360 360
DICTIONNAIRE	ALPHABET 390 390
DICTIONNAIRE	ALPHABET 420 420
DICTIONNAIRE	ALPHABET 450 450
DICTIONNAIRE	ALPHABET 480 480
DICTIONNAIRE	ALPHABET 510 510
DICTIONNAIRE	ALPHABET 540 540
DICTIONNAIRE	ALPHABET 570 570
DICTIONNAIRE	ALPHABET 600 600
DICTIONNAIRE	ALPHABET 630 630
DICTIONNAIRE	ALPHABET 660 660
DICTIONNAIRE	ALPHABET 690 690
DICTIONNAIRE	ALPHABET 720 720
DICTIONNAIRE	ALPHABET 750 750
DICTIONNAIRE	ALPHABET 780 780
DICTIONNAIRE	ALPHABET 810 810
DICTIONNAIRE	ALPHABET 840 840
DICTIONNAIRE	ALPHABET 870 870
DICTIONNAIRE	ALPHABET 900 900
DICTIONNAIRE	ALPHABET 930 930
DICTIONNAIRE	ALPHABET 960 960
DICTIONNAIRE	ALPHABET 990 990

BON DE COMMANDE à recopier et à renvoyer en indiquant sur quel magazine vous l'avez recopié.

NOM Adresse Tél.

Réf. Prix PTT 22 F Transporteur 60 F

Règlement joint. ☐ chèque bancaire ☐ CCP

AMSTRAD

AMSTRAD

Facilités de paiement



Facilités de paiement

1230 DATA"0242013C0A00FF07244246020
0624402120240FF0C0062424640",1392
1240 DATA"0062404212403A0240FF05001
24246020A00FF07183C3A7C005C",1480
1250 DATA"3A020CFF15403C005C3C3A400
05C403C0C3C023C40000C3C3A7C",1414
1260 DATA"16000140040001400400013CF
E00580001082600014023000142",777
1270 DATA"023CFF06005C183C4C3C1F000
242FF07400062084232401F0002",1379
1280 DATA"42FF073C0042087E223C1F00F
F0A244202006208402202181E00",1342
1290 DATA"FF0A183C7C005C1C3C227C18F
E00920001200101020001012200",1308
1300 DATA"0108050001400800010415000
11001800600010C01480800155",446
1310 DATA"1700FF0881001200040062F00
800019A1D00013F01F0080001AA",1451
1320 DATA"1400011005000104020001BF0
1FC07000102015C140001010102",622
1330 DATA"04000104020001BF01F80700F
F0301BE80130002480200010203",1137
1340 DATA"00FF038077FA0700010A01FB1
2000102010402000110060001FF",1332
1350 DATA"01DC0700010701FE130001010
110080001FD01FE0700010901FF",1319
1360 DATA"1200FF0710080120000840030
0FF03017FF50700FF0307FF4002",1636
1370 DATA"00010401400E0001420104040
0FF0604020001FF0D0700FF030A",1211
1380 DATA"FE6800200011201800C00FF080
2010050104000040300FF0307EF",1473
1390 DATA"FE0700010501FF0300011B01A
00D00FF050A900012040500FF03",1427
1400 DATA"03FF0C0700FF030DFFA002000
12F01400C00FF0410A080110400",1818
1410 DATA"01080200FF0302BFF50700FF0
303FFC00200011E01A80E00FF03",1896
1420 DATA"4A800102000140040002FF070
0FF030FF7C0020001AF01B40C00",1621
1430 DATA"FF04091021020700FF040BFF
E400600FF0303FF800200015F01",1918
1440 DATA"E80D00FF06020840040208040
0FF0407DFF780020001010300FF",1724
1450 DATA"0307FE80020001BB01FA0C00F
F064050420420400500FF040FEF",1934
1460 DATA"FE400200010401A80200FF030
BFF800200017F01FC00C00FF0306",1807
1470 DATA"85200800010702FF018002000
13F01EE0200FF0303DFE0020001",1585
1480 DATA"BF01FA0C00FF0590048020100
600010F02FF01400200FF07DDF7",2114
1490 DATA"800007FDC00200017F01BC0C0
0FF07A2D02E840044080400FF0D",2069
1500 DATA"0BFFCC0000182FE600003FFE
00200017D01FDB000FF05022E29",2429
1510 DATA"0008400600011B02FFFF0E800
007FFFB8000FF05900013FFE0B",2120
1520 DATA"00FF05057D0945020700FF0D2
FFEFF400003B7DFF00003FFC002",2466
1530 DATA"0001DF01FC0B00FF050944410
0400700011F022FF0380001F02",1669
1540 DATA"FFFF05EA0007E7B00200017F0
1FF0B00FF0405FEB01008000117",2302
1550 DATA"02FF0F0340001702FFFF0AF0C
017FFF80001FF1E800A00FF041B",2612
1560 DATA"5504200800013B02FF0200012
F02FFFF05B8000FF0F0200FF03",1967
1570 DATA"7FFF800A00FF030DC6D80900F
F120FFFFE20001FFDFF0D000FF",3104
1580 DATA"D800017FFFA0A00FF0338FBD
10900FF071F7FFFC0002FEF02FF",2962
1590 DATA"FF040007FA00200FF033FFE4
00A00FF032D0F040900012F02FE",2160
1600 DATA"FF0380002F02FFFF0AFE000FF
FF00002777F800A001F301FC0A",2612
1610 DATA"00011022FF0F03A007F03FFF
F08C01FFE800017FFF0A00FF03",2716
1620 DATA"0180E10A00FF061FFDFE00001
F02FFFF05EF8007F00F020002FF",2914
1630 DATA"01800700FF050F000318C00AC
0013702FF01F00100027FF08FF",1842

1640 DATA"FE201FFFF80001027F0140070
0FF057FC0033CC00A00012F02FF",2171
1650 DATA"FF03E8003F03FFFF06C01FBFF
8000102FF01600600FF0603FFF0",2854
1660 DATA"017E800A00012F02FF01F0010
003FFFF05FA027FDE0020002FF",2419
1670 DATA"01800600FF061FE3FC0018800
A00013E02FFFF0FE0007FFFF7FF",2766
1680 DATA"E00FFFF40002EFFF800600FF0
5FF00FF007E0B00013F02FFFF04",2854
1690 DATA"F800FFF702FFFF09F01FFFF80
0017FFF400500FF0607F8003FC0",3268
1700 DATA"FF0B000112D02FFFF03E4007F0
2FFFF05FCA00FFFE8020002FF01",2873
1710 DATA"800500FF063FC01C0FF0FF0B0
0FF064FFDFF001FB03FF06F0",3297
1720 DATA"1FFFF8000102FF01C00400FF0
701FE003E03FCFF0B000061FFD",2634
1730 DATA"FF78017F03FFFF09E80FE0FF0
0017FDF800400FF060FF0007F00",2877
1740 DATA"FF0C00010F02FFFF03E4007F0
3FFFF09E017FFC0002FFFE4004",3008
1750 DATA"00FF077F80007F003FC00B00F
F066FF7FFF000B03FFF08E82F",3015
1760 DATA"FF00003FEFF0400010301FC0
200FF043E000FF00B00FF061FF7",2396
1770 DATA"FFF4007F03FFFF09B01FFFE80
0017BFC00300011F01E00200FF",2885
1780 DATA"041C0003FC0B00FF0F1FF7FEF
8009FFF7FFF81FFFF4000102FF",3180
1790 DATA"0400011F02FF030A9F0B00FF063
FF7FFF400BF02FFFF07F7F00FF",3070
1800 DATA"F8000102FF0180030001FB050
0013F01C00A0010F02EFFF03F8",1923
1810 DATA"015F03FFFF04682FFFF002000
1FF01F7040001C00600010F01E0",2209
1820 DATA"0A00011F02FF03F0007703F
FFF09F81FFFF000017FFF800300",2726
1830 DATA"00FF0BFF7FBFF6FFC0003F80A1
00800FF0637FFF7F4005F03FFF",3587
1840 DATA"04E00DBEE80200FF035FFF400
300FF04B8BF7FBFC0007F0503E0",3026
1850 DATA"0A68000700FF0D05DFFFC003
BFFBFFDE00FFFF00200FF035F7F",3248
1860 DATA"80030001800600FF0401E00A9
50800FF06027FFD0001F03FFF",2472
1870 DATA"04D01FFFE00200FF033FFD400
30001800600FF0401FE05FE0800",2331
1880 DATA"FF0601FFFE05000F03FFF04C
00FFFE00200016F01FF04000180",2715
1890 DATA"0600FF0501E02BDB800700010
202FFFF03B0001202FFFF05F720",2366
1900 DATA"0BFFC00200013F01FE0400018
00600FF0401E02F6F0900FF0CBF",2027
1910 DATA"FFC00057FFFB8005FF80020
0011F01FE040001800500FF0401",2227
1920 DATA"E09FEFB0800FF04016FFFA0020
0FF077FFFF80007FFC00200010B",2789
1930 DATA"01ED040001800600FF0401E07
FAE0900FF033FFF200200FF0692",2188
1940 DATA"EEF40003FF0300010501D8040
0018002FFFF0881FF800001E03F",2419
1950 DATA"7F0900FF0357FD800200FF072
FFFE0005FF800200010301E404",2279
1960 DATA"0001C00288FF09810081FF01E
07DF9800800FF033FFF400200FF",2740
1970 DATA"060757500001ED0300010301E
0040001C00288FF08810081101",1524
1980 DATA"0E2FB60500010101C00200011
301FF040001FE0180020001F003",1565
1990 DATA"00010301C0040001C00288FF0
9810081101E01D7F8004000106",1591
2000 DATA"0300FF0305AE800300017C030
001F00300010301C0040001C002",1339
2010 DATA"FFFF08810081101E037DE050
001080300FF0202FC8003000178",2076
2020 DATA"030001E00300010301C004000
1800288FF08810081FF01E0777A",1941
2030 DATA"020001060200013F01FE02000
10101FC04000178030001E00300",943
2040 DATA"010301C0040001C00288FF088
10081101E03FF6020001040200",1613

2050 DATA"FF03622180020001780400017
8030001E00300010301C0040001",1198
2060 DATA"800288FF08810681101E017D
C0200FF0607C000C410C0020001",2147
2070 DATA"7804000178030001E00300010
301C00400018002FFFF08810681",1590
2080 DATA"1101E077F80200FF0607C0018
410500200017804000178030001",1576
2090 DATA"E00300010301C004000180020
0FF08010081FF01E027E00200FF",1952
2100 DATA"0307C03F02FF01F0020001780
4000178030001E00300010301C0",1439
2110 DATA"040001140297FF0314641402",1228
2120 DATA"FC0200017804000178030001E
00300010301C0040001800200FF",1318
2130 DATA"080100800001E003800200010
1010003FF01FE02000178040001",1139
2140 DATA"78030001E00300010301C0040
001800200FF080100800001E003",1303
2150 DATA"800200020104FFFF038000780
200FF030400780300FF06060050",1850
2160 DATA"0003C0040001800200FF06010
0800001E004AA020101BF03FFFF",1827
2170 DATA"168092780411240478805200E
008529203C008131220800200FF",1924
2180 DATA"060100800001E004AAFF24010
03BF8FEFE145778ED524


```

2870 DATA"6414029703140197011402640
214046401FF06C701FF017C0254",1625
2880 DATA"0964FF0414971464021401970
3140197011402640214046401FF",1513
2890 DATA"06C701FF017C0254086402140
197011402640114019705140264",1377
2900 DATA"0214046401FF06C701FF017C0
2540964FF031497140264031401",1738
2910 DATA"64021403640214046401FF024
404C701FF017C02540964031402",1481
2920 DATA"64FF041497146403140264021
4046401FF024601C7014702C7FF",1957
2930 DATA"05FF7C05546C0864FF0314971
40264FF04143C14640214036402",2034
2940 DATA"3C046401FF0246FF06C747C74
6FF7C0254056402440264011401",2056
2950 DATA"970464013C01140264013C036
4023C046401FF0246FF09C747C7",1830
2960 DATA"46FF7C54D56C0464014403640
3140364013C0364013C0364023C",1646
2970 DATA"046401FF0244FF06C747C746F
F7C025405640144036403140364",2098
2980 DATA"013C0364013C0364023C04640
1FF0246FF08C747C744FF7C0554",2298
2990 DATA"02640104026402440264023C0
464013C0364013C0364023C0464",1041
3000 DATA"01FF0246FF08C747C746FF7C5
40502640104026403440264013C",2249
3010 DATA"0464013C0364013C0364023C0
46401FF0246FF06C747C746FF7C",2105
3020 DATA"0254026402440164034402640
13C0464013C0364013C0364023C",1087
3030 DATA"046401FF0244FF08C747C746F
F7C05540264064040264013C0464",2351
3040 DATA"013C0364013C0364023C04640
1FF03C7014702C701FF017C0254",1692
3050 DATA"0264034402C701440264013C0
464013C0364013C0364023C0464",1204
3060 DATA"01FF03C7014702C701FF017C0
2540264FF033C644402C7014402",2058
3070 DATA"64013C0464013C0364013C036
4023C046401FF03C7014702C701",1491
3080 DATA"FF017C02540264013C016403C
701440264013C0464013C036401",1433
3090 DATA"3C0364023C046401FF03C7014
702C701FF017C02540264013C01",1691
3100 DATA"5C04C7FF034C643C0264FF035
4643C0364FF043C645464023C03",2164
3110 DATA"54016401FF03C7014702C701F
F027CFF06642C4C3C54403C7FF",2456
3120 DATA"034C543C0454013C025401640
13C0354023C045401FF03C70147",1387
3130 DATA"02C701FF017C0454013C01640
4440254013C0454013C0254023C",1348
3140 DATA"0354023C0454017C02FF03C
71FC702FF017C0454FF043C6444",2263
3150 DATA"6402440254013C0454013C025
4023C0354023C0454037CFF06C7",1438
3160 DATA"44C7FF7CFA035403D701C201E
202C202D701BF03D70154013C02",2594
3170 DATA"D702BA025401D702BA0454",9
81

```

```

10 *****
20 *
30 * VAMPIR ACTION
40 * (PROGRAMME JEU)
50 *
60 * par Christophe COUASNARD
70 *
80 *****
90 CLEAR500, &HC27F, 11:D=36
100 CONSOLE0, 24:CLS:SCREEN0, 12, 12
110 PRINTCHR$(20):LOADM"VAMPIR", R
120 DEFGR$(0)=0,0,17,42,68,128,0,0
130 DEFGR$(1)=0,0,0,12,22,163,67,1
140 DEFGR$(2)=0,0,0,48,104,197,194,
128
150 DEFGR$(3)=64,160,16,12,6,3,3,1
160 DEFGR$(4)=2,5,8,48,96,192,192,1
28

```

```

900 COLOR0:POKE&HC497,E+1
910 POKE&HC499,A-1
920 EXEC&HC46A:RETURN
930 *****
940 * ANIMATION *
950 *****
960 COLOR0:LOCATE0,2
970 PRINTGR$(3);GR$(4):LOCATE38,2
980 PRINTGR$(3);GR$(4):FORI=0TO200
990 NEXT:LOCATE0,2
1000 PRINTGR$(1);GR$(2):LOCATE38,2
1010 PRINTGR$(1);GR$(2);
1020 FORI=0TO100:NEXT:RETURN

```

QI-Test

Pour Apple II.
Simulant un jeu de réflexion, ce test diffère de ce que l'on a l'habitude de voir: pas de questions douteuses ni d'énigmes nébuleuses... Vous devez éliminer les pions d'un plateau, sauf un. Les règles du jeu sont similaires à celles du jeu de dames: on supprime un pion en passant par dessus. A la fin d'une partie, l'ordinateur dresse une rapide mais sévère estimation de votre QI. Bon amusement...

```

70 REM AUTEUR CHRISTOPHE
CHANTRAINE
80 TEXT
90 GOSUB 4950
100 DIM A(15):TEXT
110 HGR:BX=4:CY=5:DX=5:EX=
1
115 HOME
120 HCOLOR=3:HPL0T 48,154 TO
231,154 TO 139,29 TO 48,154
125 HPL0T 46,155 TO 233,155 TO
139,28 TO 46,155
130 GOSUB 1000
140 UTAB 21: HTAB 1: PRINT
"1:CARRE ";:PRINT "2:TRIANGLE ";:
PRINT "3:RECTANG. ";:PRINT
"4:LOSANGE";
141 GOSUB 143:GOTO 150
143 UTAB 22: HTAB 1: PRINT BX;"
CARRE ";CY;" TRIANGLE ";DX;"
RECTANG. ";EX;" LOSANGE"
145 RETURN
150 FOR T = 1 TO 15
152 UTAB 24: HTAB 1: PRINT "FORME
DU PION ";T;:GET A$(A(T))=ASC
(A$)-48:IF A(T)<0 OR A(T)>4
THEN 152
154 IF A(T)=1 THEN BX=BX-1:
IF BX<0 THEN BX=0:GOTO 152
155 IF A(T)=2 THEN CY=CY-1:
IF CY<0 THEN CY=0:GOTO 152
156 IF A(T)=3 THEN DX=DX-1:
IF DX<0 THEN DX=0:GOTO 152
157 IF A(T)=4 THEN EX=EX-1:
IF EX<0 THEN EX=0:GOTO 152
158 GOSUB 143:NEXT T
159 BX=0:CY=0:DX=0:EX=0
160 FOR T = 1 TO 15:IF A(T)=1
THEN BX=BX+1

```

```

162 IF A(T)=2 THEN CY=CY+1
164 IF A(T)=3 THEN DX=DX+1
166 IF A(T)=4 THEN EX=EX+1
167 NEXT T
168 IF CY>5 OR BX>4 OR DX>5
OR EX>1 THEN UTAB 24: HTAB 1:
FLASH:"PRINT "ERREUR":NORMAL:
GOTO 140
170 GOSUB 2000
180 HOME:UTAB 21: HTAB 1: INPUT
"QUEL PION ENLEVEZ-VOUS?";FX
183 IF FX<1 OR FX>15 THEN 180
185 IF A(FX)=4 THEN HOME:UTAB
21: HTAB 1: PRINT "SI VOUS ENLEVEZ
LE PION LOSANGE,COMMENT LE
GARDEREZ-VOUS JUSQU'A LA FIN?":
FOR I = 1 TO 5000: NEXT:GOTO 180
187 A(FX)=0:GOSUB 2000
190 HOME:GOSUB 4000:UTAB 21:
HTAB 1: PRINT "":INPUT
"DEPLACEMENT (DEPART,ARRIVEE)
";G,H:IF G+H=0 THEN 500
200 IF A(H)<>0 THEN 190
205 I=100*G+H:GOSUB 3000
207 IF J=0 THEN 190
210 A(H)=A(G):A(G)=0:A(2)=0:
GOSUB 2000
220 GOTO 190
500 HOME:BX=0:CY=0:DX=0:EX=
0
505 TEXT:FOR T = 1 TO 15:IF
A(T)=1 THEN BX=BX+1
506 IF A(T)=2 THEN CY=CY+1
507 IF A(T)=3 THEN DX=DX+1
508 IF A(T)=4 THEN EX=EX+1
509 NEXT T
510 IF BX+CY+DX+EX=3
THEN R$="NUL":M$="3 PIONS OU
PLUS"
515 IF BX+DX+EX+CY=2 THEN
R$="TRES BIEN":M$="2 PIONS"
520 IF BX+CY+DX+EX=1 THEN
R$="EXCELLENT":M$="1 PION"
525 IF EX=1 AND BX=0 AND CY=
0 AND DX=0 THEN R$="GENIAL":M$=
"LE PION ROUGE"
530 GOTO 540
535 HOME
540 UTAB 5: HTAB 1: PRINT "A
l'issue de ce petit test,il
s'avere"
545 UTAB 6: HTAB 1: PRINT "que
votre QI est:"
550 UTAB 10: HTAB 1: PRINT
*****
552 UTAB 11: HTAB 1: PRINT "*"
554 UTAB 12: HTAB 1: PRINT "TAB(
15);R$;TAB(37);M$"
556 UTAB 13: HTAB 1: PRINT "*"
558 UTAB 14: HTAB 1: PRINT
*****
560 UTAB 20: HTAB 1: PRINT "en
effet,il reste ";M$:FOR I = 1 TO
1000: NEXT I
570 UTAB 23: HTAB 1: PRINT "Encore
une partie? (o/n)":UTAB 23: HTAB
35: GET A$

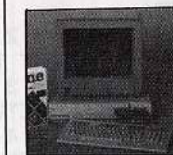
```

Remise aux collectivités

Matériel garanti deux ans



64 N + GEOS + LECT.
1541 - 3 490 F



128 D + JANE + MON.
COUL. - PROMO 7 990



PC 10 + WORLD +
MULTIPLAN + MON.
MONO + IMP. - 12 490



CABLES
CENTRONICS
150 1541
100 1541
40/80 COL.
Tous câbles à la demande.



LA PROMO
DU MOIS
SOURIS MAGIC
MOUSE
540 F
480 F



LIBRAIRIE
LE LIVRE DU 1541
LE LIVRE DU 1530
LE LANGAGE
MACHINE T1
LE LANGAGE
MACHINE T2
TRUCS ET
ASTUCES T1
TRUCS ET
ASTUCES T2

EQUIPEMENTS

UNITES CENTRALES		IMPRIMANTES	
MPS 801	1 300	MPS 1200	2 290
C 64 N + GEOS	1 750	CITIZEN 1200	2 490
C 128 + JANE	2 690	STAR NL 10	3 490
C 128 D + JANE	4 990	OKIMATE 20	2 590
PC 10 + WORLD +		MONITEUR	
MULTIPLAN	10 500	MONO S/SON	800
PC 20 + WORLD +		MONO A/SON	1 100
MULTIPLAN	17 300	COUL. 1802 40 col.	2 190
PC 40 + WORLD +		COUL. 1901 80 col.	2 790
MULTIPLAN	28 800	LECTEURS	
		K7 1530	290
		DISK 1541	1 750
		DISK 1571	2 590

PLUS CADEAUX

PERIPHERIQUES

GRAPHIQUES		TELEMATIQUE	
TABLETTE KODAL	1 300	MODEM DTL	1 590
PAD	990	DIGITEC	1 990
TABLETTE	410	MODEM DTL +	
GRAPHOSCOPE	890	DIGITEC	390
CRAYON OPTIQUE	410	EMULATEUR MINTEL	
SOURCES DE MAGC	840		
MOUSE	550		
AUDIO		VIDEO	
SOUND EXPANDER	1 200	DIGITALISER PRINT	1 290
SOUND SAMPLER	850	TECHNIK	
CLAVIER SYNTHE	925	INTERFACE	450
SYNTHE VOCAL	480	PAL-RUB	1 390
TECHNI MUSIC		TUNER TELE	
SYNTHE VOCAL	850		
VOICE MASTER	350		
INTERFACE MIDI		CARTOUCHES	
		CPM	390
		POWER CARTRIDGE	470
		GAME KILLER	150
		FREEZE FRAME	490
		EXTENSION MEMOIRE	256 K
			1 290

ACCESSOIRES

MANETTES		RANGEMENT	
QUICKSHOT I	60	DISQUETTES 5"1/4:	
QUICKSHOT II	70	POUR 10 DISK	25
SPEED KING	130	POUR 50 DISK	110
MAGNUM	140	POUR 100 DISK	139
TURBO	150		
PRO 5000	170	CONSOMMABLE	
		K7 VIERGES (C20) x 10	60
		DISK 5"1/4 SF DD	70
		DISK 5"1/4 FF DD	120
		RUBAN MPS 801	70
		RUBAN MPS 803	70
		RUBAN MPS 1000	70
		RUBAN CITI 1200	105
		RUBAN NL 10	105
		PAPIER LISTING 11"	
		PAR 500 FEUILLES	100
		PAR 2 500 FEUILLES	200

DEPANNAGE

Finis les intermédiaires, A.M.I.E. dépanne vos micros en huit jours maxi. Prix forfaitaires.
Chaque réparation est garantie un mois. S.A.V. (1) 43.57.82.05

LOGICIELS

BUREAUTIQUE		PEDAGOGIQUES		BI AVENTURE	
DATAMAT	350	MATHEMATIQUES	190	DANSE MACABRE	130
TEXTOMAT	650	ORTHOPHONES	190	LABYRINTH	190
POWERPLAN	450	ANGLAIS (N° 1 à N° 4)	190		
SWIFT	250	ORTHOPHONES	190		
WIZASTAR 128	1 190	GRAM. (N° 1 à N° 6)	190		
VIRGULE SENIOR	750	ARITH. (N° 1 à N° 2)	190		
SUPERBASE 128	590	ALGEBRE (N° 1 à N° 2)	190		
		MATS SUP	295		
GRAPHIQUE MUSIQUE	350				
GAME MAKER	220				
ART STUDIO D	149/184				
ADVANCED MUSIC	310				
MUSIC STUDIO	186				
PROGRAMMATION/					
TRANSFERT	350				
BASIC 64	N.C.				
OSFORD PASCAL	N.C.				
MON. 64	N.C.				
DISC DISSECTOR	324				
LOGO	595				
BASIC 128	450				

BON DE COMMANDE à recopier et à renvoyer en indiquant sur quel magazine vous l'avez recopié.

NOM Adresse Tél.
Réf. Prix PTT 22 F Transporteur 60 F
Règlement joint. ☐ chèque bancaire ☐ CCP


```

575 IF A$ = "0" OR A$ = "o" THEN
110
580 IF A$ = "N" OR A$ = "n" THEN
END
585 GOTO 570
800 HCOLOR= 3: HPLLOT X + 3,Y TO X
+ 3,Y - 6: RETURN
805 HCOLOR= 3: HPLLOT X + 5,Y TO
X,Y - 6: HPLLOT X + 5,Y - 3 TO X + 5,Y - 3
806 HPLLOT X + 5,Y - 3 TO X + 5,Y - 6
TO X,Y - 6: RETURN
810 HCOLOR= 3: HPLLOT X,Y TO X +
5,Y TO X + 5,Y - 6 TO X,Y - 6
811 HPLLOT X + 5,Y - 3 TO X + 3,Y -
3: RETURN
815 HCOLOR= 3: HPLLOT X,Y - 3 TO
X,Y - 6: HPLLOT X,Y - 3 TO X + 5,Y -
3: HPLLOT X + 5,Y TO X + 5,Y - 6:
RETURN
820 HCOLOR= 3: HPLLOT X,Y TO X +
5,Y TO X + 5,Y - 3 TO X,Y - 3 TO
X,Y - 6 TO X + 5,Y - 6: RETURN
825 HCOLOR= 3: HPLLOT X,Y TO X +
5,Y TO X + 5,Y - 3 TO X,Y - 3
826 HPLLOT X,Y TO X,Y - 6 TO X +
5,Y - 6: RETURN
830 HCOLOR= 3: HPLLOT X,Y - 6 TO X
+ 5,Y - 6 TO X + 5,Y: HPLLOT X + 3,Y
- 3 TO X + 4,Y - 3: RETURN
835 HCOLOR= 3: X1 = X: Y1 = Y: Z1 = X
+ 5: T1 = Y - 6: GOSUB 2500: HCOLOR=
0: X1 = X + 1: Y1 = Y - 1: Z1 = X +
3: T1 = Y - 5: GOSUB 2500
836 HCOLOR= 3: HPLLOT X + 1,Y - 4
TO X + 4,Y - 4: RETURN
840 GOSUB 835: HCOLOR= 0: HPLLOT
X,Y - 1 TO X,Y - 3: RETURN
845 GOSUB 835: HCOLOR= 0: HPLLOT X
+ 1,Y - 4 TO X + 3,Y - 4: X = X - 8:
GOSUB 800: RETURN
850 X = X - 8: GOSUB 800: X = X + 8:
GOSUB 800: RETURN
855 GOSUB 805: X = X - 8: GOSUB
800: RETURN
860 GOSUB 810: X = X - 8: GOSUB
800: RETURN
865 GOSUB 815: X = X - 8: GOSUB
800: RETURN
870 GOSUB 820: X = X - 8: GOSUB
800: RETURN
1000 FOR T = 1 TO 15
1001 IF T = 1 THEN X = 137: Y = 59:
GOSUB 1500: NEXT T: RETURN
1002 IF T = 2 THEN X = 124: Y = 82:
GOSUB 1500: NEXT T: RETURN
1003 IF T = 3 THEN X = 152: Y = 82:
GOSUB 1500: NEXT T: RETURN
1004 IF T = 4 THEN X = 110: Y =
104: GOSUB 1500: NEXT T: RETURN
1005 IF T = 5 THEN X = 137: Y =
104: GOSUB 1500: NEXT T: RETURN
1006 IF T = 6 THEN X = 166: Y =
104: GOSUB 1500: NEXT T: RETURN
1007 IF T = 7 THEN X = 95: Y = 127:
GOSUB 1500: NEXT T: RETURN
1008 IF T = 8 THEN X = 124: Y =
127: GOSUB 1500: NEXT T: RETURN
1009 IF T = 9 THEN X = 152: Y =
127: GOSUB 1500: NEXT T: RETURN
1010 IF T = 10 THEN X = 183: Y =
127: GOSUB 1500: NEXT T: RETURN
1011 IF T = 11 THEN X = 79: Y =
148: GOSUB 1500: NEXT T: RETURN
1012 IF T = 12 THEN X = 106: Y =
148: GOSUB 1500: NEXT T: RETURN
1013 IF T = 13 THEN X = 133: Y =
148: GOSUB 1500: NEXT T: RETURN
1014 IF T = 14 THEN X = 168: Y =
148: GOSUB 1500: NEXT T: RETURN
1015 IF T = 15 THEN X = 195: Y =
1500 ON T GOSUB
800,805,810,815,820,825,830,835,840,
845,850,855,860,865,870
1510 RETURN
2000 FOR T = 1 TO 15: IF A(T) = 1
THEN V = 5: GOSUB 2100: NEXT T:
RETURN
2005 IF A(T) = 2 THEN V = 14:
GOSUB 2100: NEXT T: RETURN
2010 IF A(T) = 3 THEN V = 9: GOSUB
2100: NEXT T: RETURN
2015 IF A(T) = 4 THEN V = 3: GOSUB
2100: NEXT T: RETURN
2020 IF A(T) = 0 THEN V = 0: GOSUB
2100: GOSUB 2200: NEXT T: RETURN
2100 IF T = 1 THEN X = 139: Y = 44:
GOSUB 2300: RETURN
2102 IF T = 2 THEN X = 126: Y = 69:
GOSUB 2300: RETURN
2103 IF T = 3 THEN X = 153: Y = 69:
GOSUB 2300: RETURN
2104 IF T = 4 THEN X = 113: Y = 89:
GOSUB 2300: RETURN
2105 IF T = 5 THEN X = 139: Y = 89:
GOSUB 2300: RETURN
2106 IF T = 6 THEN X = 166: Y = 89:
GOSUB 2300: RETURN
2107 IF T = 7 THEN X = 99: Y = 114:
GOSUB 2300: RETURN
2108 IF T = 8 THEN X = 126: Y =
114: GOSUB 2300: RETURN
2109 IF T = 9 THEN X = 153: Y =
114: GOSUB 2300: RETURN
2110 IF T = 10 THEN X = 179: Y =
114: GOSUB 2300: RETURN
2111 IF T = 11 THEN X = 86: Y =
134: GOSUB 2300: RETURN
2112 IF T = 12 THEN X = 113: Y =
134: GOSUB 2300: RETURN
2113 IF T = 13 THEN X = 139: Y =
134: GOSUB 2300: RETURN
2114 IF T = 14 THEN X = 166: Y =
134: GOSUB 2300: RETURN
2115 IF T = 15 THEN X = 193: Y =
134: GOSUB 2300: RETURN
2200 IF T = 1 THEN HCOLOR= 3:
HPLLOT 139,44: RETURN
2201 IF T = 2 THEN HCOLOR= 3:
HPLLOT 126,69: RETURN
2202 IF T = 3 THEN HCOLOR= 3:
HPLLOT 153,69: RETURN
2203 IF T = 4 THEN HCOLOR= 3:
HPLLOT 113,89: RETURN
2204 IF T = 5 THEN HCOLOR= 3:
HPLLOT 138,89: RETURN
2205 IF T = 6 THEN HCOLOR= 3:
HPLLOT 166,89: RETURN
2206 IF T = 7 THEN HCOLOR= 3:
HPLLOT 99,114: RETURN
2207 IF T = 8 THEN HCOLOR= 3:
HPLLOT 126,114: RETURN
2208 IF T = 9 THEN HCOLOR= 3:
HPLLOT 153,114: RETURN

```

```

2209 IF T = 10 THEN HCOLOR= 3:
HPLLOT 179,114: RETURN
2210 IF T = 11 THEN HCOLOR= 3:
HPLLOT 86,134: RETURN
2211 IF T = 12 THEN HCOLOR= 3:
HPLLOT 113,134: RETURN
2212 IF T = 13 THEN HCOLOR= 3:
HPLLOT 139,134: RETURN
2213 IF T = 14 THEN HCOLOR= 3:
HPLLOT 166,134: RETURN
2214 IF T = 15 THEN HCOLOR= 3:
HPLLOT 193,134: RETURN
2300 IF V = 0 THEN HCOLOR= 0: X1 =
X - 5: Y1 = Y - 5: Z1 = X + 5: T1 = Y
+ 5: GOSUB 2500: RETURN
2310 IF V = 5 THEN HCOLOR= 3:
HPLLOT X - 5,Y - 5 TO X + 5,Y - 5 TO
X + 5,Y + 5 TO X - 5,Y + 5 TO X -
5,Y - 5: RETURN
2320 IF V = 14 THEN HCOLOR= 3:
HPLLOT X - 5,Y + 5 TO X,Y - 5 TO X +
5,Y + 5 TO X - 5,Y + 5: RETURN
2330 IF V = 3 THEN HCOLOR= 3:
HPLLOT X + 1,Y + 5 TO X - 5,Y TO X,Y
- 5 TO X + 5,Y TO X,Y + 5: RETURN
2340 IF V = 9 THEN HCOLOR= 3:
HPLLOT X - 5,Y - 2 TO X - 5,Y + 2 TO
X + 5,Y + 2 TO X + 5,Y - 2 TO X -
5,Y - 2: RETURN
2500 FOR Q = X1 TO Z1: HPLLOT Q,Y1
TO Q,T1: NEXT Q: RETURN
3000 RESTORE
3005 READ W,Z: IF W = 0 THEN 3050
3010 IF W = 1 THEN IF A(Z) < > 0
THEN J = 1: RETURN
3015 GOTO 3005
3050 J = 0: RETURN
3060 DATA
104,2,106,3,207,4,209,5,308,5,310,6,
401,2,406,5,411,7,413,8,512,8
3063 DATA
514,9,601,3,604,5,613,9,615,10,702,4
,709,8,803,5,810,9
3064 DATA 902,5,907,8
3065 DATA
1003,6,1008,9,1104,7,1113,12,1205,8,
1214,13,1311,12,1304,8
3067 DATA
1306,9,1315,14,1412,13,1405,9,1513,1
4,1506,10,0,0
4000 RESTORE : FOR I = 1 TO 74:
READ J: NEXT
4010 READ Z2,ZY: IF Z2 = 0 AND ZY
= 0 THEN QW = 0: GOTO 500
4020 H = INT (Z2 / 100): G = Z2 - H
* 100
4030 IF A(H) < > 0 AND A(G) < >
0 AND A(ZY) = 0 THEN QW = 1: RETURN
4040 GOTO 4010
4135 DATA
102,4,103,6,204,7,205,9,305,8,306,10
,402,1,405,6,408,13,407,11,508,12,50
9,14,603,1,605,4,609,13,610,15,704,2
,708,9,805,3,809,10,905,2
4136 DATA
201,4,301,6,502,9,503,8,504,13,506,4
,906,13,407,2,807,9
4137 DATA
908,7,1006,3,1009,8,1107,4,1112,13,1
208,5,1213,14,1312,11,1308,4,1309,6,
1314,15,1413,12,1409,5,1514,13,1510,
6

```

```

4138. DATA
910,8,711,4,1211,13,812,5,813,4,913, ,
6,914,5,1415,13,1015,6,0,0
4950 HOME : VTAB 5: HTAB 1: PRINT
"Voulez-vous les regles ? (o/n) "
4953 VTAB 5: HTAB 35
4955 GET A$: IF A$ = "0" THEN 5000
4960 IF A$ = "N" THEN RETURN
4970 GOTO 4955
-000 TEXT : HOME : VTAB 1: HTAB
15: FLASH : PRINT "QI-TEST": NORMAL

5005 VTAB 3: HTAB 1: PRINT "
Apres avoir choisi la place des"
5010 VTAB 4: HTAB 1: PRINT
"pions,vous devrez en enlever 1
(diffe-"
5015 VTAB 5: HTAB 1: PRINT "rent
du losange que vous devrez essayer"
5020 VTAB 6: HTAB 1: PRINT "de
garder jusqu'a la fin )."
5025 VTAB 7: HTAB 1: PRINT
"Ensuite,on prend les pions 1 a 1
comme"
5030 VTAB 8: HTAB 1: PRINT "au jeu
de dames,en indiquant le pion de"
5035 VTAB 9: HTAB 1: PRINT "depart
et la place libre d'arrivee."
5037 VTAB 10: HTAB 1: PRINT "Si
vous ne pouvez plus rien jouer,ou"
5038 VTAB 11: HTAB 1: PRINT "si
vous voulez arreter la partie,"
5039 VTAB 12: HTAB 1: PRINT "tapez
0,0"
5040 VTAB 15: HTAB 1: PRINT " A
la fin,votre QI vous sera commu-"
5045 VTAB 16: HTAB 1: PRINT
"nique."
5050 VTAB 18: HTAB 10: PRINT "BON
AMUSEMENT !"
5055 VTAB 22: HTAB 1: PRINT
"Appuyez sur s pour la suite."
5057 VTAB 22: HTAB 35
5060 GET A$: IF A$ = "S" OR A$ =
"s" THEN 5070
5065 GOTO 5060
5070 HOME : VTAB 1: HTAB 15: FLASH
: PRINT "QI-TEST": NORMAL
5075 VTAB 3: HTAB 1: PRINT "Pour
choisir la place des pions,vous
ta-"
5080 VTAB 4: HTAB 1: PRINT "pez : "
5085 VTAB 5: HTAB 8: PRINT
"1-->carre"
5090 VTAB 6: HTAB 8: PRINT
"2-->triangle"
5095 VTAB 7: HTAB 8: PRINT
"3-->rectangle"
5100 VTAB 8: HTAB 8: PRINT
"4-->losange"
5110 VTAB 9: HTAB 1: PRINT "Le
nombre de formes restantes vous
est"
5120 VTAB 10: HTAB 1: PRINT
"indique sous la ligne de rappel
des n0"
5130 VTAB 11: HTAB 1: PRINT
"d'entree des formes."
5140 VTAB 13: HTAB 1: PRINT "On ne
peut deplacer un pion sans en"
5150 VTAB 14: HTAB 1: PRINT
"prendre un autre."

```



AMIGA 1000 + Mon.
coul. + lect. disk
A1010
11 000 F.t.t.c.

EQUIPEMENTS

A 500 512 Ko	4 725	LECTEURS	2 260
A 500 512 Ko + MONIT.	7 950	DISK A 1000 5 1/4	2 900
COUL.	5 990	DISK OUR MICROBOTS	N.C.
A 1000 512 Ko		20MB	
A 1000 512 Ko + MONIT.	8 950	SHARP JET	7 590
COUL.	11 590	INTERFACE CARD SCSI	N.C.
A 2000 1 Mo		HARD CARD XERC 20MB N.C.	
A 2000 1 Mo + MONIT.	14 790		
COUL.		IMPRIMANTES	
A 2000 1 Mo + MONIT.		STAR NL 10	3 490
COUL. 2 floppy 3 1/2 +	22 490	CITIZEN 120 D	2 490
disk dur		MPS 1000	1 990
A 2000 idem ci-dessus		SHARP JET	7 590
+ 1 floppy 5 1/4 +	26 290	D'ENCRE	17 500
CARTE PC		OKIMATE 20	2 990
A 2000 idem ci-dessus		NEC PB	N.C.
+ 1 floppy 5 1/4 +	28 660	IMPRIMANTE CENTRONICS	26 000
CARTE AT		MONITEUR	
		MONO HR	1 990
		COUL. A 1000	5 490
		COUL. THE ENT.	N.C.

PLUS CADEAUX

PERIPHERIQUES

GRAPHIQUE		VIDEO	
TABLETTE		DIGITALISERS :	
GRAPHIQUE	3 490	DIGVIEW	1 995
TABLES :		MERKENT	N.C.
A DIGITALISER		GENLOCKER	N.C.
KURTA A4	9 160	MERKENT	N.C.
KURTA A3	11 730	BLANKING BOX	N.C.
TRACANTE	N.C.	SYSTEM POLAROID	N.C.
		SIRS	N.C.
AUDIO		CAMERA ITC 41	3 350
DIGITALISER FUTUR		STATIF ROHEN	1 839
SOUND	2 295	TUNER TV	1 390
INTERFACE MIDI	580		
DIGITAL SAMPLER	N.C.	INTERFACE	
MIMETICS PRO MIDI	N.C.	STARBOARD 1Mo	N.C.
		STARBOARD 2Mo	N.C.
TELEMATIQUE		AX 2000	N.C.
MODEM TECMAR	N.C.	COMSPEC 2Mo	8 450
EMULATEUR FLAM	490		

DISPONIBLE



A 2000 + MONIT.
COUL. 14 790

ACCESSOIRES

MANETTES	60	DISK 3 1/2 OF DD	25
QUICKSHOT I	70	RUBANS :	
QUICKSHOT II	130	MPS 1000	70
SPEED KING	140	STAR NL 10	105
MAGNUM	150	CITIZEN 120 D	105
TURBO	170	500 FEUILLES	100
PRO 5000		2500 FEUILLES	200
PROTECTION		CABLES	
HOUSSE AMIGA	N.C.	CENTRONICS	250
TAPIS SOURIS	N.C.	VIDEO CAMERA	150
RANGEMENT			
DISQUETTES 3 1/2 :			
POUR 10 DISK	25		
POUR 50 DISK	139		
POUR 100 DISK	159		

LA PROMO
DU MOIS
OKIMATE +
CORDON
2 990 F - 250 F
2 490 F

DEPANNAGE

Finis les intermédiaires. A.M.I.E. dépanne vos micros
en huit jours maxi. Prix forfaitaires.

UC	790
MONITEUR	490
LECTEUR A 1010	380

Chaque réparation est garantie un mois. S.A.V. (1) 43.57.82.05

LIBRAIRIE

AMIGADOS MANUEL	350	REVUE AMIGAWORLD	N.C.
HARDWARE MANUAL	350	REVUE AMIGAZINE	N.C.
INTUITION	350	AMIGA APPLICATIONS	199
ROM KERNAL EXEC.	350	AMIGA PROGRAMMES HAND	N.C.
ROM KERNAL LIB. & DEV.	539	BOOK	

Liste non exhaustive, demandez-nous notre catalogue.

LOGICIELS

BUREAUTIQUE		LUQUES		SIMULATION	
MAXPLAN	2 099	STAR FLEET I	426	FLIGHT SIMULATOR II	499
PAGE SETTER	1 163	ADVENTURE		GOLF	224
VIP LOTUS 1.2.3.	1 879	ADVENTURE CONSTRUCT	329	CRIBBON	543
TEXTCRAFT FRANCAIS	N.C.	WORKWED TIME	380	LEADER BOARD	349
SUPERBASE ANGEL	1 490	KING QUEST	388	ONE ON ONE	309
QIZMOZ	578	SHOGUN ET LE TRONE DU	388	SILENT SERVICE	
SHIBBLE	1 865	FAUCON	390	STRATEGIE	329
GRAPHIC/MUSIC		SPACE QUEST	390	ARCHON II	329
AGIS ANIMATOR	1 435	LAST TIMES IN	388	BALANCE OF POWER	388
DELUXE VIDEO C.S.	890	TON TOWN	389	DEJA VU	388
AGIS DRAW PLUS	1 890	RETURN TO ATLANTIS	N.C.	HACKER II	279
AGIS IMPACT	1 699	THE KING OF CHICAGO	N.C.	DOGE	323
DELUXE PRINT	890			PORTAL	388
DELUXE PRINT II	890			QUANTITE	348
DELUXE PAINT II	1 059			RACER	349
IT'S ONLY ROCK N	246			STRIP POKER	309
DELUXE MUSIC C.S.	768			VIDEO GEGAS	349
MUSIC STUDIO	539				
INSTANT MUSIC	379				
PROGRAMMATION :					
TRANSFERT	990				
AMIGA PASCAL	1 780				
AMIGA LSP	1 300				
LATTICE C					

BON DE COMMANDE à recopier et à renvoyer en indiquant sur quel magazine vous l'avez recopié.

NOM Adresse Tél.
Réf. Prix PTT 22 F Transporteur 60 F
Règlement joint. ☐ chèque bancaire ☐ CCP


```
5160 VTAB 20: HTAB 1: PRINT "
S POUR LA SUITE"
5163 VTAB 20: HTAB 35
5170 GET A$: IF A$ = "S" OR A$ =
"s" THEN RETURN
5175 GOTO 5170
```

Orgue

Pour PC et compatibles.

Ce très court listing permet de faire de la musique sur un PC ou compatible. Les notes sont obtenues par simple pression sur les touches du clavier. Notez que dix airs différents sont accessibles par les touches de fonctions. Autre qualité d'Orgue: sa structure permet d'envisager de nombreuses modifications.

```
10 '
20 '
30 ' ORGUE DE BARBARIE
40 '
50 ' Pour IBM PC & Compatibles
60 ' avec carte graphique
70 '
80 ' 1987 TILT / N'CHYGA
90 '
100 REM INITIALISATION DES TOUCHES
FONCTIONS
110 '
120 KEY 1, "WWWXWCXWWWX"
130 KEY 2, ";;:::;:::;:::;NN"
140 KEY 3, "WXCVCBN,;::NBVCX"
150 KEY 4, "BVN=SDXCVGCJNL3"
160 KEY 5, "123KWX456SDGGHH"
170 KEY 6, "WXCVCBN,;::*123"
180 KEY 7, "321*:::;NBVCXW<"
190 KEY 8, "BVN;N,WCVSDBJN,"
200 KEY 9, "WWWXCVVVBNBVV"
210 KEY 10, "654MLJHGSDDLHSD"
220 DEF SEG: POKE 106,0
230 '
240 REM PRESENTATION
250 '
260 KEY OFF: SCREEN 0,1: COLOR
4,0,0: WIDTH 40: CLS: LOCATE
5,18,0: PRINT "TILT"
270 COLOR 11,0,0: LOCATE 14,12: PRINT
"ORGUE DE BARBARIE"
280 COLOR 14,0: LOCATE 23,3: PRINT
"Appuyer sur ESPACES pour
continuer"
290 IF INKEY$ <> "" THEN 290
300 SAI$ = INKEY$: IF SAI$ = "" THEN
300
310 IF SAI$ <> " " THEN 300
320 PLAY "mf"
330 '
340 REM DESSIN ORGUE
350 '
360 SCREEN 0,1: WIDTH 40: COLOR
15,1,1: CLS: DEFINT A-Z
370 COLOR 15,0
380 FOR I=0 TO 15: FOR J=0 TO 8
390 LOCATE 15+J,5+I*2: PRINT
CHR$(219); CHR$(221);
400 NEXT: NEXT
410 FOR I=0 TO 12: FOR J=0 TO 4
420 IF I=2 OR I=6 OR I=9 OR I=13
THEN 440
430 LOCATE 15+J,8+I*2: PRINT
CHR$(32); CHR$(222);
440 NEXT: NEXT
450 '
460 REM ASSISTANCE
470 '
480 COLOR 4,1: LOCATE 24,5
490 PRINT "< W X C V B N , ; : = * 1
2 3 "+CHR$(17);
500 LOCATE 14,8
510 PRINT "S D G H J L M 4 5 6";
520 COLOR 13,6: LOCATE 8,2: PRINT
"Essayez aussi les touches de
fonctions";
530 COLOR 6,1: LOCATE 2,12: PRINT
"SOYEZ MELODIEUX";
540 '
550 REM INITIALISATION
560 '
570 DIM U(88),N(70)
580 FOR I=7 TO 88
590 U(I)=36.8*(2^(1/12))^(I-6)
600 NEXT
610 FOR I=0 TO 6: U(I)=32767: NEXT
620 N(0) = 0
630 N(39)=5: N(40)=7: N(41)=8:
N(42)=9
640 N(43)=10: N(44)=11: N(45)=13:
N(46)=14
650 N(47)=15: N(48)=16: N(49)=17:
N(50)=18
660 N(51)=19: N(52)=21: N(53)=22:
N(54)=23
670 N(55)=24: N(56)=25: N(57)=27:
N(58)=28
680 N(59)=29: N(60)=30: N(61)=31:
N(62)=32
690 N(63)=33: N(64)=35
700 '
710 REM SAISIE MUSIQUE
720 '
730 SAI$=INKEY$
740 IF SAI$="<" THEN J=39: GOTO 1010
750 IF SAI$="W" THEN J=40: GOTO 1010
760 IF SAI$="S" THEN J=41: GOTO 1010
770 IF SAI$="X" THEN J=42: GOTO 1010
780 IF SAI$="D" THEN J=43: GOTO 1010
790 IF SAI$="C" THEN J=44: GOTO 1010
800 IF SAI$="V" THEN J=45: GOTO 1010
810 IF SAI$="G" THEN J=46: GOTO 1010
820 IF SAI$="B" THEN J=47: GOTO 1010
830 IF SAI$="H" THEN J=48: GOTO 1010
840 IF SAI$="N" THEN J=49: GOTO 1010
850 IF SAI$="J" THEN J=50: GOTO 1010
860 IF SAI$="," THEN J=51: GOTO 1010
870 IF SAI$=";" THEN J=52: GOTO 1010
880 IF SAI$="L" THEN J=53: GOTO 1010
890 IF SAI$=":" THEN J=54: GOTO 1010
900 IF SAI$="M" THEN J=55: GOTO 1010
910 IF SAI$="=" THEN J=56: GOTO 1010
920 IF SAI$="*" THEN J=57: GOTO 1010
930 IF SAI$="4" THEN J=58: GOTO 1010
940 IF SAI$="1" THEN J=59: GOTO 1010
950 IF SAI$="5" THEN J=60: GOTO 1010
960 IF SAI$="2" THEN J=61: GOTO 1010
970 IF SAI$="6" THEN J=62: GOTO 1010
980 IF SAI$="3" THEN J=63: GOTO 1010
990 IF SAI$=CHR$(13) THEN J=64: GOTO
1010
1000 IF SAI$=" " THEN 730
1010 C = N(J)
1020 IF SCREEN(15,C)<>32 THEN COLOR
0,7: LOCATE 21,C: PRINT CHR$(14);:
COLOR 15,0: GOTO 1070
1030 COLOR 15,0: LOCATE 17,C: PRINT
CHR$(14);: COLOR 0,7
1040 '
1050 REM SONORISATION
1060 '
1070 SOUND U(J),2: IF J=0 THEN 730
1080 SOUND 32767,1
1090 IF SCREEN(15,C) = 32 THEN
COLOR 15,0: LOCATE 17,C: PRINT
CHR$(32);: GOTO 1110
1100 COLOR 15,0: LOCATE 21,C: PRINT
CHR$(219);
1110 GOTO 730
1120 '
1130 REM FIN LISTING
1140 '
```

Traducteur

BASIC MICROSOFT

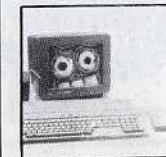
Après avoir jeté son dévolu sur le Tilt journal, Edgar Pixel est venu me voir et m'a dit: "Tu sais, Sésame c'est bien. Mais les lecteurs qui ne savent pas programmer sont perdus. Alors moi, le roi de la bidouille, le seigneur des micros, je te propose un listing simple qui permettra aux novices de s'initier aux secrets de la programmation." Le résultat, vous l'avez sous les yeux! Ce listing est un traducteur automatique Anglais/Français, Français/Anglais. Relativement limité pour le moment, il n'accepte que les mots en majuscules. Son utilisation est fort simple et la présence d'un dictionnaire en DATA permet de s'affranchir d'un fichier lourd à gérer lorsque l'on possède un lecteur de cassettes. Nous le compléterons dès le prochain numéro par adjonction d'un module qui permettra de traduire des mots en minuscules.

```
10 ' TRADUCTEUR
30 ' Par EDGAR PIXEL
50 ' Pour Tilt
100 ' PRESENTATION
110 CLS
200 ' INIT. VARIABLES
230 MOT=10
1000 SAISIE MOT
1010 CLS
1020 PRINT "Quel mot dois-je traduire ?"
1030 INPUT A$
2000 RECHERCHE MOT
2010 FOR I=1 TO MOT
2020 READ B$,C$
2030 IF A$=B$ THEN F=1: GOTO 4000
2040 IF A$=C$ THEN F=2: GOTO 4000
2050 NEXT I
3500 GOTO 6000
4000 ' AFFICHAGE MOT TROUVE
4010 CLS
4020 PRINT "L'EQUIVALENT DU MOT "; A$;
"EST:";
```

```
4030 IF F=1 THEN PRINT C$
4040 IF F=2 THEN PRINT B$
4050 FOR TP=1 TO 500
4060 NEXT TP
4070 GOTO 7000
6000 ' PAS DE MOT EQUIVALENT
6010 CLS
6020 PRINT "JE NE CONNAIS PAS DE MOT
EQUIVALENT A "; A$
6030 FOR TP=1 TO 500
6040 NEXT
7000 ' FIN DE TRAITEMENT
7010 CLS
7020 PRINT "Desirez-vous chercher un autre
mot ?"
7030 K$=INKEY$
7040 IF K$="O" OR K$="o" THEN RUN
7050 IF K$="N" OR K$="n" THEN 7070
7060 GOTO 7030
7070 CLS
7100 END
10000 ' DICTIONNAIRE
10100 DATA "VOITURE","CAR"
10110 DATA "TELEVISEUR","TELEVISION"
10120 DATA "ORDINATEUR","COMPUTER"
10130 DATA "ECRAN","SCREEN"
10140 DATA "FRIGIDAIRE","FRIDGE"
10150 DATA "TAPIS","CARPET"
10160 DATA "SOLEIL","SUN"
10170 DATA "FILS","SON"
10180 DATA "FLEUR","FLOWER"
10190 DATA "ARGENT","SILVER"
11000 '-----
11010 ' METTEZ CE QUE VOUS VOULEZ
11020 ' MAIS RESPECTEZ LA STRUCTURE
11030 ' MOT FRANCAIS PUIS MOT ANGLAIS
11040 ' ET N'OUBLIEZ PAS DE COMPLETER
11050 ' LA VARIABLE MOT EN LIGNE 230
11060 ' QUI DOIT CONTENIR LE NOMBRE DE
11070 ' LIGNES DE DATA.
12000 '-----
```

Remise aux collectivités

Matériel garanti deux ans



520 STF + Monit Mo +
Imprimante 6490
520 STF + Monit. Coul.
+ Imprimante 7 990

EQUIPEMENTS

UNITES CENTRALES	IMPRIMANTES
130 XE 990	IBM 324 1 990
520 STF 3 990	CITIZEN 120 D 2 490
2600 490	STAR 10 3 490
	OKIMATE 20 2 990
520 STF + MONIT. Mo 4 990	
SM 125 4 990	
520 STF + MONIT. COUL. 6 490	
SM 1224 6 490	
1040 STF + MONIT. Mo 6 990	
SM 125 6 990	
1040 STF + MONIT. COUL. 1224 8 490	
	MONITEUR MONO SM 125 1 690
	COUL. SM 1224 1 990
	LECTEURS DISK SF SF 354 1 490
	DISK SF SF 314 1 990
	DISK DUN SH 234 4 990
	K7 KC 12 450

PLUS CADEAUX

PERIPHERIQUES

VIDEO	AUDIO
DIGITALISEUR CICI 1 730	DIGITALISEUR SOUND MASTER 1 990
CAMERA N ET B 3 350	MUSIC EXPANDER N.C.
STATIF 1 839	
TUNER TELE 1 390	
INTERFACE EXTENSION MEMOIRE 990	TELEMATIQUE MODEM N.C.
512K EMULATEUR MAC 1 800	EMULATEUR MINITEL 890
OSCILLOSCOPE N.C.	EMULCOM 1 990
PROG. D'EPROUVE 1 990	
MALETTE BUREAUTIQUE Traitement de texte + tableur graphique + Gestion de fichier + Utilitaires bureau 3 990	
MALETTE SCIENTIFIQUE Doc. technique + Doc. langage Emulcom + Emul VT 100 TEK	

NOUVEAU



ATARI PC DISPONIBLE BIENTOT

CABLES PERITEL 350
CENTRONICS 150
RALLONGE JOYSTICK 100

ACCESSOIRES

MANETTES	RANGEMENT
QUICKSHOT I 60	DISQUETTES 3 1/2" 25
QUICKSHOT II 70	POUR 10 DISK 139
SPEED KING 130	POUR 50 DISK 159
MAGNUM 140	POUR 100 DISK 159
TURBO 150	
PRO 5000 170	
	DISK 3 1/2 SF DD 15
	RUBAN 120 D 105
	RUBAN NL 10 105
	RUBAN OKI N 8 95
	RUBAN OKI COUL 98
	PAPIER LISTING 100
	500 FEUILLES 100
	2 500 FEUILLES 200

LA PROMO DU MOIS IMPRIMANTE DM 5050 3 490 F 1 800 F

DEPANNAGE Finis les intermédiaires, A.M.I.E. dépanne vos micros en huit jours maxi. Prix forfaitaires.
UC 520 STF 420 MON. MONO 240
UC 1040 STF 490 MON. COUL. 420
Chaque réparation est garantie un mois. S.A.V. (1) 43.57.82.05

LIBRAIRIE

LE LIVRE DU LECTEUR 299	PEEKES ET POKES 129	LE LIVRE DU LOGO 149
DE DISQUETTE BIEN DEBUTER AVEC ATARI ST 129	LES GRAPHISMES EN 3 DIMENSIONS 179	LA BIBLE DE L'ATARI ST 249
LE LIVRE DU BASIC DE L'ATARI ST 149	LE LIVRE DU LANGAGE MACHINE 149	CLEF ST T1 SYSTEME DE BASE 295
GRAPHISMES ET SONS 149	LE LIVRE DU GFA BASIC 319	CLEF ST T2 GEM 285
LE LIVRE DU GEM SUR ATARI ST 149	DU BASIC AU C ATARI ST TRUCS ET ASTUCES 149	102 PROG. POUR ST 120

Liste non exhaustive, demandez-nous notre catalogue.

