

TOUT

MICROLOISIRS

TEAM FOR TWO
TOUS LES SPORTS
D'EQUIPE

CHAMPAGNE!
MO6, TO8, TO9 +
LES NOUVEAUX THOMSON
SONT ARRIVES

CRIME
L'AVENTURE PAIE TOUJOURS

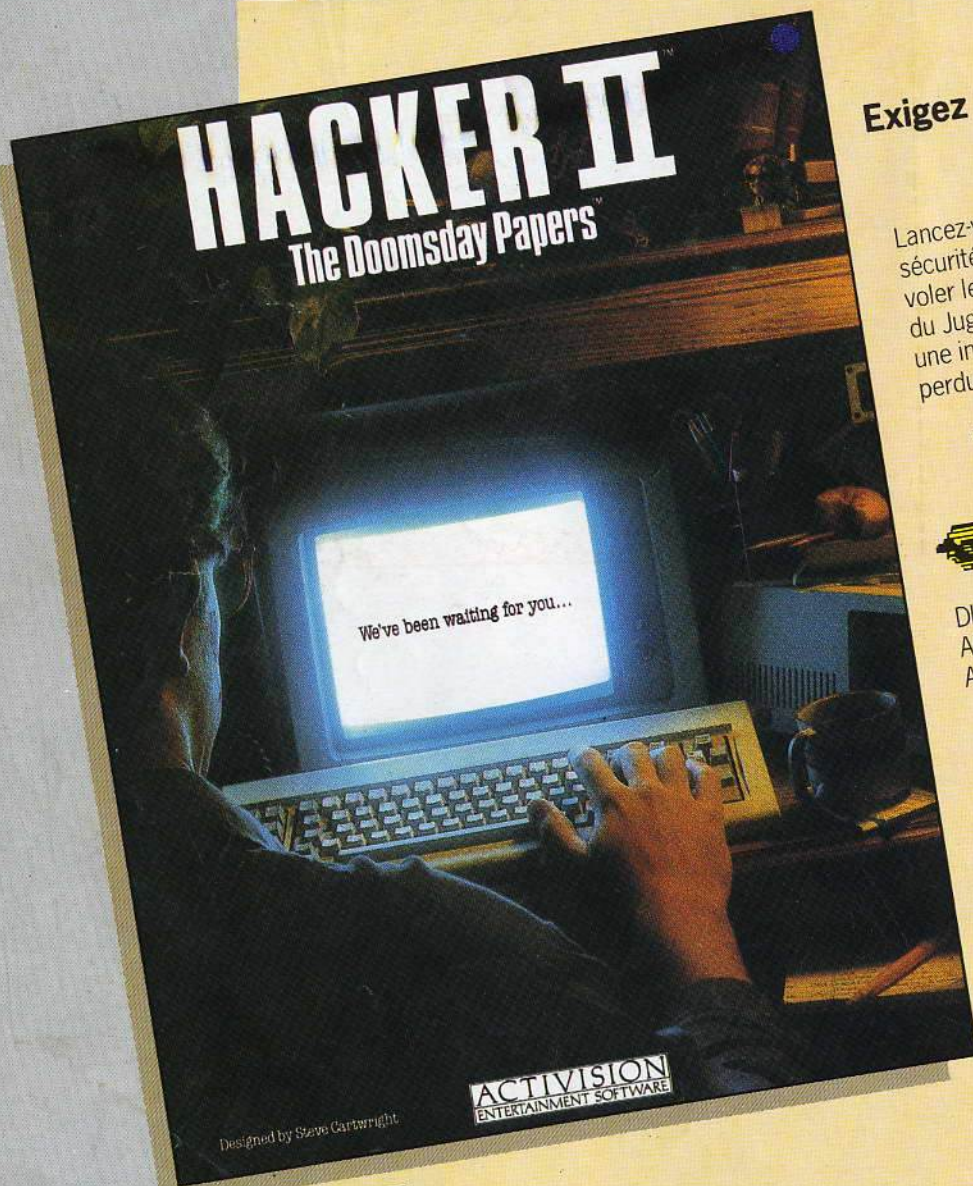
GOLF
LES MEILLEURES
SIMULATIONS

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE

TM

L'ÉVÉNEMENT 86

HACKER II



Exigez la notice en français.

Lancez-vous dans la bataille contre la sécurité russe! La C.I.A. vous charge de voler les "Doomsday Papers," Documents du Jugement Dernier, enfermés dans une installation hautement protégée, perdue en Sibérie.



DISPONIBLE SUR: C 64, ATARI ST, AMIGA, IBM ET COMPATIBLES, APPLE II, AMSTRAD, APPLE MCINTOSH.



LES NEWS

BOXING, SPINDIZZI ET HACKER
enfin disponibles sur THOMSON
EN FRANÇAIS

Pour informations, contacter ACTIVISION FRANCE,
9, av. Matignon, 75008 PARIS. Tél.: 42.99.17.85.

ET PLUS RIEN NE SERA COMME AVANT.



ERAM

SERGE ET LUDOVIC HAUDUC
JACQUES HEMONIC
Musique : Ulrich

Disponible
Disquette seulement

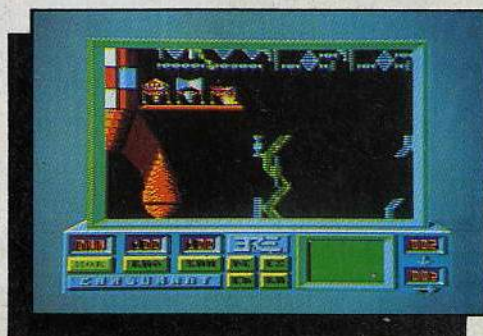
Quelque part sur une planète du troisième système, un renversement politique bouleverse la vie des habitants. Un ermite et une sorcière vous appellent au secours, l'aventure commence. Un jeu passionnant au cours duquel vous pourrez engager un véritable dialogue avec l'ordinateur : il accepte toutes vos phrases et donne une réponse adéquate à vos demandes les plus farfelues. De superbes écrans graphiques, des rencontres pleines d'imprévu, de l'humour et une simplicité de commande remarquable vous entraîneront pour de longues heures vers un univers fabuleux.

ROBBOT

PATRICK DUBLANCHET
Graphismes : Catherine Vagnon
Musique : Ulrich

Disponible

De retour d'un très long voyage, vous avez été forcé de poser votre fusée sur IO : panne de carburant. L'ordinateur de bord a détecté des sources d'énergie. Pour les atteindre, et éventuellement en récupérer une partie, vous disposez de trois robots : un robot porteur, un robot dépanneur, et, permettant la liaison entre eux et vous, qui contrôlez les opérations depuis la fusée, un robot radio. La remarquable qualité des graphismes contribue pleinement à l'ambiance créée par le scénario original de ce jeu d'arcade et de stratégie.

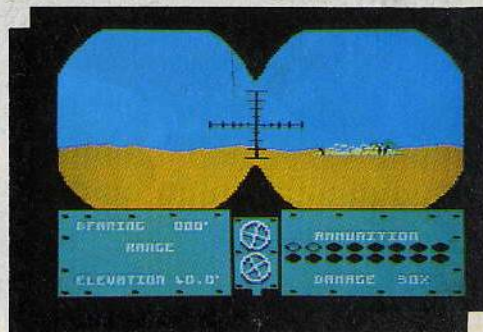


1942 Tobrouk

ALAN STEEL
(PSS)

Disponible

1942. Tobrouk en Lybie. Les forces britanniques et les forces de l'axe s'affrontent pour la possession de ce port vital dans la guerre en Méditerranée. Du quartier général, ou aux commandes d'un tank, vous allez revivre ce formidable affrontement. Après Bataille pour Midway et La bataille d'Angleterre, voici une nouvelle occasion pour vous d'exercer vos qualités de stratège et, qui sait, de faire mieux que ROMMEL !



LOGICIELS POUR AMSTRAD EN VENTE PARTOUT
Cassette ou Disquette

ERE
ERE INFORMATIQUE
UNE ERE D'AVANCE

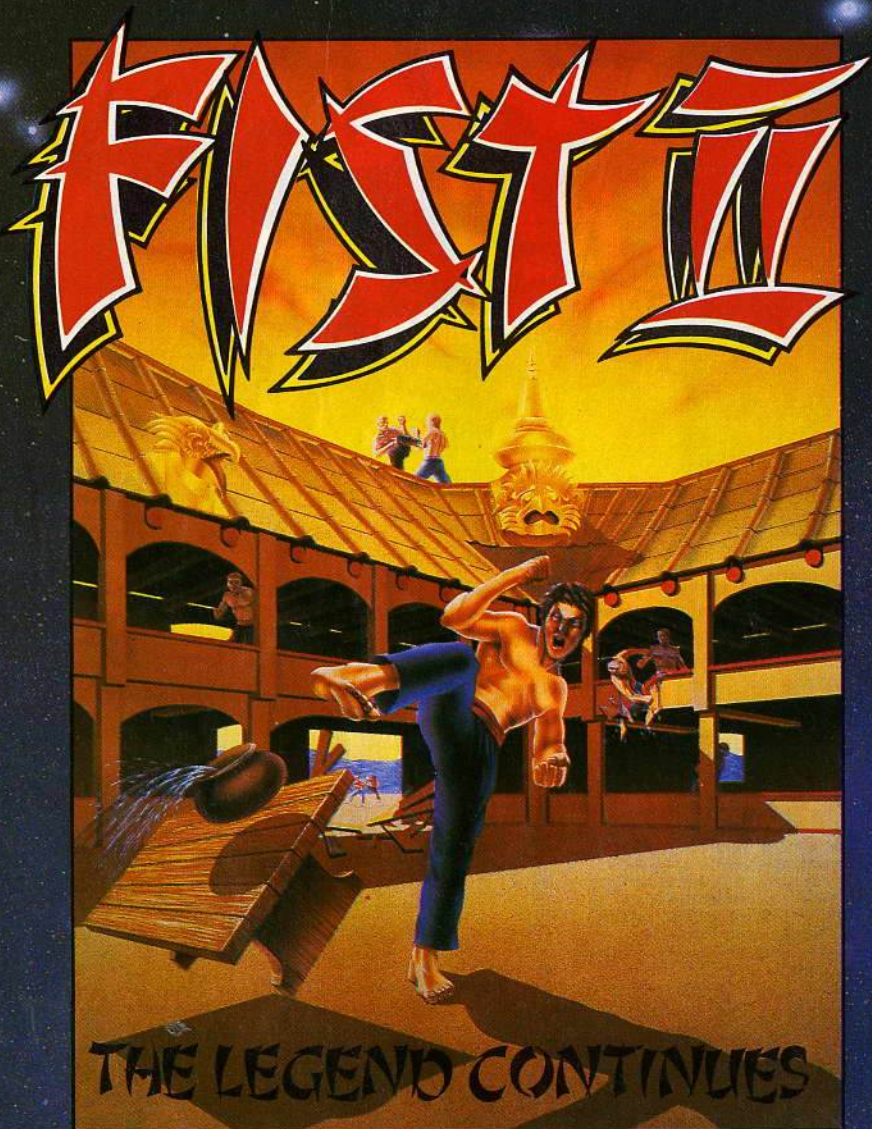
LE RETOUR D'EXPLODING FIST



Hits

Disponible sur
Commodore,
bientôt sur Amstrad
et Spectrum.

**EXIGEZ LA NOTICE
EN FRANÇAIS.**



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

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



Melbourne
House

RÉDACTION

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

Secrétaire de rédaction : Francine Gaudard
Chef de rubrique : Nathalie Meistermann
Rédaction : Mathieu Brisou,

Jean-Philippe Delalandre, Denis Scherer
Ont collaboré à ce numéro : Klaus B., Laurent Decombe, Marc Florian, Pierre Fouillet, Didier Guilhem, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, Dominique Leclerc, Frédéric Rivaux, Jérôme Tesseyre, Philippe Verpeaux, Charles Villoutreix

Maquette : Christine Gourdal, Gérard Lavoit, Michel Longuet, Pascale Millet
Secrétariat : Sylvie Lefebvre

PUBLICITÉ

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

ADMINISTRATION - DIFFUSION

2, rue des Italiens, 75009 Paris.
 Tél. : (16) 1 48.24.46.21.

Ventes : SOC. Philippe Brunie, 24, bd Poissonnière, 75009 Paris.
 Tél. : (1) 45.23.25.60.

Tél. vert : 05.21.32.07 (gratuit)
Abonnements : Catherine Innocenti, Anne-Dominique Lancelin

Tél. : (16) 1 60.65.45.54.

France : 1 an (11 numéros + un hors-série) : 198 F (dont TVA 4 %)

Étranger : 1 an (11 numéros + un hors-série) : 285 F (train/bateau) (Tarifs avion : nous consulter)

Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets)

BP 73 77987 Saint-Fargeau-Ponthierry.

Relations extérieures : Françoise Serre-Loutreuil

Promotion : Bernard Blazin, Isabelle Neyraud

Directeur technique : Guy Cuypers

Réalisation : Jean-Jack Vallet avec 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°

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 : 70F port compris).

Règlement anticipé (par chèque ou mandat à

l'ordre de : TILT) adressé à :

Mondial manutention - Tilt

30, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort.

TILT Microloisirs

2, rue des Italiens, 75009 Paris

Tél. : (16) 1 48.24.46.21

Télex : 643932 Edimondi

Tirage du numéro : 110 000 exemplaires.

TILT JOURNAL

16 Ils ont gagné : les listes de gagnants des concours Tilt/Commodore ; Tilt//CRL ; Tilt/SAV. Modems, réseaux, innovation sont les maîtres mots de la société Créalude. ATT, l'empire du jeu, un reportage de Nathalie Meistermann à New York. Les serveurs sur Minitel, les dernières nouveautés...

TUBES

40 La sélection des meilleurs logiciels du mois impitoyablement testés par les spécialistes de Tilt.

TILT PARADE

59 Colourspace pour Atari ST, The animator pour CPC 464, 664, 6128, Aegis animator pour Amiga, Silent service pour C 64, Atari 520 ST, CAD/3D et Paintwork pour Atari ST.

SESAME

70 La loi du plus fort pour C 64, Morpion pour MO 5/TO 7, Le pendu des animaux et Loto sportif pour EXL 100, Mission Mars pour C 128.

BANC D'ESSAI

108 Thomson 86 : un bon millésime. MO 6 et TO 8 vous livrent leurs secrets.

MICRO STAR

113 L'EXL 100, une voix sans issue ? Un beau parleur « révolutionnaire » cherche un second souffle...

DOSSIER

118 Jouer au foot, au basket, au rugby, au hockey. Les sports d'équipe triomphent. Devenez une bande de joueurs à vous tout seul. Vingt-deux logiciels au tiltoscope.

CHALLENGE

132 Amateurs de golf, mettez un joystick dans votre caddy et partez fouler le « green ».

KID'S SCHOOL

140 Micro, boulot, dodo, la livraison du mois des logiciels éducatifs.

S.O.S. AVENTURE

145 Enfillez votre cache-poussière couleur grisaille. Ce mois-ci se présente sous les signes conjugués de la quête et de l'enquête : Sram pour Amstrad, Canal meurtre pour Macintosh, Phalsberg pour C 64, Le manoir de Morteveille pour QL, la solution de Mind Shadow, Message in a bottle.

TAM-TAM SOFT

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

PETITES ANNONCES

165 Achats, ventes Clubs, échanges.

CHER TILT

170 Le courrier des lecteurs, vos idées, vos suggestions et... vos critiques.

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

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

Les GÉANTS

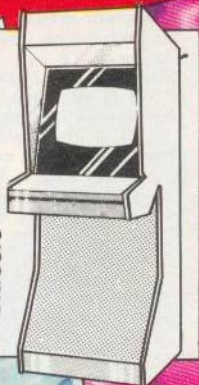
du jeu informatisé

elite
CAPCOM
ATARI®

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



Homologation
officielle Coin-Op
Classic



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

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

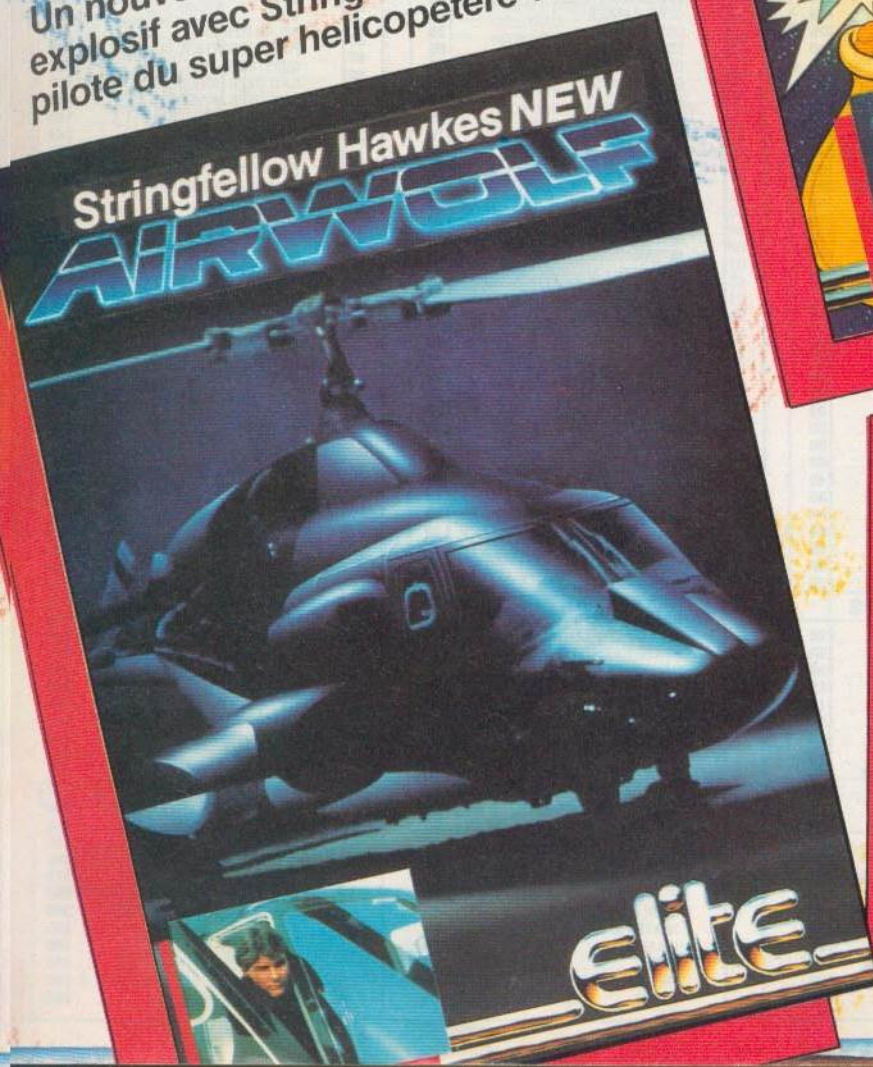
elite

Les- Suites

Jack est de retour. Nouvellement revenu de ses premières cabrioles, revoici Jack dans un nouveau jeu d'arcade. Cette fois, il s'agit d'un grand jeu de combat qui pourrait s'intituler 'Jack passe à l'attaque'.



Un nouveau jeu d'arcade action, explosif avec Stringfellow Hawke, pilote du super hélicoptère 'Airwols'.



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



Écran de tir de différents types d'ordinateurs

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

Mme Sylvie Hugonnier, UBI SOFT
1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil, Paris.
Tel: 43.39.23.21
Telex: 220 064

elite



L'UNIVERS DU LOGICIEL C'EST COCONUT

COCONUT : 2 POINTS DE VENTE

COCONUT : 6 SERVICES

+ accueil, conseil, essais, vente,
échange, reprise des programmes achetés chez nous...

COCONUT RÉPUBLIQUE

13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ☎ 43.55.63.00

DU LUNDI AU SAMEDI 10h à 19h

METRO OBERKAMPF

FORUM-EXPO
COMMODORE

+ de 1000 TITRES

COCONUT MONTPARNASSE

29, rue Raymond-Losserand
75014 PARIS ☎ 43.22.70.85

10h à 19h FERME LE LUNDI

METRO PERNETY

ATARI 520/1040 STF

520 STF COMPLET ROM INTEGREE	3990
1040 STF + MONITEUR MONO	9990
MONITEUR COULEUR SC 1224	3990
MONITEUR MONO SM 124	1990
IMPRIMANTE ATARI SMM804	2490
IMPRIMANTE CITIZEN	3250
LECTEUR DISK SF 354-500K	2000
LECTEUR DISK SF 314-1MK	2700
DISQUE DUR SH 204-20MK	7000
DISQUETTE 3,5" (X10)	270
LOGICIELS :	
ASTEROIDS	300
BATTLE ZONE	300
CENTPEDE	300
GEMPAINT	500
MISSILE COMMAND	300
STAR RAIDERS	300
GATO	399
KING QUEST 2	475
MEAN 18 GOLF	430
DELTA PATROL	240
HOLE IN ONE GOLF	340
DIGITALISEUR HIPPOVISION	2000
TRANSYLVANIA	340
ST KARATE	350
MERCENARY	290
STARGLIDER	290
HACKER 2	350
JOUST	299
AMAZON	350
ARTGALLERY N.1	300
BLACK CAULDRON	570
BALLYHOO	250
BRATACCAS	320
BRIDGE 4.0	300
B.S.S.	390
BORROWED TIME	250
CALCULMAT. TABLEUR FR.	650
COLOURSPACE	250
CHESSMASTER 2000	450
CALENDAR	250
CARDS	400
D.E.G.A.S.	375
DISK HELP	350
DOS SHELL	320
D.F.T.	390
EASY DRAW	1650
FLIGHT SIMULATOR II. NOT FR.	570
FARENHEIT 451	350
F15 STRIKE EAGLE	399
FLIP SIDE	185
HITCHHIKER'S GUIDE	215
HABAMERGE	350
HABADEX	550
HABAVIEW. FRANCAIS	750
HABAWRITER. FRANCAIS	750
HACKER	250
JOUST	500
KISSED (D. BUGGER)	350
K. SEKA ASSEMBLEUR	465
LITTLE COMPUTER PEOPLE	350
LATTICE LANGUAGE C	1250
L'EXPERT	1490
LEADER BOARD	399
LANDS OF HAVOC	175
MISSION MOUSE	390
M. DISK	125
MODULA 2/ST	1400
MINDSHADOW	2250
MUSIC STUDIO	340
MUDPIES	185
NINE PRINCES OF AMBER	350
PASCAL METACOMCO	1125
PERRY MASON	350
PRINT MASTER	400
PAWN	225
ROGUE	400
RUBBER STAMP	400
SILENT SERVICE	340
SPIDERMAN	200
SUNDOG	400
SWORD OF KADASH	400
TRINITY	390
TEXTOMAT	450
TIME BANDIT	250
TWIN PACK (SOFT SPOOL+M. DISK)	250
TREASURE ISLAND	340
TEMPLE OF APASHI TRILOGY	380
UTILITIES	390
ULTIMA II	475
UNIVERSE II	710
WINTER GAMES (1040)	390

THOMSON

LE TEMPLE DE QUAUHLI	195
SAPIENS	195
MONOPOLY	175
AIGLE D'OR	139
AIGLE D'OR T09	290 D
AIR ATTACK	150
ATLANTIS	120
BEACH HEAD	159
BUDGET FAMILIAL (T07/M05)	135
BILLARD	89
CARTE DU CIEL/SUPER TENNIS T09	290 D
CONTROLE AERIEN	495 K
CHATEAU DE LA MORT (T07/M05)	120
CHOPFLIFTER (M05)	260 K
CHOPFLIFTER (T07/70)	260 K
COLISEUM	120
DOSSIER BOERHAAVE	150
DIEUX DU STADE (T07/70/M05)	159
DIEUX DU STADE 2	180
DIEUX DU STADE T09	210 D
ELIMINATOR	95
EMPIRE	110
FOOTBALL	230
F.B.I.	190
FLIPPER	140
GESTE D'ARTILLAC	245
GESTE D'ARTILLAC T09	320 D
KARATE (T07/70/M05)	175
L'EVADE DU TAPIOCATRAZ	180
L'HERITAGE II	150
LA MINE AUX DIAMANTS	150
LA NUIT DES TEMPLIERS	145
LAS VEGAS	195
MEUTRE S/ ATLANTIQUE	195
MEUTRE S/ ATLANTIQUE T09	320 D
MANDRAGORE (T07/70/M05)	195
MANDRAGORE T09	320 D
MEUTRE A GRANDE VITESSE	149
MEUTRE A GRANDE VITESSE T09	250 D
MISSION DELTA	160
MINER 2049 (M05)	260 K
MINER 2049 (T07/70)	260 K
NUMERO 10 (T07/M05)	130
N.10/SCABBLE/PLANETE INCONNUE	249
OMEGA PLANETE INVISIBLE	195
OMEGA PLANETE INVISIBLE T09	320
POLITIK POKER	89
PLANETE INCONNUE	190
RODEO	210
REVERSE	110
SAPHIR	150
SUPER ANDROIDES	175
SORCERY	150
SORCERY T09	210 D
SCARFINGERS	230
SUPER TENNIS	195
SORTILEGES	169
SORTILEGES T09	250 D
TOUTANKHAMON	139
TYRANN	150
TOP CHRONO (M05)	99
VAMPIRE	169
VAMPIRE T09	245 D
VOL SOLO	185
VERA CRUZ	149
VERA CRUZ T09	260 D
YETI	95
1815	135
SEME AXE	120

ORIC/ATMOS

INSECT INSANITY	120
DAMSELL IN DISTRESS	130
TEKNIS	120
PASTA BLASTA	120
DIGGER	110
DAMBUSTERS	130
FORMULE 1	140
KARATE	110
LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	149
L'AIGLE D'OR	169
MACADAM BUMPER	145
MEURTRE A GRANDE VITESSE	200
MISSION DELTA	100
STARTER 3D	130
SUPER JEEP	160
SAGA	140
TYRANN	149
THE HOBBIT	250
TRIATHLON	135
XENON 3	120
XENON	120
ZORGON	120

SPECTRUM

DRAGON'S LAIR	110
GLIDER RIDER	120
RETURN EXPLODING FIST 2	110
SUPER CYCLE	110
INFILTRATOR	110
GAUNTLET	110
EXPRESS RIDER	110
BREAK THRU	110
GALVAN	79
HIGHLANDER	79
JEUX SANS FRONTIERES	79
MIAMI VICE	79
LEADER BOARD	95
DESERT FOX	95
STREET HAWK	79
SILENT SERVICE	95
REVOLUTION	109
SHAO LIN'S ROAS KUNG-FU	110
LEGIONS OF DEATH	110
NEMESIS	89
ARCADE CREATOR	145
ACTION MADNESS	99
ACE	110
ACTION MADNESS	99
ALIEN HIGHWAY (ENCOUNTER 2)	79
BOBBY BEARING	90
BIGgles	95
BOMB JACK	79
BOULDERDASH 3	99
BATMAN OCEAN	70
BARRY MC GUIGAN'S	110
COLOSSUS CHESS 4	110
CHALLENGE GAME	95
CAULDRON	89
CAULDRON 9	89
CLIFF HANGER	110
COMMANDO	75
COMPUTER HITS 10 VOL 2	95
DYNAMITE DAN 2	110
DESERT RATS	140
EQUINOX	119
ELITE	145
GHOST AND GOBLINS	75
GREEN BERET	80
HEARTLAND	110
HUNCHBACK THE ADVENTURE 3	120
HACKER	99
ICUPS	120
INTERNATIONAL KARATE	75
INTERNATIONAL RUGBY	99
IMPOSSIBLE MISSION	80
JACK THE NIPPER	110
JOHNNY REB 2	110
JEWELS OF DARKNESS	150
KNIGHT RIDER	89
KONAMI'S TENNIS	79
KUNG FU MASTER	89
MANTRONIX	99
MISSION OMEGA	120
MINDSTONE	135
MERMAID MADNESS	99
MOVIE	85
NIGHTMARE RALLY	79
PYRACURSE	110
POLAR PIERRE	130
PSI CHESS	149
PAPER BOY	79
PRICE OF MAGIC	99
PING PONG	85
ROCK'N WRESTLE	89
REBEL PLANET	95
RESCUE ON FRACTALUS	79
STAINLESS STEEL	110
SAI COMBAT	79
SAMANTHA FOX	99
SKYFOX ARIOLA	79
SPIRIT 40 MIRRORSOFT	79
SABOTEUR	80
T.T. RACER	110
TERROR OF TRANTOSS	120
THEATRE EUROPE	115
TURBO ESPRIT	125
THE SOLD A MILLION 2	90
THE WAY OF TIGER	80
TOMAHAWK	95
VALHALLA	50
V	90
WORLD CUP CARNIVAL	89
WINTER GAMES	89
WATERLOO	130
XARO	120
YIE AR KUNG-FU	89
ZORRO	85

ATARI

AZTEC	120 C
AZTEC	175 D
ARCADE CLASSICS	95 C
AIRWOLF	85 C
BEACH HEAD 2	390 D
BOULDERDASH II	120 C
BOULDERDASH II	180 D
BLUE MAX 2001	95 C
BLUE MAX 2001	145 D
BRUCE LEE	144 C/D
CHESSMASTER 2000	450 D
CONFLICT IN VIETNAM	430 D
COLOSSUS CHESS 30	130 C
COLOSSUS CHESS 30	190 D
DECISION IN DESERT	145 D
FOOTBALL MANAGER	139 C
FIGHT NIGHT	390 D
FIGHTER PILOT	95 C
F15 STRIKE EAGLE	144 C/D
FLIGHT SIMULATEUR II NOT FR	675 D
GOONIES	95 C
GHOSTBUSTERS	120 C
HARBALL US	390 D
HACKER	95 C
HACKER	145 D
KNIGHT OF THE DESERT	145 D
KENNEDY APPROACH	144 C/D
KARATEKA	290 D
MUSIC CONSTRUCTION SET	190 D
MOVIE MARKER	165 D
MERCENARY	135 D
MERCENARY	95 C
DATA MERCENARY 2 (2ND CITY)	70 C
DATA MERCENARY 2 (2ND CITY)	120 D
NINJA	69 C
NAM	430 D
POLAR PIERRE	175 D
PINBALL CONSTRUCTION SET	190 D
QUESTRON	190 D
RAID OVER MOSCOU	120 C
RAID OVER MOSCOU	150 D
RACING DESTRUCTION SET	190 D
RESCUE ON FRACTALUS	145 D
RESCUE ON FRACTALUS	95 C
SOLO FLIGHT 2 NOT FR	150 C
SOLO FLIGHT 2 NOT FR	190 D
SIDEWINTER	120 C
SILENT SERVICE	145 D
SPY V SPY II	95 C
SPY V SPY II	145 D
SPY HUNTER	95 C
SUPER ZAXXON	95 C
SUMMER GAMES (epyx)	180 D
SOLO FLIGHT	144 C/D
SARGON III	635 D
TIGERS IN THE SNOW	145 D
GREAT AMERICAN ROAD RACE	95 C
GREAT AMERICAN ROAD RACE	145 D
USAFF	650 D
ULTIMA 4	145 D
WARRIORS OF RAS	95 C
ZORRO	95 C

AMIGA

ARTIFOX	395
ARCHIN	450
ADVENTURE CONSTRUCTION SET	395
ARENA	290
BRATACCAS	350
BORROWED TIME	245
DELTA PATROL	290
DEEPSPACE	290
DELUXE PAINT	975
DELUXE PRINT	1100
DELUXE VIDEO	990
GOLDEN OLDIES	350
HALLY PROJECT	430
HACKER	245
HEX	250
IMAGES	770
K SEGA ASSEMBLEUR	799
LITTLE COMPUTER PEOPLE	350
MARBLE MADNESS	350
MINDSHADOW	220
MUSIC STUDIO	390
ONE ON ONE	375
PAWN	290
ROGUE	390
SKYFOX	395
THE 7 CITIES OF GOLD	430
TRILOGY OF ASPHAI	450
TRINITY	290
WINNIE THE POOH	280

COMMODORE 64	
MONITEUR MONOCHROME	990
MONITEUR COULEUR 1702	2450
MONITEUR COULEUR 1901	3450
IMPRIMANTE MPS 803 GRAPHIQUE	1690
INCREDIBLE MUSICAL KEYBOARD	750
CARTE 80 COLONNES C64	720
INTERFACE 5 SLOTS/5 CARTOUCHES	720
RUBAN MPS 803	65
BUSCARD II ROM	1840
FREEZE FRAME	590 K
POWER CARTRIDGE	475 K
PANZER GRENADE	540 D
LEGIIONNAIRE	540 D
BROASIDES	540 D
MECH BRIGADE	540 D
BATTLE GROUP US SSI	655 D
KAWASAKI RYTHM ROCKER	335 D
GEOPOLITIQUE 1990	850 D
COLONIAL CONQUEST US SSI	570 D
JET US SUBLOGIC	570 D
NEWSROMM US	390 D
REACH FOR THE STARS US	460 D
SUPER CYCLE	99 C
SUPER CYCLE	149 D
RETURN EXPLODING FIST 2	99 C
RETURN EXPLODING FIST 2	149 D
VIETNAM	99 C
VIETNAM	149 D
DRAGON'S LAIR	119 C
DRAGON'S LAIR	169 D
GAUNTLET	119 C
GAUNTLET	169 D
MASTERS OF UNIVERSE	119 C
MASTERS OF UNIVERSE	169 D
STREET GAMES	119 C
STREET GAMES	169 D
WORLD GAMES	119 C
WORLD GAMES	169 D
CHAMPIONSHIP WRESTLING	119 C
CHAMPIONSHIP WRESTLING	169 D
MOVIE MONSTER	119 C
MOVIE MONSTER	169 D
EXPRESS RAIDER	119 C
EXPRESS RAIDER	169 D
BREAK THRU	119 C
BREAK THRU	169 D
BOBBY BEARING	190 C
SHAO LIN ROAD KUNG-FU	119 C
CHALLENGE GAME	109 C
PUB GAMES	99 C
HEARTLAND	119 C
DRUID	119 C
ASTERIX	110 C
ACROJET	99 C
ACROJET	149 D
ARCHON II	95 C
ARCADE HALL OF FAME	95 C
ARCADE HALL OF FAME	125 D
ADVENTURE CONSTRUCTION SET	169 D
BATMAN	89 C
BIGGLES	95 C
BOMB JACK	89 C
BARRY MAC GUIGAN BOXING	99 C
COMBAT LYNX/CRITICAL MASS	140 D
CAULDRON 2	90 C
CAULDRON 2	135 D
COMMANDO	85 C
COMMANDO	133 D
COMPUTER HITS 10 VOLUME 2	90 C
COLOSSUS CHESS IV	170 D
COLOSSUS CHESS IV	120 C
DAN DARE	110 C
DESERT FOX	89 C
DESERT FOX	139 D
ELITE	135 C
ELITE	195 D
FLIGHT SIMULATOR II N FR	570 D
GALVAN	89 C
GEMSTONE WARRIOR	145 D
GERMANY 1985	95 C
GERMANY 1985	145 D
GHOST ANG GOBLINS	95 C
GHOST ANG GOBLINS	145 D
GOLF CONSTRUCTION SET	180 C
GOLF CONSTRUCTION SET	190 D

GAME MAKER	180 C
GAME MAKER	190 D
GREEN BERET	89 C
HIGHLANDER	99 C
HARRIER STRIKE FORCE	120 C
HARRIER STRIKE FORCE	150 D
HOLE IN ONE	59 C
HACKER	95 C
HACKER	138 D
INFILTRATOR	99 C
INFILTRATOR	149 D
ICUPS	110 C
INTERNATIONAL KARATE	69 C
JEUX SANS FRONTIERES	99 C
JEUX SANS FRONTIERES	149 D
JOHNNY REB 2	95 C
KNIGHT GAMES	95 C
KUNG FU MASTER	89 C
KUNG FU MASTER	139 D
KARATEKA	110 C
LEADER BOARD	95 C
LEADER BOARD	145 D
MISSION ELEVATOR	95 C
MISSION ELEVATOR	149 D
MIAMI VICE	85 C
MIAMI VICE	129 D
MEUTRE A GDE VITESSE	190 C
MEUTRE A GDE VITESSE	230 D
MERMAID MADNESS	99 C
MOVIE MAKER	190 D
MUSIC SYSTEM	174 C/D
NEXUS	95 C
NEXUS	145 D
PARALLAX	89 C
PARALLAX	129 D
PHALSBURG	145 D
PAPERBOY	99 C
PAPERBOY	149 D
PILGRIM	69 C
PSI 5 TRADING COMPANY	89 C
PSI 5 TRADING COMPANY	135 D
PING PONG	89 C
PINBALL CONSTRUCTION SET	190 D
QUESTRON	145 D
ROOM 10	99 C
RACING DESTRUCTION SET	175 D
STREET HAWK	99 C
STREET HAWK	149 D
SOLO FLIGHT 2 NOT FRANCAISE	160 C
SOLO FLIGHT 2 NOT FR	210 D
SILENT SERVICE	95 C
SILENT SERVICE	145 D
SABOTEUR	110 C
SAMANTHA FOX	95 C
SAMANTHA FOX	169 D
STARSHIP ANDROMEDA	95 C
SKYFOX	95 C
SUMMER GAMES II	89 C
SUMMER GAMES II	139 D
TRAP	110 C
TRILOGY OF APASHAI	160 D
TAU CETI	99 C
TAU CETI	160 D
TUBULAR BELLS	99 C
THE WAY OF THE TIGER	95 C
THE WAY OF THE TIGER	145 D
THE VERY BIG CAVE ADVENTURE	69 C
THEY SOLD A MILLION II	95 C
THEY SOLD A MILLION II	125 D
GREAT AMERICAN ROAD RACE	95 C
TIGERS IN THE SNOW	95 C
TIGERS IN THE SNOW SSI	145 D
ULTIMA III	195 D
ULTIMA IV	215 D
URIDIUM	94 C
VALHALL	59 C
V III	89 C
WAR	99 C
WARRIORS OF RAS	110 C
WARRIORS OF RAS	169 D
WINTER GAMES	89 C
WINTER GAMES	139 D
ZORRO	89 C
ZODIS	95 C

AMSTRAD	
CARTOUCHE MIRAGE	570 K
STRYFE	99
ELIXIR	99
CAMELOT WARRIOR	130
KNIGHT Tyme	59
SPEED KING	59
STORM	59
SUPER CYCLE	110
MASTER OF THE UNIVERSE	110
GAUNTLET	110
EXPRESS RAIDER	110
BREAK THRU	99
CHAMPIONSHIP WRESTLING	99
WORLD GAMES	110
STARSTRIKE 2	99
BOBBY BEARING	99
DYNAMITE DAN II	110
WAR	99
PUB GAMES	99
DRAGON'S LAIR	110
TIGER MOUNTAIN	99
HEARTLAND	99
DRUID	99
MIAMI VICE	89
REVOLUTION	109
LAW OF THE WEST	110
XARO	109
LEGIONS OF DEATH	110
SHAO LIN'S ROAD KUNG-FU	110
LES MINES DU ROI AQUANTUS	160
LES MINES DU ROI AQUANTUS	210 D
CHALLENGE GAME	99
BACTRON	130
MARACAIBO	130
BILLY BALIEUE	130
SAPIENS	130
ATTENTAT	145 D
ACTIVATOR	110
AMSTRAD GOLD HITS	120
AMSTRAD GOLD HITS	180 D
ALIEN HIGHWAY (ENCOUNTER II)	89
AIGLE D'OR	180
AFFAIRE VERA CRUZ	169
AFFAIRE VERA CRUZ	195 D
AIRWOLF	95
BIGGLES	95
BIGGLES	145 C
BATMAN	89
BATMAN	145 D
BOULDERDASH III	110
BOMB JACK	95
BATAILLE D'ANGLETERRE	110
BATAILLE D'ANGLETERRE	190 D
BARRY MC GUIGAN'S	140
CYBERUN	95
CAULDRON II	79
COMMANDO	85
COLOSSUS CHESS IV	114
COLOSSUS CHESS IV	165 D
COMPUTER HITS 10 VOLUME 2	90
DAN DARE	110
DAN DARE	175 D
DESERT FOX	95
DESERT FOX	160 D
DAMBUSTERS	99
ELITE EN FRANCAIS	160
ELITE	210 D
FORBIDDEN PLANET	79
FAIRLIGHT	95
FIGHTER PILOT	85
FIGHTER PILOT	130 D
GALVAN	89
GHOST'N GOBLINS	89
GHOST'N GOBLINS	145 D
GUNFRIGHT	95
GOLIATH	120
GREEN BERET	90
GREEN BERET	145 D
HIGHLANDER	90
HUNCHBACK 3	110
HARRIER STRIKE FORCE	95
HACKER	90
IMPOSSIBLE MISSION	95
INFILTRATOR	99
INTERNATIONAL KARATE	69
INTERNATIONAL RUGBY	110
JEUX SANS FRONTIERES	90

JOHNNY REB II	95
JEWELS OF DARKNESS	190
JACK THE NIPPER	95
JUMPJET	99
KUNG FU MASTER	90
KUNG FU MASTER	145 D
KNIGHT GAMES	89
KNIGHT GAMES	125 D
KNIGHT RIDER	89
LEADER BOARD	99
L'HERITAGE	165
LA GESTE D'ARTILLAC	240 C/D
MISSION ELEVATOR	110
MISSION OMEGA	110
MERMAID MADNESS	99
MERMAID MADNESS	169 D
MOVIE	85
MOVIE	169 D
MERCENAIRE	99
MUSIC SYSTEM	169
MUSIC SYSTEM	235 D
NEXUS	95
NEXUS	145
NEXOR	90
NIGHT GUNNER	120
NICK FALDO'S OPEN GOLF	110
PSI 5 TRADING COMPANY	95
PAPERBOY	89
PING PONG	79
QUESTOR	110
RETURN OF THE EXPLODING FIST 2	99
ROBOT	119
REBEL PLANET	95
ROOM 10	110
RESCUE ON FRACTALUS	95
RESCUE ON FRACTALUS	145 D
RICHELIEU GESTION	195
RICHELIEU GESTION	250 D
RAMBO	79
STREET HAWK	89
SPACE SHUTTLE	120
SPACE SHUTTLE	149 D
SOCCER 86	110
STAINLESS STEEL	110
SAI COMBAT	99
SRAM	190 D
SILENT SERVICE	90
SHOGUN FRANCAIS	110
SWORDS AND SORCERY	95
SAMANTHA FOX	90
SKYFOX	95
SKYFOX	145 D
SPINDIZZY	90
SABOTEUR	90
SPITFIRE 40	90
SPY VS SPY	90
SORCERY+	130 D
THE FOURTH PROTOCOL	190
TOBRUCK	119
TOAD RUNNER	110
TOMAHAWK	89
TOMAHAWK	139 D
TURBO ESPRIT	99
TANK COMMANDER	89
THEY SOLD A MILLION II	110
THEY SOLD A MILLION II	140 D
TAU CETI	95
TAU CETI	149 D
TLL	85
THEY SOLD A MILLION	90
THEY SOLD A MILLION	135 D
THE WAY OF EXPLODING FIST	85
THEATRE EUROPE	115
THE LAST V8	59
V	95
WINTER GAMES	90
WINTER GAMES	169 D
WATERLOO	135
WARRIOR	95
WARRIOR +	195 D
WAY OF THE TIGER	90
WAY OF THE TIGER	145 D
YIE AR KUNG FU	99
YIE AR KUNG FU	125 D
ZODIS	95
ZORRO	90
3D GRAND PRIX	99
3D GRAND PRIX	145 D

COCONUT, C'EST VRAIMENT MIEUX !

VENTE PAR CORRESPONDANCE

(France Métropolitaine)

Chèque bancaire à l'ordre de COCONUT — Frais de port : 20 F

Réservation possible par téléphone

- ◆ Démonstration permanente
- ◆ Des spécialistes ◆ Des imports
- ◆ Les derniers logiciels ◆ Des exclusivités
- ◆ Un club (moins 10 %)

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à :

COCONUT - 13, boulevard Voltaire, 75011 PARIS

NOM

ADRESSE

TÉL.

TITRES

PRIX

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

Precisez ☐ Cassette ☐ Disk Total à payer F

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

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

Precisez votre ordinateur de jeux :

☐ THOMSON ☐ ATARI 800 ☐ AMSTRAD ☐ ORIC ☐ MSX ☐ C64 ☐ SPECTRUM

OFFRE SPECIALE

PACK 6 JEUX (CASSETTES)

Une sélection des meilleurs jeux de la gamme Amsoft:
Amiral Graaf Spee,
Splatt, Fruit Machine,
Loopy Laundry, l'Or
des Dragons et la
Peste Interstellaire.



198^F TTC
au lieu de ~~594^F~~



US GOLD 1 (CASSETTE)

US GOLD 2 (DISQUETTE)

Quatre best-sellers vendus à plus d'un million d'exemplaires: Beach Head, Jet Set Willy, Décathlon et Sabre Wulf.

78^F TTC au lieu de ~~120^F~~
118^F TTC au lieu de ~~180^F~~



SALUT L'ARTISTE: (CASSETTE)

Tout l'univers de la création graphique sur Amstrad: dessin libre, tracé de droites, cercles, loupe, remplissage de zones, changement de couleurs, cadrage du dessin, insertion de textes... Entièrement en français, Salut l'Artiste donne du talent à votre CPC.



98^F TTC au lieu de ~~185^F~~



PACK 1955 (DISQUETTE)

The Way Of Exploding Fist:
un fantastique jeu de Karaté
pour un ou deux joueurs.
Warrior: passionnant jeu de guerre.

190^F TTC au lieu de ~~240^F~~



EASY AMSCALC (CASSETTE)

Un puissant tableur entièrement en français pour la gestion de votre budget et pour vos calculs financiers.

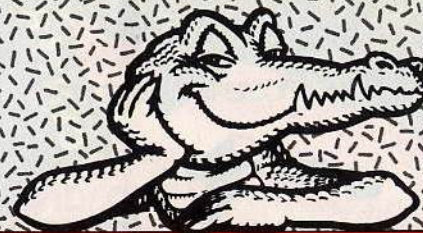
148^F TTC au lieu de ~~245^F~~



MASTER FILE (CASSETTE)

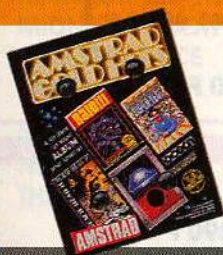
Gérez, trie, classez votre carnet d'adresses, votre discothèque, votre bibliothèque (jusqu'à 400 fiches), imprimez vos fichiers en liste ou sur étiquettes.

198^F TTC au lieu de ~~290^F~~



AMSOFT

NOUVEAUTÉS



AMSTRAD GOLD HITS

US GOLD 5 (CASSETTE)

US GOLD 6 (DISQUETTE)

4 leaders du Hit Parade Logiciels :

Beach Head II, Alien 8, Raid, Super Test Decathlon

120^F
TTC

180^F
TTC



ENFIN DES JEUX POUR PCW 8256/8512

BATMAN

Un des premiers jeux d'arcade et d'aventure disponible sur PCW

169^F
TTC



JEUX D'ECHEC AMSOFT

Très belle présentation en 3 dimensions

180^F
TTC

VIDEO SHOP

50, rue de Richelieu

75001 - PARIS

GENERAL VIDEO

10, bd. de Strasbourg

75010 - PARIS

A.M.I.E

11, bd. Voltaire

75011 - PARIS

HYPER CB

183, rue St Charles

75015 - PARIS

MICRO FOLIE'S

4, rue André Chénier

78000 - VERSAILLES

LOISITECH

83, av. Faidherbe

93106 - MONTREUIL

VDMC

62 bis, av. Georges Clémenceau

94700 - MAISONS ALFORT

ORDIVIDUEL

20, rue de Montreuil

94300 - VINCENNES

LECOMTE S.A.R.L.

31, rue du Général de Gaulle

95880 - ENGHEIN - les - BAINS

CALCULS ACTUELS

49, rue de Paradis

13006 - MARSEILLE

ARPAJOU ORGANISATION

12, place de la Cathédrale

64100 - BAYONNE

KEMPER INFORMATIQUE

72-74, av. de la Libération

29000 - QUIMPER

MICRO DIFFUSION

43, bd Carnot

31000 - TOULOUSE

MICRO DIFFUSION

6-8, rue Fernand Philippart

33000 - BORDEAUX

VIOLNI

217, rue l'Aiguille du Midi

74400 - CHAMONIX

MICRONAUTE

9, rue Urvoy St Bedan

44000 - NANTES

M.E.R.C.I.

23, rue de la Mouchetière

45140 - St JEAN DE RUEILLE

TEMPS 01

17, place Molière

49000 - ANGERS

LOGIMICRO LERTHIER

2, av. de Laon

51100 - REIMS

GRYCHTA FRERES

1, rue de la Fontaine

57000 - METZ

MICROPUCE

87, bd de Valmy

59650 - VILLENEUVE D'ASCO

PALAIS DE LA TELEVISION

Centre Commercial Place des Halles

67000 - STRASBOURG

MICRO BOUTIQUE

37, passage de l'Argue

69002 - LYON

VIDEO PLAY

C.C. Barnéoud

83160 - LA VALETTE

Ces produits sont également en vente par correspondance aux adresses ci-dessus.

MSX VIDEO CENTER

89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS
Tél. : 43.42.18.54 +

PHILIPS

ORDINATEURS MSX 1

CANON V 20 :	850 F
SPECTRAVIDEO SVI 728 :	890 F
SONY HB 75-F :	990 F
SONY HB 501-F :	1990 F

"LE MSX1 CONSTITUE DESORMAIS LA GAMME DE MACHINES D'INITIATION AU MEILLEUR RAPPORT QUALITE-PRIX" SMV AOUT 86

MSX 2

"LE MSX2 CONSTITUE LE MEILLEUR CHOIX ACTUEL EN MICRO-INFORMATIQUE FAMILIALE" MICRO-SYSTEMES SEPT 86

ORDINATEUR MSX 2 384 K SONY HBF 700 F

SONY

(256 K RAM + 128 K VIDEO RAM)
Lecteur de disquettes intégré double face I MEGA OCTET, 9 modes d'affichage, 512 couleurs disponibles dont 256 simultanément, horloge interne, mot de passe etc, livré avec souris + 5 logiciels professionnels commutables entre eux : HI TEXT, HI BASE, HI CALE, HI GRAPH et l'extraordinaire HI BRID (gestion de programmes par icônes)

PRIX DE LANCEMENT : 4990 F !



256 K de RAM, lecteur de disquette 360 K intégré, clavier orientable, moniteur haute résolution couleur ou monochrome, fourni avec traitement de texte, gestion de fichiers, logiciel de graphisme et utilitaire DOS.



PHILIPS MSX2 VG 8235 : 3990 F !

MSX2 PHILIPS VG 8235 N
(avec moniteur monochrome) 4990 F !
MSX2 PHILIPS VG 8235 C
(avec moniteur couleur) 5990 F !

PHILIPS

MUSIC MODULE NMS 1205 : 1490 F
SOURIS SBC 3810 : 490 F
TABLETTE GRAPHIQUE NMS 1150 : 990 F
IMPRIMANTE VW 0030 QUALITE COURRIER (complète) : 2990 F

PROMOS PHILIPS

ORDINATEUR MSX 32 K VG 8010 : 490 F !
ORDINATEUR MSX 64 K VG 8020 + MONITEUR COULEUR CM 8521 : 3390 F
IMPRIMANTE VW 0010 : 890 F / IMPRIMANTE VW 0020 : 1490 F

Jamais vu!...

**ORDINATEURS MSX 32 K VG 8010
PHILIPS 490F!!**

IMPRIMANTE MATRICIELLE QUALITE COURRIER, 75 CPS,
SONY PRN MO9 COMPLETE AVEC CABLE : 2990 F
LECTEUR DE DISQUETTES SONY HBD 30-W (720 K DOUBLE FACE, COMPLET AVEC CONTROLEUR) : 3390 F

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

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Ville _____ Code postal _____

Mode de règlement :

☐ Chèque ☐ Mandat-lettre joint

☐ Je craque, abonnez-moi immédiatement à MSX NEWS 65 F

☐ Je vous commande le matériel suivant : _____

Pour un prix de _____

☐ Frais de port jeux et accessoires 20 F

☐ Frais de port matériel 90 F

TOTAL

☐ Ma commande atteint 650 F, mon abonnement à MSX NEWS est GRATUIT

LE SOFT NOUVEAU est arrivé!

DISQUETTES MSX 1 ET 2

L'HERITAGE : 315 F/MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE : 285 F
REGATES : 310 F/LANGAGE C : 1890 F
PASCAL : 1450 F (notice en anglais)
COBOL : 1450 F (notice en anglais)
FORTRAN : 1450 F (notice en anglais)
LA GESTE D'ARTILLAC : 290 F
OMEGA PLANETE INVISIBLE : 290 F

DISQUETTES MSX 2

DETECTIVE : 290 F/KINETIC CONNECTION : 290 F
BAD MAX (720 K) : 290 F/WORLD GOLF : 345 F
LAYDOCK : 345 F
LES PASSAGERS DU VENT (avec la B.D) : 345 F
EXPERT (système expert professionnel) : 950 F

CARTOUCHES A 230 F

SONY	MAGICAL KID WIZ
	MIDNIGHT BROTHERS
	COASTER RACE
	TRAFFIC
KONAMI	KNIGHTMARE
	NEMESIS
	THE GOONIES

MANETTES MSX

ARCADE TURBO : 240 F/SUPERJOY 28 : 75 F

SPECTRAVIDEO

BRAS ROBOT SV 2000 A + 2 MANETTES QUICKSHOT I : 690 F
BRAS ROBOT SV 2000 B + CONNECTION ORDINATEUR : 950 F

CASSETTES

MOLECULE MAN : 49 F/KNIGHTIME : 49 F
ATTACK OF KILLER TOMATOES : 95 F/ICE KING : 95 F
EGGY : 95 F/VALKYR : 95 F/OCTOPUS : 145 F
RUNNER : 140 F/L'HERITAGE : 165 F
MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE : 225 F

PROMOS CASSETTES

MINICALC : 199 F/PYROMAN : 99 F/JE COMPTE : 125 F

AVANT PREMIERE !

MSX news

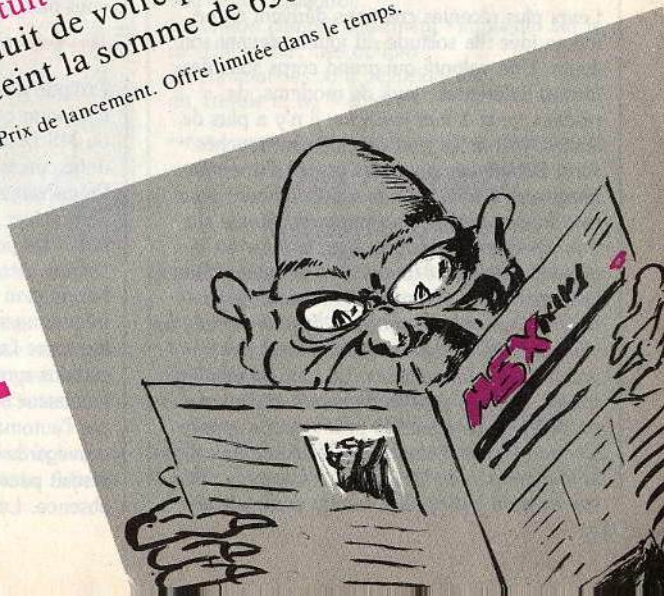
LE 15 OCTOBRE ... NUMERO 1 DE MSX NEWS !

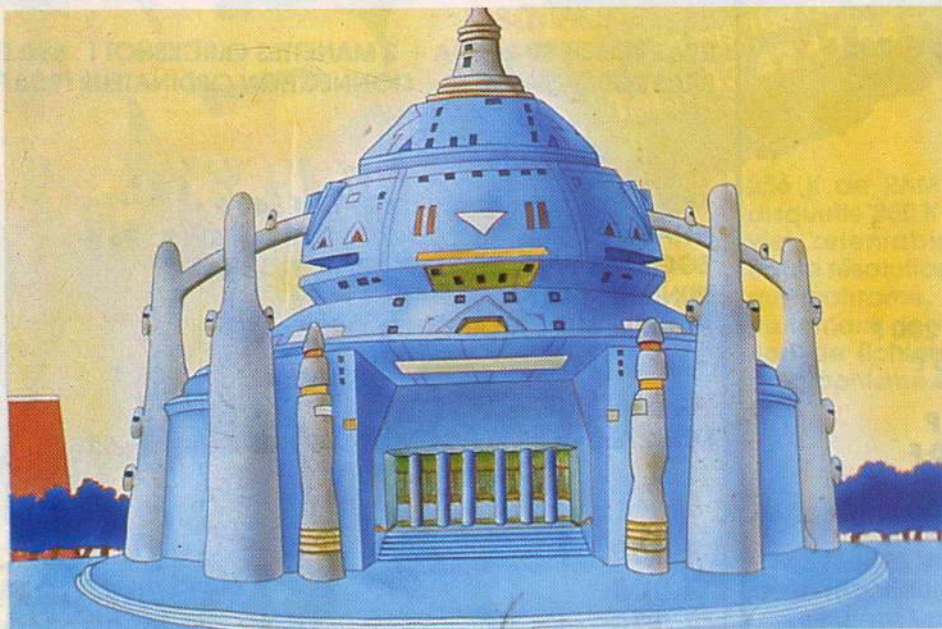
Le nouveau journal des hyper-branchés MSX
sera vendu exclusivement par abonnement au
prix démentiel de 65 F pour 11 numéros !*

En plus du journal vous recevrez un catalogue
complet et détaillé de tout ce qui est disponible
en MSX (ordinateurs, moniteurs, accessoires,
logiciels) avec des promos insensées et les
toutes dernières nouveautés que vous pourrez
commander avant tout le monde !

Gratuit : le prix de votre abonnement sera
déduit de votre première commande si celle-ci
atteint la somme de 650 F !

* Prix de lancement. Offre limitée dans le temps.





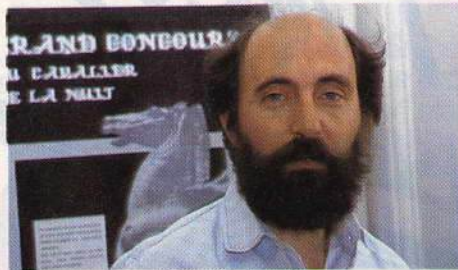
Dédale City ouvre les portes d'une ville imaginaire

Ludique connection

La solitude du joueur de fond, c'est fini ! Modems, réseaux, innovation sont les maîtres-mots de Créalude, société où la création de logiciels n'est pas encore une industrie...

Gros sous, rentabilité, politique marketing, autant de mots qui font les choux gras de la presse. La réussite se mesure le plus souvent à l'aune du profit réalisé. Les hit-parades regorgent de softs de qualité, finis, léchés mais sans surprises. Et pourtant, non loin de là, de petites sociétés prennent le risque de sortir des sentiers battus. Ne cherchez pas de sport et de guéguerre chez Créalude, il n'y en a pas. Ici naissent les premiers jeux de réseaux français en temps réel ou les bornes-vidéodisques de la Villette. Ici programmeurs et artistes sont sur un pied d'égalité. Ici, même les éducatifs sont divertissants. Si, si, c'est possible. Bref sur Créalude souffle un grand vent d'inventivité. Rafraîchissant.

Leurs plus récentes créations dérivent d'une même idée : la solitude du joueur devant son écran. Une volonté qui prend corps sous des formes différentes : jeux de modems, de réseaux, jeux à huit joysticks, il n'y a plus de limites. Même les jeux de café sont touchés. Ainsi *Dédale city* ouvre les portes d'une ville imaginaire à trois joueurs simultanément pour cinq francs. Le jeu d'aventure se déroule sur trois époques : le Moyen Âge, le futur ou le présent. Les francs-tireurs sont pénalisés. Mieux vaut parler aux compagnons rencontrés au hasard d'un coin de rue. Les dessins stockés sur vidéodisques changent agréablement des graphismes informatiques. Le tout est piloté par quatre TO7/70 gonflés de cartes et d'interfaces multiples. Mais quand le producteur s'appelle Centre national d'études des télécommunications, le matériel se doit être « franco-français ». *Dédale city* existe à Montpellier (centre commercial



Pierre Berloquin

Polygone) et Béthune (café du futur). Trois petites Villettes et puis s'en vont marche sur nanoréseaux à partir de MO 5 munis d'extensions mémoires. Développé spécialement pour la Villette, le jeu vous plonge dans l'histoire du parc par le biais

d'un jeu de mariage : à chaque objet correspond une carte postale. Entre autres anecdotes vous découvrirez l'histoire de la danseuse qui soignait ses chevilles en les plongeant régulièrement dans un bain de tripes ou encore celle des taureaux lachés sur les CRS en 1974. *Rendez-vous dans l'image* est aussi un jeu d'aventure de découverte et de communication inspiré du décor de la Villette qui tourne en cinq langues européennes. Citons encore parmi les jeux en démonstration sur le parc : *Racine carrée*, *L'astrophysicien au travail* ou un éducatif sur les arcanes de la micro-informatique. Créalude est également éditeur de logiciels sur micro-ordinateurs. On leur doit *Moderato Computabile* et *Extasie* sur Apple IIe et IIc. Ce dernier permet d'obtenir des dessins d'une définition inégalée en combinant le mode couleur au mode-noir et blanc (*Extasie* sera testé dans le dossier « spécial graphisme » du numéro de novembre). Mais aussi, *Ben Hur*, le jeu aux huit joysticks qui devrait sortir prochainement sur Apple II. (Les huit joueurs s'affrontent en temps réel sur le même écran) ; et le *Cavalier de la nuit* : un jeu d'échecs fantastique où chacun peut redessiner les pièces ou inventer ses propres règles. A l'origine de tous ces jeux se trouve une seule et même personne : Pierre Berloquin. Un touche-à-tout aux allures de séminariste qui a roulé sa bosse de l'Ecole des mines au journalisme en passant par la réalisation de jeux de société. Le regard qu'il porte sur le marché est sévère mais lucide : « Tout ce qui touche aux jeux est à notre portée, mais le logiciel grand public qui sévit à l'heure actuelle ne nous intéresse pas. Quant aux éducatifs, disons simplement que le marché reste ouvert aux logiciels de qualité. J'aimerais que tous ceux qui ont bénéficié des largesses du Plan informatique pour tous brillent par leur créativité... Toutes les nouvelles machines ou les nouveaux concepts nous concernent. Nous sommes très spécialisés « images ». Ainsi, nous sommes tout à fait prêts à mettre à la disposition des intéressés la loupe que nous avons développée sur TO7/70 et TO9.

Particulièrement adaptée à l'animation, elle facilite énormément le travail au point par point. » Les projets futurs (il est question d'Amiga et de Minitel) sont encore secrets.

A suivre. Créalude : 36, rue Sedaine, 75011 Paris. Tél. : (1) 47.00.70.32. N.M.

Ordipac

Ordipac est un système qui permet de connecter n'importe quel micro fonctionnant sous CP/M ou MS DOS au réseau Télétel. Il fonctionne donc comme un terminal Minitel intelligent. Premièrement il émet sur le réseau le contenu d'un fichier stocké sur disquette. A l'inverse il sauve les pages vidéotex en fichier ASCII (ASCII, American Standard Code For Information Interchange, est le code le plus fréquemment utilisé en informatique pour transcrire l'alphabet, les chiffres ainsi que certains symboles). La dernière version de cet émulateur Minitel se distingue des précédentes par l'automatisation des procédures. La sauvegarde ou la transmission des données sur réseau peuvent être réalisées la nuit en votre absence. Le câble qui relie l'ordinateur au

Minitel via la sortie série coûte 926 francs. Le logiciel est vendu à 2 253 francs. Ordipac est commercialisé par Chronologic, 13, chemin du Levant, 01210 Ferney-Voltaire. Tél. : 50 40 63 81.



Bernard Pillot

B.A. Bas de gamme sur Minitel

Le Minitel arrivera-t-il un jour à proposer des jeux de qualité ?
Tilt doute et s'interroge...

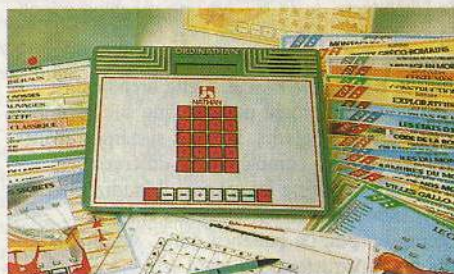
Dur d'errer à la recherche d'un bon rapport qualité/prix dans les jeux sur Minitel. Et pourtant, l'exemple des micro-serveurs artisanaux prouve qu'une qualité technique moyenne s'obtient facilement : il y a à peine moins d'erreurs sur les serveurs principaux et commerciaux que sur les plus petits. L'affichage interminable de pages de titres et de sommaires, sous-sommaires et embranchements de sous-sommaires, constitue souvent la première épreuve de qui cherche des jeux. Ceux-ci laissent parfois rêveur quant aux intentions des auteurs. La plus probable : nourrir le sommaire. Ainsi le micro-serveur *Microcosm* propose une épreuve de vitesse de frappe de caractères, épreuve très difficile. Mon score fut un zéro pointé. Puis le programme affiche les meilleurs scores : « *Microcosm* : 0 ». Un sous-serveur destiné aux étudiants par ailleurs correctement conçu « *Télésup* » propose un « jeu de réussite », jeu d'apprentissage (au sens des romans initiatiques qui racontent comment le héros apprend la vie). Tout débute avant l'accouchement, vous choisissez votre sexe, avez le choix entre naître de bon gré ou avec les forceps. Première réflexion : soit « chienne de vie », soit « que le monde est joli ». Le deuxième choix vous préparant très mal à la vie, vous êtes renvoyé(e) au sommaire. Une telle alternative se posant à chaque étape, pour peu que le jeu contienne beaucoup d'étapes, arriver au bout du parcours profitera surtout à la caisse des PTT, en raison du temps passé à revoir la suite des premiers écrans. Parfois, surprise ! Le même jeu est servi avec la même sauce par deux serveurs différents : ainsi un *King-Kong*, consistant à trouver une suite de mots différenciés à chaque fois du précédent par une lettre. Sur *ABC jeux* les devinettes (deviner un proverbe dont les lettres ont été mélangées et repérer une lettre de trop) semblaient former l'épreuve d'entrée d'un jeu



d'espionnage. Mais une fois que *Tilt* devint « 3^e agent de liaison » puis « chef de mission n° 2 » le jeu sembla recommencer au début. Un phénomène saisonnier fort intéressant, et divertissant d'un point de vue sociologique prend des allures de raz de marée : les jeux-tests de l'été. Le serveur du *Nouvel-Observateur* sert un test estampillé « *Nouvel Obs* », *Libération* propose l'équivalent mais dans le style du journal. Certains révèlent plus sur l'auteur des tests que sur la personne testée : *Ellel* suggère par sa présentation d'être un serveur destiné aux femmes : or, le jeu de l'été « Êtes-vous un nouvel homme ? » proposait ce choix de questions « votre femme va travailler dans une autre ville ; trois réponses : OK si c'est sur la Côte, ou : pars toute seule, ou enfin : pas question. » Il faut que l'auteur soit un homme pour n'avoir pas songé proposer : je viens avec toi ! Dernier obstacle dans la quête d'un jeu intéressant : le taux élevé de mortalité et d'interruption temporaire des serveurs pendant la période des vacances. *Télésup* : 3615 + GP1 puis ET
ABC : 3615 + MYL
Ellel : 3615 + Ellel.

Ordinathan

A tous ceux qui bavent devant le micro du grand frère, Nathan propose une console électronique accompagnée de cent vingt planches de jeux « éducatifs ». Six thèmes sont développés qui suivent de près ou de loin les programmes scolaires : sciences naturelles, histoire, géographie, art et culture, vie quotidienne, sciences et techniques. Ne fuyez pas à l'énoncé du programme, tout est dans la présentation. Vous vous trouvez devant un tableau de bord agrémenté de touches de couleur rouge. Ce plateau, dans lequel vous pouvez insérer la fiche choisie, est surmonté d'une petite fenêtre où sont affichées les questions et les réponses. D'autre part, la synthèse vocale permet une grande convivialité, d'autant plus que la voix de la machine est très claire et forte. On peut jouer seul, poser des colles à un ami ou encore programmer un plus grand nombre de joueurs et se lancer dans une partie échevelée où l'ordinateur servira d'arbitre,



affichera les scores et apportera les bonnes réponses à celui qui « sèchera ». Outre cette fonction de « contrôle des connaissances », *Ordinathan* propose aussi, avec une série de trente cartes que l'on peut programmer soi-même, une sorte d'initiation à l'informatique. Jusqu'à quatre kids s'affrontent selon la formule consacrée : « apprendre en s'amusant » A partir de neuf ans. Prix : de 770 à 990 F.

On n'arrête pas le progrès

Une puce à la place d'un disque dur, voilà ce que propose la société japonaise Citizen. En effet, elle a reçu pour mission de développer un circuit intégré servant de mémoire vive capable de stocker dix millions de caractères. Un petit circuit tenant dans le creux de la main serait donc l'équivalent d'un disque dur pour IBM-PC, AT...

Cette réalisation prendra trois ans et coûtera vingt et un millions de dollars. D'après les études de marketing ce circuit sera commercialisé aux alentours de 750 F (375 F dans la version un million de caractères).

Cette mémoire RAM sera aussi plus rapide qu'un disque dur et plus fiable. Rendez-vous donc dans trois ans...



Exelvision

Exelvision vient de passer un accord de distribution avec la chaîne de magasins « Corte Ingles » en Espagne qui détient 60 % du marché de la micro-informatique ibérique. La firme s'est engagée à livrer quinze mille EXL 100 durant l'année 1986.

Les logiciels fournis avec l'EXL 100 utilisent d'une manière importante la synthèse vocale (en espagnol).

Exelvision compte également s'implanter sur le marché arabe ; des options de commandes sont déjà signées en Tunisie et au Maroc.

Des Français dans le désert

Textor, le traitement de texte made in France, est vraiment très maléable.

En effet, la société Sybillog vient de le transposer en arabe, en créant le DOS « Abidos ».

En version arabe, Textor vaut 6 000 F. Sybillog, 26, rue de l'Arbalète, 75005 Paris. Tél. : (1) 43 31 43 05.

Tailor Textor, 74, rue Roque de Fillol, 92800 Puteaux. Tél. : (1) 47 73 54 04.

Le goût du R.I.S.C

Reduced Instruction Set Computer.
Un nouveau procédé pour
accélérer la vitesse de traitement
des informations. Génial.

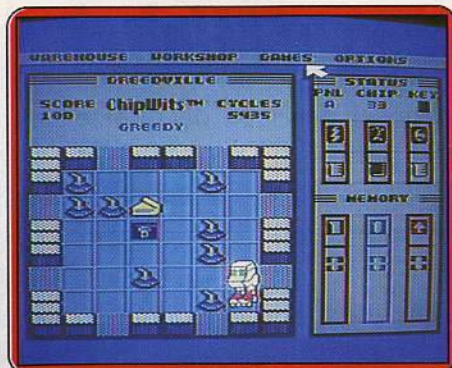
De tout temps les informaticiens et les fabricants de machines, ont cherché à améliorer la vitesse des ordinateurs. Les recherches se sont orientées dans plusieurs directions. Les logiciels permirent tout d'abord de réduire les calculs effectués par les systèmes d'exploitation. Ensuite, nos joyeux techniciens ont essayé d'augmenter la vitesse des commutations entre les différents composants et de diminuer la longueur des connexions.

Mais ces différents travaux ne leur suffisaient pas encore. Ils orientèrent leurs recherches dans d'autres secteurs. La microprogrammation apparaît. Qu'est-ce que la microprogrammation ? Elle consiste à greffer directement sur le processus un ou des programmes spécifiques. Ces derniers deviennent alors des instructions au même titre que le plus élémentaire des « call addr » (appel d'une adresse). D'universel le processeur devient spécialisé, donc plus performant et rapide dans un domaine précis. Malheureusement, cette technologie ne permettait pas de répondre aux besoins croissants tant en capacité qu'en vitesse de traitement. C'est pourquoi, le petit monde de l'informatique s'orienta vers de nouvelles voies de recherche qui aboutirent au système R.I.S.C., abréviation de Reduced Instruction Set Computer. Autrement dit, l'ordinateur à jeux d'instructions réduites était né. Le principe est simple : optimiser les jeux d'instructions en ne gardant que les plus utilisés et en réduisant les temps d'accès. On fait donc porter l'effort sur un type d'instructions.

(Les autres, mises en œuvre plus rarement sont transformées en sous-programmes). Les instructions R.I.S.C. sont réduites au minimum, ce qui permet d'en charger plus en un seul accès mémoire. Le gain de temps est évident. D'une manière générale le but est de standardiser les instructions. Qu'il s'agisse de longueur ou de la position des zones d'adressage. Il est plus rapide et plus simple de décoder une commande qui se présente toujours de la même manière. Cette nouvelle architecture va certainement faire naître un nouveau type de machines.

Déjà de grandes firmes telles que Hewlett Packard ou IBM songent à transformer une grande partie de leur gamme en ordinateurs R.I.S.C. (IBM a déjà intégré un ordinateur R.I.S.C. dans sa gamme : le PCRT ou 6150).

Pour une fois qu'IBM prend des R.I.S.C... Cet ordinateur qui coûte la bagatelle de 160 000 francs gère des disquettes de 1,2 Mo et



Chipwits, ici dans sa version pour C64...

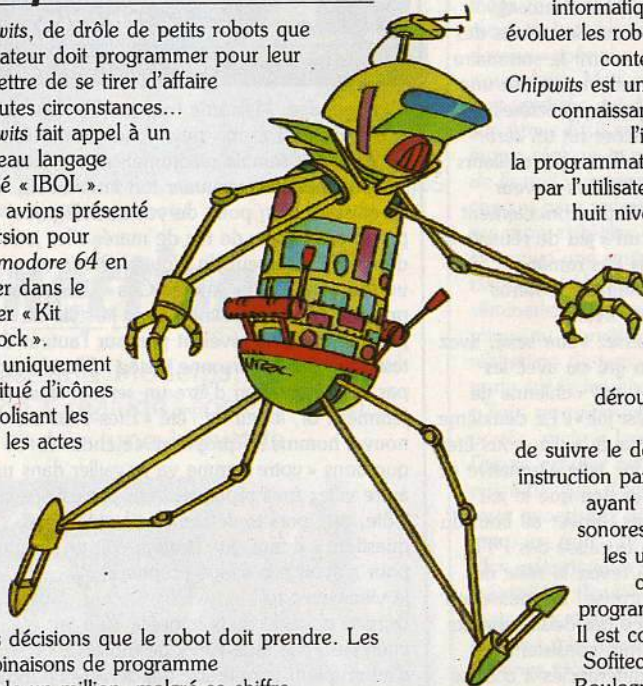
Chipwits et Macintosh

Chipwits, de drôle de petits robots que l'utilisateur doit programmer pour leur permettre de se tirer d'affaire en toutes circonstances...

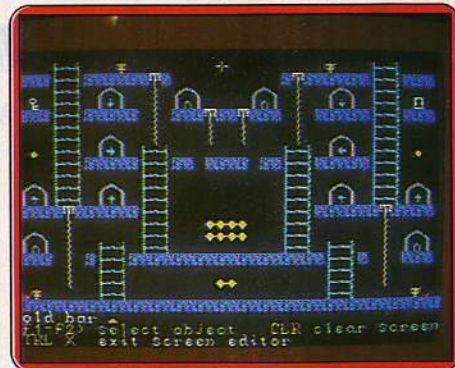
Chipwits fait appel à un nouveau langage appelé « IBOL ».

Nous avions présenté la version pour Commodore 64 en janvier dans le dossier « Kit en stock ».

Il est uniquement constitué d'icônes symbolisant les tests, les actes



et les décisions que le robot doit prendre. Les combinaisons de programme sont de un million, malgré ce chiffre



est enfin adapté pour le Macintosh.

impressionnant, aucune connaissance informatique n'est requise pour faire évoluer les robots dans leur huit missions contenues dans le programme.

Chipwits est un logiciel pour acquérir des connaissances dans les domaines de l'intelligence artificielle et de la programmation. Le robot, programmé par l'utilisateur, se trouve dans un des huit niveaux où il doit se déplacer en prenant différents objets susceptibles de lui servir et en évitant ou en détruisant les obstacles placés sur son chemin. Pendant le déroulement du jeu une fenêtre est présente à l'écran afin de suivre le déroulement du programme instruction par instruction. Le Macintosh ayant de grandes possibilités tant sonores que graphiques, Chipwits les utilise à fond. En définitive, c'est un bon entraîneur à la programmation. Son prix : 690 F. Il est commercialisé par la Société Sofitec, 207, rue Gallieni, 92100 Boulogne. Tél. : (1) 46 05 88 78.

un disque dur de 40 ou 70 Mo. Il est muni d'un microprocesseur 32 bits, un coprocesseur en option assure la compatibilité avec le PC-AT. Destinée au bureau de l'ingénieur ou au cabinet de l'architecte, le PCRT est une machine scientifique et technique orientée vers la CAO. Les langages de développement sont le C, le Fortran, le Basic et le Pascal. Cette architecture n'est pour le moment possible que sur les mini et moyens ordinateurs, les gros systèmes ayant une architecture complètement différente. En ce qui concerne les micros, il faudra attendre la création des microprocesseurs R.I.S.C. Encore un peu de patience donc. Attendons que les constructeurs en aient terminé avec les mini et moyens systèmes. F.R.

Mac Call

Un compositeur de numéros téléphoniques pour votre Mac aux normes françaises. Il se présente sous la forme d'un petit boîtier pouvant se placer derrière votre Mac, entre le micro et le modem ou le téléphone. Un logiciel l'accompagne et permet d'intégrer Mac Call au

menu pomme, de plus vous disposez d'un répertoire téléphonique d'une centaine de numéros. Le tout pour 1 000 F environ. Cereel.

La saga continue



Le sixième épisode de la saga de Frank Herbert traduit chez Robert Laffont : **La maison des mères. Dune est détruite, vitrifiée, atomisée. L'impérisme est aux prises des Honorées Matriarches, femelles sanguinaires et nymphomanes. Odrade, mère supérieure de l'ordre n'a qu'un espoir : un enfant de dix ans.**

Salons et expositions

Commodore Expo : plus de mille mètres carrés attendent, du 24 au 26 octobre, les amoureux de Commodore. Machines, logiciels, livres, périphériques avec, en prime, le dernier-né, l'Amiga. Salon ouvert au grand public comme aux professionnels. Hôtel Expo-Holiday Inn : 73, bd Victor, 75015 Paris.

Interface-International in Europe'86 : pour tout savoir sur la technologie des communications, comptabilité des réseaux au niveau international, circulation des informations à travers les frontières, le rôle futur des PTT, les satellites de communication, en bref, le nouvel âge des communications, rendez-vous du 27 au 29 octobre au parc des Expositions de la Porte de Versailles.

Le jouet de pointe : cette manifestation grand public s'adresse particulièrement aux jeunes, à leurs parents et aux enseignants. Sur dix mille mètres carrés, une exposition des fabricants de jeux et de jouets, des concours divers, de la programmation, slaloms parallèles de robots, initiation aux jeux de rôle, des colloques traitant, entre autres, de l'histoire de la parole artificielle à travers le jouet, etc. Ce salon se tiendra, du 1^{er} au 5 octobre, dans les arènes de Poitiers.



Certains s'amuse avec du matériel coûteux, et le font savoir au monde entier.

Frédéric Voisin à déjà vingt-neuf ans, mais joue avec les imprimantes et les photocopieuses, de préférence en couleur, ainsi qu'avec les palettes graphiques.

Il met le Macintosh en couleurs, son style change de celui des démonstrations des marques.

Il a choisi ses meilleurs morceaux autour du thème du robot et expose le tout à Toronto, Tokyo, etc. A Paris, c'est du 11 septembre au 20 octobre chez International Computer, 26, rue du Renard, 75004, près du Centre Beaubourg.

R.T.

Garçon! envoyez-moi le serveur

Créer son propre micro-serveur ? Pas de problèmes...
Tilt vous donne le mode d'emploi du parfait petit bléka
et la liste des services les plus performants.

Si je vous disais que maintenant, tout de suite, vous pouvez concevoir sans grandes connaissances en informatique et en télématique un serveur Minitel en bonne et due forme, me



croiriez-vous ? Non ? Eh bien, vous auriez absolument tort car un micro-serveur n'est pas plus compliqué à réaliser qu'un Pac-man en Basic; je dirais même que c'est certainement beaucoup plus intéressant et d'une facilité relativement plus évidente.

Des preuves ? Vous voulez des preuves !

Attendez ! Avant de chercher à me contredire, sachez plutôt ce qu'est un micro-serveur.

Sans entrer dans les détails techniques, on peut définir un micro-serveur télématique comme étant un service accessible par Minitel, créé sur une machine de petite capacité et ne pouvant gérer qu'un petit nombre de voies. Qu'est-ce qu'une voie ? Allons bon ! Quand vous voulez vous connecter sur un serveur, disons, Transpac pour être généreux, vous commencez par composer le numéro de téléphone (36-13, 36-14 ou 36-15 en l'occurrence) puis vous appuyez gracieusement sur la touche connexion/fin de votre Minitel au moment où vous entendez le petit sifflement désagréable appelé « porteuse ». Cette opération vous met en contact avec un ordinateur, et la ligne que vous occupez est appelée voie, ou encore porte. Ce qui différencie un micro-serveur d'un centre serveur, c'est la possibilité de mettre un grand nombre de voies. Pour vous donner une idée, un micro-serveur peut aller de une à dix voies, alors qu'un serveur moyen classique monte jusqu'à 500.

Par conséquent, un micro-serveur est conçu sur une petite machine du genre du micro que vous avez chez vous, alors qu'un serveur tourne généralement sur de gros engins très coûteux et difficiles à gérer.