LOGICIELS

BUREAUTIQUE	PELAGOGIQUES	SIMULATION
EVOLUTION SUNSET 990	WIMMY L. DORSON 229	FLIGHT SIMULATOR II 410
UB MAX (DBase III) 1 150		G.A.T.D. 395
TEXTOMAT ST 450		F 15 STRIKE 249
V.I.P. 1 870		SILENT SERVICE 380
POLYDESK 290		HARRIER 219
GRAPHIQUE/SON MUSIC STUDIO 290		LEADER BOARD 380
REGIS ANIMATOR 290		HARRIER STRIKE 290
FILM DIRECTOR 290		MISSION LANDS OF HAVOC N.C.
PRINT MASTER 375		BATTLE ZONE N.C.
PLUS PAINT 395		
DEGAS ELITE 420		
THE ANIMATOR 290		
ART GALLERY 279		
PRO TWENTY FOUR 2 190		
	ARCADE 400	
	S.O.I. ELECTRONIC POOL 249	
	KARATE KID II 250	
	CHAMPIONSHIP WRESTLING 329	
	WORLD GAMES 320	
	MAJOR MOTION 390	
	GRAND PRIX 500 cc 239	
	RODIO 240	
	SPACE STATION 245	
	MACRAM BUMPER 289	

BON DE COMMANDE à recopier et à renvoyer en indiquant sur quel magazine vous l'avez recopié.

NOM Adresse Tél
Réf. Prix PTT 22 F Transporteur 60 F
Règlement joint ☐ chèque bancaire ☐ CCP

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

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

COMMODORE 64 NOUVEAUTÉS

K7	D
10TH FRAME BOWLING	99
ARKANOID	139F
AUTOTIT	139F
COEUR DE L'AFRIQUE	125F
BATTLE OF ANTIETAM	299F
BLACK & WHITE	125F
BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA	149F
COBRA	125F
CHOLE	125F
CYBORG	125F
DEADLY GLORY	125F
DEEPER DUNGEON	125F
DELTA	125F
ELEVATOR ACTION	125F
EXPLORER	125F
FIRTH AXIS	125F
FIRETRACK	125F
GUNSHIP	125F
GREAT ESCAPE	125F
GRAND PRIX 500	125F
HIT PACK II	125F
HYPERBALL	125F
INDOOR SPORT	125F
LEVIATHAN	125F
LOVE NOTE MAKER	125F
ADVENT JACK BURTON	125F
LEADER BOARD EXECUT	125F
MUTANT	125F
MARBLE MADNESS	125F
NUCLEAR AMBASSADOR	125F
NEMESIS II	125F
PORTA	125F
ROADWARRIOR 2000	125F
RAMA RAMA	125F
ROMULUS	125F
SHAO LIN ROAD	125F
SIGMA	125F
STAR GAMES	125F
SYLVIA PORTER	125F
SALING	125F
SCHOCKWAY RIDER	125F
SPEED KING	125F
STAR RAIDERS II	125F
SUN STAR	125F
TAG TEAM WRESTLING	125F
TEMPLE OF AP-SHAI	125F
TOY SHOP	125F
USAF	125F
ULTIMA	125F
WORLD GAMES / M. Monster	125F

AMSTRAD NOUVEAUTÉS

10TH FRAME BOWLING	99
ACE OF ACES	99
ALIENS (+ unetess)	99
ARKANOID	139F
ASPHALT	125F
BALLBLAZER	99
BALLBREAKER	99
BATTLE FIELD GERMANY	145F
BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA	99

CRISTAL CASTLE	99
DAME 3D CHAMPION	115
DESPOTTING DESIGN	199
DRAGON'S LAIR II	139F
FAIR	99
FIRETRACK	NC
FLASH	NC
HEAD OVER HEELS	NC
HIT PACK II	NC
IMPOSSABALL	NC
INVITATION	NC
LA CITE PERDUE	NC
LEADERBOARD	99
PASSAGER DU TEMPS	139F
ADVENT JACK BURTON	NC
PASSAGER DU VENT II	289
MAD DOG	129
MARBLE MADNESS Deluxe Video	139F
MARTIANOID	99
MUL PAWN	133
M'ENFIN	165F
MERCENARY	99
NEMESIS	125F
PAC MAN	99
PROHIBITION	169
RAMA RAMA	139F
SABOTEUR II	139F
SAILING	99
SCALEXTRIC	139F
SCHOCKWAY RIDER	139F
SENTEUR	99
SHAO LIN ROAD	139F
SIGMA	139F
3D FORCE COBRA	139F
SPEED KING	99
TARZAN	139F
VULCAN	99
WERNER	99
ZARK DAVOS	139F

SELECTION

1001 BC	134
1942	85
GRAND PRIX	99
ACE	99
ALIENS	89
ANNALES DE ROME	100
ANTIRAD	99
ASTEROID (Melbourne)	99
BATMAN	129
BOLDEHARD II	115
BALANCE (Cart)	169F
BUTAMARU PANTS (Cart)	99
CRUSADER	99
DUNKSHOT (Cart)	99
DESOLATOR	99
DOCKEY KONG	99
EGGERLAND (Cart)	99
GAUNTLET II	99
GAUNTLET	129
GREEN BERET	149F
GRUNFRIGHT	169F
HEAVY BOXING (Cart)	150F
HOLE IN ONE PRO (Cart)	99F
INTERNATIONAL KARATE	99F
HYPERALLY (Cart)	169F
HYPERSPORTS I, II, III (Cart)	169F
KING'S VALLEY (Cart)	169F
KNIGHTMARE (Cart)	169F
KONAMI'S BILLARD (Cart)	169F
KONAMI'S BOXING (Cart)	169F
KONAMI'S GOLF (Cart)	169F
KONAMI'S TENNIS (Cart)	169F
MASTER GAMES	99F
NEMESIS (Cart)	169F
ROAD FIGHTER (Cart)	169F
ROLLERBALL (Cart)	169F
SPITFIRE 40	99F
SPY VS SPY II	99F
SUPER COBRA (Cart)	169F
TIME PILOT (Cart)	169F
THE GOONIES (Cart)	169F
WAY OF THE TIGER	99F
WHO DARES WIN II	99F
WINTER GAMES	85F
WIZARD'S LAIR	169F
YIE AR KUNG FU (Cart)	169F
YIE AR KUNG FU II (Cart)	169F

XENO	89
VENUS	119F
YIE AR KUNG FU II	129F
ZOMBI	165F

PCW 8256

3D CLOCK CHESS	169F
AMSTRADAMES	189F
ANNALES DE ROME	189F
BATMAT	189F
PASSAGER DU VENT II	289
PAC FIL	100
RUNWAY II (MOS 107)	139F
RUNWAY II (TOS 109 +)	179F
SORCERY	139F
STONE ZONE	109F
SUPER TENNIS	179F
3 AS (MOS 107)	139F
V. S. ANUIT DES TEMPLIERS	179F
WAY OF THE TIGER	155F
N°12 BEACH HEAD	219F
YIE AR KUNG FU	139F
SYNTHETISUR VOCAL	449F

UTILITAIRES

BASIC COMPILER	490F
COMPTABLE ALIENOR	1190F
DATAMAT	99F
DB COMPILER	640F
GENECAR	159F
GESTION DE FICHIER	299F
TAZAN	499F
POW GRAPH	319F
POW PART	269F
INTEGRA FACTURATION STOCK	490F
TURBO TOOL BOX	590F
GENECOR	189F

M.S.X.

ANTARTIC ADVENT (Cart)	169F
BATMAN	99F
BOLDEHARD II	99F
BALANCE (Cart)	99F
BUTAMARU PANTS (Cart)	99F
CRUSADER	99F
DUNKSHOT (Cart)	99F
DESOLATOR	NC
DOCKEY KONG	NC
EGGERLAND (Cart)	99F
GAUNTLET II	99F
GAUNTLET	129
GREEN BERET	149F
GRUNFRIGHT	169F
HEAVY BOXING (Cart)	150F
HOLE IN ONE PRO (Cart)	99F
INTERNATIONAL KARATE	99F
HYPERALLY (Cart)	169F
HYPERSPORTS I, II, III (Cart)	169F
KING'S VALLEY (Cart)	169F
KNIGHTMARE (Cart)	169F
KONAMI'S BILLARD (Cart)	169F
KONAMI'S BOXING (Cart)	169F
KONAMI'S GOLF (Cart)	169F
KONAMI'S TENNIS (Cart)	169F
MASTER GAMES	99F
NEMESIS (Cart)	169F
ROAD FIGHTER (Cart)	169F
ROLLERBALL (Cart)	169F
SPITFIRE 40	99F
SPY VS SPY II	99F
SUPER COBRA (Cart)	169F
TIME PILOT (Cart)	169F
THE GOONIES (Cart)	169F
WAY OF THE TIGER	99F
WHO DARES WIN II	99F
WINTER GAMES	85F
WIZARD'S LAIR	169F
YIE AR KUNG FU (Cart)	169F
YIE AR KUNG FU II (Cart)	169F

THOMSON

ASTERIX	179
AVENGER	139
BACTHON	139
BATTLE	139
CAVERNES DE THENEBE	100
MAC DOG	179
MISSION EN RAFALE	179F
MURTEURS EN SERIE	285

HMS COBRA	285
LES PASSAGERS DU VENT	285
COMPTA GENERALE T09	833F
BEACH HEAD	179F
BUTZ	179F
BLUE WAR	139F
DUEL 2000	139F
GRAND PRIX 500	139F
JAMES DEB	139F
PROHIBITION	169
PASSAGER DU VENT II	289
PAC FIL	100
RUNWAY II (MOS 107)	139F
RUNWAY II (TOS 109 +)	179F
SORCERY	139F
STONE ZONE	109F
SUPER TENNIS	179F
3 AS (MOS 107)	139F
V. S. ANUIT DES TEMPLIERS	179F
WAY OF THE TIGER	155F
N°12 BEACH HEAD	219F
YIE AR KUNG FU	139F
SYNTHETISUR VOCAL	449F

ATARI

COLOSSUS CHESS 4	89
SPINRIZZY	129
FIGHTER PILOT	99F
GREEN BERET	99F
INTERNATIONAL KARATE	99F
LEADERBOARD	99F
MERCENARY	99F
PLATFORM PERFECT	99F
RAID OVER MOSCOW	99F
ROAD RACE	95F
SILENT SERVICE	95F
SMASH HIT 5	95F
SMASH HIT 7	95F
SUPER HUEY	99F
SOLO FLIGHT	99F
SHOOT THEN UP	99F
SPITFIRE 40	119F
SOLO FLIGHT II	110F
THE PAWN	99F
TOMAHAWK	99F
THE GOONIES	99F
ULTIMA 3	179F

ATARI 520 ST

LIVRE DU GEM GFA AS	141F
CLEFS POUR ST	207F
4 LA BIBLE DU 520 ST	230F
CLEFS POUR ATARI ST	286F
LIVRE DU LECTEUR DE DISQ. + D	274F

UTILITAIRES

GFA BASIC	405F
MUSIC STUDIO	297F
K RESSOURCE	297F
DEVAC	442F
DATAMAT	369F
CAD 3 D	419F
ART DIRECTOR	458F
FAST BASIC	297F
PICTWORKS	280F
PRINT MASTER PLUS	169F
TEXTOMAT	369F
EZ TRACER	449F
MC BASE 1040 MEM	1312F
COMPILEUR GFA	405F
PLUS PAINT	325F
K MINSTREL	281F
MAC EMULATOR	1296F

JEUX

PROHIBITION	255F
PHENIX	NC
10TH FRAME BOWLING	280F
BALANCE OF POWER	347F
BRATACAS	297F
CRISTON AND XUNX	250F
CHESS	215F
CHAMPIONSHIP WRESTLING	280F
CHESS MASTER 2000	280F
DEEP SPACE	281F
GATO	388F
FLIGHT SIMULATOR	280F
INTERNATIONAL KARATE	280F
KING'S QUEST II	313F
KING'S QUEST III	347F

KARATE KID II	174F
LIBERATOR	134F
LEADERBOARD	215F
MOON SHUTTLE	250F
MACADAM BUMPER	250F
LES PASSAGERS DU VENT	250F
EDEN BLUES	251F
GRAND PRIX 500	219F
MERCENARY	197F
THE PAWN	193F
PHANTASIE II	263F
SILENT SERVICE	215F
SUPER CYCLE	325F
SKYFOX	213F
SUPER TENNIS	174F
SUPER HUEY	218F
ST KARATE	404F
STAR FLEET I	194F
STRIKE FORCE HARRIER	206F
SUNDG	407F
STARGLIDER	174F
THYPOON	195F
TIME BANDITS	258F
THAI BOXING	120F
TASS TIME	347F
WORLD KARATE CHAMPIONSHIP	280F
WORLD GAMES	215F
WINTER GAMES	189F
WANDERER	198F

EDUCATIFS

GEOMETRIE	195F
MATH 5-4	195F

AMIGA UTILITAIRES

DELUXE VIDEO	697F
INSTANT MUSIC	291F
LATTICE C	1101F
DELUXE PAINT II	339F
TOOL KIT	751F
MC PASCAL	95F
DELUXE MUSIC CONSTRUCTION	697F
DBMAN	1024F
SUPER BASE PERSON	1045F
AEGIS ANIMATOR	95F
MUSIC STUDIO	297F

LIVRES

AMIGA HANDBOOK	208F
THE AMIGA SYSTEM	136F
DOS REFERENCE GUIDE	102F

JEUX

ADAPTEUR EN V	168F
COMPETITION PRO 5000	138F
JOYSTICK AMSTRAD	140F
JOYSTICK II TURBO	140F
QUICKSHOT II	389F
QUICKSHOT II +	117F
MOONRAKER	89F
PROFESSIONAL STANDARD	170F
PROFESSIONAL AUTOFORE	NC
SPEED KING	109F
THE STICK	290F
DISCOULETTES VIERGES	149F
HOUSSE 464 et 6128	115F
HOUSSE PCW	230F
LIGHT PEN CPC	189F
FLIGHT PEN PCW	249F
SYNTHETISUR VOCAL K7	214F
SYNTHETISUR VOCAL D	477F
QUICK SHOT X	NC

BASE II	1236F
PC TYPE 4	846F
GRAPH IN THE BOX	939F
FRAMEWORK 1*	1236F
PRINT MASTER PLUS	1603F
SOLUTION PC 1512	569F
MULTIPLAN JUNIOR	149F
MUSIC CONSTR SET	339F
MEVSROOM	1306F
FACTURATION ET STOCK	1639F
ALIEVEN 4.0	1091F
PC 1512 GEM WHITE	NC

PERIPHERIQUES

ADAPTEUR EN V	168F
COMPETITION PRO 5000	138F
JOYSTICK AMSTRAD	140F
JOYSTICK II TURBO	140F
QUICKSHOT II	389F
QUICKSHOT II +	117F
MOONRAKER	89F
PROFESSIONAL STANDARD	170F
PROFESSIONAL AUTOFORE	NC
SPEED KING	109F
THE STICK	290F
DISCOULETTES VIERGES	149F
HOUSSE 464 et 6128	115F
HOUSSE PCW	230F
LIGHT PEN CPC	189F
FLIGHT PEN PCW	249F
SYNTHETISUR VOCAL K7	214F
SYNTHETISUR VOCAL D	477F
QUICK SHOT X	NC

• Pour tous les autres titres nous consulter.

Commandez par Téléphone avec votre Carte Bleue.

STARSOFT

58, rue des Camélias
94140 ALFORTVILLE
Tél. 43 96 57 84 - 43 96 57 83

Attention ! Changement d'adresse.

MODE de REGLEMENT

Mandat-Poste ☐ Remboursement + 20 F. ☐ (jusqu'à 48 heures des produits en stock)

Vente par correspondance uniquement. Bon de commande (Libellé en Lettres Majuscules) à retourner à :

58, rue des Camélias — 94140 ALFORTVILLE
Téléphone 43 96 57 84 - 43 96 57 83

ORDINATEUR	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
Marque et Type					
TOTAL					
Frais de Port					+ 0 F
TOTAL					
Date d'Expiration : / /					
Signature :					
DOM-TOM et Export : Port 20 + 30 francs					

HITLAND

MICRO INFORMATIQUE LUDIQUE

18

CHER TILT

IMPRIMANTES

J'ai acheté le Tilt hors série 3 et j'ai copié le programme « Poster » pour Atari 800 XL qui permet d'imprimer les réalisations de la tablette graphique sur une imprimante Epson ou tout autre compatible qui possède une tête avec huit aiguilles de haut. Est-il possible de faire cette démarche avec l'imprimante Atari 1029 ? J'ai essayé et constaté que l'imprimante affichait des carrés noirs. Comment faut-il faire ? Peut-on utiliser la 1029 pour les programmes « le tour de l'Atari » et « Maître corbeau » ?

Anonyme.

Ces différents programmes ne marchent pas avec la 1029. En revanche vous pouvez charger le programme « poster » adapté à la 1029 en vous connectant sur le serveur SAM*ATA au 36/15, choisir Cénacle après avoir créé votre pseudo. Ce serveur est le point de rendez-vous de tous les Atariens. Si vous possédez un ST ou STF faites précéder votre pseudo du signe + et le l'arobas pour les huit bits.

GRAPHOLOGIE

Pourriez-vous me dire si vous connaissez des logiciels d'étude graphologique ?

Didier Baudino,
30000 Nîmes.

Nous n'en connaissons qu'un, « Graphologie » édité par Cobra Soft. Il existe sur les machines suivantes : Amstrad CPC, TO7/70, MO5 et Commodore 64.

DES JEUX POUR 1040 ST

Je suis depuis peu possesseur d'un 1040 ST. Désireux d'accéder à la haute résolution (640 x 400), je l'ai acheté en version monochrome. Quels jeux puis-je faire tourner dessus ? (En admettant que cela soit possible.) Auriez-vous une astuce quelconque si ce n'est de prendre un écran couleur ?

JUB.

Il existe quelques jeux pour la version monochrome, voici ceux que nous avons pu trouver au moment où nous bouclons le journal : Card, une compilation de jeux de cartes et de réflexion éditée par Innelec, Hypo backgammon, 400 F, édité par Hypopotamus et distribué par 16/32 Diffusion, Grand prix 500 CC, 240 F de chez Microids, Flipside, un jeu d'Othello chez Guillemot Software International, Mission mouse, 239 F, édité par Innelec, Murray

and me, un jeu conversationnel, 385 F, distribué par 16/32 Diffusion, Quazar, un superbe jeu d'arcade, 220 F, chez Loricels, Rodéo, 240 F, chez Microids et enfin Biorythmes, 250 F édité par Cobra Soft. De plus certains jeux sont accessibles sur Calvacom par téléchargement, tels que Megar, Puzzle, Breakot ou Life. Reportez-vous à l'article sur Calvacom paru dans le Tilt Journal du numéro de février.

EXELEMMENT VÔTRE

Où pourrais-je me procurer la revue « Exelement votre » ? Quelle est sa périodicité, et son contenu ?

Patrick Gionco,
11300 Limoux.

« Exelement votre » est édité directement par Exelvision. Tous les deux mois, elle informe ses abonnés des nouveaux produits ou périphériques sortis. Douze numéros sont déjà parus. Adressez-vous à Exelvision, Immeuble Ophira Place Joseph-Bermond, 06560 Valbonne. Tél. : 93.65.41.10.

EN VERT C'EST TRISTE

Je voudrais savoir si l'adaptateur MP-1 pour Amstrad se branche sur le moniteur et s'il permet d'avoir un « vrai » moniteur couleur ?

Stéphane Ropin.

Non, cet adaptateur permet de brancher votre Amstrad sur une télévision munie de la prise Péritel.

CRITIQUE

Tout d'abord j'aimerais être certain que cette lettre puisse paraître dans vos colonnes, car cela fait longtemps que je la rumine... Je trouve votre journal bon mais imparfait ; je suppose qu'on ne me démentira pas. Ma très humble critique négative est la suivante : ce journal, qui a su s'étoffer et gagner en diversité, n'a pas tellement évolué depuis son premier numéro dans sa « vocation » (j'espère que tout le monde suit ?). En effet, la rubrique « Tubes », à mon avis, n'est pas très au point, ce qui se reflète dans le changement du mode de notation de l'intérêt. Aussi, je pense qu'il serait mieux que les différentes versions soient testées et qu'il y ait une comparaison entre elles. N'oubliez pas que nous achetons nos softs en fonction de ces critiques. Vous n'avez pas droit à l'erreur !!

Ainsi, dans un récent numéro, O.H. dit à propos de Boulder Dash Construction Kit qu'il est « riche » et « intéressant », sachez que même si la diversité est intéressante, ce programme existe en cartouche sur la console C52 Vidéo Pac (Pac-Man). J'ai cette console, et le programme ne vaut vraiment pas un dix-huit d'intérêt à cause de son ancienneté, même sous un aspect rénové ! Je signale au passage que possédant les trois Boulder Dash, je peux dire que ce sont tous les mêmes. Et que Zeus me foudroie si je n'ai pas raison. J'ai d'autre part été surpris du temps qu'il a fallu pour critiquer Cobra et Ikari Warrior alors qu'ils sont dans les magasins depuis plusieurs mois.

Jambe de Bois

P.S. : Le 520 ST est trop chou-chouté, ouiii... Certes, à la naissance de Tilt de nombreux programmes se limitaient à la lutte d'un pixel blanc contre un autre pixel blanc sur un fond noir. Ils ne méritent plus de mention. Mais nous ne voulons pas assassiner un bon jeu, édité ou réédité sous le seul prétexte qu'il aurait quelques (dizaines de) mois. Les logiciels connaissent des lois des séries : une idée qui marche, souvent une bonne idée est plus ou moins ouvertement reprise par d'autres éditeurs et se trouve déclinée en de multiples variantes par l'éditeur original. Boulder Dash, Zaxxon, Pac Man, et d'autres figurent au nombre de ces ancêtres prolifiques. Certains de leurs descendants valent le détour, d'autres nous désolent par leur manque d'imagination. C'est la raison de la notation des « Tubes » de 0 à 20 et non de 1 à 6, c'est aussi celle des « Coups d'œil » désormais plus détaillés.

BIDOUILLE

Je voudrais compléter votre réponse à F. Dechy (n° 39) qui demandait comment utiliser le haut-parleur d'un téléviseur avec un Spectrum. Si la solution que vous préconisez est techniquement valable, elle oblige à démonter l'unité centrale ce que les nappes de raccordement du clavier n'apprécient guère. Il est beaucoup plus sûr d'utiliser la prise Mic en y branchant une prise Jack mâle mono 3,5 mm reliée par câble blindé aux bornes 4 et 6 de la prise péritel. On peut aussi utiliser un casque de baladeur par l'intermédiaire d'une raccord mono/stéréo. En cas d'absence de la prise péritel et

de toute autre entrée sonore sur le téléviseur, il faut soit rechercher l'entrée de l'ampli audio, soit faire passer le son par le modulateur UHF du Spectrum, mais dans les deux cas, il faut posséder un minimum de connaissance en électronique.

Joël Chappel
Mulhouse

ENQUÊTES POLICIÈRES

Etant un passionné de jeu d'aventure et d'enquêtes policières, que me conseillez-vous d'acheter ? J'ai un Commodore 64 avec un lecteur de cassettes. Je sais que le choix est vaste mais j'aimerais des programmes français.

Marie-Suzanne Meunier,
71100 Chalon-sur-Saône.

Très peu de sociétés françaises adaptent encore leurs jeux d'aventure sur Commodore 64. Amstrad rafle la part du lion en ce domaine. Il existe seulement Meurtre à grande vitesse édité par Cobra Soft et une version de Zombi éditée par Ubi Soft devrait sortir d'ici peu. Par contre de nombreuses aventures anglo-saxonnes sont disponibles telles que : Alter ego, Bard's Tale, Borrowed Time, Sherlock, The Pawn, Murder on the Mississippi, Hacker 1 et 2, Mindshadow, Labyrinth... Pour n'en citer que quelques-unes.

LE PRIX AU POIDS

Je profite de tes colonnes pour m'insurger contre l'incapacité de certains vendeurs de logiciels. Mais lis plutôt : Le portefeuille rebondi par les fêtes de fin d'année, je décide de devenir possesseur du must en simulation d'arts martiaux : The Way of the Tiger. J'entre donc dans le magasin...

Moi : « Bonjour, combien coûte cette cassette, s.v.p. ? »

Le vendeur : Oh, moi ! je ne connais pas le prix des cassettes ! (Cela commençait bien ; je vais voir un autre employé.)

Moi : S.v.p., le prix de ce logiciel ?

L'autre vendeur : Pour les cassettes, c'est 150 francs. (Il prend le jeu, ouvre le boîtier et s'écrie : Ah ! Mais regardez : il y a deux cassettes là-dedans. (n.b. : The Way of the Tiger est un programme en deux parties.)

Moi : Oui, et alors ?

Le vendeur : Alors c'est 300 francs.

Moi : Vous plaisantez ?

Le vendeur : Pas du tout. Voyez ▶

NAZA

S O L D E S

50%*

D U 1 6 A U 2 7 M A I

R A Y O N M I C R O

* Offre valable sur tous les articles désignés en magasin, par le panonceau de réduction de 50 % Naza.



LE SUR-SPECIALISTE . TV . HI-FI . VIDEO . MICRO .

CHER TILT

vous-même : deux cassettes, donc double prix.

Moi : Mais enfin, le nombre de cassettes n'a rien à voir avec le prix.

L'abruti : Ecoutez, jeune homme, c'est bien ainsi. (Il observe le boîtier plus attentivement et lance :) Tenez ! C'est écrit 64 K ici : c'est donc plus cher.

Moi : Quoi ! Mais le nombre de K n'a aucun rapport avec ça !

L'andouille : Vous n'allez pas me faire croire ça. C'est comme si vous me disiez qu'une cassette de 16 K est plus chère qu'une de 32.

Moi : !!! Encore sous le choc d'un tel charabia, j'implore l'aide d'autres vendeurs qui me font tous le même cirque. Finalement, je suis parti, écoeuré par tant de débilite et d'ignorance. Comment est-ce possible que des gens au service de l'informatique soient aussi peu instruits de la matière et prennent à ce point le client pour un imbécile ? Bosser dans un tel lieu et ne pas savoir ce qu'est un K, me sidère. Pas vous ?

Arnaud Chapuy
97164 Pointe-à-Pitre.

EMULATION

Existe-t-il un émulateur Amstrad pour C 64.

Goupil

Non, il n'existe pas d'émulateur de cette sorte. Du reste, son existence serait illogique : la logithèque Commodore 64 est de bien meilleur niveau que son homologue Amstrad.

MICRO-SERVEUR

J'aimerais savoir s'il est possible de créer un micro-serveur avec un Atari 520 STF et le logiciel Emulcom. Les périphériques pour Atari 130 XE sont-ils utilisables avec les ST ?

Fred

Emulcom n'est qu'un Minitel incapable de détecter la sonnerie du téléphone. Envoyer une portouse en pareil cas s'avère irréalisable. Ce programme ne permet donc pas la création de micro-serveurs. En outre, il n'existe pas, à l'heure actuelle, de produit le permettant. Espérons que cet état de fait ne se prolongera pas.

Les différences entre XE et ST sont trop grandes pour que les 520 et 1040 puissent utiliser les

périphériques étudiés pour la gamme des 8 bits Atari.

CARNET D'ADRESSES

Pourriez-vous me communiquer l'adresse de la société Free Game Blot ? Merci d'avance.

Roger Petit
11100 Narbonne

L'adresse de Free Game Blot est : Cidex 205, Crolles, 38190 Bri-gnoud.

FÊLÉS DU JOYSTICK

Je t'écris aujourd'hui car je viens de faire une découverte qui intéressera tous les « fêlés » du joystick...

Possesseur d'un Atari 520 STF, je viens d'acheter Typhoon (un jeu d'arcade dans le genre Xevious). Sur la notice d'emploi de ce dernier, il est dit que les routines d'animation sont calculées en fonction de la fréquence du courant américain qui est de 60 Hz. Pour que ce jeu fonctionne en Europe (donc avec un courant dont la fréquence est fixée à 50 Hz), il suffit d'enfoncer la touche 5 au chargement. Pour voir le résultat, j'ai laissé le jeu se char-

ger en 60 Hz. Possesseur d'un téléviseur Sony, j'ai pu constater que ce dernier accepte le 60 Hz. Mais, le plus intéressant est que l'image remplit quasiment tout l'écran. Le jeu devient de ce fait plus attrayant : planètes rondes, animation plus douce et plus précise, etc. Notez que ce principe fonctionne pour d'autres programmes (notamment Space Pilot).

Philippe Tréchet

Nous vous signalons que ce principe est aussi utilisé par l'intégrateur graphique Hi-Brid du HB F700F de Sony.

QUALITÉ/PRIX

Quel ordinateur choisirais-tu si tu avais entre 2 et 3 000 francs ?

David Alves de Sousa
17138 Puilboreau

Trois machines peuvent convenir : le MO 6, le CPC 464 avec écran couleur ou le CPC 6128 avec moniteur monochrome. Si l'on désire jouer, il vaut mieux choisir un Amstrad. En revanche, le Thomson est plus à l'aise en programmation. A vous de choisir votre application et donc votre future machine !

CHOISIR

Possesseur d'un Amstrad CPC 6128, je constate que vous encouragez la progression des micro-ordinateurs 16 bits. Pourriez-vous me dire quels sont les avantages de ces derniers ? Désirant changer d'ordinateur, j'hésite entre les Amstrad PC 1512, Commodore Amiga et Apple II GS. Que me conseillez-vous ?

Martin Benoist
92700 Colombes

Comparés aux 8 bits, les ordinateurs 16 bits proposent de nombreux avantages. Jouissant d'une plus grande puissance de calcul et généralement de meilleures capacités sonores et graphiques que leurs « ancêtres », ils sont au-

jourd'hui à des prix fort compétitifs. Leurs performances permettent d'envisager de nouvelles applications et la qualité globale des jeux est plus élevée que sur les machines 8 bits les plus performantes (notamment le C 64/128). Comme toujours, plusieurs modèles sont en compétition. Cependant, deux catégories existent : les compatibles PC et les autres. Le premier facteur à prendre en compte est l'utilisation. Dans le cadre d'une pratique familiale, et non professionnelle, nul besoin de programmes de gestion de bases de données ou autres. L'acquisition d'un PC n'est donc pas fondamentale. Mieux vaut choisir la machine la plus performante et à la logithèque la plus étendue. Actuellement, cette machine existe et vous ne l'avez pas mentionnée : le ST. Il propose des capacités équivalentes à celles des autres 16 bits et ceci, pour un coût moindre.

Cependant, si pour une raison ou une autre, vous vous refusez à le choisir, nous vous conseillons le PC 1512. Par manque de logiciels (en mode natif pour Apple II GS), l'Amiga et l'Apple II GS que vous citez ne semblent pas convaincants. De plus, le PC 1512 est livré avec moniteur pour un prix inférieur aux autres machines de votre liste.

Samuel Adam
78120 Rambouillet

Ce programme se nomme Pro 24 et est édité par Steinberg. Son prix public est de 2 650 francs. Pour obtenir la liste des revendeurs, contactez Saro Informatique, 5, bd Voltaire, 75011 Paris.

SATISFACTION

Possesseur d'un C 128 D, je le configure en C 64 pour charger mes programmes. Quelle ne fut pas ma surprise de constater que cela n'était pas forcément obligatoire ! En effet, il est possible de charger Destroyer d'Epyx directement en mode 128. Ceci en temps record : environ vingt secondes ! En espérant que cela incitera d'autres éditeurs à faire la même chose, je remercie Epyx pour sa classe, son professionnalisme et son souci de la clientèle.

CONNEXIONS

Existe-t-il des moniteurs couleurs connectables au Sony HB F700F autres que le coûteux KX 147 ?

Thierry Bruel
75018 Paris

Je voudrais savoir si le HB F700F de Sony possède une prise Péritel et s'il est compatible avec le

moniteur Thomson MC 90 036. Enfin, pouvez-vous me dire si les programmes pour MSX 1 tournent sur les MSX 2 ?

Samuel

Le HB F700F possède une prise Péritel en version de base. Il est donc connectable à tout moniteur répondant à cette norme. C'est le cas, entre autres, des Thomson MC 90 036, Eureka HR 14, Philips CM 8535 et équivalents. Enfin, les MSX 2 possèdent une excellente compatibilité avec les MSX 1 (de l'ordre de quatre-vingt-quinze pour cent ou plus).

AMATEURS DE WARGAMES

Bravo pour le dossier sur les Wargames, il était génial. Toutefois, je suis perplexe : je n'arrive pas à nouer de contacts avec des amateurs de ce genre de jeux. Les personnes qui passent une après-midi pour reprendre la ville de Caen, stopper les Allemands à Bastogne ou libérer Da Nang sont-elles si rares ?

Michel Winyona

Cette passion est-elle une maladie honteuse ? Les amateurs de Wargames sont-ils adeptes des plaisirs solitaires ? Questions sans réponses. Pour le moment...

QUEL LOGICIEL ?

Possesseur d'un Atari ST, je désire le connecter à un DX 7 par la prise MIDI. L'avantage est que par le biais d'un logiciel, il est possible de se servir de l'Atari comme d'un magnétophone vingt-quatre pistes. Mais, quel est ce programme et où le trouve-t-on ?

Samuel Adam
78120 Rambouillet

Ce programme se nomme Pro 24 et est édité par Steinberg. Son prix public est de 2 650 francs. Pour obtenir la liste des revendeurs, contactez Saro Informatique, 5, bd Voltaire, 75011 Paris.

IMPRIMANTES

CITIZEN 120 D 2 450 F
CITIZEN LPS 10 2 450 F
CITIZEN MPS 10 4 665 F
CITIZEN MPS 15 5 444 F
CENTRONICS LASER PAGE
Starter kit non-inclus 18 850 F HT

RUN

INFORMATIQUE

62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45.81.51.44
Téléc. : RUNINFO 270841 F
Métro PLACE D'ITALIE

7, rue de l'Eglise - 92220 NEUILLY-SUR-SEINE
Tél. : (1) 46.40.73.26
Métro et Bus PONT DE NEUILLY
Sortie de Métro RUE DE L'EGLISE

la vitrine de l'authentique spécialiste

ouvert de 10 h à 19 h du lundi au samedi

ATARI ST

1040 STF mono 6 990 F
1040 STF coul 8 490 F

PROMO 520 ST

520 STF + SM 125 monochromes 4 990 F
520 STF + SM 1224 couleur 6 490 F

AMSTRAD CPC

jeux CPC
ACE OF ACES C 110 F - D 150 F
ACROJET D 145 F
ASPHALT C 140 F
BIG 4 D 150 F
EAGLES NEST C 95 F - D 140 F
ELITE C 220 F - D 280 F
LEADER BOARD C 110 F - D 160 F
MANHATTAN 95 D 170 F
MERCENARY C 100 F
SPACE HARRIER C 85 F - D 138 F
SUPERCYCLE C 110 F - D 160 F
NEMESIS C 95 F - D 149 F
HT PACK C 105 F - D 149 F
GAUNTLET THE DEEPER C 105 F - D 170 F

LA VRAIE ÉVOLUTION

AMIGA 500
512 K
UC : 4 725 F
UC + Monit. 7 950 F

CLUB AMIGA/RUN
Le lieu de rencontre des utilisateurs
Des logiciels, des livres à prix réduit.
Les nouveautés.
Rejoignez le club AMIGA/RUN

AMIGA 1000 LE CLASSIQUE

UC 5 990 F
UC + Monit. Coul. 8 950 F

DISQUE DUR SCSI 20 MO 11 919 F
EXTENSION 2 MO 7 500 F
SIDE CAR 7 500 F

AMIGA 2000

UC : 11 590 F
UC + Monit. Coul. 14 790 F

AMIGA 2000 XT
Carte XT
drive 3.5" drive 5 1/4"
Monit. Coul. 26 290 F

REVUE AMIGA WORLD 40 F
LIVRES/NOUVEAUTÉS : nous-consulter

PROMO SCIENTIFIQUE

ATARI 1040 STF + DOC
TECHNIQUE - LANGAGES ET
OUTILS DE DÉVELOPPEMENT
OUTILS DE TÉLÉCOMMUNIC.
OUTILS DE BUREAUTIQUE
Moniteur monochrome 9 900 F
Moniteur couleur 11 490 F

PROMO BUREAUTIQUE

ATARI 1040 STF + 4 logiciels
TRAITEMENT DE TEXTE
GESTION DE FICHIER
TABLEUR GRAPHIQUE
UTILITAIRE DE BUREAU
Moniteur monoch. 7 990 F
Moniteur couleur 9 490 F

encore des jeux AMSTRAD

M'ENFIN (UBI) D 185 F
MASQUE D 185 F
TT RACER D 149 F
TOMAHAWK C 95 F - D 145 F
TOP GUN C 85 F - D 140 F
IMPOSSIBLE C 80 F - D 135 F
ALIENS C 135 F - D 180 F
SEMPULCR C 125 F - D 210 F
ALBUM ANTIK
ACCOLADE D 130 F
ARKANOID C 65 F - D 134 F
BOMB JACK C 75 F - D 125 F
KILLED UNTIL DEAD C 90 F
MUTAN C 80 F - D 135 F
TENSIONS C 150 F
XCEL C 24 F

COMMODORE 64/128 ET LEURS ACCESSOIRES : CONSULTER-NOUS

BALL BREAKER C 110 F
SCHOCKWAY
RIDER C 95 F - D 145 F
LEADER BOARD EXEC. 115/160 F
NEMESIS C 95 F - D 145 F
ALLEY KAT C 95 F - D 145 F
ARKANOID C 95 F - D 145 F
HT PACK C 105 F - D 149 F
MUTANTS C 75 F - D 105 F
SENTINEL D 145 F
SHAOLIN ROAD C 120 F
SILENT SERVICE C. 95 F - D 139 F
GRAPHIC EXPENDER 128 150 F

des logiciels AMIGA

DE LUXE PAINT 900 F
DE LUXE PAINT II 1 300 F
AEGIS ANIMATOR 1 435 F
DE LUXE VIDEO 900 F
DIGVIEW 1 995 F
PAGE SETTER 1 230 F
DE LUXE MUSIC C.S. 760 F
INSTANT MUSIC 295 F
IT'S ONLY R & R 260 F

jeux AMSTRAD PC 1512

JEWELS OF DARKNESS 145 F
GOLF TOUR 425 F
KARATEKA 325 F
PITSTOP II 240 F
WINTER GAMES 320 F
BOPE WRESTLE 285 F
F-15 STRIKE EAGLE 233 F
SILENT SERVICE 265 F

jeux AMIGA

PCW AMSTRAD
NEWSDESK La mise en page électronique 495 F
STRIKE FORCE HARRIER 195 F
BOUNDER 145 F
BLAGGER/GUARDIAN 145 F
TOMAHAWK 205 F

des logiciels AMIGA

DE LUXE PAINT 900 F
DE LUXE PAINT II 1 300 F
AEGIS ANIMATOR 1 435 F
DE LUXE VIDEO 900 F
DIGVIEW 1 995 F
PAGE SETTER 1 230 F
DE LUXE MUSIC C.S. 760 F
INSTANT MUSIC 295 F
IT'S ONLY R & R 260 F

jeux AMIGA

PCW AMSTRAD
NEWSDESK La mise en page électronique 495 F
STRIKE FORCE HARRIER 195 F
BOUNDER 145 F
BLAGGER/GUARDIAN 145 F
TOMAHAWK 205 F

jeux AMIGA

PCW AMSTRAD
NEWSDESK La mise en page électronique 495 F
STRIKE FORCE HARRIER 195 F
BOUNDER 145 F
BLAGGER/GUARDIAN 145 F
TOMAHAWK 205 F

REGION PARISIENNE

75001 Paris - 31, bd de Sébastopol - Tél. 42 33 74 45
75005 Paris - 97, rue Monge - Tél. 45 35 00 13
75010 Paris - 1, place de Stalingrad - Tél. 42 09 41 19
75011 Paris - 28, av. de la Motte-Picquet - Tél. 47 05 30 00
75011 Paris - 31, av. de la République - Tél. 43 57 92 91
75014 Paris - 45, av. du Général Leclerc - Tél. 43 27 79 11
75014 Paris - 88, av. du Maine - Tél. 43 21 94 30
75015 Paris - 332, rue Lecourbe - Tél. 45 57 89 39
75017 Paris - 46, av. de la Grande Armée - Tél. 45 74 59 74
75018 Paris - Centre com. Masséna Place de Vénétie - Tél. 45 83 48 92
75019 Paris - 211, rue de Belleville - Tél. 46 07 25 97

95100 Argenteuil - 53, rue P.-V. - Couturier - Tél. 39 61 40 44
95100 Asnières - 56, rue des Bourguignons - Tél. 47 93 90 45
92100 Boulogne - 96, rue Jean - Jaurès - Tél. 46 05 59 04
94000 Créteil - G.E.D. Centre com. Epicerie - Tél. 48 29 11 50
91000 Evry - Centre com. Evry II - Tél. 60 77 39 59
92200 Neuilly - 110, av. Charles de Gaulle - Tél. 45 06 49 49
92200 Neuilly - 110, av. Charles de Gaulle - Tél. 47 47 23 30
93200 Saint-Denis - Centre com. St-Denis Basique - Tél. 48 20 12 15
91700 Ste Geneviève-des-Bois - 95, route de Corbeil - Tél. 60 16 28 50
95200 Sarcelles - Centre com. Les Flanades - Tél. 34 15 61 00
93270 Sevran - Centre com. Beau Sevran - Tél. 43 83 41 11
93240 Stains - Le Globe 93/97, rue de Stalingrad - Tél. 48 26 64 61

33000 Bordeaux - 23, cours de l'Intendance - Tél. 56 44 93 01
01000 Bourg-en-Bresse - 16, bd Saint-Nicolas - Tél. 74 23 48 82
18000 Bourges - 13, place Gordaine - Tél. 46 85 80 32
69500 Bron - Aéroport de Bron - Tél. 72 37 53 16
13480 Cabriès - Centre com. Barnéoud Bâtiment B - Tél. 42 02 54 45
14000 Caen - 87/89, rue de Bernières - Tél. 31 86 65 30
14120 Caen - Centre com. Supermarché-Mondeville - Tél. 31 34 20 30
62100 Calais - Centre com. Continent - Tél. 21 34 90 77
06400 Cannes - Angle rue Hoche (rue du 24 août) - Tél. 93 38 82 83
73000 Chambéry - Centre com. Galion, rue Centrale - Bassens
Tél. 79 70 53 33
37170 Chambray-Les-Tours - Centre com. Chambray II - Tél. 47 28 21 30
28000 Chartres - 19, rue du Bois Merrain - Tél. 37 21 28 28
50100 Cherbourg - 12, av. de Paris - Tél. 33 20 52 52
60200 Compiègne - 23, rue Ste-Cornélie - Tél. 44 86 00 02
71680 Crèche-sur-Saône - Galerie marchande des Bouchardes
Tél. 85 37 16 55
76200 Dieppe - Centre com. Val Duval - Tél. 35 62 99 84
38130 Echirolles - 12, cours Jean - Jaurès - Tél. 76 09 19 09
69130 Ecully - Centre com. Le Perillier - Tél. 78 33 68 01
27000 Evreux - Cap Caer Normandie - Tél. 32 31 17 17
83700 Fréjus - 820, av. Mal de Lattre de Tassigny - Tél. 94 53 32 02
59000 Lille - 59, rue Nationale - Tél. 20 54 83 47
69002 Lyon - 26, rue Grenette - Tél. 78 42 99 79
72000 Le Mans - Galerie des Quatre Roues, rue Dr Leroy
Tél. 43 23 36 40
78200 Mantes - 6, av. de la République - Tél. 34 78 64 40
13006 Marseille - 39, av. Cantini - Tél. 91 78 00 61
13001 Marseille - Centre com. La Valentine - Tél. 94 45 06 67
34470 Montpellier Pérols - Z.A.C. du Fenouillet - Tél. 67 50 02 49
68200 Mulhouse - 75, rue de Franklin
54000 Nancy - Centre com. Saint-Sebastien - Tél. 83 35 70 92
44000 Nantes - 1, place du Change - Tél. 40 48 19 96
58000 Nevers - 1, rue Hoche - Tél. 85 21 50 40
06000 Nice - 122, bd Gambetta - Tél. 93 88 57 57
06000 Nice - 4, bd Jean - Jaurès - Tél. 93 80 87 87
30000 Nîmes - Bd Salvador Allende - Tél. 66 29 87 95
62950 Noyelles - Centre com. Auchan - Tél. 21 49 77 01
64000 Pau - 2, route de Tarbes - Tél. 59 31 64 66
66000 Perpignan - 26, cours Lazare Escarpuel - Tél. 68 34 07 62
86000 Poitiers - Place du Marché N.D. La Grande - Tél. 49 41 63 40
21800 Quetigny - 11, av. de Bourgogne - Tél. 80 46 58 88

42300 Roanne - 21, rue Charles de Gaulle - Tél. 77 32 36 00
17138 La Rochelle - Centre com. Beaulieu - Puilboreau
Tél. 46 67 24 56
76000 Rouen - 24/26, rue du Grand Pont - Tél. 35 07 07 07
76000 Rouen - 90, av. de Caen - Tél. 35 03 95 15
38120 St-Egrève - Galerie march. Continent - 2, rue des Abattoirs
Tél. 76 75 45 50
42000 St-Etienne - 32, rue des Rochettes-Monthieu - Tél. 77 34 19 85
69230 St-Genis-Laval - Centre com. St-Genis II, Z.I. Basses Barolles
Tél. 78 56 43 35
45140 St-Jean-La-Ruelle - Centre com. Auchan - Tél. 38 43 51 20
67200 Strasbourg - Z.I. Haute-pierre-Sud, Maille Hélène - Tél. 88 26 52 64
67000 Strasbourg - Place de l'Homme de Fer - Tél. 88 22 34 00
65000 Tarbes - 1, av. Bertrand Barrière - Tél. 62 51 21 21
31000 Toulouse - 88, allée Jean - Jaurès - Tél. 61 62 90 36
31000 Toulouse - 9, bd Lascrosse - Tél. 61 23 90 94
31120 Toulouse - 36, chemin des Palanques - Portet-s/Garonne
Tél. 61 72 54 25
10000 Troyes - 7, rue de la République - Tél. 25 73 73 89
26000 Valence - 331, rue Victor Hugo - Tél. 75 40 13 30
26000 Valence - Centre com. Valence II - Tél. 75 95 98 92
59650 Villeneuve-d'Ascq - Centre com. Villeneuve II - Tél. 20 91 47 85
69100 Villeurbanne - 180, cours Émile Zola - Tél. 78 84 95 97

PROVINCE

47000 Agen - 90, bd de la République - Tél. 53 66 93 99
49000 Angers - Centre com. Les Halles - Tél. 41 86 11 00
74000 Annecy - 19, rue Sommeiller - Tél. 50 51 47 22
06600 Antibes - 42, av. Robert Soleau - Tél. 93 65 86 65
59410 Anzin - Centre com. Petite Forêt - Tél. 27 29 38 90
13200 Arles - 2 bis, place Lamartine - Tél. 90 96 11 02
84000 Avignon - 16, rue du Vieux Sentier - Tél. 90 85 82 10
90000 Belfort - 52, faubourg de France - Tél. 84 28 38 21
25000 Besançon - Centre com. Chateaufarine, Route de Dole
Tél. 81 52 26 03
62400 Bethune - Centre com. La Rotonde - Tél. 21 56 98 10
34500 Béziers - 35, avenue Rhin et Danube - Tél. 67 31 75 38

NAZA électronique

36-12

36-15 TILT

Dès aujourd'hui
vous pouvez
insérer vos P.A.
directement sur
Minitel.
Composez le
36-15 puis
« TILT »,
rubrique P.A.