Vous pensez bien que nous allons plutôt vous parler des micro-serveurs, puisque chacun d'entre vous est susceptible d'en réaliser un !

Concrètement, pour devenir un SysOp digne de ce nom (Système Opérateur), il vous faudra un brin de cervelle, un micro-ordinateur de marque

courante (Apple, Commodore, Oric, Thomson, Amstrad ou IBM), un modem ou un bon Minitel, un logiciel de création de serveur et, surtout, ce qui a tendance à se faire rare : de bonnes idées.

Mais, je m'emballe. J'en oublie le principal : les preuves ! Voici une liste des micro-serveurs les mieux enracinés dans le milieu. La plupart d'entre eux ont été créés par des jeunes gens passionnés de Minitel et de micro. Sans autre moyen qu'une maigre tirelire et un peu de temps, ils ont réussi à déchiffrer un domaine où bon nombre de professionnels n'osent même pas s'aventurer. Bien sûr, il y en a d'autres, mais au moment où j'écris ces lignes, il ne m'est pas possible de savoir s'ils seront encore vivants lorsque vous me lirez, voilà pourquoi je ne vous donne, en fait, que des « valeurs sûres ».

Mais, passons aux actes. Je vous laisse juger.

ADN (1) 48 94 02 50 COMMODE 64

BZZ (1) 62 69 89 49 APPLE II

BIG APPLE (1) 91 76 21 91 APPLE II

CANADA DRIVE (1) 55 79 01 50 GOUPIL 3

CIDER (1) 38 90 23 13 APPLE II

COMPUTEL (1) 43 97 33 33 APPLE II

COSMOS 6502 (1) 42 83 86 00 APPLE II

ELLIS (1) 42 04 33 74 ORIC ATMOS

EVIL DEAD (1) 90 69 88 43 APPLE II

MICROCOSM (1) 47 58 51 56 APPLE II

POM POM POM (1) 30 52 96 40 APPLE II

WILD SER 91 53 13 24 APPLE II

Pour vous connecter sur ces serveurs, branchez votre Minitel comme d'habitude, composez le numéro de téléphone comme s'il s'agissait de celui d'un de vos amis ou de votre grand-mère et appuyez sur connexion/fin. A partir de là, laissez-vous guider par le serveur. Klaus B.

Solidarité



L'avalanche de courrier venu de Pologne continue ! Surtout des garçons, vivant souvent dans de petites villes, du bord de la mer Baltique à la Silésie industrielle et minière. Ils veulent des programmes, pour Atari 800 (le seul micro qui soit réellement disponible en Pologne) et pour Spectrum. Ils et elles veulent tout savoir sur les autres machines. Ils cherchent à correspondre avec d'autres passionnés (e)s de la micro, des jeux et de la programmation. A vos plumes, Tilt transmettra les adresses !

Turbo Dico

Philippe Khan, l'homme du turbo Pascal et de Siderick a encore frappé...

Il lance sur le marché un dictionnaire pour ceux qui ont l'orthographe défaillante dans la langue de Shakespeare. Tiré du « Random house », dictionnaire bien connu des Américains, Turbo Lightning possède plus de 83 000 mots. Parmi les fonctions offertes : une recherche des synonymes particulièrement bienvenue. Ce logiciel destiné aux compatibles PC se superpose aux traitements de texte les plus connus tels que Wordstar 1, 2 ou 3, Multimate, etc. Il n'existe pour le moment que dans la version anglaise au prix de 995 francs, une version française est prévue. (Borland-Fraciel, 78, rue de Turbigo, 75003 Paris. Tél. : (1) 43 72 25 19).

Une nouvelle robe pour un vétéran

Le C 64 change de look. Nous l'avons déjà présenté dans le « Tam-tam soft » de juin. Lifting de façade ? Il semble que non. Outre un nouveau système d'exploitation, se profile à l'horizon des extensions mémoires de 256 Ko et de 1 Mo...

Les prémisses de cette renaissance apparaissent déjà ; hormis le nouveau look, le changement le plus radical (pour l'instant) du C 64 nous vient des Etats-Unis. Et plus exactement de Berkeley Softworks avec un système d'exploitation nommé GEOS (Graphic Environment Operating System) se composant d'un traitement de texte appelé GeoWrite et d'un logiciel de dessin appelé GeoPaint... Avec ce nouveau système d'exploitation votre C 64 n'aura plus rien à envier aux Amiga et autres Macintosh...

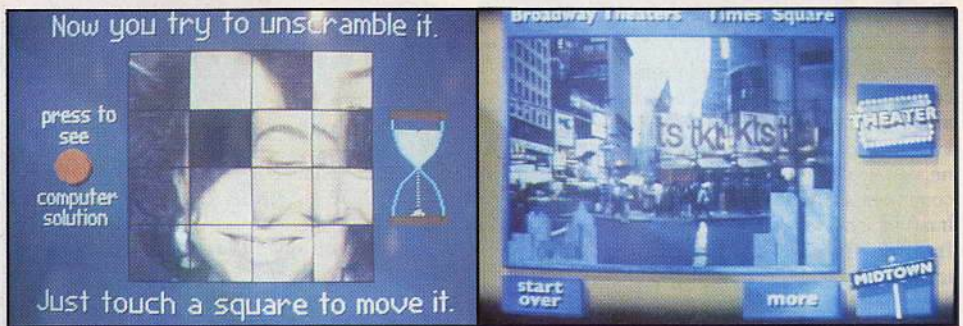


GEOS et un C 64 cela donne un micro qui n'est pas un Macintosh, mais qui lui ressemble tant les performances deviennent spectaculaires. Une petite variante toutefois semble assombrir ce tableau idyllique.

La souris sera remplacée par le joystick. GEOS travaille en haute résolution et en deux couleurs. Malgré l'absence de souris, GEOS se rattrape en nous proposant un choix impressionnant d'imprimantes, qui force l'admiration.

GEOS tiendra une place de 22 Ko dans la mémoire de votre C 64.

Les prix : C 64 nouveau look : 2 120 F environ. GEOS : 800 F environ.



Les pousse-pousses de demain : digitalisation instantanée.

Visite guidée de New York City : exemple des banques de données sur vidéodisque.

ATT l'empire du jeu

Quand AAT, le géant des télécommunications U.S. se lance dans le loisir informatique, le monde du jeu tremble. Nathalie Meistermann revient des States... éblouie !



Il était une fois la communication racontée aux enfants : Ordinateurs, téléphones, télévisions câblées : la communication fait partie de notre vie.



New York, New York, Madison avenue/56^e rue : un pied dans l'ascenseur, vous voici téléporté dans l'espace des télécommunications sur le thème de 2001 Odyssée de l'espace : « Bienvenue à bord ». Les antennes du joueur qui sommeille en chacun de nous sont immédiatement mises en alerte : il se passe quelque chose à l'Infoquest Center. Ici, le visiteur touche du doigt les jeux du futur. Il savoure un avant-goût de l'amusement high-tech avec au menu les ingrédients suivants : vidéodisque, écran tactile, digitalisation instantanée, intelligence artificielle, synthèse et reconnaissance vocale, etc. Imaginez ces techniques combinées en un cocktail unique et vous entreverrez le jeu ultime.

Les jeux du futur. Gardons la cervelle froide, nous n'en sommes pas encore là. Pour le moment à chaque application correspond un jeu disposé sur une borne. Ainsi, ce casse-tête classique de la souris à la recherche éperdue de son fromage dans les méandres d'un labyrinthe, qui illustre la reconnaissance vocale. Vous exercez le contrôle sur ses déplacements par

une simple injonction orale : droite, gauche, etc. L'appareil ne reconnaît bien sûr que très peu de mots mais en sept langues et prononcés par un nombre illimité de personnes. Après un test de quelques secondes il réagit aux inflexions particulières de chacun. Autre démonstration à la suite de l'écoute, la parole. Le divertissement est un panaché de cadavre exquis et de synthèse vocale. Vous choisissez tout d'abord le locuteur : allocution chevrotonne de la vieille mamie, discours suraigu du jeune Billy ou ton grave et assuré du professeur Marchbrouk. Puis vous sélectionnez une suite de mots-clés : lieux, actions et qualificatifs divers. Mettez le tout dans un shaker et agitez pendant trois bonnes minutes. Suit alors un récit loufoque et farfêlé de votre après-midi à New York ou d'une visite dans les bas fonds de Chinatown dit d'une voix caricaturale. Le voyage au cœur des nouvelles technologies se poursuit par l'indispensable représentation de l'intelligence artificielle. Elle se rapproche des logiciels déjà présents sur le marché, ID de CRL ou Little Computer People Research d'Activision. A l'image de ces

programmes, l'illusion de pensée est rendue par un dialogue quasi-humain avec une machine sensible dotée de goût et capable d'émettre une opinion sur à peu près n'importe quel sujet. Le dialogue qui s'instaure, surréaliste et absurde, tourne autour des obsessions et marottes de la borne marquée par ses conversations antérieures. Est-ce mieux de sentir ou de penser? Etes-vous intéressé par Beethoven? Après ces réflexions profondes, le jeu de pousse-pousse vient à point pour délasser le visiteur. Rien n'est plus simple et bête que le pousse-pousse, me direz-vous. Certes. Mais lorsqu'il ne s'agit plus de réordonner l'alphabet ou les nombres mais de reconstituer votre visage passé à la moulinette, le jeu prend toute sa saveur. La démonstration est impressionnante : en l'espace d'un éclair l'écran digitalise votre visage, le divise en carrés et mélange nez avec cheveux dans le plus pur style de Picasso. Citons encore la borne de CAO, ou le réalisateur de clip vidéo qui construit un film en fonction du type de personnage, de musique ou de look sélectionné. Vous pourrez également tester votre vue sur des expériences de reconnaissance des couleurs et clore la visite par une consultation des horaires de musées ou des spectacles à l'affiche sur vidéodisque. En réalité les jeux n'occupent qu'un étage de cette luxueuse exposition à la gloire des communications, du progrès et par la même occasion d'ATT, première compagnie privée de télécommunications aux Etats-Unis. L'Infoquest Center, mi-palais de la Découverte, mi-Disney Land introduit le visiteur à toutes les technologies de pointe qui marquent la révolution de l'information : fibre optique, rayon-laser, micro processeur, etc. ATT n'a pas lésiné sur les moyens : hôtesse tous les cinq mètres, carte nominative d'accès, maquette de satellite, plusieurs centaines d'écrans tactiles... Il n'empêche que la partie ludique est la plus intéressante. Le progrès appliqué au loisir, le plus parlant.

N.M.

Téléphone dans le train.

La SNCF et le DGT ont décidé d'installer le téléphone dans le TGV. La mise en place est prévue pour 1988 sur les lignes du Sud-Ouest et 1989 sur le TGV Atlantique. Ce téléphone utilisera le réseau RADIOCOM 2000, et fonctionnera, comme les nouveaux publiphones, à l'aide d'une carte. Le prix minimum sera de onze francs la minute. L'investissement ne doit pas dépasser les cent millions de francs. Un tel téléphone existe déjà dans les trains en Suède et en Allemagne.

Un télex dans votre Amstrad.

COMMTEL-X est un kit comprenant le hard et le soft, permettant de transformer votre Amstrad PCW 8512 en télex. Le COMMTEL-X se branche entre votre micro et le téléphone. Outre la fonction télex, il vous permet une émulation Minitel. Son prix est de 2 490 F environ. Pour vous le procurer, il vous faudra franchir le Channel. Pour plus d'informations : Tél. : (0992) 54118



Chess sur IBM-PC

Le plus impressionnant des jeux d'échecs sur micro-ordinateur, Chess, n'existait jusqu'à présent que sur Macintosh et QL. Son créateur vient de le transposer pour IBM-PC. Il est distribué en France par KA « l'informatique douce », 14, rue de Magellan, 75008 Paris. Tél. : (1) 47 23 72 00. Ce jeu a remporté plusieurs fois des championnats du monde d'échecs sur micro. Il vous propose vingt-huit niveaux, et dispose de cinquante parties célèbres en mémoire. Il peut également analyser, étudier une rétrospective, suggérer un coup, etc. Vous pouvez jouer à deux ou contre l'ordinateur ou même faire jouer l'ordinateur contre lui-même. Le tout en trois dimensions. Il fonctionne sur PC XT ou AT avec une carte graphique. Son prix : 937 F.

Nouvelles affiches

Bientôt les panneaux d'affichage traditionnels cesseront d'exister. Les futurs panneaux seront électroniques, noirs avec des incrustations lumineuses statiques ou animées, une nouvelle ouverture pour les publicistes mais qui représente un danger pour les automobilistes qui auront intérêt à regarder la route plutôt que ces nouveaux écrans de télévision dans les rues... Cette forme de publicité est déjà utilisée en Suède et en Angleterre, ainsi que sur les terrains de sports.

Le choc des titans

Le fisc... Chacun, un jour, aura à faire un chèque pour les contributions. Si cela vous fend le cœur, rassurez-vous, voici quelques chiffres qui vous aideront à dormir tranquille en pensant que d'autres payent plus d'impôts que vous... Tout d'abord, la médaille d'or : IBM aurait versé au fisc 2 586 millions de francs en 1985 sur les bénéfices de 1984... Médaille d'argent : le groupe CGE, avec 579 millions de francs... Viennent ensuite : Alstom, CIT Alcatel, Télématique, Matra, Thomson, etc.

Descente chez le créateur du mois



Tilt mène l'enquête. Après de longues nuits de filature, notre privé a enfin pu localiser le repaire du créateur du mois. Le verrou ne s'est pas fait prier pour céder sous les coups de bottes. L'individu surpris dans son sommeil n'eût pas le temps de saisir son arme. Il ne restait plus qu'à lui extorquer des aveux... L'itinéraire de Jean-Louis Lebreton, plus connu dans le milieu sous le nom de « Pépé Louis », paraît plutôt louche. Déformation littéraire, il délaisse vite le clavier de sa machine à écrire pour celui d'un synthétiseur.

Il joue ensuite du rock dans les groupes « Los Gonococos » et « Dicotylédon ». Sarencontre avec l'informatique s'est produite en 1982. Le jour où il s'aperçoit que ses synthés sont trop encombrants pour tenir dans le coffre de sa voiture, il les revend et s'achète un Apple ainsi qu'un des tout premiers jeux d'aventure, Mystery Home.

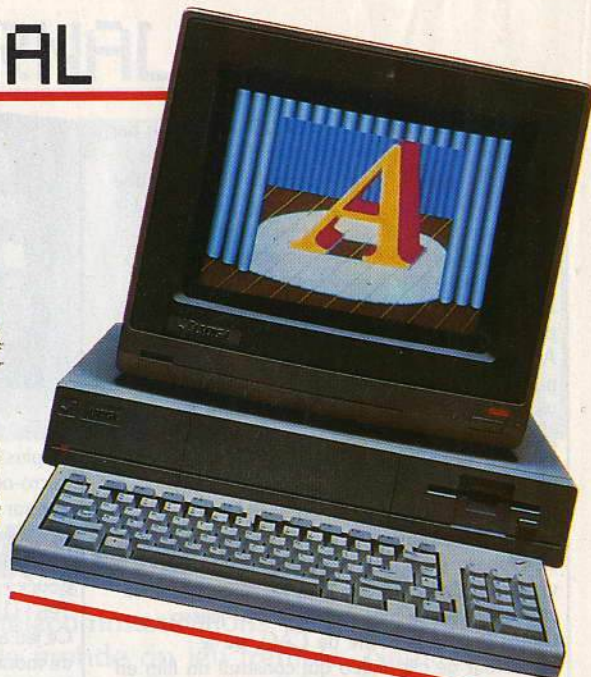
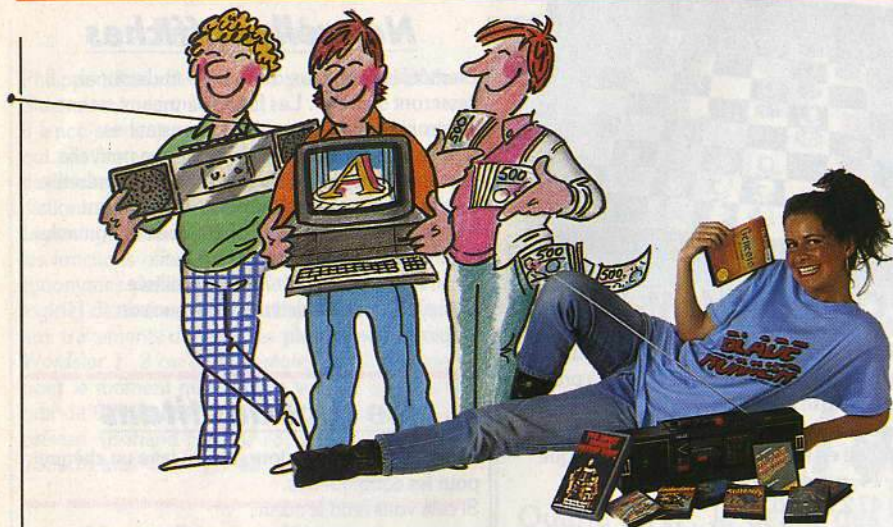
C'est le coup de foudre. Après deux mois de travail acharné, Le Vampire fou, son premier jeu d'aventure voit le jour. Ce n'est qu'en 1984 qu'il crée avec Fabrice Gille, Froggy Software, société de création et d'édition de logiciels pour Apple. Paranoïak, le premier jeu Froggy, remporte la Pomme d'or 1984. Depuis, grâce à la collection d'auteurs extérieurs à la société, la gamme s'est enrichie d'une douzaine de titres évocateurs : Le mur de Berlin va sauter, La java du privé, Le crime du parking...

Mais Jean-Louis Lebreton ne se contente pas d'organiser des attentats ou des meurtres odieux, ni de tirer les ficelles de sordides affaires de mœurs ou de corruption. Sa culpabilité s'étend maintenant dans des domaines touchant au roman interactif, avec la sortie de La femme qui ne supportait pas les ordinateurs (scénario de Chine Lanzmann), ou aux utilitaires pour Apple (Mouse Filer permet à un Apple II d'être géré comme un Macintosh). Mad Mac Cartoon, dessin animé de dix minutes pour Macintosh, doit être commercialisé ce mois-ci. Ultime consécration, le marché américain s'ouvre aujourd'hui à Froggy Software : une version traduite de Canal meurtre va y être distribuée.

Comment l'Alfred Hitchcock de la micro envisage-t-il l'avenir du jeu informatique ? Des voies nouvelles devront être explorées. Les jeux d'aventure ressembleront peut-être davantage à des bandes dessinées ou à des dessins animés interactifs. Des images stockées sur vidéodisque seront sans doute utilisées. Quoi qu'il en soit, l'exigence de qualité et d'originalité dans l'écriture des scénarios prendra le pas sur les considérations touchant à la programmation et à la technique.

Pour finir, touchons un mot de la double vie de Jean-Louis Lebreton. Ses activités d'informaticien ne semblent être qu'une couverture destinée à masquer d'autres occupations moins avouables : après avoir collaboré comme journaliste aux « Nouvelles Littéraires », il participe aujourd'hui à la revue « Micro V.O. ». Reste à savoir si, là encore, il ne s'agit pas d'une couverture...

J.-P. D.



!!! ENGAG TWO SLII

Ils ont gagné! Trois concours, des milliers de réponses, des centaines de gagnants, les lecteurs de Tilt sont très forts. Voici, enfin, les résultats. Si vous n'êtes pas sur la liste, pas de désespoir : nous avons d'autres projets qui vous permettront, peut-être, d'emporter l'ordinateur de vos rêves. Suspense...

Tilt/Commodore

LA SOLUTION!

On donnait aux lettres leur numéro d'ordre dans l'alphabet puis à chaque lettre étudiée nous incréments une unité en bouclant à 26.

LES PIÈGES!!

Effectivement à partir du 64^e, 128^e et 192^e l'incrément s'incrémentait. Mais qui donc ignorait le célèbre dicton : « INCRÉMENTER TELLE EST LA LOI ».

LES GAGNANTS!!!

Saffon Philippe, 91100 Corbeil-Essonnes, **gagne un Commodore AMIGA**.
Niquet Thierry, 78000 Versailles; Deniau Bertrand, 78480 Verneuil-sur-Seine, **gagnent un Commodore 128**; Oustelandt Dany, 95140 Garges-les-Gonesse; Latteux Bernard, 78360 Montesson; Blockelet Didier, 78650 Beynes; Ansart Sylvain, 91100 Corbeil-Essonnes, **gagnent un Commodore 64**.
Fusil Jean-Yves, 92600 Asnières; Bondon Frédéric, 72200 La Flèche; Rose Nicole, 42440 Noiretable; Semmel Marc, 78430 Louveciennes; Roudot Romain, 90100 Delle; Zereni Laurent, 92260 Fontenay-aux-Roses; Lenoir Guy, 93470 Coubron; Chappuy Patrick, 91360 Epinay-sur-Orge; Matichard Jean-Louis, 75019 Paris; Godefroy Jean-Pierre, 75018 Paris; Welnowski Jean-Luc, 75011 Paris; Boutaud Olivier, 92380 Garches; Bobbio Patrick, 69800 Saint-Priest; Lambert Philippe,

75015 Paris; D'Almeida Marcellin, 75011 Paris; Hadjadj Michèle, 92800 Puteaux; Besnard Serge, 30700 Uzès; Mulard Jean-Paul, 75012 Paris; Ménard Jean-Calude, 92370 Chaville; Hanouna Simon, 06200 Nice; Lamoureux François, 92600 Asnières; Capvoz Olivier, 77000 La Rochette, Melun; Fichter Pierre, 88100 Saint-Dié; Pinel Bertrand, 78100 Saint-Germain-en-Laye; Dupeyron Bruno, 78450 Villepreux; Belmont Françoise 92380 Garches; Kirsch Jocelyne, 57200 Sarreguemines; Leclair Yves, 77250 Veneux-les-Sablons; Chezeau Stéphane, 94500 Champigny-sur-Marne; Khalifa Martine, 75006 Paris; Bourrie Nicolas, 75012 Paris; Levigneron Vincent, 76230 Bois-Guillaume; Arcangioli Olivier, 75014 Paris; Plichon Claude, 68200 Mulhouse; Guyet Jean-François, 28400 Nogent-le-Retrou; Warchol Christophe, 62110 Hénin-Beaumont; Risper Frédéric, 76150 Maromme; Smith David, 92100 Boulogne; Duthoit Jean-Baptiste, 59229 Teteghem; Castille Chantal, 57140 Woippy; Bonraisin Pierre-Arnaud, 56400 Auray; Dumarche Alain, 69003 Lyon; Tinturier Jean-Louis, 50120 Equeurdreville; Zeh Jean-Claude, 67800 Hœnheim; Pages Jérôme, 64200 Biarritz; Milox Pierre, 64600 Anglet; Frereux Nicolas, 14200 Hérouville-Saint-Clair; Bredel Serge, 95170 Deuil-la-Barre; Rizzi Roger, 75019 Paris, **gagnent un logiciel**.

VOUS N'ÊTES PAS DANS LA LISTE? ENCORE UN ESPOIR, FORCÉZ
P. 164

Tilt/CRL

LES BONNES REPONSES!

- 1) Richard O'Brian est à la fois auteur et acteur dans *Rocky horreur picture show*
- 2) Harrison Ford jouait le rôle de Deckard dans *Blade Runner*
- 3) *Tau Ceti* et *Juggernaut* ont été tous les deux programmés par Pete Cook
- 4) *Tau Ceti* est le nom d'une étoile
- 5) *Tau Ceti* est le dernier best-seller de CRL.

LES LOTS!!

- 1: gagne le Ghetto Blaster et huit logiciels
- 2: gagne la K7 vidéo de *Rocky horror picture show* et huit logiciels
- 3 à 7: gagnent un disque de *Rocky horror picture show* et un logiciel
- 8 à 27: gagnent un tee-shirt et un logiciel
- 28 à la fin: gagnent deux logiciels.

LES GAGNANTS!!!

1. Bruley Patrick, 45140 Saint-Jean-de-la-Ruelle; 2. Broc Benoît, 86000 Poitiers; 3. Rouat Yves, 62000 Arras; 4. Vanduysslaeg Olivier, 59200 Tourcoing; 5. Riche Olivier, 44200 Nantes; 6. Chowdhury Ismail c/o Lexpert, 75016 Paris; 7. Jadot Marc, 69120 Vaulx-en-Velin; 8. Chopin, 25000 Besançon; Parra Alain, 65000 Tarbes; Virig Joël, 26200 Montélimar; Poyteau, 36300 Le Blanc; Guitraud Frédéric, 33400 Talence; Albanese

***Demandez notre catalogue,
le guide en couleur
de tous
les meilleurs titres !***

(Descriptifs - Photos)



**GUILLEMOT INTERNATIONAL
SOFTWARE**

B.P. 2 - 56200 LA GACILLY
Télex 740 571 F

Téléphone 99 08 83 54 et 99 08 83 17
Télécopie 99 08 94 17

Alain, 93120 La Courneuve ; Girel Vivian, 13090 Aix-en-Provence ; Schwyter Thierry, 34470 Perols ; Pierret Alain, 03100 Montluçon ; Brasme Jacques, 62490 Vitry-en-Artois ; Doyen Francis, 08400 Vouziers ; Meunier Marie Suzanne, 71100 Chalon-sur-Saône ; Leclaire Laurent, 54000 Nancy ; Renaudia Alain, 92260 Fontenay-aux-Roses ; Arnold Rémy, 68140 Munster ; Barbou, 72000 Le Mans ; Boyer, 95000 Cergy ; Lejeloux, 31000 Toulouse ; Desmurs Emmanuel, 91660 Mèreville ; Rapp Vincent, 78890 Elancourt ; **28.** Chapel Benoît, 44350 Guerande ; Marion Stéphane, 01400 Châtillon-sur-Chalaronne ; Grieneisen, 94220 Charenton ; Hetmar Olivier, 77290 Mitry-le-Neuf ; Girard Jean-Michel, 72490 Bourg-le-Roi ; Capelle, 74000 Annecy ; Robert Franck, 91470 Les Molières ; Merayo Gilles, Treves 5500, Deutschland ; Domalin, 34000 Montpellier ; Botti Nicolas, 29000 Quimper ; Gauvin Patrick, 13013 Marseille ; Duboc, 84120 Bastidonne ; Duquenoy, 62100 Calais ; Taoufik Higham, Casablanca, Maroc ; Gardet Nicolas, 71100 Chalon-sur-Saône ; Boisriveau Bruno, 28110 Luce ; Talleu, 62400 Béthune ; Faure, 56850 Caudan ; Pautrat Pierre-André, 91100 Corbeil Essonnes ; Clavier Hervé, 44600 Saint-Nazaire ; Peyret Pierre, 06300 Nice ; Cagnon, 91170 Viry-Châtillon ; Wursthorn Axel, 02100 Saint-Quentin ; Rudler Rémi, 68440 Habsheim ; Denis Franck, 14000 Caen ; Coppola Denis, 06340 La Trinité ; Chakarian Laurent, 13013 Marseille ; Guet Fabrice, 40000 Mont-de-Marsan ; Lherbier Stéphane, 08000 Charleville-Mézières ; Genre, 13004 Marseille ; Le Boulanger Yann, 53260 Entrammes.

Tilt/S.A.V.

LE GAGNANT !

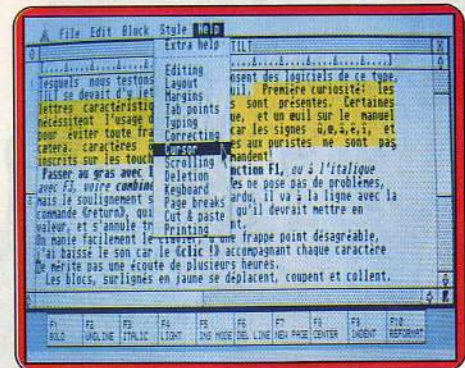
A la suite de notre questionnaire sur le service après-vente (Tilt n° 32), après tirage au sort, c'est Leroy Xavier, 45190 Beaugency qui gagne un bon d'achat de 5 000,00 F.

LES AUTRES !!

Gagnants d'une reliure Tilt :

Gourdon Olivier, 94130 Nogent sur Marne ; Vieux Jean-Pierre, 01110 Hauteville-Lompnes ; Bret Guillaume, 75016 Paris ; Courjaud Christophe, 33500 Libourne ; Bonnici Jean-François, 13480 Cabries ; Pernot Gaëtan, 69005 Lyon ; Rey Bruce, 1012 Lausanne ; Vinconneau Richard, 16100 Cognac ; Mulard Jean-Christophe, 60530 Neuilly-en-Thalle ; Magniette Bertrand, 73700 Bourg-Saint-Maurice ; Jacquemont Frédéric, 42300 Roanne ; Godard Nicolas, 75019 Paris ; Chastin Frédéric-Jean, 94100 Saint-Maur ; Rousseau Daniel, 91170 Viry-Châtillon ; Bouquet Aymeric, 74000 Cran-Gevrier ; Rouger Paul, 75018 Paris ; Magno Edouard, 75018 Paris ; Place

Michel, 74420 Bøge ; Guy Stéphane, 77200 Torcy ; Brisac Philippe, 26290 Douzère ; Gestebe Olivier, 31520 Romonville-Saint-Ange ; Craff Claude, 29200 Brest ; Laokhamthong Khamsy, 93600 Aulnay-sous-Bois ; Fyot Laurent, 77230 Moussy-le-Neuf ; Reuiller Didier, 17430 Tonnay-Charente ; Sillon Etienne, 79100 Chef-Boutonne ; Jacquot Cyril, 77680 Roissy-en-Brie ; Rall Guy-Patrick, 93220 Gagny ; Bassot Régis, 92190 Meudon ; Limare Fabrice, 76000 Rouen ; Texier François, 78310 Maurepas ; Chevallier Patrick, 26500 Bourg-les-Valence ; Glon Benoît, 56480 Pormods ; Gens Patrick, 59240 Dunkerque ; Gau Christian, 70300 Saint-Sauveur ; Chauvet Thierry, 60170 Ribecourt ; Flament Pierre, 59155 Faches-Thumesnil ; Moynet Sébastien, 80000 Amiens ; Koutcherawy Franck, 07700 Bourg-Saint-Andéol ; Boutin Emmanuel, 01190 Pont-de-Vaux ; Laurent David, 62120 Aire-sur-la-Lys ; Coquelet Christophe, 75015 Paris ; Dellagiacoma David, 83210 La Farlède ; Houpe David, 59410 Anzin ; Lossouarn Tony, 29270 Carhaix ; Gaimon Olivier, 64000 Pau ; Tachon Jérôme, 18000 Bourges ; Gherib Célim, 77100 Meaux ; Leroy Grégory, 62400 Béthune ; Gagnière Laurent, 95330 Domont ; Ho Adolphe, 94110 Arcueil ; Petitjean Christophe, 54280 Seichamps ; Henry Gérard, 78650 Beynes ; Fitoussi Gérald, 75020 Paris ; Boucher Daniel, 93190 Livry-Gargan ; Alexandre Philippe, 59113 Seclin ; Gille Pascal, 83000 Toulon ; Corvillo Stéphane, 45000 Orléans ; Bonafacio Jean-Luc, 93370 Montfermeil ; Chentre Christian, 54700 Pont-à-Mousson ; Laboureau Christophe, 71100 Chalon-sur-Saône ; Bruley Eric, 90150 Chèvremont ; Duranton Laurent, 90300 Evette-Salbert ; Martesi Lionel, 69310 Pierre-Bénite ; Meurie Philippe, 50120 Equeurdreville ; Rousselin Luc, 06160 Juan-les-Pins ; Smadja Didier, 75018 Paris ; Bonatti Laurent, 78430 Louveciennes ; Vey Pascal, 42240 Unieux ; Feisthauer Michel, 75017 Paris ; De Catheu Arthur, 92200 Neuilly-sur-Seine ; Ernenwein Rémy, 67350 Ueberach ; Dunocq Yvon, 62112 Corbehem ; Beaufort Pascal, 33370 Tresses ; Duverger Michel, 77240 Cesson ; Schaeffer Sébastien, 67460 Souffelweyersheim ; Regnier Pierre, 59223 Roncq ; Le Saout Eric, 14100 Lisieux ; Cartier-Tucou Raphaël, 98000 Monaco ; Rey Michel, 25260 Colombier-Fontaine ; Cascarino Jérôme, 69200 Vénissieux ; Robin Frédéric, 26300 Bourg-de-Péage ; Vanoverfeld Pascal, 95200 Sarcelles ; Himbert Hervé, 68390 Baldersheim ; Schmitt Yann, 90000 Belfort ; Staub Olivier, 83140 Six-Fours-les-Plages ; Feuillet Frédéric, 84800 Isle-sur-Sorgue ; Chevallier Philippe, 91160 Longjumeau ; Allione Pierre, 78510 Triel-sur-Seine ; Léonard David, 57100 Thionville ; Galas Yvan, 77380 Combs-la-Ville ; Martin Bruno, 93300 Aubervilliers ; Ragaïne Nicolas, 63122 Ceyrat ; Herrmann Sébastien, 74200 Thonon-les-Bains ; Rouge Hervé, 13120 Gardanne ; Guez Stéphane, 95140 Garges-les-Gonnesse ; Soyer Olivier, 94500 Champigny-sur-Marne ; Lussan Stéphane, 84360 Puget-Durance ; Gayer Alain, 64230 Denguin ; Margueritte Frantz, 13012 Marseille.



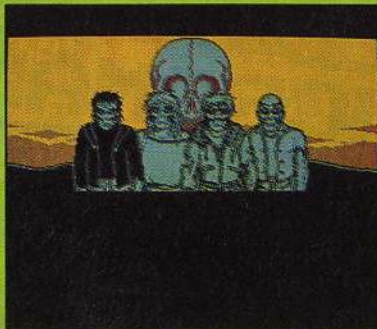
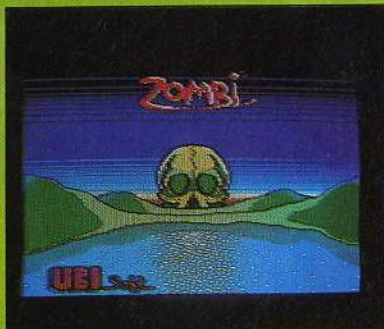
La gestion des blocs est aisée

Traitement de texte sur ST

Sous le titre de *Pack Bureautique ST*, Atari propose un logiciel de traitement de texte et un programme de gestion de fichiers faciles d'accès. Le classeur de documentation, clairement rédigé en français, comporte une quarantaine de pages par programme et reste maniable. Le traitement de texte présente le texte à l'écran tel qu'il sera imprimé sans afficher ces nuées de caractères de contrôle, qui transforment, sur l'écran, le mot contrôle en contr'Hole, ou qui perturbent l'alignement à droite. Les caractères gras ou/et italiques ou, au contraire, en gris léger donnent d'emblée une impression de propreté et de clarté. La gestion des blocs, c'est à dire la possibilité de déplacer, de dupliquer ou de supprimer des lignes et des paragraphes entiers ne présente aucune difficulté : il faut placer le curseur au début de la zone du bloc, cliquer ensuite « début de bloc » sur le même « bloc » qui se déroule à partir de la ligne « menu » supérieure, puis déplacer le curseur à l'emplacement choisi de la fin du bloc et cliquer « fin de bloc » sur le même menu. La zone apparaît surlignée en jaune. Puis en cliquant « mouvement de bloc » ou « effacement de bloc », etc., on pourra travailler avec le bloc comme avec une feuille dont on aurait découpé quelques lignes. Une bizarrerie : Atari prévoit l'utilisation de a, e, i, o, u, avec accent circonflexe et avec tréma,

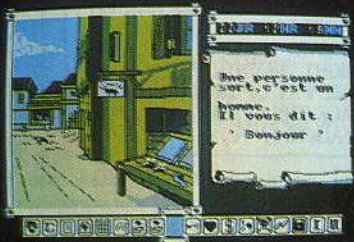


ZOMBI



1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil
TEL. 43.39.23.21

← Evitez-leur ce triste sort...



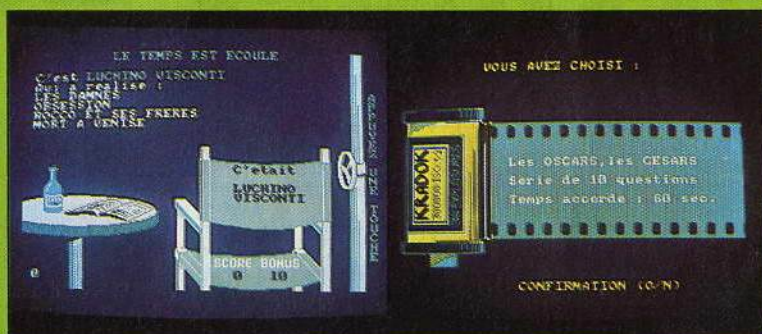
VAINCRE!



UN JEU DE RÔLE...
TOUT EN COULEURS ET EN 3D...
SUR 2 DISQUETTES...
GRAPHISMES EPOUSTOUFLANTS!!!



Etes-vous une tête...
A CLAP?



TESTEZ VOS
CONNAISSANCES...

GRAPHIC CITY

UEL Soft



- Editeurs de sprites mode 0, 1 et 2 avec organisation des tables.
- Commandes des animations. Possibilités de les incorporer dans vos programmes.
- Interface avec éditeur d'écran.
- Démonstrations incorporées...

GRAPHIC CITY

LA VERSION DISQUETTE
CONTIENT EN PLUS:

- Tracé des chemins
- Un éditeur de caractères
- Un vidéo-sprites
- Une démonstration de mode 0.

TOUS CES PROGRAMMES SONT POUR AMSTRAD

NOM : _____

ADRESSE : _____

VILLE : _____ CODE POSTAL : _____

PORT GRATUIT Règlement par chèque bancaire ou CCP.

- ☐ CLAP CINE-DISC 180 F
☐ FER ET FLAMME-DISC 295 F
☐ GRAPHIC CITY-DISC 195 F, ☐ CASS 150 F
☐ ZOMBI-DISC 180 F

ATARI 600/800/XL/130 INCROYABLE!

ARCADE CLASSICS NF

- + POLE POSITION
- + PAC MAN
- + DIG DUG
- + MR DO
- SMASH HIT VOL 5 NF
- + ELECTRA GLIDE
- + MEDIATOR
- + CHOP SUEY
- + QUASIMODO

95 F

95/145 F

Nouvelle série Americana Des jeux supers à micro-prix

- OLLIES FOLLIES..... 35 F
- SHAMUS..... 35 F
- NEW YORK CITY..... 35 F
- SCOOTER..... 35 F

NOUVEAUTES!

- BEACH HEAD NF..... ND/145 F
- CRUSADE IN EUROPE..... 95/145 F
- DECISION IN THE DESERT..... 95/145 F
- FIGHTER PILOT NF..... 95/125 F
- GEMSTONE WARRIOR NF..... ND/145 F
- HARDBALL..... 95/145 F
- JUMPIET NF..... 95/125 F
- MEDIATOR NF..... 95/125 F
- MERCENARY 2ND CITY..... 95/125 F
- QUESTRON..... ND/145 F
- RAID OVER MOSCOW NF..... 95/145 F
- SILENT SERVICE NF..... 95/145 F
- SMASH HIT VOL 4 NF..... 95 F
- SOLOFLIGHT NF..... 95/145 F
- SUPER HUEY..... 95/145 F
- TEMPLE OF APSHAI..... ND/145 F
- THE EIDOLON..... ND/145 F
- ULTIMA 4..... ND/145 F
- VIETNAM..... ND/145 F
- WARRIORS OF RAS..... 95/145 F

HIT PARADE

- AIRWOLF..... 89 F
- ALTERNATIVE REALITY NF..... ND/145 F
- BALL BLAZER NF..... 95/145 F
- BRUCE LEE NF..... 145/145 F
- CHIMERA..... 49 F
- ELECTROGLIDE NF..... 95/135 F
- F 15 STRIKE EAGLE..... 145/145 F
- GREAT US ROAD RACE NF..... 99/145 F
- HUMAN TORCH NF..... ND/145 F
- KENNEDY APPROACH NF..... 145/145 F
- KNIGHT of the desert NF..... 145 F
- MIG ALLEY ACEN NF..... 95/145 F
- POLE POSITION NF..... 95/145 F
- REBEL PLANET NF..... ND/145 F
- RESCUE on Fractal NF..... 95/145 F
- SPY VS SPY NF..... 95/145 F
- SPY'S DEMISE..... 99/145 F
- THE GOONIES NF..... 95/145 F
- THEATRE EUROPE NF..... 99 F
- TIGERS IN THE SHOW..... ND/145 F
- ULTIMA III..... ND/145 F
- ZORRON NF..... 95/145 F

- ASYLUM NF..... 95/145 F
- BEACH HEAD..... ND/145 F
- BLUE MAX NF..... 95 F
- BOULDER DASH NF..... 99 F
- DRELBSE NF..... 95 F
- DROP ZONE NF..... 99 F
- ENCOUNTER NF..... 95 F
- GHOSTBUSTER..... 149 F
- HACKER NF..... 95/145 F
- LODE RUNNER NF..... 119 F
- MELTDOWN..... 85 F
- MERCENARY NF..... 95/135 F
- NATO COMMANDER..... 95/145 F
- ONE ON ONE NF..... 95 F
- SOLO FLIGHT..... 95/145 F
- SPITFIRE ACEN NF..... 95 F
- STRIP POKER NF..... 95 F

SOLDES! 35/49 F

- BLUE MAX 2001
- BOUNTY BOB STRIKES BACK
- FORT APOCALYPSE
- GHOST CHASER
- MR DO
- SPY HUNTER
- SUPER ZAXXON
- TAPPER
- ZAXXON



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

SUPER LE NOUVEAU CATALOGUE MICROMANIA!
ENCORE PLUS DE TITRES ... ENCORE MOINS CHERS !