VENTES

AMSTRAD

Vends ou échange pour Amstrad CPC nombreux jeux sur K7, nombreuses nouveautés, échange également de nombreux softs contre périphériques. **OLIVIER, 8, rue Alfred-de-Musset, 62630 Etaple-sur-Mer. Tél.: 21.94.34.44.**

Vends Amstrad CPC 464 Monochrome + 20 jeux. L'ensemble : 3 000 F. **Alexis MATHIEU, 107, bd Murat, 75016 Paris. Tél.: (1) 46.51.15.25.**

Vends pour CPC : AMX Mouse + K7 (décembre 1986) : 500 F. Autoformation à l'assembleur en français (livre + K7)

+ Zen + notice : 160 F, originaux K7 : Computer Hits 10 : 100 F, Zorro, Commando, Highway Encounter : 40 F. **François CASTELAIN, 24, rue de la Croisette, 27950 Saint-Marcel. Tél.: 32.51.04.16.**

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + écran + joystick Turbo II + 30 jeux disquettes (garanti 9 mois). Prix : 3 500 F + Discology. **Laurent AMROUCHE, 5, allée Pasteur, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél.: (1) 47.94.12.11 (le soir).**

Vends Amstrad CPC 464 Mono + 13 jeux + joystick. Prix : 2 300 F, port payé. **Jean BENOIT, 25, rue Ampère, 67100 Strasbourg. Tél.: 88.44.36.48.**

Vends Amstrad 464 C + lecteur DD 1 + Jasmin 1 Mega + Okimate 20 + mir.-imag. + joysticks + jeux + 150 hebdo-logiciels + abonnement Amstrad + livres + 20 disquettes 3 P : 10 500 F. **Julien GUERBE, 97, avenue de la Marne, 92600 Asnières. Tél.: (1) 47.90.87.25.**

Vends CPC 6128 couleur (garanti 9 mois) + synth vocal + digitaliseur ARA + stylo optique + joystick + 13 logiciels. Le tout : 6 000 F (valeur 9 000 F). **Marc KINDEL, 36, rue de Mayenne, 94000 Créteil. Tél.: (1) 48.99.18.68.**

Vends originaux de Bob Winner, Jail Break, Ace Face : 100 F ou 250 F les 3. CPC 464 cherche correspondants pour échange ou vente de logiciels. **Hubert DAGNIAUX, 1, avenue des Trois-Astronautes, 19360 Malemort. Tél.: 55.24.08.92.**

Vends CPC 464 (t.b.é.) + moniteur couleur + doubleur joystick + nombreux programmes (Leader Board, Winter Games...). Prix : 2 600 F. **Stéphane HEGEDUS, 23, rue Parmentier, 93100 Montreuil-sous-Bois. Tél.: (1) 48.58.56.88.**

Vends CPC 464 couleur + DD 1 + manuels en français + nombreux jeux en K7 : 4 000 F à débattre (très bon état). **Frédéric OLIVIERI, 127 B, rue de la Pagère, 69500 Bron.**

Vends Amstrad CPC 464 Monochrome avec un joystick, un manuel et 50 logiciels de jeux. Très bon état (décembre 1986). Prix : 2 000 F. **Arnold POUTEAU, 39, bd Saint-Marcel, 75013 Paris. Tél.: 43.36.63.02 (après 17 h).**

Vends Amstrad 464, moniteur monochrome + adaptateur couleur + nombreux logiciels + joystick + plein de bouquins, pour seulement : 2 000 F (t.b.é.) **Nicolas FONTAINE, 17, allée des Platanes, 93200 Saint-Denis. Tél.: (1) 48.22.63.43.**

Vends jeux Amstrad disq. : They sold a Million 1, 1815, Meurtre grande vitesse (70 F). La geste d'Artillac (80 F). Disq. vierges Amsoft. **Olivier BLUM, 26, rue Claude-Genin, 38100 Grenoble. Tél.: 76.54.20.40.**

Vends Amstrad 6128 Monochrome + drive 5" 1/4 Vortex + RS 232 + Modern Digitelec + 2 socles ROM + programmeur Eprom + softs + 15 ROM préprogrammées, etc. **Serge TEILLARD, 16, rue Dareau, 75014 Paris. Tél.: (1) 45.81.59.01.**

Vends jeux pour Amstrad CPC 464 ou 6128 : Miami Vice, Rambo, Commando, Aigle d'Or, Cauldron III, etc. **Sébastien CARON, 7, rue Vales, 31190 Auterive.**

Vends pour Amstrad 6128 originaux bas prix : Sram 2, Passagers du Vent 2, Fer Flamme, HMS Cobra, Meurtres en Série, Faial, Gauntlet, Thanatos, Nemesis. Précisez votre n° tél. en écrivant. **Jérôme DESVAUX, 78, rue Gay-Lussac, 59130 Lambarsart.**

Vends programmes pour Amstrad, etc. (prix à débattre). Recherche tout sur J.-M. Jarre, J.-P. Belmondo, Phil Collins. **Mlle Sandrine DA COSTA, 20, rue Henri-Wallon, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél.: 48.27.80.55 (après 18 h).**

Vends K7 Amstrad originaux : Pacific 70 F, Grand Prix 500cc 120 F, Commando 60 F, Nightmade 60 F. Port payé. **Pascal BERTRAND, 11, rue du Moulin-d'Amour, 17220 La Jarrie. Tél.: 46.35.88.17.**

Vends K7 origi. Amstrad : Zorro Comm. 3D Fight Boul. Dash3 : 45 F pièce ; Barry McGuire, the Hobbit, Mindshadow : 65 F pièce. Possède nombreux jeux. **Bruno ARNOUT, 13, allée César-Franck, 59200 Tourcoing. Tél.: 20.46.46.90.**

Vends CPC 464 couleur + joystick + livre + 20 jeux : Cauldron 2, Gauntlet, Tomahawk, Mandragore, etc. Valeur : 9 000 F. Cédé : 4 500 F. **Christophe GOUALIN, 38, rue du Maréchal-Foch, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél.: (1) 60.16.16.01 (après 20 h).**

Vends Amstrad CPC 464 mono + logiciel + listings + joystick. Encore sous garantie, au prix exceptionnel de 2000 F (logiciels originaux). **Julien GUERBE, 97, avenue de la Marne, 92600 Asnières. Tél.: (1) 47.90.87.25.**

Vends Amstrad CPC 464 monoch. + très nombreux jeux (Sorcery, Eden Blues, Ikari, Fighter Pilot, Alien 8, etc.) + livres : 2 600 F. **Franck FERRE, le Petit-Brandais, 85100 Le Château-d'Olonne. Tél.: 51.22.01.60.**

Vends CPC 464 couleur très bon état + 40 jeux récents (Galivan, Cauldron 2, I. Warrior...) + initiation Basic + 1 deplombeur. Le tout : 4 500 F. Faites vite ! **Sylvain BLANCHOT, Glux-en-Glenne, 58370 Villapourçon. Tél.: 86.78.63.55.**

Vends Amstrad 6128 couleur sous garantie + nombreux logiciels. Valeur : 5 000 F. Vendu : 4 000 F. **Gérard COULTURE, 11, square Robert-Couturier, 77680 Roissy-en-Brie. Tél.: 60.29.16.06.**

Vends Amstrad CPC 464 monochrome + joystick + livre + jeux (action, simulateur de vol et stratégie...). Valeur + de 3 500 F. Prix : 2 500 F. **Damien. Tél.: 46.44.29.93.**

Affaire ! Vends livre du lecteur de disquette CPC 464 et 6128. Etat neuf, prix à débattre + achète jeux sur K7 ou disq. pour CPC 464. **Gaëtan BALMER, 13, rue Fernig, 59300 Valenciennes.**

Vends jeux sur disquettes Amstrad. **Frédéric GUILLARD, 220, faubourg Saint-Antoine, 75012 Paris. Tél.: 43.72.55.52.**

Vends CPC 464 couleur + 2 joystick avec adaptateur + nombreux jeux + listings + revues + livre (logos jeux originaux), le tout très bon état : 4 500 F. **Eric CARME, Paris-5e. Tél.: 43.25.75.16.**

Vends Amstrad 464 couleur, lecteur de disquettes, nombreux jeux, joystick (2), boîte de rangement 40 disquettes. Très bon état : 4 000 F, cause départ. **Wilfried SEBAG, 220, fg Saint-Antoine, Paris-12e. Tél.: 43.72.34.38.**

Vends CPC 464 + moniteur GT 65 + module MP 1 + 2 joysticks + 15 jeux + 1 logiciel de gestion. L'ensemble : 2 100 F. **Jean-Claude HUILLET, 7, rue du Parc, 91320 Wissous. Tél.: 60.11.71.20.**

Vends Amstrad CPC 128 avec beaucoup de logiciels sur 3 et 5 pouces (pas mal de nouveautés). Recherche contacts pour échanges. **Olivier PRISMA, 357, av. de Fabron, 06200 Nice. Tél.: 93.86.60.65.**

Vends imp. Amstrad DMP 2000 et synthétiseur DK Tronik-que stéréo. Prix à débattre. **Jean-Luc GUEBHARD, 91650 Breuillev. Tél.: 47.20.60.07 ou 64.58.55.01.**

Vends CPC 664 mono. + 80 jeux + 10 utilitaires + joy. C Pro 500 + boîte rangt + 1 livre + synt. voc. FR + cordon chaîne hi-fi. Val. : 8 000 F, vendu : 4 000 F. **Vincent FLEURY, 100, rue A-France, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél.: 48.66.32.85.**

Vends pour 6128, Trailblazer 100 F, Million 1 et 2 100 F chacun, Konami's Shits 120 F. **Philippe VERBEKE, 16, rue Bir-Hakeim, 59130 Lambarsart. Tél.: 20.92.63.77 (après 18 h).**

Vends disquettes et cassettes Drigiwales pour Amstrad de tous genres : 70 F, disk : 30 F, K1 + port. Liste contre un timbre, S.V.P. **Serge ESPINASSE, 195, rue Costa-de-Beauregard, 73000 Chambéry. Tél.: 79.75.04.43.**

Vends Amstrad CPC 6128 monochrome + joystick + 30 disques + cordon pour lecteur de K7 + lecteur de K7. Le tout cédé seulement à 4 500 F. **Xavier KERVAGORET, 3, cour de la Ferme, 94460 Valenton. Tél.: 43.89.87.07.**

Vends pour Amstrad logiciels sur cassette (Spindizzy, Finders Keepers, Camelot Warriors, K7 d'alignement, etc.) sur région Puy-de-Dôme. Merci. **Walter LOPEZ, 5, rue Saint-Arthème, 63000 Clermont-Ferrand.**

Vends Amstrad 464 couleur + joystick + jeux + livres. Prix : 2 000 F. Lecteur de disq. + 60 jeux récents. Prix : 1 800 F. **Jean TELLAA, 43, rue Hudier, 93160 Noisy-le-Grand. Tél.: 45.92.96.49.**

Vends ou échange jeux sur CPC 464 (K7), CPC 6 128 (disc) ou MSX 2 (disc). Nombreux jeux. **Demandez Nicolas au 91.88.10.59.**

Vends Amstrad 464 + nombreux jeux + 2 joys. + 1 doubleur + nombreux manuels de programmations. Le tout pour 3 000 F. **Alexis MALPHETTES, 36, rue de Billancourt, 92000 Boulogne. Tél.: 46.04.98.21.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur avec écran monochrome + adaptateur TV + manuel + jeux. Prix : 300 F. **Jean LABBE. Tél.: 45.86.32.56.**

Vends ordinateur Amstrad CPC 6128, état neuf, tout 12 jeux (Orphée, Sram, Elite, Cauldron, Crafton, Foot, Winter games...) 9 livres pour Amstrad + 5 CPC. Prix : 4 000 F. **Tél.: 45.23.48.42 (à partir de 23 h).**

Vends Amstrad CPC 464 monochrome + prise Péritel + nombreux jeux + 12 revues de « Tilt ». Le tout : 2 200 F. **Johann GUINEBERT, 9, bd du Laureat, 05100 Briançon. Tél.: 82.21.10.96.**

Vends CPC 464 couleur, état neuf + nombreux logiciels (Gauntlet, Ikari, Green Beret, Passagers du vent, Winter Games, Ghost N'Goblins...). Prix : 4 150 F. **Jacky KANTIN, 11, rue de Tchecoslovaquie, 44000 Nantes. Tél.: 40.48.15.04.**

Vends CPC 464 monochrome, excellent état + adaptateur Péritel + nbx jeux (dont nouveautés) + joystick avec doubleur. Le tout : 3 000 F. **Bruno ELBAZE, 73, avenue Henri-Barbusse, 93220 Gagny. Tél.: 43.02.61.06.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur + revues + 90 logiciels (Gauntlet, Tensions, Commando...). Le tout : 3 500 F. **Nicolas BADIN, 6, av. de Paris, 14100 Lisieux. Tél.: 31.62.01.85 (après 18 h).**

Vends Amstrad CPC 464 vert + 2 joysticks + 30 jeux. Vite : 700 F ! **Luc RODRIGUEZ, 91, bd Raspail, 75006 Paris. Tél.: 45.48.26.53.**

Affaire ! Vends Amstrad CPC 464 monochrome, bon état + jeux : 1 950 F. **Arnaud FONTFREYDE, 38, avenue Théophile-Gauthier, 75016 Paris. Tél.: 45.27.22.41.**

Vends Amstrad 464 couleur + 20 jeux + originaux + utilitaires. Prix : 3 000 F (facilités de paiement). **David MARUANI, 8, rue du Cdt-Schlossing, 75116 Paris. Tél.: 45.53.39.72.**

Vends pour Amstrad CPC 464 K7 : Night Shade 80 F, Radio I 80 F, Alien 880 F, They sold a million n° 3 (Rambo, Ghost-busters, Kun Fu Master, Fighter P) : 100 F. **Sylvain DANGY, 2, place Voltaire-les-Grandes-Bornes, 95190 Goussainville.**

Vends Amstrad CPC 464 monochrome + lecteur disquettes : 2 000 F. Extension mémoire DK'TRINIK 64 K : 400 F. Adaptateur Péritel MPI : 250 F. **Véronique CHEVILLAT, 44, rue Cluseret, 92150 Suresnes. Tél.: (1) 45.05.06.29.**

Vends K7 Amstrad : Winter games, Sorcery, Expl. Fist, Zorro, Highway Encounter, Solo à million 2, Winter Sport... : 75 F l'un à débattre. **Thomas LEVY, 313, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél.: 45.58.10.44 (après 18 h).**

Vends Amstrad CPC 464 moniteur couleur 11 jeux c. optique joystick. Tout très bon état, 1 an. Minimum prix : 3 500 F (avec manuel). **Paul DUCROIX, 36, rue Emeriau, 75015 Paris. Tél.: 45.77.66.15.**

Vends Amstrad CPC 664 couleur + nombreux logiciels + lecteur K7 + nombreuses revues. Le tout en excellent état pour 3 500 F. **Thomas DELABRIERE. Tél.: 43.21.74.79.**

Vends Amstrad CPC 464 monochrome très bon état : 1 700 F, cause double emploi. Nbx jeux disponibles (5e Axe, Sorcery, Last V8, Great Escape, etc.). **Pierre TURPIN, 2, rue du Pas-de-la-Mule, 75003 Paris. Tél.: 42.78.94.76.**

Vends Amstrad 464 couleur, très bon état, encore sous garantie + 70 logiciels (tous les Tilt d'or 85, 86 fonctionnant sur Amstrad), pour 3 000 F. **Nicolas VARCHÉ, 59, Grande-Rue, 72200 La Flèche, Sarthe. Tél.: 43.94.12.85.**

Vends CPC 464 coull., très bon état + 30 jeux + dédoubleur joystick : 2 500 F (sur Calvados de préférence). **Xavier BAYARD, 1107 quartier des Belles-Portes, 14200 Hérouville-Saint-Clair. Tél.: 31.94.46.59.**

APPLE

Vends Apple IIc + moniteur + lecteur ext. + impr. scribe couleur + joystick + souris + tablettes tactiles + nombreux programmes + documents. Prix : 8 000 F. **Omair MADHARZI, 14, rue Félix-Maire, 94000 Créteil. Tél.: (1) 43.75.15.53.**

Vends Apple IIc avec drive et moniteur vert + logiciels divers + joystick. Vendu pour la modique somme de 7 000 F (à débattre). Urgent ! **Bruno PARRAIN, 6, rue du Maréchal-Lannes, Epinay-sous-Sénart, 91800 Brunoy. Tél.: (1) 60.46.23.76.**

Vends Apple IIc 384 KO + drive + souris + utilitaires (Mouse Desk...) + jeux (Conan) + livres + Péritel. Prix : 5 600 F (neuf - décembre 1986) cause double emploi. **Rodolphe THIEBAUT, 21, rue Charles-Gounod, 28000 Chartres. Tél.: 37.34.81.36.**

Vends Apple IIc (1 an) + souris + joystick + logs + sac + manuels + CBS + module Turbo + 3 cartouches. L'ensemble vendu : 6 500 F. **Lionel SFAR, 2, bd Jourdan, 75014 Paris. Tél.: (1) 45.88.93.34.**

Vends Apple IIc 128 K 80 col. couleur, duodisk + contrôleur, carte 2 80, moniteur Apple, imprimante Silentype, carte série, nombreux Logs, joystick, docs : 6 500 F. **Lionel HY, 4, allée des Chevreuils, 60520 La Chapelle-en-Serval. Tél.: 44.54.64.58.**

Vends Apple II GS bon état, 3 000 F, pour raison de départ. Adresser 3 timbres à 2,20 F pour réponse. **David JAVEL, chemin de Valsère, 13510 Equilles.**

Vends carte Chat Mauve, très peu servi : 1 600 F. Achète imprimante pour Apple II GS, ainsi que 2 drives 5" 1/4 (même hors d'état). **Laurent VERCELLI, Gascogne 1, 49, rue de Châtenay, 92160 Antony. Tél.: (1) 42.37.55.38.**

Vends Macintosh 128 K + livre + 5 disquettes pour 9 500 F. Vends MOS 5 + clavier mécanique + interface + 3 manettes + 20 jeux + magnéto + crayon optique : 2 900 F. **Laurent DIDIER, 52, Grde rue des Charpenes, 69100 Villeurbanne. Tél.: 78.89.70.74.**

Affaire. Vends Apple IIc 128 Ko + écran + support + souris + câbles : imprimante + Péritel + Minitel + nombreux logiciels avec documentation. Cédé : 8 900 F. **Olivier BARTHÉLEMY. Tél.: 82.88.03.79.**

Vends Apple II + cartes : 16 K, RVB, S. série 2 drives, mon. couleur Philips et N et B Sanyo, tablette Koala Pad, joystick + jeux : 8 500 F. **François MARCHAL, 37, rue Saint-Sébastien, 75011 Paris. Tél.: 48.05.38.81.**

Vends Apple II C + écran + souris + utilitaires (mouse-point, procède, etc.) + docs + disquettes : 6 000 F. Cadeau : Spectrum Plus + jeux. **Jean-Marc ARPIMO, 5, rue des Rayes-Vertes, 95610 Eragny-Oise. Tél.: 30.37.49.70.**

Vends Apple 2C drive intégré 128 K + drive externe + moniteur 2c + support + Péritel + souris + joystick + nbx logiciels à date du 05/04 : 6 500 F. **Nicolas DAYRET, place de la Gare, bâtiment 4, 91230 Montgeron. Tél.: 69.40.35.27.**

Vends Apple IIc + moniteur vert IIc + support + souris + joystick + prise Péritel + doc. + livres (730 pages) + logiciels dont version calc., budget familial : 5 500 F. **Guillaume LAUCOURNET, 4, rue du Débarcadère. Tél.: 45.74.05.24.**

Vends Apple 2e Azerty + carte chat mauve 128 K 80 col + imprimante + souris + joystick + livres + nombreux logiciels pour 7 000 F. **Benjamin CHEREL, restaurant « le Poivre », Cedex 164, 38190 Crolles. Tél.: 76.08.91.38.**

Vends Apple 2 + moniteur + drive + joystick + cartes 128 K + couleurs + nombreuses disquettes + manuels. Prix : 3 500 F. **Paul DELARUE, 13, rue du Gai-Savoir, 95220 Herblay. Tél.: 39.97.93.60.**

Vends Apple IIc Microway à pavé magnétique + lecteur + carte couleur Péritel + joystick + disks (ix. util.) : 3 600 F. **Thierry LOUCQ, 14, rue Neil-Armstrong, 78280 Guyancourt. Tél.: 30.43.18.38.**

Vends Apple IIc + moniteur monochrome + lecteur de disquette + joystick + livre de programmation et journaux + nombreuses disquettes (Sorcellerie II). **Tél.: 47.05.30.07.**

Affaire ! Vends Apple IIc + monit. + joyst. + lect. ext. + image writer + modem + logs pro : multiplan, epistol... + 50 disq. jeux : 10 000 F. **Alain MAURY, 50, rue Raynouard, Paris-16e. Tél.: 45.20.21.08.**

Vends ordinateur Apple IIc 128 K, lecteur 5 1/4 intégré, RVB Péritel, joystick, souris + nbx logiciels et docs. L'ensemble : 5 500 F à débattre. **Jean-Marc ROUSSEAU, 10, résidence Vert-Pré, rue de Hausquette, 94600 Anglet. Tél.: 59.31.97.48.**

Vends Apple E Europlus 64 K complet : 3 000 F + disquettes Amstrad (originaux) : Datamat, Starglider, Dan Dare, Discovery + cassettes, bas prix. **Pierre SCHBATH, 1, rue Jacques-Louis-Bernier, 92700 Colombes. Tél.: 47.85.83.70.**

Vends Apple IIc 128 K + 80 cols + RVB + Duodisk + imprimante + moniteurs : vert Apple, couleur Taxan + joystick + nbx livres, progs, docs : 10 500 F. **Eric COLLAS, 9, allée des Chênes-Verts, 78150 Le Chesnay. Tél.: 39.55.36.30.**

Vends Apple II Plus + 64 K + moniteur + lecteur de dis-

quettes + imprimante + nombreux logiciels + 7 livres + joystick + Péritel. Le tout : 2 900 F. **Thomas EPSZTAJN, 6, rue Joseph-Bara, 75006 Paris. Tél.: 43.54.17.43.**

Vends Apple Ite moniteur vert, drive, joystick, carte 80 col, étendu MBS, jeux env. 150. Prix : 5 000 F. **Michel BIGLIA, 9, traverse de la Gragnarde, bât. A1, 13011 Marseille. Tél.: 91.44.92.50 (après 18 h).**

Vends jeux Apple : Le mur de Berlin va sauter ; Karaté 1 et 2 ; Winter game + autre jeu et des disquettes vierges. Cause : pas d'Apple. **Cédric CHAPUS, 94, rue Victor-Hugo, 78280 Guyancourt. Tél.: 30.43.54.46.**

Vends Apple IIc + moniteur IIc + drive + modem + image writer II + logiciels Epistole version Cal C/Com/Tel, etc. + jeux : 12 000 F à débattre. **François ROUSSELIE, 5, rue Leroux, 75116 Paris. Tél.: 45.00.38.69.**

Vends pour Apple IIc carte 6502c accélérateur Speedemon : tous vos prgs tournent 3, 6 fois + rapidement ! Prix réel : 2 500 F, cédée à 900 F. Vite ! **Hong Hai YUONG, 47, rue Dombasle, 75015 Paris. Tél.: 42.50.00.88.**

Vends ou échange logiciels de jeux pour Apple II : (Moe-bius, Karateka, Sorcellerie I-II-III, Mandragore, Summers Games I-II-III, etc.). Prix bas. **Stéphane LEHNERT, 25, promenade Maxime-Gorki, 78500 Sartrouville. Tél.: 39.13.26.52.**

Apple vend jeux et utilitaires pour IIc et IIc. Réponse par courrier uniquement. **Jean-Christophe CIMETIERE, 21 bis, rue de Tivernon, 28390 Toury.**

Vends Apple IIc + mon. IIc + souris + joystick IIc + nombreux prgms et de docs. Le tout en excellent état. Prix : 7 800 F à débattre. **Dominique BENAUD, 3, rue des Charmettes, 92140 Clamart. Tél.: 46.30.41.88.**

Vends carte Appletel avec logiciel et manuel et cordon Péritel : 3 000 F. Vends carte Mouse 2 avec souris et logiciel Mousepaint et manuel : 1 000 F. **Cyril NOIRTIN, 8, rue Saint-Julien, 54000 Nancy. Tél.: 83.30.17.50.**

Vends pour Apple : Amazon, Fight Night, Captain Good-night, Conan, Drol Zorro, Goonies, Karateka, Hacker, Kunk Fu Master, Masquerade. Bas prix. **Philippe FOISSY, 9, rue Normande, 91160 Ballainvilliers. Tél.: 64.48.61.21.**

Urgent ! Vends Apple IIc (janv. 86), état neuf + moniteur monochrome + souris + joystick + prise Péritel + utilitaires + jeux + doc : 5 900 F. **Laurent GUILLAUMIN,**

81, avenue des Jonquilles, 91800 Boussy-St-Antoine. Tél.: 69.00.49.04.

ATARI

Super occasion : vends disq. Atari à prix intéressant + 800 XL + 1050. **Emmanuel GAUTHIER, 70, rue Franklin, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél.: (1) 34.51.52.25.**

Vends ou échange des jeux pour Atari 520 ST et recherche contacts durables pour échanges divers pour Atari et aussi C 128. **Raphaël HUISMAN, 2, avenue de la Jonchère. Tél.: (1) 47.41.13.29.**

Vends logiciels en K7 pour Atari 800 XL : 50 F chaque. **Jérôme SERAIS, 16, rue Saint-Martin, 50410 Percy.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + jeux (The Pawn, Solo Fligh 2, etc.) + VCS 2600 + cartouches + joystick : 3 000 F. **Vincent MARY, 21, avenue du Général-Leclerc, 75014 Paris. Tél.: (1) 43.20.72.16.**

Vends Atari 2600 VCS + 8 K7 (tennis, Obelix, River Raid, etc.) pour 1 000 F ou échange contre drive 1050. **Cyril ANDRE, 10, rue du Bas-à-l'Heure, 80100 Abbeville. Tél.: 22.24.16.55.**

Atari : Vends ou échange programmes pour STF/XL/XE. **Jean-François TEIGNY, 4, place de la Sapinière, 94470 Saint-Léger.**

Vends drive SF 354 pour 520 ST. Cherche échange programmes. **Christophe LEPOIVRE, 72800 Luche-Pringe. Tél.: 43.45.45.15.**

Vends 130 XE + 1050 neufs + 1029 + XC11 + tablette + nombreux logiciels de jeux + 2 boîtes de rangement. 5 000 F ou séparément. **Jacky LE CALVEZ, appt U 411, rue de Flandres, 22300 Lannion. Tél.: 96.48**

jeux disk. Valeur 13 000 F, vendu 8 000 F. Transfo neuf + notices livres, tel. état g. **Pierre CAQUARD, 1, rue du 8-Mai-1945, 78210 Saint-Cyr-l'École.** Tél.: (1) 34.60.41.25.

Vends Atari 800 XL + drive + nbx logiciels + livres, etc. Echange logiciels sur 520 ST, réponse assurée. **Laurent MARTIN, La Jole-de-Vivre, bât. N6, 07100 Annonay.** Tél.: 75.67.71.95.

Vends Atari 800 XL + Péritel + 3 K7 de programmation en Basic vendu : 700 F (peu servi, TBE). **Rodolphe GUILLEMET, 85, avenue Jean-Jaurès, 91230 Montgeron.** Tél.: (1) 69.40.71.85.

Vends et échange nombreux logiciels pour 520 STF et 130 XE. Me contacter au plus vite. **Frank BENICHO, 11, rue des Platanes, 93600 Aulnay-sous-Bois.** Tél.: (1) 48.66.21.45.

Vends Atari 130 XE + magnéto + joystick + jeux : 900 F. **Bernard BELKADI, 9, rue Buffon, 72200 La Flèche.** Tél.: 43.94.14.87.

Vends Atari 800 XL + 1050 + CX11 + nbx jeux (K7 et disq.), FS2, karaté... et plusieurs livres de programmation + joysticks (en très bon état) : 3 300 F. **Seng BANNAVONG, 1, allée La Pérouse, 93270 Sevran.** Tél.: (1) 43.85.45.48.

Vends Atari 800 XL + lect. K7 et disq. + tab. tactile + adapt. TV + logs + magazines + livres + manettes : 2 500 F. **Pascal OLIVE, quartier Saint-Marcel, route d'Ansois, 84530 Villelaure.** Tél.: 90.79.29.82.

Vends lecteur de K7 1010 + nbx logiciels (Ballblaster...) pour 200 F seulement. Vends ou échange jeux sur 1040 ST pour 800 XL. **Alain LOZANO, rés. des Quatre-Tours, E 12, place du Berry, 93130 Le Blanc-Mesnil.** Tél.: (1) 48.66.20.61.

Vends originaux pour Atari ST : Passagers du vent, Brat-tacas, World Game, Leader Board, The Pawn. 700 F uniquement le tout. Cherche Amigalst. **Jean-Luc TAUNAY, 17, rue Thoun, 75005 Paris.** Tél.: (1) 43.26.66.72.

Vends drive Atari 1050 + imprimante couleur A1020 + lecteur de K7 A1010 + logiciels + livres. Réponse assurée. **Christophe DESSAGNES, ch. de Clavières, Poissy, 74330 La Balme-de-Sillingy.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + nbx disques de jeu + boîtier, livres. Le tout 1 500 F. **Christophe HALADJIAN, 18 bis, square Jacques-Menier, 77420 Noisiel.** Tél.: (1) 60.05.55.32.

Vends Atari 2600 + 2 paires de joystick + 14 cartouches (Phoenix, Pac Man, Frogger, Space Invaders, Space War, etc.). Prix : 1 500 F. **Sébastien CARON, 7, rue Jules-Vaès, 31190 Auterive.** Tél.: 61.50.81.23.

Vends Atari 800 XL + Moniteur + Mono + Lecteur XC12 + nombreux jeux + manette + cours Basic en cassette. Le tout encore sous garantie : 2 800 F. **Karim GALLLOUL, 12 bis, rue Benoît-Oriol, 42400 Saint-Chamond.** Tél.: 77.31.56.96 (après 18 h.).

Vends Atari 520 STF + souris + ROM + 80 disks (garantie 1 an 3/4, TB état) + joystick. Prix : 5 200 F. **Vincent BONNET, 15 bis, rue Saint-Léger, 78100 Saint-Germain-en-Laye.** Tél.: (1) 34.51.78.57.

Vends Atari 130 X + mag. + jeux (12) + Atari 2600 + joystick + jeux + Commodore Vic 20 + mag. (compatible C64) + initiation au Basic. Le tout pour 2 300 F. **Bruno BOUILLAT, chez M. Fleur, 22, rue Gabriel-Peri, 92300 Levallois-Perret.** Tél.: 47.57.70.79.

Vends Atari 800 XL + lect. K7 1010 + drive 1050 + nbx progs (Bruce Lee, Free, Pitfall...) + livres + joystick. Prix : 3 000 F. Vends séparée possible. **Guillaume MARTINACHE, 35, rue Gaston-Vérite, 93930 Aix-les-Ouches.** Tél.: 20.71.73.22.

Vends pour Atari ST. The Pawn, Ultima 2, Brat-tacas, Mercenary, Lands of Havoc, Wanderer, Passagers du Vent, Eden Blues. 150 F l'un ou 900 F les 6. **Jean-Pierre LAVIE, 4, rue des Bains, 64290, Gan.** Tél.: 59.21.53.76 (après 17 h.).

Affaire ! Vends console Atari 2600 ST + 5 jeux + 1 manette. Prix : 1 000 F. **Stéphane BASSAL, Saint-Just-de-Claix, 38680 Jont-en-Royans.** Tél.: 75.48.40.40.

Vends imprimante Atari 1027 neuve, jamais servie, qualité courrier, avec des progs : Synfile, Syncale, Visicale et un traité de textes. **Julien MINOIS, 23, parc Morambeau, 71670 Le Breuil.** Tél.: 85.55.11.41.

Incroyable ! Vends Atari 520 ST de janvier 87 + 30 jeux pour seulement 3 700 F !!! **Thierry VIV, 50, rue de Lagny, 93100 Montreuil.** Tél.: 48.51.61.34.

Affaire ! Vends Atari 800 XL + lecteur de cassettes, état neuf. Le tout : 7 000 F + livres d'accompagnement. **François WEIGNEL, 18, rue des Saules, Fellingring, 68470 Wesseling.** Tél.: 89.82.66.42.

Stop ! Affaire : vends Atari 800 XL + 2 joy. + lecteur K7 XC 12 + 6 cart. + tab. tactile + 11 K7 de jeux + prise péritel, pour 2 000 F. Urgent ! Presque neuf. **MECAMOR-GAME, 165-167, rue de la Roquette, 75011 Paris.** Tél.: 43.73.80.34.

Vends pour Atari XL/XE, drive 1050 (sous garantie) nombreux progs, 15 livres, revues, notices, le tout ou séparé, à très bas prix. **Franck PHILIPPE, 22, jardin des Tuileries, 57980 Diebling.** Tél.: 87.02.80.33.

Vends 2 joysticks, prises Atari + frais d'envoi, échange disks

sur 520 STF : Eden Blues, Rogue, Hacker 2, etc. **Nicolas RAGAIGNE, 15, chemin de Berzet, 63122 Ceyrat.** Tél.: 73.61.47.80.

Urgent - Affaire : vends Atari 800 XL + lect. K7 1010 + 2 joysticks + nbx jeux et livres + Basic (123) + 5 Atariens. Prix à débattre : 1 400 F. **Thomas REPOLT, 1, avenue de la Petite-Hollande, 59700 Marcq-en-Baroeul.** Tél.: 20.98.25.01.

Atari 800 XL + Péritel + lect. K7 + lect. disq. + int. parallèle + cours Basic + 2 joy. + doc. + jeux + Util (ASS. + Disabl.). Prix : 2 500 F. **Alain ROMAIN, 24, clos des Coquelicots, 78280 Guyancourt.** Tél.: 30.43.20.36.

Vends Atari 800 XL + 1050 drive SS garantie + 1010 + 2 joysticks + 20 jeux + livres, tout en très bon état. Acheté 7 000 F. Vente : 4 500 F. **Philippe KERSANTÉ, 34, rue de Villaines, 95560 Montsoult.** Tél.: 34.73.94.89.

Affaire : vends Atari 800 XL + lecteur 1050 avec nbx logiciels : 1 900 F ou vente séparée possible. **Eric COURAGEOT, 2, rue du Dr-Guérin, 10200 Bar-sur-Aube.** Tél.: 25.27.35.56.

Vends Atari 130 XE + mag. + 50 jeux : 1 600 F. Disk jeux 20 F pièce. Echange ou vends jeux pour 1040 ST. Disk vierge : 150 F les 10. **JACKY.** Tél.: (16-1) 48.47.95.29.

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + 80 jeux sur disquettes + 1 cartouche bon état : 2 500 F. **Arnaud MAILLET, 18, rue Charles-le-Maout, 22000 Saint-Brieux.**

Vends Atari 520 STF gonflée à 1 Méga (c'est donc un 1040) + moniteur couleur + souris + jeux (une trentaine). Prix : 8 500 F. **Dany BOOLAUCK, 105, rue de Saussure, 75017 Paris.** Tél.: 42.67.10.15.

Vends tablet. tactile Atari en très bon état : 299 F et logiciels sur disk pour Atari 8 bits, cause st. ach. logiciels pour 520 STF à bon prix. **Rémy PAYEN, 34, av. de Lorraine, 87290 Chateauponsac.** Tél.: 55.76.52.11.

Vends Atari 800 XL + lecteur XC 12 + 2 joysticks + 1 livre + 5 jeux. Le tout : 2 000 F (matériel tout neuf). Ecrire à **David FAYOLLE, La Trêve-Chagnon, 42800 Rive-de-Gier.**

Vends moniteur pour Atari ST, moyenne résolution/couleur, état neuf, garanti 6 mois. Prix : 2 200 F. **Olivier TEL.** Tél.: 43.73.39.33.

Dément ! un Atari XL à ce prix ? Non ! Avec : 600 XL + 64 K + magn. K7 XC 12 + nbx jeux/K7 + drive 1050 + jeux/disk : 3 100 F. **Laurent TOURNADE, 55, avenue de Verdun, 12200, Villefranche-de-Rouergue.**

Vends Atari 800 XL + imprimante 1029 + lecteur K7 XC 12 + jeux état neuf : 2 500 F. **Nicolas TRIBUT, 132, résidence Gilles-de-Wailly, 9, rue Émile-Cossonneau, 93160 Noisy-le-Grand.** Tél.: 43.05.12.80.

Vends Atari 800 XL + drive + nbx disks de jeux (toutes nouveautés) + boîtier + 2 livres. Prix : 1 500 F. **Christophe HALADJIAN, 18 bis, square Jacques-Menier, 77420 Noisiel.** Tél.: 60.05.55.32.

Vends Atari 400 16 K + TV couleur système PAL + joy. + lecteur K7 + jeux : cartouches K7 + langage Pilot + instructions : 1 000 F (à débattre) **Laurent SALAINE, 38, rue du Mont-Valérien, 92210 Saint-Cloud.** Tél.: 47.71.81.82.

Urgent ! Vends Atari 800 XL (64 K) péritel + lect. K7 + 12 logiciels (Bruce Lee, Zaxxon...) + livres + revues spécialisées + 200 listings : 1 800 F (à débattre). **Christophe VALADE, 9 bis, rue des Chênes-Fouchierans, 39100 Dole.** Tél.: 84.82.22.21.

Atari XE : vends nbx jeux en disp. Prix massacrés. Ex : Rembrandt, Leaders, Hardball, Spyl 1 & 2, Karateka, Fight night... **Xavier LAZARUS, 66, allée de Fauvettes, 60230 Chambly (région parisienne).** Tél.: 30.34.93.27.

Cause vente ST, cède (Publishing Partner, Sdi, Fleet, Street, Editor, Pass. du Vent 2, Deg. Elite, Mgt, Flight 2, Aegis Animt., Gfa, etc. (prix sacrifiés). **Philippe BAROIN, 1, rue Louis-Rolland, 92120 Montrouge.** Tél.: 46.55.78.14.

Vends Atari 800 XL + 1010 + tablette tactile + 33 jeux : 1 400 F. Vends ZX 81 + 16 K + magnéto + 12 jeux + 12 livres : 700 F. **Gilles BACIGALUPO, 55, rue de Tanger.** Tél.: (1) 42.01.88.87.

Vends Atari 800 XL + drive 810 Chipé + nombreux programmes (Alternate Reality, Trailblazer...) + joystick, très bon état : 4 000 F. **Xavier REGORD, 45, place du Bois-des-Aulnes, 95220 Herblay.** Tél.: 39.97.39.17.

Vends Atari 130 XE + drive 1050 + 2 coffrets de rangement + nbx jeux + 2 manettes de jeu. Le tout : 3 000 F. **Alexandre LIBRETTI, 3, SQ, Camelinat, 91000 Évry.** Tél.: 60.78.06.10.

Atari 1040 ST FM + nbx progs + docs : 8 500 F. **Jean-François AUFORT, 138, bd Longchamp, 13001 Marseille.** Tél.: 91.05.87.40.

Vends Atari XL 11 + jeux : Mr Do, Plac Man, Dig Dug, Pole Position, Goonies, Raid Over Moscow, Mercenary 1 et 2, 5 Mach Hit 6, (K7), 600 F. **Franck POIDVIN, 27, rue des Écondeaux, 93800 Epinay-sur-Seine.** Tél.: 48.29.66.15.

Liquide softs pour Atari ST ainsi que nombreux accessoires et notices. **Ludovic IHADADENE, 3, rue du Pont-Colbert, esc. I, 78000 Versailles.**

Vends Atari 800 XL avec plus de 50 logiciels (Zorro, Bruce, Azylum, F15, Goonies, etc.), et en plus, 5 livres. Le tout pour 1 000 F. **Émile DUCARIN, 49, av. Grande Rue Villiers-sur-Terre, 60001 Alonne.** Tél.: 44.07.74.85 (après 18 h.).

Vends Atari 130 XE + tablette + cordon imprimante + livres + revues + CGV + A 1020 + très nbx pgms + 1050 Abime + A 800. 8 000 F. **Serge MELICIANI, 35, chemin des Coudriettes, 78990 Élanecourt.** Tél.: 30.62.75.37.

Vends Atari 800 XL + magnéto XC-11 + jeux (Hacker, Hardball, Zorro, Internat, Karaté, The Last V8) + manette Atari. Le tout : 1 000 F. Très bon état. **Alexandre EMKLAAR, 50, rue des Peupliers, 78790 Septeuil.** Tél.: 30.93.45.90.

Vends Atari 1040 STF + écran monochrome + 28 drive + importante logithèque + livres + docs + joystick, garanti 7 mois : 8 000 F. **Roger SOIMOSAN, 16, rue d'Alsace, 92300 Levallois.** Tél.: 47.57.48.15.

Cause vente de mon 520 STF, cède disq. à bas prix. Jeux et utilitaires. **Jean MICHELETTA, 47, rue François-Taddei, 13007 Marseille.** Tél.: 91.58.19.51.

Unique : solde logiciels pour Atari (cause départ). Ces logiciels sont des originaux. Prix massacrés. Contacter (région parisienne) : **Franck DEMRI, 50, quai du Petit-Parc, 94100 Saint-Maur-des-Fossés.** Tél.: 42.83.42.18.

Affaire ! Pour 520 ST : Vends jeux et utilitaires à prix très bas. **Stéphane BIDOUEZ, 417, route du Médoc, 33520 Bruges (près de Brodeaux).** Tél.: 56.28.54.24 (13 à 22 h.).

Stop ! Vends Atari 1050 neuf : 1 100 F + jeux en cadeau. Vends Atari 1010 : 300 F + jeux. Echange nbreux jeux pour Atari 800 XL sur disks uniquement. **Luc CORBIERE, 1, rue Emmanuelle-de-Martonne-Cantelouve, 81100 Castres.** Tél.: 63.35.81.36.

Vends Atari STF 520 : cherche ou échange programmes 520. **Christophe LEPOIVRE, Luché-Pringé, 72800.** Tél.: 43.45.45.15.

Vends pour Atari ST, mes logiciels restants ainsi que nbx softs de gestion comptable, fichier, trait. de textes et nouveautés. **Ludovic IHADADENE, 3, rue du Pont-Colbert, esc. I, 78000 Versailles.**

Vends drive SF Atari 520. Cherche ou échange programmes 520. **Christophe LEPOIVRE, Luché-Pringé, 72800.** Tél.: 43.45.45.15.

Vends pour Atari 2600 : cartouches Chopper Command, Starmaster, Warlord, Haunted, House, Missile Command, Outlaw, Night Driver, Jungle Hunt : 50 F l'un. **Mathias HAVET, 25, rue de la Gare, La Crèche-Baillet.** Tél.: 28.40.40.11.

Vends moniteur monochrome Atari SM 125 pour 520 ST : 1 500 F. Neuf, non déballé, facture 27 février 87. **Stéphane PARISOT, 69, rue de la Belle-Épine, Val des 4 Pignons, 78650 Beynes.** Tél.: 34.89.33.18.

Vends Atari 520 STF, 5 mois, comme neuf, plus 30 disquettes de jeux. Prix : 4 000 F ferme. Vends ou échange jeux STF Atari. **Henri CARTHONNET, 132, rue des Chanelles, 63100 Clermont-Ferrand.** Tél.: 73.37.28.33.

Liquidation de mes softs pour Atari 130 XE, Visicalc, Solo, Flight, Sam. Cherche échange pour 520 STF. **Franck BENICHO, 11, rue des Platanes, 93600 Aulnay-sous-Bois.** Tél.: 48.66.21.45.

Vends Atari 800 XL + lecteur K7 + jeux + 1 manette (peu servi). Le tout : 1 000 F. **Bertrand DARDENNE, chemin des Grasses, 32200 Gimont.** Tél.: 62.67.78.01.

Vends pour Atari ST : Arena : 150 F ; Karaté Kid : 130 F ; Hacker 2 : 130 F ; Music Studio : 150 F (logiciels neufs et d'origine dans leur boîte). **Gilles PILATO, 21, rue de Confians, 94220 Charenton.** Tél.: (1) 43.68.66.33.

A saisir ! liquide softs Atari XL/XE (Silent Service ; Karateka ; Leader Board ; Conan). **Marc ALBRIEU, 28, rue de Cuvray, 91230 Montgeron.**

Vends table graphique « Koala Pad » pour Atari 400-800-XL neuf, jamais servi. Prix : 1 000 F. **Jean-Claude DENIS, 11, rue de la Mare-Longue-Noue, 77500 Chelles.** Tél.: 60.08.37.10.

Atari ST : Vends Starglider, Basic, Gfa, World Game : 560 F. Cherche renseignement sur Deep Space, Passagers du Vent, Degas, Elite, Flight Sim 2, Help ! **Sébastien DE RANITZ, 158, rue Général-Lacour, 77780 Bourbon-Marlotte (près de Fontainebleau).** Tél.: 64.45.71.24.

Vends programmes originaux pour Atari 520 ST et 1040 Dans région Lille uniquement. Prix très bas en m'écrivant, précisez votre numéro de tel. **Jérôme DESVAUX, 78, rue Gay-Lussac, 59130 Lambertsart.**

Vends Atari 800 XL + 1050 + 30 jeux pour 2 000 F. Vente séparée possible + vends C64 Pal avec adaptateur : 1 400 F + moniteur monochrome : 980 F + nbx jeux. **Pierre CROZAT, 167, avenue Victor-Hugo, 93300 Aubervilliers.** Tél.: 48.24.11.96.

Vends jeux Atari XL bas prix. Prog. public dom. **Tél.: 48.52.08.26 (soir).**

COMMODORE

Vends pour C 64/128 moniteur couleur 1901 HR neuf, emballage (garanti 1 an) : 2 500 F. Echange news et anciens programmes C 64. **Bernard DEBARRE, 2, rue des**

Plants-Verts, 95000 Cergy. Tél.: (1) 30.73.08.67.

Vends C 128 + drive 1541 + interface Péritel + interface Midi + fastload + supertrack + souris + geos + livres + nombreux programmes. Prix : 5 000 F. **Lionel JARLAN, 80, rue Danrémont, 75018 Paris.** Tél.: (1) 42.55.50.06.

Vends Commodore VIC 20 + moniteur noir et blanc + lecteur de K7 + 10 K7 de jeux et une cartouche de jeu. Valeur : 2 000 F. **Teddy KALIFE, 60, rue Emeriau, 75015 Paris.** Tél.: (1) 45.78.95.55.

Vends C 128 D + 1571 int. + 1530 + MPS 801 + nombreuses disquettes. C 64 + int. Pal/Secam/antenne + livres + docs + K7. Atari 520 ST + TOS en ROM + souris + Péritel. Prix : 8 700 F (ou séparé). **Philippe REZE.** Tél.: (1) 45.31.31.84.

Vends Commodore 128 + lecteur K7 + adaptateur Péritel + joystick + jeux + manuels (le tout en excellent état). Prix : 2 500 F seulement ! **David COUSO, 31, rue La Fontaine, 75016 Paris.** Tél.: (1) 45.20.41.26.

Vends C 64 (84) + 1541 + 1531 + télé couleur + manette + jeux sur disquettes (News Comme Gautlet, Arknoïd, etc.) Prix : 4 000 F, à débattre (urgent). **Davia LEROUX, 23, avenue Paul-Eluard, bât A 1, 93000 Bobigny.** Tél.: (1) 48.31.93.70.

Vends C 64 + lecteur K7 + 2 joysticks + nombreux K7 jeux récents (Hacker I et II, Aliens, Infiltrator) - Standard RVB Péritel. Prix : 2 500 F (à saisir). **Jean-Martial LEFRANC, 5, rue Cavendish, 75019 Paris.** Tél.: (1) 42.05.69.39.

Vends C 64 + drive 1541 + Péritel + nombreux programmes dont Leader DBroad, Gosdi'n Gobalins, Marble Madness, etc. Prix : 4 200 F. **David PRIMAUX, 50, rue de la République, 93100 Montreuil.** Tél.: (1) 48.57.81.05.

Vends C 64 + drive 1541 + lecteur K7 + imprimante MPS 801 + nombreux jeux (nouveautés) + utilitaires. Le tout : 3 500 F. **Paul LOF, 11, rue Guynemer, 94120 Fontenay-sous-Bois.** Tél.: (1) 48.75.61.03.

Vends C 128 péritel + lecteur K7 + 2 joysticks + cartouches + K7 jeux + 7 microrods. Prix : 2 700 F. Vends lecteur disquettes 1541 + 40 jeux. Prix : 1 500 F. **Sylvain CELERIN, 12, avenue de l'Europe, 92700 Colombes.** Tél.: (1) 47.80.59.38.

Vends C 128 avec 1541 + imprimante MPS 1000 + moniteur HR couleur + lecteur K7 + nombreuses disquettes avec jeux. Vente séparée ou groupée. Prix : 8 000 F (urgent). **Anthony VALENTINY, 25, rue Jean-Jaures, 78530 Buc.** Tél.: (1) 39.56.08.36.

Vends C 128 + drive 1541 + 1530 + nombreux programmes : 3 800 F, ou + moniteur couleur : 5 700 F. **David GILLARD, 9, rue Mérimée, 75116 Paris.** Tél.: 47.04.21.58.

Vends ou échange nombreux jeux sur C 64 à prix bas : Infiltrator, Trailblazer, Druids, Destroyer, Sanxion, Mind Shadow, Ex First... **Cyril DE LALAGE, 16, parc de Noailles, 78100 St-Germain-en-Laye.** Tél.: (1) 39.73.72.23.

Vends C 128 + disq. 1571 + 1530 + moniteur couleur 40/80 col. + Modem Digitelec + joystick + Jane + nombreux programmes jeux et utilitaires + interface parall. interface. Prix : 7 500 F (neuf : 10 000 F). **Rafael GUTIEREZ.** Tél.: (1) 45.53.06.64.

Vends C 64 + Péritel + lecteur K7 + joystick + manuels + nombreux jeux (Winter Games, Leader Board, Jigen Beret...). T.b.é. Prix : 3 000 F, à débattre. **Benoît COLOMBEL, 31, rue des Martrats, 78200, Mantes-la-Jolie.** Tél.: (1) 34.77.04.35.

Vends quelques disquettes, cartouches et K7 (originaux) pour Commodore VIC 20 et C 64 avant épuisement du stock. **Thierry MACAIGNE, 3, allée Jules-Vedrine, 93390 Clichy-sous-Bois.** Tél.: (1) 43.30.65.93.

A saisir : C 64 + 1541 + moniteur couleur 1701 + lecteur K7 + 2 joysticks + nombreux programmes utilitaires sur disq. Le tout en t.b.é. Prix : 5 500 F. **Nicolas JONQUIERT, Les Savoyennes, Anthy-sur-Léman, 74200 Thonon.** Tél.: 50.71.68.42 (le soir).

Vends pour C 64/128, tablette graphique Touchmaster + souris Datex + boîte range disq. 5" 1/4. **Pierre PERESSE, 15, rue de la République, 76940 La Mailleaye-sur-Seine.** Tél.: 35.37.10.43.

Vends CBM 64 + 1541 + lecteur K7 + souris Datex + moniteur rgb + imprimante PS 803 + très nombreux logiciels + livres + K7 originaux. Ensemble T.b.é. Prix : 4 600 F. **Eric BORIE, 38, avenue des Acacias, 77400 Lagny-sur-Marne.** Tél.: (1) 43.73.90.86.

Vends C 64 + magnéto + moniteur + 2 joysticks + des tas de jeux + doc + jeux achetés. Le tout en très, très bon état, pour 2 900 F (à débattre). Urgent. **Régis FLEURANT.** Tél.: 82.22.18.01.

Vends C 64 + drive 1541 + lecteur 1530 + 2 joysticks + Péritel + 10 livres 2 Toll 64 + Power Cartridge + nombreux jeux et utilitaires. Prix à débattre. **Olivier VERSTRAET, 26, rue Louis-Selosse, 59130 Lambertsart.** Tél.: 20.51.50.03.

Vends Commodore C 128 D portable (avril 1986) peu servi. Prix : 5 000 F + Jane + capot. **Laurent ROUSSEL, 78129 Vélizy.** Tél.: (1) 46.30.23.88 poste 3913.

Vends C 128 + moniteur couleur 40/80 col + drive + nombreux programmes. Le tout en très bon état : 5 000 F. Echange softs pour C 128 ou pour compatibles PC. You-

nes OUAJID, 17, rue Paul-Langevin, 93430 Villeteuse. Tél.: 48.23.35.58.

Vends CBM 64 + 1541 + 1530 avec nombreuses nouveautés (disq.) comme Express Raider, Ikari, etc. Le tout : 3 600 F. **Erick MONFREDO, salle Verte, 26230 Grignan.** Tél.: 75.46.55.93.

Vends C 128 D + inter/Pal/Secam antenne + 1530 + K7 + MPS 801 + livres + docs + cordon 40/80 c. Prix : 6 100 F. Vends Atari 520 ST + Tos ROM + souris + Péritel + alimentation. Prix : 2 600 F. Vends nombreuses disquettes C 64. **Florence DELOFFRE, 230, rue Croix-Nivert, 75015 Paris.**

Vends C 64 + lecteur de K7 + manettes « Compétition Pro » + logiciels + écran couleur Philipps sous garantie. Prix : 3 690 F. **Hugues MABILLE, 80, rue des Moulins, 51100 Reims.** Tél.: 26.85.31.57 (après 20 h.).

Vends C 64 + 1541

faire sur votre ordinateur» (300 pages) + «Le L.M. du C64/128» (Tome 1, débutants). **Frédéric HAHN, 17, rue du Haut-Bar, 67550 Vendenheim. Tél. : 88.69.40.22.**

C64 + adap. Péritel + lect. K7 + joystick + 40 jeux originaux (Theys Oldam 2 et 3, World Games, Trailblazer...) + livres. Prix : 2600 F à débattre t.b.é. 1 ans. **Thomas LEMAIRE, 9, rue de Solferino, 75007 Paris. Tél. : 47.05.55.60.**

Vends C64 + 1541 + 80 disquettes + très nombreux prgs + 1 joystick + docs + livres. Cadeau : Intellivision + 3 cartouches + câble Péritel. Prix : 4100 F. **Stéphane GUEGAN, 4, rue Alain-Fournier, 56300 Pontivy. Tél. : 97.25.28.95.**

CBM 64 vends disq. originaux Pitstop 2, Miami-Vice, 1942, Exploding Fist 100 F pièce + boîte de rangement en cadeau pour l'achat des 4. **Michel EGRET, 42, domaine de Migron, 64200 Biarritz. Tél. : 59.23.68.67.**

Vends C64 Péritel + 1541 + livres + joystick + très nbx logiciels (util./jeux). Prix : 3900 F. **Pascal CORIANDRE, 5, rue du Muguet, 60128 Plailly. Tél. : 44.54.34.23.**

Urgent, vends C64 PAL + lect. 1541 + lect. K7 + Koala-pad + 2 joyst. + 60 log. environ + documentation précise. Le tout pour : 3000 F. **Gilbert RINALDI, «Boisremond», chemin de La Font-des-Dônes, 06650 Opio. Tél. : 93.77.34.65.**

Echange nombreuses News pour C64 (possède prgs dont : 10 th Frame/Bomb Jack 2/Sigma 7/The Sentinel/1942/Howard/Pub Games, etc. **Jean-Philippe DESTANG, 4, rue Matthias-Nithard, 68440 Eschentewiller. Tél. : 89.64.03.58.**

Vends C64 originaux K7 Green Beret, Ace of Ace, Silent Service, 1942, Ghosts Gobel, etc. Prix : 80 F la K7. Vends Vectrex + 11 K7 : 1000 F. **Jean-Pierre GRARD, 45, av. Edith-Cavelli, 83400 Hyères. Tél. : 94.57.45.51.**

Vends ou échange logiciels sur C64 (Erebus, Howard the Duck, Boulderdash cons. kit, Blood and Guts, Hypaball, etc.). Réponse assurée. **Francis FOURNIER, 84 B, rue Mulot, 02100 St-Quentin. Tél. : 23.08.29.59.**

Vends C64 Péritel + 1541 + lecteur K7 + PW Cardrige + nbx logiciels (Dragon's lair et nouveautés). Manuels. Prix : 4000 F. ZX 81 + 16 K + 3 K7. Prix : 1200 F. **Marc DRUTEL, 8 bis, rue Marguerite, 75017 Paris. Tél. : 42.27.22.92.**

Vends ou échange nouveautés C64. Possède Commando 86, Arcanoid, Bomb Jack 2, Raid 2000, Kraxout, Express Raider. (Prix intéressant.) **Laurent BOUMEDDANE, 9, av. de La Redoute, 92600 Asnières. Tél. : 47.98.86.39.**

Vends Commodore 64 nbx PAL + 1530 + 2 Quickshot II + jeux (Action, Basic, Role, etc.) + revues, (état neuf, mars 1986, emballage original) : 2900 F. **Jean-Charles FLATTIN, Les Echauds, pavillon 18, 42170 Saint-Just-sur-Loire. Tél. : 77.55.08.44. Week-end.**

Vends originaux pour Commodore 64, Bomb Jack 1 et 2, Knight Games sur K7 et Mutants sur disq. et Destroyer. **Emmanuel QUERU, 4, rue des Dragées-Laboissière, 61000 Alençon. Tél. : 33.26.74.54.**

Vends jeux C64 : Breakthru, Sanxion, Parallax, Miami-Vice, Druid, Green Beret, Biggles, Fist 2, Paper Boy, Titanic, Xevious, Indor Games, etc. Bas prix. **Patrick BOUTONNET, 10, rue de Paris, Epinay-sur-Seine, 93800 Seine-Saint-Denis. Bâtiment B. Tél. : 48.29.22.03.**

Vends C64 + moniteur couleur + lect. K7 + cartouche Tool 64 + joystick + nbx programmes + prise Péritel + doc. Prix : 3600 F. **Casimir WISNIEWSKI, 28, rue Cuvier-Exincourt, 25540 Audincourt. Tél. : 81.94.48.76.**

Vends C64 + câble Péritel + 1541 + 1 joystick + nbx logiciels jeux et utilitaires. Prix : 3000 F. **François GIRARDEL, 220, rue du Faubourg-Saint-Antoine, 75012 Paris. Tél. : 43.48.59.92.**

Vends CBM 64 + 1541 + 1530 + Speedos + programmes dont toutes nouveautés sur K7 et disq. + cache anti-poussière. Vends le tout ens. ou séparé à bas prix. **Laurent FISCHER, 25, rue des Lilas, 57980 Diebling. Tél. : 87.02.41.52.**

Vends ou échange jeux sur Commodore 64 sur disq. Cherche trucs et astuces pour jeux. Vends interface pour imprimante BI Printer : 300 F. **Thierry SUARD, Le Gage-Vaudry, 14500 Vire. Tél. : 31.67.17.00.**

Vends C64 + drive 1541 + moniteur V/N + 2 joysticks + 5 livres + jeux (que des News). Le tout - 1 an. Pour 3990 F au lieu de 6540 F. **Erwan AUBE, 3, avenue de Gadagne, 69230 St-Genis-Laval. Tél. : 78.56.39.21.**

Vends CBM 1280 (1571 intégré) + Imprimante MPS 1000 + moniteur couleur HR 1901 + logiciels + joystick, livres, etc. Urgent. **Yann VEILLERANT, 27, rue Gounod, 92200 Saint-Cloud. Tél. : 46.02.34.50.**

Vends C64 t.b.é., lect. disq., lect. K7, dont Zenith Ambre, disq. et K7 de prgs originaux, revues et livres pour C64, Quickshot 2 : 4500 F. **Eric LUBIN, 37, rue Eugène-Gouin-Fondettes, 37230 Luynes. Tél. : 47.42.14.42.**

Vends C64 + moniteur vert. + lecteur K7 + joystick + 4 jeux + livres + imprimante + câbles : 4500 F. Urgent ! **Christophe DESVAUX, 52, allée des Chênes, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : 43.02.28.43.**

Vends Commodore VIC 20 + nbx jeux + joystick + livres.

Très bon état. Prix à débattre. **Lionel FLORENCE, 8, rue des Pâquerettes, 68320 Kunheim. Tél. : 89.47.44.24.**

Vends Commodore 64 + 1541 + 1530 + moniteur vert Zenith + joysticks + nombreux programmes. Valeur réelle : 11500 F. Vendu : 5750 F à débattre. **Bruno SOUM, 28, allée Camille-Desmoulins, 93320 Pavillons-sous-Bois. Tél. : 48.49.19.43 (après 18 h).**

Vends pour C64 très nbx prgs de qualité et récents (sur disq.), à prix super-compétitifs. Réponse assurée. **Laurent COHONNER, 12, rue de La Boissière, 27180 Saint-Sébastien-de-Morsent. Tél. : 32.31.23.00 (après 18 h).**

Vends K7 originales pour Commodore, They Sold Million 1, 2, 3, Summer et Winter Games, F15, Solo Flight, Ace of Ace, etc. 50 F la K7. Prix lot. **Philippe ROUBY, Le Bourg, 16200 Ste-Sévère. Tél. : 45.80.95.54 (après 18 h).**

Vends C64 + lect. K7 + logiciels état neuf. Prix à débattre. Possibilité de ventes séparées. **Gérard GAILLARD, 12, rue Innocent-VII, 84130 Le Pontet. Tél. : 90.32.19.93.**

Vends imprimante Commodore MPS 803 + tracteur + ruban neuf. Prix : 1200 F. Echange logiciel pour Amiga. **Eric ROGER, 176, bd Baillie, 13005 Marseille. Tél. : 91.78.85.20.**

Vends Commodore 64 SECAM + lecteur 1530 + 2 joysticks + nombreuses K7 de jeux. Prix : 2250 F. **Cédric MULOT, 58, av. Jean-Jaurès, 78200 Mantes-la-Ville. Tél. : 30.92.58.28 (après 18 h).**

Pour C64 vends ou échange nombreux logiciels nouveautés sur disq. Bas prix. **Jean-Yves PERON, 48, boulevard Boisson, 13004 Marseille. Tél. : 91.48.24.63.**

C64 + drive 1541 + lecteur K7 + livres + 2 joysticks + nbx disquettes de News + 1 imprimante MPS 803 noties. Péritel. Vendu : 5990 F. **Stéphane DUBREUIL, 29, rue A-Daudet, 93700 Drancy. Tél. : 48.30.62.33.**

Vends d'urg. cause chgt de modèle C 128 + cordons PAL/SECAM/Péritel + lect. K7 + très nbx jeux (en turbo). Parft état. A discuter : 5500 F. **Paul THEVENON-ROUSSEAU, 10 bis, rue du Bois-Serné, 69240 Thizy. Tél. : 74.64.07.53. Soir ou week-end.**

Affaire ! Vends C 128 + 1571 + moniteur couleur + interfaces + 1530 + nbx disq. + docs + livres + joysticks + FX 702P + FAZ. Le tout en t.b.é. Prix à débattre. **Charles-Henri HALLARD, Tél. : 49.54.40.10.**

Vends ou échange C64 + 1541 + 1571 + Power Cartridge + nbx jeux + bouquins. Prix : 4000 F. Echange jeux pour C64 Apple et Amstrad 6128. Envoyé la liste. **Caroline FURNARI, 3, rue du Cabardes-Pezens, 11170 Allonne. Tél. : 68.24.92.06.**

Vends ou échange jeux sur C64 K7. Prix intéressant. Envoyez un timbre pour réponse. **Monique GUENEGOU, 42, rue du Moulin, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : 69.06.21.18.**

Vends ou éch. jeux pour C64 (Astérix, 1942, Yie Ar K-Fu, Druides, Crysta Castles, Miami-Vice, Cauldron 2, Mermaid Madnes, Fly Simulat 2). **Michel DARRAS, 16, rue du 13-Juillet, 62530 Hersin-Coupigny. Tél. : 21.27.93.25.**

Vends CBM 128 + moniteur 1901 + lecteur de cassettes + 2 joysticks + près de 40 jeux. Le tout : 6000 F. Valeur réelle : 7500 F. Août 86. **Shahram MAHINI, 10, rue Gynemer, 75006 Paris. Tél. : 14.54.77.69.**

Vends CBM 64 Péritel lecteur cassettes, 12 cassettes jeux, aventures, Wargames, Hobbit, Mandragore, Hulk, Théâtre Europe, Germany 86, Eureka : 1500 F, etc. **Alain CHARDIET, hôtel Prado, 64500 Saint-Jean-de-Luz. Tél. : 59.26.89.38. A partir de 19 h.**

Vends ou échange nombreux titres pour C64 (disq. ou K7). Réponse assurée. **Alain JONQUET, 140, rue Francon, 33260 La Teste.**

Vends C 128 en parfait état août 86 + Péritel + moniteur blanc + 1571 + 2 joyst. + jeux comme Fist 2, Hacker 2, Astérix, Paperboy : 6000 F. Vite. **Stéphane MIRAMBEAU, 6, rue Georges-Clemenceau, 78400 Châtou. Tél. : 39.52.11.55.**

Commodore 128 + 1571 + 50 disquettes + livres + moniteur coul. 40/80 coul 1901 : 5500 F ou 3500 F sans moniteur. **Nicolas BOURGET, 25, rue des Hortensias, 95430 Auvers-sur-Oise. Tél. : 30.36.75.95.**

Vends C64 + disq. 1541 + imprimante MPS 803 + jeux et utilitaires + notices + nombreux livres + divers : 6300 F. Sans MPS 803 : 4990 F. **Nicolas DERVAUX, Montsaunès, 31260 Salies-du-Salat. Tél. : 61.90.60.16.**

Vends jeux CBM 64/128 (conditions intéressantes) possibilité d'échange (K7) contre autres jeux ou contre P. Cartridge, Game Killer, Voice Master. **Didier JACOB, 2, impasse de Longeville, 57490 Carling. Tél. : 87.93.35.09.**

Vends C 128 Azerty + Jame + 1571 + imprimante MPS 1000 + monit. couleur + lect. K7 + joystick + jeux + doc. Garantie livre. Le tout : 10000 F. **Thierry COLLOT, 8, rue du Général-de-Gaulle, 78120 Rambouillet. Tél. : 34.83.11.06.**

Commodore 64 SECAM + lecteur K7 + pw Cartridge + manette + 50 logiciels + 100 revues. Le tout cède pour 2500 F. **Jean-François, 33210 Langon. Tél. : 56.63.09.09 (après 18 h 30).**

Urgent vends CBM 64 (1984) PAL peu servi pour 800 F. **Alain MAGRIN, 15, place Henri-Neveu, 92700 Colombes. Tél. : 47.81.84.70.**

Vends pour CBM 64 nouveautés très bas prix disq. K7 (Druid, Dandy, Gaunlet, World Games, Saboteur...). **Denis LAGENBRE, 13, rue André-Grung, 95200 Sarcelles. Tél. : 34.19.29.73.**

Vends Commodore 64 + lecteur disq. + prgs sur disq. + power Cartridge + 10 livres + range-disq. + 2 joysticks. Le tout en lot : 4950 F. **François CLOTES, B.P. 321, 75868 Paris Cedex 18. Tél. : 48.03.29.65.**

Vends jeux pour C64 (Silent Service, Winter Games, Ace of Ace...) et beaucoup d'autres à bas prix, sur K7 uniquement. **Nicolas DURANT, Les Croix-Domfront-en-Champagne, 72240 Conlie.**

Vends CBM 64 + 1541 + nbx jeux + 30 util. + 1530 + joystick + MPS 801 + prgs spéciaux + 10 livres + interf. Son + papier + SECAM + ameublements spéciaux. Affaire ! **Olivier DURANT, 40, rue du Moutier, 78910 Orgerus. Tél. : 34.87.25.47.**

Vends Commodore 128 + 1571 + moniteur couleur C 14 fidelity + 1 lecteur de K7 + 1 graphiscop 2 + 1 synthétiseur vocal + logiciels + power : 6500 F. **Frédéric LERAIL-LEZ, 26, rue de Verdun, 78420 Carrières-sur-Seine. Tél. : 39.14.53.38.**

Vends C 128 + 1541 + nbx prgs + 2 joysticks + livre + 4 boîtes + cartouche Fast Load + app. cassette an. 86 t.b.é. : 7000 F. Disq. nettoy. **Malik ADLER, 5, av. de Sardaigne, 74160 St-Julien-en-Geneu. Tél. : 50.49.18.65 (après 18 h).**

C 128 + moniteur 40 coul. couleur + moniteur 80 coul. N/B + MPS 801 + souris 128 + Fast Load + nbx softs + livres/doc + câbles + joysticks. Total : 10000 F. **Claude DEPREEZ, 20, rue Claude-Mouchel, 91199 Villabé. Tél. : 60.86.03.71.**

Vends CBM 64 + 1541 avec de très nombreux jeux en disquettes + Load + power cartridge + doc + adaptateur Palsecam. 7 500 F. **Alexandre HAMMEL, 261, bd Pereire, 75017 Paris. Tél. : 45.74.87.15.**

Vends CBM 64 + lecteur K7 + jeux (si lent service, infiltrator, Skyfox, etc.) + livres : 2 300 F. **Olivier LIEVIN, 2, rue des Chardonnerets, 57330 Hettange-Grande (Soetrich). Tél. : 82.53.51.67.**

Vends C64 + lect. K7 + joysticks + Peritel + 27 jeux (les originaux Gantlets service, World G., Infiltrator...). Le tout encore sous Gar. Fnac : 1 990 F. **Maxime VIGNAUD, 7, rue de Douai, 75009 Paris. Tél. : 42.81.56.12.**

Vends C64 + moniteur couleur + lecteur K7 + 65 cas jeux + power Cartridge + nomb. livres programmes + 2 joysticks 12 000 F vendu 5 500 F. Etat neuf (1986). **Frédéric GOUGUIDIS, 35, rue Croulebarbe, 75013. Tél. : 47.07.87.10. (Après 20 h 30).**

Vends ou échange jeux sur disquette pour LBM 64. Possède et recherche nouveauté ainsi qu'astuces. Réponse assurée ! **Pierre VINCENT, 5, rue des Noyers, 54136 Bouxières-aux-Dames.**

Vends C64 + lecteur disquettes + lecteur K7 + Peritel + Freeze + nomb. jeux + joystick + disquette vierge excellent état + cadeau 1 Mattel avec jeux. 6 500 F (Crédit possible). **Serge SALFATI, 22, rue de l'Ave-Maria, 75004 Paris. Tél. : 42.74.05.60. (Le soir).**

Exceptionnel ! Vends pour C64 Elite, Sil Serv, Lead Bord, Ghost'n, Cauldron II, Antiraid, Aveng, Skyfox, Scara, Shogun, Gauntlet, Echanges possibles ! Vite ! **Hervé GAUDEY, 22, rue du Docteur-Roux, 44550 Montoir-de-Bretagne. Tél. : 40.88.52.10.**

Vends C 128 D (oct. 86), tabl. Kogla + voice master + power cart + fast load + 2 joy + 3 btes rangt + nbx prgs + cordon 40/80. Le tout cédé à 7 000 F. **Patrick BONNET, 14, allée des Damados, 92000 Nanterre. Tél. : 47.25.24.40.**

Vends Commodore 64 + interf. Péri. T.V. + lecteur K7, le tout : 1 500 F à débattre. **Gilles de CHEZELLES, 139, av. E-Zola, 75015 Paris. Tél. : 45.78.88.24.**

Vends ou échange nombreux jeux sur C 64. **Frédéric HADAD, 14, avenue Foch, 94160 Saint-Mandé. Tél. : 43.65.76.62.**

Vends C64 Péritel + 1541 + jeux (Gauntlet, Commando «86», Ikari Warriors, Bomb Jack II, Utord Games, etc.) + livres + lecteur de cassettes : 5 220 F. **Laurent BECKER, résidence Manouchian, rue Santos-Oumont, 93150 Le Blanc-Mesnil.**

Vends C 64 + lecteur K7 + jeux + livres, secam Péritel. Prix : 2 400 F. **Eric GMYREK, 74, rue de la Marne, 92330 Sceaux. Tél. : 47.02.00.57.**

Vends nouveau Drive 1001 pour C64/C 128, capacité 1 méga avec une centaine de logiciels + interface IEEE 488. Le tout : 2 800 F. **David RICHELLET, avenue des Marronniers, 26730 Hostun. Tél. : 75.48.81.09.**

Vends jeux C 64 disq. : Green Beret, ping-pong, Uridium, Ghost Goblins, Winter Games, News room, print shop v., etc. Bas prix ! **Pierre-Emmanuel THUTER, 93230 La Baraude-Chevagnes. Tél. : 70.43.44.25.**

Echange logiciels, jeux ou utilitaires CBM 64 sur disquettes. **Pascal FAYOLLE, 1, rue Marcel-Pagnol, 95110 Sannois.**

Vends C 128 + 1571 + 1531 + Power cartidge + interface Péritel + compilateur Basic + MPS 803 avec tracteur,

le tout bon état, 8000 F. **Patrice GARCIA, 6-8, place Maurice-de-Fontenay, 75012 Paris. Tél. : 43.40.46.93.**

Vends ou échange jeux pour C64 K7. Recherche Top Gun 500 cc Ikari, jeux de combat et d'action. **Yann ou Stéphane GUENEGOU, 42, rue du Mouli, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : 69.06.01.19 (après 18 h).**

Vends jeux originaux pour C64-128 sur K7, 50 F (Ghost'n Goblins, BB Jack...) + Elite, 70 F + Scrabble, 150 F (Tarn-et-Garonne uniquement). **Bruno PATIES, 4, impasse Rabalais, 82000 Montauban. Tél. : 63.63.94.92.**

Vends, échange, achète jeux pour C64 en disq. (Tenth Fra-neiskate Rockisigma 7...). Je recherche : The bard's tale 2 basketball (Epyx) Shao-Linsroad... **Olivier FLAMION, 16, rue du Jura, Cosnes, 54400 Longwy. Tél. : 62.24.14.92.**

Vends C64 + lect. disq. 1541 + joystick + livres + nombreux jeux (Bomb Jack, 1942, Exploding II, Drvid, etc.), nomb. jeux. Prix à débattre. **Jean-Lionel ANNE, 20, bd Albert-Camus, 95200 Sarcelles. Tél. : 34.19.33.32.**

Vends pour C64/128 moniteur couleur 1901 HR neuf emballage garanti 1 an. Echange Scope Hitachi VT 9500 S télécommande contre 1040 STF OU 520 STFC. **Bernard DEBARRE, 2, rue des Plants Vert, 95000 Cergy. Tél. : 30.73.08.67.**

Vends nombreux jeux sur disq. pour CBM 64 à des prix époustouflants. **Jérôme. Tél. : 60.88.16.53 (après 19 h).**

Vends accessoires pour C64 (jeux, manettes, livres, unité centrale, etc.). **Eric POULIQUEN, Kereven, 56270 Ploemeur. Tél. : 97.82.71.01.**

Vends C64 + lecteur K7 + joystick + 20 jeux + 2 K7 et livres de Basic + adaptateur prise Péritel. En bon état. Prix : 1500 F (à débattre). **Alexandre FARNER, 30, allée des Bosquets, 93340 Le Raincy. Tél. : 43.01.94.82.**

Vends C 64 + drive 1541 + très nombreux logiciels + divers. Le tout en très bon état pour 3 000 F (liquide soft). **René. Tél. : 87.85.26.85.**

Vends lecteur K7 C 64 : 120 F + 33 jeux K7 pour C64 (Leader Bord, Silent Service, Ace, etc.) : 600 F ou le tout pour : 700 F. **Patrick BETOULLE, 7, rue Clément-Ador, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : 34.76.90.83.**

Vends programmes pour C64 (Infiltrator 1 et 2, Titanic, 1942, Art Studio, Way of the Tiger...) sur K7. **Franck ROSSION, 207, rue de la Justice, 54710 Ludres. Tél. : 83.54.74.56.**

THOMSON

Vends T09 + moniteur Hd couleur + souris + jeux (5e Axe, Mandragore, Las Vegas...) : 5 000 F. **Cédric JANSSENS, 34, bd Victor-Hugo, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (1) 47.58.72.07.**

Vends K7 M05, M06, T07, T08, T09 : SOS Space + L'Intrus + Challenge Voile + Monopoly + Cartouche Logicode (T07). Le tout 400 F ou 120 F l'une. **Thomas CARAT, 15, allée Émile-Cossoneau, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : (1) 43.81.66.06.**

Vends T07/70 + LEP + ext. musique et jeux + joysticks + 13 logiciels + basic 1.0 + livres : pratique T07/70 N : 1-1, Microtom... Vendu : 4 000 F. **Anne AVIGNON, Les Loges, Boissy-Les-Perches, 28340 La Ferté-Vidame. Tél. : 37.37.63.51.**

Vends M05 + lecteur de cassettes + ext. musique et jeux + nombreux jeux + 2 manettes + 1 livre + 1 crayon optique + 1 prise péritel. Le tout 3 000 F. **Frédéric MARTIN, 14, place de la Gare, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (1) 46.61.33.93.**

Vends T07/70 couleur (garantie) + lect. K7 + lect. disq. + jeux originaux. Prix : 4 000 F. **Stéphanie SOULIGNAT, 32 bis, rue Saint-Charles, 78000 Versailles. Tél. : (1) 30.21.20.31 (18 h).**

Vends pour Thomson, lecteur de K7, crayon optique, extension musique et jeux, 2 manettes, 18 jeux sur K7. **Stephan LEROY, 1 ter, rue Montbuzy, Boissy-sans-Avoir, 78490 Montfort-l'Amaury. Tél. : (1) 34.86.00.23 (après 18 h).**

Vends T07/70 + Lep + cart. Basic 1.0 + 40 jeux + 2 manettes + nombreux livres + crayon optique. Prix : 2 500 F. **Jérôme LAGRANGE, Clemenceux-Vernose, 07100 Annonay. Tél. : 75.67.01.81.**

Urgent ! Vends très bon état, sous garantie, T09 comprenant moniteur HR coul. + lecteur disquettes + manette + manuel + disquettes... Le tout : 4 500 F. **Vincent WOLKENSINGEN, rue Roger-Aville, 95360 Montmagny. Tél. : (1) 39.83.13.93 (après 18 h).**

Vends Thomson T08 + drive 3 pouces 1/2 640 K, 3 000 F. **Luc THIBAUD, apt 2145, 2, avenue Félix-Faure, 92200 Nanterre. Tél. : (1) 42.04.80.07.**

Vends Thomson M05 + crayon optique + lect. K7 + 5 jeux + 6 livres de programmation + 11 revues + moniteur couleur. Le tout : 3 200 F (bon état). **Fabrice VALOIS, 8, rue de la Grappe, 28500 Vernouillet. Tél. : 37.46.29.57.**

Vends T07/70 + cartouche Basic 1.0, 750 F, méthode Androides 100 F, câble et interface T07/70-imprimante PR90-600, 300 F. **Roberte VEYRAT, La Suchère-Aulhat-Saint-Privat, 63500 Issoire. Tél. : 73.71.54.07.**

Vends T07/70 avec magnétophone + 1 manette + nbx logs de jeux (Green Beret, James Debug...) + lot de 4 cassettes vierges : le tout : 2 000 F. **Franck PIOCHON, 41, rue d'Argentan, 61000 Alençon. Tél. : 33.29.73.07.**

Espace Micro 1 et 2

32 RUE DE MAUBEUGE 75009 PARIS - TEL. : 42.85.25.20 - METRO : CADET & 243 BD VOLTAIRE 75011 PARIS - METRO : NATION

SPECIAL GRAPHISME
VENDREDI 15 MAI
32, RUE DE MAUBEUGE - 75009 PARIS
journée portes ouvertes
Thème : graphisme, digitalisation et image

ATARI!

ATARI : LA GAMME

520 STF	3 990 F
520 STFM	4 990 F
520 STFC	6

Vends TO 9 nombr. logiciels : jeux multiplan, etc. Modem incorporé, disquettes + souris + manettes jeux + doc. Prix : 5 500 F. **Patrick DECOURTHEIX**, 5, rue La Bruyère, 93800 Epinay. Tél. : 48.26.96.05.

Vends MO 5 + lec. K7 text. music. et jeux + 2 manettes + crayon optique + contrôleur d'extensions (modèle 2) + guide MO 5 + nombreux jeux + documents : 2 000 F. **Olivier MASSON**, 14, rue du Faubourg-Saint-Phin, Art-sur-Meurte, 54510 Tomblaine. Tél. : 83.56.97.77 (après 20 h).

Vends moniteur couleur Thomson N. R., état neuf, vendu 2 000 F. **Yohann BRESSON**, 14, rue du Mesnil, 51200 Festigny. Tél. : 26.58.01.41 (après 18 h 30).

Vends MO 5 + monit. couleur + magnéto + crayon opt. + 2 manettes + interface + nomb. logs + 4 livres Basic et assembleur, t. b. é. vendu 4 000 F à débattre. **Bruno BONHOMME**, 4, crs du Dauphiné, 42400 St-Chamond. Tél. : 77.22.33.54.

Vends MO 5 + lecteur de K7 + extension musique et jeux dont deux manettes + jeux cause double emploi. 1 500 F. Tél. : 87.84.41.03.

Vends MO 5 + lecteur K7 + 1 manette + crayon optique + livres + 13 K7 dont 2 vierges (valeur : 4 000 F) 2 000 F. **Eddie SIMONIN**, rue du Dr-Jeune, rés. L'Espasol, 26200 Montélimar (Drôme). Tél. : 75.46.02.29 (le soir).

Idéal pour commencer à programmer, vends TO 7 + 16 Ko + magnéto + joysticks + livres + jeux + cart. Basic + manuels, le tout (t. b. état) pour 1 500 F (acheté 4 000). **Guy MORVAN**, 158, rue de Frémur, 49000 Angers. Tél. : 41.66.48.62.

Vends MO 5 clav. méca. + lect. K7 + 2 manett + cr. opt. que + 2 livres + 11 jeux, le tout t.b.é. Le tout : 2 800 F. Sans les jeux : 2 300 F. Jeux seuls : 700 F. **Pascal BARBIER**, 8, place M.-de-Fontenay, 75012 Paris. Tél. : 43.41.16.50.

Vends TO 9 (complet) + impr. pr 90-600 (+ mois) + souris + C 10 + 7 log. Le tout : 7 200 F. Vente sep. impr. poss. (vendu 2 500 F). Paiement échelonné poss. **Christophe MICHEL**, 42, rue de la Marne, 77270 Villeparisis. Tél. : 84.27.34.35.

Vends TO 7 dble + 16 K + lec. cass. + joysticks + jeux + livres éducatifs. Prix : 1 500 FF. **Cédric PAPE**, 30, rue de l'Ancienne-Mairie, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.14.20.56.

Vends pour Thomson cassette FBI Vampire. Dossier Boerhaave, 350 F le tout. Vends 25 logiciels, que des tub. Profitez-en vite. Pour Lyonnais. **Philippe CHEVILLAT**, 56, rue du Sorbier, 38080 Villefontaine. Tél. : 76.96.48.37.

Vends MO 5 (juin 85) + lecteur de cassettes, le tout 1 500 F. **Joseph SKRABO**, 4, rue de la Tête-Saint-Médard, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.41.54.16.

Vends Thomson TO 9 + mont. coul. HR + LEP + guide et log. Le tout neuf s/garantie, emb. d'origine L. p. servi. Ach. 1-87 : 4 500 F. **Toussaint ANDARELLI**, Les Terrasses-des-Sanguinaires, bât. B 2000, Ajaccio. Tél. : 95.21.81.95.

Vends TO 770 + lec. cass. + 2 manet. + 8 log. (Runway, Pilot, Chasseur omega) + extension mémoire : 16 K + livres (le crayon opt. à réviser). Valeur : 3 500 F, vendu 1 800 F. **Laurent CRESPEAU**, 4, rue du Parc, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : 46.63.40.82.

Vends TO 9 + cass. + 2 e. lecteur 3,5 + 2 man. + contrôleur jeux + 6 jeux + câble imp. 4 900 F. Pos. en + écran HR couleur. **Patrice LAMBERT**, 4, rue des Morillons, 95130 Franconville. Tél. : 34.14.60.01.

Vends TO 7 + ext. min. couleur + lect. cass. + quest. + Mastermind + dessin + microjeux + livres (le tout compa. avec TO 8, TO 9). Prix : 2 000 F. **Pascal MARINO**, chemin des Ponts-et-Chaussées, 34800 Clermont-L'Hérault. Tél. : 67.96.38.91.

Vends pour TO 7/70 originaux K7 Las Vegas pour TO 7/70 MO 5 Super tennis, Les dieux du stade, Fox, Cao, Coliseum, L'aigle d'or, 80 F pièce ou le tout 600 F. Possibilité d'échange contre : Green Beret, TNT, Vol Solo, 5^e axe... **David CAZENOVE**, 33, rue Jean-Jaurès, 38170 Seyssinet. Tél. : 76.21.27.40.

Vends moniteur couleur Thomson HR, état neuf + achat 12-96, valeur 2 490 F, vendu 1 900 F sous garantie. Modèle MC 9 J 936. **Gérard TAFUREAU**, 31, avenue de Stalingrad, 94260 Fresnes. Tél. : 46.68.71.96.

Vends jeux sur K7 pour MO 5, TO 7, TO 7 + 16 Ko, TO 7-70, TO 9. Coliseum, Sortilège, Karaté, Crystann, Minature, Pour Atari, Oric, Thomson, TI-Cubomagique. **Stéphane LERDY**, 1 ter, rue Montbuz, 78490 Boissy-Sans-Avoir. Tél. : 34.86.00.23.

TO 7-70, bon état + lecteur K7 + cartouche Basic + 10 jeux (Las Vegas, Eliminator...) + 4 cassettes Basic + prise Péritel : 1 800 F. **Fanny MATHIEU**, 13, rue Pierre-Joieaux, 92600 Asnières. Tél. : 47.93.40.25.

Vends 2 K7 d'anglais pour TO 7 : 100 F. Mandragore : 125 F. Recherche personne ayant un PC 1512 pour échanger programmes. **Arnaud GROUSSARD**, 5, rue Philibert-Delorme. Tél. : 42.67.26.92.

Vends TI 99/14A avec Basic étendu nombreux périphériques, logiciels, cartouches, livres, revues, le tout état neuf. Prix intéressant. **Alain LEGROS**, 30, av. Berthet, 95110 Sannois. Tél. : 39.81.07.11.

Vends MO 5 t.b.é. + lec. K7 + ext. music. et jeux +

2 manettes + crayon opt. + manuels + nomb. jeux (Green Beret, Sorcery...). le tout pour 2 000 F. **Olivier MERCIER**, 5, rue des Archéologues, 59267 Provill. Tél. : 27.83.74.99.

Vends TO 9 + moniteur HR + lecteur disq. 3,5 + crayon opt. + joyst. + Green Beret + 10 disq. vierges, le tout 5 200 F (neuf) **Xavier POISSONNIER**, 9, avenue Voltaire, Soisy-sous-Montmorency. Tél. : 34.17.09.37.

Stop affaire ! Vends MO 5 très peu servi + 15 jeux + lecteur cassette + 2 manettes + extension jeux. Le tout 2 800 F, réel 4 800 F. **Stéphane SORCI**, 93, avenue des Richaids, 13730 Saint-Victoret. Tél. : 42.79.60.10 (après 18 h).

Vends micro Thomson TO 7, crayon optique, état neuf, cartouche Basic, documentation, état neuf. Vendu 1 500 F + Casionriter 3 000 F. **François CLOTES**, B.P. 321, 75888 Paris Cedex 18. Tél. : 48.03.28.65.

Vends 2 K7 d'anglais pour MO 5 ou TO 7 + livre de Mandragore. Prix : 130 F ou échange contre Silent service ou autre jeu pour TO 9. **Arnaud GROUSSARD**, 5, rue Philibert-Delorme, 75017. Tél. : 42.67.26.92.

Vends MO 5 lect. contrôleur de disq. S20K + dos. MO 5 + lect. K7 ext. music et jeux, 2 manettes + manuel + 44 jeux K7 et cart, le tout 5 000 F. **Max BERNILLON**, 45, rue Lamartine, 92500 Reuil-Malmaison. Tél. : 47.08.14.19.

Echange ou vends pour ordinateur Thomson TO 7/70, plus de 80 jeux. Envoyez-moi vos listes (+ 1 enveloppe timbrée pour la réponse) ou téléphone. **Alexandre FUKALL**, 11, rue du Barrois, 57070 Metz. Tél. : 87.74.01.79.

Vends TO 7-70 + cart. Basic 1 O. + L.E.P. + 1 manette + documentation + jeux divers : 2 000 F. **Joseph MIRAS**, 4, allée des Tulipes, 95610 Eragry-sur-Oise. Tél. : 30.37.34.11.

Urgent ! Vends TO 7-70 + lecteur K7 + 6 jeux (3 Dfight...) + 2 joysticks + cartouches (Colorpait) + 2 livres + le cube de Basic + 4 K7 français et math, le tout : 4 000 F. **Eric SOULIER**, cité Gagarine, BL 3, 93230 Romainville. Tél. : 48.44.93.54.

Urgent ! Vends TO 9 plus avec moniteur couleur + multiplan + modem + 10 disq. + colorpaint + paragraphe, etc., neuf (janvier 1987), excellent état, sacrifié, 8 200 F. **Stéphane ROSELIER**, 28, rue de Pontoise, 95560 Montsoult. Tél. : 34.73.99.57.

Vends MO 5 Platini + 2 manettes + jeux + ext. mus. et jeux + cray. opt. + lect. K7 + sac + progs, le tout : 1 800 F et vends console Atari + jeux + 4 manettes : 600 F. **Alexandre MULLER**, 16, rue du Parc-de-Noailles, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : 34.51.49.10.

Vends TO 7-70 + lect. cass. et disq. + manettes de jeux + manuels + 26 super jeux, le tout en t.b.é. : 6 600 F, à débattre. **Julien GOHIER**, 36, rue des Anémones, 77400 Lagny-sur-Marne. Tél. : 64.30.87.09 (après 19 h).

Vends TO 7 + extension 16K + Basic 01 avec manuel + manettes + beaucoup de jeux. Je recherche aussi des contacts, tout est vendu 1 000 F. **Nicolas SCIARA**, 2, rue Eugène-Delacroix, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.22.77.74.

Vends MO 5 Platini + doc. techn. + 2 manettes + lect. K7 + jeux + crayon opt. + K7 initiation Basic + 6 revues Microtom. Prix : 2 500 F. **Nicolas HAUTIER**, 11, allée des Hémines, Le Plessis-Paté, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : 60.84.56.35.

Vends jeux sur K7 pour MO5, TO7, TO7 + 16Ko, TO7/70, TO9. Coliseum, Sortilège, Karaté, Crystann, Minature. Pour Atari, Oric, Thomson, TI : Cubomagique. **Stephan LEROY**, 1 ter, rue Montbuz, 78490 Boissy-sans-Avoir. Tél. : 34.86.00.23.

DIVERS

Vends EXL 100 infrarouge + clavier pro + manettes + magnéto + cartouche de jeux et cassettes. **Armelle KERLAU-GUINGAMP**. Tél. : 96.21.13.29.

Vends pour ZX Spectrum interface joystick Kempston : 130 F. Imprimante ZX : 300 F. **Pascal KOCHENZY**, 6, rue Jean-Mermoz, 94270 Kremlin-Bicêtre. Tél. : (1) 47.26.24.73.

Vends EXL 100 + magnétophone + jeux (Midway, Ati 42, Vega XS, EXL Basic, Tennis, L'Anneau de l'Union, Kung-Fu, Le Trésor de Toutankhamon) : 1 600 F. **Thomas VILCOT**, 2, place de Canuts, 95100 Argenteuil.

Vends jeux K7, prix intéressants (Commando 86, Bombjack 2, Cobra, Antirad, Space Harrier. **Christophe TAILLEFER**, cour de la Mairie, 02240 Ribem. Tél. : 23.63.78.41.

Vends ZX Spectrum 48 K T.B.E. + environ 45 jeux + magnéto. Le tout 1 500 F. Vds Vectrex + 1 clavier + 7 jeux : le tout 800 F. **Fanny ROUSSEL**, 48, cité Patton, 33390 Blaye. Tél. : 57.42.95.31 (du vend. 20 h à dim.).

Vends matériel Aquarius (imprimante, jeux, ect.). **Daniel ROCHA**, 5, rue Auguste-Franchot, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (1) 48.52.76.59.

Vends Unité Central ZX Spectrum + en panne (plus d'image) 200 F. **Jacky LE GALVEZ**, apt U411, rue des Flandes, 22300 Lannion. Tél. : 96.48.35.00 (après 18 h).

Vends Dragon + 100 jeux + manettes + livre + magnéto. Le tout : 1 000 F. **Steve SAINT POL**, 16, rue de Flandres, 80100 Abbeville. Tél. : 22.24.76.83.

Vends disquettes vierges 3.5 pouces pour Atari ST, Mac, Amiga... Environ 7,50 F pièce. Bonne marque. Cherche aussi contacts et Modem. **Philippe GOUVARD**, 9, avenue Jean-de-La-Fontaine, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.76.67.22.

Vends Sinclair QL + moniteur couleur Fidelity CM 14 + logiciels prof. + jeux + livres et revues. Très bon état. Prix : 3 500 F à débattre. **Antonino SIGARI**, 24, rue Jean-Jaurès, 94190 Villeneuve-Saint-Georges. Tél. : (1) 43.82.54.90.

Urgent ! Vends (ou échange contre 1541) nombreux logiciels. Minimum à prendre pour achats : 10 progs. PS : 1541 neuf s.v.p. Progs sur K7. **Franck ROSSION**, 207, rue de la Justice, 54710 Ludres. Tél. : 83.54.74.56.

Vends pour TI-99, K7 et modules très nombreux. Occasion à saisir, au détail ou le total. **Serge PIGUET**, 82, rue du Bois-Hardy, 44100 Nantes. Tél. : 40.43.22.00.

Vends Telestrat complet + Romatmos + moniteur couleur + K7 de jeux + MCP 40 + magnétophone (souris en cadeau). Le tout : 9 500 F. **Didier HUET**, 11, rue des Quilles, 18700 Aubigny-sur-Nère. Tél. : 48.58.02.08.

Vends imprimante Tandy DMP 105, qualité courrier 132 cols en différents modes graphiques sur Tandy ou compat. Vendu 1 600 F + câble Amstrad 170 F. **Bruno BONHOMME**, 4, cours du Dauphiné, 42400 Saint-Chamond. Tél. : 77.22.33.54.

Vends MSX VG 8020 + magnéto + joysticks + programmes + jeux (Héritage, Trailblazer, Knight-Lore, Gunflight...). T.B.E. Le tout : 2 500 F. **Olivier PERONNE**, 58, rue de la Pommerie, 60240 Chaumont-en-Vexin. Tél. : 44.49.12.47.

Vends Spectrum 128 + Beta Disk 5 1/4 plus interface 3 + logiciels sur disque ou K7 + revues. Prix : 3 500 F. **Stephan DEVE**, 103, avenue Thiers, 93340 Le Raincy. Tél. : (1) 43.02.81.64.

Vends ZX Spectrum Plus + interface 2 + péritel, le tout bon état : 1 200 F. Vends MSX Canon 64 K, 700 F. **Edouard FARINES**, route d'Avignon, 84170 Montoux. Tél. : 90.66.26.89.

Vends Adam CBS (unité centrale + imprimante) + console + K7 + cartouches + turbo + Roller. Très urgent. Prix : 2 500 F à 3 000 F. **Frédéric WORETH**, 11, avenue de l'Europe, 94230 Cachan. Tél. : (1) 46.63.64.37. Minitel : 45.28.54.74.

Vends Spectrum 48 K + péritel + magnéto + int. joysticks (Kempston) + 2 joysticks + nombreux progs : Thanatos, Lord of Midnight, Druid, Batman, Tau Cat... : 1 000 F. **Alban GENESSEAU**, 98, rue Pierre-Demours, 75017 Paris. Tél. : (1) 42.27.09.78.

Vends EXL 100 + EXL 135 (dble lect. disk 3 1/2 DF 640 KO + modem (minitel, série, imagix) + CMOS-RAM + manettes jeux + tennis + imagix (dessin) + logiciels (Basic, softage, jeux, etc.), et, nf, ach. en 86 : 11 750 F. Prix : 8 000 F. **Jacques HILAIRE**, 27, rue du Lièvre, 77400 Lagny-sur-Marne. Tél. : (1) 60.07.77.34 (de 18 h à 21 h).

Vends MSX Canon V-20 + lecteur K7 Sony SDC-500 + cordons + environ 80 jeux et quelques utilitaires + joystick. Prix : 2 200 F. **Bruno LEITAO**, 2 bis, rue de l'Imprimerie, 31500 Toulouse. Tél. : 61.80.97.06.

Vends Yeno SC 3000 + Data Record + 7 cartouches jeu-péritel. Prix : 1 500 F. **Émile GALETTO**, 1, rue E-Rouquier, 13012 Marseille. Tél. : 91.66.23.75 (poste 305).

Vends EXL 100 + moniteur vert. + magnéto + manettes + 10 jeux cartes et K7 + K7 d'initiation + programmes. 2 000 F. **Jean-Marc TREF**, 233, avenue Pompidou, 06110 Le Cannet. Tél. : 93.45.73.06.

Vends K7 CBS Coleco importé USA : Lancelot, Robin des Bois, 300 Fies 2, Congo Bongo, Base-Ball (pour poignées Rocky) 120 F pièce. **Laurent TRAN**, 32, rue des Bouleaux, 77181 Courtry. Tél. : (1) 64.26.30.08.

Vends nomb. jeux pour ZX Spectrum (tous des originaux), 30 à 50 F pièce, choix important : Elite, Movie, Arnhem, Desert rats... **Thierry MAUGER**, 70, avenue Dutartre, 78150 Le Chesnay. Tél. : (1) 39.63.28.79.

Vends ZX Spectrum 48 K Péritel avec interfaces N&B et joystick programmable, Quicksot 2, très nombreux programmes de qualité pour 1 290 F. **Jean-François LE DOUARIN**, 7, rue Claude-Chamu, 75116 Paris. Tél. : 42.88.38.27.

Vends Spectrum 48 K (Péritel) + interface 1 et 2 + microdrive + 2 micro-cassettes + joystick + nombreux jeux + importante documentation. Le tout : 3 000 F. **Tristan LE SCOUZEC**, 70, quai de l'Odéon, 29000 Quimper.

Vends Spectrum 48 Ko + lect. K7 + Péritel + livres + nbreux jeux. Valeur : 3 500 F, cède à 2 000 F cause besoin d'argent. **Eric PERRICHON**, les Côtes Néronde, 42510 Balbigny. Tél. : 77.27.30.98.

Vends Spectrum 48 Ko + Péritel + joystick + livres + nbreux logiciels (Bomb, Jack, Green, Bergt...) + autres interfaces : au plus offrant. **Jean-François KLOPSTEIN**, 37, rue de la République, les Hauts-de-Condat, 87100 Condat-Isolauna. Tél. : 55.31.16.84.

Vends pour Spectrum/Sinclair 48 K, 34 jeux inédits + 2 gratuits : état neuf jamais servi, sous cloche, livre dans une mallette : 300 F. **Michel SANDON**, 2, rue des Echeles, 38120 Saint-Egrève.

Urgent vends nouveau Sinclair ZX Spectrum + 2 128 K joystick + jeux acheté le 27-12-86, avec facture pour garantie.

Prix : 1 300 F. **Lionel COQUART**, 21, rue du Boulevard-du-Monde, 60190 Francières. Tél. : 44.41.97.57.

Vends Spectrum + 48 K + magnétophone avec cordon + interface joystick + interface Péritel + jeux dont Green, Beret, Cauldron II etc. : 1 400 F. **Thierry TELLIER**, bât. 59 B2 le Grand-Mail, 34080 Montpellier-la-Pailade. Tél. : 67.40.54.62.

Affaire ! Vends ZX Spectrum + Péritel avec ZX interface II + 1 manette de jeu + nombreux et récents jeux. Le tout pour seulement 500 F. **Christophe BARRIOS**, 4, Lot. le Grand-Air-Seyssuel, 38200 Vienne. Tél. : 74.85.24.07.

Echange logiciels (jeux, utilitaires) pour Spectrum, possibilité achats matériel. **Xavier VENNER**, 10, rue Jules-Ferry, 94100 Saint-Maur. Tél. : 48.85.36.95.

Vends Spectrum 48 K en panne, magnétophone, interfaces turbo et ZX 21, joystick, logiciels en prime. Prix : 1 000 F à débattre. **Jean-Marie PABST**, 13, avenue Henri-Dunant, apt. 27, 27400 Louviers. Tél. : 32.25.18.61, après 20 h.

Vends Spectrum 48 K + ZX 1 + MD + 5 disquettes + int. Kempston prog. + joystick + nbreux jeux et utilitaires + Spectrum + 16 K + int. MB + 6 livres. Le tout 3 500 F. **Dominique TAVERNIER**, 18, rue Léonard-de-Vinci, 62100 Calais. Tél. : 21.97.03.47.

Vends Spectrum 48 K + adaptateur Péritel + 10 K7 (Rambo, Skyfox, They Sold à million 2, v., Ghost'n Goblins...). Prix : 970 F. **Philippe BOUY**, gare, 58700 Prémercy. Tél. : 86.37.90.23.

Vends pour Spectrum 48 K + K7 de jeux. Bas prix. **Stéphanie ALAMI**, 15 bis, boulevard Ney, 75018 Paris. Tél. : 42.57.86.03.

Vends ZX Spectrum 48 K + int. joystick + adaptateur Péritel + 2 quikshot + 2 magnétophones + 3 livres (manuel) + de 40 jeux moins d'1 an, emballage d'origine. Prix : 2 000 F à débattre. **Michel RIDAO**, 202, boulevard Voltaire, 75011 Paris. Tél. : 43.71.73.00.

Vends logiciels jeux Spectrum 48 K : 70 F. Pièces + interface joystick + interface Péritel. **Georges BLANC**, 1621, avenue Joseph-Gasquet-le-sous-Bois, bât. C1, 83100 Toulon. Tél. : 91.20.21.37.

Vends Spectrum 48 K amélioré, Péritel 2 manettes, ZX 1, microdrive, 30 cartouches + jeux. Prix : 2 000 F. Le tout + TV couleur câblée son : 4 000 F. **Antoine CHAUVÉ**, 18, rue de l'Ouest, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.03.12.30.

Vends Spectrum + interface N&B + interface joystick + Péritel + magnéto + 40 jeux (Commando, Tomahawk, Winter Games, Dambusters, Macadam Bumper). Le tout : 2 200 F. **Denis CASSE**, 6, rue de l'Orme-au-Messier, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : 69.96.28.55.

Vends Spectrum 48 K Péritel + Magnéto K7 + imprimante ZX + papier imp. + 60 logiciels + 10 livres. Prix : 2 000 F. **Marc TRICOIRE**, 17, rue Roger-Salengro, 92 Montrouge. Tél. : 42.53.81.73.

Vends ZX Spectrum 48 K Péritel + interface, manettes de jeux Protek + joystick + magnéto + programmes. Le tout : 1 200 F, à débattre. **Frédéric MORAND**, 14, avenue du Général-Leclerc, 75014 Paris. Tél. : 43.20.05.77.

Vends Spectrum plus + moniteur couleur fidelity CM 14 + interfaces : ZX 1 (microdrive), ZX 2 (manettes), Péritel + jeux + livres. Le tout très bon état : 4 000 F. **Jean DUPLY**, 4, rue E-Vaillant, îlot 8, bât. 1, 93200 Saint-Denis. Tél. : 45.50.34.63, bureau, poste 464.

Vends logiciels originaux pour Spectrum et achète jeux pour Amstrad de préférence dans le Bas-Rhin. **Serge MARCHAL**, 10, rue Laggert, 67380 Lingolsheim. Tél. : 88.78.50.68.

Vends ZX Spectrum plus 48 K + Péritel + interface 2 + nombreux logiciels très bon état. Prix : 1 000 F à débattre. **Edouard FARINES**, route d'Avignon Lot Fert, 84170 Montoux. Tél. : 90.66.26.89.

Vends ZX Spectrum 48 K + Péritel + joystick + livres + 11 K7 de jeux (The way of the Tiger, Green Beret, Now games 2...). Prix : 1 500 F. **Bruno GORET**, 2, route de Saint-Leu, 95600 Eaubonne. Tél. : 34.16.20.56.

Vends Oric Atmos + livres + nbreuses revues + 80 logiciels (Macadam Bumper, logo, Forth, Triathlon, Tyrann, Xenon, Zargon, Hobbit...). bon état. Prix : 1 000 F. **Jean-François BUSTARRET**, 7, rue Alexandre-Lange, 78000 Versailles. Tél. : 39.54.43.35.

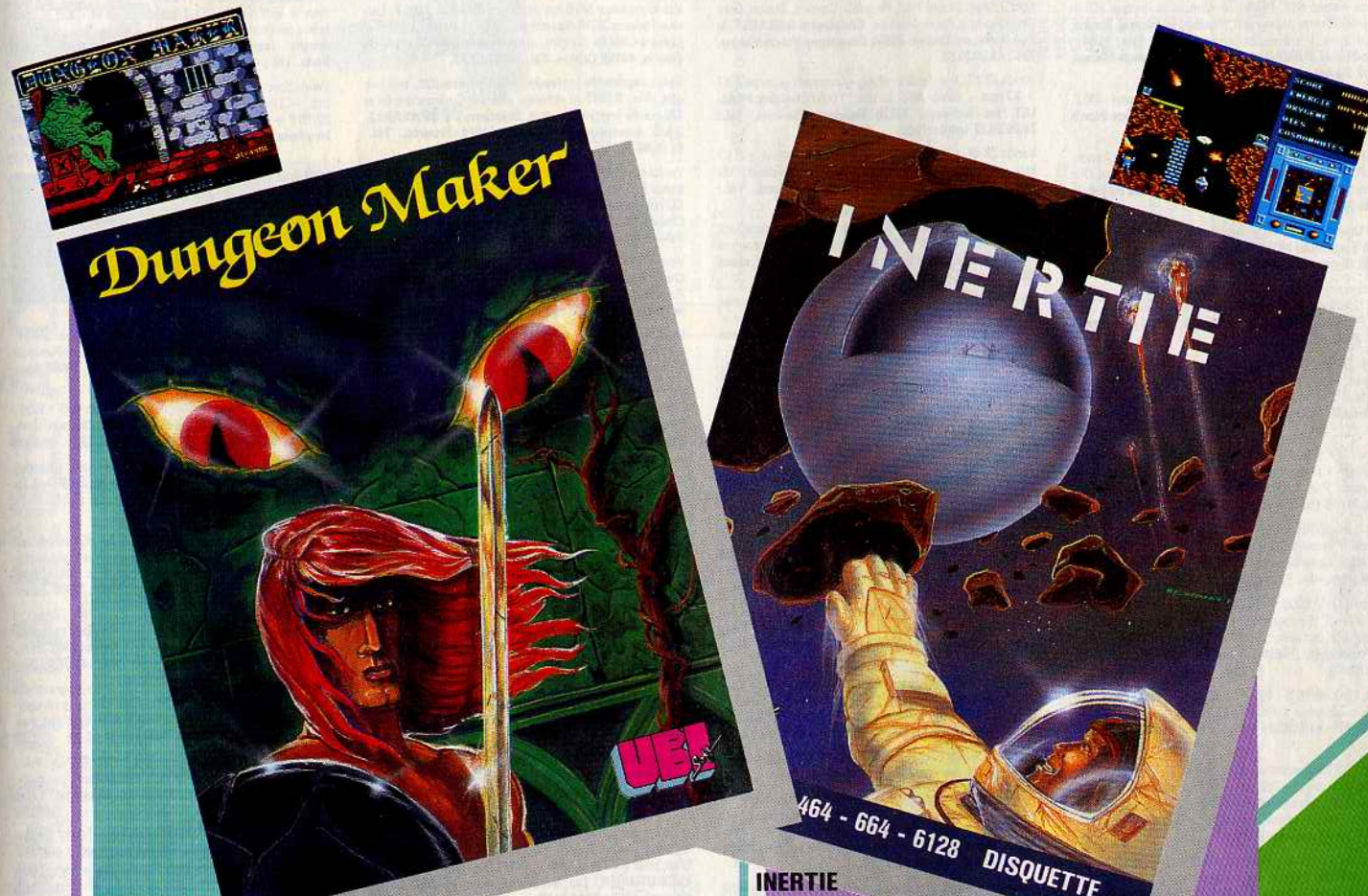
Vends Oric Atmos + Oric 1 dans boîtier Oric Atmos + boîtier multifonction + 7 logiciels originaux + 25 livres de prog. Valeur : 5 000 F, vendu 1 800 F. **Olivier DALECHAMPS**, 13, rue Benoît-Malon, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 47.06.54.69.

Urgent ! Oric Atmos + magnéto + K7 + Péritel + manuel. Prix : 939 F. Et cherche C64 SECAM + lecteur K7 (prêt à l'emploi) à moins de 1 400 F. **Jérôme BORE**, 158, avenue de la République, 77340 Pontault-Combault. Tél. : 60.28.32.05.

Pour Oric Atmos, je vends des jeux à bas prix et des bons ! Echange possible. **Arnaud BAZIN**, 11, rue Charles, 91230 Montgeron. Tél. : 69.42.00.05.

Vends Oric 1 + 30 jeux + livres revues + Péritel + magnéto. Prix : 1 400 F. Imprimante Seikoshia Gpiooa + cordons + manuel + feuilles. Prix : 1 400 F. **Olivier BERTRAND**, 21, allée de la Branne, 33610 Gazinet. Tél. : 56.07.67.59.

Deux nouveau-nés chez Ubi-Soft !



DUNGEON MAKER

Ajouter le plaisir de la création à celui du jeu. Avec DUNGEON MAKER, vous pourrez laisser libre cours à votre imagination : à vous de planter le décor, de créer vos personnages, d'inventer des pièges diaboliques pour protéger vos trésors !

Mais si vous choisissez d'explorer le scénario de base, il vous faudra déjouer les plans conçus par SEYHMAR et ses disciples pour atteindre votre but : déjouer le roi DRAGUIN.

CBM 64-K7 :
TRACKER,
STARGLIDER,
SIGMA 7
AMSTRAD-K7 :
DRAGON'S LAIR,
STARGLIDER,
SIGMA 7
En disque : 229 F



Vends Atmos + magnéto + cordons + 11 cassettes + livres + moniteur monochrome très bon état (valeur: 4150 F). Prix: 1200 F à débattre. **David MILES**, 10, rue Saint-Dièr, 75116 Paris. Tél.: 45.53.79.30, après 18 h.

Vends Oric 1 bon état + câbles + livres + 50 jeux avec docs + Péritel + titl + SVM (12) et (12). Le tout cédé à 600 F. **Laurent BOCQUEZ**, 99, avenue du Général-Leclerc, 94700 Maisons-Alfort. Tél.: 48.93.37.42.

Vends Atmos 48 K Péritel + Manuel + lecteur K7 + 100 programmes (Lorigraph, Hadès + manuel, Karaté, Xenon 3, etc.) + livre LM + dossier prog. Prix: 1250 F. **Jean-Michel BUNOUF**, 14, chemin de la Grande-Maison, 78710 Rosny-sur-Seine. Tél.: 30.42.94.34.

Vends Oric 1 + accessoires + K7 + Livres. Le tout: 890 F. **Benoît DUCLOS**, 74, rue Léon-Thiery, 59120 Loos (Nord). Tél.: 20.07.08.95.

Affaire! Vends jeux originaux peu chers pour Oric Atmos. S.V.P. joindre 2 timbres pour réponse. Vends aussi Oric Atmos complet: 700 F. **Pascal IRACA**, 51, allée du Frêne, Croix-Sainte, 13500 Martigues.

Pour Oric Atmos, je vends des jeux à bas prix. Echange possible. **Emmanuel NOURY**, 6, rue des Mottes-Brunelles, 28400 Nogent-le-Rotrou. Tél.: 37.52.34.78.

Vends nombreux softs K7 MSX 1. Prix: 1000 F. Nombreux softs Spectrum 48 K. Prix: 1500 F. Echange softs disk C64. **Eric POLIDOR**, 10, rue de la Liberté, 95100 Argenteuil. Tél.: 39.47.03.23.

Vends MSX Philips 8010 + 6 cartouches (Knightmare, Nemesis, Mappy, Alaga 6, Yie ar kung fu, Green Baret) très bon état. Prix: 1200 F (urgent). **Març**, 33, rue Maurice-Henri-Guilbert, 94110 Arcueil. Tél.: 45.47.12.41 (après 17 h).

Vends MSX HB 501F Sony avec lecteur de K7 incorporé + Péritel + documents et livres + K7 et cartouche (10) + joystick. Prix: 1500 F. **Eric COLLOMBE**, 56, quai de Grenelle, 75015 Paris. Tél.: 95.77.38.98.

MSX Sony 700 256 K, 256 couleurs, disk 720 K + livres + logiciels + manette, état neuf. Prix: 4500 F. Recherche contacts MSX. **Jean-Marc WIBART**, 22, rue des Rapporteurs, 80100 Abbeville. Tél.: 23.31.28.29.

Vends MSX VG8020 + magnéto + joystick + jeux (Héritage, Alien 8, Gunfight, etc.) + divers programmes (déc. 85), très bon état. Prix: 2600 F. **Olivier PÉRONNE**, 58, rue la Pommeraye, 60240 Chaumont-en-Vexin. Tél.: 44.48.12.47.

Vends MSX HB 501F: 1300 F + Chess Master (1 cassette): 100 F + Le geste d'Artillier (2 cassettes): 200 F. **Fabien GRAC**, Tél.: 94.63.02.54 (17 et 19 h) ou 94.90.41.11 (20 et 22 h).

Vends T0770 avec cartouche Basic + clavier mécanique + magnétophone + 12 jeux + documentation + initiation au Basic (sur cassette et livre) + 2 manettes de jeux (normes Atari) valeur: 7500 F. Prix: 2500 F. Tél.: 94.22.12.46 demandez Patrice.

Vends nombreux originaux pour MSX (Spy, VS, Spy 2, Hero, Boulder, Rambo, etc.). Ecrire en envoyant 1 timbre pour avoir la liste. **Renaud URBINELL**, gendarmerie des Blanchères-Flours, 21200 Beaune.

Vends jeux HSX à bas prix en K7 et cartouches (ping-pong, Knight mare, Way of Tiger, Kung fu II, etc.) + moniteur monochrome pro. Prix: 700 F. **Guillaume FAIVRE**, 9, rue de Coude «La Commanderie», Longjumeau. Tél.: 69.09.36.88.