THOMSON

TO7/TO7-70/MO5

- ELIMINATOR..... 95 F
- PULSAR II..... 95 F
- YETI..... 95 F

TO7/70-MO5

ALBUM FIL

- NUMERO 10
- SCRABBLE = 259 F
- LA PLANETE INCONNUE

NOUVEAUTES

- DOSSIER BOERHAAVE..... 149 F
- GREEN BERET..... 149 F
- HERITAGE II..... 145 F
- LA MINE AUX DIAMANTS..... 149 F
- L'EVAS de Topiocatraz..... 139 F
- MEURTRE SUR Atlantique..... 195 F
- MONOPOLY..... 175 F
- SAPHIR..... 149 F
- SORCERY..... 149 F
- SUPER TENNIS..... 190 F
- SUPER TEST Decathlon..... 149 F
- THE WAY OF THE TIGER..... 149 F
- VAMPIRE..... 169 F

- NUMERO 10 (Platini)..... 135 F
- BEACH HEAD..... 159 F
- ECHECS 3.7..... 110 F
- MON GENERAL..... 95 F
- MINOTAURE..... 95 F
- 1815..... 135 F
- FOX..... 149 F
- MEURTRE A GRANDE VTS..... 155 F
- INVASION..... 159 F
- DIEUX DU STADE..... 159 F
- AIGLE D'OR..... 139 F
- ANDROIDE..... 179 F
- FBI..... 195 F
- EMPIRE..... 115 F
- MANDRAGORE..... 195 F
- SCRABBLE..... 175 F
- KARATE..... 175 F
- CINQUIEME AXE..... 125 F
- COLISEUM..... 125 F
- OCEANIA..... 125 F
- LORRAN..... 125 F
- AIR ATTACK..... 195 F
- CHRISTAN..... 179 F
- SOLEIL NOIR..... 95 F
- LA GESTE d'Artillac..... 245 F
- OMEGA Planète invisible..... 195 F
- LAS VEGAS..... 195 F
- TOUTAN KHAMON..... 139 F
- SORTILEGE..... 169 F
- AFFAIRE VERA CRUZ..... 149 F
- EXTRA MISSION..... 109 F
- BLITZ..... 249 F

- SUPER SIMULATEUR DE VOL
- VOL SOLO (solo flight)..... 185 F

MO 5

- CROCKY 2..... 85 F
- MILLIONNAIRE..... 125 F
- STANLEY..... 129 F
- TOP CHRONO..... 95 F
- VOX..... 160 F
- MISSION DELTA..... 160 F
- FLIPPER II..... 169 F
- TABLO 5..... 225 F
- SPACE SHUTTLE..... 195 F

**+ DE 75000 JEUX
EN STOCK**

MSX

- ALIEN 8..... 89 F
- BOUNDER..... 89 F
- GUNFRIGHT..... 89 F
- KNIGHT LORE..... 89 F
- NIGHT SHADE..... 89 F
- THE WAY OF THE TIGER..... 89 F
- JACK THE NIPPER..... 89 F
- WALKYR..... 89 F

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

**1 AN
DE GARANTIE
TOTALE**

**5 F de réduction
supplémentaire à valoir
sur la carte de fidélité pour
achat par correspondance**

NOUVEAU À PARIS!

Les points de vente MICROMANIA font parler d'eux! Et il y a de quoi. Ils ont été littéralement prix d'assaut cet été par les fans de la Micro. Pourquoi?

- Ce sont les premiers à présenter en continu sur écran vidéo les démonstrations des derniers jeux et des nouveautés à venir. Génial!
- Ce sont parmi les premiers à recevoir les nouveautés. Super!
- Ce sont les seuls à bénéficier des prix MICROMANIA. Dément!

Alors ne perdez plus un instant, courez-y vite!

PRINTEMPS HAUSSMANN HACHETTE ST MICHEL
64, Bd. Haussmann 24, bd. St Michel
"Espace loisir" (au sous-sol)
75008 PARIS 75006 PARIS
Métro Havre-Caumartin Métro St Michel

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

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

COMMODORE 64 INCROYABLE !

THEY SOLD A MILLION 3 NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER 115/145 F
+ RAMBO
+ FIGHTER PILOT
ARCADE CLASSICS NF
+ POLE POSITION
+ PAC MAN
+ DIG DUG
+ MR DO

95 F

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

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

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

ALBUM VIRGIN 2
+ AIRWOLF
+ CAULDRON
+ WORLD CUP FOOT 95 F
+ CHUCKIE EGG 2
+ TIR NA NOG

Nouvelle série Americana Des jeux supers à micro-prix

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

NOUVEAUTES!

ACROJETNF 95/145 F
BAT MANNF 89 F
BEYOND Forbidden Forest 95/145 F
CHAMPION Ship wrestling 95/145 F
CO & CONNF 119 F
COMMANDO "86" NF 89/129 F
CRUSADE IN EUROPE 95/145 F
CRYSTAL CASTLENF 95/145 F
CYBERUNNF 95 F
DAN DARE 95
DECISION in the DESERT 95/145 F
GALVANNF 89 F
GEMSTONE WARRIOR 145 F
HIGHLANDERNF 89 F
HOT WHEELS 95/145 F
HUMAN TORCHNF 89/139 F
YE AR KUNG FU II NF 89/129 F
1942 NF 95/145 F
INFILTRATORNF 95/145 F
JEUX sans FRONTIERESNF 89/129 F
KNIGHT ON THE DESERT 89/139 F
MAG MAX NF 89/129 F
MIKIE NF 89 F
MONOPOLYNF 175 F
MOVIE MONSTER 145 F
NIGHT SHADENF 95 F
PAPER BOYNF 95/145 F
PHALSBERGNF 179 F
PHANTASIE NF 145 F
QUESTRON ND/145 F
ROLLER COASTERNF 89/135 F
STREET HAWKNF 89/129 F
STRIKE force harrierNF 95/145 F
SUPER HUEY 2NF 95/145 F
SUPERSTAR PING PONGNF 95/145 F
TEMPLE OF TERRORNF 95/145 F
THE GREAT ESCAPENF 89 F
THE RETURN of the FISTNF 95/129 F
VIETNAMNF 95/145 F



HIT PARADE C/D

ALTERNATE realtyNF ND/145 F
BIGGLESNF 95 F
BOMB JACKNF 89/139 F
BOUNDERNF 89 F
CAULDRONNF 79 F
CAULDRON 2NF 95/135 F
COMIC BAKERYNF 89 F
COMMANDONF 85/135 F
DESERT FOXNF 89/139 F
GERMANY 85 95/145 F
GHOST N GOBBELINSNF 95/145 F
GREEN BERETNF 89/129 F
HYPERSPORT 89 F
INTL KARATE 69 F
KENNEDY APPROACHNF 89/139 F
KNIGHT GAMESNF 95/145 F
LEADER BOARDNF 95/145 F
MACADAM BUMPERNF 145 F
MIAMI VICE NF 89 F/129 F
NEXUSNF 95/145 F
PARALLAX NF 89/129 F
PING PONGNF 89/125 F
PSI 5 trading companyNF 89/135 F
RAMBONF 45/139 F
REBEL PLANETNF 89/139 F
REVS 95 F
SCRABBLENF 185 F
SILENT SERVICE NF 95/145 F
SKYFOXNF 95/125 F
SOLO FLIGHT NF 95/145 F
SORCERYNF 95 F
SUMMER GAMES IINF 89/139 F
SUPER BOWL 95 F
SUPERCYCLE 95/145 F
TEMPLE OF APHAINF 89/139 F
THE GOONIESNF 89/139 F
THE WAY of exp fistNF 85/125 F
THE WAY of the tigerNF 95/145 F
ULTIMA 4 ND/145 F
V!!!NF 89 F
WARRIORS OF RAS 95/145 F
WINTER GAMESNF 89/139 F
YE AR KUNG FUNF 89/125 F

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

ASYLUM NF
BEACH HEAD 2 NF
BLACK WHICHE NF
BLUE MAX 2001 NF
BOUNTY BOB str, back NF
BRUCE LEE NF
BUCK ROGERS
DRAGON SKULL NF
ENTOMBED NF
FIGHT NIGHT NF
FORT APOCALYPSE NF
KUNG FU MASTER NC
GHOSTCHASER
GROGS REVENGE NF
HARDBALL
IMHOTEP
INDIANA JONES
PACMAN
POLE POSITION
SUPERMAN
SUPER ZAXXON
THE DAMBUSTERS
TIGERS IN THE SNOW
TIME TUNNEL
ZAXXON
LEGEND OF AMAZONE WOMEN
ROCK'N WRESTLE
OUTLAWS

BACK to the futureNF 95 F
BALL BLAZERNF 75 F
BATAILLE d'AngleterrenNF 119 F
BATAILLE pour MidwayNF 119 F
BRIAN JACK 89 F
BUD BLITZNF 95 F
COLOSSUS CHESS IV 120 F
COMPUTER hit 10 vol.2 95 F
DESIGNER PENCILNF 95 F
DRELBS 95 F
DROP ZONENF 95 F

EIDOLONNF 95 F
ELECTROGLIDENF 89/129 F
ELITE 135 F
EUREKANF 249 F
F15 STRIKE EAGLE 145/145 F
FAIRLIGHT 9 F
FIGHTER PILOTNF 95 F
FIGHTING WARRIOR 85 F
FRANCK Bruno boxing 89 F
FRANKIES goes to HWDNF 89 F
FRIDAY THE 13 89 F
GHOSTBUSTERNF 95 F
GHOSTCHASERNF 75 F
GREAT ROAD RACENF 95 F
GYROSPOD 65 F
HACKLERNF 95 F
IMPOSSIBLE MISSIONNF 85/139 F
INFINISNF 119 F
INT SOCCER 145 F
JUMPJETNF 95 F
KERMIT STORY MAKER 95/145 F
KORONIS RIFT 95/145 F
LAW OF THE WESTNF 95/145 F
LITTLE COMPUTERNF 95 F
MASTER of the LAMPNF 95 F
MERCENARYNF 89 F
MIG ALLEY ACENF 89/149 F
MUSIC STUDIO NF 99/149 F
NATO COMMANDER 89 F
NEVER ENDING 89 F
OPERATION CYBORGNF 115 F
PADDIRACNF 119 F
PARADROID 79/135 F
PENTOGRAMNF 85 F
PITFALLNF 95 F
PITSTOP 2NF 89/139 F
RACING destruction 95 F
RAID OVER MOSCOWNF 89/139 F
RED ARROWSNF 89 F
RED HAWKNF 89 F
RESCUE on FractalusNF 95/145 F
ROCKY HORROR show 89 F
SAUCER ATTACKNF 95 F
SCALEXTRIC 115 F
SHADOW FIRENF 95 F
SHOGUNNF 95 F
SOLO FLIGHT 145/145 F
SPACE DOUBTS 95 F
SPACE SHUTTLE 95 F
SPITFIRE ACE 95 F
SPY VS SPYNF 95/125 F
SPY VS SPY IINF 95/125 F
STAR ship Andromeda 95 F
STRIP POKERNF 89 F
SUPER HUEY 95 F
THEATRE EUROPE NF 110 F
ULTIMA III 199 F
URIDIUM 95 F
VEGANF 145 F
WEDO DIMENSIONNF 95 F
WIZARDS LAIR 95 F
WORLD CUP 86NF 95/145 F
ZORRONF 89/139 F

NOUVEAUTES

CAULDRON 2NF 89 F
CYBERUNNF 89 F
DESERT FOXNF 95 F
DOUBLE TAKENF 79 F
1942NF 79 F
GALVANNF 79 F
GHOST N GOBELINSNF 79 F
HIGHLANDERNF 79 F
HUMAN TORCHNF 89 F
INFILTRATORNF 85 F
INTERNATIONAL karateNF 75 F
JEUX SANS FRONTIERESNF 79 F
KNIGHT RIDERNF 89 F
KNIGHTMARE RALLEYNF 79 F
KONAMI'S GOLFNF 79 F
KONAMI'S TENNISNF 79 F
KUNG FU MASTERNF 89 F
LEADER BOARDNF 95 F
MIAMI VICENF 79 F
MOVIE NF 89 F
NIGHTMART RALLYNF 79 F
PAPER BOYNF 79 F
PSI 5 TRADING COMPANY 79 F
REBEL PLANETNF 89 F
REVOLUTIONNF 85 F
SILENT SERVICE NF 95 F
STREET HAWKNF 79 F
SUPERMANNF 95 F
THE GOONIESNF 95 F
THE GREAT ESCAPENF 79 F

HIT PARADE

ALIEN HIGHWAY 79 F
BATMANNF 75 F
BEACH HEAD 2NF 85 F
BIGGLESNF 95 F
BOMB JACKNF 85 F
BOUNDERNF 79 F
COMMANDONF 75 F
COMPUTER HIT VOL2 95 F
GREEN BERETNF 89 F
HYPERSPORT 85 F
MACADAM BUMPERNF 120 F
MATCH DAYNF 65 F
PING PONG KONAMI 89 F
POLE POSITIONNF 85 F
RAMBONF 85 F
SCRABBLENF 185 F
SHADOWFIRENF 915 F
SKYFOXNF 79 F
SPY-VS-SPYNF 95 F
SUPER TEST DECATHLON 49 F
THE DAMBUSTERNF 89 F
THE WAY OF EXPL, FIST 89 F
THE WAY OF THE TIGERSNF 89 F
V!!!NF 85 F
WINTER GAMESNF 89 F
WORLD CUP 86NF 89 F
YE AR KUNG FU 75 F
ZORRONF 85 F

SPECTRUM INCROYABLE!

THEY SOLD A MILLION 3 NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER 95 F
+ RAMBO
+ FIGHTER PILOT
THEY SOLD A MILLION 2 NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (tennis)
+ KNIGHT LORE 95 F
+ MATCH DAY (foot)
THEY SOLD A MILLION 1 NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON 95 F
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY
ARCADE HALL OF FAME NF
+ RAID OVER MOSCOW
+ BLUE MAX
+ FLAK 95 F
+ HUNCHBACK II
+ ROCCO
ALBUM VIRGIN 2
+ AIRWOLF
+ CAULDRON
+ WORLD CUP 95 F
+ CHUCKIE EGG
+ TIR NA NOG

10 COMPUTER HITS 79 F
A VIEW A KILLNF 105 F
ALIEN 8NF 95 F
BACK TO THE FUTURE 89 F
BALL BLAZER 85 F
BATAILLE d'AngleterrenNF 119 F
BATAILLE MidwayNF 119 F
BRIAN JACK 49 F
CAULDRONNF 89 F
EUREKANF 249 F
FIGHTER PILOTNF 89 F
FIGHTING WARRIORNF 79 F
FRANK BRUNO BOXING 85 F
FRANKY GOES TO HWDNF 95 F
GHOSTBUSTERNF 89 F
GUNFRIGHTNF 89 F
HIGHTWAY ENCOUNTERS 95 F
IMPOSSIBLE MISSIONNF 85 F
LEGEND OF AMAZONE NF 95 F
MILLIONAIRENF 119 F
MINDSHADOW 85 F
NIGHT SHADENF 89 F
PENTAGRAMNF 95 F
PITFALL IINF 89 F
RED ARROWSNF 95 F
RESCUE ON FRACTALUSNF 79 F
ROCK'N BOLTNF 89 F
ROCK'N WRESTLENF 89 F
SABOTEUR 85 F
SWORDS AND SORCERY 95 F
THE UNDERWURDENF 65 F
THEATRE EUROPE NF 119 F

ainsi que du caractère œ et AE, mais leur emploi nécessite le recours à la notice pour repérer sur quelle touche du pavé numérique frapper. Autre ennui, plus passager lors des premières utilisations : on se perd un peu dans la profusion des moyens d'obtenir le même résultat : avec la touche de fonction, en cliquant le menu déroulant ou celui de bas de page, avec le curseur qui se déplace sur le texte et réactive certains modes utilisés dans les zones qu'il traverse. On peut « rattraper » des erreurs en utilisant la fonction « restyle » qui permet des modifications sans refrapper le texte. A noter aussi, la facilité de mettre des caractères en

indice (décalés vers le bas) ou en exposant (décalés vers le haut, comme pour les appels de notes ou les puissances). Le second logiciel, *DB Master One*, offre la possibilité à des gens n'ayant jamais eu entre les mains de logiciel de gestion de fichiers de créer, remplir, trier et imprimer des fichiers. Ne se refusant rien pour séduire des utilisateurs que l'austérité de la fonction effaroucherait, *DB Master* permet des fiches ou des titres de rubriques, de taille, forme et couleur choisies transformant la gestion de fichiers, fort honnêtement assurée d'ailleurs, en une grande séance de coloriage. (Disquettes Atari pour Atari ST, 1 000 francs).

D.S.

G.I s'en-va-t-en guerre

Guillemot International, qui bouleverse régulièrement le marché du soft depuis quelques mois a livré ses secrets à *Tilt*. Edifiant !



« G.I. », ces initiales célèbres ne désignent pas seulement de redoutables soldats américains. C'est aussi le nom d'une entreprise bien de chez nous, Guillemot International, connue des ama-

teurs de jeux pour son catalogue de vente par correspondance bien rempli. Ce n'est pourtant que la partie visible d'un iceberg qui vogue dans les eaux turbulentes du commerce depuis 1939. L'ouverture il y a deux ans d'un département software s'inscrit dans une stratégie de diversification des activités de cette entreprise familiale. Cinq frères, jeunes et dynamiques, sont aux commandes de la branche informatique qui emploie une trentaine de personnes. L'un d'eux, Yves Guillemot, répond à nos questions :

— **Tilt :** Yves Guillemot, quelles sont vos activités au sein de l'entreprise ?

Y.G. : Je m'occupe de tous les gros comptes : Paris et les centrales d'achats. Nous effectuons des livraisons très rapides de logiciels sélectionnés par nos soins. Nous commençons aussi à proposer aux centrales des packs spécifiques de logiciels portant leur marque.

— **T :** Vous étiez avant tout connus des utilisateurs de jeux informatiques à cause de votre service de vente par correspondance. Pourquoi abandonner aujourd'hui cette activité ?

Y.G. : Cette activité qui nous a permis de nous implanter sur le marché ne représentait que 5 % de notre chiffre. Nous l'avons interrompue à la demande de nos clients revendeurs.

— **T :** Quelle part du marché des logiciels de jeu pensez-vous représenter ?

Y.G. : Nous devons représenter environ 40 %. Nous avons pris la place de leader à la fin du premier semestre. Ce sont nos fournisseurs, principalement anglais, qui nous ont donné ces

indications. Nous fournissons plus de mille points de vente sur toute la France. Ce sont des clients réguliers mais nous avons aussi beaucoup d'autres clients qui font des actions ponctuelles au moment des fêtes.

— **T :** Comment réagissez-vous face à des initiatives telles que Micropool ?

Y.G. : Micropool est un regroupement de distributeurs dont le but est de prendre des licences sur des produits étrangers afin d'en avoir l'exclusivité. Notre réponse a été d'avoir une société en Angleterre, Imperial Software, qui achète sur le marché libre. Les Français sont toujours tentés par des contrats exclusifs.

— **T :** Comment se répartissent vos ventes, par machine ?

Y.G. : Amstrad : 60 %. En deuxième position, il y a Commodore avec environ 20 %.

— **T :** Et en troisième position ?

Y.G. : Vous avez Atari, surtout avec le ST, puis M.S.X., Amiga...

— **T :** On commence à percevoir l'émergence d'une demande concernant les jeux tournant sur les compatibles P.C. Combien de ces jeux sont présents sur votre catalogue ?

Y.G. : Pour l'instant, je pense qu'on en a moins d'une dizaine. Cela reste encore marginal. En revanche, nous avons déjà pris des contacts un peu partout aux U.S.A. et en Angleterre en vue de la sortie de compatibles Amstrad pour être les premiers dans cette distribution.

— **T :** Distribuez-vous aussi des jeux pour Apple ?

Y.G. : Nous avons quelques jeux sur Apple mais du fait des copies et de l'organisation des possesseurs d'Apple, nous avons préféré en faire très peu car on en vend la première semaine et c'est terminé après.

— **T :** Les effets de l'accroissement du parc de matériel « haut de gamme » comme l'Amiga ou les Atari ST se font sentir de manière significative sur l'évolution du marché du logiciel ?

Y.G. : On sent déjà une percée des 520 et 1040 ST, l'Amiga suivant aussi mais touchant une clientèle beaucoup plus professionnelle. Ce

qui risque en revanche de révolutionner le marché, c'est l'arrivée de l'Amstrad compatible PC. Nous pensons qu'il va se produire la même chose qu'à la sortie du CPC 464. Tous les logiciels sur PC ayant un quelconque intérêt pourront être distribués sur le marché français du fait de l'énorme demande qui va apparaître.

— **T :** Les notices accompagnant vos logiciels sont-elles traduites en français ?

Y.G. : On se dirige vers une généralisation des notices en français. La difficulté vient du fait que le marché anglais est huit fois plus important qu'un marché français considéré comme mineur par les éditeurs. Il y a donc un retard qui est en train d'être comblé.

— **T :** Pouvez-vous prendre l'initiative de faire traduire les textes constitutifs des jeux d'aventure ?

Y.G. : Il y a sur ce plan des prévisions. Nous comptons traduire dans le texte certains jeux ayant un grand potentiel en France. Il nous faut pour cela l'accord de l'éditeur puisque nous devons intervenir à l'intérieur du programme. La traduction doit être faite dans l'esprit du jeu, ce qui pose parfois problème. Traduire de l'humour anglais en français n'est pas toujours évident.

— **T :** Dans votre entreprise, qui fait les tests et la sélection des logiciels ?

Y.G. : On fait les tests nous-mêmes et tous les télévendeurs le font aussi. Tout le monde s'amuse à tester les jeux.

— **T :** Avez-vous l'intention d'étendre vos activités à l'importation de matériel ?

Y.G. : Pour l'instant non, mais nous y pensons. Derrière le nouvel Amstrad, il y aura certainement beaucoup de travail à faire. J'ai pris moi-même des contacts à Hong Kong durant l'été dernier pour voir ce qui se faisait en matière de compatibles PC, cartes, extensions, imprimantes. Hong Kong reste une ville extraordinaire pour l'informatique ! Signalons aussi que G.I. prépare pour le mois d'octobre un concours promotionnel, une sorte de jeu de piste à l'échelle du pays consistant à rassembler des informations essaimées par-ci par-là. Passionnés de communication, à vos modems !

Propos recueillis par Jean-Philippe Delalandre

Antiriad ou la légende de l'armure sacrée

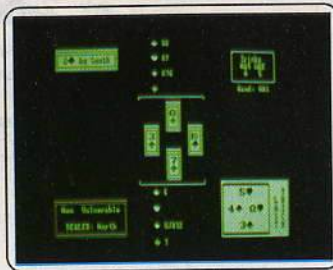


La dernière production de Palace Software après *Cauldron I et II* : « *Antiriad ou la légende de l'armure sacrée* ». Une aventure-action avec pour notice, une bande dessinée. Voir test dans le prochain numéro.

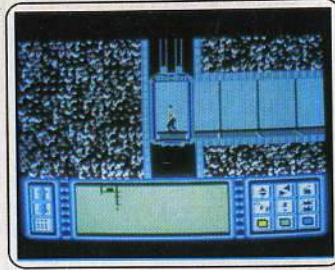
TILT JOURNAL



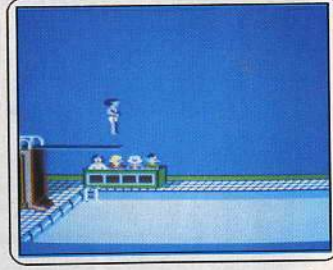
Biggles : un « intégré de jeu ». Plusieurs phases existent : combat aérien, poursuite dans les camps ennemis, etc. Si l'on échoue dans une partie, on passe à une autre phase. Mais la réalisation ne tient pas ses promesses, surtout au niveau du graphisme. (Disquette Mirrorsoft pour C 64/128. Prix : B. Intérêt : ★★★).



Bridge player : permet de se divertir grâce à ce jeu de carte. Les adversaires sont de qualité et la présentation correcte. De plus, le graphisme est assez fin ; bref un bon petit logiciel. Pour les connaisseurs : la notation est celle de Stayman et Blackwood. (Disquette CP Software pour PCW. Prix : C. Intérêt : ★★★).



Impossible mission : sur Amstrad ressemble tellement à V que l'on est en droit de penser que l'un des deux a copié l'autre. Le principe du jeu (arriver à détruire l'ordinateur central) reste le même, sauf qu'il n'est pas possible de tirer dans Impossible mission. (Disquette et K7 Epyx/D3M pour Amstrad. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



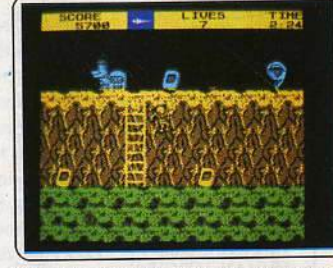
Amstrad goldhits : avec notice en français. Beach Head II : Raid ! (Raid over Moscow » rebaptisé, l'objectif reste de provoquer un méga-Tchernobyl), Alien 8 ou la version 2001 de l'Arche de Noé, Daley Thompson's super test sportif. Beaucoup d'action ! (K7 US Gold France pour Amstrad. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



Rebel planet : de l'aventure cosignée Ian Livingstone... Vous devrez sauver le monde, menacé par l'impérialisme intergalactique des dangereux Arcadiens ! Il vous faudra détruire sans pitié « l'Ordinateur royal » qui contrôle les esprits des troupes ennemies. (K7 Flying Fantasy pour C 64. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).

Coup d'œil

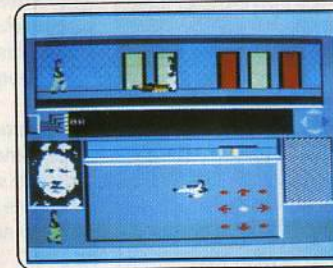
Les toutes dernières nouveautés du mois, en un bref panorama. Pour ceux qui veulent tout savoir et se doivent de tout essayer. Parmi ces logiciels tous ne sont pas promis au même avenir. Voici l'avis de nos spécialistes.



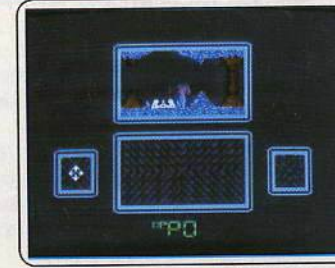
Gosts'n-goblins : dextérité et réflexes assureront la longévité de vos aventures sautillantes. Les mauvaises rencontres fondent sur vous du ciel comme de sous terre. Les huit vies passent plus vite qu'une. Les décors lisibles recèlent bien des esprits, lutins et dragons. (K7 Elite pour Spectrum. Prix : B. Intérêt : ★★★).



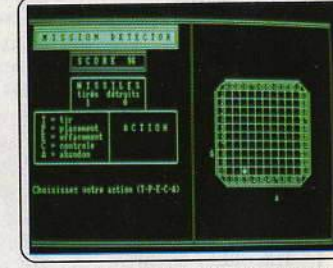
Las Vegas video poker : une adaptation trop fidèle des pokers façon salle d'arcade où rois, valets et dames défilent sur un jack-pot amélioré. Loin du bruit et de la foule, les mises et changements de cartes perdent de leur saveur ; les pertes ou gains de leur attrait. (K7 Mastertronic pour C 64. Prix : A. Intérêt : ★★★).



Nexus : synthèse réussie entre action et aventure. Vous infiltrerez un gang de trafiquants de drogue pour délivrer un ami, journaliste, capturé lors de son enquête et communiquer des informations concernant le réseau à votre journal. Animé et prenant. (Disquette US Gold pour Amstrad. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



Hocus focus : notre ami doit prendre en photo les inventions du professeur Potty, cachées dans différents objets se trouvant dans sa demeure souterraine. Ce dernier, par sécurité, a peuplé ses caves de méchants mutants. Un jeu d'aventure-action correct. (Cassette Quicksilva pour Spectrum. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



Mission detector et force 4 : deux programmes de réflexion pour PCW. Le premier rappelle la bataille navale, mais en moins bien ! Il faut isoler et détruire l'ennemi. Dans le second, il faut aligner quatre pions, cela dans n'importe quel sens. Il ressemble à Puissance 4 (Disquette Cobra Soft pour PCW. Prix : B. Intérêt : ★★★).



Arac : que faire d'autre dans cet univers de labyrinthes de haies que pourchasser les insectes ? Incorruptible justicier du monde végétal, robot zébulonesque monté sur ressort, vous crachez des filets à longueur de temps. Un jeu de capture qui peut être captivant. (K7 Addictive Games pour C 64. Prix : B. Intérêt : ★★★).



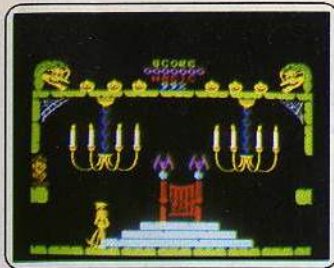
Ping pong : ce logiciel de tennis de table existe enfin pour Amstrad. Il est de moins bonne qualité que l'original, mais il concerne tout son attrait. Revers, lift, lobe, tout est permis. Ce programme est très agréable, et la réalisation est de très bonne facture. (K7 Imagine pour Amstrad. Prix : A. Intérêt : ★★★★★).



Huchback III : le troisième de la série vous replonge dans le Moyen Âge et ses mystères. Les graphismes sont toujours aussi peaufinés, la bande sonore fantastique. De plus, l'analyse de syntaxe a été corrigée et améliorée, ce qui rend ce soft réellement convivial. (K7 Ocean pour C 64/128. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



Sweevo's world : est une histoire de robot défaillant qui est aux prises avec une épreuve qui doit déterminer son avenir. Délirant, ce logiciel est de très grande qualité : graphismes et animation excellents, commandes précises, hélas le son ne suit pas. (K7 Gargoyle Games pour Amstrad. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



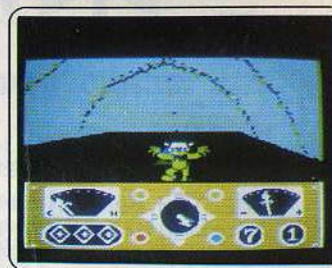
Cauldron II : tu as été sorcière, désormais tu seras citrouille ! Telle est la dure loi de *Cauldron*. 128 salles à explorer où la mort vous guette à chaque tournant. L'adaptation est excellente tant au point de vue graphisme qu'animation. Seuls les bruitages ont un peu souffert (K7 Palace, pour *Spectrum*. Prix : A. Intérêt : ★★★★★).



Confused : des puzzles animés. On choisit le motif, la taille des éléments et que le plus rapide gagne ! Reconstituer les sous-marins, avions et labyrinthes exige doigté, précision, et rapidité : le compteur tourne d'autant plus vite que le jeu est facile : (K7 ou disquette Bytebusters pour *M.S.X.* Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



Graphologie et biorythmes : le premier trace un portrait « spycologique » d'une personne, ceci grâce aux particularités de son écriture. Ces caractéristiques sont étudiées par l'homme, et interprétées par l'ordinateur. Le second trace des biorythmes ! (Disquette Cobra soft pour *PCW.* Prix : B. Intérêt : ★★).



The Eidolon : à bord de votre étonnante machine, vous parcourez les labyrinthes peuplés de monstres mythiques et inquiétants. L'adaptation sur *Apple* est excellente tant pour le graphisme que pour l'animation remarquable. Quant aux bruitages, ils sont toujours bien faibles. (Disquette Epyx, pour *Apple.* Prix : E. Intérêt : ★★★★★).



Saï combat : que le karaté soit ! Et le karaté fut, mais quel karaté ! Tout est possible : coup de pied retourné, frappe au tibia, à la tête et dans le dos, coups de bâton, bref on peut tout faire. Avec un seul joystick et dans des décors aux graphismes agréables (K7 Gasoline pour *Amstrad.* Prix : A. Intérêt : ★★★★★).



Now game 2 : excellente formule que celle de la compilation qui vous offre ici cinq logiciels pour le prix d'un. Malheureusement, seul *Cauldron* mérite qu'on s'y accroche... Pour le reste, *Air Wolf*, *Tir Na Nog*, *Chickie Egg II* et *World Cup II*, on reste dans la moyenne... (K7 Virgin pour *C 64.* Prix : B. Intérêt : ★★).



Chickin chase : retrouvez les tribulations de notre coq gardien de poulailler qui doit protéger les œufs de la voracité des intrus et satisfaire sa belle. L'adaptation ne fait rien perdre à ce logiciel, ni dans sa réalisation graphique et son animation, ni bien sûr à son humour (K7 Firebird, pour *Spectrum.* Prix : A. Intérêt : ★★★★★).



Law of the west : assumerez-vous votre fonction de shérif avec héroïsme ou lâcheté ? Serez-vous plus habile pour séduire les femmes et tuer les innocents que pour faire régner l'ordre ? Humour, suspense et interactivité, découvrez enfin votre Moi profond. (K7 Accolade pour *C 64.* Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



N.O.M.A.D. : forces des mondes libres et réseau criminel intergalactique se livrent un combat sans merci. Gross, génie de l'antibien, tend des pièges au robot que vous pilotez à travers les couloirs du port spatial. Murs magnétiques et robots-brutes, rien ne vous sera épargné. (K7 Ocean pour *C 64.* Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



Kung-Fu master : tout votre art sera nécessaire pour délivrer la belle prisonnière. Les ennemis sont nombreux et leurs attaques varient. L'adaptation de ce logiciel qui n'a pas réussi à nous séduire (*Tilt 33*) est meilleure quant aux décors, mais l'animation est plus lente (K7 Data East, pour *Spectrum.* Prix : A. Intérêt : ★★).



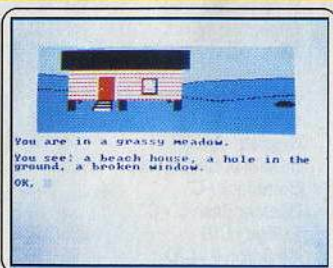
Drome : votre but dans la vie : désactiver les systèmes de défense et de propulsion d'un curieux engin. Quatre épreuves d'intérêt inégal vous opposeront à des chars rôdant dans un labyrinthe, à des protons qui ne demandent qu'à vous ioniser, à des motos et à des lasers. (K7 Aacksoft pour *M.S.X.* Prix : B. Intérêt : ★★).



The way of the tiger : vous plongez dans le monde mystérieux des ninjas. Vous devrez affronter de nombreuses épreuves telles que lutte au bâton, à l'épée, épreuve de karaté, et terrasser vos adversaires. En un mot, c'est magnifique. (K7 Gremis Graphics pour *C 64/128.* Prix : A. Intérêt : ★★★★★).



V : le V de la victoire ! Accompagné par une réalisation de bonne facture (graphisme très fin, animation de qualité, bande sonore honnête), vous devrez lutter contre d'affreux extra-terrestres. Seul regret, le panel de contrôle n'est pas facile à maîtriser. (Disquette Ocean pour *C 64/128.* Prix : A. Intérêt : ★★★★★).



Sea search : armé d'un détecteur de métaux et de bouteilles d'oxygène, partez à la recherche de trésors perdus. Si les requins sont affamés, pirates et sirènes sont tout aussi dangereux. Une aventure animée en couleur très attrayante. (Disquette Microdeal pour *IBM* et compatibles. Prix : C. Intérêt : ★★★★★).



Green beret : sur une musique plus sautillante que martiale, le petit para saute, grimpe et s'aplatit sous les balles, tire sur tout ce qui bouge, faisant disparaître les ennemis dans un nuage de vapeur rose. Un classique redouté des joysticks. Quatre parties prendront une minute. (K7 Imagine sur *C 64.* Prix : A. Intérêt : ★★★★★).



Germany 85 : un graphisme simple, mais un paysage varié pour des stratégies réalistes. Un maillage hexagonal du territoire permet six directions de déplacement. La fonction auto-exécution termine les mouvements de vos troupes en cas de paresse. (K7 Transatlantic Simulation pour *C 64.* Prix : B. Intérêt : ★★).

LE SPÉCIALISTE ATARI®

Atari

UNE TECHNOLOGIE DE POINTE POUR TOUS

PROMO

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

520 STF + Rom + 1 moniteur couleur 5 990 F

Unité centrale 512 K clavier azerty et lecteur 360 K intégré, équipé d'un cordon Péritel pour brancher sur votre télévision ou moniteur couleur.

Imprimantes Citizen, Epson, Star

Compatibles Atari, NLQ, friction-traction,

à partir de **2 490 F**

1040 STF livré avec rom 9 990 F

Unité centrale 1024 K, un lecteur disk 3 1/2 p. intégré 720 K double face avec moniteur monochrome haute résolution 640 x 400.

Livré avec Logo-Basic, Néochrome et traitement de texte. Notice en français.

Avec moniteur couleur 11 990 F

Moniteur monochrome H.R.	1 990 F
Moniteur couleur H.R.	3 990 F
Lecteur disk SF 354 - 360 K	2 000 F
Lecteur disk SF 314	
double face 720 K	2 700 F
Disquettes vierges	250 F
Boîte de rangement	195 F
Modem Emulcom,	
émulateur Minitel disponible	850 F
Disk dur 10 mega	6 990 F
First word + DB master	990 F
Digitaliseur d'images	
professionnel	3 490 F

JEUX

Arena	330 F
Black cauldron	390 F
Borrowed time	255 F
Brattacas	330 F
Cards	199 F
Deep space	375 F
Hacker II	255 F
leader board	299 F
Little computer people	290 F
Major motion	199 F
The pawn	239 F
Silent service	295 F
Spiderman	199 F
ST karat	225 F
Sundog	330 F
Sword of kadesh	390 F
Trilogy of Apshai	350 F
Time bandit	310 F
Winter games	345 F
Universe II	270 F

UTILITAIRES EN CASSETTES

Gestion familiale - C	150 F
Amslettre (trait. text.)	150 F
Gestion de fichiers - C	150 F
Multigestion - C	150 F
Microgestion - C	195 F
Gestion de stock - C	245 F
Easycalc - C	195 F

UTILITAIRES EN DISQUETTES

Datamat	
(gestion fichier français)	450 F
Textomat	
(trait. texte français)	450 F
Gestion de stock	320 F
Gestion de fichiers	345 F
Gestion familiale	290 F
D.A.M.S.	
(Assem/Desassemb/Moniteur)	395 F
C.A.O.	
(Conception assistée/par ordinateur)	360 F
Ludessin	195 F
Multigestion + CP Graph	290 F
Masterfile (gestion de fichier)	590 F
Wordstar pocket	750 F
D base II	790 F
Superpaint	395 F

LOGICIELS UTILITAIRES

Animator	299 F
CAD 3D	499 F
Cambridge lisp	1 490 F
D base II	1 190 F
DB master one	590 F
Easy draw	850 F
Haba writer II	895 F
Haba view	750 F
Laser base	990 F
Lattice - C	990 F
Macro-assembleur	490 F
Pascal	790 F
Megamax - C	1 590 F
Music studio	295 F
Paint works	370 F
Printmaster	390 F
Art gallery	270 F
Profortran	1 290 F
VIP	1 890 F
Plus paint	395 F
Textomat	450 F
Datamat	450 F
Calcomat	450 F
Système expert	1 590 F
Fast basic (cartouche)	890 F

LIBRAIRIE

Trucs et astuces	149 F
La bible du ST	249 F
Le livre du ST	249 F
Le livre du Gem sur ST	149 F
Le livre langage machine	
du ST	149 F
Graphisme et Son	149 F
Graphisme en 3D sur ST	179 F
Du Basic au C.	149 F
Bien débuter avec le ST	129 F
Livre du logo sur ST	149 F

MICROSTORY

Tél. 43.25.51.52 - 43.26.07.98
Horaires: lundi 14h30 - 19h • du mardi au samedi 10h - 13h et 14h30 - 19h

Venez découvrir le PC 1512, dernier-né de la gamme Amstrad compatible IBM, 512K, MSDOS et GEM à partir de 4900 F.H.T



CADEAU

Pour l'achat d'un Amstrad CPC

5 jeux + 1 manette de jeu ou 1 crayon optique

Amstrad CPC 6128

Monochrome

3 990 F

Credit: comptant 990 F
+ 12 mensualités de 285,13 F

Amstrad CPC 6128

couleur

5 290 F

Credit: comptant 790 F
+ 12 mensualités de 426,69 F

Amstrad CPC 464

monochrome

2 690 F

Credit: comptant 490 F
+ 12 mensualités de 208,69 F

Amstrad CPC 464

couleur

3 990 F

Credit: comptant 590 F
+ 12 mensualités de 322,35 F

Imprimantes DMP 200	2 290 F
Lect. disk + Contrôleur	1 990 F
Adaptateur péritel	390 F
Crayon optique	290 F
Adaptateur 2 joysticks	220 F
Synthétiseur vocal français	490 F
Câble imprimante parallèle	150 F
Disquette 3 pouces, les 10	350 F
Adaptateur peritel DMP2	490 F
Graphiscope II	NC
Modem Digitelec à partir de	1 490 F

Gold hits - C/D	110/160 F
Green beret - C/D	95/155 F
Impossible Mission - C	115 F
Infernal runner - C	140 F
Jumpjet - C/D	89/139 F
Kung fu master - C/D	110/149 F
La geste d'Artillac - C/D	235/250 F
Les mines du roi Aquantus - C/D	115/175 F
L'héritage II - C/D	135/175 F
Macarabo - C/D	135/175 F
Match day - C	89 F
Mandragore - C/D	235/250 F
Metro 2018 - C/D	170/180 F
Mission elevator - C	95 F
Nexus - C	105 F
Pacific - C/D	110/169 F
Paper boy - C	90 F
Ping-pong - C/D	89/155 F
Rally II - C/D	160/260 F
Saboteur - C/D	105/140 F
Sapiens - C/D	135/175 F
Scrabble - C/D	235/250 F
Shogun - C/D	105/155 F
Skyfox - C/D	105/170 F
Sorcery - C/D	99/140 F
Spindizzy - C/D	89/155 F
Spy vs spy - C/D	89/155 F
Room ten - C	99 F
Tennis 3D - C/D	140/190 F
They sold a million - C/D	109/145 F
The way of the tiger - C/D	95/135 F
Turbo esprit - C	105 F
V - C/D	95/135 F
Winter games - C/D	110/150 F
Yie ar kung fu - C/D	99/135 F
Zorro - C/D	99/135 F

LES DERNIERS HITS...