Vends TI99 4A + manettes + voix + livres + magnétophone + interface Péritel + ext. mémoire 32 K + 15 jeux. Prix: 1500 F. **Abraham GARABÉDIAN**, 13, rue Roger-Vaillant, 91700 Saint-Geneviève-des-Bois. Tél.: 60.15.47.80.

Vends TI99 + magnéto + 5 modules + 2 K7 + Basic étendu + livres ou échange contre lecteur disk pour C64. Etude toute possibilité. Vite! **Michel DARRAS**, 16, rue du 13-Juillet, 62530 Hersin-Coupigny. Tél.: 22.27.93.25.

Vends CBS + Donkey Kong + Junior + Q*Bert + Rocky + poignées, très bon état (7-86). Prix dérisoires, à débattre. Cherche CPC 464 ou 6128 couleur. Urgent! **Richard RIVAULT**, 25, avenue Georges-Clemenceau, 78110 Le Vésinet. Tél.: 39.52.78.05.

Vends CBS Coleco + manette + 6 K7 + adaptateur (Donkey Kong, Pitfall 1 et 2, Ghostbusters, Gateway + O'Asphal) valeur: 3000 F, vendu: 1200 F. **Régis ROLLAND**, 38, rue de Pernich, Saint-Brevin-les-Pins. Tél.: 40.27.41.39.

Vends 10 K7 pour CBS (Décathlon, Riner 2049, Pitfall 2, Moonswapper, etc.) avec boîte d'origine. Prix: 150 F pièce. Don de la console si achat des 10 K7! **Jean FERREIRO**, 57, boulevard Saint-Michel, 75005 Paris. Tél.: 43.25.86.14.

Vends CBS Coleco + 10 K7 + Turbo, très bon état (1985). Le tout: 2450 F. **Romain VINCENT**, 13, rue Pasteur, 57640 Vigny. Tél.: 87.77.91.08.

Urgent! Vends CBS + 14 jeux. Prix intéressant. **Laurent DUFOR**, Tél.: 99.130.10.

Vends console CBS Coleco + Roller + 14 K7. Le tout: 2000 F. **Didier MOMMEJAT**, 20, rue du Capitaine-Ferber, 91170 Viry-Châtillon. Tél.: 69.05.42.27.

Vends CBS + 10 K7 + Roller contrôleur + console, Le

tout: 1700 F (possibilité de vente séparée). **Christophe PALANDRE**, chemin du Révolat, 38460 Saint-Romain-de-Jonias. Tél.: 74.90.41.57 (après 17 h).

Vends CBS + 4 K7. Prix: 600 F et je paie les frais de port. Possibilité de vente séparée: 90 F la K7 et 350 F la console de jeux. **Luc LÉROY**, 8, rue Gustave-Charpentier, 57500 Saint-Avold. Tél.: 87.92.04.83.

Vends pour CBS 7 cartouches. Super affaire: 100 F pièce dont Subroc, Mouse Trap, Pepper II, Carnival, Zaxxon, Donkey Kong et le Super Venture. **Christophe ARNAULT**, Le Pou Salles en Toulon, 86300 Chauvigny-Val-de-Vienne. Tél.: 49.56.31.15.

Vends ZX81 + extension 16 Ko + manuels + lecteur K7 + K7 jeux + clavier ABS. Le tout: 1000 F. **Frédéric PRALLET**, les Ivreys, 73220 Randens (Savoie). Tél.: 79.36.20.27 (après 19 h).

Vends ZX81 + 16 K + 64 K + livres + cordons + 3 K7 jeux + 1 K7 fichier, très bon état. Prix: 900 F. **Frédéric PASTOR**, 17, avenue Kennedy, 13800 La Ciotat. Tél.: 42.08.20.09.

Vends ZX81 peu servi + mémoire 16 K + interface jeux + magnéto + 5 K7 + livre pratic Basic et programme (valeur: 1600 F). Prix: 900 F. **Laurent BERCHEM**, 2, cours de Vincennes, 75012 Paris. Tél.: 46.28.97.98.

Vends EXL100 + moniteur vert + clavier + 2 manettes de jeux + magnéto K7 + 6 cartouches jeux + Basic + 9 K7, état neuf. Prix: 3000 F. **Daniel HAUTIN**, 11, rue d'Andilly, 95600 Eaubonne. Tél.: 34.16.11.48.

Vends EXL100, clavier pro + très nombreux jeux utilitaires, en option moniteur couleur. Prix: 3500 F. Possibilité échange contre CPC 6128. **Thierry VALLET**, 13 bis, rue de Lyon, 71000 Macon. Tél.: 85.38.61.71.

Vends adaptateur Sony secteur AC 122. Entrée: secteur 110, 127, 220, 240 volts. Sortie: courant continu 4, 5, 6, 12 volts. Prix: 100 F. **Emmanuel BELLEVILLE**, 17, rue de la Bergère, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél.: 46.61.57.41.

Vends ordinateur de poche Casio FX 802-P + imprimante + programme (valeur: 1800 F) vendu: 890 F. **Jean-Noël BEAUFILS**, 28, place du Général-de-Gaulle, 60200 Margny-les-Compiègne. Tél.: 44.83.11.30.

Vends 8020 Philips MSX + prog. + joystick + revue + livre. Prix: 800 F. Drive + nbreux prog. sur disk 3,5 p. de 360 K, excellent état. Le tout: 1800 F. **Gilles HUBERT**, 13, square Lamartine, 91000 Evry (Essonne). Tél.: 60.77.31.25.

Vends 7 cassettes Vectrex Ripoffberzekekt + 1 cassette CBS Niner 2049 + cassette Atari 2600 Warlord, CBS: 80 F, Atari: 50 F. Nectrex: 150 F chacune. **François FOUCART**, 108, rue d'Esquermes, 59000 Lille. Tél.: 20.92.97.82.

Vends calculatrice Casio Collège FX-80: 60 F. **Philippe CARPENTIER**, 28, rue des Maillots, 76200 Dieppe.

Vends Aquarius: imprimante graphique 40180 Cols + 8 stylos + 312 K BAM + 2 KTS + magnéto + module ext. (2 joysticks + sons + manuels et câbles + PAP. Prix: 1250 F. **Daniel ROCHA**, 5, rue Auguste-Franchoit, 94600 Choisy-le-Roi. Tél.: 48.52.76.59.

Vends 2 joysticks Quickshot, la paire: 150 F + Drive 1570 Commodore (janvier 86): 2000 F. **Philippe MOULIN**, 66, avenue de la Chesnaie, 95220 Herblay. Tél.: 39.78.55.59.

Vends console de jeux Intellivision prise Péritel TV + 17 cartouches de jeux. Prix de l'ensemble: 2000 F. **Jean BUTSTRAEN**, 128, avenue du Maine (2^e porte gauche), 75005 Paris. Tél.: 43.35.31.12 (samedi).

Vends coffret Alice 90 (ordinateur, Péritel, lecteur de cassette, 8 logiciels + livres (1 livre pour l'assembleur). Le tout: 1500 F à débattre. **Philippe CAPLET**, 17, rue Henri-Dubois, 93220 Gagny. Tél.: 43.32.62.31.

Vends moniteur couleur + 1 livre jeux pour MO6, état neuf. Prix: 2500 F à débattre. **Jean-Charles HERREMAN**, 641, boulevard du 8-Mai-1945, 59240 Dunkerque. Tél.: 28.20.00.09.

Vends ordinateur Casio PB 770, très bon état, RAM 8 K + module extension RAM 8 K utilisé 4 mois. Prix: 2000 F. **Patrice GARCIA**, 6-8 place Maurice-de-Fonény, 75012 Paris. Tél.: 43.40.46.93 (après 19 h 30).

Vends Philips VG 5000, extension mémoire + 2 joysticks + 14 programmes avec notices. Le tout: 1000 F à débattre. **Gilles DE CHEZELLES**, 139, avenue Emile-Zola, 75015 Paris. Tél.: 45.78.88.24.

Me débarrasse de mes jeux et utilitaires, cause vente. **Jean-François MARCHEGUET**, 60, avenue du Général-Leclerc, 78230 Le Pecq. Tél.: 30.61.16.77.

Vends Laydack (MSX 2), état neuf, au prix de 290 F au lieu de 345 F dans le commerce. **Sébastien HANG**, 84, boulevard Massena, appt. 2007, 75013 Paris. Tél.: 45.85.89.83 (de 19 h à 20 h).

Vends jeu Radiola Jet 25 avec 10 cartouches. Prix: 1300 F. Atarien cherche contact pour échange de jeux sur disk Atari 800 XL. Envoyer liste. **Tristan LEFEBVRE**, 16, rue Butin, 59280 Armentières.

Vends canon X-07 24 Ko + imprimante interface + TV + magnéto K7 + cordon Minitel + 2 cordons 220 volts. **Michel SAUNIER**, 59, rue Georges-Clemenceau, 42120 Le Coteau. Tél.: 77.71.73.38.

Vends HP 86 + écran HP 82913A + lecteur HP 9121D 2x270 Ko + imprimante HP 82905B, 80 coups + traceur HP 7470A, 2 plumes. Prix: 15000 F. **Patrick DOUCLINOT**, Cîré d'Aunis, 17290 Aigrefeuille. Tél.: 48.55.32.33.

Vends journaux informatiques: Tilt + HebdoGiciel + SVM + journaux informatiques anglais (Computer + Video game etc.). **Thien-Trung NGUYEN**, 1, passage Arthur-Honegger, 77185 Lognes. Tél.: 64.80.72.81 (après 17 h).

Vends moniteur N8B hte défi. pour IBM-PC: 1000 F. Lecteur 3 pouces + 10 disquettes: 1000 F. Le tout: 1800 F + logiciels CBM 64 d'origine. **Jean-Pierre GENEIX**, route de Couffie, 44150 Oudon. Tél.: 40.83.63.77.

Vends imprimante professionnelle Microline 82A, très bon état. Prix: 2200 F et échange jeux sur Commodore 64 et 128 contre joystick bon état. **Stéphane DE CHAYAILLE**, 3, lot communal de Cépét, 31620 Fronton. Tél.: 61.09.54.15.

Vends micro CPX 1012 Questar M CII Honeywell Bull 64 K disket 5" 1/4, écran 1920 caractères Basic + imprimante 132 colonnes + descript. exploit. et langage. Prix: 10000 F. **Claude DESMAZEAUD**, 28, avenue Carnot, 94190 Villeneuve-Saint-Georges. Tél.: (1) 43.89.16.27.

Vends lot disquettes neuves (Skyfox, Winter, Gam pinb, Const, Damb, Road race, Shadow, inpos. mis., Arcade hall, They sold 1. Prix: 600 F à débattre. **Michel FAURE**, La Brunetière Nord, 24100 Bergerac. Tél.: 53.63.16.50.

Vends Lynx 96 Ko + magnétophone + 3 K7 jeux + livres, excellent état (urgent). Prix: 1000 F. **Thierry SANTERRE**, 9, rue Charles-Péguy, 95380 Louvres. Tél.: 34.68.82.22.

Vends vidéopac Philips, état neuf + 5 cassettes de jeux. Prix: 300 F. Achèterais jeux pour Spectrum. **Olivier LACHAUT**, 9, voie des Croix-Villiers-sur-Orge, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél.: 60.15.88.28.

Vends Yeno SC3000B 32 K + 3 cartouches: 900 F. Jeux MSX: Héritage, Mandragore, Road Fighter, Kung Fu, Athletic, Land Zaxxon, Décathlon, Ghost. Prix: 750 F séparé. **Cédric EURIM**, La Combe de Journemex Margencel, 74200 Thonon. Tél.: 50.72.71.04.

Vends logiciel open accessible IBM, neuf (jamais servi). Prix: 5500 F. **Christophe DURRWELL**, 58, rue des Carrières, 68110 Illzade. Tél.: 89.52.65.60 (après 19 h 30).

Vends imprimante parallèle: 2400 F Okimate 20 couleurs, état neuf, et moniteur monochrome G. Screen vert, socle orientable pour PC: 500 F. **Jean-Luc MOLLE**, Tour Equinox, 91940 Les Ulis. Tél.: 69.28.31.47.

Super occasion, vends nombreux jeux sur disk à pdrx intéressant + magnéto 1010. **Emmanuel GAUTHIER**, 70, rue Franklin, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél.: 34.51.52.25 (après 19 h 30).

Vends lecteur disquette MSX Sony HBD 50 encore sous garantie 6 mois. Prix: 2000 F à débattre + éventuellement avec logiciels. **Emmanuel HOUZE**, 12, rue Camille-Lorot, 59120 Loos. Tél.: 20.07.61.08.

Urgent! Vends micro jeux (TOI) K7: 25 F, B10 UL (MO-TO) K7: 60 F, Aulsar 2 (MO-TO) K7: 60 F, livre «Exercice en Basic pour MO5 et TO7/70»: 780 F. Frais inclus! **Stéphane LÉCOUTURIER**, Les Bordes, Moers-Verdey, 51120 Sézanne. Tél.: 26.81.31.89.

Vends moniteur monochrome: 500 F + 11 K7 (Silent service, Winter games, Hacker, Summer games 2, Leader Board, Cauldron, etc.): 50 F chacune. **Lionel FERNANDES**, 11, rue François-Couperin, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél.: 48.54.82.47.

Vends console Intellivision ayant peu servie + jeux. Prix: 500 F seulement cause possible CPC 6128. **François HOUDEBERT**, impasse de la Comegeaie, 41100 Vendôme. Tél.: 54.77.54.45.

Vends Canon V20 + lecteur de K7 + manette + cube MSX + jeux en K7 et en cartouches + manuel (valeur: 4300 F). Prix: 1700 F minimum. **Monique TAIN**, 11, rue de la Clarté, 29127 Plonévez-Porzay. Tél.: 98.92.50.60.

Vends ordinateur BBC 32 K ram, assemb. intégré (haute résolution 640 x 400) + nbreux logiciels + magnéto. Prix à débattre. **Alain LENOBLE**, 3, rue d'Auvergne, 60000 Beauvais. Tél.: 44.05.77.88.

Vends pour Mattel Intellivision K7 Tron, Deadly discs dans emballage d'origine. Prix: 70 F. **Christian REVERT**, 5, résidence la Gaillarderie, 78590 Noisy-le-Roi. Tél.: 34.62.93.77.

Vends imprimante MCP-40 interfacée Oric et Amstrad: 750 F. Vends Bob Vinner (disc) pour Amstrad: 100 F. **José GARDMOUGIN**, 60, avenue Busteau, 94700 Maisons-Alfort. Tél.: 43.78.38.11.

Vends moniteur monochrome pour Philips, très bon état, + cordons. Prix: 880 F. Echange jeux sur CBM 64 (disk). **Frédéric HOCHENZY**, 6, rue Jean-Mermoz, 94270 Kremlin-Bicêtre. Tél.: 47.26.24.73.

Vends Dragon 32 + lecteurs K7 + tous cordons + 2 joysticks + 6 K7 jeux + 1 cartouche jeux + manuel. Prix: 1300 F. **Harold MARION**, 72, rue du Foubourg-Poissonnière, 75010 Paris. Tél.: 47.70.54.13.

Vends vidéopac Philips + 26 cartouches de jeu. Le tout: 1200 F. **Fabien CAPOEN**, 6, rue du 7-BCA, 02320 Pinon. Tél.: 23.80.11.20.

Urgent! Vends SPT 48 K + adaptateur N8B + interface

joystick + jeux. Prix: 900 F. Vends Oric Atmos + Péritel + jeux + livres + revue. Prix: 600 F. **Grégoire**, 75 Paris. Tél.: 46.06.02.84.

Vends jeux pour Spectrum: 30 F pièce (A view to a kill, Turbo esprit, Macadam Bumper, Skyfox, Manic Miner, Anti-lune). **Damien GRIMONET**, Cruzol-Lentilly, 69210 l'Arbresle. Tél.: 74.01.73.14.

Vends Spectrum 48 K + Péritel + ZX2 + ZX1 + micro drive + 15 M/C K7 + ZX3 (copie tout sur M/C K7) + nombreux programmes + joysticks + livres. Prix: 2600 F à débattre. **Jean-Christophe ISRAËL**, 2, rue d'Auteuil, 75016 Paris. Tél.: 45.24.53.23.

Vends Spectrum 48 K + interfaces N8B, Péritel, ZX2, joystick + 3 livres + jeux. Prix: 1400 F + port. Jeu seul: 30/60 F + port. **Sylvain MERY**, chemin du Mas, 38540 Heyrieux. Tél.: 78.40.52.39.

ACHATS

Achète moniteur couleur bon état bas prix pour Atari 520 ST. Vends moniteur monochrome et logiciels. **Jean-François SUBRINI**, Les Terrasses-des-Sanguinaires, 20000 Ajaccio. Tél.: 95.21.30.86.

Recherche boîtier pour changer le Péritel en UHF: 100 F. Dominique ALLERON, résidence du Chemin-Vert, bât. B 2, 95330 Domont. Tél.: 39.35.03.12.

Achète Amstrad CPC 6128 couleur. T.b.é. (sous garantie) + jeux + livres. Prix à débattre. **Frédéric RICHARD**, 2, La Roseraie, 24700 Montron Menesterol. Tél.: 53.80.25.35 (après 20 h).

Cherche contacts sur Amstrad CPC 6128, 664 etc. Cherche contacts 520 STF. Vends Spectrum Plus avec Wafadrive Inte Péritel, K7, disquettes, livret. Prix: 800 F. **Frédéric GUILLER**, 41, rue du Chemin-Vert, 37300 Joue-lès-Tours.

Atari ST: recherche tout matériel bon état, prix raisonnable. Vends ou échange jeux pour ST. **Samuel RICHER**, 17, allée Louise-Labé, 75019 Paris. Tél.: 46.07.03.98.

Achète adaptateur antenne Val 100. Echange programmes (disquettes) pour Atari 800 XL. Cherche 1020 pour récupérer électronique. Préf. écrire. **Arnaud AUBRIET**, 10, rue des Anciens, 88000 Epinal. Tél.: 29.31.38.20.

Cherche imprimante 80 colonnes pour T07/70 Trac. Fric. Thomson ou Sekosha en bon état. Prix attractif. **Jacques BERNAT**, 1, rue Bailly, 17000 La Rochelle. Tél.: 46.44.60.35.

Achète lecteur de disquettes 1541 entre 700 et 1000 F. Vends jeux K7 bas prix, nouveautés. **Pascal GAUDIN**, 2, rue des Peupliers, 76330 Notre-Dame-de-Gravenchon. Tél.: 35.38.64.11.

Achète tous périphériques adaptés à Spectrum Plus si prix raisonnable. Faire offre. **Jacky LEYDIER**, 49, rue Charles-Péguy, 55400 Etain. Tél.: 29.87.08.92.

Cherche programmes jeux Atari 800 XL, K7 uniquement. **Frédéric HAHN**, 17, rue du Haut-Barr, 67550 Vendenheim. Tél.: 88.69.40.22.

Cherche solutions complètes de Ultima III version française et de King Quest pour Apple. **Jacques PIARD**, 12 A, rue Saint-Léonard, 85710 La Garnache. Tél.: 51.93.05.94.

Cherche anciens et nouveaux jeux. Réponse assurée. **Pascal FORTASIERO**, 73, rue de Montherme, 08000 Charleville Mézières. Tél.: 24.59.36.22.

Cherche Apple IIc avec écran plat LCD + souris + prise Péritel + sac transport + docs et logiciels pour moins de 4000 F (OK sans sac et écran LCD). **Bertrand TRIPLET**, 180, rue Lafayette, 75010 Paris.

Achète pour Amstrad 6128 imprimante DP 2000. **Olivier LECOMPTE**. Tél.: 43.61.46.82 (après 20 h).

Cherche adhésifs pour club sur Atari 800 XL. Echange de logiciels et d'idées. Joindre 2 timbres pour la réponse (offre sérieuse). Le Trêve-Chagnon, 42800 Rive-de-Gier.

Achète jeux sur disquette pour T09. **Laurent GRISERI**, 11, rue Piaget, 29200 BREST. Tél.: 98.01.24.10.

Achète Poxer Cartridge et Freeze Frame pour CBM 64 et cherche personne pour échanger des jeux sur disquette (de préférence) et sur CBM 64. **Didier DEGUERVILLE**, 63, rue des Tamaris, 34300 Agde. Tél.: 67.94.85.83.

Achète carte couleur Chat Mauve pour Apple IIe d'occasion. **Alain SCEURER**, 13 ter, rue Henri-Faisans, 64000 Pau. Tél.: 59.30.67.92.

Désespérément recherche livre n° 11 de micro application pour ST «logiciel de dessin». De préférence en bon état. **Jacques SCHULLER**, 2^e rg, service casernement, 57998 Metz Armées.

Achète pour Atari 520 ST utilitaires, jeux, copieurs, musique. Faire offre. **Jouis ALEXANDRE**, 58, rue de Messei, 61100 Fiers. Tél.: 33.65.02.15. ou 33.65.62.94.

AMSTRAD À "LA RÈGLE À CALCUL"

la Règle à Calcul

PCW
3 997 F H.T.*
* PCW 8256 avec texte
TVA 18,6 % soit 4 740,44 T.T.C.

COURS D'INITIATION
SUR LOGICIEL
GRATUIT

SUR PC 1512
1 JOURNÉE
DE MS DOS
FORMATION MS DOS
500 F T.T.C.

PC 1512
4 997 F H.T.*
* PC 1512 SD Monochrome
TVA 18,6 % soit 5 926,44 T.T.C.

PC 1512 : COMPATIBLES

PC 1512 SD Monochrome

Avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2.

PC 1512 SD Couleurs

Avec unité centrale, moniteur couleurs, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2.

PC 1512 DD Monochrome

Avec unité centrale, moniteur monochrome, deux lecteurs de disquettes 3



BANC D'ESSAI

l'Amigalopin

L'Amiga 500 attaque fort, très fort, l'Atari ST : technologie similaire, prix équivalent, look très proche et performances indéniables. Serait-il l'arme absolue qui permettra à Commodore de reprendre position sur le marché ?

Fin de carrière peu glorieuse pour l'Amiga 1000. Remplacé par deux nouvelles machines, cet ordinateur était trop cher... ou pas assez. Incapable de concurrencer directement les ST d'Atari, l'Amiga n'a pu s'imposer sur les marchés professionnels du fait d'un positionnement peu clair. Toutefois, le solde de cette « expérience » n'est pas seulement négatif. L'Amiga 1000 a démontré qu'imposer un ordinateur sur les deux marchés (familial et

professionnel) s'avère pratiquement impossible. Second apport du relatif échec de cette machine : la preuve que l'aspect marketing a de plus en plus d'importance en informatique familiale. De nombreux acheteurs, face à la situation peu sécurisante de Commodore, se sont tournés vers les Atari moins performants et à peine moins coûteux, mais plus présents d'un point de vue commercial. Tirant parti des leçons de l'échec de

l'Amiga 1000, Commodore propose désormais deux évolutions de cette machine : les Amiga 2000 (un ordinateur haut de gamme) et 500. Présentement testé, ce dernier attaque directement les 520 et 1040 ST sur leur terrain. Arme de la reconquête et symbole du redressement de Commodore, l'Amiga 500 se présente comme la machine de demain. Livrable avec ou sans écran, il est structuré autour d'un 68000 cadencé à 7,16 MHz.

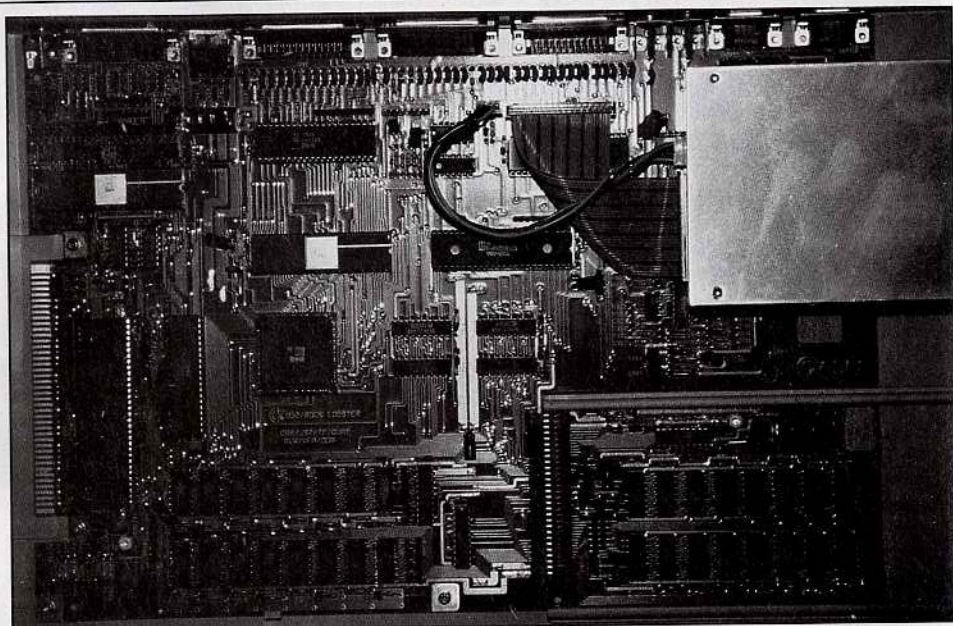


BANC D'ESSAI

Ses capacités graphiques et sonores sont impressionnantes. Le mode haute résolution affiche 640 par 512 en seize couleurs parmi 4 096 et il est possible d'émettre des sons sur quatre voies sonores simultanément. Deux versions existent : 512 Ko de Ram ou 1 Mo de Ram plus horloge sauvegardée. Nous avons testé cette dernière configuration en version « Qwerty » et avec une documentation en anglais.

Design moderne

Première surprise : le design. Reprenant l'organisation spatiale des Atari ST, l'Amiga 500 se présente en un seul bloc relativement compact et d'un modernisme fort agréable. Encastré sur le boîtier, le clavier mécanique possède une organisation rationnelle des touches. Séparé entre différentes zones, il offre : dix touches de fonction, un pavé numérique type PC et compatibles (avec « PgUp », « PgDown » et autres) et un pavé de déplacement du curseur. Le toucher agréable, complété par un guidage fort précis des touches, permet de taper rapidement. Notons aussi le remplacement de la touche « Amiga » ouverte par une touche « Commodore ». Serait-ce un avant-goût de l'émulateur « C 64 » ? Sur le côté droit de l'ordinateur, nous trouvons un lecteur de disquettes au format trois pouces et demi d'une capacité de 880 Ko formaté. Comme celui de l'Amiga 1000, ce drive a la désagréable habitude d'émettre des sons bizarres qui ne



La carte mère de l'Amiga 500 se révèle assez dépouillée. Ceci est dû à une intégration poussée, élément moteur pour une baisse du coût de revient et une fiabilité accrue.

contenant le Kicksart. Ensuite l'apparition d'un nouveau circuit intégré : le Fat Agnus. Dérivé de l'Agnus contenu dans l'Amiga 1000, ce circuit prend en charge les tracés de segments, les animations, etc. Plus puissant que son ancêtre, il est un facteur essentiel de la réduction des coûts de fabrication de l'Amiga 500. En effet il remplace de nombreux circuits qu'il fallait auparavant implanter sur la carte mère. L'inexistence de rajouts tels que straps côté cuivre du circuit imprimé ou composants soudés en l'air laisse présager une longue mise au point, gage d'une bonne fiabilité. Notons tout de même que l'assemblage de l'ensemble, limitant fortement le nombre de vis, ne semble pas des plus robustes. Cependant, il ne devrait pas poser de problème en cas d'utilisation normale (c'est-à-dire sans démontage de la machine).

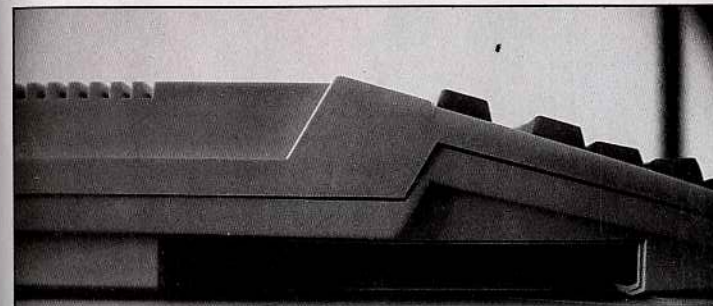
La mise en route est facile. On branche la souris et on connecte le moniteur par le câble Péritel. Puis, il faut assurer la liaison son entre ordinateur et écran (ou éventuellement la chaîne Hi-Fi). Ensuite, il est nécessaire de mettre sous secteur le transformateur. En effet, l'Amiga 500 ne possède pas d'alimentation intégrée et doit recourir à un gros bloc d'alimentation externe. Il est regrettable qu'une telle solution technique ait été choisie. D'autant plus que, contrairement au C 64, l'interrupteur marche-arrêt est situé sur le bloc externe d'alimentation et non sur la machine. Concrètement, cela signifie que si la prise secteur est un peu éloignée de l'ordinateur l'utilisateur devra plonger sous son bureau pour allumer ou éteindre sa machine...

Une fois l'ensemble mis en place et sous tension, l'écran invite l'utilisateur à insérer la disquette Workbench. Le Kickstart étant intégré en mémoire morte, la mise en route est beaucoup plus rapide (de l'ordre des vingt secondes). Autre avantage de cette intégration en Rom : le chargement direct de nombreux logiciels. Généralement les disquettes de programmes pour Amiga contiennent l'AmigaDos (le système d'exploitation de

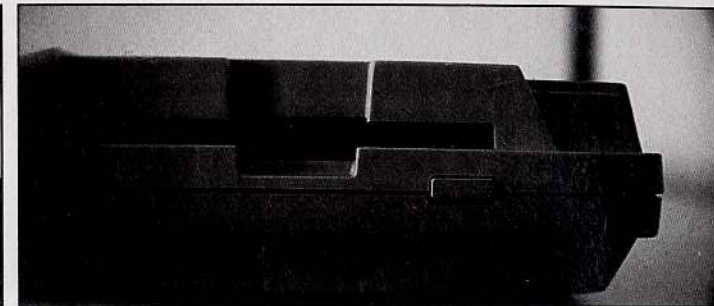
l'Amiga). Avec le 1000, il faut préalablement charger Kickstart puis le logiciel. Ce n'est plus le cas ici : le 500 charge directement, grâce à un « autoexec », l'AmigaDos et l'application choisie. Cette dernière peut être un jeu, un programme de création graphique ou, bien entendu, le Workbench. Livré en version 1.2, il offre les mêmes fonctionnalités et présentation que son homologue sur Amiga 1000. Mais « débogé », il s'avère plus agréable d'utilisation que son modèle. De plus, il possède un nombre plus élevé d'utilitaires (programme cache-mémoire, démonstration de synthèse vocale et autres). Évolution minime donc, mais pouvait-il en être autrement ?

L'AmigaBasic

De même pour le Basic d'origine. Proposant un éditeur multifenêtre (commande, saisie et exécution), il s'avère désagréable par les temps morts qu'occasionne la gestion de l'ensemble. Au lancement d'un programme, l'ordinateur ferme la fenêtre de saisie, vérifie le programme, ferme la fenêtre de commande et ouvre celle d'exécution. Résultat : l'attente avant lancement d'un programme est, dans le meilleur des cas, de l'ordre de deux secondes. Bien évidemment, un problème identique se pose lorsque, interrompant le déroulement d'un programme, l'utilisateur désire en étudier le listing. Cela n'est pas propre au Basic de l'Amiga. Il en est de même pour le ST Basic d'Atari et d'une manière générale de tous les langages « multifenêtrage » existants sur des machines bas de gamme. Pourquoi donc ne pas en revenir à l'éditeur plein écran que nous connaissons tous et que rien ne peut réellement remplacer. La lenteur relative de l'AmigaBasic lors des opérations de saisie est largement compensée par sa vitesse d'exécution. Dix-huit secondes suffisent à la boucle : For 1 = 1 to 1000 : Print 1 : Next (à comparer aux trente-cinq secondes du ST et aux quarante du CPC 6128). Le second avantage de ce Basic est la présence d'instructions de programmation structurée. Le traditionnel « Next » est accompagné



D'un design relativement sobre, le boîtier de l'Amiga 500 propose le lecteur de disquettes à droite et le port d'extension à gauche.



Nier la ressemblance entre cette machine et les ST d'Atari serait donc utopique. Est-ce réellement le fruit du hasard.

de « While.. Wend » dans lequel le test est exécutable sur une expression logique. De même les « Goto » et « Gosub » sont complétés par des instructions de gestion de sous-routines par label (c'est-à-dire que le renvoi n'est plus exprimé par une valeur numérique mais par un nom). Les instructions dédiées au graphisme sont au rendez-vous : « Circle » pour les tracés de cercles, « Paint » pour remplir une surface, « Line » pour tracer un trait, etc. La gestion des sons est moins complète. Les « Sound », « Wave », « Say » et autres « Translate » s'avèrent malgré tout largement suffisants. Tout comme la gestion des chaînes de caractères, les accès au langage machine sont simplifiés par la présence d'instructions puissantes. Poke sur 8, 16 ou 32 bits et appels de sous-programmes par « Call » sont possibles. Autre point fort de l'AmigaBasic : la gestion des erreurs. Il est possible, par utilisation de « Err » et « Err » (indication du numéro de ligne et du type d'erreur) de détourner le programme afin d'éviter un blocage possible. Simplifiant le « débogage » et parfois utilisée comme structure de programmation, l'utilisation de ces fonctions accélère l'écriture des programmes. Mais le côté le plus attirant de ce Basic réside dans la notion d'objets. Largement inspiré des lutins, ce concept recouvre la gestion des déplacements de caractères graphiques à l'écran. Il est ainsi possible de définir les vitesses, limites de déplacements, superpositions et collisions de plusieurs Sprites. Tout cela avec la rapidité d'exécution de l'AmigaBasic, bien entendu. Riche de près de deux cents instructions, ce langage puissant permet d'envisager l'écriture de nombreuses applications. Notons qu'un compilateur devrait bientôt arriver sur le marché. Cela permettra à l'AmigaBasic d'accéder au club très fermé des langages de développement.

Bibliographie

Les manuels livrés avec l'Amiga 500 devraient être au nombre de deux : le guide de l'utilisateur (User's Guide) et le guide du Basic. Identique à l'ancien, ce dernier n'appelle que peu de commentaires. Limitant les exemples, il est suffisamment complet pour contenter l'amateur de programmation. Le novice risque cependant de trouver certains passages évasifs. Le guide de l'utilisateur que nous avons eu entre les mains était en anglais. Il est cependant peu probable que sa traduction lui fasse perdre sa substance. Structuré en douze chapitres, il expose avec simplicité et précision les spécificités et fonctionnalités de la machine. Les trois premières parties décrivent les procédures



Impressionnante cette face arrière : sortie vidéo, connecteurs son mono et stéréo chaîne Hi-Fi, ports série et parallèle, prise pour second lecteur de disquettes et connecteur pour joystick aux normes... Atari. L'Amiga 500 propose aussi un bus pour extension mémoire.

d'installation et de mise en route de la machine. Ensuite, le manuel présente sur deux chapitres le Workbench. Description de la souris et de son utilisation, présentation des outils du bureau et astuces sont explicitées. La suite est plus complexe et technique : il s'agit de la présentation de l'AmigaDos et du CLI (Command Line Interpreter). Affranchissant l'utilisateur de l'intégrateur graphique, cet analyseur de lignes permet d'effectuer directement des commandes destinées aux lecteurs de disquettes (formatage, directory, sauvegardes et autres). Vient ensuite un bref chapitre sur les périphériques et une série de conseils utiles du genre : comment nettoyer sa

souris. Beaucoup plus complexe d'approche, la suite propose un exposé technique et exhaustif de la machine. Du brochage des connecteurs, en passant par le jeu de caractères et le schéma électronique de la machine, le connaisseur trouvera une foule de renseignements précieux et exploitables auxquels il n'avait pas toujours accès jusque-là. Rendu plus accessible grâce à ces manuels, l'Amiga 500 semble donc plus à même de convaincre un public de hobbyistes et d'amateurs.

Son marché

Moins cher, plus souple et plus accessible que son prédécesseur l'Amiga 500 aura certainement du mal à s'imposer en France. Ne pouvant profiter d'un acquis important, il subit les faiblesses endémiques de son prédécesseur (manque de logiciels de jeu, bibliographie

TILTOSCOPIE

- Esthétique : ★★★★★
- Clavier : ★★★★★
- Graphisme : ★★★★★
- Son : ★★★★★
- Facilité de programmation : ★★★★★
- Style optique : non
- Joystick : oui
- Ludothèque : ★
- Bibliothèque : ★
- Qualité/prix : ★★★★★

restreinte). Tout cela risque de nuire fortement à cette séduisante machine qu'est l'Amiga 500. D'autant plus que destiné au marché familial, cet ordinateur ne possède qu'un nombre restreint de jeux. L'émulateur C 64, permettant d'utiliser les programmes pour C 64/128 sur l'Amiga, est-il la solution miracle ? Rien n'est moins sûr : à l'image de ce qui s'est passé pour le C 128, les développeurs seront peut-être tentés de continuer à programmer en mode C 64.

Le second point auquel Commodore devra faire face réside dans le fait que, souvent connaisseurs, les acheteurs de Commodore 64 se détournent de plus en plus de cette marque au profit de l'univers fort actif des ST. Renverser cette tendance est encore possible. Pour cela il faut créer une dynamique Amiga caractérisée par l'existence de documents en français, de programmes nombreux et d'un coût acceptable. Bref, le succès de l'Amiga 500 n'est envisageable qu'au prix d'une politique volontariste de la part de Commodore. Cette société, mobilisée par le lancement des nouveaux Amiga et le désir d'imposer le 2000 sur les marchés professionnels, a-t-elle les moyens d'imposer le 500 ? L'avenir nous le dira !

Mathieu Brisou

RADIOSCOPIE

- Origine : R.F.A.
- Connexion T.V. : Péritel
- Microprocesseur : 68 000 à 7,16 Mhz
- Mémoire vive : 512 Ko extensible à 1 Mo interne et 8,5 Mo en externe
- Mémoire morte : 256 Ko
- Haute résolution : 640 par 512 en 16 couleurs
- Palette : 4 096
- Son : 4 voix sur 9 octaves avec possibilité de synthèse vocale
- Souris : oui
- Prix : environ 5 000 F en version de base

manqueront pas d'inquiéter l'utilisateur...

Le côté gauche de la machine propose un connecteur de bus permettant la mise en place de cartes d'extension. Autre bus : le connecteur d'extension mémoire. Placé sous la machine, il reçoit une carte d'extension de 512 Ko de Ram contenant aussi l'horloge sauvegardée. Livrée d'origine avec la version 1 Mo, cette carte permet de doubler la capacité mémoire des machines 512 Ko. Il est important de noter que contrairement à Atari, Commodore rend possible « le gonflage » des machines les moins coûteuses. La face arrière de l'Amiga 500 supporte un nombre impressionnant de connecteurs les plus divers. De droite à gauche : les ports souris et joysticks, les deux prises C-Inch son stéréo, la prise pour lecteur de disquettes, une sortie série RS 232, un connecteur Centronics, une prise exotique pour l'alimentation, les sorties vidéo et son mono. Tous ces connecteurs sont directement soudés sur la carte mère. De fabrication très propre, cette dernière est en Epoxy double face à trous métallisé. L'implantation des composants y est relativement aérée et réserve plusieurs surprises. Tout d'abord la présence de 256 Ko de Ram

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

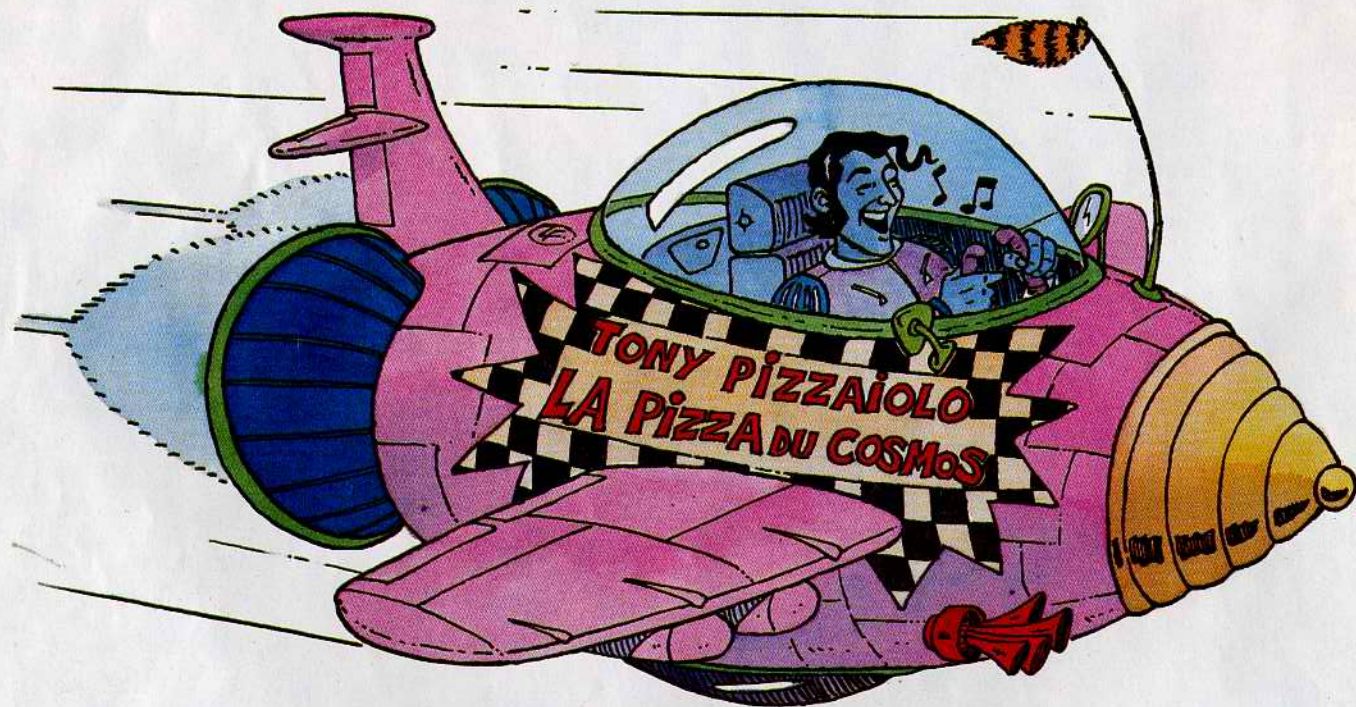
Nom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

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

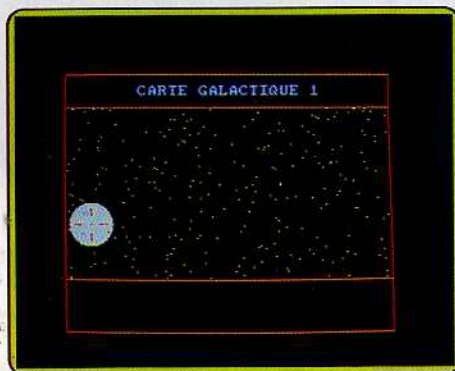
Que la guilde soit avec toi !



Vendre des carottes sur un marché ? Mon pauvre ami, vous n'y pensez pas ! Complètement démodé, votre truc... Ringard ! Prenez donc le large avec des programmes de commerce interstellaire. L'aventure vaut le détour, mais les risques sont immenses !

Vos vaisseaux sanguins se videront-ils dans un vaisseau sans gains ?

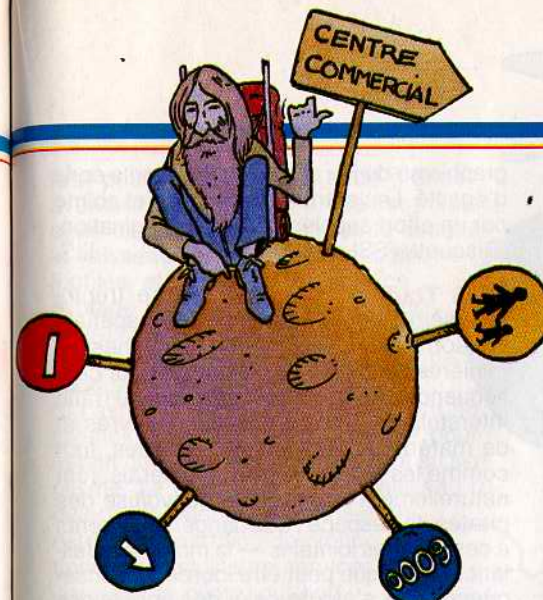
Jeu de l'offre et de la demande, commerce et marchandage, détournements de fonds, colonisation, systèmes monétaires et bancaires... Les futurs mécanismes du système économique interplanétaire, tels que les décrivent les logiciels de commerce spatial, ressemblent étrangement à ceux que nous connaissons actuellement. L'interconnexion monétaire universelle n'est pas à l'horizon du jeu d'aventure informatique, pas plus que la société d'abondance annoncée par les habitants de la planète Marx. Seul le décor change : les jeux de commerce interstellaire offrent à nos imaginations prisonnières des limites du monde réel l'exaltation des grandes explorations cosmiques. Tout comme les grands navigateurs de la fin du quinzième siècle, vous serez confronté dans votre recherche de mondes et de marchés nouveaux à la convoitise des pirates et aux risques de défaillances techniques du vaisseau... Dans l'espace, personne ne vous entendra crier.



Elite

Elite : ce logiciel est sans aucun doute le programme le plus représentatif des missions de commerce spatial actuellement disponibles. Très complexe quant à son univers et à son scénario, il possède une stratégie de base suffisamment simple pour faciliter la prise en main de votre nouvelle

carrière, assez complexe, à long terme, pour assurer de très longues parties... Le scénario est classique : vous allez acheter des marchandises et les revendre au plus offrant. L'univers d'*Elite* se décompose en huit galaxies qui regroupent elles-mêmes de nombreuses planètes. La mission se découpe en deux phases de jeu distinctes : les tractations et le voyage intersidéral vers de nouveaux espaces de commerce. Stationné en début de jeu sur la planète Lave, vous venez d'acquiescer le maximum de marchandises possible. La logique veut que vous définissiez votre prochaine étape. De nombreux tableaux vous communiquent ainsi les données politiques et sociales des mondes avoisinants. L'expérience vous apprend à déceler dans ces informations le prix de vente des différents produits et le risque qu'implique chacun des voyages. L'action ne prend place que durant les périodes de transit interplanétaire. Un saut en hyper-espace vous met en vue de votre

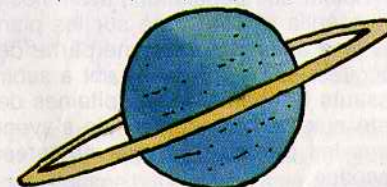


objectif. Il vous reste encore un long trajet à parcourir jusqu'à la prochaine station Coriolis (station satellite frontière). Le graphisme de la simulation est excellent. Les réactions du vaisseau, une fois maîtrisées, vous donnent un avantage certain au combat. En effet, parallèlement au commerce, le scénario met en place un code complexe de lois qui va vous opposer tout à la fois aux pirates et à la police. Ainsi, outre quelques banales météorites, il arrive très souvent que l'on croise un vaisseau étranger. Le combat n'est pas systématique et il importe avant tout de ne jamais tirer le premier tant que l'on n'a pas appris à reconnaître la géométrie des divers vaisseaux...

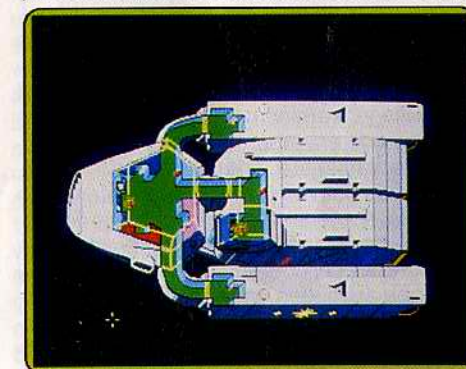
Elite a l'avantage de permettre de nombreuses stratégies : on reste dans la légalité ou on n'hésite pas à remplir ses cales d'esclaves ou à pirater les navires de commerce ! L'enchaînement de ces diverses phases de jeu (commerce et voyage) apporte à l'ensemble une atmosphère séduisante. On prend grand plaisir en effet à se reposer à l'abri d'une station satellite pour braver plus tard un danger toujours plus grand. Le scénario assure une difficulté croissante à laquelle répond vite l'expérience du pilote. Conjointement aux tractations purement commerciales, il faut sans cesse songer à équiper son navire de quelques armes supplémentaires pour risquer un jour l'approche de planètes particulièrement dangereuses... *Elite* tire tout son intérêt du suivi de sa mission. Sauvegardée sur disquette, votre situation va ainsi vous ouvrir un univers de jeu toujours plus grand et plus hostile ! Un programme dont on ne risque pas de venir à bout de sitôt... (Disquette Firebird pour Amstrad CPC.) O.H.

Sundog : missionnaire des temps futurs, vous participez à l'implantation d'une colonie religieuse sur une lointaine planète. Comme dans un jeu de rôles, vous passez par une étape préliminaire de définition des principales caractéristiques de votre personnage. Vos aptitudes à mener à bien votre mission dépendent étroitement du dosage des différentes qualités : la force, la dextérité et la chance, essentielles dans les phases de combat, mais aussi le cha-

risme et l'intelligence, très utiles lors de négociations commerciales. Fort de ces atouts, vous prenez place aux commandes du Sundog, un vaisseau mono-place de transport de marchandises. L'écran principal du jeu donne de l'astromètre une vue globale laissant apparaître les moindres détails de son aménagement intérieur. Vous même êtes représenté dans le vaisseau par un petit personnage que vous

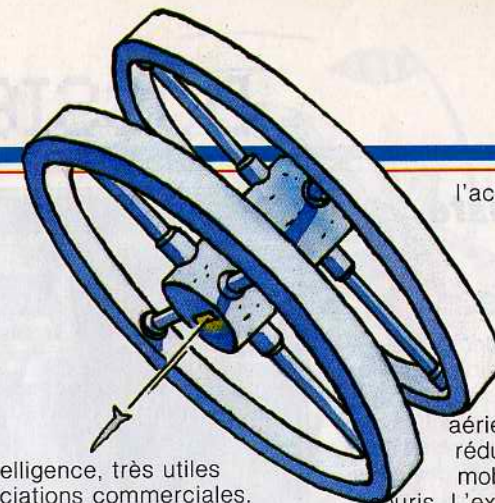


promenez par simple déplacement du curseur. C'est cette présence « physique » du pilote à un poste donné (cabine de pilotage,

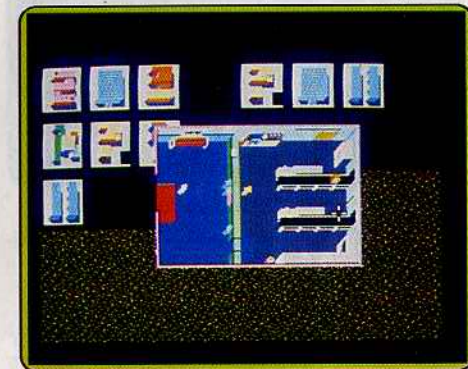


Sundog

salle des machines, réserves de nourriture, sas de sortie, etc.) qui donne accès à des écrans spécifiques. Résolument original, votre engin spatial est composé de deux modules dissociables. Le corps principal du Sundog renferme une navette indépendante utilisable pour les déplacements de courtes distances sur les planètes visitées. Votre premier objectif est de localiser la colonie religieuse implantée en quelque recoin perdu d'un vaste système stellaire et planétaire. Le poste de pilotage dispose, outre les habituels instruments de navigation, d'un écran d'affichage de cartes du ciel facilitant votre orientation. Le poste de combat est doté d'un écran radar et d'une fenêtre de visualisation des vaisseaux pirates prêts à vous dérober votre cargaison. Mais c'est seulement après vous être posé sur un sol inconnu que vous pourrez aborder l'aspect économique de votre mission : l'achat de marchandises nécessaires à



l'achèvement de la colonisation de la planète Jond et des fournitures indispensables à la poursuite de votre travail (nourriture, combustibles et pièces détachées pour l'entretien de vaisseau). Les villes étant représentées en vues aériennes, votre personnage est réduit à la dimension d'un point mobile que vous dirigez avec la souris. L'exploration urbaine — à pieds ou en navette — commence par la visite des immeubles. Même sur les planètes les plus lointaines, le stationnement est strictement réglementé. Pour éviter d'avoir à payer des amendes, n'oubliez pas d'utiliser les parkings. Une descente dans des bars où la bière coule à flots vous apprend que les comportements sociaux des autochtones ressemblent à ceux des terriens. Chaque système stellaire est doté de sa propre organisation monétaire. Vous disposez de comptes dans des banques locales, sur lesquels vous pouvez déposer les bénéfices de vos ventes et dont vous pouvez retirer l'argent liquide nécessaire à vos achats. Les fonds peuvent être transférés d'un système à l'autre, mais dans un sens uniquement : s'il vous est possible d'approvi-



Sundog

sionner à distance des comptes situés sur les autres planètes, c'est sur place que vous pouvez effectuer les retraits. Les inévitables rencontres avec les habitants s'accompagnent de l'apparition d'une « fenêtre d'action » dans laquelle s'affichent les paroles de votre interlocuteur et un choix de réponses possibles. Face à une proposition commerciale vous pouvez entamer un marchandage dont l'issue est rendue incertaine par votre ignorance des habitudes locales. L'achat et la vente de votre chargement s'effectuent sur des marchés spéciaux, à un cours qui varie en fonction de l'offre et de la demande. Mais le plus souvent, c'est sur des braqueurs minables que vous tombez, toute résistance de votre part vous conduisant à un affrontement armé. L'économie du corps humain n'est pas non plus négligée, puisqu'il vous faut veiller à vous alimenter et à dormir, une batterie d'indicateurs donnant la mesure de votre forme physique.

DOSSIER

Si le client résiste, pratiquez la vente forcée.

Depuis sa sortie en 1985, *Sundog* n'a pas pris une seule ride. La sélection de toutes les fonctions par l'intermédiaire de la souris libère le joueur en lui épargnant de fastidieuses commandes. Le graphisme ne s'est pas démodé, et la variété des situations est loin de susciter l'ennui. Ce jeu, dans sa version ST, est digne des meilleures productions du moment. (Disquette FTL pour Atari ST.) J.-P.D.

Imperium Galactum : les stratèges le savent bien : l'économie est le nerf de la guerre. Les défaites militaires sont souvent dues à l'impossibilité de ravitailler les troupes. *Imperium Galactum* montre que dans l'espace, il en va de même. Votre entreprise de conquête galactique doit s'appuyer sur une stratégie économique autant que sur



Psi-5 Trading Company

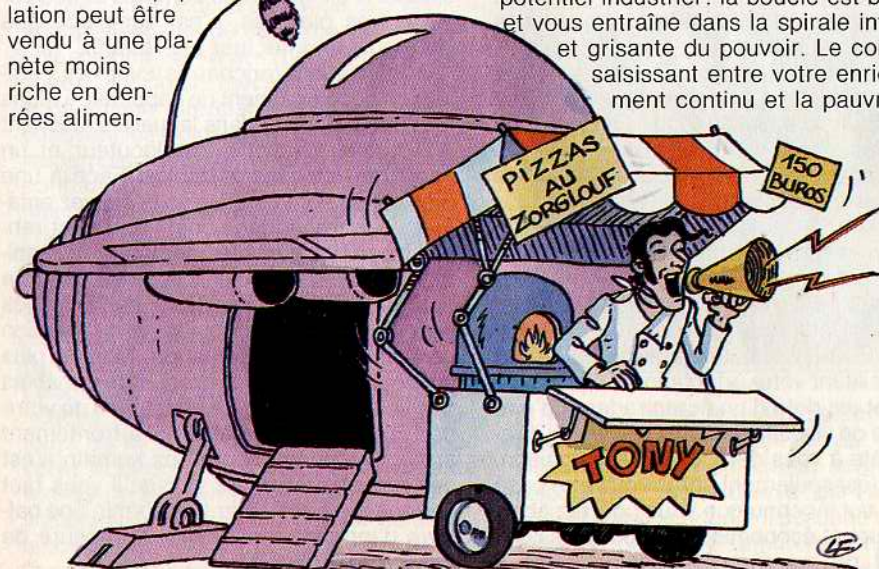
taires. Bien entendu, votre propension marquée pour le colonialisme intergalactique, aggravée par votre conception féodale du pouvoir, provoque le soulèvement légitime et violent des populations asservies. La guérilla qui fait rage sur les planètes les plus agitées détruit une partie de vos récoltes et vos vaisseaux ont à subir des assauts fréquents. Les capitaines de frégate eux-mêmes refusent de s'aventurer dans les parties trop mouvementées de l'espace.

Vous pouvez compléter vos activités dans le domaine agro-alimentaire par l'exploitation de mines et de mineurs, vous livrant à un remake de la révolution industrielle. Les ressources de sous-sol n'étant pas inépuisables, le rendement de vos gisements décroît dans le temps. Le renforcement de votre potentiel économique vous permet d'envisager sereinement des entreprises de plus grande envergure, comme la construction de vaisseaux spatiaux ou de bases, mais vous pouvez également entretenir des armées, soutenir le développement économique de planètes ou investir dans la recherche. Le contenu stratégique du jeu englobe aussi des aspects plus politiques, et il faudra vous initier aux règles de la diplomatie interstellaire. Le développement économique nourrit de nouvelles conquêtes, qui viennent à leur tour renforcer votre potentiel industriel : la boucle est bouclée et vous entraînez dans la spirale infernale et grisante du pouvoir. Le contraste saisissant entre votre enrichissement continu et la pauvreté du



Imperium Galactum

une stratégie militaire. Un moyen pour cela : l'asservissement des populations. Chaque planète produit une certaine quantité de nourriture, mais il faut pour l'exploiter que la main-d'œuvre soit suffisamment nombreuse. Si c'est le cas, l'excédent après la propre consommation de la population peut être vendu à une planète moins riche en denrées alimentaires.



graphisme du jeu choquera les esprits épris d'égalité. Les autres combleront cet abîme par un effort supplémentaire d'imagination. (Disquette SSI pour Apple.) L.S.

Psi-5 Trading Company : en ce trente-cinquième siècle, la colonisation spatiale bat son plein. L'exploitation des richesses minières de lointaines planètes a pour conséquence directe l'accroissement du trafic interstellaire. Les cargaisons de vivres et de matériel à destination des bases, tout comme les chargements de minerais, font naturellement l'objet de la convoitise des pirates de l'espace : aux dangers inhérents à ces voyages lointains — la moindre défaillance technique peut être lourde de conséquences — s'ajoute celui des agressions de brigands armés jusqu'aux dents. C'est dans ce contexte que la *Psi-5 Trading Company* vous confie une mission de ravitaillement des pionniers de Parvin Frontier. Votre aventure de gestionnaire-pilote débute par le choix du parcours, les trajets les plus longs étant bien sûr plus rémunérateurs, mais aussi plus dangereux. La sélection des cinq membres de l'équipage s'effectue sur dossier d'après les curriculum vitae qui s'affichent à l'écran. Entre le sourire charmeur d'un robot télépathe et les compétences stratégiques d'un étudiant en philosophie intergalactique, le choix est difficile. Les cinq postes à pourvoir correspondent aux différents services du vaisseau : armements, pilotage, navigation, machines et réparations. Après ces étapes préliminaires, vous plongez au cœur de la mission. Deux écrans vidéo vous permettent d'observer depuis votre poste de pilotage un petit coin de ciel étoilé parfois traversé par un astronef ennemi ainsi que les créatures plus ou moins mutantes qui sont censées vous assister dans votre mission. Animation et bruitage contribuent efficacement au « réalisme » du jeu, particulièrement lors de l'accélération du vaisseau et des phases de combat. Les menus qui permettent l'accès aux différents services et la sélection des actions prennent place au dessus d'une fenêtre d'affichage des messages et des rapports d'activité. Sans être exceptionnel — des flots de données numériques ont coulé sous les ponts de diodes depuis la sortie du jeu — le graphisme est suffisamment évoca-



Psi-5 Trading Company

teur pour rendre vivante cette grande aventure spatiale. L'écran de contrôle est agité de soubresauts terrifiants lorsque le vaisseau est touché par des projectiles, et le dessin du poste de pilotage est précis. Après quelques heures de jeu, les têtes plutôt étranges de vos compagnons de route ne vous surprendront même plus. Si l'astronef se pilote intégralement au joystick, il ne faut pas en déduire pour autant que les commandes cèdent au simplisme. La conduite d'un tel vaisseau requiert des talents d'homme-orchestre : la répartition des fonctions entre plusieurs services contraint le pilote, qui doit sans cesse s'informer de l'état des divers indicateurs et fixer les priorités d'action du personnel de bord, à de continuelles va-et-vient. L'attaque surprise du vaisseau a le don de semer la panique à bord.

Les nombreuses actions à entreprendre — identification des ennemis, choix des armes appropriées, réparation des dégâts subis, allocation des ressources énergétiques, etc. — doivent être menées presque simultanément. C'est en cela que ce logiciel original se distingue des classiques jeux d'action spatiaux dans lesquels il suffit d'éviter les obstacles, de viser une cible et d'ouvrir le feu. Pilotage et combat s'effectuent ici indirectement par l'intermédiaire d'ordres donnés à l'équipage, sur la base d'informations partielles transmises sous forme textuelle (en anglais) par les multiples services. Élément centralisateur de ces renseignements épars, vous devez définir dans le feu de l'action une stratégie qui risque de se fonder sur des estimations erronées et de se heurter au mode d'organisation du commandement : temps de réaction assez long, marge d'autonomie relative du personnel de bord... C'est à cette lourdeur de fonctionnement que l'on doit l'illusion de piloter un énorme vaisseau spatial ! (Cassette ou disquette Accolade pour Commodore 64.) J.-P.D.

Mercenary : vous venez de perdre le contrôle de votre vaisseau au beau milieu de la galaxie... Le crash est brutal et si vous parvenez quand même à en sortir indemne,

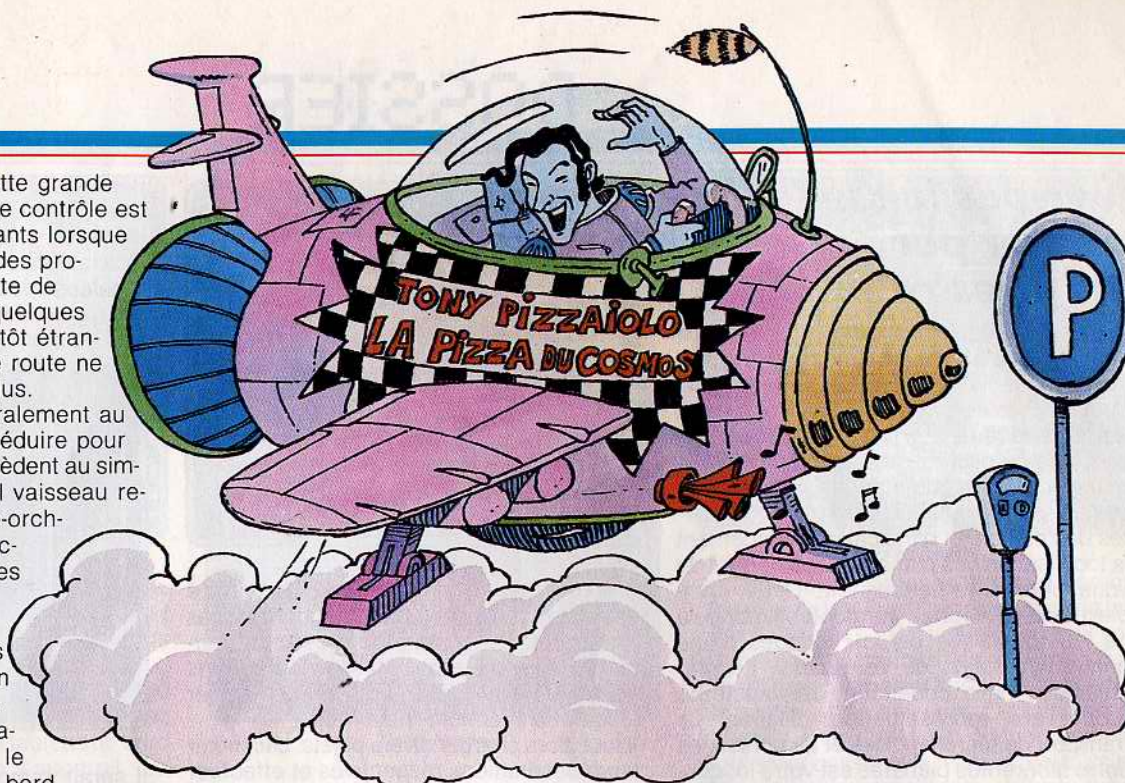
c'est pour rester prisonnier de la planète Targ ! Une mission commerciale et guerrière dont l'ultime but est d'acheter un engin susceptible de vous ramener chez vous... *Mercenary* met en place un graphisme 3D semblable à celui d'*Elite*. Votre nouveau terrain d'action est vaste. Il s'agit en fait d'un univers quadrillé de routes, parsemé de bâtiments isolés. L'ordinateur de poche qui va vous permettre de saisir toutes les informations vous procure, en début de partie, un nouvel engin. Celui-ci vous donne la possibilité de survoler la planète. La visite des différents bâtiments se fera à pied, comme dans *Sundog*.



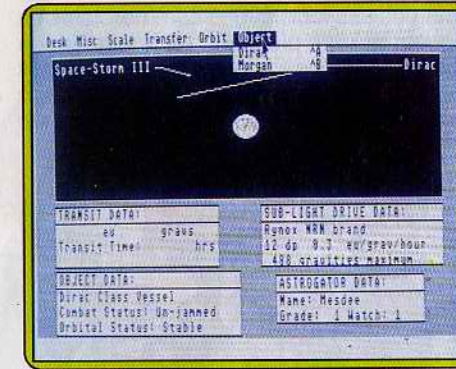
Mercenary

La stratégie de cette mission varie selon votre comportement. Vous êtes en effet amené à commercer avec deux peuples en guerre l'un contre l'autre. Les personnages n'apparaissent cependant jamais à l'écran. Seuls de courts messages, captés sur votre ordinateur, vous permettront de trouver du travail, de vendre ou d'acheter des objets. Le premier message reçu vous invite ainsi à vous rendre en un point précis de la planète. Après avoir repéré la station, vous arpentez des salles et couloirs emplis d'objets. De la pièce de conférence un travail vous est proposé. Il s'agit ensuite de faire preuve de diplomatie et... de méfiance. L'action fait également partie de la mission. Le maniement de votre vaisseau reste toujours délicat. Enfin, votre attitude risque d'entraîner de nombreux combats. Une particularité : il est impossible de mourir... Tout juste d'errer pendant des kilomètres à la recherche d'un nouveau vaisseau. Bien que son scénario soit varié, cette mission reste d'un abord difficile. Sans expérience, le pilote va passer de longues heures à comprendre la logique du jeu et à visiter les gigantesques bâtisses de cet univers. Sur un fond sonore très réduit, l'ambiance est plus qu'angoissante. Une stratégie peut-être moins claire que celle d'autres programmes, un jeu qui ne laisse

en tout cas aucune place à la chance. (Cassette Novagen pour C 64 ; Disponible pour Atari ST.) O.H.



Universe II : pour ceux qui ont la bosse du commerce, qui vendraient n'importe quoi à n'importe qui. Pour ceux qui ont de l'ambition, qui veulent réussir, il n'y a qu'une alternative : *Universe II*, l'univers en un mot. Le plus grand marché qui ait jamais existé. Rappelez-vous, en 2105 après avoir déjà beaucoup progressé en matière de voyages interstellaires, le monde découvre les premiers signes d'une vie extra-terrestre. Quelques années plus tard, les limites du possible sont encore repoussées. Alors que le voyage à travers l'espace était encore limité par les lois physiques sur les masses des vaisseaux, le monde découvre qu'il peut enfin se rendre au fin fond de l'univers. Mais avec ce dernier, un grand mystère. En effet ce propulseur est d'origine extra-terrestre. Alors pourquoi a-t-il été abandonné. Où est passée la civilisation qui fût à l'origine de cette découverte ? Les années qui suivirent donnèrent lieu à deux grands exodes. L'homme dans sa course effrénée se rendait tous les jours un peu plus loin. Vous vivez à l'autre bout de l'univers, quand se produit la première crise. Plus de message de la terre. La pani-



Universe II

112

Ne vous laissez pas pirater par les pires ratés.

que générale qui suivit destabilisa la civilisation et du désordre émergèrent deux gouvernements. Dans tout cela, vous êtes un pauvre commerçant aux commandes de votre vaisseau.

Le poste de pilotage se caractérise par la multiplicité des commandes, accessibles par menus déroulants. L'affichage de cartes de l'espace et d'indications concernant la localisation des planètes vous permet de vous orienter efficacement. Cette complexité au demeurant surmontable donne à ce jeu toutes les caractéristiques d'une bonne simulation de vol spatial. Le graphisme souffre cependant de l'austérité propre aux représentations filiaires. Le transport de marchandises et de personnes entre différentes planètes est votre lot quotidien. Soyez toutefois attentif aux particularismes des législations commerciales en vigueur sur les planètes. Ici la circulation des informations est interdite, là ce sont les armes qui sont prohibées... Saurez-vous résister à la tentation d'une contrebande



Infodroïde

crédits, vous permet tout juste de partir à l'aventure. La porte de sortie donne accès à la route. De chaque côté de cette dernière, trois tapis de vitesses différentes vous permettent d'avancer ou de reculer jusqu'à la première industrie. Il faut alors charger divers objets, bien noter leurs destinations respectives et effectuer la livraison.

La stratégie d'Infodroïde nécessite avant tout de bien manier votre engin. Il faut sauter de tapis en tapis sans sortir de l'écran de jeu, éviter les pirates et ne pas « louper » son destinataire... Le contexte graphique et sonore de la mission est séduisant, notamment en ce qui concerne le choix



rémunératrice ? Vous préférerez peut-être la collaboration avec les forces spéciales des mondes fédérés.

Grâce à votre métier, vous êtes constamment amené à voyager. Peut-être trouverez-vous, au fur et à mesure de vos rencontres, le moyen de rejoindre la terre. Peut-être apprendrez-vous ce qu'il est advenu de votre planète d'origine. Ou encore ce qu'est devenue la civilisation aliène. L'univers a tant de secrets. (Disquette Omnirend Software pour Atari ST.) L.S.

Infodroïde : pour relier entre elles les multiples planètes de l'univers, les concepteurs de ce programme ont conçu un gigantesque circuit de tapis roulants. Infodroïde vous confie la gestion d'une entreprise d'import-export interstellaire. Bien que le terrain de manœuvre soit quelque peu monotone, la stratégie répond aux exigences essentielles du commerce...

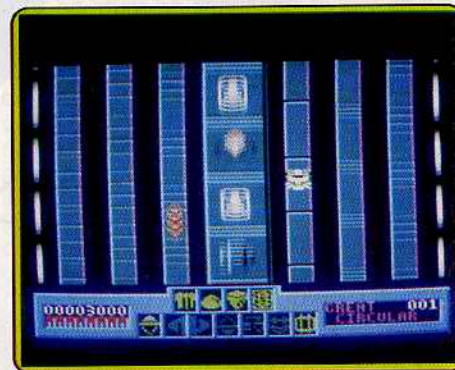
Vous venez d'acheter votre premier droïd de transport. Votre capital, réduit de 5 000

des options de jeu. Seule la trame des tapis roulants est quelque peu monotone à parcourir.

L'intérêt de la mission réside donc essentiellement dans les achats et livraisons. Avec un peu d'expérience, il sera vite possible de livrer les matériaux selon un ordre judicieux. Si l'on n'atteint pas la stratégie d'Elite par exemple, la situation bénéficie quand même de phases de jeu originales, telles les réparations de votre robot dans les stations-garages spécialisées, opérations coûteuses mais nécessaires au succès... Un logiciel idéal pour les novices du commerce interstellaire ! (Disquette Beyond pour Amstrad CPC.) O.H.

Koronis Rift : ferrailleur itinérant, vous tombez par hasard sur la planète Koronis. Quittez le vaisseau principal, sous la garde de l'androïde Psytek, analyseur de système de son état. Le vaisseau de surface explore les profondes crevasses de la planète. Disséminées ici ou là, dans les reliefs bleutés et

parfois vigoureux de Koronis, les carcasses des vaisseaux des anciens, bourrées de matériels divers. Leur revente vous apportera la richesse. Hélas avant d'en palper la fabuleuse valeur d'échange il faut en passer par leur valeur d'usage, faire fonctionner les armes intensément.



Infodroïde

Il serait immoral qu'une fortune reposant sur le commerce de produits pillés se bâtisse sans risque. Plus acharnées que des moustiques, les soucoupes gardiennes sortent de leur base en vols serrés. Détruire la base, nichée quelque part vers la vingtième crevasse, est au-dessus de la capacité de vos armes et instruments. Vous devez trier votre butin en revenant au vaisseau principal, démontant les machines dont la revente est la plus payante et gardant le meilleur équipement pour de nouveaux atterrissages. Les armes des soucoupes tirent à différentes fréquences ou couleurs, les boucliers protègent au mieux sur leur fréquence particulière, et pas du tout sur la couleur complémentaire.

La qualité des pérégrinations — dans de saisissantes montagnes en trois dimensions, entre lesquelles le vaisseau de surface évolue avec aisance — vaut le détour : désormais exigez des jeux dont les paysages sont en vraie « trois dimensions », qu'on puisse plonger dans les vallées, tourner autour des pics.

Les combats sporadiques avec les soucoupes font de Koronis Rift un jeu d'action correct. Les premières vagues de soucoupes se laissent abattre avec une facilité étonnante ; les vagues suivantes ne laisseront aucun répit à votre attention. Ici encore le jeu bénéficie d'un grand réalisme pour leurs évolutions dans l'espace.

Aspects plus stratégiques : l'établissement de la carte de la planète, la capacité de jongler avec les matériels, d'économiser l'énergie, d'évaluer les prises en triant avec l'androïde le bazar récupéré auparavant, exigent une familiarité avec ce programme prenant. En effet, la configuration de votre vaisseau de surface évolue en même temps qu'elle s'enrichit de matériels récupérés ; selon le moment, telle ou telle vallée sera un objectif prioritaire ou au contraire, un piège mortel. (Cassette et disquette Activision pour Amstrad CPC également disponible pour Commodore 64, pour Atari 800 XL et pour Sinclair.) D.S.



Koronis Rift

Deep Space : vous voici en route pour une nouvelle quête galactique. Cette fois, c'est dans la peau d'un corsaire que vous vous réincarnez. Vous pilotez un chasseur Strix, dernier cri en matière de vaisseau de l'espace. Avant d'aller plus loin, commencez par vous familiariser avec le tableau de bord extrêmement complet de l'appareil. La console de commande classique permet de régler la puissance de vos réacteurs ou de changer votre direction. Ce contrôle s'effectue indifféremment au clavier, à la souris ou au joystick, de loin le plus pratique. Le centre de fonction offre un grand nombre de possibilités. C'est grâce à lui que vous sélectionnez le type d'armes dont vous voulez disposer : laser aux effets limités mais qui a l'avantage de pouvoir être utilisé tant qu'il vous reste de l'énergie, missiles de portées plus longues et pouvant percer le bouclier de protection de certains engins ennemis ou bombes Quark aux effets terriblement destructeurs mais en nombre réduit (deux) et qui ne doivent être utilisées que dans les cas extrêmes.

Pour vous protéger, vous disposez d'un bouclier qui absorbe l'impact des tirs ennemis. Mais il consomme beaucoup d'énergie dès qu'il est mis en place et chaque impact augmente encore cette consommation. Vous ne devez donc l'activer que lorsque vous êtes averti de la proximité d'ennemis. C'est encore grâce au centre de contrôle que vous pouvez changer votre angle de vue, ce qui est particulièrement utile lors de combats pour détecter et neutraliser les vaisseaux qui vous attaquent par derrière, ou actionner les rétro-fusées qui vous feront vous arrêter instantanément. Celles-ci consomment beaucoup d'énergie mais sont vraiment pratiques lorsque vous vous retrouvez inopinément face à un météore ou une planète. L'ordinateur de bord vous fournit une série de données capitales. Tout d'abord il dispose d'un radar longue portée qui vous permet de visualiser les ennemis, les planètes, les étoiles, les centres de réparation et d'énergie et bien d'autres choses encore. Vous sélectionnez sur ce radar la zone à atteindre : la distance à l'objectif et l'énergie requise pour y parvenir vous sont données. Il vous reste à contrôler votre trajectoire en maintenant votre vaisseau au centre du « tunnel » représenté. C'est aussi l'ordinateur qui vous informe de l'état de vos

réserves tant en munitions qu'en carburant et de celui des différents éléments de votre vaisseau. Dernier point et non des moindres, c'est lui qui vous donne le contrôle du bras articulé de récupération. Grâce à lui, vous pouvez ramasser les corps des membres d'équipage des vaisseaux abattus (non pas

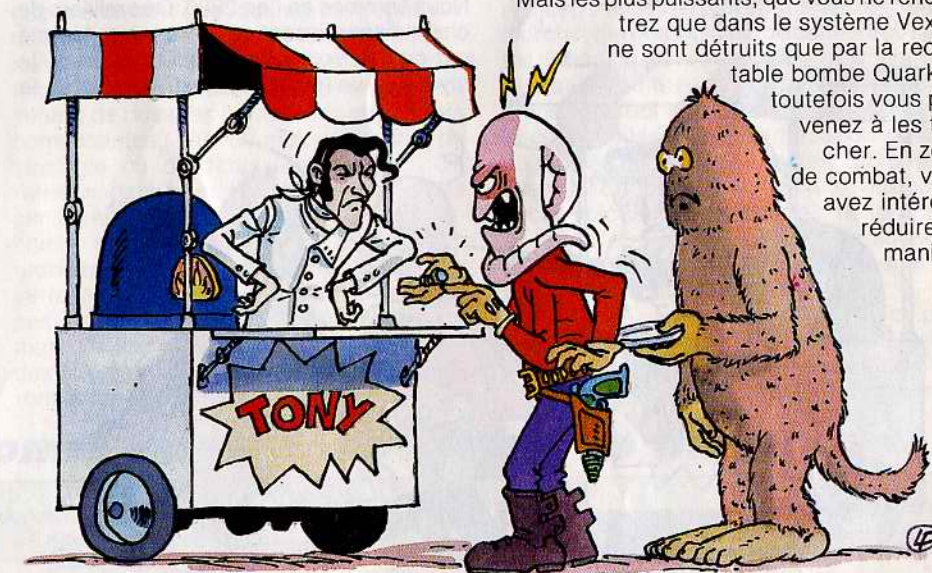


Deep Space



Deep Space

ennemis mais pas en trop grand nombre. Une fois sur les lieux, mettez en place le bouclier de protection dès que l'appareil vous informe de la proximité des ennemis. Ceux-ci sont assez variés et surtout disposent de protections très diverses. Certains seront anéantis par quelques coups de laser, d'autres nécessitent le recours aux missiles. Mais les plus puissants, que vous ne rencontrez que dans le système Vexon, ne sont détruits que par la redoutable bombe Quark, si toutefois vous parvenez à les toucher. En zone de combat, vous avez intérêt à réduire de manière



par esprit d'entraide mais parce que votre organisme vous paye 500 crédits pour chaque corps d'alien qu'il examine), désamorcer les dangereuses mines qui flottent en certaines zones de l'espace, ramasser des débris de météores que vous troquez ensuite contre du carburant ou détourner les satellites de communication de leur destination première. Deux autres appareillages ont leur importance : un radar de portée ajustable se montre fort utile dans les combats car il vous permet de repérer vos ennemis dans les trois plans. Enfin, l'écran d'affichage vous fournit en temps utile les informations indispensables : alerte, énergie et messages. Il vous faut certainement un bon moment avant d'apprendre à maîtriser ces différents éléments. Plutôt que de jouer du clavier avec ses multiples touches, il est beaucoup plus agréable d'utiliser la souris, d'autant que la sélection des diverses options s'effectue très facilement. En route pour votre première mission. Sélectionnez une destination occupée par des

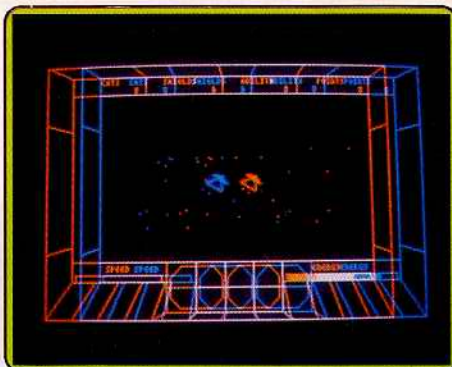
importante votre vitesse pour ne pas passer à toute allure devant votre cible. Les ennemis font tout pour se dégager de votre mire et il vous faut une certaine habitude pour parvenir à les centrer suffisamment longtemps, d'autant que l'impact n'est pas instantané. Pour contrer les attaques arrières, changez d'angle de vue. Vous n'avez d'ailleurs pas besoin de vous retourner pour tirer car vos canons peuvent être pointés dans n'importe quelle direction.

N'oubliez pas de récupérer le corps de vos ennemis pour gagner quelques crédits supplémentaires.

Les champs de météores sont assez difficiles à traverser mais vous ne perdez pas votre temps en en récupérant les débris. Après chaque combat, je vous conseille fortement de vérifier ce qui vous reste d'énergie pour vous rendre éventuellement dans une base. Ne faites que des raids éclairs au début car votre navigation risque de ne pas être très économique. L'argent que vous amassez

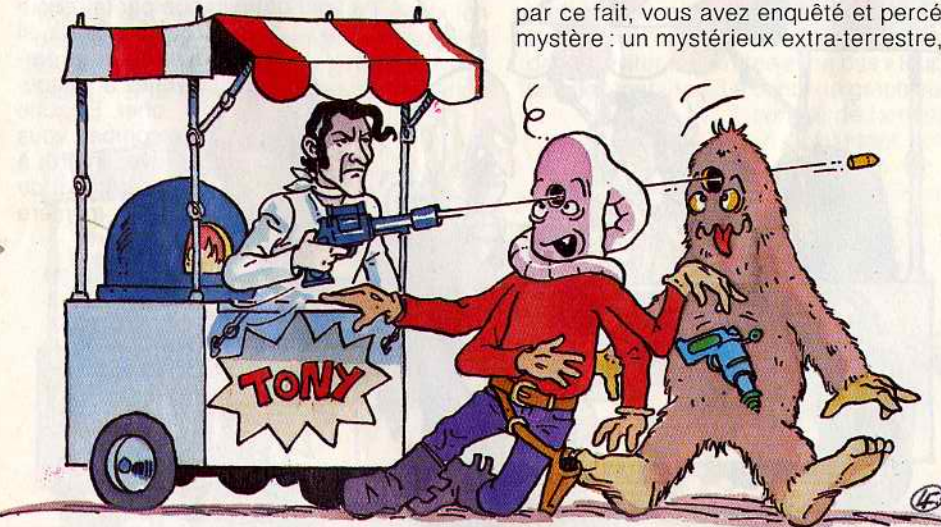
Crash boursier ou aérien... Choisissez votre fin !

vous sert à remettre votre navire à neuf et à vous fournir en énergie, carburant et munitions. Quand vous êtes plus habitué, vous pouvez tenter des explorations plus lointaines. Le monde est assez vaste car l'univers dans lequel vous évoluez ne comprend pas moins de cinq systèmes planétaires. Les graphismes en trois dimensions, tant du tableau de bord que des différents éléments de l'espace, sont très bien rendus. L'animation des vaisseaux ennemis est très fluide et très rapide. Les bruitages, sans être exceptionnels, accompagnent bien les diverses phases du jeu, en particulier dans les combats. Ce très bon jeu spatial se place surtout sur le plan de l'action mais la stratégie n'en est pourtant pas totalement absente. A recommander à tous les amateurs de combats évolués. (Disquette Psychosis pour Atari ST.) J.H.



L'ancienne version de Wanderer sur Atari ST

de tête auxquels étaient invariablement soumis les porteurs des lunettes traditionnelles. Quant à l'utilité réelle, signalons une nette amélioration dans la qualité du graphisme et dans le rendu du relief, ce dernier étant d'ailleurs souligné par le fait que les nouvelles lunettes isolent encore plus l'utilisateur du monde extérieur. Nous sommes en l'an 2986. Des milliers de chats disparaissent de notre terre. Alarmé par ce fait, vous avez enquêté et percé le mystère : un mystérieux extra-terrestre, le



Wanderer : ce logiciel déjà ancien, vient de faire peau neuve avec l'arrivée sur le marché des lunettes LCS (abréviation de Liquid Crystal Shutter, ou obturateur à cristaux liquides), nouveau procédé de restitution d'images en vrai relief. Les lunettes, munies d'un obturateur pour chaque œil, sont reliées à une interface connectée sur le port cartouche de l'Atari ST. La séparation des images gauche et droite affichées successivement à l'écran est obtenue par une obturation alternée et synchronisée de chaque moitié des lunettes. Le cerveau fait le reste, en reconstituant une image en relief à partir de deux images provenant de points d'observation virtuels légèrement décalés. Dans sa première version, *Wanderer* assurait cette séparation grâce au procédé anaglyphe : chacune des images, affichées simultanément mais dans des couleurs différentes, était dirigée vers l'œil approprié par des lunettes munies de verres filtrants bleu et rouge. L'emploi des lunettes LCS est nettement plus agréable et évite les maux

Sphinx, a, dans sa passion pour les félins, érigé ces derniers en unité monétaire de toute sa galaxie, et, comme il lui faut des fonds, l'étranger enlève les nôtres. Bien décidé à faire cesser cet état de choses,

Seyantes et raffinées, voici les nouvelles lunettes LCS accompagnant le jeu Wanderer



vous partez pour cette galaxie lointaine afin d'expliquer au Sphinx votre façon de voir les choses. Vous vous retrouvez dans un monde peuplé d'une dizaine de planètes, trois trous noirs et, au centre de la galaxie le fameux Sphinx, protégé par l'Arche. Ce monde, dans lequel vous allez évoluer est totalement nouveau pour vous et un peu déconcertant. L'unité monétaire est le chat ; tout ce qui se vend et s'achète se paie en chats. Mais ce n'est pas tout : la richesse et la pauvreté d'une planète sont déterminées de façon originale. En effet, toute planète se voit attribuer une « main » de départ, constituée de cinq cartes. Ce sont la valeur de ces cartes ainsi que les figures susceptibles d'être réalisées qui vont déterminer son rang social au sein de la galaxie. Ces figures à réaliser sont calquées sur celles du jeu de poker. Ainsi, chaque planète va essayer, en vendant des cartes et en achetant d'autres, de constituer une main valable. La valeur des figures est la même que celle utilisée par le poker, à savoir, dans l'ordre croissant, la paire, la double paire, le brelan, la suite, le full, la couleur, le carré et enfin le poker. Votre rôle consiste à distribuer à chaque planète les cartes dont elle a besoin pour accéder à un rang supérieur.

Au départ, vous possédez deux cartes. A vous de savoir quelles planètes vont être intéressées par l'une d'elles, de vous y rendre et de proposer l'échange. Si la planète accepte, elle prend la carte que vous lui proposez et vous en donne une autre en échange. De plus, elle vous offre quelques chats pour la transaction. Par exemple, si vous avez un deux et un trois comme cartes, vous pouvez proposer le deux à une planète qui en a déjà une paire. La planète peut vous donner en échange un roi ou même un as. Avec l'argent, pardon les chats, récoltés vous achetez des boucliers ou du carburant pour votre vaisseau. Ainsi chargé de ce qui finalement définit le système économique de la galaxie, vous vous déplacez de planète en planète afin d'ajouter à leur richesse. Mais vous vous en doutez, le jeu serait trop simple s'il n'y avait quelques obstacles. Ainsi, lorsqu'une planète est riche, c'est-à-dire qu'elle possède un bon jeu, elle fait tout pour empêcher les autres d'accéder à un jeu

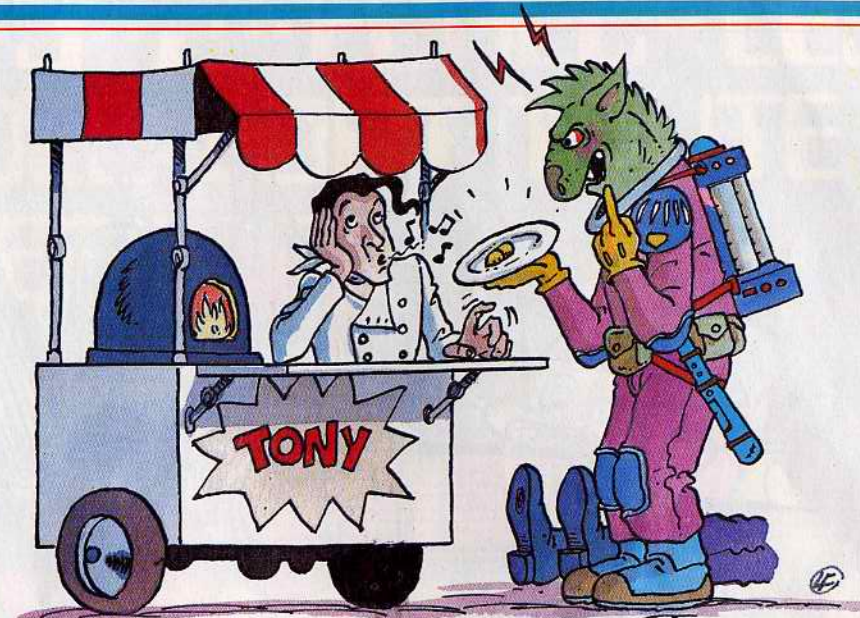
supérieur, et dispose autour des planètes les plus pauvres des vaisseaux, mines et missiles qui rendent votre approche plus difficile. Les trous noirs ont également un rôle à jouer. Pour accéder au Sphinx, il existe plusieurs solutions. Soit réunir huit mille chats, soit avoir triomphé d'au moins deux trous noirs. Lorsque vous pénétrez dans l'un d'eux, vous vous trouvez projeté dans une espèce de couloir qu'il vous faut traverser, malgré quelques vaisseaux ennemis. Si vous triomphez de l'épreuve, un joker vous est donné ; lorsque vous aurez deux jokers, le Sphinx vous est accessible.

Wanderer n'est pas seulement un jeu d'action, il comporte également un aspect stratégique. Vous devez sans cesse avoir à l'esprit les cartes possédées et les besoins respectifs des planètes. En outre, il ne faut pas perdre de vue les besoins de votre propre vaisseau en énergie. Servi par un bon graphisme, aidé en cela par le réalisme que lui confère la troisième dimension, *Wanderer* est un jeu qu'il est bon de posséder dans sa logithèque. (Disquette Pyramide pour Atari ST. Lunettes LCS : environ 1 000 F.) D.G.

En conclusion

Les meilleurs logiciels d'aventures spatiales d'inspiration économique tirent leur richesse et leur intérêt de la combinaison de thèmes généralement traités indépendamment. Ces programmes, très complets, tiennent à la fois des jeux d'action, de stratégie et parfois de rôles autant que des simulateurs de vols spatiaux.

Cette diversité, traduite par des commandes complexes dont l'apprentissage peut sembler rebutant, garantit la permanence



de l'intérêt du jeu à long terme. Il n'est donc guère étonnant que tous les jeux spatiaux de commerce — ce terme devant être pris au sens large — présentent des similitudes marquées, les principales différences provenant de dosages particuliers entre leurs composantes : plus ou moins d'action, de stratégie ou de simulation de vol... On retrouve dans leurs scénarios des thèmes similaires, marqués d'une analogie troublante et paradoxale avec l'histoire des grandes expéditions maritimes : la découverte de nouveaux continents, les entreprises de colonisation, l'acheminement de marchandises sous la menace permanente des pirates y sont transposés dans un environnement de haute technologie.

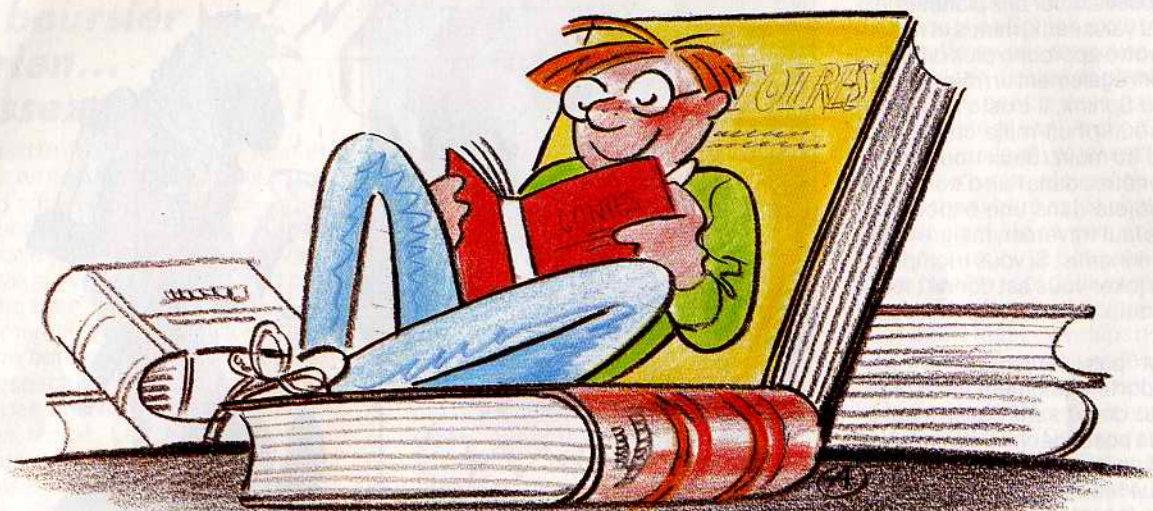
Incontestablement, *Elite*, Tilt d'or 1986 dans la catégorie des jeux de stratégie, fait figure d'archétype des logiciels de commerce spatial. *Wanderer*, avec ses effets tridimensionnels saisissants et son originalité, procède d'une approche radicalement différente mais tout aussi intéressante. Seule ombre au tableau, le prix des lunettes LCS et leur éventuelle nocivité. D'autres jeux, que nous avons volontairement écartés, ne font que se référer de façon anecdotique, le plus souvent dans le texte de la notice, au thème du commerce spatial intergalactique.

Dossier réalisé par Jean-Philippe Delalandre, Didier Guilhem, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, Denis Scherer et Laurent Schwartz.

10 logiciels de commerce interstellaire au tiltoscope

LOGICIELS	MARQUE	ORDINATEUR	SUPPORT	COMPATIBILITÉ	QUALITÉ ACTION	QUALITÉ STRATÉGIE	DIFFICULTÉ	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	INTÉRÊT	PRIX	PARU DANS TILT
DEEP SPACE	Psychosis	Atari ST	Disquette	—	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★	12	C	—
ELITE	Firebird	Amstrad CPC	Disquette, K7	C 64, Spectrum	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★	17	C	29 TP (p. 89) HS 2 (p. 53), 28 TUB (p. 34)
IMPERIUM GALACTUM	S.S.I.	Apple II	Disquette	Atari XL/XE C 64	—	★★★★★	★★★★	★	★	★	14	F	37 DOS (p. 144)
INFODROÏD	Beyond	Amstrad CPC	Disquette, K7	C 64, CPC	★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	12	B	—
KORONIS RIFT	Activision	Amstrad CPC	Disquette, K7	Atari 800 XE/XL C 64 - Sinclair	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★	15	B	41 TUB (p. 38)
MERCENARY	Novagen	C 64	Disquette, K7	Atari ST	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★	14	B	29 TUB (p. 36)
PSI 5 TRADING CIE	Accolade	C 64	K7	—	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★	15	A	35 TUB (p. 47)
SUNDOG	FTL	Atari ST	Disquette	Apple II	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★	16	D	22 TUB (p. 44)
UNIVERSE II	Omnitrend Software	Atari ST	Disquette	PC, Apple, Mac	★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★	★★	15	E	—
WANDERER	Pyramide	Atari ST	Disquette	QL	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★	16	C (sans lunettes)	33 TP (p. 60)

KID'S SCHOOL



Kid's scoop: excellent !

Après un premier trimestre difficile et un deuxième moyen, l'élève « logiciel éducatif » entre brillamment dans le troisième trimestre.

S'il continue sur sa lancée, il réussira — sans trop d'effort — son examen de fin d'année. En comptant désormais avec les Amstrad CPC.

LE TEMPS D'UNE HISTOIRE

Après *Il était une fois* pour le merveilleux, *Rédaction* pour la forme du récit, Infogrames propose cette fois un « réservoir » d'imaginaire... Tout un programme !

Vous choisissez le titre de l'histoire, les personnages et les lieux avant d'accéder à un tableau de vingt-quatre images symboliques. Selon leur disposition initiale, un jet de dé vous mène de case en case à travers les cinq éléments : la terre, l'eau, le feu, la pierre, l'air. Si l'image vous suffit, vous disposerez de six lignes pour libérer votre imagination. Sinon, vous ferez appel à l'aide d'un poète ou d'un conteur. Ainsi, pour l'image d'une lampe, un poète vous dira : « Chaque odeur d'enfance est une veilleuse dans la chambre des souvenirs » (G. Bachelard). Plus loin, un conteur évoquera la mer : « C'est la mer des songes. Ton héros réalise l'un de ses rêves les plus chers. »

Si les aides des conteurs sont le plus souvent abordables dès la fin du primaire, celles des poètes paraissent bien hermétiques. N'aurait-on pu prévoir un second niveau de jeu, plus accessible ? Afin de faciliter l'approche du logiciel, un jeu sur papier, vendu en même temps, permet une préparation collective en forme de jeu de l'oie.

Plus illustré que les précédents, stimulant de l'imagination beaucoup plus riche, *Le temps d'une histoire* constitue une étape vers de véritables outils de création associant traitement de texte (une timide tentative ici, trop limitée



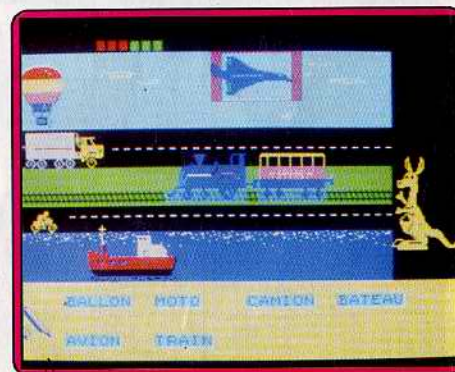
pour mériter ce nom), références littéraires, aides structurales... Les textes produits seraient alors (c'est déjà le cas ici) les étranges fruits du hasard, de l'imagination du « joueur » et de la mémoire de l'ordinateur.

APPRENDS-MOI A LIRE II

Une première tentative de synthèse vocale dans le domaine de l'éducatif. Le sujet s'y prête évidemment à merveille, même si la partie sonore reste encore limitée à la lecture de quelques mots ou de phrases très simples. Parions que l'idée sera vite reprise dans d'autres domaines : dictées, langues (encore que les problèmes de prononciation...), logiciels pour les tout-petits, etc. Pour chaque option — « Paysage », « En route », « Fantastique » — on dispose de dix niveaux de jeu, de la simple lecture d'un mot à la phrase.

Les exercices jouent toujours sur l'association mot-image ; le graphisme, plaisant et varié, permet d'échapper à tout ennui. Pas de note chiffrée ou d'austères appréciations mais un kangourou dont les bonds récompensent les bonnes réponses ; l'enfant garde ainsi tout le plaisir du jeu.

Les premiers niveaux consistent à réécrire un mot affiché, à distinguer des mots voisins, à réécrire de mémoire le nom d'un dessin. A partir du cinquième degré, on aborde des exercices plus difficiles : identifier les syllabes communes à plusieurs mots, lire des phrases simples, reconstruire une phrase à partir de ses éléments. L'ensemble suit une progression bien dosée, évitant la dispersion d'exercices indépendants sans sombrer dans le rabâchage ; l'enfant réinvestit d'un niveau à l'autre les mots acquis sans se voir imposer constamment le même exercice.



10..9..8..7.. VICTOIRE..
6..5..4..3..2.. ECHEC.. LES
SECONDES FONT TOUTE
LA DIFFERENCE..

METROCROSS™

Etes-vous une des rares personnes capables de penser en microsecondes plutôt qu'en minutes ?

Si c'est le cas, Metrocross est sûr de vous inspirer, sinon vous avez intérêt à améliorer rapidement votre technique et votre coordination. Cette course contre la montre est pratiquement impossible à en juger par le terrain quadrillé rempli de pièges, le barrage d'obstacles entravant votre progression et les zones interdites qui vous forcent à vous arrêter. Elle devient de plus en plus difficile. Mais tous les éléments ne sont pas contre vous. Les trampolins sont amorcés pour vous catapulter en avant et une planche à roulettes vous attend, prête à vous précipiter désespérément vers la ligne d'arrivée.

Ce n'est pas parce que vous remportez la première course contre la montre que vous êtes sûr de réussir la fois suivante.



CBM 64/128 Cassettes
Disque
Amstrad Cassettes
Disque
Spectrum Cassettes
Atari ST Disque



U.S. GOLD (FRANCE) SARL, B.P. 3 ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE, TEL. 0492 7144

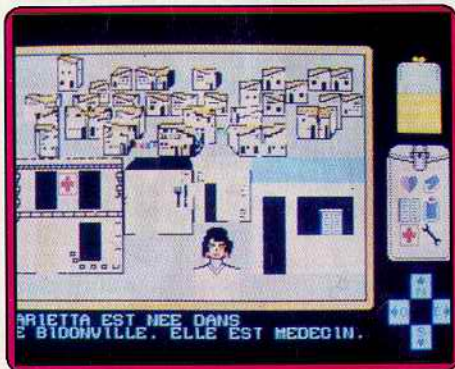
A noter dans la même série, avec synthèse vocale : *Apprends-moi à lire 1* (trois à six ans). *Apprends-moi à compter* (quatre à sept ans) et *Mots croisés magiques* (cinq à huit ans).

LA PLANÈTE BLEUE NE RÉPOND PLUS

Après *La ville idéale* et les problèmes d'urbanisme, l'éditeur Jériko se place une fois encore en marge des éducatifs habituels. Cette fois, c'est un logiciel de sensibilisation à la situation du tiers monde, élaboré avec le CFCF (Comité français contre la faim). Les principaux fléaux du sous-développement (malnutrition, explosion démographique, épidémies, désertification...) y sont abordés sous la forme d'un jeu d'aventure.

Votre mission, puisque aventure il y a, est de retrouver le conseiller intergalactique Pax qui ne donne plus signe de vie.

On vous envoie d'abord en Mauritanie, à l'assaut du désert, pour retrouver sa trace. A pied, accablé de chaleur, aveuglé par les vents de sable, trompé par les mirages, vous devez survivre au manque d'eau, à la piqure des scorpions, etc. Au hasard des pistes, vous êtes confronté aux nuages de criquets dévastateurs, aux problèmes du déboisement, à l'avance inexorable du désert. Enfin, si, rescapé, vous atteignez le village d'Aboucir, une séquence vous apprend comment enrayer la désertification et vous retrouvez la piste de Pax, envolé vers Bruxelles et le siège de la CEE. Là, de bureau en bureau, vous faites le point sur les difficultés démographiques, tech-



niques ou médicales du tiers monde avant d'entamer la dernière étape de votre voyage. Pax est en effet signalé dans les bidonvilles de Lima, au Pérou.

Surpopulation, insalubrité, épidémies, chômage... le bilan n'est pas plus optimiste que dans la première phase du jeu et l'on ne se soucie plus guère du fameux conseiller. On ne le retrouve d'ailleurs jamais.

Même si l'histoire de Pax semble un peu plaquée au reste, si on oublie assez vite (faut-il le regretter ?), l'artifice évite à coup sûr le mouvement de recul que provoquerait une information trop sèche. La qualité de la présentation, les plages musicales, le masque « aventure » apportent une vie qui empêche de détourner les yeux d'un constat bien dérangeant.

Certes le logiciel seul ne résoud rien. Mais, inclus ou non dans une plus vaste démarche, il peut constituer un précieux outil d'informa-

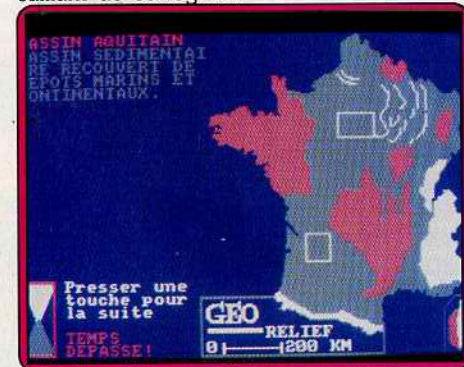
LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN	ORDINATEUR	MATIÈRE NIVEAU	GRAPHISME	CONTENU PÉDAGOGIQUE	INTÉRÊT	PRIX
APPREND-TOI À LIRE II	Cécile-Nathan	K7 Disquette	Thomson TO8, TO9, TO9+ Nanoreseau Amstrad Tous les CPC	Français 5-9 ans	****	****	16	C
CAPUCINE	Ere Informatique	Disquette	Amstrad Tous les CPC	Observation logique 4-5 ans	***	**	11	C
GÉO	Cobra Soft	K7 Disquette	Amstrad Tous les CPC	Géographie École Collège	***	***	11	B K7 Cdisq
LA PLANÈTE BLEUE NE RÉPOND PLUS	Jériko	K7 Disquette	Tous les Thomson Nanoreseau	Eveil à partir de 11 ans	****	****	17	C
LE TEMPS D'UNE HISTOIRE	Infogrames	K7 Disquette	Tous les Thomson Nanoreseau	Français à partir de 10 ans	****	****	17	B K7 Cdisq

tion, de sensibilisation. C'est probablement l'un des meilleurs points de départ d'un tel travail en milieu scolaire.

GÉO

Rien n'inspire plus les géographes férus d'informatique que la toponymie. Voici donc un logiciel de plus, vaste catalogue des lieux de notre hexagone, aide-mémoire assez complet pour mettre parfois en défaut nos pauvres connaissances (vous faites la différence, vous, entre les côtes de la Meuse et celles de la Moselle ?). Nulle innovation dans la présentation : une carte de France, un curseur, une liste de noms et vous avez le scénario type de tous les logiciels de géographie ! Tout y passe ou presque : relief, régions, fleuves et rivières, mers... On s'étonne de ne pas y trouver l'inventaire des villes et des départements ! Pour chaque thème, il vous faut d'abord retrouver le nom du lieu pointé par le curseur dans une longue liste (pensez à tourner la page en descendant le curseur car tous n'apparaissent pas en même temps). Si vous avez su répondre, vous aurez droit à un bref commentaire ou à une question subsidiaire : longueur et débit des fleuves, population d'une région, etc.

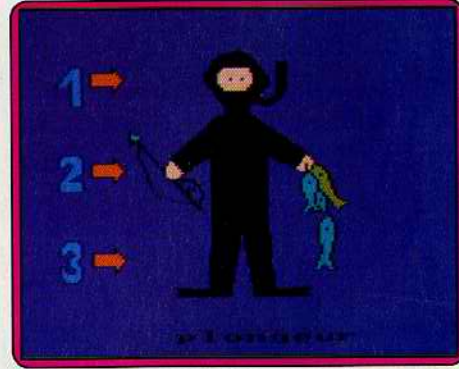
Si la précision et l'exactitude de la carte appellent peu de critiques (encore que distinguer Fécamp de Dieppe sur une carte à cette échelle relève du tour de force), la quantité de fautes d'orthographe laisse perplexe. On trouve ainsi, dans un même exercice : Saint-Brieux à la place de Saint-Brieuc, Noirmoutier et Quiberon, îles anglo-normandes. C'est hélas le seul point vraiment saillant de ce logiciel.



CAPUCINE

Une suite à l'*Animalier*, pour les quatre à cinq ans. Si le premier était un album de coloriage remis au goût du jour avec plus ou moins de bonheur, celui-ci utilise, sous une forme plus amusante, le système du puzzle. Le graphisme demeure fort simple, l'ambition modeste. Le jeu est ici plus varié et laisse davantage d'initiative à l'enfant.

Dans l'option « Capucine », il faut reconstituer le dessin d'un animal (au choix : insectes, animaux de la ferme ou du bord de mer) en retrouvant les six pièces d'une même image. Le principe de la seconde option est analogue : pour les trois thèmes proposés (personnages représentant des sports, des métiers ou



des déguisements de carnaval), on doit reconstituer une image à partir de la tête, du tronc et des jambes.

Le nom du personnage s'inscrit quand la bonne combinaison est trouvée. Les mélanges de costumes donnent parfois des résultats amusants...

Les commandes au clavier sont des plus simples dans un même jeu puisqu'il suffit de taper l'une des six premières touches numériques. Les opérations de retour au menu, au jeu précédent ou de changement de thème auraient mérité une visualisation à l'écran.

Un programme honnête finalement, sans grande prétention mais plus créatif et distrayant que son prédécesseur.

Ce logiciel destiné aux petits enfants tendrait à prouver que la Capucine, il vaut encore mieux qu'ils la dansent...

Dominique Leclerc



Après le best-seller *SHOGUN* de James Clavell, voici *TAI PAN*, un logiciel rempli d'actions aux graphismes étonnants. *TAI PAN* est l'histoire incroyable d'un homme et d'une île : Hong Kong. Prenez la place de Dirk Struan un pirate, un tricheur, un manipulateur d'hommes qui comprend vite que le trafic d'opium est la façon la plus rapide pour lui de s'enrichir même si cela comporte de grands risques. Entrez dans un monde de sang, de trahison, de complicité et de meurtres. Un jeu à grand spectacle.



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

CHALLENGE

A vos bécanes

Pencher dans les virages, enchaîner les lacets de la piste, redresser la moto sur la dernière ligne droite... Bien loin de la course automobile traditionnelle, le pilotage d'une moto amène de nouvelles sensations, de nouveaux frissons.

Tout a commencé avec Death Chase, un programme qui tournait sur Spectrum en 16 Ko et où il s'agissait de slalomer entre les arbres, à la poursuite de dangereux malfaiteurs. Dans les salles d'arcade, Out Run ou Hang On permettent maintenant aux passionnés de chevaucher le dernier prototype Yamaha ! Dans le domaine de la micro, on assiste depuis peu à la sortie de nouvelles simulations. De la piste goudronnée au désert du Ténéré, les fous du guidon partent à l'assaut des kilomètres. Cinq logiciels pour vaincre la peur !