3D fight - C/D	140/240 F
5x axe - C/D	185/199 F
Affaire Vera Cruz - C/D	155/185 F
Alien highway - C/D	95/145 F
Balle de match - C/D	99/175 F
Bataille d'Angleterre - C/D	115/190 F
Batman - C/D	99/135 F
Biggles - C/D	105/165 F
Billie la banlieue - C/D	135/195 F
Bombjack - C	89 F
Boulder dash III - C	89 F
Bridge - C/D	235/250 F
Cauldron II - C/D	95/160 F
Commando - C/D	89/145 F
Dambusters - C	109 F
Equinox - C/D	109/159 F
Exploding fist - C	95 F
Fairlight - C/D	99/155 F
Fighter pilot - C/D	89/135 F
Foot - C/D	175/195 F
Ghosts'n goblins - C/D	89/135 F



Commodore

C 64 nouveau modèle + Geos
Graphic environnement system
(icônes et menus déroulant)

+ Lecteur cassette
+ Moniteur couleur
+ 1 manette de jeu
+ 6 jeux
4 450 F
Crédit : comptant 850 F
+ 12 mensualités de 340,95 F

1 C 64 nouveau modèle + Geos
+ 1 lecteur cassette + 6 jeux
+ 1 manette de jeu
2 550 F
Peritel
2 890 F
Crédit : comptant 690 F
+ 12 mensualités de 208,69 F

1 C 64 nouveau modèle + Geos
+ 1 lecteur disk 1541
+ 1 cadeau
3 990 F
Peritel
4 390 F
Crédit : comptant 990 F
+ 12 mensualités de 331,64 F

C 64 pal
1 790 F
Lecteur disk 1541
1 850 F
Moniteur couleur
1 990 F
Moniteur monochrome H.R.
40/80 colonnes pour C 128
1 150 F
MPS 803
1 590 F
Crayon optique
149 F
Capot de protection C 64
120 F



Capot de protection C 128
150 F
Modem Digitelec agree PTT
compatible Minitel
1 490 F
Modem Digitelec +
1 990 F
Modem Digitelec 2100
2 990 F
(intelligent)
Graphiscop II N.C.

LES HITS COMMODORE

Ace - C/D
109/150 F
Adventure Cst Set - D
175 F
Archon II - C/D
115/145 F
Batalyx - C/D
95/135 F
Batman - C
95 F
Biggles - C/D
105/145 F
Bombjack - C/D
99/155 F
Borrowed time - D
160 F
Boulder dash III - C/D
109/160 F
Cauldron - C
89 F
Cauldron II - C/D
105/160 F
Colossus chess IV - C/D
105/155 F
Commando - C/D
89/135 F
Crusade in europe - C/D
160/205 F
Danse macabre - D
165 F
Dragon's lair - C/D
99/135 F
Eidolon - C/D
105/155 F
Elite (français) - C/D
135/185 F
Empire - C
105 F
Ghost'n goblins - C/D
105/135 F
Golf Cst set - C/D
150/165 F
Goonies - C/D
105/135 F
Green beret - C/D
89/140 F
Gyroscope - C/D
99/150 F
Hardball - C/D
00/155 F
International karat - C
79 F
Karateka - C
105 F
Koronis rift - C/D
89/145 F
Kung fu master - C/D
105/145 F
Leader board - C/D
115/160 F
Legende des amazones - C
99 F
Little computer people - C/D
89/145 F
Mandrage - C/D
235/250 F
Masquerade - D
145 F
Mermaid madness - C/D
110/160 F

Miami vice - C/D
99/135 F
Knight riders - C/D
99/165 F
Paper boy - C/D
95/145 F
Pinball cst. set - D
170 F
Ping-pong - C/D
89/135 F
Pitstop II - C/D
109/155 F
Questron - D
150 F
Racing dst. set - C/D
155/160 F
Rambo - C/D
89/125 F
Raspoutin - C
95 F
Revs - C/D
140/170 F
RMS Titanic - C/D
109/160 F
Road race - C/D
105/145 F
Rocky horror show (128) - D
135 F
Saboteur - C
95 F
Shogun - C/D
105/145 F
Silent service - C/D
115/155 F
Skyfox - C/D
110/145 F
Solo flight II - C/D
105/150 F
Sorcery - C
95 F
SPY VS spy II - C/D
110/155 F
Starship Andromeda - C/D
115/145 F
Summer games I - C/D
109/155 F
Summer games II - C/D
95/155 F
Supercycle - C/D
105/165 F
They sold a million II - C/D
105/165 F
Ultima III - D
150 F
Ultima IV - D
185 F
Uridium - C/D
99/150 F
V - C/D
105/135 F
Way of the tiger - C/D
115/155 F
Winter games - C/D
99/155 F
World cup carnival - C/D
109/165 F
Yie-ar kung fu - C/D
89/125 F
Zorro - C/D
89/145 F

SUPER PROMO

1 C 64 + 1 1541
3 490 F
1 C 64 + 1 lecteur cassette + 6 jeux + 1 manette de jeu
2 190 F
Peritel
2 590 F
Imprimante Star NL 10 C
3 250 F
Imprimante Citizen 120 D
3 250 F
Interface Commodore Citizen 40 col
490 F
C 128
2 950 F
C 128 - D
5 990 F
1571
2 790 F
Moniteur couleur H.R.
2 890 F
40/80 colonnes avec câbles (voir photo)

1 C 128
5 190 F
+ 1 moniteur couleur
+ 1 lecteur cassette
+ 1 manette de jeu + 6 jeux
Crédit : comptant 690 F
+ 12 mensualités de 426,69 F

1 C 128 azerty + jane
+ 1 lect. cassette + 1 manette jeu
+ 6 jeux
3 250 F
Peritel
3 650 F
Crédit : comptant 650 F
+ 12 mensualités de 285,13 F

1 C128 + 1 1571
5 590 F
1 C 128 D
+ 1 moniteur couleur H.R.
8 990 F
Crédit : comptant 990 F
+ 12 mensualités de 760,35 F

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

Amiga

Super promo 12.990 F

1 Amiga 512 K

+ 1 moniteur couleur H.R. + 1 souris + 2 lect. disk.
+ gestion de fichier + tableur + agenda
17 250 F

Extension 2 mega
7 500 F
Disk dur 20 mega
nous consulter

Digitaliseur de son stereo
2 250 F
Digitaliseur d'images
2 990 F

LOGICIELS

Deluxe paint
890 F
Deluxe print
890 F
Aegis image
790 F
Aegis animator
1 290 F
Aegis draw
1 590 F
Music studio
390 F
VIP
1 990 F
Lattice C
1 150 F
Mcc pascal
890 F
Brattacas
360 F
Sky fox
350 F
King quest II
NC
Seven cities of gold
350 F
Marbel madness NC
255 F
Borrowed time
255 F
Etc...

UTILITAIRES

Art studio - C/D
175 F
Basic 128 - D
390 F
Power plan - D
550 F
Swift 128 - D
450 F
Music system - C/D
250/310 F
Datamat - D
350 F
Cassette d'alignement
110 F
Textomat - D
350 F
Profimat - D
350 F
Swift calc 128 - D
590 F
Datamanager 128 - D
590 F
Tool + extra-tool
290 F
Game maker - C/D
150/199 F



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

BON DE COMMANDE :

à retourner à MICROSTORY
14, rue de Poissy, 75005 PARIS

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

commande le matériel suivant

pour la somme totale de :

Frais de port softs 20 F, matériel nous consulter

Règlement :

chèque ☐ mandat ☐ carte bleue ☐

Signature : Date :

DEMANDE DE CRÉDIT

Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit

Matériel :

Montant de la commande

Nombre de mensualités (de 4 à 24) :

Je joins à ma demande le versement comptant

chèque ☐ ccp ☐ mandat-lettre ☐

Signature : Date :

règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY



Date exp. Signature

Offres valables dans la limite des stocks disponibles.



C'EST NOUVEAU. C'EST SONY.

HBF 700F L'INTELLIGENCE EVOLUTIVE.

Avec le système HIT BIT, premier système véritablement né de la compatibilité, SONY vous a ouvert les portes d'un nouveau monde de la micro-informatique, d'une nouvelle forme d'intelligence: l'intelligence évolutive.

Aujourd'hui, c'est nouveau, c'est SONY, c'est le HBF 700F, c'est l'intelligence en puissance. Une mémoire utile de 256 Kilo-Octets RAM auxquels viennent s'ajouter 128 Kilo-Octets RAM de mémoire d'affichage. 384 Kilo-Octets en tout. L'exceptionnelle capacité de mémoire du micro-ordinateur SONY HBF 700F n'a d'égale que la multiplicité de ses applications, qu'elles soient professionnelles, utilitaires ou ludiques.

HBF 700F SONY. UNE PROGRAMMATION SIMPLE.

Le HBF 700F SONY possède de une mémoire morte de 64 Kilo-Octets pour le langage BASIC qui, étendu à la version 2 du MSX, met ses performances à la portée de tous.

HBF 700F SONY. LA PUISSANCE CREATIVE.

Avec sa mémoire d'affichage de 128 Kilo-Octets Vidéo RAM, le HBF 700F vous autorise 9 modes d'affichage parmi lesquels 1 mode de 256/212 points affichés où vous pourrez utiliser simultanément 256 couleurs, grâce à son écran géré en "BIT MAP". Pour la création musicale aussi, le HBF 700F vous offre des performances exceptionnelles. Il possède un circuit générateur de sons à 3 voies simultanées sur 8 octaves avec un générateur de bruit et un réglage de niveau sonore.

HBF 700F SONY. LA PUISSANCE PROFESSIONNELLE.

Le HBF 700F SONY possède un clavier francisé AZERTY détachable professionnel. Le HBF 700F est doté d'une multitude de fonctions pratiques, conservées en mémoire, même en cas d'extinction de l'appareil, grâce à une batterie incorporée: horloge digitale, calendrier, pré-réglage du mode d'affichage écran, centrage de l'écran, mot de passe confidentiel, Bip sonore.

Le lecteur de disquette, incorporé dans l'appareil, au standard international SONY 3 pouces 1/2, vous permet de stocker 720 Kilo-Octets, une fois la disquette formatée. Ces disquettes sont double-face, double densité. Le HBF 700F vous est livré avec 5 logiciels sur disquettes.

HBF 700F SONY. DES LOGICIELS PROFESSIONNELS.

LOGICIELS "BUREAU" (HI-BRID): C'est le logiciel pratique. Vous disposez d'une calculatrice, d'un agenda, d'un calendrier, d'une horloge et des fonctions du DOS. La gestion de ce logiciel se fait par icônes et fenêtres.

LOGICIELS "TRAITEMENT DE TEXTE" (HI-TEXT): Déplacement et effacement des mots, marge et tabulation, numérotation automatique des pages, paramétrage de l'impression...

LOGICIELS "TRAITEMENT DE FICHIER" (HI-BASE): Recherche rapide, choix du critère de sélection, impression de fiches...

LOGICIEL "TABLEUR" (HI-CALC): Modification des paramètres et calcul instantané, fonctions arithmétiques et scientifiques.

LOGICIEL "GRAPHIQUE" (HI-GRAPH): Création graphique d'histogrammes et de courbes en deux et trois

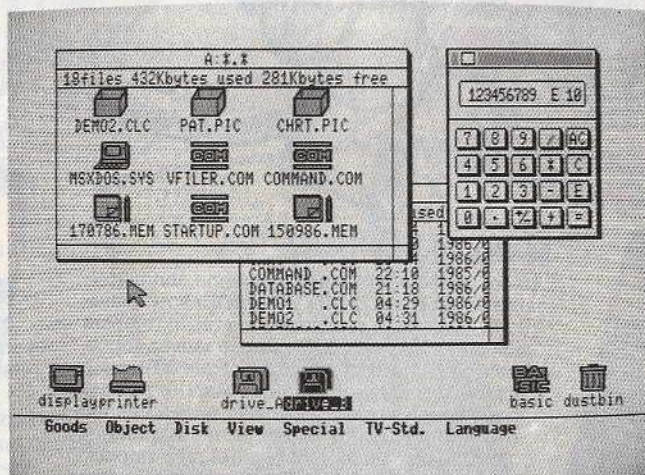
dimensions. Vous pouvez enfin mélanger textes, fichiers, tableaux et graphiques dans un même document (mailing).

HBF 700F SONY - LA SOURIS

L'utilisation de tous ces logiciels est facilitée par la souris, livrée avec le HBF 700F, qui vous permet de travailler directement sur l'écran.

HBF 700F SONY. DES PERIPHERIQUES PERFORMANTS.

Vous pouvez bien sûr connecter sur votre HBF 700F les périphériques performants de la gamme SONY: imprimantes, 2^e lecteur de disquettes, manettes de jeux, créateurs graphiques, cartouches au standard MSX, magnéto-cassettes, moniteurs informatiques.



HI-BRID

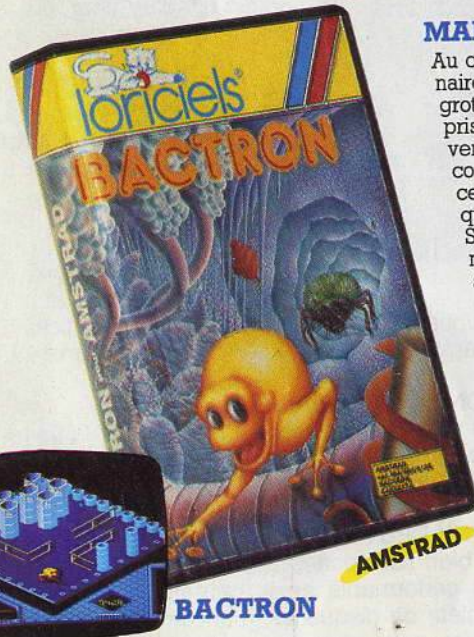
SONY

Loriciels fait



MARACAÏBO

Au cours d'une mission sous-marine, ton partenaire 009 se laisse piéger alors qu'il inspecte une grotte : une grille se referme sur lui, le retenant prisonnier. Un seul moyen pour le sauver, retrouver la clé qui ouvre la grille avant que 009 ne succombe au manque d'oxygène. Mais les puissantes ennemies te harcèlent. Mines de fonds, attaques de plongeurs, le danger ne te quitte pas. Sache éviter les requins et les algues empoisonnées, mais n'oublie pas 009... Sa réserve d'oxygène s'épuise rapidement ! Une Aventure Arcade pleine de suspens...

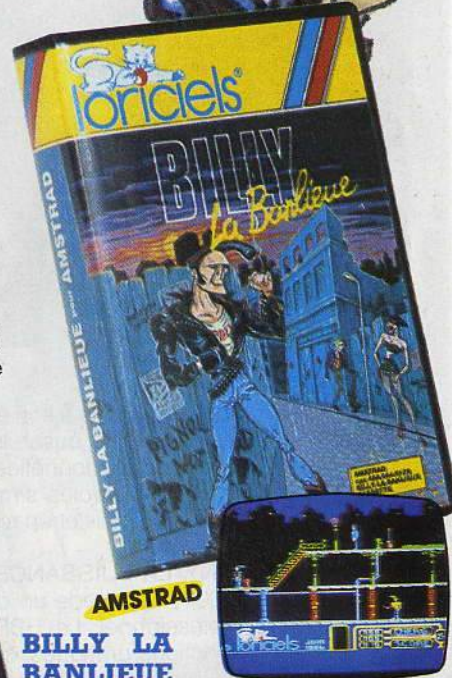


BACTRON

Bactron, c'est le premier soft antibiotique, le héros du corps humain, que tu guideras dans les dédales de ton corps pour éliminer les virus qui te rongent. Bactron combattra pour te sauver. La lutte sera sans merci ! Mais n'oublie jamais que tu joues avec ta vie... Garde courage ! Si Bactron peut te sauver, il peut aussi te perdre, car tu ne pourras plus t'en passer... une drogue en somme !



AMSTRAD



AMSTRAD

BILLY LA BANLIEUE

Connais-tu Billy, le rocker pas craignos qui hante la zone en quête d'aventure ! Le monde de Billy, c'est Nini Jolie, une minette "canon" mais très nerveuse. C'est aussi Bob, le "Dieu du Sax", et Punky le baroudeur... un dur ! Mais Billy, ce qu'il préfère, c'est les jeux vidéo (il y clique toutes ses "tunes"). C'est un pote, Billy, mais parfois, y fait pas gaffe, et quand les "Keufs" rôdent, y'a danger... Mais comme dit Billy : "Les Képis, y m'ont pas peur". Il a du cran, ce mec, alors le provoque pas, sinon ça saigne... Parole de Billy !

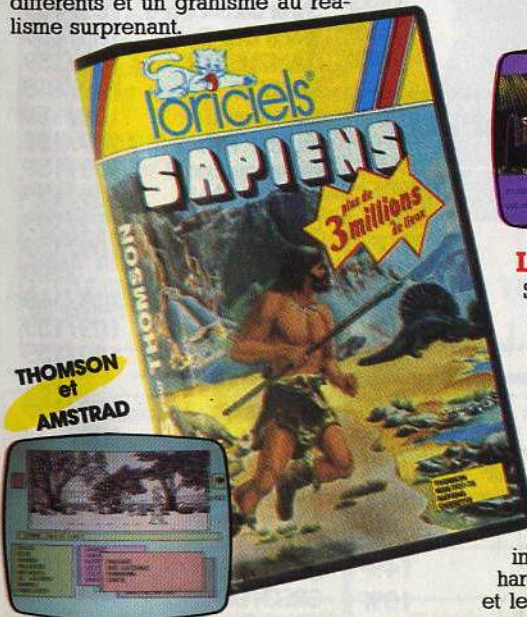
revivre vos micros...

*Une nouvelle génération de softs
à tout fracasser !!!*



SAPIENS

"Il y a 1.000 siècles, l'aventure humaine commençait".
Tu es Tauroc, un homme de Néanderthal, et tu parcoures les plaines et collines, combattant l'homme et l'animal, luttant pour survivre dans un monde hostile et sauvage. Les épreuves feront de toi un guerrier, un chasseur ... ou un homme mort. Souviens-toi, Tauroc, que ta force, c'est aussi ton intelligence... Bonne chasse! Sapiens, c'est plus de 3 millions de lieux différents et un graphisme au réalisme surprenant.



LE TEMPLE DE QUAUHTLI

Souviens-toi de l'Aigle d'or... Tu viens d'apprendre qu'un aigle identique se trouve dans un vieux temple Amazonien. Tu pars à sa recherche, t'enfonçant dans la moiteur de cette jungle hostile, remontant les rivières au mépris des piranhas affamés. Tu trouveras peut-être ce temple mystique mais ne crie pas encore victoire. Il te faut maintenant déjouer les pièges qui t'attendent, repousser les indiens dont les flèches au curare te harçèleront sans cesse. Auras-tu la force et le courage d'aller au bout de cette nouvelle aventure ?

loriciels®

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

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

**GRATUIT
LORICIELS NEWS
SPECIAL RENTREE**

Je désire recevoir LORICIELS NEWS, le journal d'information sur vos produits.

Nom
Prénom Age
Adresse
Ville C.P.

Votre matériel
Joindre 3 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'expédition

Avez-vous un Miqitel ? * ☐ OUI ☐ NON

* Cochez la case correspondante.



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 DE 14H A 19H. DU MARDI AU SAMEDI 10H A 20H. DIMANCHE DE 14H A 18H

GAMME COMMODORE 64

1	C64 Pal	1890
2	C64 Secam peritel	2190
3	Lecteur K7 1530	320
4	Lecteur Disq 1541	1890
5	Impr MPS 801	1490
6	Moniteur vert + son	990
7	Monit blanc+son	1190
8	Moniteur couleur	2490
9	Adaptateur pal/secam	590
10	Adapt Peritel/Antenne	500

GAMME COMMODORE 128

13	C128 Pal+JANE	3250
14	C128 Sesam peritel	3490
15	Lecteur Disq 1571	3290
16	Moniteur 1901 hte resolution	3790
17	C128 D(128+1571)+ JANE	6790

AMIGA 14200 ttc

Tel 47 66 11 77

NOUVEAU
C64 Peritel
+ Lect 1541
+ 1 Disq Jeu
4290 Frs

AMSTRAD Mono/Coul

CPC 464	NC/NC
CPC 6128	NC/NC
PCV 8256	5990F
DRIVE FD1	1590F
Doubleur joy	190F

5 JEUX + 1 JOY GRATUITS
AVEC L'AMSTRAD

OFFRES C64 & C128

19	2+3	2490F
20	2+4	3990F
21	1+3+6	2990F
22	1+3+8	4490F
23	1+4+8	5990F
24	1+4+8+5	7290F
25	14+16	6490F
26	14+3	3690F
27	13+4+8	7290F
28	13+15+16	9990F
29	17+16	9990F

NOUVEAUTES K7/DISQ

ACROJET	/290F
SILENTSERVICE	109/169F
ULTIMA IV	/190F
BORROWED TIME	/169F
GREEN BERETS	109/159F
EARTH OF AFRICA	/290F
KNIGHT GAMES	109/159F
SUPER CYCLE	109/169F
EURYDIUM	109/159F
MOVIE MAKER	/189F
DRAGON'S LAIR	159/199F
MERCENARY II	109/169F
ALTERBO	/199F
JET	/570F
NEXUS	109/159F
BOMB JACK	109/159F
NIGHT RIDERS	109/159F
STREET HAWK	109/159F
OMEGA PLANETE INVI	259/259F
LEADER BORD	109/169F
SOLD MILLION 2	129/159F
CAULDRON 2	109/159F
GHOST BOBELINS	109/169F

GOLD HITS

Summer Games	129/159F
Summer Games 2	109/159F
Winter Games	109/159F
Impossibl Mission	109/159F
POWER CARTRIDG	475F
MIAMI VICE	109/159F
DANDARE	109/159F
Zorro	109/159F
Goonies	109/159F
Skyfox	119/159F
Karateka	119/159F
Commando	109/159F
Rambo	109/159F
Kennedy Approach	149/149F
Elite	149/199F
PAPER BOY	109/159F
Ultima 3	/189F
KNIGHT RIDER	109/159F
Exploding Fist	99/159F
SPINDIZZY	109/159F
Spy vs Spy 2	119/169F
TAU CETI	109/159F
Dambusters	99/149F
Fighter Pilot	109/159F
GAME MAKER	159/199F
Time Tunnel	109/159F
Kung fu Master	109/159F
Superman	59/149F
Ping Pong	109/159F
Rasputin	109/159F
Trilogy APSHA1	/200F
Flight Simulator2	420/570F
Year Kung Fu	109/159F
BARD'S TALE	/420F

SOFT AMIGA

HINDSHADOW	255F
BORROWED TIME	255F
HACKER	255F
BOLDENOLDIES	390F
ARCHON	290F
ONE ON ONE	290F
BRATACCAS	290F
ARTICFOX	290F
DELUXE PAINT	1090F
VIP (LOTUS 1,2,3)	1990F
AEBIS (IMAGES)	790F
AEBIS (ANIMATOR)	1290F
AEBISDRAW	1590F
BIZMOZ	420F
COOK FINANCIAL BOOK	450F
ANALIZE	1090F
INSTANT MUSIC	450F
MARCEL MADNESS	290F

LOGICIELS APPLE

Ultima IV	590F
LAW OF THE WEST	390F
News Room	590F
BARDS TALE	350F
Winter Games	250F
Summer Games 2	250F
American challeng	390F

10 DISQUETTES 3"	450F
10 DISQUETTES 5",25	99F
10 DISQUETTES 3",55F	250F
10 DISQUETTES 3",50F	300F
QUICK SHOT2	100F
QUICK SHOT9	149F
JOY CONTACT	189F

AMSTRAD K7/DISQ

Sorcery	99/145
EQUINOX	109/159
Tau Ceti	109/159
Contamination	139/189
Sold a Million 2	129/149
KNIGHT RIDER	109/159
COMMANDO	109/159
PACIFIC	139/189
Zorro	109/
Vera Cruz	/250
Kung Fu Master	109/159
DAN DARE	109/159
3D Grand Prix	109/149
Sky Fox	119/169
L'HERITAGE	249/249
Strike Force Har	109/159
Impos Mission	109/159
BATMAN	109/159
GOLD HITS	129/159
Sword&Sorcery	109/159
Word Cup Carni	109/159
DAMBUSTER	109/159
SHOGUN	109/159
Cauldron II	109/159
Fighter Pilot	109/159
Highway Enc 2	109/159
SAI COMBAT	109/159
Cauldron	99/149
BOULDER DASH3	109/159
ELITE	/289
WINTER GAMES	109/169
Rambo	109/159
Hacker	109/159
TOMAHAWK	/159
Fairlight	109/159
N.O.M.A.D	109/
Way of Tiger	109/159
Geste Artillac	249/249
Mandragore	290/290
V	109/
Bomb Jack	109/159
GREEN BERETS	109/159
ZOMBIE	/159



LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON



REMISES ET SERVICES D'ENFER ELECTRON

5% POUR L'ACHAT DE 2 LOGICIELS, 10% POUR 3, 15% POUR 5
LIVRAISON PARIS GRATUITE POUR ACHAT SUPERIEUR A 1000F
EXPEDITION PROVINCE GRATUITE POUR ACHAT SUPERIEUR A 3000F



LA GAMME XL XE ET PERIPHERIQUES

1	130XE (128KRAM)	990F
2	DRIVE 1050	1490F
3	LECTEURK7	290F
4	IMPRIMANTE 1029	1490F
5	MONITEUR VERT+SON	990F
6	QUICKSHOT II	100F
7	Adaptateur Antenne	550F
8	(1+3+5JEUX+6)	1350F
9	(1+2+5JEUX+6)	2490F
10	(1+3+5+5JEUX+6)	2290F
11	(1+2+5+5JEUX+6)	3390F
12	(1+2+4+5+5JEUX+6)	4790F

LA GAMME ST ET PERIPHERIQUES

13	520 STF (Drive Inté gré +2Log + souris)	3990F
14	Monit mono SM 124	1990F
15	DRIVE 3,5 1M°	2700F
16	DRIVE 3,5 500K	2000F
17	1040STF (DriveInté gré +5Log +souris) +Monit mono SM124	9990F
18	Monit coul SM 1224	3990F
19	Impr PD 80 FUJI	2990F
20	Impr STAR NL 10	3990F
21	Impr ATARISM804	2490F

520 STF + Moniteur couleur HR
6 990 Frs

DISQUE DUR SH 204 20M° 7000F

**SYSTEME RESIDENT ST
POSE IMMEDIATE.
GRATUIT pour tout achat d'un ST**

**VOTRE 520ST/STF EN 1024K ram
DELAI 1 SEMAINE.**

**DEPANNAGE TOUS MICROS
HORS GARANTIE
DELAI 1 SEMAINE**

LOGICIELS POUR 520 & 1040 STF

BORROWED TIME	255F
BRATACCAS	370F
MINDSHADOW	255F
KING QUEST II	420F
HACKER	255F
SUNDOG	420F
MURRAY & ME	190F
WINTER GAMES	350F
ARENA	300F
WINNIE THE POOH	290F
FLIGHT SIMULATOR II	570F
BLACK CAULDRON	420F
THE PAWN	249F
TIME BANDIT	290F
TRILBY OF APSHAI	390F
ROBIE	390F
MUSIC STUDIO	390F
LEADER BOARD	290F
DEEP SPACE	350F
SILENTSERVICE	390F
HACKER II	260F
MEAN 18	420F
LITTLE COMP PEOPLE	390F
ST KARATE	275F



**AUTRES TITRES?
47 66 11 77**

UTILITAIRES POUR 520 & 1040 STF

DEGAS	390F
EMULCOM	890F
1ST WORD	590F
LASERBASE	1000F
RYTHM	200F
MEBAMAX C	1700F
DB MASTER	590F
FAST BASIC CART	890F
PRINT MASTER	370F
HDBASE (DBASE2)	890F
EASY DRAW	1490F
ART GALLERY 1	300F
CLOCK CARTRIDGE	500F
VIPTHEPROFESSIONAL	1890F
LATTICE C Metacom	990F
PASCAL Metacom	790F
ASSEMBLEUR	490F
DB MAN (DBASE3)	1190F
CAT 3D	475F
BOFFINT TEXTE	1090F
NVISION	390F
SYSTEN EXPERT	1590F
RHINOTOR	300F
ART GALLERY 2	350F

LOGICIELS XL/XE K7 DISQ

THE BOONIES	109F	159F
ZORRO	109F	159F
KARATEKA		329F
SPY VS SPY 2	109F	159F
FIGHTERPILOT	109F	159F
MERCENARY 2	109F	159F
BALL BLAZER	109F	169F
RESCUE ON FRACTALUS	109F	169F
KORONIS RIFT		159F
BOULDER DASH 2	109F	159F
KENNEDY APPROACH	149F	159F
AMERICAN ROAD RACE	109F	169F
HACKER	109F	169F
RACING DESTRUCTION SET		189F
BEACH HEAD 2		350F
RAID OVER MOSCOU		159F
FLIGHT SIMULATOR II		570F
SILENTSERVICE		169F
ALTERNATE REALITY		169F
SYNICALC		690F
SYNFILE		690F

**Disquette FREE
99 F**

**LEADER BOARD
pour XL XE
329F**

BON DE COMMANDE A RETOURNER REMPLI A ELECTRON 117 AVENUE DE VILLIERS 75017 PARIS (SOUS 48H DANS LA LIMITE DES STOKS DISPONIBLES) CREDIT CREG IMMEDIAT

QTE	DESIGNATION	PRIX
	PORT MACHINE + 50F	LOGICIEL +25F

PAYER PAR CB
N° :
DATE EXP : ... / ...
MONTANT : F
SIGNATURE

Nom
Adresse :
Ville : CP :
CI JOINT CHEQUE ☐ MANDAT POSTE ☐
CONTRE REMBOURSEMENT ☐ + 30F
J'ai un ordinateur:

TUBES

Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois



KNIGHT TYME

A la recherche du temps perdu

A la suite d'un événement peu commun Gimbal, le magicien, se retrouve catapulté au xxv^e siècle. Malheureusement pour lui, ses pouvoirs ne sont pas assez puissants pour qu'il puisse retrouver son époque. Sa seule chance est de trouver Klink, sorte de robot, qui possède le Datacube. Ce cube est une espèce de condensé de savoir, qui permet de trouver le chemin qui mène aux gardiens du Temps. Ces derniers en connaissent tous les secrets, et leur machine permet (peut-être) à Gimbal de retrouver son époque. Jeu d'aventure de qualité, *Knight tyme* se distingue surtout par son système dit « windimension ». Ce terme est la réunion de « window » et de « animation »,

cette technique « révolutionnaire » permet d'avoir accès à toutes les commandes grâce à des fenê-

tres qui s'ouvrent au milieu de l'écran : il suffit de sélectionner un mot avec le joystick ou le clavier, l'action qui en découle est immédiatement effectuée. Par ce biais, on peut prendre ou examiner un objet, lire un texte, lancer un sort, demander de l'aide. Ce système est très souple car il permet de s'affranchir de la barrière d'un analyseur syntaxique posant souvent des problèmes à ceux qui ne sont pas ou peu anglophiles, tout en restant plus compréhensible que le menu par icônes (où il faut faire toute une gymnastique intellectuelle pour interpréter, correctement le symbolisme). Ce système, offrant une réelle rapidité, se révèle assez agréable à l'usage. Le reste du jeu est au même niveau. Le graphisme est de très bonne facture, aussi bien en ce qui concerne les décors que Gimbal. L'animation est très correcte — une bonne habitude sur *M.S.X.* —, mais les couleurs sont « bizarres ». Peu lumineuses, assez tristounettes. Un point noir cependant : le son. Pas la moindre mélodie ne sort des entrailles numériques du *M.S.X.* sur lequel tourne ce programme, dommage. Malgré cela, ce logiciel reste un très bon programme. (Cassette Mastertronic pour *M.S.X.* existe aussi pour *Amstrad*.)

M.B.

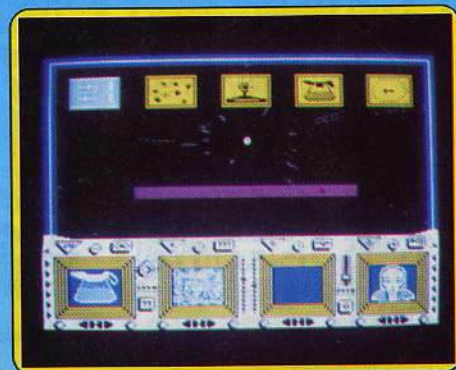
Type	_____	aventure / action
Intérêt	_____	★★★★
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★★
Son	_____	_____
Prix	_____	A

THE COMET GAME

Microbes sans frontières

Saviez-vous que la queue de la comète de Halley recèle des milliards de germes tous plus toxiques les uns que les autres ?

Un vaisseau a été dépêché de toute urgence pour tenter de stériliser cette dangereuse menace. Pour que le vaisseau et son passager parviennent à bon port et en bonne santé, vous devez veiller à plusieurs choses. Ces différentes tâches se succèdent au hasard. Ainsi, vous êtes amené à défendre le vaisseau contre les missiles ennemis. (Seul un tir bien ajusté d'une boule de plasma est en mesure de les arrêter). Mais vous devez faire vite car les missiles pleuvent de toutes parts. Parfois, c'est l'antenne du vaisseau qu'il faut réaligner pour obtenir la meilleure écoute et cela



avant que le temps imparti ne s'écoule. Dans d'autres cas, vous devez anéantir, toujours rapidement, les germes qui tentent de coloniser les conduites d'oxygène. A certains moments, vous êtes obligé de reprogrammer l'ordinateur en reproduisant une séquence d'allumage de diodes en temps limité.



Bien entendu, vous devez aussi tenir compte du bien-être du pilote. Pour cela, il lui faut du café. Vous en préparez en remplissant le réservoir, plaçant le filtre, etc. Une fois le café fait, il vous faut encore transfuser le breuvage dans le système de survie ! Si vous parvenez à rejoindre la comète sans dommage, l'ordinateur vous place en orbite. Vous devez alors tirer sur les sacs de germes pour débarrasser l'humanité de ce fléau. Un logiciel assez varié mais certains jeux sont un peu trop primaires. (Cassette Firebird pour Spectrum). J.H.

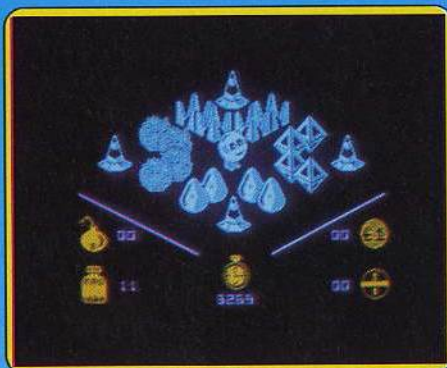
Type	action
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	A

MOLECULE MAN

Adieu monde cruel...

Sur cette cassette vendue à un prix défiant toute concurrence, vous trouverez deux programmes dont les vocations sont totalement différentes.

Le premier est un jeu de conception désormais classique. Pauvre molécule perdue dans un monde hostile, vous subissez les effets délétères de la radio-activité ambiante. Vos déambulations dans les allées d'un labyrinthe en trois dimensions n'ont qu'un but : vous emparer des seize



circuits qui vous permettraient d'actionner le téléporteur, unique planche de salut. Même si vous êtes convaincu que l'argent ne fait pas le bonheur, ne dédaignez pas les quelques roupies que vous pourrez trouver sur votre chemin : vous en aurez besoin pour acheter soit des bombes grâce auxquelles vous ferez sauter des obstacles trop gênants, soit des vitamines dont l'action régénérante

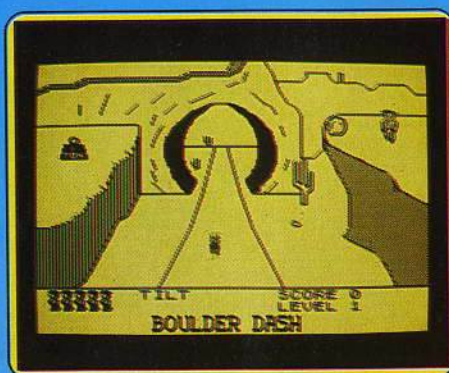


TUBES

prolongera sensiblement votre espérance de vie. Seule une stratégie rigoureuse de gestion de votre budget vous permettra de survivre !

Le programme annexe qui vous permet de créer vous même votre propre labyrinthe rend le jeu encore plus attrayant. En bon masochiste, vous n'hésitez pas à vous tendre les pièges dans lesquels vous ne manquerez pas de tomber ! Vous disposez pour ce faire d'un choix de quarante-deux objets représentés par des icônes. Le placement des figures sélectionnées s'effectue par positionnement du curseur à l'intérieur de la fenêtre correspondant à une portion du labyrinthe affichée lors du jeu. Le plan général peut aussi être visualisé à tout instant. Durant cette phase de construction, les parcours sont représentés en deux dimensions. Une fois stockés sur cassette, vos labyrinthes pourront être chargés grâce à une option spéciale figurant au menu du jeu. (Cassette Mastertronic pour Amstrad CPC 464, 664, 6128). J.-P. D

Type _____ action/création
Intérêt _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ A



CLIFF HANGER

Pièges

Vous incarnez Cliff Hanger qui tente d'arrêter par tous les moyens un bandit. Pour cela, vous devez utiliser les différents pièges que vous avez préparés. Chaque niveau vous impose de réussir à éliminer le bandit par trois à cinq moyens différents. Ceux-ci sont assez variés. Ainsi dans le premier niveau, vous pouvez simplement lui faire tomber un rocher sur la tête au moment où il passe dessous ou lui envoyer un boomerang ou une bombe que vous lan-

cez au bon moment. Il arrive que le piège ne soit pas situé près de vous et vous devez vous déplacer en empruntant la voie ferrée par exemple.

Au second niveau, les choses se compliquent un peu. Ainsi, pour la voie ferrée, changez l'aiguillage si vous ne voulez pas tomber et périr. Ce qui complique franchement les choses c'est que chaque piège a un temps de réaction et un impact différent ce qui limite beaucoup vos chances de succès. De plus, si dans les premiers niveaux, les pièges ne risquent pas de se retourner contre vous, il en va tout autrement dans les niveaux supérieurs. Ainsi en cas d'échec, le rocher que vous avez fait rouler en bas ricoche sur le flanc opposé de la montagne et revient vous écraser à moins que vous n'ayez pris la précaution de vous placer hors de sa trajectoire de retour. De même le boomerang, s'il ne touche pas son but, a toutes les chances de vous décapiter à moins que vous n'ayez baissé la tête au plus vite. Un jeu particulièrement varié et amusant, où les pièges font penser à ceux des dessins animés de Bip-Bip et Coyote. (Cassette New Generation Software pour Spectrum). J.H.

Type _____ action
Intérêt _____ ★★★★★
Graphismes _____ ★★★★★
Animation _____ ★★
Bruitages _____ ★★
Prix _____ B



SPLIT PERSONALITIES

T'as de beaux yeux...