La moto bénéficie d'une bonne représentation graphique. L'angle d'attaque des virages se règle selon deux positions. L'animation du véhicule est douce et précise, son réalisme permet au pilote de frôler le bitume du genou. *Super Cycle* propose un enchaînement d'épreuves de difficulté croissante. Au premier niveau de jeu, la prise en main de la moto s'avère très

facile. Les trois rapports assurent une accélération progressive et, si le freinage est peu sensible lorsque l'on tire à soi la manette, il est plus efficace de rétrograder pour décélérer. Le principal reproche que l'on peut faire à ce niveau réside dans le fait qu'il est impossible de jouer à deux. Vous ne serez pas pour autant seul sur la piste. Vos concurrents sont nombreux et tout aussi décidés que vous à remporter l'épreuve ! Aussi réaliste que soit la simulation, la difficulté de votre mission ne viendra jamais du pilotage même de l'engin. Au début de l'aventure, vous pouvez attaquer le circuit à vitesse maximale, sans craindre la moindre chute. Mais attention, la situation va très vite se corser ! Il existe ici trois niveaux de jeu. Chacun d'eux met en place des tours de piste de plus en plus délicats. Chaussée déformée, concurrents de plus en plus difficiles à doubler ou mauvaises conditions météo, il deviendra difficile de finir l'étape dans les temps. Cette évolution est fort heureusement très progressive et servie, dans tous les cas, par un réalisme appréciable. Si le programme contient encore quelques « bugs » (il est ainsi possible, parfois, de faire le tour du circuit à l'extérieur de la piste sans subir le moindre dommage...), les scènes d'orage ou les chutes sont impressionnantes. *Super Cycle* est en quelque sorte le point de référence de ce challenge. Mise à part

l'impossibilité de jouer à deux — très regrettable, d'ailleurs — le programme pose clairement la recette de la réussite. Une recette qui ne fait pas l'unanimité des autres logiciels ! (Disquette Epyx pour Atari ST)

Dakar Moto : contre-exemple significatif, *Dakar Moto* a tenté l'impossible : une course sur piste et désert qui ne remplit pas vraiment son contrat ! La piste ici mise en place est bien peu



représentative de la réalité. Le graphisme y est quelque peu dénudé et l'animation manque de réalisme. L'avant de votre moto apparaît à l'écran : deux compteurs, deux rétroviseurs et un guidon témoignent de

vos progrès. Il s'agit de rallier Dakar avant vos cinq concurrents sans tomber en panne de vivres ou de pièces détachées. Si l'on apprécie toujours le réalisme du scénario, la conduite doit suivre l'exemple. Vous accélérez donc, enclenchez le premier rapport et démarrez en souplesse. Il est très important de respecter l'accélération, de ne pas passer les vitesses avant d'avoir suffisamment accéléré. L'animation de la moto souffre d'un grand manque de réalisme. La piste défile bien trop lentement et l'effet rendu n'est convaincant qu'à vitesse maximum. Même chose pour le hors-piste annoncé. Dans un bruitage étrange et continu, la simulation ne bénéficie même plus des bords de piste. Il ne reste alors que le courage pour continuer l'aventure !

Ce manque de réalisme est d'autant plus regrettable que *Dakar Moto* possède un scénario efficace. La carte du territoire permet de suivre constamment l'évolution de ses adversaires et, peut-être, de couper à travers le sable sans perdre le nord. Une stratégie qui renonce alors à toute sa valeur. (Disquette Coktel Vision pour Amstrad CPC)

Enduro Racer : pour courir à nouveau hors des circuits classiques, *Enduro Racer* est le seul programme qui propose actuellement une simulation de moto-cross véritablement réaliste. Tant au niveau du pilotage que de l'ambiance rendue, on profite ici

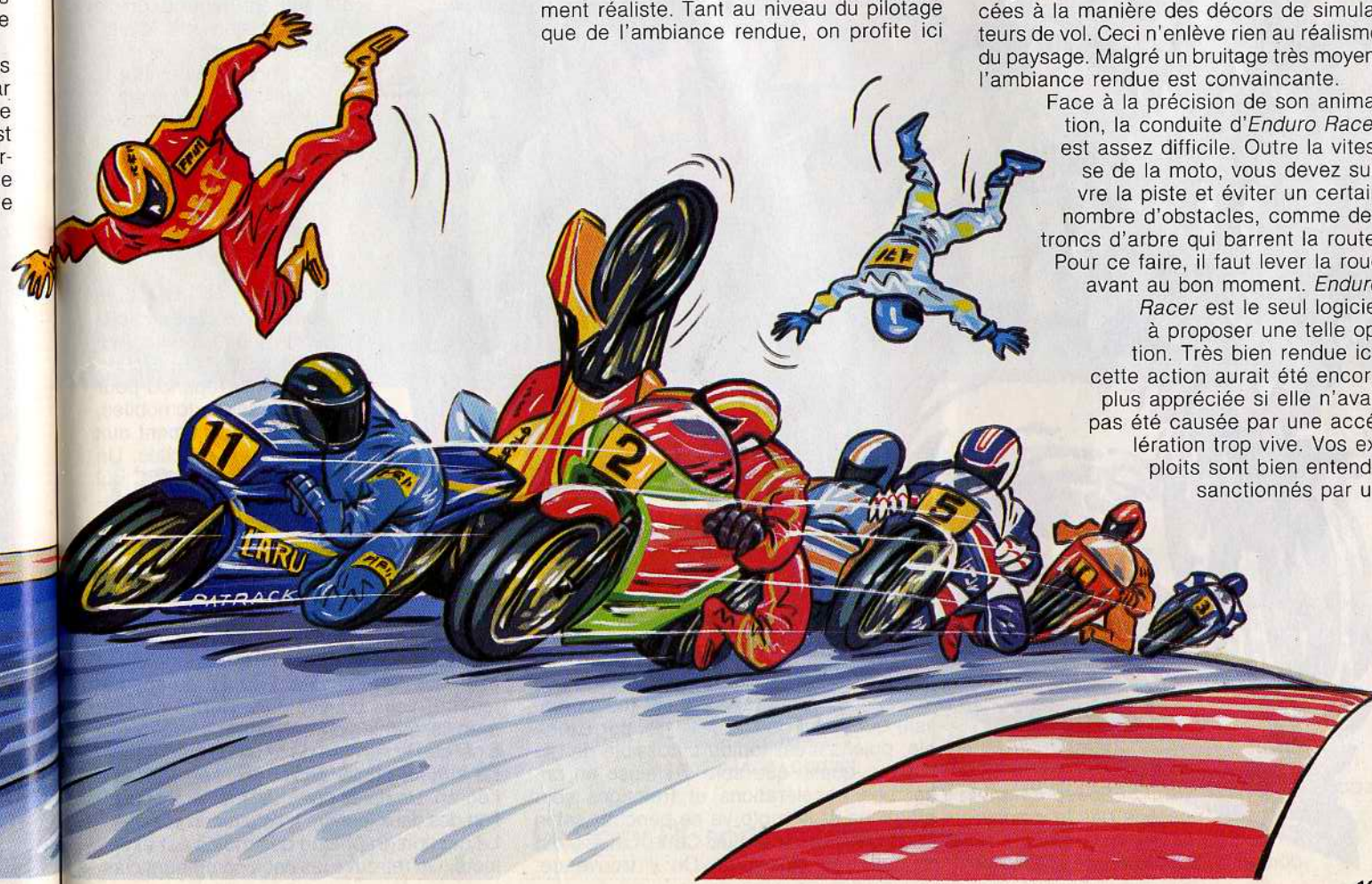
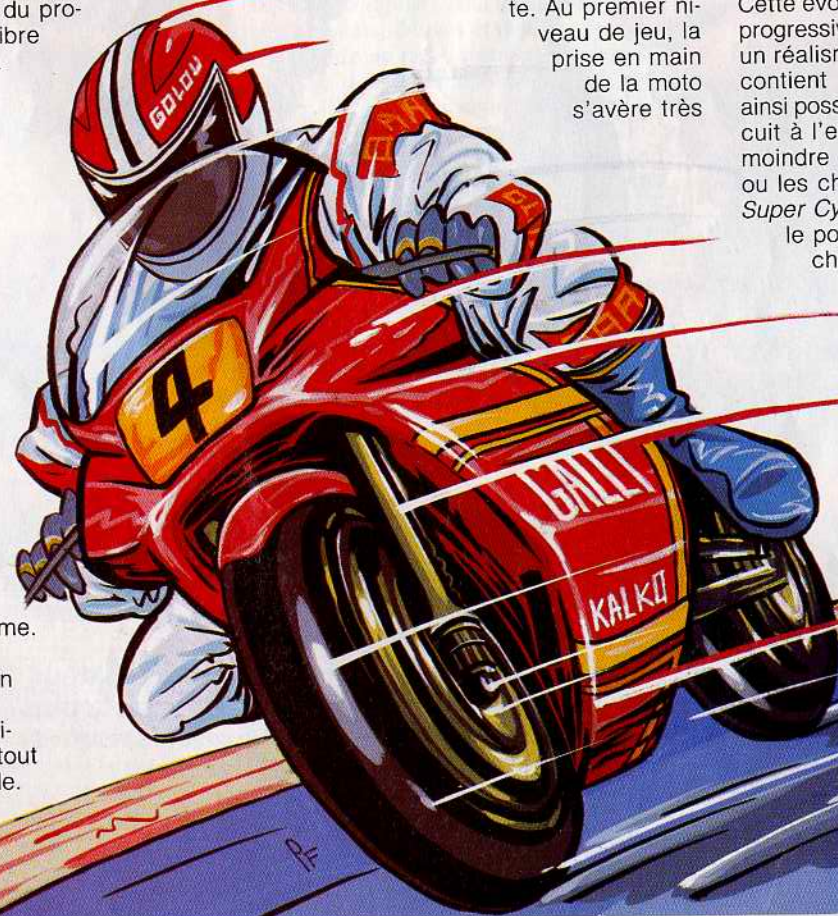
d'une animation de qualité pour un graphisme qui, s'il manque un peu de couleurs, possède un relief et une précision très agréables.

La course oppose plusieurs concurrents qui démarrent simultanément sur une piste bordée d'arbres. Le contrôle de la moto est assez simple. Pas de changement de vitesse, vous devez juste pousser les gaz pour démarrer. Au contraire de *Super Cycle* ou de *Dakar Moto*, l'engin est ici visible dans son entier. Il s'agit en fait d'un des



principaux avantages du programme. L'animation est excellente. La moto se cabre sous l'accélération, attaque les virages selon diverses positions d'angles très réalistes et le pied du pilote racle la poussière ! Le graphisme est assez stylisé, formes tracées à la manière des décors de simulateurs de vol. Ceci n'enlève rien au réalisme du paysage. Malgré un bruitage très moyen, l'ambiance rendue est convaincante.

Face à la précision de son animation, la conduite d'*Enduro Racer* est assez difficile. Outre la vitesse de la moto, vous devez suivre la piste et éviter un certain nombre d'obstacles, comme des troncs d'arbre qui barrent la route. Pour ce faire, il faut lever la roue avant au bon moment. *Enduro Racer* est le seul logiciel à proposer une telle option. Très bien rendue ici, cette action aurait été encore plus appréciée si elle n'avait pas été causée par une accélération trop vive. Vos exploits sont bien entendus sanctionnés par un



CHALLENGE

temps de course limité. Les chutes sont souvent responsables du retard. Que l'on sorte de la piste ou que l'on manque l'obstacle, la moto s'envole dans les airs pour retomber quelques mètres plus loin. C'est très impressionnant ! Malheureusement, s'il est ici possible de jouer à deux — c'est une bonne chose —, chaque participant doit attendre son tour. Patience, patience ! Plus proche de l'action que du pilotage, *Enduro Racer* reste très réaliste. Outre les réactions de la moto, le décor en est le principal responsable. A noter aussi une excellente représentation du relief. A chaque « dos d'âne », la piste monte en scrolling sur l'écran, ce qui plonge inmanquablement le conducteur dans l'angoisse ! Un bon programme qui devrait connaître très prochainement des adaptations sur d'autres machines. (K7 Activision pour Spectrum.)



réaliste et ce, grâce à l'efficacité de la conduite. Le joystick vous permet d'accélérer grâce à la gâchette et de gérer la boîte de vitesses



à l'aide de la manette. Le passage des différents rapports est moins réaliste que celui de *Dakar Moto*, par exemple, puisqu'il est toujours possible de démarrer, quelle que soit la vitesse en prise. Les accélérations et freinages sont efficaces et la moto va se pencher selon deux angles d'attaque. Cette course est en fait très classique. On y trouve ce-

pendant les qualités graphiques et sonores indispensables à la simulation.

Nous l'avons vu, la prise en main du logiciel est particulièrement agréable. Les phases d'entraînement vous permettent de concourir seul sur les divers circuits. Une bonne occasion d'apprécier les qualités de la machine et de s'apercevoir qu'il n'est pas question, ici, de sortir de la piste. Les dérapages, très bien rendus à l'écran, risquent d'entraîner votre moto dans un vol plané de grande envergure. Il est regrettable que la carte du circuit ne reste pas inscrite à l'écran durant la course.

Une deuxième difficulté surgit lorsque le pilote se lance dans la véritable épreuve : doubler les concurrents. Et pourtant, seule la première place peut vous permettre de remporter la course. Si l'on reste dans le peloton, on a toutes les chances de finir dans les flammes ! Cette particularité est parfois déprimante. Il est quasi impossible de remporter, dans un premier temps, une place intermédiaire. Enfin, de même que dans les logiciels précédemment cités, il est très regrettable de ne pas pouvoir

courir simultanément avec l'un de vos fidèles acolytes. *Speed King* obtient malgré cela une bonne place au classement général, grâce à la précision et à la simplicité de son maniement.

A noter également la qualité des bruitages, surtout en ce qui concerne les accélérations. Le moteur toussote avant de trouver son régime maximum. Un vrai régal ! (K7 Mastertronic pour C64/128.)

Grand Prix 500 CC : bien plus récent, ce logiciel permet enfin à deux joueurs de lutter côte à côte. Ce principe, si répandu pour les courses automobiles, manque cruellement aux programmes précités. Un bon point pour 500 CC qui bénéficie en outre d'une réalisation efficace. L'écran de jeu fait ici apparaître deux fenêtres verticales. Que l'on joue seul contre l'ordinateur ou avec un ami, cette disposition va vous permettre de suivre simultanément la progression des deux véhicules. En fait, toute la stratégie du programme est axée sur cette dualité. En haut de chaque fenêtre, vous pouvez surveiller, à chaque tour, le dernier chronométrage enregistré ainsi que le nombre de tours déjà effectués. Le circuit, choisi parmi dix, se dessine à l'écran. Un détail pratique, même si la position des deux joueurs n'est en rien spécifiée. La gestion graphique des motos est excel-

lente. On retrouve les deux compteurs clas-

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



Sur Amstrad CPC

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

CAULDRON II

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

GREAT ESCAPE

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



REVOLUTION

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

SORCERY

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

Les prix FIL sont imbattables.

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

CHALLENGE

siques auxquels s'ajoutent une jauge d'essence et un témoin de vitesse. Bien plus fouillé que celui de *Speed King*, le graphisme est ici varié et agréable. La piste, doublement délimitée par une bordure et un muret défile dans un scrolling sans reproche. Les écrans de jeu sont plus petits qu'à l'ordinaire mais la précision de la conduite n'en souffre pas trop.

Servi par un seul joystick, l'Amstrad oblige bien sûr l'un des joueurs à choisir le clavier. Le maniement de la moto est heureusement d'une grande simplicité. Le réalisme des rapports de vitesse est convenable et, chose appréciable, il est possible de laisser le joystick en position neutre sans provoquer le ralentissement de la moto. Cela permet de mieux négocier les virages et de reposer un instant les poignets du cham-



pion. Assurément très rapide, l'animation pose malgré tout un problème de conduite. La réponse au joystick n'est pas toujours instantanée. De ce fait, il arrive souvent que l'on accentue le mouvement pour risquer, au moment de la réponse, de heurter le bord de piste. Le logiciel est donc moins maniable que ses concurrents et nécessite une plus longue prise en main. Le plus difficile reste de ne pas frôler trop longtemps

le muret qui borde la piste. Il est alors nécessaire de rétrograder sans cesse dans les virages et d'apprendre à gérer l'angle d'attaque et les dérapages de la moto. Après une période d'entraînement de deux tours, vous affrontez cinq adversaires. Mais seules deux motos restent sur l'écran. On bénéficie alors pleinement des deux tableaux de jeu. Vos concurrents y apparaissent lorsque vous arrivez à leur niveau et un tableau récapitulatif permet de contrôler, à tout moment, le rang occupé par chacun. Bien qu'elle ne possède pas l'ambiance de *Super Cycle*, cette simulation tire un énorme avantage de son double tableau de course. Et si la conduite y est plus délicate, elle n'en reste pas moins captivante, pour peu que l'on prenne le temps d'en assimiler les particularités. (Disquette Microïds pour Amstrad CPC.)

Full Throttle : cité comme exemple à ne pas suivre, *Full Throttle* apparaît comme un ancêtre en la matière. Une moto minuscule se lance à l'assaut de différents circuits. La conduite est réduite au strict minimum. Accélération, freinage, les bords de pistes ne sont pas plus mortels que les chocs entre véhicules. Tout ceci pour mieux profiter des deux derniers programmes testés et justifier l'absence des quelques logiciels



qui s'apparentent de très loin à ce genre de simulation ! La moto n'est alors que prétexte à l'action (pas sensationnelle d'ailleurs, voir *Scarfinger*, K7 Nice Ideas pour TO 7/70 et *Full Throttle*, K7 Micromega pour Spectrum, testés dans Tilt n° 32) et les pilotes sérieux n'y trouveront aucune raison de risquer leur vie.

Il reste à souhaiter que ce type de simulation prenne prochainement son plein essor. Lorsque l'on compare la conduite de moto au pilotage automobile, de grandes lacunes apparaissent encore. Pas de pannes mécaniques ou réparations d'urgence, encore moins de pannes d'essence ou crevaisons. Le rallye tout terrain devrait inspirer de nouveaux talents (comme il vient de le faire pour *Enduro Racer*) et surtout permettre à plusieurs concurrents de prendre le départ. Les deux-roues ont encore de l'avenir !
Olivier Hautefeuille

**PLUS DE 50 TITRES
POUR CONSOLES
ATARI 2600 et INTELLIVISION**

**GAME'S
VELIZY 2**

le plus grand choix de jeux

centre commercial niveau bas • 34.65.18.81

**LES MEILLEURS JEUX
POUR MICRO**

Les guichets du temps

Mai apporte d'étranges coïncidences. Les clefs du temps gisent dans la maison de votre oncle disparu en laissant ouvertes les portes d'autres mondes : thème de deux des aventures. Les deux autres, graphique ou textuelle, vous entraînent, dans le passé ou le futur, vers de troublants voyages.

The Gateway

L'oncle a découvert douze mondes. Il en a rédigé le guide. Ne comptez que sur vous pour les parcourir. Graphismes et textes anglais de qualité.



Vingt ans ont passé depuis que vous avez vu notre grand-oncle Bertrand pour la dernière fois. Il fut un aventurier, un grand voyageur avant de se retirer et de finir sa vie comme antiquaire, installé dans sa vieille demeure. Vous étiez sans doute, de tous ses neveux, celui qu'il préférait. Mais quelle surprise : il vous a désigné comme son unique successeur. Dans l'espoir de découvrir quelque richesse dissimulée, vous entreprenez une fouille systématique

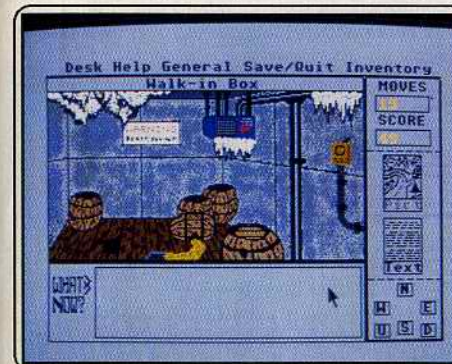
de sa demeure. Plutôt en mauvais état, laissée à l'abandon, la maison ne recèle en fait qu'une boîte de gemmes dont la valeur ne servira qu'à couvrir les frais de l'héritage. Vous découvrez cependant quelques vieux bouquins contenant des notes que votre oncle a prises au cours de ses voyages. Et, parmi eux, il y en a un qui attire tout spécialement votre attention. Son titre, « The Gateway » vous paraît bien mystérieux. Ce livre raconte une histoire,

vieille de soixante ans, époque à laquelle l'oncle Bertrand acheta la maison. Vous apprenez qu'il y découvrit une porte, ouverte sur d'autres mondes et d'autres dimensions. Toujours d'après le livre, votre oncle aurait répertorié douze mondes. Pour chacun, il a donné une description détaillée et il a confectionné un guide. Une note annexée à la dernière page du livre dissipe vos doutes : toute l'histoire est vraie et votre héritage n'est pas le fruit du

hasard. Votre oncle vous a choisi à dessein. Il vous appartient alors de réclamer cet héritage, et pas seulement sur cette vieille demeure. Au départ, vous vous trouvez dans le bureau de votre oncle. Sur un meuble se trouve la fortune que vous avez pu trouver dans la maison : quelques couteaux, une épée, quelques gemmes et les notes. L'écran se divise en trois fenêtres. La fenêtre centrale est utilisée pour l'affichage des graphismes et du texte. La ligne supérieure (la ligne titre) est réservée à l'affichage du lieu où vous vous trouvez. La deuxième fenêtre est située sur la droite de l'écran. Là sont répertoriés le nombre de coups joués ainsi que votre score. Ce dernier peut aller en augmen-



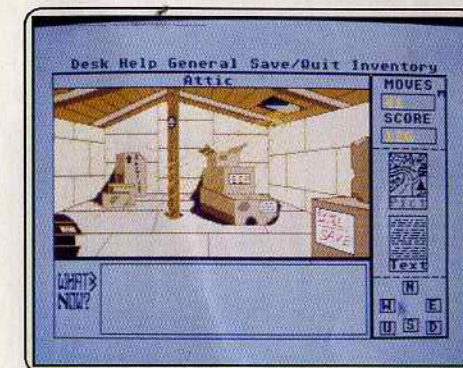
Bertrand, le reclus avait en tête d'autres dimensions que celle, vulgaire, du ménage.



L'appât du gain vous pousse à la cave. Aucun trésor enterré : on n'est pas au Moyen Âge ! tant, jusqu'à un maximum de 1 500 points pour ceux qui arrivent au bout de cette aventure, mais il peut aussi décroître si les actions entreprises sont trop fantaisistes. Dans cette fenêtre, se trouve également une « rose des vents » vous permettant de choisir la direction dans laquelle vous vous déplacez, en cliquant avec la souris. Enfin, deux icônes représentant l'une une image, l'autre du texte, vous permettent de basculer du mode graphique au mode texte. Un petit problème, cependant : vous ne pourrez utiliser le mode graphique que si vous disposez d'un deuxième lecteur de disquettes (si vous ne possédez qu'un seul lecteur, vous pourrez quand même bénéficier de ce mode en créant un disque virtuel d'au moins 170 Ko). Le graphisme, quant à lui, est plus qu'acceptable et adapté à l'ordinateur. La dernière fenêtre, située au bas de l'écran, vous donne la possibilité d'entrer vos ordres. Le vocabulaire est correct, le programme comprenant environ six cents mots, et la bonne analyse syntaxique permettent l'entrée de phrases complexes telles que « Get the hot coal with the tongs ». Le tout, évidemment, en anglais. L'utilisation de la souris est optimisée. Outre le fait que l'on peut se déplacer en liti-

lisant, une ligne « Menu » propose différents choix. Une option « General », tout d'abord, pour examiner une pièce ou afficher votre état de santé. Vous pouvez également choisir une description brève ou détaillée des lieux où vous vous trouvez. Bien sûr, rien ne vous empêche de sauvegarder et de restaurer votre personnage à partir de ce menu. Une autre option, « Inventory », affiche la liste des objets que vous transportez. Celle-ci est mise à jour en permanence. D'autre part, à la différence des autres jeux, le nombre d'objets transportables est limité non en nombre mais en poids. Enfin, la dernière option du menu est une fonction d'aide un peu particulière : chaque fois que vous la cliquez, vous perdez un point à votre score.

Un message s'affiche alors vous demandant de choisir entre différents mots-clés, celui qui se rapporte à votre situation. Un deuxième message s'affiche alors vous demandant le niveau d'aide que vous désirez. Il y en a trois : simple, qui coûte deux



Au grenier, du matériel mystérieux entassé. Il y a porte et porte, et il faut le savoir !

points supplémentaires, substantiel, pour cinq points et, enfin, la réponse complète pour dix points.

Un jeu agréable, plein de découvertes et de rebondissements, où l'absence de son ne se remarque pas. Bref, un bon jeu d'aventure, pour tous. (Disquette Priority Software pour Atari ST. Prix : E).

Didier Guilhem

« L'heure du serpent »

Il s'agit de la deuxième partie des « Passagers du vent ». Toujours superbe, encore plus difficile. Soleil et sortilèges. Pour le plaisir.

Quelques mois à peine après le lancement du premier épisode des Passagers du Vent (présenté dans Tilt n° 39, page 52) sort la deuxième partie de l'aventure : « L'heure du serpent ». L'histoire de cette deuxième partie commence là où se terminait la première. Notre héroïne, Isa, part pour le Dahomey rencontrer le roi Kpengla. Elle agit dans l'intention de percer le mystère de son identité, afin de sauver Hoël apparemment malade d'un sort qui lui a été jeté. Les graphismes — toujours splendides — suivent le principe d'une scène de fond qui définit l'atmosphère de chacun des sept chapitres du jeu.

De multiples vignettes apparaissent en surimpression au rythme du déroulement de l'épisode. Nous avons testé la version tournant sur Atari ST. Ses graphismes profitent des capacités de la machine. Ils sont superbes. Quand nos personnages arrivent à la cour du roi, ils doivent surmonter la tension qui les oppose et des manifestations trop évidentes qui pourraient les mettre en péril. Isa hait Viaroux qui la courtise. Le roi, fort misogyne, n'apprécie pas la spontanéité de la seule femme de la troupe. Sa civilité lui fait proposer une démonstration de tir à l'arc, une femme abat une pintade sous les yeux du monarque et de ses hôtes. L'atmosphère semble se détendre. Pour peu de temps,



Tout dépend de la réponse d'Isa. Les effets en apparaîtront trop tard pour réagir.



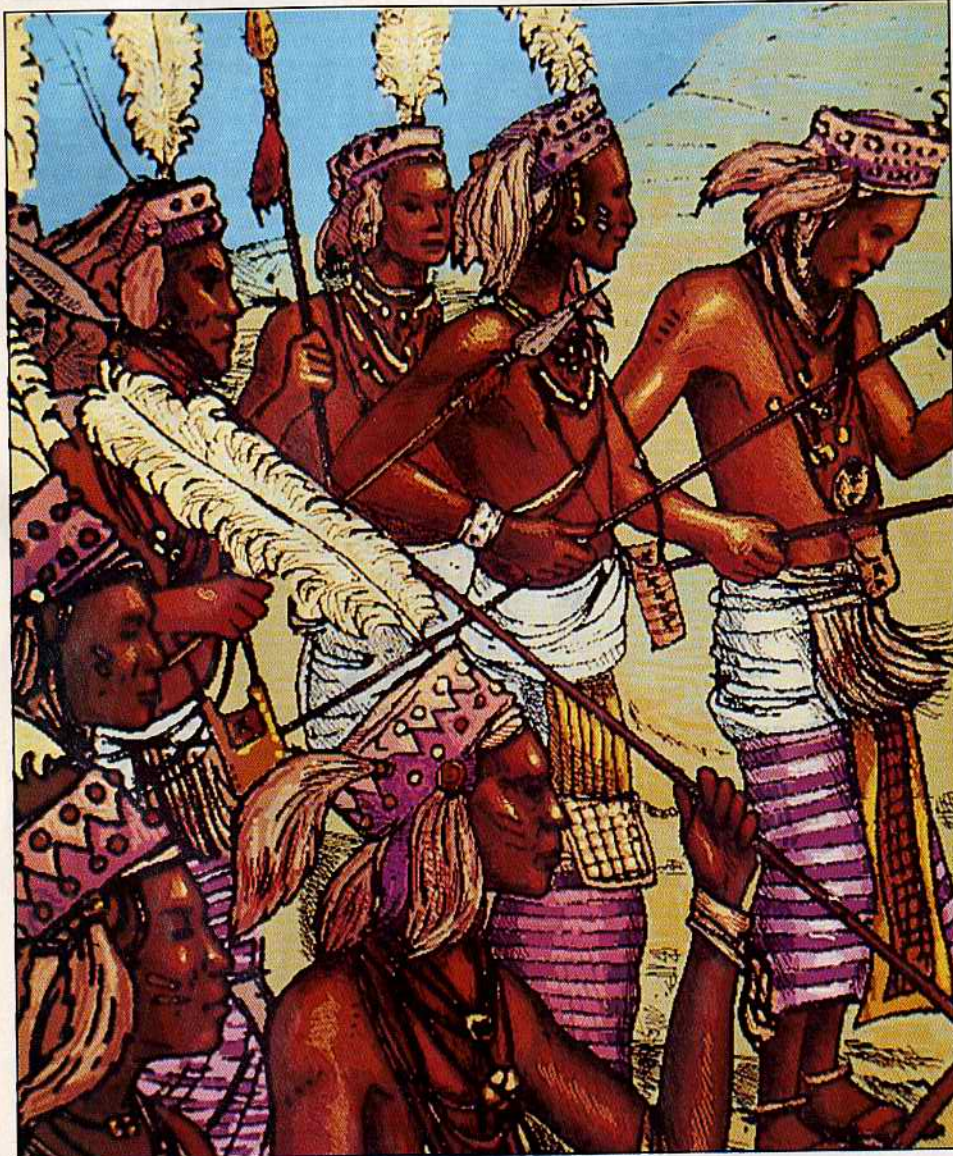
Certes l'exploit suscite l'admiration. Il crée une situation en forme de piège.

hélas ! Car le monarque cherche à savoir si Isa manie habilement l'arc. L'arc non, mais le fusil peut-être. Viaroux propose d'utiliser un des fusils qu'il a offerts au roi. Boissœuf lui déconseille instamment de suivre ces conseils. Qui croire ? Comment ne pas perdre la face ni heurter la susceptibilité du roi dont l'aide est décisive ?

Qu'elle ait adopté ou non le comportement le plus judicieux, l'apparition du sage dans la fenêtre viendra bientôt annoncer la clôture du chapitre. Il pose une question et vous devez cliquer le portrait du personnage le mieux à même d'y répondre. Ces interrogations entreront en compte dans la solution des dernières péripéties de l'aventure. Des améliorations notables enrichissent ce nouvel épisode. Des détails d'abord : la musique change selon les chapitres. Plusieurs mini-séquences d'animation sont disséminées çà et là dans l'aventure. Les chapitres démarrent systématiquement en cliquant l'image principale et parfois une action décisive s'enclenche à partir des vignettes.

Gare aux coups de feu imprévus à force de trop chatouiller les personnages avec le curseur !

Plus essentiel : la touche R commande un retour de ▶



(Disquette Infogrames pour Atari ST. Prix : D. Annoncé aussi sur TO7/70, TO8, TO9, TO9+, MO6, MSX2, Amstrad CPC 464/664/6128, Amstrad PC 1512, compatibles IBM-PC monochromes et carte EGA.) Denis Scherer

Le passager du temps

La villa de l'oncle ouvre sur le grand large. L'humour du chat n'occulte pas une aventure complexe et difficile, mais cohérente. Embarquement immédiat !

Non, je n'ai pas commis de faute de frappe, *Le passager du temps* ce n'est pas du vent. Ere informatique ne manque pas d'air et le souffle de la parodie des *Passagers du vent* de Infogrames semble avoir atteint aussi les noms : *Le passager du temps* est programmé par Bregeon (et Beaujouan) quand ceux du « vent » s'inspirent de Bourgeon.

Une différence essentielle dépasse l'anecdote : autant on peut reprocher au jeu d'Infogrames d'être trop facile à parcourir (son intérêt réside ailleurs), autant les programmeurs d'Ere Informatique ont misé sur la complexité du jeu. Rappelons que *Sram I* et *II* d'Ere Informatique ont aussi été traités de jeux trop courts.

Au fait. Votre oncle inventeur a disparu. Vous frappez à la porte de sa villa. Un chat facétieux et anonyme squatte une fenêtre graphique et une fenêtre texte dont il ne décampera pas. Il vous abreuvra de calembours approximatifs et de grimaces jusqu'à votre décès prématuré ou jusqu'à la lointaine fin de l'aventure.

La porte de la villa de votre oncle est fermée. La clef est restée dans la serrure, à l'intérieur. Une poubelle et une boîte aux lettres agrémentent le décor banal. Comment entrer ? C'est simple : examinez la poubelle, renversée par un chat errant. Elle contient



Isa relève le défi, elle doit se méfier des crocs-en-jambe de ses faux amis.



Les vignettes rendent bien le mouvement dans un jeu sans véritable animation.

toutes les séquences du chapitre à une vitesse plus ou moins rapide. Et, surtout, le jeu est beaucoup plus difficile. Atteindre le but demande plus d'instructions, plus de réflexion devant les alternatives proposées. L'option de sauvegarde n'en devient que plus précieuse !

Une caractéristique diabolique échappera à votre perspicacité dès vos premières tentatives : même si vous choisissez une « mauvaise » option, l'aventure

continue. Vous passez alors à un chapitre suivant, vous rencontrez moult lions, négriers, rites vaudous mais vous n'entrez jamais dans le dernier chapitre. Des rebondissements vous resteront inconnus. Plus encore que dans les premiers *Passagers du Vent*, la notion de parcours sans faute est dénuée de sens : arrive-t-on au dénouement qu'on a encore bien des merveilles à découvrir dans le jeu, à des stades antérieurs traversés mais pas explorés jusqu'au bout.



Vous allez bien, merci. Mais où diable trouver un équipage et de quoi le nourrir ?

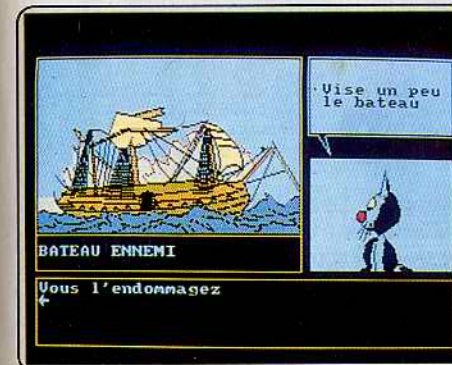
un journal. Rien à y lire d'utile mais découpez-en soigneusement une feuille. Puis glissez-la sous la porte. Et secouez cette fichue porte jusqu'à ce que cette damnée clef tombe sur le journal. Tirez-le alors délicatement vers l'extérieur. La clef viendra avec, par la large fente sous la porte. Élémentaire, mon cher Watson ? Voilà dévoilés les secrets du premier des quatre-vingt-dix tableaux de l'aventure. Dès l'entrée dans la villa, une alarme se déclenche. Ener-

vant ! Vous l'arrêterez sans avoir à sortir de la pièce. En revanche, il faudra explorer le sous-sol pour mettre en route le groupe électrogène. En effet, la lampe torche éclaire un moment, mais comment mettre en marche un ordinateur avec elle ? Je passe les détails... L'oncle a mis au point une machine à voyager dans le temps, réglée sur Saint-Malo en 1754, à l'époque des corsaires.

Et vogue le navire ! La Licorne ne demande qu'un équipage et un capitaine pour écumer les océans. Recruter l'équipage dans les tripots, prendre des tuyaux sur l'avenir auprès d'une tzigane qui dansera volontiers avec vous, voir Saint-Malo et embarquer ! L'histoire se poursuit à un rythme effréné : abordages, combats en mer, sur plusieurs îles, à la Baie des pirates entre aborigènes et jésuites.



Graphisme plus que correct, mais pas moyen de couper le sifflet au chat !



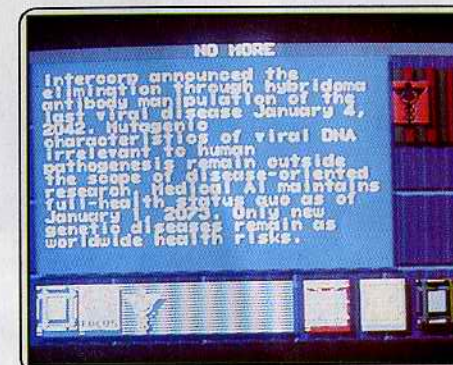
Parti comme un polar contemporain, le jeu bascule dans l'univers de la grande aventure. Les nombreux graphismes d'excellente qualité, quelques séquences bien animées, un scénario cohérent dans ses grandes lignes devraient assurer au *Passager du temps* une carrière de classique de l'aventure. Le jeu est difficile. Certes, si vous patagez trop, le chat vous aidera un peu, si vous êtes gentil avec lui. Mais l'analyseur syntaxique n'accepte pas les fautes de français. « Prendre bol » laissera le bol de marbre, il faut l'impératif. « Prend bol » ne vous conduira à rien, « prends bol » ou « prends le bol » marcheront. Les flèches et les touches de fonction accélèrent le jeu en réduisant la frappe : F2 pour « discute avec », F3 pour « navigue », etc. La musique d'ouverture convainc aussi peu que les autres sur l'Amstrad CPC. Les rares bruitages valent mieux. Le jeu permet jusqu'à dix sauvetages aux moments que vous choisirez. Vu la difficulté du jeu et la facilité des chutes à la mer, d'un mauvais code rentré là où la machine en attendait un bon, les dix sauvetages ne sont pas de trop... (Disquette Ere Informatique pour Amstrad CPC 464/664/6128. Prix : C.)

Denis Scherer

Portal

Trois disquettes pour un roman informatique attachant. Portal est la porte de l'imaginaire. De celui du monde de 2093 déserté par ses habitants et de votre imaginaire.

Passionnant et original, *Portal* est une aventure textuelle d'un genre nouveau, plus proche du roman que du jeu pur. Le joueur entreprend un double voyage dans la mémoire d'un ordinateur et au cœur d'une civilisation. Il découvre, fasciné, la destinée d'un monde carré et policé qui a basculé dans l'irrationnel par la faute d'un adolescent. Tout est dans le style et la progression du récit. C'est justement ce qui fait la force et la faiblesse de l'aventure. Rob Swigart a su donner vie et réalisme à une fiction malheureusement entièrement en anglais. Le programme ne séduira donc que les anglicistes confir-



La santé physique et mentale de ceux et celles qui approchent Portal est en jeu.

més. Les autres, malgré la traduction en cours des notices, ne comprendront rien à l'histoire. D'autant que la longueur des accès disquettes et la rareté des graphismes ne sont pas là pour faciliter l'approche du jeu.

Vous êtes parti en mission, il y a tout juste trois siècles et de retour, rien n'est plus comme avant. Buildings inanimés, rues désertes, tout le monde a fui. Tout le monde sauf un curieux ordinateur biologique personnalisé par Homère, une intelligence artificielle vivante.

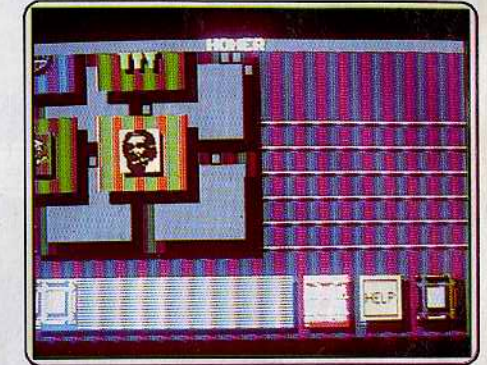
Votre premier indice est un manuel à l'usage des rescapés. Ce « Worldnet Emergency Operating Instructions » est à la fois votre guide dans les arcanes de l'ordinateur et la notice du jeu.

Le but de l'aventure est de comprendre peu à peu ce qui s'est passé en voyageant à travers les fichiers de Worldnet symbolisés à l'écran par douze icônes : histoire, médecine, science, démographie... Ceux-ci s'ouvrent progressivement à vos investigations grâce au travail d'Homère.

En guise d'introduction, le témoignage d'Ezekiel Fortune retrace la déconfiture d'un monde rongé par un mal nouveau : la migration. 23 novembre 2093 : « Mon câblage cérébral est devenu fou, j'ai des hallucinations, je vois un garçon qui arpente un champ lumineux. » 25 novembre 2093 : « Le conseil général filtre les données des individus qui résistent à la migration. Quelle migration ? Il faut que les gens aillent quelque part où ils ne meurent pas. » 26 novem-

bre 2093 : « J'ai trouvé un nom, Peter Devore. Cela devient terriblement archaïque, je dois maintenant utiliser un clavier. Les terminaux holographiques sont en panne. » 29 novembre 2093 : « Toujours aucune réponse de Genève. Je laisse ce journal. Peut-être quelqu'un le trouvera-t-il. Maintenant je... »

De son côté, Homère vous livre ses états d'âme : « Nous avons toujours voulu faire de notre mieux, mais Peter nous a tous pris de court. Personne ne pouvait anticiper ce qu'il a fait. » L'histoire prend corps au fur et à mesure des découvertes. Visiblement, à la suite d'une erreur d'aiguillage, Peter a découvert Portal, les portes de l'imaginaire. Il aurait entraîné la population entière dans son sillage au grand dam du gouvernement politico-infor-



Homère votre interlocuteur est une intelligence artificielle mais biologique.

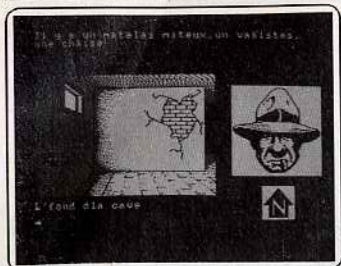


Sentir la poésie des réseaux exige l'immersion totale dans l'univers du jeu ?

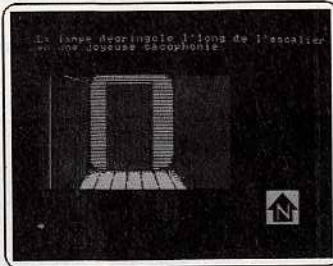
matique, impuissant devant l'ampleur du phénomène. Face à un monde déshumanisé et technocrate, une poésie est née, une nouvelle dimension a vu le jour. Vous l'avez compris : tout est dans la force des descriptions et le talent du conteur. L'ordinateur permet la construction du récit au rythme de chaque joueur et donne l'ambiance sonore très spectaculaire sur Amiga. Nous avons testé les versions Commodore 64 et Amiga, très proches l'une de l'autre.

L'essentiel du jeu, le texte repartit sur trois disquettes, reste inchangé. Seul varie le graphisme des icônes qui jouent un rôle accessoire dans l'aventure. Ennuyeux ou captivant, selon les goûts, *Portal* s'éloigne des sentiers battus et crée une nouvelle race de jeux : les romans informatiques (computer novel). Il s'adresse à tous ceux qui aiment qu'on leur raconte des histoires, à ceux pour qui l'image pixelisée restera toujours en retrait face à l'imaginaire. (Disquette Activision pour Commodore 64, Amiga, IBM-PC et compatibles. Prix : C ou D, selon la version.) Nathalie Meistermann

SOS AVENTURE



La cave : Harry va bien sortir.



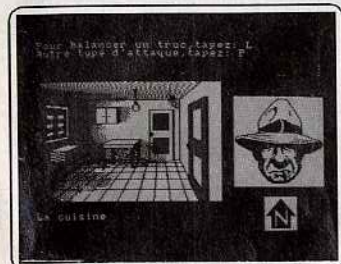
Le vacarme attire vos géoliers.



Après un bref moment de détente,



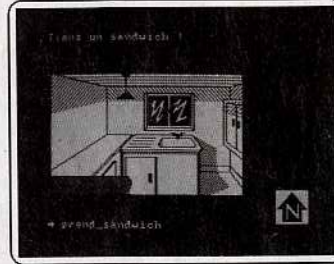
coupez vos liens avec le rasoir...



... pour en finir avec les jumeaux,



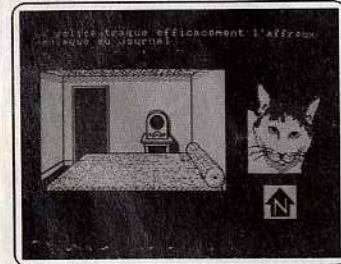
Le prof est enlevé sous vos yeux.



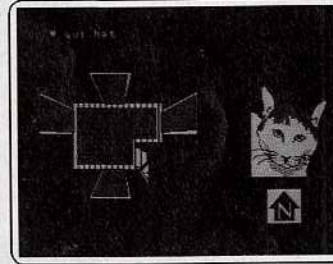
Cherchez le sandwich...



... et donnez-le au corbeau !



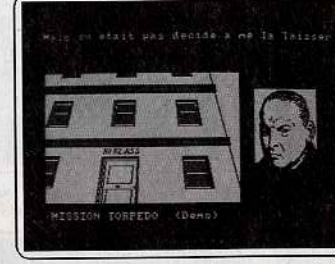
L'agenda : un premier indice.



Vous avez juste le temps...



... de découvrir la boîte.



En attendant la prochaine mission.

La fin des Harry-Co



Enquête policière ou contre-espionnage, Stéphane Brian est venu à bout des jumeaux.

Toutes les astuces pour découvrir une mystérieuse boîte.

Sinistre journée que celle-ci. Alors que vous étiez tout simplement sorti acheter votre journal, vous vous retrouvez bientôt ficelé dans une cave humide ! Deux gardiens à éliminer, les jumeaux Harry et Harry, et en route vers la mystérieuse boîte de Raj-mahal !

Pas de panique, cette aventure se joue en finesse... Il s'agit dans un premier temps de venir à bout des deux brutes qui vous séquestrent. Difficile d'agir quand on a les mains attachées dans le dos ! Le bilan de vos forces s'avère cependant positif...

Quelques minutes de cruelle attente, les deux jumeaux passent enfin dans la pièce voisine, puis montent l'escalier en refermant la porte derrière eux. Il faut à tout prix réouvrir cette issue. Prenez la lampe qui se trouve sur la table et jetez-la dans l'escalier. Abrité dans le cagibi, on entend bientôt passer les deux gardiens. Juste le temps d'entrer dans la salle principale pour mettre à jour une arme efficace... Une fois cachée, celle-ci restera en votre possession. Il faut ensuite poursuivre l'exploration de la maison.

Au nord se trouve la cuisine. Inutile d'interroger le miroir ou de regarder par la fenêtre... Seul le rasoir sera utile à votre cause. Dans votre position actuelle, il est malheureusement impossible de tenir plus d'un objet à la fois. Qu'importe, l'essentiel est ici de préparer le terrain pour une seconde offensive. Harry vient de vous découvrir. Cette première et douloureuse étape se termine par un uppercut retentissant... De retour dans la cage, il faudra à nouveau attendre que sortent vos géoliers. Ces derniers n'ont fort heureusement pas refermé la porte qui mène à l'étage... Soyez alors plus prudent que jamais. Une seule chance de survie, il faut progresser avec prudence et surtout écouter le plus souvent possible ce qui se passe autour de vous... Harry et Harry sont dans le corridor. Au nord de la maison se trouve toujours le rasoir. C'est ici la plus périlleuse phase du jeu. Après avoir posé près de vous l'arme précédemment acquise, vous coupez vos liens pour sentir enfin le sang couler à nouveau dans vos poignets endoloris... Tout juste le temps de s'armer à nouveau, Harry surgit à vos côtés pour un match difficile ! La victoire dépend alors de votre rapidité de frappe... au clavier !

Vous avez bien sûr pris le dessus. Il ne reste dans la maison que le deuxième jumeau. Le revolver du premier lui réglera son compte ! La deuxième étape du jeu vous laisse seul en piste. Le professeur vient d'être enlevé à son tour et l'immeuble qui vous fait face est désert pour un moment. Le corridor donne accès à votre propre

appartement. Le sandwich qui s'y trouve sera par la suite très utile... Il s'agit ensuite de prendre l'ascenseur pour attendre le palier du premier. Face aux deux portes fermées, il ne vous reste plus qu'à emprunter la fenêtre... En équilibre sur la corniche, soyez gentil avec le corbeau et attrapez la serviette qui pend à la fenêtre du professeur ! Un nouveau palier dévoile quatre portes : cela permettra aux téméraires de découvrir des spaghettis pour le chat, un agenda pour les rendez-vous futurs, une clé pour la sortie et une boîte pour le succès ! Cette dernière partie est assez facile. Elle représente pourtant votre entrée dans l'univers trouble du contre-espionnage. Affaire à suivre dans Mission Torpedo, une solution lecteur que nous espérons recevoir bientôt... Bon courage à tous les aventuriers ! (Disquette Ere Informatique pour Amstrad CPC).

Merci aux aventuriers et aux aventurières pour les solutions complètes :

Nicolas Chambaz de Saint-Germain-en-Laye, 78100 ; Thomas Carillon de Paris, 75016 ; Stéphane Baës de Sète, 34200 ; Laurent Andrianstiferana de Osseja, 66340 ; Anonyme pour Zorro sur C64 ; Benoît et Michel Rigaux de Neufgrange, 57910 ; Régis Garruchet de Marly-sur-Arroux, 74120 ; Olivier Pereira, Souvigny-Bellevue, 03210 ; Paulo de Matos de ? pour l'île Maudite sur Spectrum ; Henri « Woolfen » de ? pour Dragon's Lair sur C64 ; Aïrald Bastide de Dammartin-en-Goëlle, 77230 ; Frédéric de ? pour Dallas Quest ; Bernard Titeux, 4949 Frooz, Belgique.

Masters of the Univers

La terre tremble, le péril est proche et l'infâme Skeletor reste votre ennemi très dangereux !

aventure graphique : type

11 : intérêt

*** : graphisme

- : bruitage

B : prix

Arazok's Tomb

Une énigme pour les anglicistes : quels sont les secrets de la secte d'Arazok ? Ne perdez pas la boussole !

aventure : type

12 : intérêt

*** : graphisme

- : animation

*** : bruitage

F : prix

Phantasie II

Des donjons, des monstres, et toujours le maléfique Nikédamus... Parviendrez-vous à le vaincre à nouveau ? Courage !

jeu de rôle : type

15 : intérêt

*** : graphisme

*** : animation

*** : bruitage

D : prix

Grange Hill

Une mission ardue en temps limité : Gonch risque sa vie pour récupérer son baladeur.

aventure/action : type

10 : intérêt

** : graphisme

** : animation

* : bruitage

B : prix

Kayleth

La planète Zyron. Un tapis roulant mortel, un univers angoissant, un dictateur et... tenez bon !

aventure/graphique : type

8 : intérêt

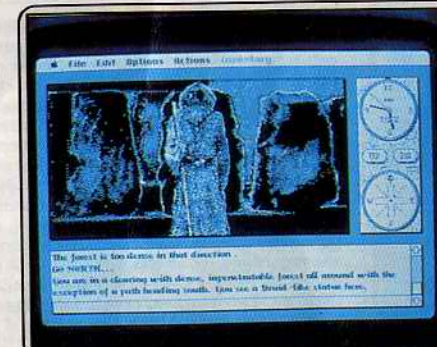
*** : graphisme

- : animation

- : bruitage

A : prix

SOS AVENTURE



Chevauchée fantastique pour les adeptes de la fiction moyenâgeuse, *Masters of the Univers* est une aventure graphique classique, à ne pas confondre avec le logiciel d'action du même titre (testé dans Tilt 40 pour Spectrum). Vous quittez le château du roi pour combattre l'infâme Skeletor bien connu des amateurs de dessins animés. La terre tremble et le péril est plus proche qu'il n'y paraît. Le royaume se compose de diverses bâtisses, accessibles entre elles par des routes, ce qui paraît finalement assez logique. Le contexte graphique aurait pu être plus attrayant. Les tableaux sont trop statiques et sans grande prétention. Et puisqu'il n'existe plus aucun bruitage, il faudra compter sur votre imagination pour parfaire l'ambiance de l'aventure. Le vocabulaire est heureusement assez varié et permet d'enchaîner diverses commandes afin d'accélérer le jeu. La stratégie reste quant à elle (trop...) classique, avec les éternels « examine... get... » qui mettront entre vos mains les indices de la réussite. A noter enfin une intéressante option de « boot » qui reprend la partie, sans sauvegarde, immédiatement après la mort, à la dernière position occupée. (Disquette US Gold pour Commodore 64/128). O.H.

Mais quels sont les secrets que cachent les druides de la secte d'Arazok ? Telle est l'énigme que vous devez résoudre ici. Attention toutefois : ce programme est entièrement en anglais. Si cela n'est pas un obstacle pour vous, laissez-vous charmer par des graphismes précis créateurs d'une ambiance chaude et propice au secret. Les nombreux tableaux proposent des situations variées. Cependant, il arrive que certains détails importants n'apparaissent pas au premier abord. La gestion de l'aventure est confiée à un analyseur syntaxique doublé de commandes à menus déroulants. La disposition de l'ensemble est simple : texte en bas, images au centre, menus en haut. A noter que la partie droite de l'écran comprend une montre et une sorte de boussole qui permet de se déplacer. L'accès de l'ensemble est simple. Il est regrettable, toutefois, que l'analyseur syntaxique ne soit pas plus poussé. En effet, il ne reconnaît pas les pluriels, ce qui le rend trop contraignant. Cependant, il offre la possibilité de consulter le déroulement de l'action du début à la fin. Bref, *Arazok's Tomb* est un programme honnête. Mais sans plus. (Disquette Aegis pour Macintosh). M.B.

Dans ce second volet de *Phantasie*, Nikédamus, le puissant et maléfique sorcier fait encore parler de lui. Il a reconquis le pays et ses légions maléfiques parcourent la contrée. Parviendrez-vous à le vaincre une seconde fois ? La question est d'importance. Vos aventuriers pourront être créés ici ou provenir de *Phantasie I*. Dans ce cas, ils perdront pratiquement tous leurs points d'expérience et leur argent et ne garderont que les sorts divins et le bâton de Nikédamus. L'aventure se déroule selon une mode quasiment identique au premier volet. Il existe cependant quelques différences. On découvre, en effet, quelques monstres nouveaux. Vos aventuriers auront désormais la possibilité de lancer des rochers à vos agresseurs et cela, quelle que soit leur position. Les donjons sont plus complexes et, surtout, l'accès des différentes régions plus difficile : outre le plan matériel, vous devrez vous rendre dans deux plans éthérés. On y accède en passant dans une chambre de téléportation située dans un donjon et en fournissant le bon code trouvé dans un autre donjon. Cet excellent jeu de rôle vous tiendra certainement de nombreuses heures en haleine. (Disquette S.S.I. pour Atari ST). J.H.

Pour récupérer son baladeur confisqué à l'école, le jeune Gonch part à la recherche d'indices susceptibles de lui venir en aide. Une aventure très maniable mais qui manque un peu de dynamisme. *Grange Hill* ne bénéficie pas d'un contexte sonore et graphique captivant. Faute d'ambiance, l'aventure va uniquement faire appel à la stratégie. Après avoir découvert un télescope, un livre d'histoire et un morceau de chaise, il s'agit de traverser le canal. Un menu, appelé à l'aide de la manette, propose divers modes d'action. Il est ainsi possible de parler aux personnages rencontrés, de saisir, poser ou utiliser des objets. Si le joystick sert également à manier votre personnage à travers les rues de la ville (Gonch saute par-dessus les obstacles), ce n'est certes pas l'aspect le plus important du programme. Il est bien plus difficile de définir le rôle des différents indices et d'y adapter sa progression. Cette mission reste ainsi relativement ardue. Pour un temps de jeu limité (il faut être rentré chez soi avant minuit...), plusieurs tentatives seront probablement nécessaires puisque toute mauvaise manœuvre est mortelle et que la sauvegarde n'est pas au programme ! (K7 Argus Press Software pour Amstrad CPC). O.H.