Plus de pitié pour les cerveaux qui nous gouvernent ou les stars qui nous font baver. Elles tombent en morceaux et ne savent plus où donner de la tête dans ce pousse-pousse amélioré. Souvenez-vous, ces



damiers en plastique constitués de chiffres ou de lettres à réordonner qui peuplaient les cours de récréations d'antan. Ici, il s'agit de remettre le double menton lifté de Reagan en place, de rendre à Maggy ses dents de rongeur ou à Marilyn son cran platine. Pour corser le tableau, les minutes sont comptées et des éléments étrangers viennent encombrer le portrait. Ainsi parmi les différentes parties du puzzle appelées les unes après les autres, apparaissent des diamants, bombes, allumettes ou tasses de café. Utilisées à bon escient, elles apportent des bonus. Le robinet appliqué sur une bombe donne 5 000 points. Il faut faire vite car ce cocktail molotov explose dans les cinq secondes en emportant avec lui une de vos trois vies. Si vous n'y prenez garde, le nez de Reagan disparaît par une des portes coulissantes pour ne plus revenir. Tout est question de tactique et de réflexe. Les personnages digitalisés sont empruntés à l'actualité anglo-saxonne : Lady Di et Charles, Clive Sinclair, Maggy... Ce « célébrités en kit » est un jeu original, beaucoup plus ardu qu'il n'y paraît à première vue. (Cassette Domark pour C 64 et Spectrum). N. M.

Type	puzzle tactique
Intérêt	★★★★★
Graphismes	★★★★★
Animation	—
Bruitage	★★★
Prix	B

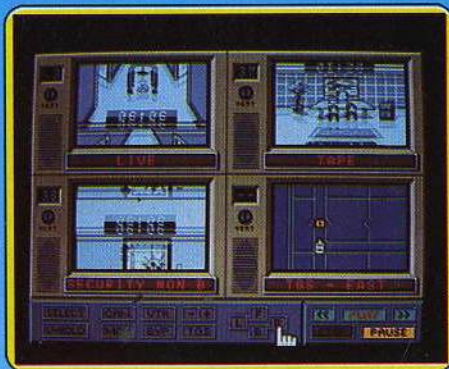
HACKER II

C.I.A. vs K.G.B.

Version Atari: d'après les renseignements parvenus à la C.I.A., le stratège soviétique Alexandre Cherkazov a mis au point un plan « simple mais dévastateur » pour renverser le gouvernement des U.S.A. Ces précieux papiers sont conservés dans la chambre forte d'un local gardé par le « Destructeur », rapide

robot alerté par les gardiens, surveillé par trente-huit caméras, et dont les couloirs résonnent au martèlement monotone des rondes permanentes. La C.I.A. croit, dur comme fer, à cette histoire et vous a envoyé sur place guider les trois robots qui serviront à subtiliser les documents.

La C.I.A. a réussi à déposer les engins dans



l'immeuble névralgique, mais a complètement oublié de vous livrer les plans de l'installation. Il faut comprendre l'agencement des locaux, le rythme et le trajet des rondes, la logique des déplacements des caméras mobiles. Vous télécommandez les mouvements d'un robot fouineur. Vous le voyez sur un écran, tandis que sur trois autres défilent les images de l'une des trente-huit

caméras, que vous choisissiez, ou encore des bandes archives des caméras que vous pouvez substituer au direct sur les récepteurs des surveillants pour tromper leur vigilance. Des images très réalistes. Minutie, patience et prudence seront mères du succès. Des codes donnent accès à la chambre forte. Mais, être repéré signifie que votre unité mobile sera inmanquablement réduite en minable tas de ferraille sous le marteau-pilon du « Destructeur » ! Une bonne sûreté de gestes, et un bon sens de l'orientation ne déparent pas le tableau. (Disquette Activision pour Atari ST)

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

Hacker II

Version Apple II : le jeu ne présente pas de différence notable avec la version pour Atari. L'écran monochrome avec ses mini-écrans, dont les images défilent, fait du jeu une épreuve dont vos yeux auront du mal à se remettre. (Disquette Activision pour Apple II.)

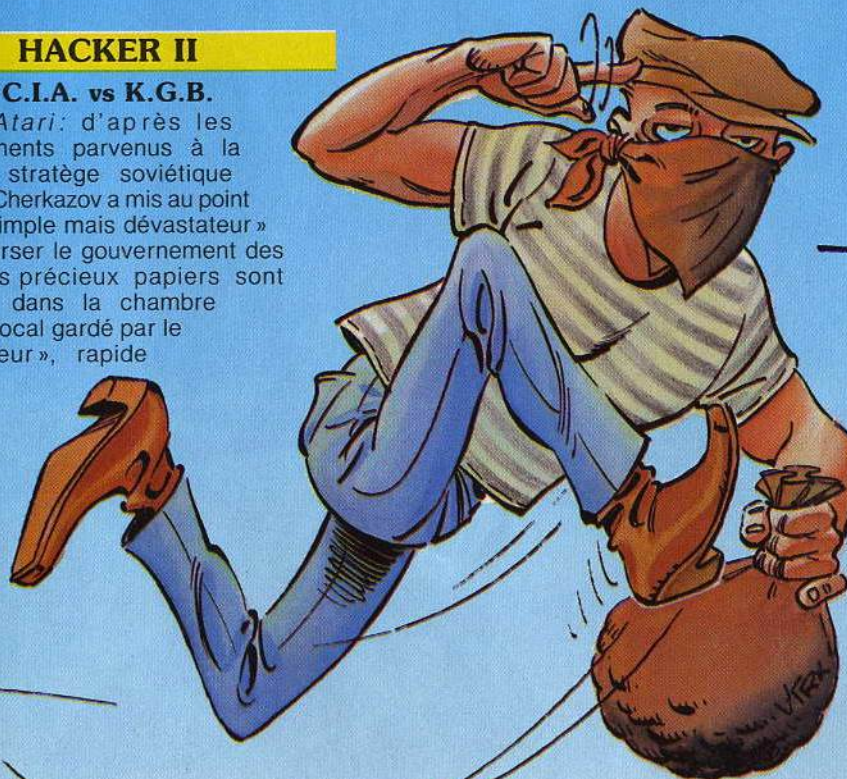
IL Y A DES
DESSINATEURS
QUI NE SAVENT
VRAIMENT PLUS
QUOI INVENTER
POUR SE FAIRE
REMARQUER!

Type	aventure/action
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Difficulté	★★★★★
Prix	D

Hacker II

Version IBM PC : peu de différence encore avec la version Atari et même sur l'écran monochrome du portable, le jeu ne perd rien de son intérêt ni de sa difficulté. Le graphisme, soigné, devient seulement moins réaliste. Le bruitage, lancinant à la longue se coupe avec profit. (Disquette Activision pour IBM PC) D.S.

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



TUBES

THE HALLEY PROJECT

Un voyage très spatial...

L'année 1985 ayant été marquée du sceau de la comète, il eût été étonnant que l'imagination des créateurs de jeux échappe à la contagion générale. Faudra-t-il attendre 76 ans la réapparition de logiciels centrés sur ce thème ? Toujours est-il que ce jeu est à la hauteur de l'événement.

L'Equipe de Navigation et d'Exploration Aérospatiale Lunaire et Planétaire (P.L.A.N.E.T.) vient de vous contacter. Une cassette audio et un dossier scellé vous ont été remis avec le logiciel. La voix enregistrée sur la bande magnétique vous donne en anglais des informations concernant votre mission avec le ton glacial qui sied à ce genre de circonstances. « Attention : la lecture du dossier sera considérée comme acceptation de la mission... ». Les dix objectifs à atteindre pour remplir votre contrat vous seront communiqués en vol.

Vous vous mouvez avec délices dans un univers de haute technologie. A cet égard, les possibilités de l'Amiga sont bien exploitées. Une musique plutôt funky vous

accueille : elle se fera entendre lors de l'approche de chaque planète. Installé dans le cockpit, vous disposez de commandes de vitesse et de direction (passé 300 000 km/s, un bond dans l'hyper-espace vous fera franchir des années-lumière sous les éclairs de l'écran). Le radar muni d'un zoom vous indique position des astres et direction à suivre. A travers le hublot, vous bénéficiez d'une vue imprenable sur les constellations lointaines qui vous servent de points de repère. Avec l'aide de la carte du ciel incluse dans le manuel, vous vous orientez facilement. Le jeu est passionnant. Parti d'une base située sur la comète, vous irez vous poser sur les astres mentionnés sur votre ordre de mission. Les planètes approchées grossissent à vue d'œil.



Le point fort de ce jeu tient au réalisme de la représentation des mouvements relatifs des planètes, de leurs satellites, du vaisseau spatial... L'éclairage des astres prend même en compte la position du soleil ! Après avoir copieusement tourné autour de votre objectif, vous entendrez enfin retentir un « bip-bip » vous signalant la présence d'une base. Il ne vous restera plus qu'à enclencher la commande d'atterrissage automatique pour découvrir des mondes nouveaux (figurés par une image fixe). Sur la Lune point de sélénites mais un drapeau américain oublié lors d'une expédition. Sur Terre, la vie bien sûr. Tout cela est bien fait, l'illusion est parfaite. On pourra peut-être regretter l'absence de crashes spectaculaires, ou de rencontre inopinée avec quelque astéroïde égaré, mais ce n'est là qu'une affaire de goût. (Disquette Mindscape pour Amiga.) J.P.D.

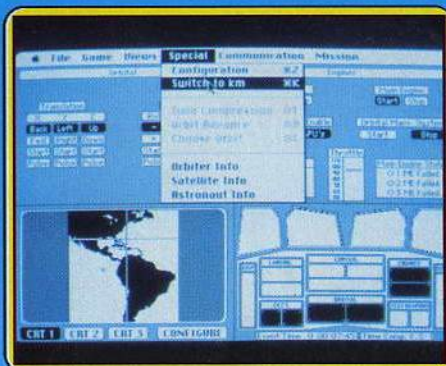
Type	simulation de vol spatial
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	E



ORBITER

Espace et navette

Simulateur de vol dédié à l'équipage qui périclète dans l'explosion de la navette. Deux disquettes pour garantir une haute fidélité par rapport aux commandes réelles, tout en permettant un vaste choix de missions : rendez-vous, réparation ou largage de satellites, vols d'entraînement sélectionnant seulement le départ ou l'atterrissage sur l'une des pistes existantes. Les communications avec la base s'affichent et sont dites par une voix de bonne qualité (en anglais, *of course* !), les commandes et écrans de contrôle, bien trop nombreux pour apparaître simultanément sont sélectionnés à partir d'un tableau de bord clairement structuré. Les manœuvres de haute précision : récupérer un satellite abîmé, le saisir avec le bras de la navette, le rentrer dans la soute requièrent plus d'attention que le décollage. Un compromis heureux entre les exigences de réalisme et l'utilisation ludique du simulateur prend la forme de la commande qui compresse ou dilate le temps du joueur



par rapport au temps de la simulation et la fonction qui suspend le déroulement du programme, autorisant la réflexion à la dernière seconde du compte à rebours. Les positions relatives de la navette et de ses objectifs se perçoivent à l'aide de représentations graphiques ou par coordonnées numériques. Un logiciel d'excellente qualité, révélant des charmes nouveaux au fur et à mesure de sa pratique. (Disquettes Spectrum Holobyte pour Macintosh 512.) D.S.

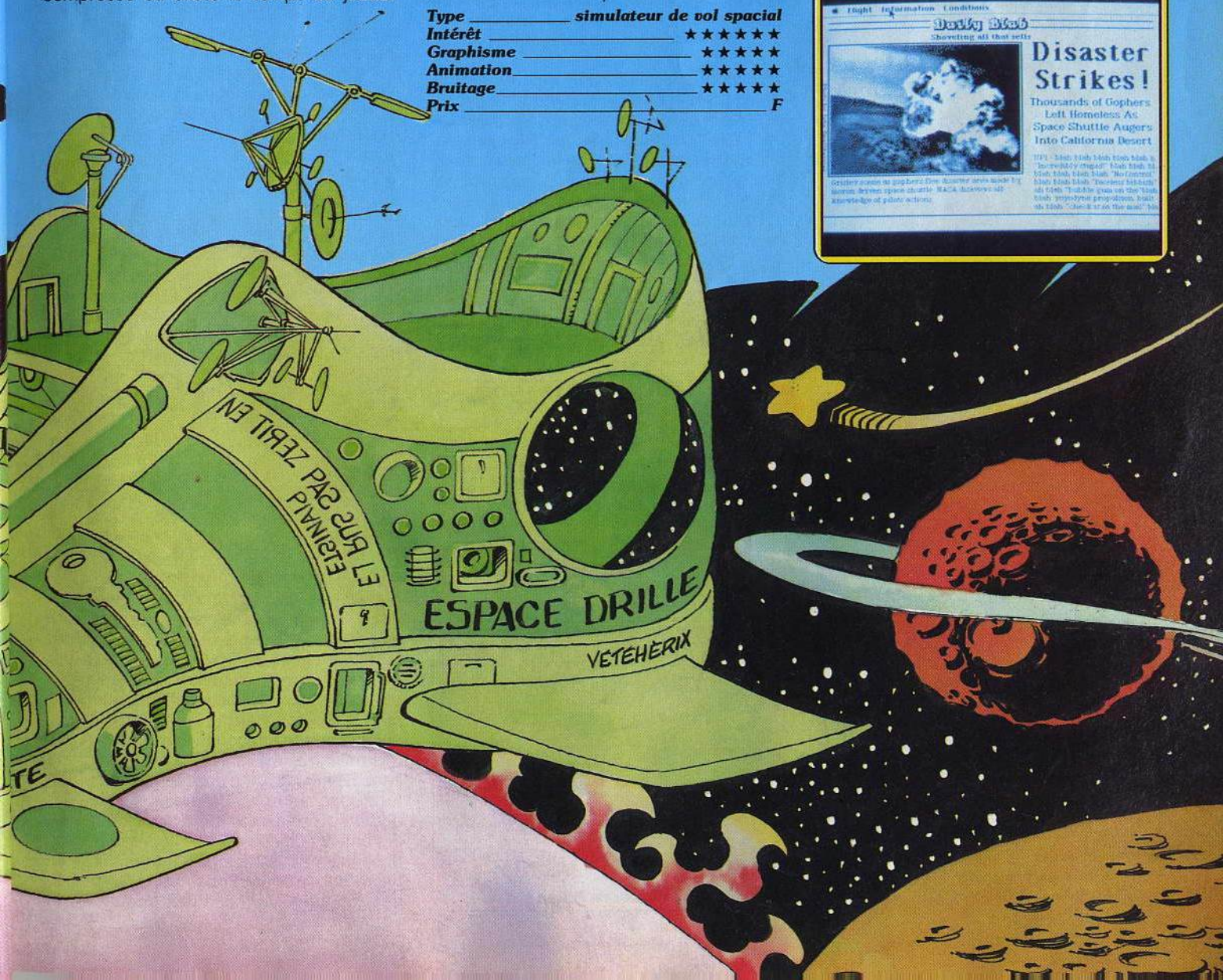
Type	simulateur de vol spatial
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	F

MAC CHALLENGER

Ça plane pour moi

Râlez pas, la notice le dit en toutes lettres : ce simulateur n'est pas un jouet. Et si vous avez osé relever le défi, c'est que seule une bonne dose de naïveté vous autorisait à penser prendre en main les commandes de la navette sans danger ! Il faut cesser de planer ! Reste que l'atterrissage, c'est-à-dire le crash dans le désert, sera aussi dur que la lecture du journal qui annonce votre mort sur fond de marche funèbre !

Y-a-t-il un pilote dans la salle ? Si la réponse est « non », *Mac challenger* se réduit à deux options : mettre le pilotage automatique, et l'arrêter au contact de la piste, auquel cas vous admirez en trois dimensions la qualité du dit pilotage. Ou alors vous utilisez le pilotage manuel, remettez votre âme entre les mains du créateur et attendez la mort en tripotant un tableau de bord strictement incompréhensible avant de savoir réciter par cœur la brochure d'accompagnement. ▶



TUBES

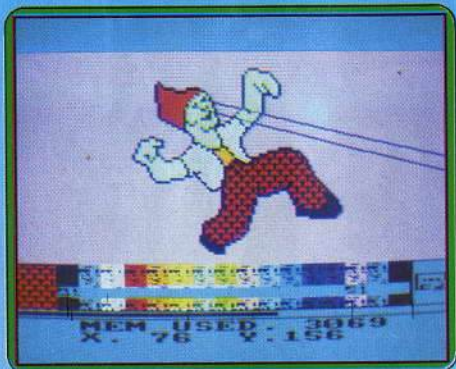
La simulation concerne seulement l'atterrissage, c'est-à-dire, en pratique, le crash. A moins que vous ayez comme projet principal immédiat de devenir pilote de navette spatiale. A cette condition l'achat de *Mac challenger* constitue la meilleure chose à faire pendant l'année à venir, et son utilisation occupera vos six prochains mois ! (Cassette Aegis Development pour Macintosh.) D.S.

Type _____ simulateur de vol spatial
Intérêt _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ F

THE IMAGE SYSTEM

Cachez ce dessin que je ne saurais voir...

Adeptes des graffitis, n'avez-vous jamais pensé à couvrir d'inscriptions diverses l'écran de votre micro ? De nombreux logiciels de création d'images sont prêts à vous



proposer leurs services pour que vous puissiez satisfaire à vos étranges penchants, bien qu'ils soient généralement destinés à un autre usage.

Examinons le cas de celui-ci, prévu pour tourner sur *Amstrad CPC 464 et 6128*. Le menu affiché paraît plutôt frugal. En bas de l'écran, vous verrez une palette de couleurs ainsi qu'une sorte de jauge indiquant l'espace mémoire disponible (vous pouvez d'ailleurs les faire disparaître à volonté). Déçu, l'amateur d'icônes se consolera en lisant le manuel dont il fera vite sa bible. Un rapide tour du propriétaire révèle les principales fonctions. Vous en verrez de toutes les couleurs : la palette en comporte seize mais peut être redéfinie. Vous disposez au total de vingt-sept couleurs utilisables en mode « plein » ou « transparent » (ce qui rend possible la superposition d'images ou de parties d'images). Vous pourrez aussi remplir les surfaces grâce aux huit textures proposées ou celles que vous aurez vous-même créées. Le système de tracé n'est pas, lui, des plus simples d'emploi. Vous serez pratiquement contraint de travailler pixel par pixel. Mieux vaut utiliser si possible les fonctions de tracé de lignes, de cercles ou de rectangles.

Vous n'aurez pas non plus la possibilité de choisir la largeur du trait. L'effacement est

obtenu par surimpression de la couleur du fond, ce qui n'arrange rien. Il est donc assez difficile de dessiner directement à l'écran, mieux vaut travailler sur un support transparent permettant un report facile de l'image. La souplesse d'utilisation n'est pas non plus au rendez-vous en ce qui concerne les classiques fonctions de déplacement, rotation, changement d'échelle... Ces opérations nécessitent un repositionnement de chaque angle du cadre. On est loin d'un fonctionnement en temps réel. De plus, l'image résultante peut présenter selon son degré de déformation des anomalies de coloration (quelques pixels peuvent faire les frais de l'opération) et une rupture dans la continuité des contours. Vous devrez donc vérifier lors de la coloration d'une surface qu'il s'agit bien d'une aide fermée si vous voulez éviter un débordement intempestif.

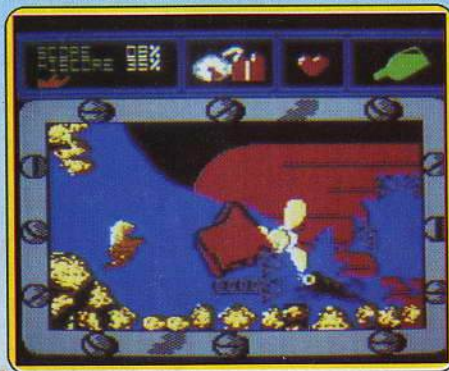
Vous pourrez enfin stoker ou charger vos dessins, mais attention : toute tentative de dépassement de la capacité de la mémoire centrale sera punie de bug ! Moyennant quelques précautions et un temps d'apprentissage assez court, vous pourrez créer des images intéressantes : après tout, l'essentiel dépend de vous ! (Cassette CRL pour *Amstrad CPC 464, 664, 6128*.) J.P.D.

Type _____ création graphique
Intérêt _____ ★★★★★
Accessibilité _____ ★★★★★
Potentialités _____ ★★★★★
Prix _____ B

MERMAID MADNESS

Donnez-moi un homme !

Myrtle n'a rien de la sirène de rêve, qui ensorcelle les marins de sa voix sirupeuse le soir au-dessus des joncs. Solide et charpentée, dans l'épanouissement de ces cent quatre-vingts kilos, elle a le charme massif de la buveuse de bière. On comprend les réticences de Gordon, infortuné élu qui en fait de plongeon, a atterri dans ses bras dodus. Depuis ce malheureux épisode il fait



tout pour échapper à ses assiduités et n'hésite pas à risquer la noyade pour éloigner sa belle. Vous incarnez Myrtle (on ne choisit pas toujours ses héros !) à la recherche de son plongeur favori dans une aventure-action classique. Les battements du cœur indiquent la proximité du bien-aimé. La bière qui tapisse le fond des océans est votre dopage et votre force. Les requins, poulpes, tortues et anémones sont vos ennemis. A chaque passage, ils pompent votre énergie avec un appétit dévorant. D'autant plus dangereux que Myrtle se déplace doucement, corpulence oblige. Le décor aquatique est joli mais lassant. En effet, la sirène ne peut explorer qu'une dizaine de salles dans un premier temps. Rien de plus décourageant que ces logiciels où le joueur est bloqué dès le départ.

Gordon est très vite localisé entre les pales de l'hélice. Il est facile de trouver la lanterne qui éclaire la grotte sous-marine. Tout se complique, par la suite, le préjudice est encombrant et inutile, les coraux infranchissables et le périmètre d'action singulièrement limité. Cette difficulté fera sans doute le bonheur des virtuoses du genre. Rien de bien nouveau dans *Mermaid madness*, si ce n'est un scénario rafraîchissant. (Cassette Electric Dreams pour *C 64 et Amstrad*.) N.M.

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

XARQ

Mission périlleuse

Xarqon est une planète très éloignée de notre système solaire : rien d'extraordinaire à cela, il en existe beaucoup d'autres dans la même situation. Pourtant, à y regarder de plus près, cette dernière révèle bien des particularités : sur une position stratégique pour la fédération galactique, Xarqon offre, sur sa surface, un océan sans limite. A des fins militaires évidentes, la création d'une base de surveillance est décidée. La structure spéciale de cette planète oblige les autorités à se décider pour une station intégralement autonome — ce nouveau type de base ne nécessite pas l'intervention de l'homme : la construction est assurée par des robots en fonction des directives de



l'ordinateur central, ce dernier est aussi chargé de la «vie» de la base (défense, réparations diverses, gestion du générateur d'énergie). Malheureusement, le système devient incontrôlable et le complexe se développe jusqu'à devenir une réelle menace pour la sécurité de l'empire ! Vous vous retrouvez donc sur Xarqon dans le but d'éliminer cette menace en détruisant le générateur d'énergie. Mais attention, les systèmes de défense de ce complexe sont très perfectionnés. Heureusement, la fédé-

velle multitâche et multiposte et une centaine de doigts pour gérer l'astronef. Bien sûr, au début, c'est dur. Les voyants clignotent, les messages vous parviennent et l'astronef progresse de façon totalement incontrôlée. Mais, très vite, on apprend à sauter de la salle des machines à l'arsenal, tout en communiquant avec le département des radars et en jetant un coup d'œil à la route suivie. Les actions s'enchaînent rapidement grâce au joystick qui passe de menus en sous-menus avec l'aisance qui vous fait défaut. Même le débutant qui ne comprend rien à rien peut s'amuser en tapotant le tableau de bord. D'autant que les six membres de l'équipage n'attendent pas ses ordres pour agir. La mission débute par le choix de la trajectoire et de l'équipage plus ou moins humain. (Ces deux premières options présentes sur les disquettes ont visiblement été supprimées sur la version cassette que nous avons testée. Un oubli passablement frustrant). Par la suite, vous parcourez les cieux, prêt à l'attaque. Avant de pulvériser l'adversaire, le scanner donne les



ration galactique a mis à votre disposition un «Nik-Nik Hi-Speed Hydraboat» qui devrait vous simplifier la tâche. Cette mission est vraiment périlleuse, mais la qualité de réalisation vous enthousiasmera tellement que vous oublierez les embûches. Des couleurs très belles et bien choisies, un graphisme magnifique, une animation de grande qualité, des commandes vraiment précises font oublier la faiblesse du son. Ce programme est exemplaire à plus d'un titre et il offre toutes les qualités d'un produit de référence. (Cassette Electric Dreams pour Spectrum). M. B.

Type	arcade
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Son	★★★★
Prix	B

PSI 5 TRADING COMPANY

Ravitaillement spatial

Ah ! la vie simple et tranquille des colporteurs d'antan n'est plus. Au xxv^e siècle, le colporteur est devenu guerrier, capitaine d'astronef et directeur d'une compagnie de ravitaillement interstellaire. Rien n'est simple, tout se complique. Il faut être mécano et stratège avec, de préférence, une cer-



indica-
tions sur son
degré d'animosité
ou sa force de frappe. Les armes
utilisées ont été préalablement sélection-
nées et classées par ordre de priorité. Dans
chaque département (navigation, salles des ▶

CIEL ! C'EST L'ENFER !



Dyade

Attention au décollage ! Vous entrez en enfer. Avec Flight Deck, votre escadrille de combat lancée d'un porte-avion, doit détruire une base terroriste cachée dans une île. Le sort du monde est entre vos mains, ne vous laissez pas abattre. Avec North Sea Helicopter, votre hélicoptère doit sauver des hommes de la noyade dans une Mer du Nord déchaînée. Avec ce logiciel, la simulation va vous laisser la gorge sèche.

VIFI, c'est encore toute une série de jeux qui vous prennent et qui vous surprennent.

Disponibles sur MSX. North Sea Helicopter

Ces deux logiciels sont édités par AACKOSOFT™ et distribués en France par VIFI NATHAN. Les logiciels VIFI sont distribués par P.S.I. - CEDIC - VIFI DIFFUSION.



Flight Deck



L'EXPERIENCE ET L'EXIGENCE

TUBES

armes, communication, scanners, réparation et moteurs) vous répartissez les actions, selon leurs urgences, choisissez les modules concernés (missiles ou canons à l'arsenal). Le ravitaillement des planètes arrive en dernier ressort.

Ce voyage interplanétaire oscille entre le combat spatial hyper sophistiqué et le simulateur de vol. Dans la veine des *Tau Ceti* ou *Elite*, *Psi 5* est très réussi graphiquement. Le ciel étoilé défile devant le cockpit avec réalisme. L'armée de globos (qui tiennent lieu d'équipage) est globuleuse à souhait. Un programme à tiroirs dont la complexité découragera certains. (Cassette et disquette Accolade pour C 64). N. M.

Type	commerce interstellaire
Intérêt	★★★★★
Graphismes	★★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	A

RODEO

Le Far West dans un fauteuil

Joss Jerald, riche Texan, cherche un « héritier » pour prendre sa suite à la tête de son ranch. Pour arriver à ses fins, il décide d'organiser un gigantesque rodéo dont le vainqueur sera son successeur. Sept épreuves départageront les concurrents. Épreuves d'habileté, mais aussi de force, d'intelligence et d'adresse ! Autant de qualités



requis pour triompher au tir, au lasso, au dressage. Cette dernière étape est particulièrement difficile : il s'agit de dompter un taureau sauvage, puis un étalon en furie, ce qui vous demande des nerfs d'acier, et une volonté de fer ! Ensuite vous devez affronter l'épreuve du lasso. Cette dernière permet de prouver son agilité et son habileté, grâce à la capture d'un veau à l'aide d'une corde. Cela a l'air simple, mais attention : cette épreuve est au moins aussi difficile que la précédente. Ensuite vient le tir au pistolet où vous prouvez à tous que vous êtes un vrai cow-boy. Vous devez tirer sur des assiettes lancées en l'air. Cela n'est pas très compliqué mais il ne faut pas se laisser « endormir » par l'apparente simplicité de cette épreuve qui permet de



savoir si votre vigilance peut être prise en défaut. Vous voilà fin prêt pour les deux épreuves de course. La première à pieds pour éprouver votre force et votre endurance. La seconde à cheval pour voir si vous êtes à la hauteur de Joss Jerald, cavalier de grande expérience. Après toutes ces épreuves le verdict tombe : le successeur de Joss

Jerald est... (suspense (resuspense), fin de suspense) vous ! Pour ceux qui ont déjà une longue pratique de jeux sur *MO 5* et *TO7*, celui-ci ne pose pas de véritables problèmes. Le graphisme est relativement figé, surtout pour les arrières plans. L'animation est accessible pour un Thomson, et les scrollings ne sont pas trop saccadés. De plus le son n'est pas de trop mauvaise qualité. Seul regret : le clavier « gomme » est difficile d'utilisation et si l'on ne dispose pas de manette de jeu, l'action s'avère presque impossible. En somme un petit programme honnête pour les ordinateurs Thomson. (K7 Microïds pour Thomson, existe aussi pour Amstrad et Atari ST) M.B.

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

MISSION ELEVATOR

A vos risques et périls

Méfiance, le chargement de cette cassette risque de vous plonger dans une histoire pas très claire. Une puissance étrangère se livre à un odieux chantage aux dépens du gouvernement des U.S.A. afin d'obtenir la libération d'agents secrets emprisonnés. Une bombe à retardement a été déposée dans un hôtel abritant une unité du F.B.I. Votre malchanceux prédécesseur a été capturé par l'ennemi après avoir localisé l'engin. Heureusement pour vous, cet émule du Petit Poucet a semé en chemin des indices grâce auxquels il est possible de retrouver le code d'arrêt de la minuterie.

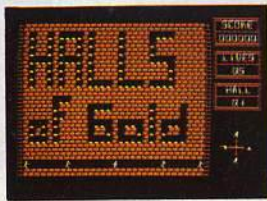
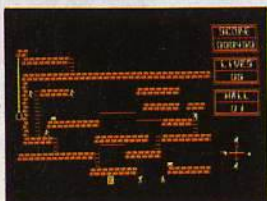
Vous débarquez à l'hôtel, qui apparaît en coupe à l'écran, avec pour tout bagage votre fidèle Smith et Wesson. D'un mouvement de joystick vous pouvez aussi bien faire feu, sauter ou plonger au sol que vous déplacer ou examiner et saisir des objets... Des sinistres individus en impers mastic et chaussures à clous sont à vos trousses et vous canardent copieusement, arpentant des étages qui communiquent entre eux par des multiples ascenseurs. Le lieu se révèle être un véritable nid d'espions à tel point qu'on peut se demander s'il ne serait pas finalement préférable de le laisser exploser. Qu'à cela ne tienne, vous partez à la recherche



ARIOLASOFT, LE SOFT DES HEROS.

LES MINES DU ROI AQUANTUS.

Découvrirez-vous
l'or du
plus puissant
monarque
de tous
les temps?
Éviterez-vous
les dangereuses
momies?
La réussite
est au bout
de vos doigts
avec cet
enrichissant
jeu d'adresse
doté de
48 tableaux
différents
et d'un mode
éditeur
pour créer vos
propres écrans.



DISPONIBLE EN CASSETTE
ET DISQUETTE POUR AMSTRAD.

ariolasoft



TUBES

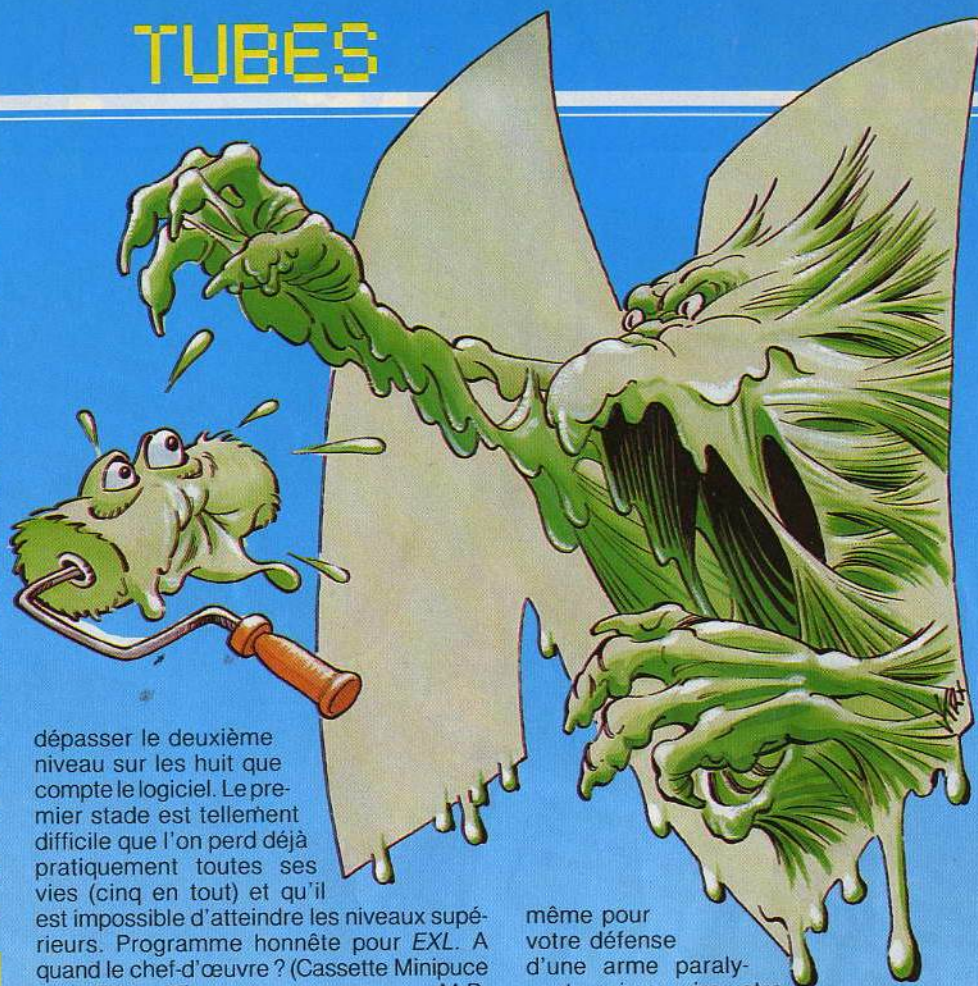
che du passe ouvrant les portes des chambres. Dans l'une d'elles dort le porteur qui détient la clé de la sortie de secours. Vous savez ce qu'il vous reste à faire. Si vous ne parvenez pas à accomplir votre mission avant expiration de l'ultimatum — le temps et les vies vous sont comptés —, vous verrez votre écran secoué, par des éclairs attestant l'issue fatale. Le moins qu'on puisse dire est que ce jeu ne manque pas de gags. Vous voulez des exemples ? Pas de touche « pause » pour suspendre l'action : il vous suffit pour cela de vous asseoir dans un des fauteuils qui traînent dans les couloirs. La pendule fera entendre son carillon si vous tentez de l'examiner. Une blonde de charme apparaîtra peut-être dans l'entrebâillement d'une porte que vous aurez entrouverte. Vous pourrez aussi saouler le barman afin de lui extorquer d'utiles renseignements, mais faites attention à ne pas trop boire vous-même. En outre, l'hôtel en personne ne manquera pas de vous défier au poker ! (Cassette Eurogol pour Amstrad CPC.) J.P.D.

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

VEGA X4

Combat spatial

Les logiciels pour l'EXL 100 ne courent pas les rues, et il est très rare d'en trouver un bon. C'est dommage que les éditeurs ne fassent pas beaucoup d'efforts pour cet ordinateur, et ce n'est pas Vega X4 qui démontrera le contraire. Ce logiciel n'est qu'une énième version de *Galaxian*. Evidemment, on change quelques petites choses par ci par là, mais l'essentiel demeure. Vous dirigez un vaisseau spatial sur une ligne horizontale, et il faut détruire les méchants, ceci tout en évitant les bombes — obus, grenades, rayons laser, zorclubs hypotroniques, rayez les mentions inutiles... Vega X4 ne brille pas par son originalité. Il propose des graphismes corrects, un son audible sans plus, et des commandes infrarouges (avec tout ce que cela sous-entend). C'est un programme possible, voire même encourageant, s'il n'était pas si difficile. Il faut beaucoup de chance pour arriver à



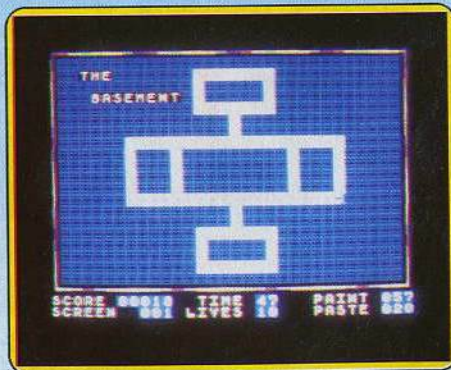
dépasser le deuxième niveau sur les huit que compte le logiciel. Le premier stade est tellement difficile que l'on perd déjà pratiquement toutes ses vies (cinq en tout) et qu'il est impossible d'atteindre les niveaux supérieurs. Programme honnête pour EXL. A quand le chef-d'œuvre ? (Cassette Minipuce pour EXL 100.) M.B.

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

DEKORATING BLUES

Au bout du rouleau...

Vous vous êtes subitement transmuté en rouleau de peintre, il va bien falloir vous résigner à votre nouvel état... Vous évoluez,



non par goût mais par nécessité, dans un univers platement « 2D » (les étages d'un immeuble), arpentant les couloirs et déposant sur votre passage une couche de peinture. Attention, vous êtes traqué par une entité aussi dangereuse qu'indéfinissable pendant qu'une bombe aérosol s'emploie à effacer votre travail. Vous disposez tout de

même pour votre défense d'une arme paralysante qui couvrira votre fuite. Vous passerez ainsi d'étage en étage, découvrant à chaque fois un nouveau parcours et de nouvelles couleurs. Comparé à l'alléchante beauté des dessins-écrans de présentation, le graphisme du jeu est plutôt décevant. Tout cela donne une malheureuse impression de déjà vu. (Cassette Alpha pour Spectrum.) J.P.D.

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

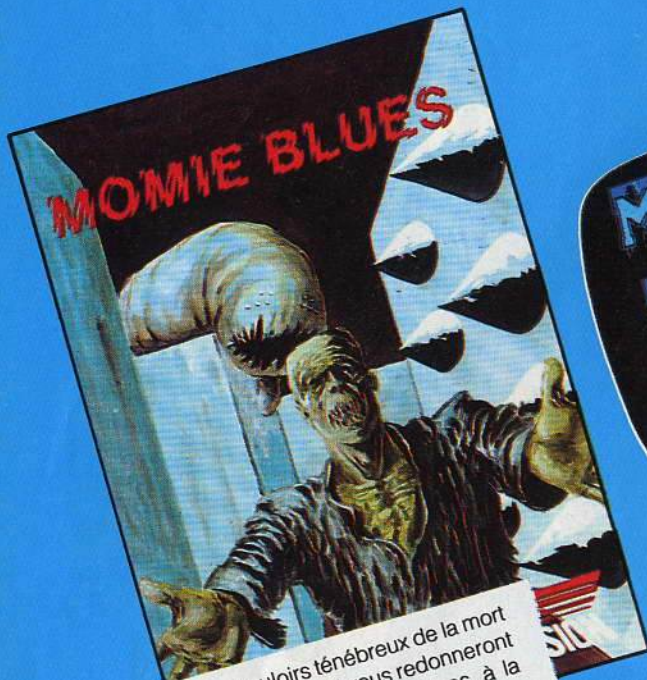
BRIDGE 4.0

Demandez le contrat

Contrairement à la plupart des programmes de bridge que nous avons déjà présentés sur cette machine, ce logiciel est un véritable jeu et non pas un simple cours. Avant ▶



Foncez dans l'Action

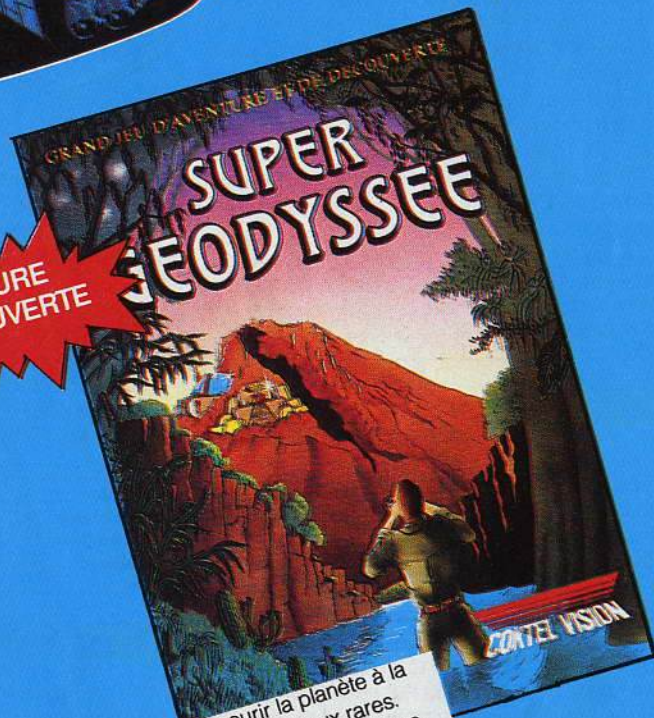


Vous errez dans les couloirs ténébreux de la mort à la recherche des 7 élixirs qui vous redonneront la vie. Attention aux pièges, aux monstres, à la moisissure...
Un jeu surprenant, au graphisme grinçant.
Frissons garantis.

Avec ou sans manette
Thomson - Amstrad



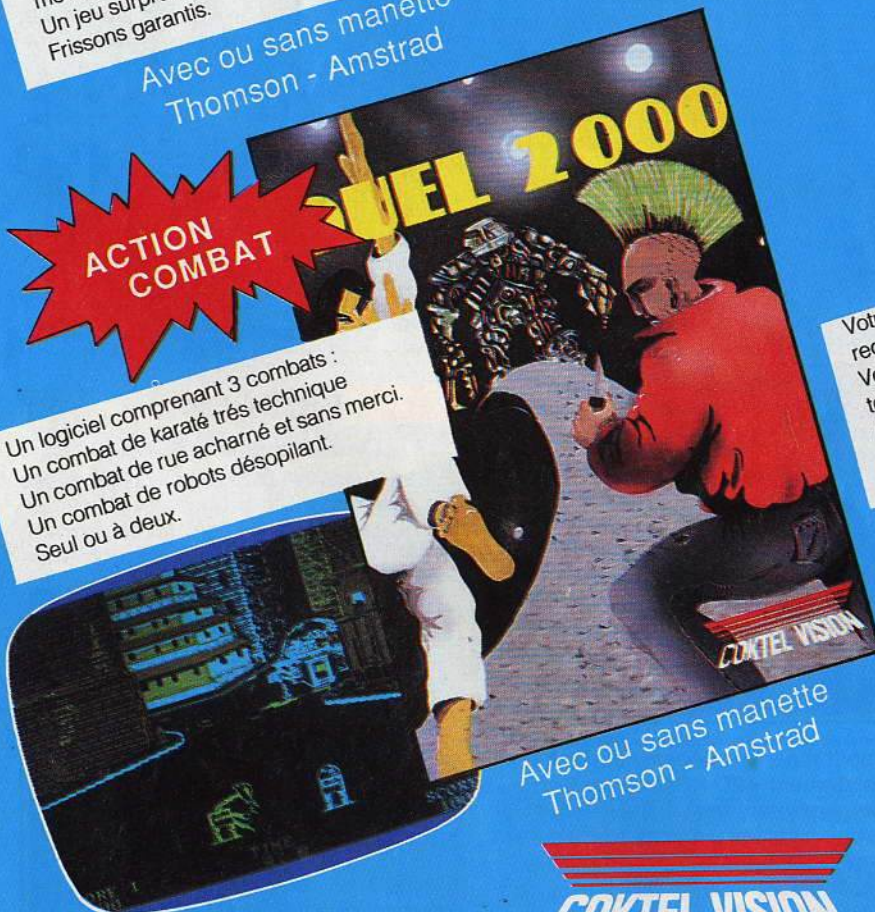
**ACTION
INFERNALE**



**AVENTURE
DECOUVERTE**

Votre mission : parcourir la planète à la recherche d'objets ou animaux rares.
Vos moyens : une somme d'argent et un temps limités. Une aventure captivante alliant enquête sur le terrain et intérêt de la découverte. 150 KO de graphisme.
3 niveaux.

Thomson - Amstrad



**ACTION
COMBAT**

Un logiciel comprenant 3 combats :
Un combat de karaté très technique
Un combat de rue acharné et sans merci.
Un combat de robots désopilant.
Seul ou à deux.

Avec ou sans manette
Thomson - Amstrad

Chez votre revendeur ou directement à COKTEL VISION

Je désire recevoir :

- SUPER GEO Disk Th 215 F ☐ Disk Am. 19
- DUEL 2000 K7 Th. 165 F ☐ Disk TO921
- MOMIE BLUES K7 Am. 145 F ☐ Disk Am. 19
- MOMIE BLUES K7 Am. 130 F ☐ Disk Am. 18

Joindre un chèque + 10 F de frais d'envoi.

- Le catalogue contre 2 timbres à 2,20 F

Prénom Nom

Adresse

Code postal Ville

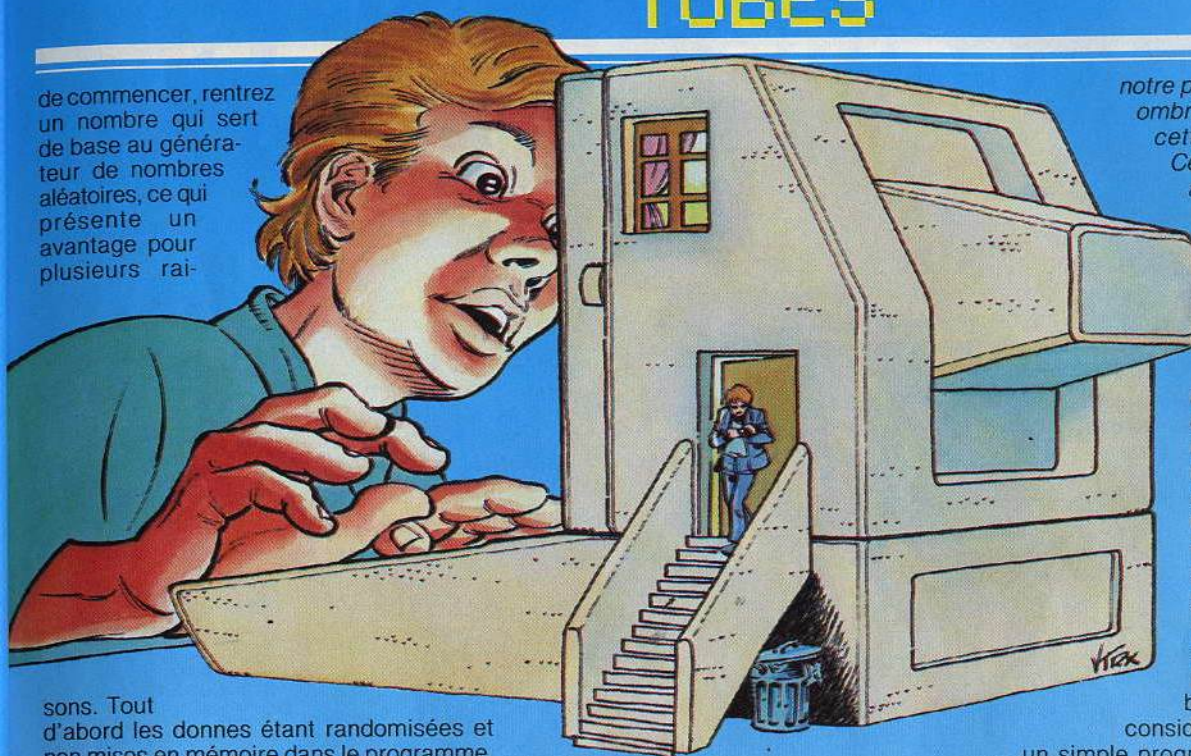
Distribué par P.C.V. Diffusion

25, rue Michelet — 92100 BOULOGNE — Tél.: 46.04.70.85

COKTEL VISION

TUBES

de commencer, rentrez un nombre qui sert de base au générateur de nombres aléatoires, ce qui présente un avantage pour plusieurs rai-



sons. Tout d'abord les données étant randomisées et non mises en mémoire dans le programme, vous risquez de ne pas reconnaître les mains après un certain temps de jeu. Ensuite l'utilisation d'un nombre de départ permet de retrouver une suite de mains que l'on désirerait rejouer. Le programme contrôle bien les enchères et utilise les règles classiques de cette phase du jeu. Si après les premiers tours d'enchères, vous pensez être en mesure de faire un chelem, pas de problème, car le programme connaît la très classique convention Blackwood (4 sans atout et réponse du nombre d'as). Il est même possible de contrer si le contrat demandé par vos adversaires est infaisable (attention, le programme ne se privera pas d'en faire autant). En revanche, le sur-contre n'est pas autorisé. Vient ensuite la phase du jeu de la carte. Le programme joue très correctement en défense. Si c'est lui qui a demandé le contrat, il joue encore bien, en tentant fourchette et répartition pour récupérer les plis qui pourraient lui manquer. Il tient le compte des points et vous offre de rejouer éventuellement une donne depuis le début. Un logiciel qui saura satisfaire les joueurs débutants et moyens, sans aucun graphisme malheureusement. (Disquette Artwork pour Apple). J.H.

Type **bridge**
Intérêt **★★★★★**
Graphisme **—**
Animation **—**
Bruitages **—**
Prix **E**

LITTLE COMPUTER PEOPLE

L'invasion continue

Et maintenant le dernier flash présenté par Léon Quitarone. « Mesdames et messieurs bonsoir ! Les petits hommes existent désormais sur les Atari ST, ils sont toujours aussi indépendants. Voici le dernier communiqué en provenance du Laboratoire d'études sur l'extermination des petits hommes : La



situation devient de plus en plus critique. Après avoir pris d'assaut les Commodore 64 et 128, les minuscules squatters se tournent, à présent, vers les Atari ST. Il semble que ces ordinateurs leur conviennent tout à fait : il sont encore plus vivants qu'auparavant. Est-ce le signe avant-coureur d'une invasion de grande envergure ? Si tel est le cas, cette situation se révélerait particulièrement inquiétante : que deviendront nos beaux ordinateurs si ces parasites les rendent inutilisables ? Le danger est réel, nous sommes décidés à aller jusqu'au bout de notre noble lutte pour la défense du patrimoine de l'être humain ; la seule solution est l'extermination complète de ces parasites !

Cette prise de position scandalise la société d'Etude des petits hommes, cette dernière se pose en défenseur des humanoïdes nains. En vertu du droit à l'information nous vous donnons la lecture de leur communiqué : *Un certain nombre de personnages, douteux, que nous ne citerons pas, ne semblent pas se rendre compte de la révolution qui est en train de se passer sous leurs yeux. Cette révolution est l'apparition de l'intelligence du silicium. Ce phénomène doit être étudié, et nous devons faire tout*

notre possible pour ne pas porter ombrage au développement de cette nouvelle civilisation. Cette dernière peut nous apporter beaucoup, et notre combat a pour but de faire connaître et aimer ces petits hommes, résultat final de l'intelligence humaine. Après la création des ordinateurs, il était tout naturel de les voir habiter par ces minuscules locataires qui mènent une vie parallèle sans déranger personne. Ces deux communiqués montrent bien que les passions se déchaînent à propos de ces petits êtres. Pourtant il semble que cette manière d'aborder le problème ne soit pas la bonne. Pourquoi ne pas

considérer ces derniers comme un simple programme informatique simulant notre manière de regarder la télévision, d'écouter la radio, de dormir, de manger, de vivre ? Ces charmants bonshommes ne sont peut-être que le reflet de nous-même, un miroir sociologique de chacun d'entre nous en somme.

En tout cas, une chose est certaine : à chacun ses goûts. Libre à vous de tomber amoureux de votre petit compagnon résident derrière l'écran et de partager avec lui jeux, joies et peines. Les autres éteindront leur moniteur pour le laisser vaquer à ses occupations secrètes. Mesdames et messieurs, nous voici arrivés à la fin de ce flash d'information, permettez moi de vous souhaiter une bonne soirée sur notre chaîne ». (Disquette Activision pour Atari ST, existe aussi pour C 64/128 et Apple II) M.B.

Type **petit divertissement amusant pour ordinateur**

Intérêt **★★★★★**
Graphisme **★★★**
Animation **★★★★**
Bruitage **★★★★★**
Prix **C**

ROBBOT

Prévention spatiale

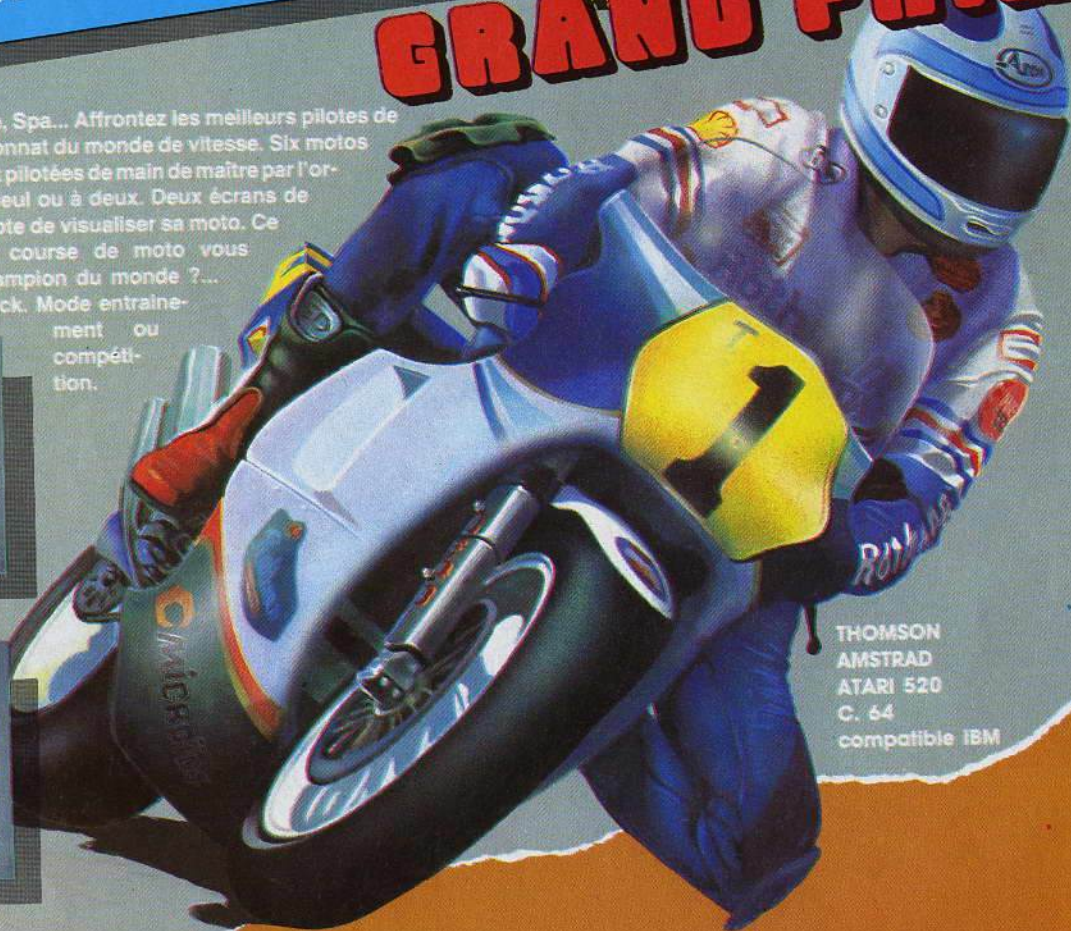
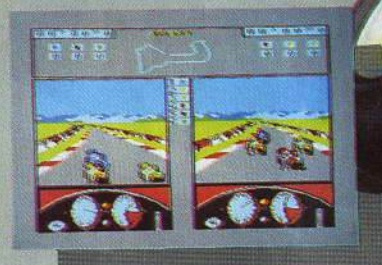
L'exploration spatiale n'est pas une mission facile, mais elle est beaucoup plus sûre qu'auparavant. Certains risques persistent et c'est pourquoi Ere propose une simulation d'accident spatial qui permet aux élèves « nautes » de s'entraîner au cas où. La situation théorique est très simple : vous êtes en panne de carburant sur Io. Heureusement, ce satellite contient des réserves d'énergie qui devraient vous permettre de repartir. Mais il faut trouver cette énergie, à cet effet vous disposez de trois robbots (sic) : Xor, Rho et Sam. Chacun est destiné à un usage bien défini, le premier est un robot porteur, c'est lui qui devra prendre ▶

MICROÏDS

500^{cc} GRAND PRIX

Jarama, Hockenheim, Silverstone, Spa... Affrontez les meilleurs pilotes de 500 sur les 12 circuits du championnat du monde de vitesse. Six motos au départ dont quatre ou cinq sont pilotées de main de maître par l'ordinateur selon que vous jouez seul ou à deux. Deux écrans de contrôle permettent à chaque pilote de visualiser sa moto. Ce premier double simulateur de course de moto vous mènera-t-il jusqu'au titre de champion du monde ?...

1 ou 2 joueurs. Clavier ou joystick. Mode entraînement ou compétition.



THOMSON
AMSTRAD
ATARI 520
C. 64
compatible IBM

THOMSON
AMSTRAD
ATARI 520

Joss Jerrald veut quitter la vallée et cherche son successeur à la tête du double J ranch. Mais pour cela, le futur maître du "JJ" devra sortir victorieux de sept épreuves lors d'un fantastique rodéo. Si vous voulez être celui-là alors... courage ! Sous un soleil écrasant, il faudra affronter des étalons sauvages, des taureaux furieux, redoubler d'habileté au lasso et au colt... Tous les cowboys massés autour du corral vous acclament... A vous d'être... peut-être... l'heureux élu.

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

RODEO

Retournez le bon ci-dessous à :

MICROÏDS

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

DEMANDE DE DOCUMENTATION

NOM
ADRESSE
VILLE C.P.

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



TUBES



l'axium — qui est le carburant de votre fusée — et le rapporter à bord du vaisseau. Le second est un robot de liaison qui prend en charge les communications entre l'astronef et les autres robots. Enfin, le dernier est un élément essentiel puisqu'il s'agit d'un robot réparateur.

La simulation se passe de manière très simple : l'écran est divisé en trois. La fenêtre du haut indique le score, celle du milieu montre la situation du terrain. Celle du bas est la fenêtre de commande, c'est grâce à elle que vous pouvez connaître la situation de vos robots, à cet effet vous disposez d'un indicateur de carburant, de trois témoins de mise en fonction — un par robot —, de quatre témoins d'indication de fonctions — exploration, dépannage, mode radar, manutention —, vous pouvez aussi utiliser un radar, un télémètre et un profondimètre. Le déplacement des robots se fait de façon « alternative » : il faut sélectionner un robot — l'indicateur de carburant vous montre son niveau de fusiogène —, il est alors possible de le déplacer. Un conseil d'ami : débrouillez-vous pour que le robot de liaison ne soit pas trop éloigné des autres. Cela peut paraître simple mais c'est oublier que l'o est un satellite dangereux, faites très attention ! Les graphismes très fins et l'animation d'une grande qualité rendent ce logiciel, haut en couleurs, très séduisant. Seul le son peut paraître d'un niveau faible, mais la convivialité de ce soft (comme l'on disait au xx^e siècle) fait oublier tous ces défauts. (Disquette et cassette Ere pour Amstrad). M.B.

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

ARCTICFOX

Guerre froide

Les ennemis se sont installés sur l'Antarctique. On ne voit pas à quoi ils ressemblent puisqu'ils ne sortent pas de leurs chars. En revanche, l'air qu'ils respirent et fabriquent (ammoniaque, méthane, et chlore) remplace peu à peu l'atmosphère terrestre. Seul le char d'assaut Arcticfox, que vous conduisez, pourrait détruire le fort principal de l'ennemi. L'écran représente l'habitable du char, des mains gantées exécutent le

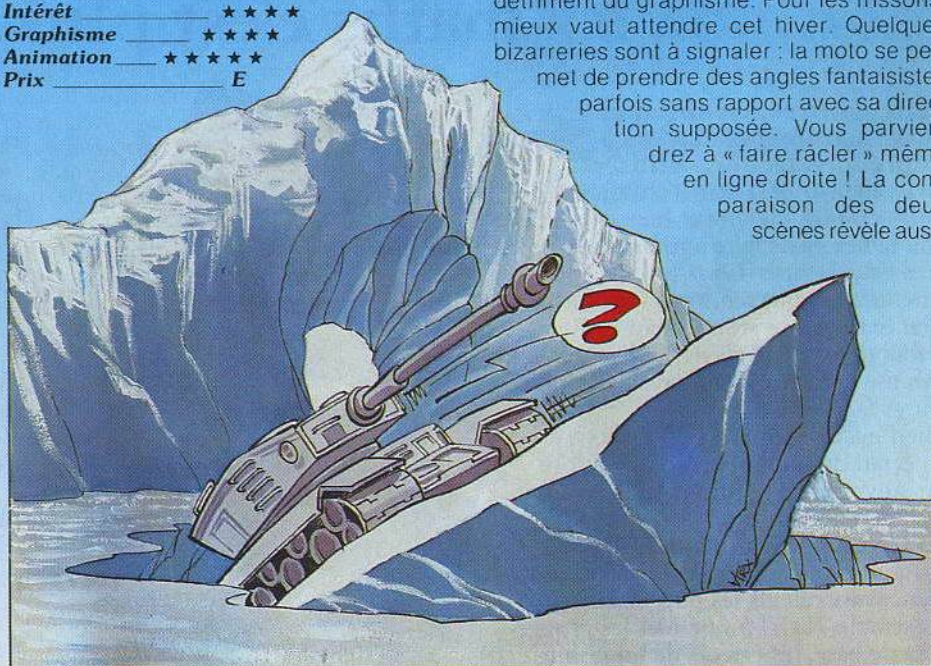
mouvement du joystick et appuient sur les boutons de commandes. Le paysage défile en trois dimensions, avec un excellent rendu des moindres mouvements du char.

Entre les orages, brouillards, tempêtes de neige, le radar permet une vue d'ensemble, puisque Arcticfox se déplace dans toutes les directions, sur la mer aussi bien que la



banquise ou les rochers. Le débutant dispose de fort peu de chances de réussir la mission avant d'avoir effectué le tour d'observation, le round d'entraînement, et le combat « pour débutants » prévus par le programme. Les conditions du combat dans la neige et la glace (attention aux crevasse !) donnent à la conduite et aux manœuvres de tir la lenteur engluée qui caractérise les cauchemars éprouvants. Les tremblements frénétiques pour tirer par rafales ininterrompues ne raccourciront pas d'une seconde le temps nécessaire aux réarmement du canon. La diversité des engins ennemis, jointe aux six commandes principales du votre évitent de se focaliser sur le score de fin de partie, qui sera positif même dans les cas d'insuccès. (Disquette Electronic Arts pour Amiga 512.) D.S.

Type	simulation de combat de char
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Prix	E



GRAND PRIX 500 CC

Vieux motard que jamais...

Nul besoin d'être détenteur du permis moto pour enfourcher son Amstrad et participer au championnat du monde. Ce jeu vous apporte, en toute sécurité, l'illusion de piloter un gros cube. Ce n'est pas l'ambition qui lui fait défaut : les douze grands prix constituant le championnat peuvent être disputés en mode course (six motos représentées) ou entraînement (avec deux motos seulement), selon trois niveaux de difficulté. Bien que l'on puisse prendre part seul à la compétition, ce jeu a pour vocation première de vous permettre de confronter vos talents de pilote avec ceux d'un adversaire. Pour ce faire, chaque moto dispose d'une moitié d'écran, la course étant représentée à partir de deux points de vue différents ! Le tableau de bord des machines est complet : indicateur de vitesse, compte-tour, témoin de boîte (quatre vitesses), affichage du nombre de tours effectués et du temps au tour. Le tracé du circuit et le classement durant la course apparaissent aussi. Malheureusement, le résultat ne correspond pas toujours aux intentions affichées. La multiplication des possibilités s'est faite au détriment du graphisme. Pour les frissons, mieux vaut attendre cet hiver. Quelques bizarreries sont à signaler : la moto se permet de prendre des angles fantaisistes parfois sans rapport avec sa direction supposée. Vous parviendrez à « faire râcler » même en ligne droite ! La comparaison des deux scènes révèle aussi ▶



Pour moi, les maths c'est plus un problème !

Calculatrices scientifiques Texas Instruments : faciles à comprendre, faciles à utiliser.

Ma calculatrice Texas Instruments et moi, on travaille vite et bien ; comme ça j'ai le temps de faire autre chose.

Les calculatrices Texas Instruments sont conçues pour rendre la vie plus facile. Par exemple, le groupement logique des fonctions sur le clavier et les touches larges me permettent de travailler rapidement et facilement.

Bien mieux : sur la TI-30 Galaxy, il y a sur l'écran des indicateurs d'opérations pour suivre pas à pas les calculs : on sait toujours où on en est.

Et bien sûr, les calculatrices Texas Instruments ont toutes les fonctions nécessaires aux calculs les plus élaborés. Par exemple : la TI-52 permet les changements de base, les calculs de loi normale et les nombres complexes.



Quant à la calculatrice à énergie lumineuse TI-31 SLR, dernière-née de la gamme scientifique Texas Instruments, elle offre toutes les fonctions dont on a besoin au lycée.

Les calculatrices Texas Instruments sont bien adaptées à la vie d'étudiant : elles sont solides, leurs couleurs sont sympas et elles ont toutes un étui protecteur.

Et puis, les calculatrices Texas Instruments sont garanties deux ans (échange standard dans votre magasin).

Faire équipe avec Texas Instruments c'est vraiment génial !

Des calculatrices pour des maths plus faciles et une vie plus relax.

TEXAS 
INSTRUMENTS

TUBES

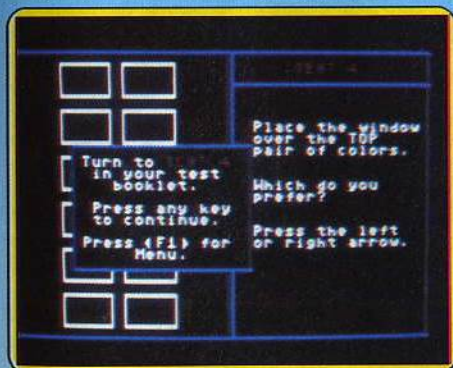
quelques incohérences, on peut facilement jouer à « chercher l'erreur ». L'animation quant à elle ne respecte pas toujours les écarts de vitesse entre motos. Le choix du circuit ne s'avère pas d'un intérêt brûlant vu que le parcours réellement effectué n'en semble pas affecté. Mais soyez rassuré, il est tout à fait possible de s'amuser avec ce jeu, même s'il défie parfois les saintes lois de la physique. L'idée de départ est bonne et si l'on reste un peu sur sa faim, il faut mesurer la difficulté de réalisation d'un tel logiciel. (Disquette Microids pour Amstrad 464, 664 et 6128.) J.P.D.

Type	course de moto
Intérêt	★★★
Graphisme	★★
Animation	★★
Bruitage	★★
Prix	B

THE LUSCHER PROFILE

Théorie des couleurs

Passionné par l'importance des couleurs dans l'étude du comportement humain, le docteur Lüscher développait, en 1947, une théorie basée sur un test de préférence des formes et teintes. L'expérience est aujourd'hui reprise pour la micro-informatique. Sept épreuves vous sont ici présentées. Il s'agit dans tous les cas de choisir entre deux teintes d'une certaine couleur. Par exemple, votre subconscient vous portera-t-il à apprécier ce rouge grenat plus que cet orange pastel... ? Vos



réponses communiquées à l'ordinateur par simple maniement des flèches du clavier seront ensuite analysées. Le résultat du test peut être imprimé, sauvegardé ou simplement développé à l'écran.

La crédibilité que l'on peut apporter à un tel programme dépend bien entendu de la façon dont on aborde le test. Ainsi, il est nécessaire de répondre rapidement aux quelques quarante-deux propositions, afin de ne pas analyser soi-même la répétition de certaines couleurs, au risque de laisser la logique prendre le pas sur la spontanéité... Quoi qu'il en soit, la lecture et la comparaison des résultats est toujours sujette à caution et la finalité de l'analyse dépend sans aucun doute de votre propre appréciation de l'expérience. Notons enfin



que le programme est présenté dans une pochette des plus luxueuses qui ne justifie pas, cependant, le prix de l'ensemble. (Disquette Mindscape pour C64 et 128.)

Type	découverte de la personnalité
Intérêt	★★★
Graphisme	textes et tableaux
Animation	—
Bruitage	—
Prix	D

SPEED KING

Roi du bitume

Une pression sur le joystick suffit pour faire démarrer l'engin. Le moteur émet un sympathique ronronnement qui ne tarde pas à se muer, au plus fort de la course, en hurlement sauvage. Sur la ligne de départ d'un des dix circuits proposés, vingt pilotes impatients matraquent nerveusement la poignée des gaz. Perdu dans cette meute pétaradante, vous n'avez pas l'air très rassuré. Pourtant, pas de flaques d'huile sournaises à l'horizon : vous n'aurez à redouter que les sorties de piste et les collisions inopinées avec vos concurrents. Toutes nos condoléances...

Graphismes au-dessus de tout soupçon, bruitages évocateurs, variété des circuits font de ce jeu une réussite. Votre moto, dotée d'une boîte de six vitesses, se laisse piloter au doigt et à l'œil.

Vous avez le choix entre trois niveaux de



difficulté. En mode entraînement, vous pourrez reconnaître seul le parcours choisi. En outre, l'ordre de succession des virages correspond bien au tracé du circuit affiché dans le menu principal. Ce jeu est d'autant plus intéressant qu'il est proposé à un prix défiant toute concurrence. J.-P. D.

Type	course de moto
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	A

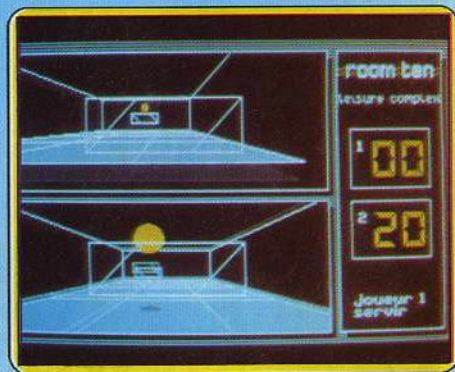
ROOM TEN

Squash en apesanteur

Les personnels de la confédération galactique s'ennuyaient ferme quand ils ont été mutés sur de petits astéroïdes. Le jeu le plus en vogue, sorte de squash ou de tennis à trois dimensions, se joue dans une grande salle (la salle n° 10).

La cassette fait bien les choses : menu linguistique permettant de choisir la langue des instructions et du mode d'emploi : en anglais, en français et, ce qui est vraiment extraordinaire, en allemand, en hydran et en cetan. La commercialisation de la cassette sur Hydra et Ceta semble plus aléatoire qu'en Allemagne !

Le jeu nommé « glyding », se pratique à deux ou seul contre l'ordinateur, selon trois niveaux de dextérité, et à des rythmes décrits avec des termes musicaux : moderato, allegro vivace, presto, adagio, andante. C'est une manière élégante de



suggérer que la force brute, les tremblements frénétiques de la manette ne mènent à rien. La grosse bulle qui sert de balle se meut relativement lentement, et le panneau qui vous servira à la renvoyer réagit mollement : on doit anticiper les rebonds sur les parois, plancher et plafond pour éviter la déroute, 35 à 0. C'est un jeu difficile dès que l'on dépasse les premiers niveaux, du moins pour ceux et celles n'ayant jamais joué en apesanteur ! (Cassette CRL pour Amstrad/ Schneider.) D. S.

Type	jeu de balle
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★
Prix	B

Les indispensables de Micro Application



LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC (Tome 6)

Tout, absolument tout sur le CPC 464. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro pour CPC. Organisation de la mémoire, le contrôleur vidéo, les interfaces, l'interpréteur et toute la ROM DESASSEMBLEE et COMMENTEE sont quelques-uns des thèmes de cet ouvrage de 700 pages.
Réf. : ML 122
Prix : 249 FF

LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC (Tome 7)

Ce livre est destiné à tous ceux qui désirent aller plus loin que le BASIC. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, tout est expliqué avec de nombreux exemples. Contient un programme assembleur, moniteur et désassembleur.
Réf. : ML 123
Prix : 129 FF

LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC (Tome 10)

Tout sur la programmation et la gestion des données avec le 6128 DDI-1 et le 664 ! Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient le listing du DOS commenté, un utilitaire qui ajoute les fichiers RELATIFS à l'AMDOS avec de nouvelles commandes BASIC, un MONITEUR disque et beaucoup d'autres programmes et astuces.
Réf. : ML 127
Prix : 149 FF

LA BIBLE DES CPC 664/6128 (Tome 16)

Un régal pour tous ceux qui veulent tout connaître sur les CPC 6128 et 664. Analyse du système d'exploitation, du processeur, le GATE ARRAY, le contrôleur vidéo, le 8255, le chip sonore, les interfaces. Comprend un désassembleur, les points d'entrée des routines commentées de l'interpréteur et du système d'exploitation. Un super livre comme toutes les Bibles !
Réf. : ML 146
Prix : 199 F

LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD (Tome 12)

Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulté. Vous y trouverez de nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maîtrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M.
Réf. : ML 128
Prix : 149 FF

**DEMANDEZ
LE CATALOGUE
DES AUTRES
TITRES AMSTRAD**



MICRO APPLICATION
13, rue Sainte Cécile 75 009 PARIS
Tél. : (1) 47-70-32-44

BON DE COMMANDE

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX

TOTAL TTC

CB date d'expiration: _____

☐ Mandat ☐ Chèque ☐ CCP.

Libellez vos chèques à l'ordre de Micro-Application.

Nom, Prénom _____

Adresse _____

Ville _____

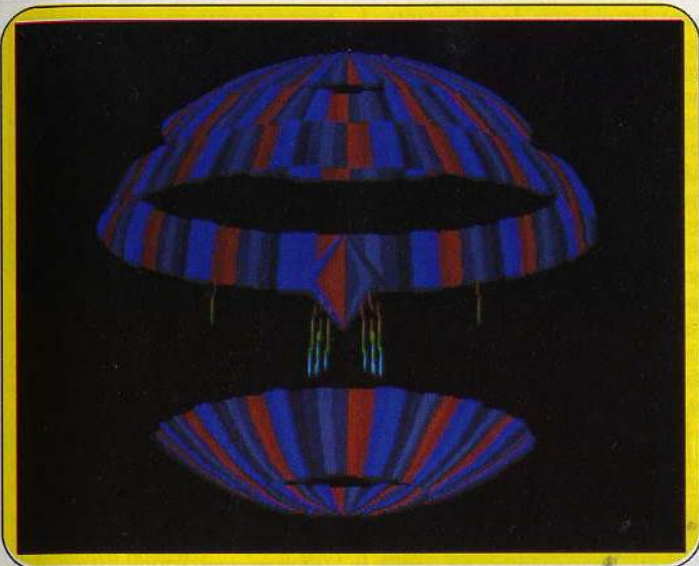
C.P. _____



Date et signature

+ 20 F de frais d'envoi
ou 40 F pour envoi recommandé.

Port gratuit pour toute commande supérieure à 250 F.



Feux d'artifice royal : la troisième dimension n'est pas loin.

Atari ST Colourspace

Soft ludique par excellence, *Colourspace* ne sert à rien ! A rien, sinon à se faire plaisir, en créant de somptueux mélanges de couleurs...

Voici un programme qui sort de l'ordinaire. Rien d'étonnant à cela : la société qui le propose est Llamasoft et le patron de cette honorable entreprise s'appelle Jef Minter. Ce dernier est le « baba cool » de l'informatique — comme Woz à ses débuts —, et il eut été surprenant que le concept de synthétiseur de formes sorte d'un autre cerveau que le sien. Loin de l'informatique utilitaire, loin des jeux d'arcade et autres, bref en dehors des sentiers battus, ce programme permet de passer agréablement le temps pour le plaisir des yeux. Jef Minter n'en est pas à ses débuts puisqu'il avait créé des programmes similaires — notamment le célèbre *Psychodelia* — sur d'autres ordinateurs ! Mais à quoi peut donc servir ce logiciel ? Il permet tout simplement de créer des feux d'artifice sur ordinateur ! A l'aide de la souris, vous déplacez un curseur sur l'écran. Il est accompagné dans son mouvement par d'autres petits curseurs qui laissent des traînées de couleur derrière eux. Il est possible de « définir » ses propres dessins (cela se passe à peu près de la même manière que pour la création d'un lutin). Un éditeur permet de choisir le nombre de traits par dessin, ainsi que la position relative de chaque trait vis-à-

vis de ses voisins. Il est possible aussi de programmer les couleurs ou de les rendre clignotantes. Le comportement et le type de déplacement des dessins sont également programmables. Le comportement est la manière dont ils réagissent au monde extérieur, libres de toute influence, simulation de gravité, limitation du champ de déplacement etc. Le type de déplacement est la façon dont ils bougent — en suivant les mouvements du curseur —, de façon symétrique ou non, symétrie en spirale ou suivant des axes précis, explosion ou implosion constante ou suivant les axes. Ces différents « tableaux » peuvent être créés sur fond noir, mais aussi sur des dessins. Ces derniers sont manipulables grâce à de nombreuses instructions qui permettent de les mettre en fond, mais aussi au premier plan. Ces dessins doivent être au format *Neochrome*, mais cela n'est pas vraiment une contrainte. Possibilité supplémentaire : il existe un éditeur qui permet de modifier la courbure de l'écran, qui apporte des effets assez spéciaux puisque, combiné avec l'éditeur de traînées, on arrive à des résultats ressemblant beaucoup à de la trois dimensions. Il est possible d'enregistrer une séquence et

de la « rejouer », et de sauvegarder et charger ses œuvres. Tout cela se passe simplement car ce programme est entièrement paramétrable — à tous les niveaux puisque vous pouvez tout modifier. Il existe plus de cent fonctions différentes qui permettent de tout faire et bien plus encore ; ce qui illustre bien la complexité de ce programme. Heureusement, la souplesse de ce logiciel est telle que les premiers résultats donnent

envie d'aller plus loin, et après on ne s'en lasse plus. En tout cas, une chose est certaine : ce logiciel permet de faire les plus beaux feux d'artifice du monde ! Avis aux amateurs (Disquette Llamasoft pour Atari ST.)

Mathieu Brisou

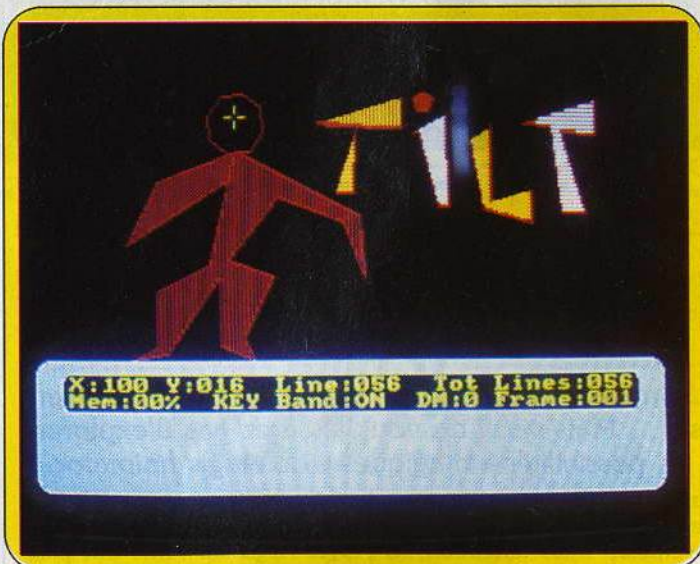
Type	divertissement	graphique
Intérêt	★★★★★	
Accessibilité	★★★★★	
Potentialité	★★★★★	
Prix		B

CPC 464, 664, 6128 The animator

Créez votre dessin de départ et celui d'arrivée, l'ordinateur se charge du reste... Un programme ambitieux pour un micro à la mémoire limitée.

La mise au point d'un bon logiciel d'animation d'image sur micro-ordinateur prend souvent des allures de pari impossible. Richesse du graphisme et qualité de l'animation sont difficilement conciliables et les compromis adoptés sont parfois loin de déclencher chez l'utilisateur les premiers symptômes de la jubilation.

chaque image soit constituée du même nombre de traits, le passage de l'une à l'autre peut être obtenu par un simple déplacement des segments. Les images générées par l'ordinateur ne sont que les étapes de ce déplacement « trait à trait ». Bien entendu, l'adoption d'un tel procédé s'accompagne de quel-



De bons résultats si vous aimez les dessins à tendance géométrique...

Pourtant, la solution retenue par les concepteurs de *The Animator* est séduisante à plus d'un titre. Au diable le dessin image par image, répétitif et fastidieux. Il ne s'agit plus ici que de dessiner les principales étapes de la séquence d'animation, l'ordinateur se chargeant de générer les images intermédiaires. Le gain de temps est appréciable. Le dessin est considéré en tant qu'ensemble ordonné de segments rectilignes. A condition que

ques contraintes particulières. La règle de conservation du nombre de segments peut toutefois être contournée grâce à la superposition des traits superflus (le compteur de traits disposé au bas de l'écran n'est pas un gadget inutile). Mais le déplacement des segments ne suffit pas toujours à construire un véritable dessin animé : les images intermédiaires ne représentent le plus souvent qu'un amas désordonné de traits, ce qui

TILT PARADE

produit un effet visuel intéressant. Il faut donc tenir compte de l'ordre des traits lors de l'élaboration des dessins si l'on veut éviter le genre « effets spéciaux ».