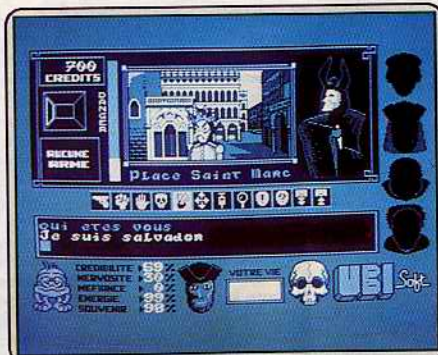
Kayleth est un dictateur qui règne en maître sur la planète Zyron. Vous apparaissez, lié sur un tapis roulant mortel, promis à une mort soudaine. Un départ ardu qui va peut-être vous permettre de découvrir, malgré tout, les salles futuristes de cet univers. Sans aucun bruitage pour l'étayer, cette mission manque quelque peu d'ambiance. Les graphismes, de bonne qualité, ne facilitent pas cependant la mise en place du plan des lieux. Dès le début de vos investigations, vous allez être sans cesse poursuivi par un androïde ennemi. Impossible alors de fouiller tranquillement une pièce donnée. Seuls de très nombreux allers et retours vous permettront de collecter les indices essentiels. Une option de sauvegarde rapide qui vous invite à recommencer l'aventure dans la dernière situation connue facilite heureusement l'enquête. Le vocabulaire et les réponses de l'ordinateur sont assez clairs et précis. En revanche, la gestion du clavier est d'une lenteur déprimante et surtout... bien énervante. On aurait grandement apprécié quelques touches préprogrammées ! Dommage enfin que la difficulté de la mission ne soit essentiellement liée aux morts trop fréquentes. La stratégie en souffre beaucoup. (K7 US Gold pour C 64/128). O.H.

SOS AVENTURE

Masque

Meurtre à Venise
durant le carnaval.
Surface des masques
mais psychologies
réalistes

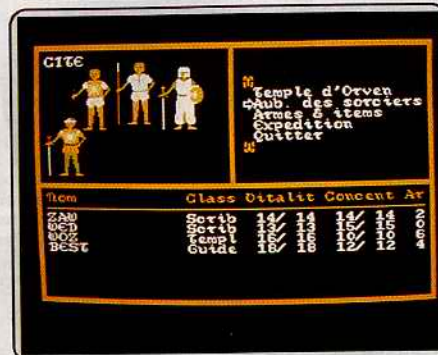
aventure graphique : type
13 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★★★★ : dialogue
★★★★ : difficulté
B : prix



Les Templiers d'Orven

Les membres de votre
équipe pourront
passer à l'ennemi
durant ce jeu de
rôle graphique.

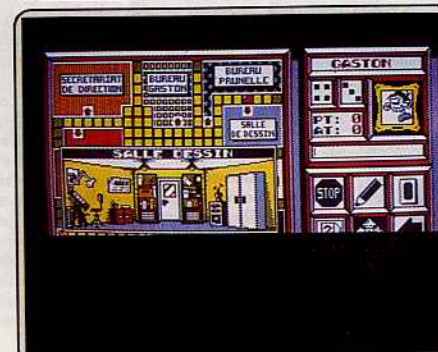
jeu de rôle : type
14 : intérêt
★★★★ : graphisme
— : animation
★★★ : dialogue
★★★★ : difficulté
B : prix



M'enfin

Gaston Lagaffe
gaffe sur l'écran
de votre CPC.
Longtarin mène
l'enquête de la cave
au grenier.

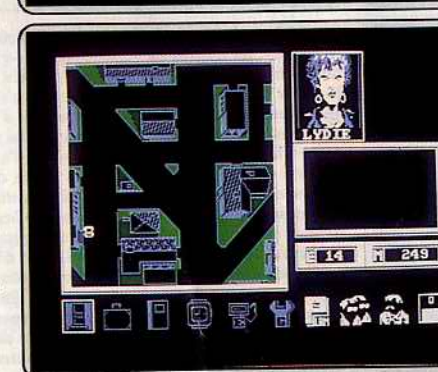
aventure/cluédé : type
14 : intérêt
★★★★ : graphisme
— : animation
★★★ : bruitage
B : prix



Big Band

Le casse du siècle ?
Bonne idée pour
mener grand train.
Encore faut-il
savoir l'organiser
méticuleusement.

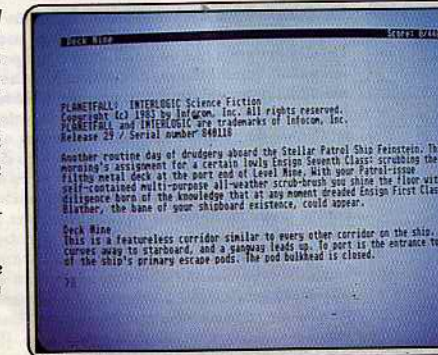
aventure : type
14 : intérêt
★★★★ : graphisme
— : animation
★★★★ : dialogue
★★★★ : difficulté
C : prix



Planefall

La Patrouille des
Etoiles dans le
pétrin.
Et vous, égaré
sur une planète
inconnue.

aventure : type
13 : intérêt
— : graphisme
— : animation
★★★★ : difficulté
★★★★ : dialogue
C : prix



Votre femme est morte poignardée lors du grand carnaval de Venise. Votre but : retrouver le seul témoin du drame et venger votre bien-aimée. Dès que vous croisez quelqu'un, l'ordinateur vous donne accès à un menu complexe. Il est alors possible d'interroger le personnage, de le menacer ou même de l'assommer pour lui dérober un revolver, de l'argent ou un masque qui préservera votre incognito. Si le contraste graphique est d'excellente qualité (beauté du décor, conception de l'écran de jeu, etc.), l'aventure est bien trop dangereuse ! Il arrive que vous soyez vous-même poursuivi par les assassins de votre épouse. Quoique vous fassiez, ceux-ci vous rattraperont inmanquablement après cinq minutes de jeu. Et s'il est toujours possible de sauvegarder la partie, l'aventure y perd quand même une bonne part de son intérêt. A l'inverse, la complexité et le réalisme de votre personnage sont très intéressants. Plusieurs critères témoignent en effet de votre état moral : nervosité, crédibilité, méfiance vis-à-vis de vos interlocuteurs ou souvenir. Autant de données qui décuplent la stratégie du jeu et font que Masque mérite votre attention. (Disquette Ubi Soft pour Amstrad CPC.) O.H.

C'est dans l'auberge d'Orven que vient de se constituer votre nouvelle équipe. Un guide, deux guerriers, un scribe, tous nouvellement armés selon leur fortune personnelle. Pour conquérir le savoir, la magie et les pièces d'or et d'argent, voici une quête classique qui respecte les règles essentielles du jeu de rôle. Votre aventure va bien entendu se dérouler selon une succession de voyages à travers le royaume d'Orven avec retours à l'auberge ou au temple. C'est dans ce dernier que va se concrétiser l'évolution de votre savoir. Instruit par les prêtres selon les points d'expérience que vous possédez, vous vous enrichissez de nouveaux pouvoirs, de nouvelles armes. Cette « croissance » personnelle est intéressante. Chaque personnage évolue individuellement, il peut même quitter votre équipe pour rallier l'ennemi. Et puisque toutes les parties sont automatiquement sauvegardées, vous risquez plus tard de rencontrer vos anciens compagnons de route ! Ceci mis à part, le scénario du jeu est classique et sans surprise. Labyrinthes, combats, points de vie, une lutte qui s'aggrave d'un contexte graphique éloquent et d'une grande facilité de maniement. (Disquette Loriciels pour Amstrad CPC.) O.H.

Première apparition de Gaston Lagaffe sur les écrans. M'enfin met en scène tous les personnages de Franquin pour une classique partie de Cluédé. Qui a détruit le gaffophone ? Le coupable est encore dans l'immeuble, son arme est cachée quelque part. Gaston part à l'aventure au même moment que son ennemi juré, Longtarin. Soutenu par un graphisme agréable, l'intérêt de cette partie tient essentiellement au vécu des personnages qui l'animent. Le dessin est aussi proche de la B.D. qu'il est possible et l'on aura grand plaisir à retrouver Prunelle, messieurs Boulier ou De Mesmacker. L'écran met en place diverses fenêtres de jeu. Le choix des options, effectué à l'aide du joystick, est particulièrement agréable et aisé. Entre les différents niveaux de l'immeuble, vous allez visiter le maximum de pièces (tout dépend de votre jet de dés) et tenir à jour votre carnet d'enquête. Longtarin, lorsqu'il est manié par l'ordinateur, est un détective de première qualité. Gaston fera, quant à lui, sauter les plombs et rougir mademoiselle Jeanne. Il est très vite possible de proposer une solution, en dénonçant l'un des personnages et en indiquant l'arme utilisée ainsi que le lieu du drame. Un logiciel attachant ! (Disquette Ubi Soft pour Amstrad CPC.) O.H.

Pour réaliser vos rêves les plus fous, il vous faut de l'argent et c'est le hic. Comment se procurer une grosse somme de nos jours ? C'est simple : il suffit de faire le casse du siècle. Pour réussir cette opération, vous devez vous allier avec certaines personnes. Evidemment, il est nécessaire de porter la plus grande attention au choix de vos relations : un accident est si vite arrivé et un bon coup, si facilement récupérable par d'autres. Une fois les préliminaires remplis, il ne vous reste plus qu'à réaliser le casse. Simple, non ? Il est regrettable que le scénario de Big Band soit plus ou moins inspiré de 22, Voilà les flics (un logiciel pour Apple II vieux de deux ans). Cela n'enlève cependant rien à la qualité de réalisation de l'ensemble. Les dessins sont très soignés et les teintes sont fonction du type de votre moniteur (couleur ou monochrome). La gestion de l'aventure est confiée à un système mixte composé d'icônes et d'un analyseur syntaxique. Ce dernier est fort limité mais donne une capacité d'action largement suffisante. Notez que le vocabulaire est rappelé à l'écran. Bref, un programme relativement convivial et distrayant. (Disquette Softhawk/Fil pour Amstrad CPC.) M.B.

Vous voici engagé dans la très célèbre Patrouille des Etoiles. Votre seule mission consiste à garder votre poste sans faillir. C'est loin d'être facile ! Pourtant une curiosité bien naturelle vous ronge et je gage que vous ne tarderez pas à vouloir explorer le splendide vaisseau sur lequel vous vous trouvez. Mais gare à vous si votre supérieur vous découvre loin de votre poste. Il aura vite fait de vous y renvoyer avec un blâme ou même avec un coup de pied au derrière. Retournez donc à votre poste et attendez. Bientôt, une explosion retentit à bord du vaisseau. Or par chance, vous vous trouvez à proximité d'une des capsules de secours. Montez vite à l'intérieur et sanglez-vous pour éviter de prendre un mauvais coup. Laissez faire le pilote automatique et vous vous poserez sans encombre sur la planète la plus proche. Mais la partie n'est pas gagnée pour autant. Votre appareil est en équilibre instable sur le bord d'une falaise et tombe à l'eau au moindre de vos mouvements. Il s'agit alors d'agir vite pour ne pas périr noyé. Le scénario de cette aventure uniquement textuelle est bien construit et le dialogue facile augmente l'agrément du jeu. (Disquette Infocom pour Atari ST.) J.H.

SOS AVENTURE

Message in a bottle

Patrick

Qui peut m'aider dans Ultima IV pour les sorts dont voici les lettres codes : F, I, P, Q, R, T, U, X, Y, Z, et où recruter Katrina la bergère. Pour avoir beaucoup d'herbes une seule pièce d'or suffit. Economisons.

Dans Ultima III version française, où insérer les tarots dans le manteau d'Exodus et où trouver la quatrième rune ? Existe-t-elle ?

Benny Hill

Voici quelques pokes pour C 64, toujours après un « reset » :

— **Trap Door** : poke 14914,96 puis SYS 14336 (redémarrer) = temps illimité.

— **Light Force** : poke 11547,5 puis SYS 6713 (redémarrer) = vies illimitées.

— **Camelot Warriors** : Poke 23730,234 ; poke 23731,234 ; poke 23732,234 puis SYS 16384 = vies illimitées.

— **Erebus** : poke 2379,106 ; poke 2380,9 = enlève la détection des sprites avec l'écran.

Poke 2392,9 = enlève les collisions entre sprites = SYS 12117.

— **Space Harrier** : poke 5834,96 = temps illimité, poke 6010,173 = vies infinies,

poke 6666,234 = détruit tous les objets à l'écran, poke 14631,127 = moins vite,

poke 2456,69 = plus vite, = SYS 2128.

— **Scooby Doo** : poke 7450,96 puis SYS 2560 = détection de collision (Scooby/fantôme).

— **The Sentinel** : poke 6679,173 ; poke 851210 puis SYS 16128 = énergie infinie.

— **Terra Cognita** : poke 26703,255 puis SYS 24576 = utile.

— **Druid** : poke 35744,0 = remplissage automatique de l'énergie,

poke 35731,12 = action sur les fantômes = SYS 5120.

— **Xenious** : for 1 = 1T03 : poke 5662+1,234 :next. for 1 = 1T03 : poke 5634+1,234 :next/ = vies illimitées

= SYS 5000.

Have a good time.

Michaël

Trucs en pagaille : dans la Java du privé ; le numéro de téléphone est 81.47.08.54.

Dans le Crime du parking certains achats sont indispensables : du parfum pour Rita, une hache pour la porte de l'immeuble, des fleurs pour la vieille,

du vin pour le clochard ; un jouet pour le vendeur de meubles.

Dans Paranoïak, le numéro de téléphone de Béatrix est 2512018.

Dans L'enlèvement, il y a une trappe dans le salon, elle conduit à la cave. Le bouddha se trouve au dernier étage de la maison jaune, tourne-le...

Dans Conan, pour passer le tableau 7, tire sur les étoiles, elles vont se transformer en diamants.

Le malicieux Polonais

Pour Stéphane (n° 39), dans Dun Darach il faut libérer l'ami du héros qui se trouve dans les géoles du château (je te conseille de suivre le rat rencontré dans la rue).

Le but de Night shade est de tuer les quatre mons-

tres représentés au bas de l'écran avec la bible, la croix, le sablier et le marteau.

Dans Avalon, tu dois d'abord trouver « servant », petit lutin aidant à manipuler les objets. Vide les coffres, dans l'un il y aura une clef, et dans l'autre un étrange objet composé de traits parallèles et d'une boule. Attends l'apparition du fantôme encapuchonné, et touche-le avec l'objet. Prends l'étoile et mets la sur celle de la deuxième salle (la grosse). Elle deviendra blanche à l'intérieur, et tu pourras régénérer ton énergie sur elle.

Avec la clef, ouvre le dernier coffret fermé (celui de la salle avec le spectre). La clef qui s'y trouve ouvre la dernière porte fermée de Gatehouse level.

Pour Bilbo (également n° 39), dans The Hobbit, pour sortir de chez les elfes, il suffit d'attendre ! Aller à la cave, prendre le tonneau, le vider, lancer dans la trappe et sauter.

Quelqu'un sait-il comment invoquer Asmodée dans Heavy on the Magik ?

Merci d'avance.

Anonyme

A Olivier (n° 39), dans Little Computer People, tu peux demander au LCP de jouer aux cartes « play cards game with me, please ».

Mais cela marche seulement si tu possèdes ce jeu en version disquette, car en version cassette, le programme est limité, il te répondra oui de la tête, mais ne pourra effectuer l'ordre demandé.

Pour Jean-Pascal (n° 37), pour créer les tableaux de Lode Runner, il faut faire CTRL R d'abord pour arrêter le jeu, puis CTRL E, ensuite essayer toutes les touches (I, L, E...) avec CTRL (même E ou R) et tu obtiendras différentes fonctions pour composer, éditer, enregistrer tes propres tableaux et même pour accéder aux tableaux supérieurs du jeu CTRL P= play « 1, 2, 3... 18 ».

Thierry

Pour Eureka sur Spectrum :

A la préhistoire, comment prendre la pierre ronde sans se faire tuer ?

A la Rome Antique, comment entrer dans le palais de Néron, j'ai déjà les sandales, la dent, où se trouve Néron ?

Comment prendre l'anneau magique au Moyen Age ?

O'Mac Similins

Dans Space Harrier sur Commodore 64 et 128 sur disquettes : vies infinies ;

1° faire un « reset »

2° Poke 6010,234 (return)

3° Poke 6011,234 (return)

4° Poke 6012,234 (return)

5° Sys 2118 (return).

David

Dans Ghostbusters pour Atari, voici quelques codes, dont un à 75 000 \$!

Nom : Carol 40143100, 1105700, 42247500, 24660601, 2224201, 25150601, 47613501.

Dans Chiméra je sais me déplacer, prendre les bocks à bière, la clé à molette, les ordinateurs, mais à quoi servent-ils ? Comment déclencher le système de destruction ?

Dans Bob strikes back : pour passer du premier au quatrième tableau, après avoir pris le pot de fleur,

appuyez sur le « 1 » et « start ». Avez-vous d'autres codes ? Merci d'avance.

Gilbert

Dans Transylvania : pour Fabien (n° 39), le mode d'emploi de l'élixir (qui sert à réveiller la princesse) est décrit dans le livre de la grotte.

Pour Fabrice (n° 39), l'échelle sert à atteindre une chambre haute, avec des vignes... que l'on peut prendre pour faire apparaître le sarcophage de la princesse. L'anneau est dans le coffre au trésor du vampire, dans les sous-sol du château.

Dans le Crime du parking j'ai identifié Charles et Félix, mais je n'arrive pas à me saisir de l'enveloppe dans le meuble de Félix. Quelqu'un peut-il m'aider ? Merci.

Stéphane

Je me suis perdu dans Eden Blues. Dès que j'arrive dans les caves, je tourne en rond. Qui pourrait m'indiquer le bon chemin ?

A quoi servent les pièces d'un franc ?

Jean-Michel

Comment déverrouiller les portes dans la mission n° 2 de l'Infiltrator ? Merci.

Emmanuel

Comment sauver une partie dans Waydor, et comment construire un bateau ?

En quoi consiste l'erreur 86 dans V ?

Marcel

Dans Wizardry sur CBM 64 comment impressionner le notaire ? Que faire lorsque on a frappé la tête de mort ?

Dans Rebel Planet, comment trouver le cristal pour entrer dans l'Université ?

Dans Nexus, quels sont les codes des différents niveaux ?

Dans Chimera, comment poser la bombe ?

Dans Fort Apocalypse, que faire lorsque on a détruit le réacteur ?

Dans Scarab, que faut-il faire ?

Dans R.M.S. Titanic, comment vendre ou analyser les objets trouvés dans l'épave ?

Vincent

Voici quelques réponses à d'angoissantes questions posées dans le numéro 40.

Pour Belisa :

Il existe dans Bard's Tale une « guild » où les aventuriers peuvent progresser (moyennant finances dans le cas des magiciens). On peut la trouver sur le chemin qui mène vers « Sinister Street ».

Tous les sorts ont un nom en quatre lettres, et il y en a trop pour que je puisse les citer ici. Quant aux objets de barde, ils lui servent à lancer des sorts. Mais il ne faut pas oublier d'humecter (à la bière) la gorge de celui-ci si on veut éviter qu'il ne perde sa voix.

Pour Wandrille :

Dans Ultima IV, la commande [Ctrl + S] affiche les scores dans les huit vertus. Lorsque celles-ci arrivent à 99, il faut aller méditer trois minutes dans la « shrine » correspondante. Lorsqu'elles sont toutes à 00, on est devenu un Avatar, et on a presque terminé (presque seulement). Les aventuriers n'acceptent de vous rejoindre que lorsque votre vertu dépasse un minimum (50, je crois), et que

SOS AVENTURE

vous n'avez pas plus de compagnons que de niveaux d'expérience. Il suffit de demander « Join ». Enfin, les sept questions du départ définissent votre vertu primordiale, laquelle détermine votre classe. Mais magicien n'est pas un départ conseillé.

Pour le Barde Errant :

Inutile d'essayer de sortir de « Skara Brae » (celle de **Bard's Tale**, pas celle d'**Ultima**), il faut pour cela changer de scénario et prendre la disquette **The Destiny Knight (Bard's Tale 2)**. Le « Snow drift » et la « Sinister Street » sont impassables.

Pour The IRQ Warrior :

Précision pour **Lode Runner**, un contrôle oui, mais un [Ctrl+E]. Dans **Bard's Tale**, je ne me rappelle plus la question de la « Magic mouth », mais je crois y voir répondu. Si quelqu'un me le rappelle, j'y répondrai volontiers. Le « Silver Square » n'est que l'une des trois formes (il y a un triangle et un cercle) qui constituent la clef permettant d'affronter le méchant à la fin du scénario. En attendant, chaque forme diminue la classe d'armure de deux points (appréciable) si on l'équipe. Le « Dork Ring » et la « Blood Axe » ne m'ont servi à rien, et j'ignore totalement s'ils ont une autre propriété que leur valeur monétaire.

Gisèle

En réponse à Jacqueline (n° 40) qui « moisit depuis des mois » devant les fantômes de l'Aigle d'Or, le crucifix est très utile. Lorsque le spectre t'envoie un éclair, tu sautes en hauteur, crucifix en main, et tu verras qu'avec un peu d'entraînement, l'éclair ricoche sur la croix et se retourne vers le fantôme qui s'évanouit aussitôt.

Véronique et Nicolas

Pour Dominique (n° 40), dans **Meurtres sur l'Atlantique** pour ouvrir la valise de professeur Turning, celui-ci avait dit à J. Pelton : Pense à la fille de l'auteur de « Pèlerinage à Child Harold ». Il s'agit de Lord Byron et de sa fille Miss Lovelace, mécène de Charles Babbage, inventeur d'une machine analytique vers 1830 et en l'honneur de laquelle on attribue le prénom à un langage de programmation de haut niveau en trois lettres !

As-tu trouvé ?

En revanche, nous avons échoué dans l'utilisation du révélateur d'encre sympathique sur feuille jaune dans l'enveloppe ultra-secrète. Quelle est la manière d'opérer et le résultat ?

Julien

Pour Jacqueline (n° 40) dans l'**Aigle d'Or** :

— Il ne faut pas prendre la bague (car elle cache les oubliettes). Tu dois te placer sur le petit losange situé à proximité de l'oubliette et lancer une corde pour arriver dans la salle de l'Aigle d'Or.

— Il faut échanger l'aigle de plomb contre l'aigle d'or. Pour gagner il faut prendre aussi le livre sacré et le diamant bleu.

Pierre Frédéric

Pour S.M.L. (n° 40) dans l'**Aigle d'Or**, ne gaspille pas les pieds-de-biche, ça coûte cher, surtout que la porte du diamant bleu s'ouvre avec la clef de fer. Aidez-moi dans **Félonies** sur Thomson MO5 à l'époque 2 (le volcan maléfique). A quoi sert la clef ? Comment accède-t-on à l'époque 3.

Dans **La geste d'Artillac** je me dessèche dans la maison aux tonneaux remplis de terreau. S.O.S.

Patrice

Pour Georges (n° 40), dans **Rambo**, dès que tu as délivré le premier prisonnier, il te faut monter le plus possible à travers les bois, l'hélicoptère est nor-

malement à côté de la grande clairière. Pour S.M.L. (n° 40), dans **Top Secret**, il faut donner la fleur à la vieille dame. Elle te donnera en échange une pièce avec laquelle tu pourras aller téléphoner. Un tuyau : frapper chez le copain de Hulk et lui demander pardon. Refrappez ensuite : il vous lancera un gant rose.

J'aimerais quant à moi trouver l'arme qui peut tuer Riccardo, car, avec le revolver on se fait arrêter. Pour Laurent (n° 40) dans **Meurtre à grande vitesse**, à certains moments, on entend un bruit pas comme les autres. Il faut alors l'arrêter sur ces chiffres, puis les augmenter chacun de un, et la malette s'ouvrira.

Pour Phénix S.A. dans **Dambuster** : afin de larguer une bombe, il te faut aller au tableau 4 (appuyer sur la touche 4), puis lever les deux leviers. Ensuite vas au 2. Au bout d'un certain temps tu auras le viseur pour larguer les bombes. A l'entraînement, on te dira tes défauts.

Carlos

Pour Stéphane (n° 40) dans **The Hobbit** pour passer les « Pales bulbons eyes », il faut faire « wait » après chaque mouvement.

Dans **Hulk**, pour prendre la cire, faire à l'extérieur du dome « ware fan » puis « at mesh ».

Pour Laurent Box (n° 40) dans **Kikekankoi**, après avoir libéré la fille faire : « S, O, prends bombe insecticide, E, E, E, S, creuse mur ».

Pour Laurent (n° 40), la solution du donjon n° 5 de **Mandragore** : N, E, E, ouvrir D, E, S, prendre A, N, O, O, O, O, ouvrir A, N, tuer B et C, désactiver A, N, O, tuer A et B, N, tuer A et B, N, N, N, poser quatre, S, S, S, S, E, S, S, E, S et C (mode carte) : vous obtenez la strophe 3.

Pour les Joyeux Lurons (n° 40) dans **Meurtre à grande vitesse** : afin de déchiffrer le message il faut se servir du micro de la voiture 7, fouiller le sac vert et appuyer sur a. Après le point d'interrogation, tapez « run ». Après : code, tapez « Marignan ». Enfin quand « texte » apparaît tapez : F?ZANHJ1C8ZMHX;ON?XSEG;§«FLPEJD1/É-çREOISG9P? HDKPT7TG. Il faut décoder la deuxième : T;JSCHHHçVQOLUU7JM?K;JQKNC) UYCKMJKU?GC.

On obtient le coupable.

Sur **A view to a kill** le mot de passe de « The paris chase » est « CCPHJ ». Celui de « City hall escape » est « DB4CT » est celui de « Silicon valley mine » et « ILVCT ».

Cédric

Au secours, je voudrais les codes d'entrées des trois parties de **Las Vegas** sur MO 5. Merci d'avance.

Brigitte

Dans **Les Passagers du vent** pour S.M.L. (n° 40), le soleil couchant est paraît-il la fin du jeu. (Infogrammes dixit !) mais pourquoi d'autres images du jeu dans les publicités et sur les boîtes du logiciel ? * Elles font partie d'un autre programme **L'heure du serpent** dont l'histoire suit celle des **Passagers du vent**. Certains journaux ont reproduit les publicités et illustré des critiques avec des graphismes qui ne figurent pas sur la disquette ! N.D.L.R.

Pour David (n° 40) dans **Le temple de Quautli**, je cherche aussi. J'ai cependant remarqué qu'en arrivant par en haut, la statue accepte les cristaux et le fétiche (mais quelle est la bonne combinaison ?) En arrivant par le bas j'évite une boule de feu, en faisant un pas puis un saut. Je n'évite pas encore la seconde. Qui peut m'aider ?

Dans **Meurtre sur l'Atlantique**, comment réparer l'ascenseur bloqué par un magot ? Que veut dire le message en morse ? Toute autre indication concernant le début du jeu (avec le pourquoi) me ferait plaisir. Merci.

Pierre

Pour David (n° 40) dans **Le temple de Quautli**, pour sauvegarder la deuxième partie, il faut lorsque « le dieu du temps vous envoie en enfer », taper une fois la cassette rembobinée : LOADM »2.BIN », R après il faudra insérer la cassette des paramètres préenregistrés, puis la suite de la cassette du temple. Pour passer la salle des boules de feu et de la statue, il faut donner à la statue les deux diamants précédemment recueillis, puis aller sur la gauche, revenir d'une case, puis descendre d'une case et s'accroupir. Une fois que la première boule est lancée, il faut tout de suite aller à la porte de gauche en bas. Tu trouveras alors ton oncle décédé.

Je bute moi-même dans la salle de l'**Aigle d'Or** sur Thomson : j'ai beau mettre le fétiche sur la colonne, ce qui transforme l'aigle d'or en aigle vivant, je ne sais que faire lorsqu'il est sur les piquants. A quoi sert l'orchidée sacrée ?

Françoise

Au secours ! Sur C. 64.

Comment entre-t-on dans la planète invisible dans **Oméga** ? J'ai pourtant résolu toutes les énigmes et trouvé la position mais rien ne se passe.

Dans **The Hobbit**, comment se débarrasser des toiles d'araignées ? Je ne peux pas revenir.

Dans **The Pawn**, comment passer le dragon sans être immédiatement tué par Kronos.

Alain

Au secours ! Depuis deux mois nous sommes prisonniers de notre jeu infernal : **Mission très spéciale** (Free Game Blot). Nous ne pouvons aller plus loin que la porte en pointillé, et pourtant nous avons cherché désespérément une solution. On nous donne un message « Heureux qui comme Ali-Baba », ce qui ne nous avance pas.

Nous avons aussi besoin de la liste des verbes.

Yann

Pour **Billy la banlieue** : je voudrais buter le voyou et le poulaga craignos, mais ils me font ma fête avant, comment faire ? Est-ce que les conduites de gaz et d'incendie servent à quelque chose ou est-ce juste pour la décoration ? Comment sauter le ruisseau double et grimper à l'étage (à droite du départ) ?

Pour **Infiltrator** : qui peut dire à « Jimbo Baby » les touches à utiliser et leurs fonctions ? Quel est le but du « radar » et comment s'en servir ?

Pour **Sram 2** : je cherche la recette bien que je connaisse tous les ingrédients et objets à récupérer et à échanger. Où se trouve la fève maléfique et à quoi sert la bourse ?

Christophe

Comment faire, dans **1942** pour abattre l'avion-cargo ? Peut-on atterrir quand on le veut sur le porte-avion ?

Matthieu

Dans **L'apprenti sorcier** pour Amstrad, je ne peux plus rien faire, avec avoir découvert les sorts « liquider » et « revidieu ». A l'aide !

Catherine

Au sujet du jeu **L'Héritage - Panique à Las Vegas**. Il se compose de trois parties : d'abord l'immeuble, puis l'aéroport enfin Las Vegas. Com-

ment sortir de l'immeuble ? On me dit toujours que j'ai oublié quelque chose (je règle pourtant toutes mes dettes). Je mets des pièces dans la cabine téléphonique mais ne peux décrocher le combiné ! Et pour téléphoner à qui ? La concierge est absente, à qui dois-je payer mon loyer ? Il y a un vélo, dois-je le prendre ?

Dès que j'ouvre la porte, un voiture (de police je crois) m'attends, mais je ne peux pas monter dedans ni l'éviter !

Aidez-moi à sortir enfin de cet immeuble.

Pouvez-vous, par la même occasion, m'indiquer l'astuce pour sortir de l'aéroport et aller à Las Vegas ?

Jean-François

Pour Anthony (n° 40) dans **Captain Goodnight**, le décodeur apparaît à l'écran quand tu allumes ton ordinateur, mais il ne reste affiché qu'un bref instant. Quant à moi, je suis bloqué :

Au cinquième tableau d'**Evolution**.

Dans **Snoopy**, comment peut-on passer de tableau en tableau sans utiliser (Ctrl-N) ? A quoi servent les chiffres ?

Dans **Summer Games I** est-il possible à Pole Vault de franchir cinq mètres et demi et plus ? Dans **Gymnastics** est-il possible de faire un double saut périlleux et si oui comment ?

Eric

Dans **Crafton et Xunk** que faire une fois qu'on a les huit chiffres du code ?

Dans **Hypersports** comment faire pour passer la deuxième épreuve du tir au pigeon ?

Dans **Ikari Warriors**, est-ce vrai qu'on peut prendre un avion ? Si oui où est-il ?

Dans **La geste d'Artillac** quel est le chemin idéal quand on arrive au bâtiment de la steppe ?

Dans **Supertest Décathlon**, comment faire pour ne pas terminer en boule de neige au saut à ski sur le tremplin ?

Stéphane

En difficulté dans **Top secret** sur Amstrad cherche désespérément : l'arbalète dont il est question dans le vocabulaire ainsi que les jumelles dont on a besoin pour observer la prison. Voici une aide pour ceux qui tourment en rond : allez dans la banque, vous pouvez d'abord voler au banquier deux liasses de billets qui traînent sur le comptoir puis vous procurer auprès de Manu (demande Manu au banquier), une carte du groupe de terroristes que l'on recherche. De plus, un intéressant carnet de note se trouve derrière un carreau de la cuisine de la chambre en face de notre chambre.

Maldo

En réponse à Mathieu (n° 40) : dans **Redhawk**, j'ai la version du C 64, mais elle ne doit pas beaucoup différer de celle de l'Amstrad. Pour arrêter Techno, il faut lui lancer le « Magnet » que tu trouves à Power Station. Pour arrêter Fusor, lance-lui le « Pink Tube » que tu trouves dans le train. Pour arrêter Rat, lance-lui le chat que tu trouves chez l'Editor. Pour arrêter Merlin, présente-toi à lui sous forme de Kevin, puis, quand il t'a hypnotisé, redeviens Redhawk. Il faut que tu photographies le « Mugger », avec un film que tu demanderas à l'éditeur. Pour prendre une photo, tape get « photo ». Il n'existe pas de QG des supervilains.

Dans The Old Sewer, tape « N ; U ; N ; U ». Tu aboutiras à la bombe. Il faut dire au libraire : « Editor », ou « Professor », etc. En réponse à Bernard (n° 40) : OK j'ai réussi Mindshadow et ai **Green Beret**. Donne ton adresse en P.A.

Hacker II : Que faire ? Avant que je saute par la fenêtre... Boum !

Stéphane

Dans **Chiméra** sur Atari, après avoir trouvé la clef anglaise, la clef qui ouvre les portes, que faut-il faire ? Il paraît qu'il y a une serrure (padlock) et un bouillon (Bold) où se trouvent-ils. Comment détruire les genres de sabliers ?

Bernard

Venez au secours d'un noyé dans **Meurtres sur l'Atlantique** !

Est-il normal que les deux ascenseurs Leibnitz et Boole soient bloqués ? Si oui quelle valeur de réarmement faut-il indiquer pour les débloquent ? Quel est le texte du message en morse ? Enfin comment utiliser matériellement la cartouche d'encre sympathique et sur quel papier ?

Michel

Dans **Le Passager du Temps**, comment faire pour trouver la pièce secrète. Je vois partout que c'est à ce moment là que l'aventure commence, mais je n'arrive pas à la trouver.

Que faire dans la bibliothèque ? Que faire dans la cuisine ? Comment trouver le compteur électrique et brancher l'ordinateur ?

Michel et Christophe

Dans **Batman** sur Amstrad, je n'arrive pas à utiliser le « Bat Thruster »... Aidez-moi.

Piou Piou

Et dans **V** que faire après être sorti des champs magnétiques ?

Jonas

Pour Franck (n° 40), dans **La geste d'Artillac**, pour éviter la flèche d'or, il faut avoir et utiliser le bouclier : la flèche se transforme en clef d'or utilisable par la suite.

Pour sortir de la trappe, il te faut un grappin et un cariotype élevé en force, dextérité, intelligence et volonté.

Pour Dominique (n° 40), dans **Meurtre sur l'Atlantique**, la trappe indique l'emplacement de l'escalier qui permet d'accéder aux différents ponts sans passer par les ascenseurs.

Emmanuel

Pour Phénix SA dans **Theatre Europe**, le code pour lancer une bombe atomique est Soleil Noir.

Dans **Master of the universe**, comment rentrer dans « Grayskull castle » ? Comment vaincre Mer-man, Beastman et Sahdow Weather ?

Dans **Dragon's Lair 2**, comment passer le troisième tableau ?

Dans **Sorcerer of the Claymorgue Castle** : peut-on prendre la serviette des douves ? Comment ?

Tovarich (de Brest)

Afin de m'éviter des achats autant excessifs que dispendieux en antidépresseurs et autres neuroleptiques, quelqu'un peut-il me fournir des renseignements sur les jeux suivants, sur Apple :

Dans **L'enlèvement**, que doit-on faire après avoir fouillé la chambre en sous-sol et trouvé la voiture rue de Liège ?

Dans **Captain Goodnight** où trouver un moyen de transport une fois parachuté sur les Fears Islands ?

Dans **Floppy**, comment passer le niveau 14 appelé Unicorn de Luxe III.

Sébastien

Salut, j'ai acheté **Dragon's lair 1**, (oui j'ai bien dit

acheté) et dans le tableau n° 2, c'est-à-dire dans le couloir aux crânes, j'arrive à éviter les machines, mais pas la main du squelette. Que faire ? la notice parler d'une épée, quelle épée ? Où la trouver ?

Hervé

Dans **Harry et Harry**, que faut-il faire après avoir coupé la corde et quel est le code pour sortir du pavillon ?

Dans **Trailblazer**, pour changer de circuit, faire poke 800, X avec X compris entre 190 et 210 selon votre goût.

Frédéric

Dans **Redhawk** sur CBM 64, comment arrêter le super bandit dans « Front Street » ? J'ai aussi ramassé un vase (a vase), où faut-il le mettre ? Et aussi un magnétophone (a magnet). Que faut-il faire ? Merci d'avance.

Nico

Pour **Ancien Art of War**, quand est-on au village, comment descendre avec l'échelle ?

Jean

Dans **Les passagers du vent**, les trois images superposées du paysage africain mettent-elles un terme à la fin de l'histoire ?

Dans **Zombi** comment faut-il faire pour tuer les zombies ?

Dès le clash, je me sers des boutons Z.X, mais rien ne se passe. Je suis obligé de recommencer le jeu. Faut-il aller sur une icône pour les tuer ?

Dans **Short Circuits**, j'ai bien trouvé les objets mais je n'en comprends pas toujours l'utilité ? Comment utiliser le laser, à l'intérieur et à l'extérieur en première partie ? Les deux salles impossibles à franchir ont-elle un rôle ? Peut-on cependant y pénétrer ?

Yann

Pour Vincent (n° 40), pour trouver un couteau dans **Billy la banlieue**, vas à gauche, prends un cœur, retourne vers la droite pendant plusieurs tableaux ; passe la femme, prends la carte dans le même tableau, continue par le niveau inférieur, arrivé au punk, saute sur le rebord du poteau, passe les deux rivières et saute sur le rebord du poteau de droite ; continue et descend entièrement l'escalier, passe la barrière en utilisant la carte : un couteau s'offre à toi.

Guillaume ST

J'ai de sérieux problèmes avec quelques jeux d'aventures : **Transylvania** : comment prendre la bague, à quoi sert l'élixir ?

Crimson crown : comment faire une fois dans la salle bizarre dont on ne peut sortir au début du jeu ?

Space Quest : comment ne pas servir de déjeuner au comité d'accueil sur la planète ?

Pour s'échapper du vaisseau avant qu'il n'explose, il faut la « Cartridge » et la « Keycard » (trouvée sur un cadavre). Ensuite descendre aux hangars. Utiliser la Keycard pour aller jusqu'au vaisseau. Dans la première salle du bas, appuyez sur le bouton marqué « open bay doors ». Prendre ensuite le « gadget », mettre la combinaison. Appuyez sur le bouton Airlock. Une porte s'ouvre : y aller. Appuyer de nouveau sur les boutons de la console et le vaisseau de secours apparaît. Une fois à l'intérieur, boucler la ceinture, fermer la porte. Appuyer sur « Power », « Autonav » puis regarder l'écran. Faire « Pull Throttle » et c'est parti. Ensuite, plus possible de faire quoi que ce soit sans se faire dévorer ! **King Quest III** : que faire dans le labo secret du magicien ?

FLASH



MULTI COMBATS
corps à corps - char
jeep blindée - hélicoptère
d'assaut
Pour vaincre
ou périr!!!

AMSTRAD
486 664.8128
FLASH
CASSETTE

LORICIELS lance sur le marché des compatibles PC toute une gamme de produits performants, tant au niveau du jeu que des graphismes et de l'animation.

MAITRE DES MOTS 260 FRANCS
Type : réflexion

Améliorez votre esprit de réflexion tout autant que votre connaissance de la langue française. Un recueil de 62.000 mots est stocké sur disquette. MAITRE DES MOTS vous engage à manipuler ce dictionnaire au travers de quatre jeux : anagrammes, mots croisés, une lettre chasse l'autre et les lettres placées. Une fonction d'aide très appréciable vous est aussi offerte : vous avez la possibilité d'interroger à tout instant la base de données, et ainsi connaître par exemple tous les mots de cinq lettres commençant par bri. Pour les férus des lettres, MAITRE DES MOTS propose le Marathon, l'enchaînement des 4 jeux sous forme d'un concours où peuvent participer jusqu'à 10 concurrents.

M.G.T. 220 FRANCS
Type : aventure/arcade

Bien calé dans votre siège, vous vous apprêtez à prendre les commandes d'M.G.T., le Magnétic Tank, prototype d'une nouvelle lignée de grands vaisseaux. Sa maniabilité vous permet toutes les audaces, et d'ailleurs, vous en aurez besoin, pour affronter et déjouer les pièges de la Mégabase. Découvrez le cerveau de la Mégabase, et anéantis-

sez le..., mais avant cela, vous aurez à visiter pas moins de 60 pièces, où vous découvrirez peut être quelques indices qui vous conduiront au but de votre mission. Graphismes et animation superbes, et une idée originale remarquable. Existe aussi pour Amstrad CPC, Thomson et Atari ST.



TERA 220 FRANCS
Type : aventure/rôle

Ce jeu se déroule dans un monde parallèle, perdu dans l'espace et le temps. 2000 combinaisons d'images vous sont proposés, ainsi qu'un générateur de scénarii. L'ordinateur tient lieu de Maître de Jeu et gère les 10 personnages accompagnateurs. Après avoir défini votre personnage, vous allez devoir choisir vos compagnons de route. Magicien, mage, cyborg, sorcier, gladiateur, pilote, autant de compétences qu'il vous faudra utiliser pour arriver à l'aboutissement de votre mission : rétablir l'harmonie sur Amarande, et qui sait, vous enrichir... Une aventure envoûtante.

Nouveautés Amstrad CPC

**K.Y.A. 140 FRANCS K7
198 FRANCS Disk
Type : arcade**

Dans la cité des VB Masters, un monde grouillant de pièges mortels et d'adversaires de tout accabit vous attend. Vous évoluez dans des caves dont les murs possèdent des caractéristiques très diverses. Les uns, après simple contact, ont pour conséquence de vous décharger de vos munitions, tandis que d'autres au contraire vous rechargent, ou encore vous renvoient par ricochet les balles que vous venez de tirer... Un générateur de tableaux vous offre la possibilité de construire vous-même des caves à vos mesures, des caves diaboliques où vous aurez mis en oeuvre toute votre ingéniosité pour piéger vos adversaires, ou vous servir d'eux... Un jeu d'arcade dont vous ne pourrez plus vous passer.

**ZOX 2099 140 FRANCS K7
198 FRANCS Disk
Type : arcade**

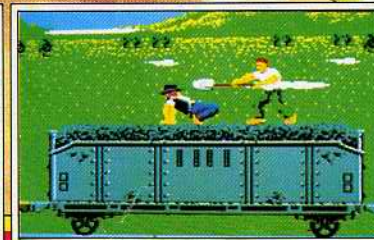
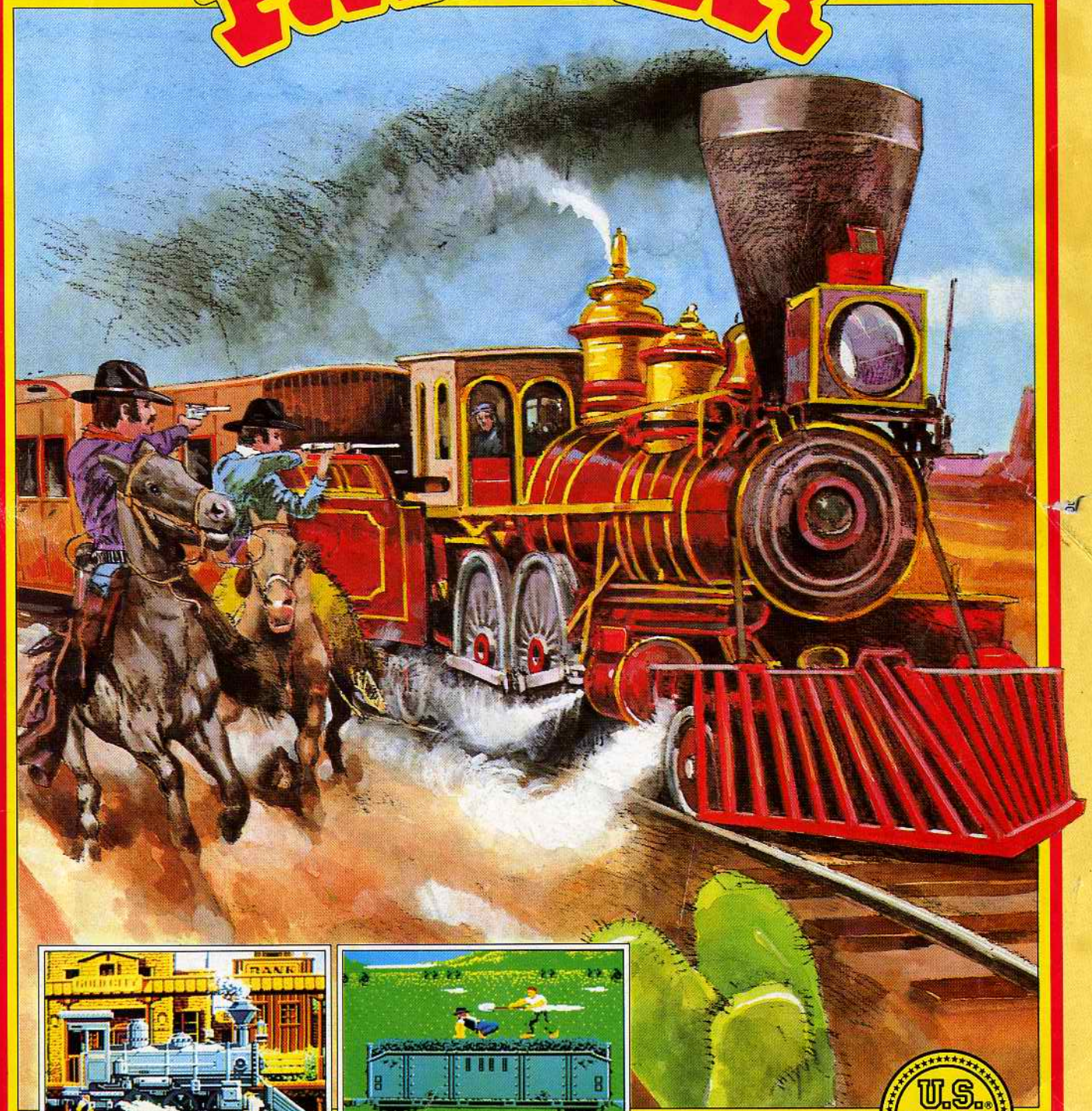
ZOX l'infâme a encore frappé : quatre de vos compatriotes ont été capturés. Cette fois, c'en est trop ! Après un entraînement intensif, vous embarquez à bord de votre vaisseau spatial. Destination : la planète Hullm forteresse de labyrinthes farouchement gardée, où se trouvent vos 4 amis. Objectif : les délivrer. Astuce et persévérance vous aideront dans votre tumultueux périple. Regardez partout ; en actionnant un levier présent sur un mur, peut être ce dernier s'ouvrira-t-il, ou une herse s'abattre-t-elle sur vous... Aventure arcade 3D, frissons garantis.

LA NOUVEAUTE A SENSATION DE DATA EAST...

DE
DATA EAST

DE
DATA EAST

EXPRESS RAIDER



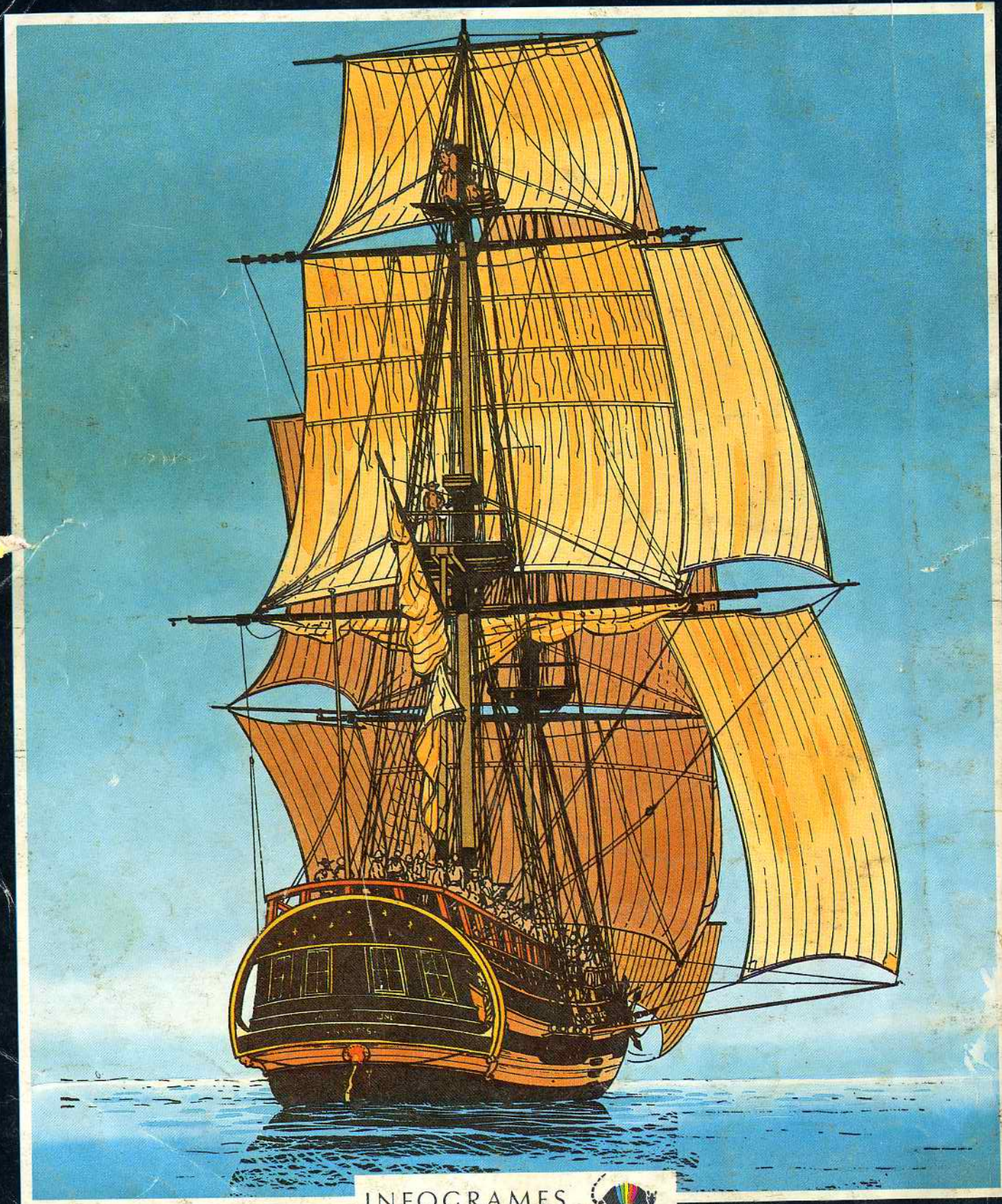
Comme dans les vieux westerns classiques, vous serez au plus fort de l'action dès le début. Hold-ups, vols, bagarres sur les toits, Express Raider inclut toutes les péripéties des bons westerns.

Disponible sur :
Commodore 64
Amstrad
Spectrum
Cassette/Disque
Cassette/Disque
Cassette

U.S. GOLD-ETRE CHEZ SOI ET REGARDER LE JEU D'ARCADE A SUSPENS!
U.S. GOLD (FRANCE) S.A.R.L. ZAC DES MOUSQUETTES, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL. 93 42 71 44.

LES PASSAGERS DU VENT

Il y a des sagas qui ne se racontent pas. Elles se vivent.



INFOGRAMES



Tél. 78.03.18.46

INFOGRAMES, 79, rue Hippolyte Kahn 69100 Villeurbanne



Disponible sur cassette MO6, disquettes TO8, TO9, TO9+, Amstrad et MSX2.

**SPECIAL
ABONNEMENT**

TILT
MICROLOISIRS

VITE ABONNEZ-VOUS
1 AN 11 NUMEROS **198 F** AU LIEU DE **249 F**
ET RECEVEZ EN CADEAU UN SUPERBE POSTER



OUI Je désire un abonnement d'essai d'un an à TILT.

Je bénéficie de conditions exceptionnelles et de plus je recevrai gratuitement en cadeau un superbe poster d'une illustration de TILT, format 48 x 64 cm qui me parviendra roulé sous tube hermétique.



PROFITEZ DE CETTE OFFRE EXCEPTIONNELLE
POUR VOUS ABONNER DÈS AUJOURD'HUI

**BON POUR UN
ABONNEMENT D'ESSAI**

À COMPLETER ET RETOURNER À TILT
BP 73, 77987 SAINT-FARGEAU PTHIERRY CEDEX

OUI

Je désire m'abonner à TILT pour un an. Je recevrai 11 numéros normaux + 1 numéro hors-série : le Guide 1988 des Jeux et Micro, au tarif préférentiel de 198 F au lieu de 249 F (prix de vente au numéro).

**DE PLUS TILT M'OFFRE GRATUITEMENT EN
CADEAU UN SUPERBE POSTER EXCLUSIF TILT**

☐ Ci-joint mon règlement à l'ordre de TILT

☐ Je préfère régler plus tard sur facture

NOM _____

PRÉNOM _____

N° _____ RUE _____

CODE POSTAL [] [] [] [] []

VILLE _____

N'OUBLIEZ PAS : Nous vous enverrons votre cadeau dès réception de votre règlement.

(Offre exclusivement réservée aux nouveaux abonnés).

* Tarif étranger : + 87 F. Frais de port Train/Bateau.

Avion : nous consulter.



**CHAQUE MOIS
TOUS LES LOGICIELS DE JEUX,
D'AVENTURE, DE SIMULATION,
DE CRÉATION GRAPHIQUE ET MUSICALE,
C'EST DANS
TILT
MICROLOGESIRS**

TILT teste pour vous impitoyablement tous les nouveaux logiciels et vous donne son hit parade.

Dans chaque numéro, des jeux à programmer vous-mêmes, des bancs d'essai soft et micro pour savoir acheter sans vous tromper et SOS Aventure qui vous aide à trouver les solutions des jeux les plus inextricables.

Chaque mois aussi un grand dossier et dans Tam-Tam-Soft toute l'actualité micro.



URGENT

NE PAS
AFFRANCHIR



CORRESPONDANCE RÉPONSE

Valable du 01-08-85
au 31-07-88

A utiliser seulement en
France métropolitaine et
dans les départements
d'Outre-Mer
pour les envois
ne dépassant pas 20 g.

ÉDITIONS MONDIALES
TILT
AUTORISATION N° 8535 77
77989 St FARGEAU PTHIERRY CEDEX