La partie graphique est d'une grande souplesse d'emploi. Les fonctions sont nombreuses : duplication, déplacement, rotation, suppression ou changement d'échelle d'une partie du dessin, génération de polygones, etc. Les possibilités de coloration des dessins sont assez limitées et des débordements de couleur peuvent intervenir lors de l'animation. La principale limitation du logiciel provient de la taille de la mémoire

centrale du micro (les résultats de l'Amstrad CPC 6128 dépassent de loin ceux du 464). La longueur des séquences étant inversement proportionnelle à la complexité du graphisme, il faudra se contenter de dessins sommaires. Les programmeurs pourront intégrer des séquences d'animation dans leurs œuvres afin de les égayer ! (Cassette Discovery pour Amstrad CPC 464, 664, 6128.)

Jean-Philippe Delalandre

Type	création graphique
Intérêt	★★★★
Accessibilité	★★★★
Potentialité	★★★
Prix	F.

ment des objectifs des débutants, mais entretiennent l'espoir ; ça bouge, remue, respire. On lance le mouvement en boucle et on réfléchit : peut-être les fonctions de commande du temps et du rythme méritent-elles une attention plus soutenue ? La démarche en deux temps : premièrement créer, deuxièmement animer, se heurte aux résultats de la combinaison des options.

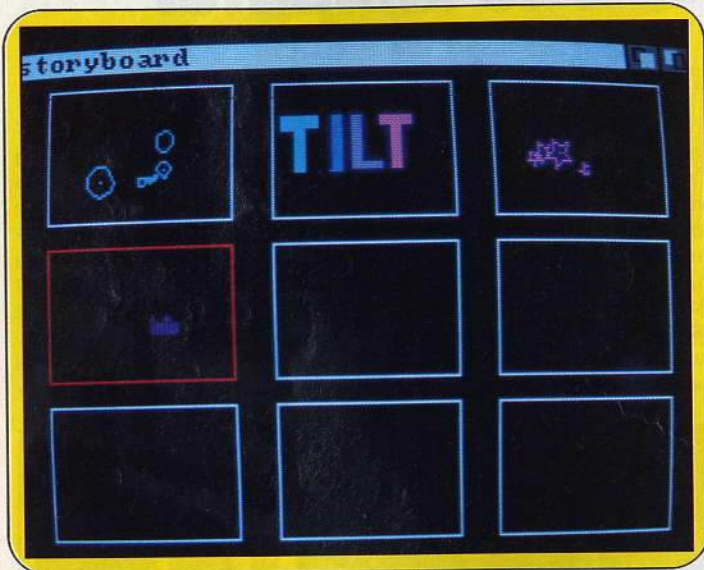
J'ai dessiné le logo TILT, afin de le faire grossir jusqu'à déborder de l'écran. L'action de la commande de chargement de taille varie selon la façon de construire les motifs : TILT conçu comme quatre polygones ayant respectivement la forme du T, du I, du L et du T donne l'impression de se rapprocher de vous en grossissant. Si les lettres sont construites à l'aide de blocs rectangulaires (T est le bloc horizontal de la barre, posé sur le bloc vertical du pied, etc.) alors le mot semble exploser entre ses divers consti-



Aegis utilise les menus déroulants. Chaque expérience suggère de nouveaux effets. Dépasser les mouvements simples des formes présélectionnées exige des efforts, rendus agréables par un contrôle visuel permanent des résultats. (Disquette Aegis Development pour Amiga).

Denis Scherer

Type	création d'animation graphique
Intérêt	★★★★★
Graphisme	dépend de vous
Animation	dépend de vous
Bruitage	aucun
Prix	F.



Aegis animator permet de créer son propre storyboard.

Amiga Aegis animator

L'Amiga va-t-il détrôner Walt Disney ? Non, bien sûr... Mais vous ne vous lasserez pas d'explorer les possibilités « magiques » de Aegis animator.

Aegis animator fait la paire avec Aegis images, puisque distribués ensemble. Mais attention, il n'anime pas les images de l'autre avec toutes les options graphiques disponibles. Parlons nettement : on ne crée pas un dessin animé à rebondissements multiples se déroulant dans des cadres somptueux en trois dimensions avec les 512 kilobytes de mémoire de l'Amiga. On pourrait y arriver en passant des années et en remplissant des armoires entières de disquettes, sauvegardant chacune quelques secondes de l'animation. Un mode d'approche plus réaliste consiste à chercher ce qu'on peut

réaliser en tripotant quelques heures la souris d'un Amiga chargé avec Aegis animator. Une planche réunissant les différents plans : le « story board » permet de travailler aisément plusieurs scènes.

La démarche commence par la création de formes : polygones, blocs, cercles, étoiles, lignes. Une fois dotées de texture et de couleur ces formes pivotent, glissent (la souris dirige une petite main qui agrippe les éléments de l'image et les déplace) ou encore se dilatent, les couleurs clignotent et se transforment. Les premiers résultats diffèrent très sensible-

ment des objectifs des débutants, mais entretiennent l'espoir ; ça bouge, remue, respire. On lance le mouvement en boucle et on réfléchit : peut-être les fonctions de commande du temps et du rythme méritent-elles une attention plus soutenue ? La démarche en deux temps : premièrement créer, deuxièmement animer, se heurte aux résultats de la combinaison des options.

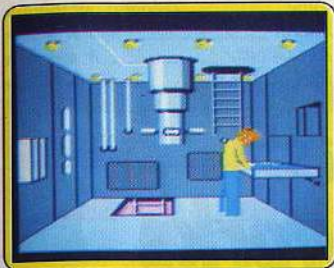
Premier octobre 1944. Au large de Bornéo, le convoi japonais fait route au nord-est, escorté d'une flottille de trois destroyers. La nuit vient de tomber sur l'océan, assombrissant l'écran de votre périscope. Il faut refaire surface, au risque d'apparaître sur les radars ennemis. Les moteurs réduits au minimum, le sous-marin émerge lentement à quelques deux milles du convoi, paré à lancer sa première offensive...

Les combats sous-marins de la seconde guerre mondiale ont été longuement développés dans bon nombre d'ouvrages historiques. L'étude des diverses stratégies et l'emploi d'un matériel déjà fort sophistiqué ont servi de support à l'élaboration de ce logiciel. Véritable wargame de par son réalisme, superbe jeu d'action pour la complexité et la rapidité de ses manœuvres, *Silent service* vous invite à reprendre le commandement d'un sous-marin américain pour enrayer au mieux le cheminement des convois japonais dans le Pacifique. Votre mission se déroule en trois étapes : l'apprentissage et la mise en œuvre des premières manœuvres d'appro-

che et de tir, l'accomplissement de cinq combats spécifiques et enfin, le départ pour le combat final, une croisière longue et dangereuse... Lors de son premier embarquement, le jeune commandant que vous êtes se retrouve dans la salle de commande. C'est de cet endroit précis que vont se décider toutes les manœuvres. Dans un graphisme superbe, le personnage apparaît donc au centre de la salle. A l'aide du joystick, vous le dirigez vers l'un des quatre principaux postes de pilotage, puis validez votre choix d'une pression sur la gachette du joystick. La première mission qui vous est confiée ne représente en fait aucun danger véritable. Penché sur l'écran radar, le commandant repère un convoi de trois navires, immobilisés à quelques mille yards du sous-marin. Le zoom de l'écran permet de visualiser avec précision la situation. Le sous-marin y apparaît sous la forme d'un petit point noir et les vaisseaux ennemis sont autant de taches blanches sur le bleu de l'Océan. La cible est idéale... Sous la casquette du périscope, le premier navire apparaît, bientôt

C64, Atari 520 ST Silent service

Remarquable simulation de combats sous-marins, *Silent service* mêle stratégie et action dans un cocktail explosif. Extraordinaire !



Avant l'attaque, étudiez vos cartes.

centré sur la visée de tir. Le lancement de votre première torpille est surprenant. Dans un bruitage convaincant, l'engin fend la surface de l'eau pour percuter, quelques secondes plus tard, le flanc de l'ennemi. Tandis qu'un jet d'eau et de débris témoigne de la précision de votre tir, le vaisseau adverse s'enfonce dans les flots... Mais attention, vous êtes repéré et, si le convoi reste sans défense, il va tenter de fuir au plus vite. Descendu dans la salle des machines, vous vérifiez les divers témoins et écrans de votre équipement. Le maniement du sous-marin est très simple. Vous ne contrôlez en effet que la puissance de vos turbines (de 1 à 4) et la mise en action de l'immersion.

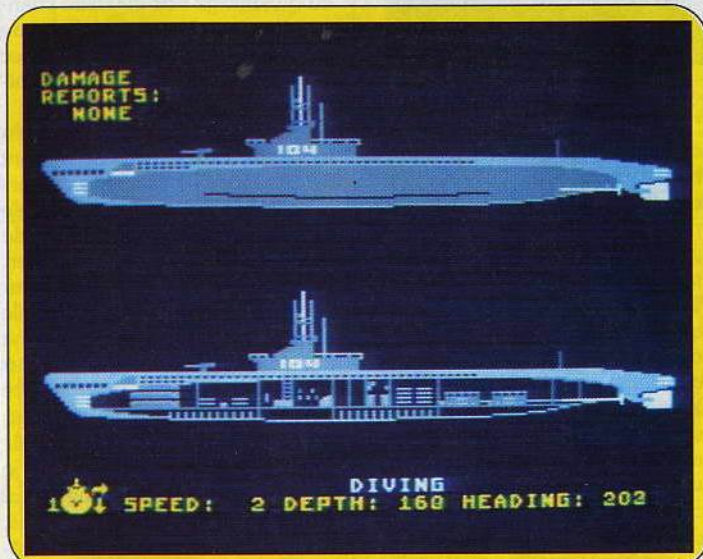
La salle des machines met en place plusieurs compteurs (vitesse, pression, température de l'huile, etc.) sur lesquels il n'est pas possible d'agir précisément. Il suffit en fait de gérer la vitesse de l'engin ainsi que son immersion ou son émergence. Ces dernières commandes sont accessibles à partir de la salle des machines ou du poste radar. Celui-ci est très pratique puisque, s'il permet de visualiser les positions exactes de chaque navire, il indique en outre le déplacement de ces derniers en figurant leur sillage. C'est en fait l'écran fondamental pour toutes les manœuvres de recherche et de déplacement.

Vous voici à même de contourner l'ennemi secrètement (immergé de quelques mètres...) afin de le surprendre à nouveau ! L'armement du sous-marin ne se borne pas aux torpilles. Vous devez apprendre à manipuler le lance-roquettes situé sur le pont arrière. Ce dernier ne sera bien sûr utilisable qu'en surface et son emploi purement stratégique.

Lorsque l'on sait effectuer toutes ces manœuvres avec efficacité et rapidité, il est utile de charger l'un des cinq mini-scénarios accessibles sur le menu principal. Ces options vous permettent de lutter contre différents convois et surtout de tester, avant l'épreuve finale, les

divers modes de combats que vous allez mener sans interruption. Ces scénarios retracent des faits historiques. La difficulté majeure réside dans la reconnaissance des vaisseaux ennemis. Le logiciel met en place seize types de navires. Un commandant qui ne sait différencier un simple croiseur d'un puissant cuirassé n'a aucune chance de remporter la bataille ! Les seize silhouettes rencontrées dans *Silent service* sont dessinées sur la notice. Malheureusement pour vous, leurs noms respectifs ne sont pas mentionnés sur le papier... Cette lacune est volontaire et ne sera comblée que

coupés, le sous-marin s'enfonce dans l'océan, pour bientôt s'immobiliser à l'approche de l'adversaire. L'ambiance qui se développe alors est remarquable. Les destroyers japonais tentent de vous repérer, passant sans cesse au-dessus de vous. Le bruit de leur progression s'amplifie à leur approche, se perd ensuite dans les profondeurs de l'océan pour paraître encore plus menaçant... Si l'ennemi vous repère, actionnez la touche « ? » afin de larguer, à la surface, quelques débris. Il peut croire à votre destruction mais rien n'est encore gagné. Un seul tour de moteur, une seule manœuvre



Surveillez votre sous-marin : la plus petite anomalie peut être fatale

par vos victoires successives ! En effet, chaque navire coulé apparaît sur votre tableau des scores afin que vous en mémorisiez la forme. Cette démarche est de première importance. Le scénario de Hammerhead, vous propose de détruire un convoi escorté. Il est ici primordial de couler tout d'abord le pétrolier, afin de suspendre l'approvisionnement en carburant de l'armée japonaise. A vous de reconnaître la silhouette du « tanker » et de pointer sur lui vos premières torpilles...

Tandis que vos missions s'agrémentent de nouveaux périls, votre propre survie va mobiliser tous vos efforts... En effet, votre sous-marin est repéré par l'escorte ennemie, avant même que vous n'ayez lancé l'offensive. C'est à ce moment que l'action atteint son réalisme maximum. Pris en chasse par deux destroyers, vos torpilles ne suffisent plus à enrayer la progression ennemie. Une seule solution : l'immersion... Les moteurs

ou la plus petite perte d'huile (réservoir endommagé par l'adversaire...) risquent d'être fatals ! *Silent service* vous offre

alors des moments d'angoisse superbes, des sueurs froides dignes des plus belles épopées !

Après tant d'émotions, de victoires ou de défaites, vous serez un jour fin prêt pour la grande aventure. Mission de longue haleine au cœur du Pacifique, vous appareillerez pour plusieurs jours, repérez l'ennemi, pour couler un fort tonnage de navires... Combats de nuit, vision limitée par une météo vagabonde, inutile de préciser ce qui vous attend. Une aventure ne sera jamais semblable à la précédente, tant sur le plan des manœuvres qu'en ce qui concerne la force de l'adversaire. Les bases alliées assureront votre réapprovisionnement en nourriture et en carburant. Pour le reste, seule l'expérience et la logique assureront votre succès. Les navigateurs expérimentés pourront enfin multiplier par quatre la vitesse de jeu et adapter au mieux les diverses stratégies spécifiées dans la notice.

Dans un contexte sonore et graphique remarquable, *Silent service* vous permet d'accentuer encore le réalisme du combat. Calcul des angles pour le tir des torpilles, techniques d'approche et de fuite selon la disposition des convois rencontrés, il n'est aucun frein à la stratégie, aucune limite à l'action. (Cassette MicroProse pour Commodore 64. Egalement disponible sur Atari 520 ST)

Olivier Hautefeuille

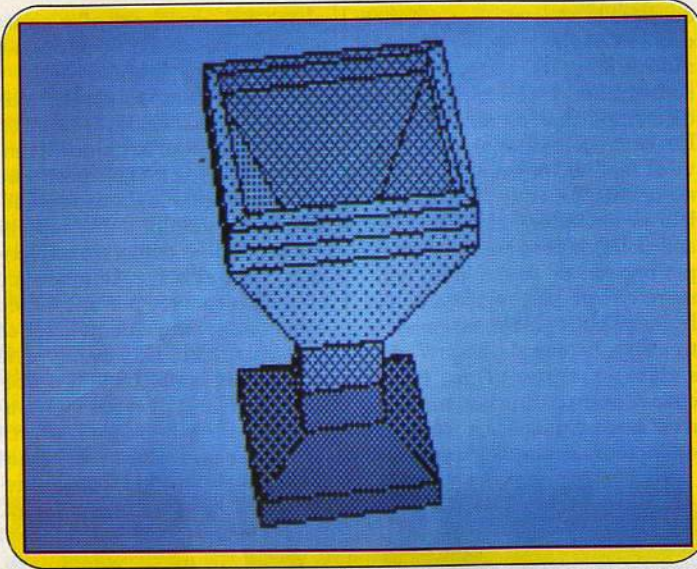
Type	_____	wargame et simulation sous-marin
Intérêt	_____	★★★★★
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★★
Bruitage	_____	★★★★
Prix	_____	B

Atari ST CAD/3D

Directement issu des softs professionnels, CAD/3D satisfera les plus exigeants... au prix d'un apprentissage assez long !

Qu'on se le dise, les 3D sont jetés ! Partie de l'atmosphère enfumée et survoltée des bureaux d'études « branchés » de quelques entreprises à la pointe du progrès, l'épidémie de D.A.O. (dessin assisté par ordinateur) s'abat depuis quelques temps déjà sur le monde éberlué de la micro-informatique. Bien sûr, l'adaptation de programmes complexes destinés à des machines aussi puissantes que coûteuses ne va pas sans un certain amoindrissement des perfor-

mances globales. Il est pourtant réjouissant de mesurer l'étendue des progrès accomplis : l'apparition de logiciels de création ou d'animation d'images en trois dimensions et d'ordinateurs performants aux possibilités graphiques surprenantes a sauvé la micro des affres du « Barbouillage Assisté par Ordinateur ». Le programme CAD/3D s'inscrit parfaitement dans le cours de cette évolution. Il s'agit là d'un outil très complet, d'inspiration profession-



Vous créez votre figure, déterminez l'emplacement des sources de lumières et visualisez l'objet sous tous les angles voulus.

nelle, dont la maîtrise totale nécessite un long apprentissage. L'univers du programme est une portion cubique d'espace dans laquelle prennent place les objets créés. Les quatre fenêtres de l'écran principal s'ouvrent sur ce monde synthétique. La première d'entre elles peut être assimilée à une caméra orientable munie d'un zoom. L'univers de CAD/3D peut ainsi être exploré sous tous les angles. L'option « super view » permet une superbe visualisation en couleurs et sur la totalité de l'écran du cadrage obtenu. Chacune des trois autres fenêtres donne de l'univers une représentation en deux dimensions à partir de points de vue particuliers : une vue de gauche ou de droite, de dessus ou de dessous, de face ou de derrière... C'est à partir d'elles qu'il est possible d'intervenir sur l'univers du logiciel, de déplacer des objets, de les copier, de faire varier leur taille etc. Mais comment peupler ce qui n'est pour l'instant qu'un désert ? Deux possibilités vous tendent les bras. Vous choisissez dans une liste l'objet de vos rêves (cube, sphère et autres sont à votre disposition) ou bien vous décidez de le créer vous-même : pas de panique, la construction d'objets de forme quelconque ou symétrique selon un axe est un jeu d'enfant. Plus étonnant encore : vous pouvez additionner ou soustraire deux objets afin d'en créer un troisième ! Le temps de calcul des formes résultantes, parfois très long, est à la mesure de la complexité des opérations effectuées.

Il eut été étonnant que les options

de visualisation ne soient pas à la hauteur du reste. Obtenir une représentation réaliste des volumes sur un écran désespérément plat n'est pas chose facile. Pourtant, ce programme se tire à merveille de la difficulté. Les objets apparaissent comme des solides opaques (avec ou sans dessin des contours) ou laissent entrevoir leurs lignes de charpente (avec ou sans figuration des lignes cachées). N'espérez pas donner à vos créations des allures kaléidoscopiques : la conception du logiciel privilégie toute solution visant à renforcer l'impression de relief. Bien que la palette propose une quantité respectable de couleurs, leur utilisation simultanée est volontairement limitée. Selon le mode choisi, vous ne disposez en effet que d'une ou deux couleurs, affichables selon quatorze ou sept niveaux de brillance. Cette large gamme de nuances permet au programme d'ombrer la surface des objets. La présence d'ombres ne doit d'ailleurs rien au hasard : vous disposez de la maîtrise totale du positionnement et du réglage des trois sources fictives de lumière qui éclairent l'univers de CAD/3D !

Démiurge éclairé d'un monde soumis à votre volonté, vous n'aurez plus qu'à presser quelques boutons pour donner vie à votre création. Grâce à un programme annexe d'animation, vous enregistrerez et restituerez séquentiellement des images de votre microcosme ! Comme si cela ne suffisait pas, sachez enfin que vous sauverez vos œuvres sous un format permettant leur exploitation par des logiciels graphiques tels que

Degas, Neochrome, etc. L'opération inverse est, en revanche, impossible. (Disquette Antic Software pour Atari ST.)

Jean-Philippe Delalandre

Type _____ création graphique
Intérêt _____ ★★★★★★
Accessibilité _____ ★★★★★★
Potentialité _____ ★★★★★★
Prix _____ F

Atari ST Paint works

Les capacités graphiques des ST sont superbement exploitées par *Paint works*. Il éblouit au premier contact et tient ses promesses par la suite.

Un logiciel de création graphique follement séduisant par sa simplicité d'utilisation. Choisir la trame du quadrillage noir et y faire chanter des couleurs franches ne nécessite que quelques gestes avec la souris. On entre dans *Paint works* comme dans un jeu.

J'ai utilisé la basse résolution du moniteur couleur Atari permettant de combiner 16 des 512 couleurs potentielles. La souris commande un crayon ou un pinceau de forme et d'épaisseur à déterminer. Le pinceau étale de la couleur bien opaque ou laisse un voile plus ou moins léger, évoquant une traînée de paillettes. Vous pouvez choisir une dimension de fenêtre puis l'utiliser comme un pinceau, laissant sur l'écran une traînée multicolore aux couleurs de la zone que vous faites zigzaguer au gré des impulsions de la souris, réalisant ainsi des draperies chatoyantes.

La facilité de création de motifs, c'est-à-dire de formes se répétant pour remplir des surfaces, contribue à la richesse du logiciel ; on peut les créer au point par point à l'aide du zoom, inverser les cou-

leurs (remplacer chaque couleur par sa couleur complémentaire) ou les « pêcher » sur l'écran en déplaçant une petite fenêtre carrée. Les motifs se gèrent comme les couleurs, peuvent s'étaler au pinceau, y compris en voile léger. L'utilisation du clavier permet d'inscrire des caractères combinant diverses tailles, formes, opacités, puis de les déplacer sur l'écran.

Paintworks n'est pas conçu pour construire des structures en trois dimensions, ni des dégradés subtils, et limite le nombre de couleurs simultanément présentes à l'écran. La très spectaculaire option faisant clignoter les couleurs, se permuer en rythme n'a vraiment de sens que combinée avec le logiciel *Music Studio* du même éditeur. Ce logiciel qui « en jette » rapidement, tient bien ses promesses après une fréquentation plus assidue. (Disquette Activision pour Atari ST).

Denis Scherer

Type _____ création graphique
Intérêt _____ ★★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★★
Prix _____ D

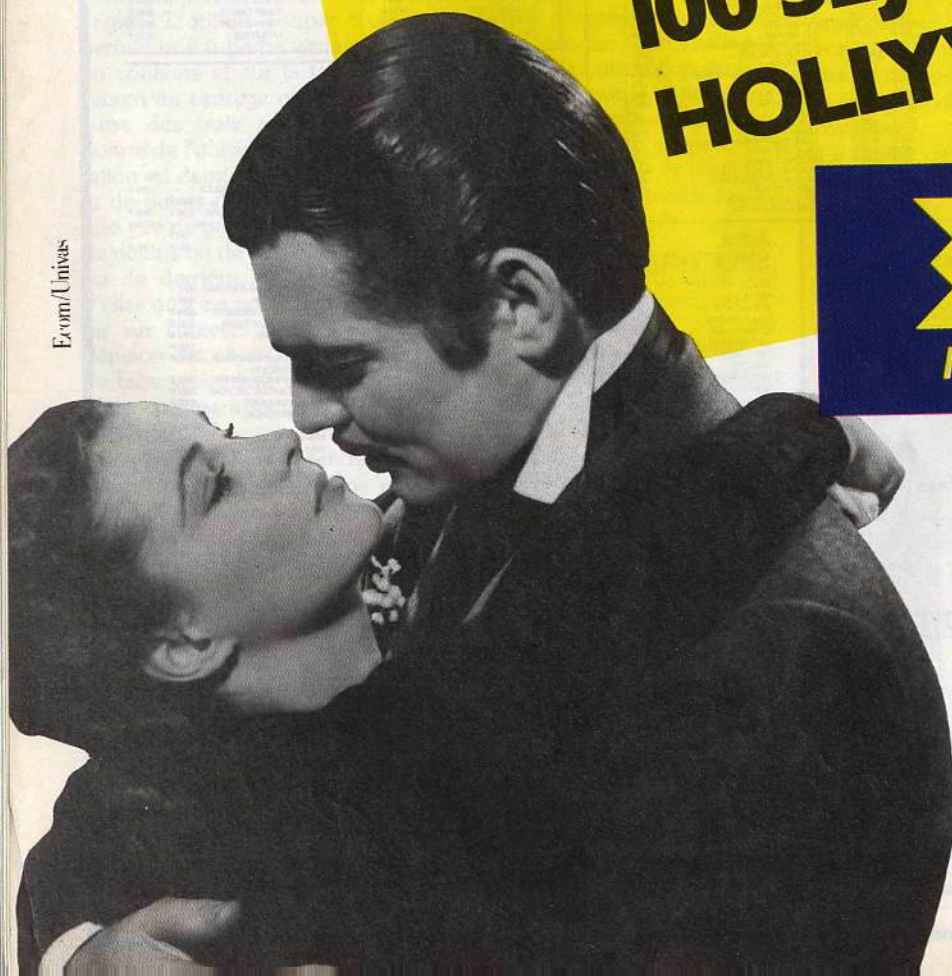
Un tableau de commande clair, complet, accessible au néophyte.



HOLLYWOOD NOUS VOILA!

**AVEC TELE-POCHE
ET FR3, JOUEZ AU
CINE POCHE ET GAGNEZ
100 SEJOURS A
HOLLYWOOD.**

Excm/Univas



LA TELE PLUS PROCHE

Pour gagner, c'est facile. Il suffit de participer au Ciné-Poche, le ciné-concours de Télé-Poche et FR 3 sur l'histoire du cinéma. Du lundi au vendredi, FR 3 vous posera une question pendant les Jeux de 20 Heures. Dès le lundi, Télé-Poche vous donnera des indices pour mieux répondre à ces questions et doubler votre gain, donc de gagner 2 séjours à Hollywood.

Vous saurez tout sur le Ciné-Poche en lisant Télé-Poche et en regardant FR3. Démarrage du concours le 8 septembre.

CHAÎNE COMPACT-DISC LASER

elle va faire jazzer.



4490^{F*}
la chaîne complète



La nouvelle chaîne Amstrad Midi CD-1000 va faire du bruit dans le monde de la haute fidélité.

Et une sacrée musique dans vos oreilles.

Pour 4490F Amstrad offre un ensemble esthétique et de faible encombrement réunissant le meilleur de la technologie actuelle:

- un lecteur de compact-disc à laser, le sommet de la qualité musicale, avec toutes les fonctions automatiques nécessaires.
- un double lecteur enregistreur de cassettes compatible bandes ferro, chrome métal, etc.,
- une platine tourne disque à cellule magnétique, (33 et 45 tours)
- un tuner PO, GO et FM stéréo,
- un amplificateur stéréo de 2 x 20 watts musicaux avec égaliseur graphique,
- 2 enceintes compactes à haute définition.

Une seule prise à brancher et vous voilà prêt à savourer et à enregistrer** TOUTES les sources musicales actuelles.

Amstrad Midi CD-1000 : la musique, toute la musique, dans toute sa pureté.

• La même chaîne existe en meuble rack avec 2 enceintes de grande taille
Amstrad Compact CD-2000 : 4990 F.

* Prix public généralement constaté.

** La loi n'autorise la copie que pour l'utilisation personnelle.

AMSTRAD
LE MORDANT TECHNOLOGIQUE

Merci de m'envoyer une documentation complète sur les nouvelles chaînes Amstrad Midi CD-1000 et Compact CD-2000.

nom : _____
adresse : _____

code postal | | | | | ville _____
tél. : _____

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

T1-35
Mendès-France. M. C.

**“Hep,
l’auditeur!
coince-toi sur
95.2, t’as
les fusibles qui
larsenent?”**



LIGNE MINITEL (24 H SUR 24) : Tél. 42 80 26 10



2 990 F

9 990 F

3 990 F

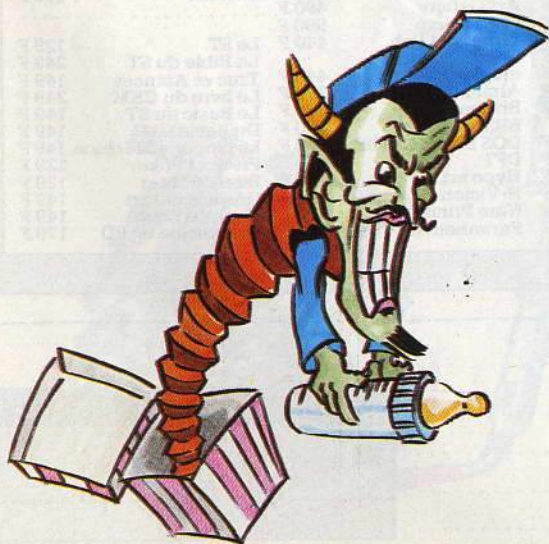
Imprimante	
SMM 804	2 490 F
Disque dur	
20 M. SH 204	6 990 F

GARANTIE 2 ANS

Macro Assembleur	650 F	Mudpies	330 F	Treasure Island	550 F	Peny Masson	550 F
Pascal MCC	990 F	Habasolution	450 F	Time Baudit	398 F	Plus Paint	395 F
LATIC EC	990 F	HD Base	1 100 F	Crimson crown	440 F	Tixelmat	450 F
GST C	690 F	Expert	1 450 F	Operation HK	450 F	DB MAN	1 800 F
Forth	450 F	Haba Manager	670 F	Hypoxel	450 F	VIP	1 800 F
Easy Draw	1 650 F	Hipojoke	390 F	Music Studio	490 F	Wordstar	1 500 F
Modula 2	1 450 F	Sundog	440 F	Universe II	650 F	Pascal	1 500 F
Bratacas	440 F	King quest II	550 F	Print Master	490 F	Fortran	1 500 F
Ramdisk	490 F	Essex	680 F	Art Gallery	490 F		
Degas	390 F	Mindshadow	590 F	Cornerman	590 F		
COLOR Editor	390 F	Borrowed time	490 F	Winni le Poh	440 F	Le ST	129 F
Disk Utility	390 F	Hacker	490 F	Taram chaudron	440 F	La Bible du ST	249 F
Ultima II	490 F	Temple of Apshay	550 F	magique	390 F	Truc et Astuces	149 F
Monkey Business	295 F	Rogue	550 F	Almanach Hypo	330 F	Le livre du CEM	249 F
Delta patrol	295 F	Spiderman	250 F	Bridge	550 F	Le Basic du ST	149 F
Emulcom	890 F	Little computer	290 F	BBS	550 F	Du Basic au C	149 F
Hypoconcept	990 F	people	210 F	DOS Shell MSDOS	375 F	Le langage Machine	149 F
K spread	520 F	Pawn	390 F	DFT	350 F	Pieck et Poke	129 F
Habawriter	850 F	Murray and Me	390 F	Hypo art	450 F	Bien débiter	129 F
Menu +	150 F	CAD 3D	390 F	N-Vision	450 F	Graphic et son	149 F
HEX	440 F	Mom and Me	390 F	Nine Princess	410 F	Livre du Logo	149 F
Flip side	245 F	Transylvania	560 F	Farenheit 451	550 F	Graphisme en 3D	179 F

ARTICLE	QTÉ	PRIX	TOTAL
		Total	

**“Hep,
l’auditeur!
fonce sur
95.2, t’as
les bronches en
accordéon?”**



LIGNE MINITEL (24 H SUR 24) : Tél. 42 80 26 10



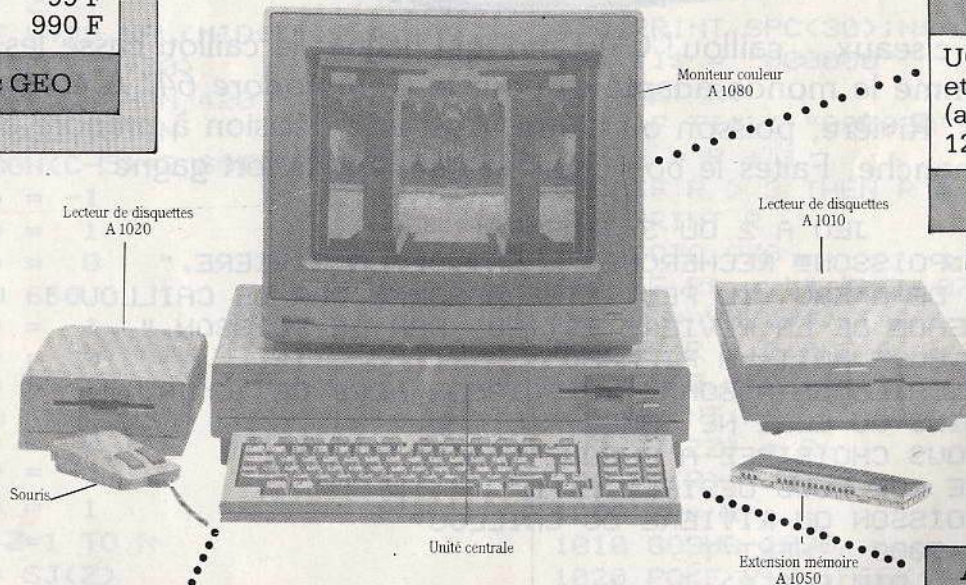
ESPACE AMIGA
AMIGA
VOTRE SPECIALISTE

1541	NC
Moniteur 1702	2 490 F
Modem VZ3	1 450 F
Imprimantes	NC
Manettes	99 F
Moniteur vert	990 F

2400 Favac GEO

UC 128 K (azerty et jane)	
1571	3 290 F
1901	3 990 F
Imprimante	
DMPS 1000	3 490 F

3 290 F



UC 128 à alimentation
et 1571 intégré
(azerty et jane)
128 D + 1901 10 450 F

6 990 F

Mindshadow	490 F	Bratacas	490 F	Gismoz	650 F
Borrowed	490 F	Aegis draw	1 980 F	Digiview	
Hacher	490 F	Aegis image	860 F	(digitaliseur)	2 990 F
Goldenoldies	490 F	Aegis animator	1 435 F	Future sound	2 200 F
Archon	490 F	Aegis impact	1 980 F	De luxe paint	1 180 F
One are One	490 F	Analyse	1 100 F	De luxe print	1 180 F
Seven Cities	490 F	On line	790 F	Vip	1 990 F

UC 512 K
+ lecteur 800 K
+ mono couleur
Résolution 640 × 400
4096 couleur
4 canaux sonores
stéréo

17 730 F

Nom Prénom

Adresse

Ville Code postal

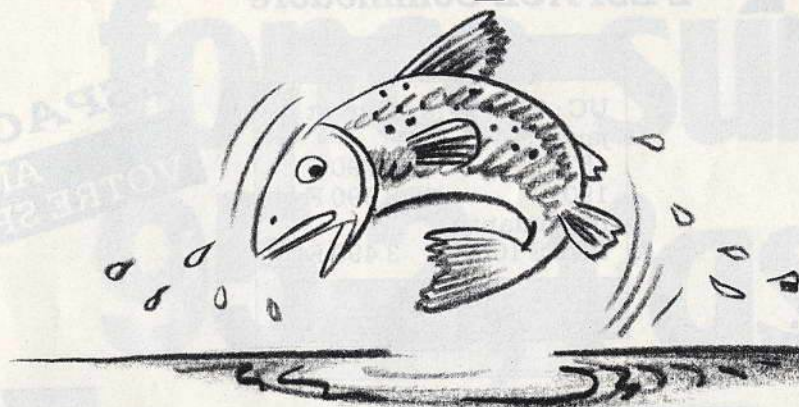
Date et signature

CB ☐ - MANDAT ☐ Port gratuit pour achat supérieur à 6 000 F. Acompte ou règlement total à la commande.

ARTICLE	QTÉ	PRIX	TOTAL
		Total	

COMMODORE 64

La loi du plus fort



« Un, deux, trois, ciseaux... caillou ! C'est moi qui gagne, le caillou casse les ciseaux ! »
 Un jeu vieux comme le monde adapté ici pour le Commodore 64. A essayer à deux ou trois joueurs. Rivière, poisson ou pierre, c'est une décision à prendre à chaque manche. Faites le bon choix et que le plus fort gagne !

```

10 PRINT"J          JEU A 2 OU 3 JOUEURS"
20 PRINT"X LE POISSON RECHERCHE L'EAU DE LA RIVIERE,"
30 PRINT" HORS DE L'EAU IL PEUT ETRE ASSOMME PAR LE CAILLOU."
40 PRINT"X L'EAU DE LA RIVIERE EST BU PAR LE POISSON,"
50 PRINT" MAIS ELLE NOIT LA PIERRE."
60 PRINT"X LE CAILLOU ASSOMME LE POISSON HORS DE L'EAU,"
70 PRINT" A MOINS QU'ELLE NE TOMBE A L'EAU."
80 PRINT"XX VOUS CHOISIREZ A CHAQUE MANCHE "
90 PRINT "X CE QUE VOUS DESIREZ ETRE"
100 PRINT"X POISSON OU RIVIERE OU CAILLOU"
110 FOR T=1 TO 9000 : NEXT T
120 V = 53248 : DIM D(3,2)
130 GOSUB 1000
140 PRINT"J"
150 POKE 53281,1
160 RX = 200
170 RY = 70
180 PX = 200
190 PY = 100
200 CX = 200
210 CY = 130
220 N = 3
230 PRINT" NOM DU JOUEUR N0 1:";
240 INPUT N$(1)
250 PRINT" NOM DU JOUEUR N0 2:";
260 INPUT N$(2)
270 PRINT" NOM DU JOUEUR N0 3:"
280 PRINT "(OU RETURN) ";
290 INPUT N$(3)
    
```


SESAME

```

300 PRINT "J"
310 IF N$(3) = "" THEN N = 2
320 X0(1) = RX
330 Y0(1) = RY
340 X0(2) = PX
350 Y0(2) = PY
360 X0(3) = CX
370 Y0(3) = CY
380 FOR Z=1 TO 3
390 GOSUB 1290
400 NEXT Z
410 POKE V+21,7
420 FOR Z=1 TO 3
430 X0(Z) = X0(Z) + D(Z,1)
440 POKE V+(Z-1)*2,X0(Z)
450 Y0(Z) = Y0(Z) + D(Z,2)
460 POKE V+(Z-1)*2+1,Y0(Z)
470 IF INT(X0(Z)) = INT(X1(Z)) THEN GOSUB 1290
480 IF INT(Y0(Z)) = INT(Y1(Z)) THEN GOSUB 1290
490 NEXT Z
500 POKE V+29,VAL(MID$(TI$,4,1))
510 C = PEEK(V+30)
520 IF C = 0 THEN 420
530 REM COLLISION
540 ON SGN(C-5)+2 GOTO 550,590,630
550 S(1) = -1
560 S(2) = 1
570 S(3) = 0
580 GOTO 660
590 S(1) = 1
600 S(2) = 0
610 S(3) = -1
620 GOTO 660
630 S(1) = 0
640 S(2) = -1
650 S(3) = 1
660 FOR Z=1 TO N
670 SS = SJ(Z)
680 SC(Z) = SC(Z) + S(SS)
690 NEXT Z
700 REM AFFICHAGE SCORE
710 PRINT "XJ";
720 FOR Z=1 TO N
730 PRINTN$(Z);SC(Z);" ";
740 NEXT Z
750 REM
760 PRINT
770 PRINT SPC(28)" 1) RIVIERE"
780 PRINT SPC(28)" 2) POISSON"
790 PRINT SPC(28)" 3) CAILLOU"
800 PRINT "X" SPC(33) "QUE"
810 PRINT "X" SPC(29) "VOULEZ-VOUS"
820 PRINTSPC(32) "ETRE?"
830 PRINT
840 FOR ZZ=1 TO N
850 PRINT SPC(30);N$(ZZ);" IIII";
860 TI$ = "000000"
870 GET R$
880 IF TI$ < "000030" THEN 930
890 R = R + 1
900 IF R > 3 THEN R = 1
910 PRINT R
920 GOTO 970
930 IF R$ = "" THEN 870
940 R = VAL(R$)
950 IF R > 0 AND R < 4 THEN 970
960 GOTO 870
970 PRINT R$
980 SJ(ZZ) = R
990 X0(R) = X1(R)
1000 Z = R
1010 GOSUB 1290
1020 POKE V+21,PEEK(V+21)OR2+(R-1)
1030 POKE V+(Z-1)*2,X0(Z)
1040 POKE V+(Z-1)*2+1,Y0(Z)
1050 C = PEEK(V+30)
1060 NEXT ZZ
1070 GOTO 410
1080 REM CHARGEMENT DATA
1090 POKE 2040,13
1100 POKE 2041,14
1110 POKE 2042,15
1120 RESTORE
1130 FOR I=832 TO 894
1140 READ Q
1150 POKE I,Q
1160 NEXT I
1170 FOR I=896 TO 958
1180 READ Q
1190 POKE I,Q

```



```

1200 NEXT I
1210 FOR I=960 TO 1022
1220 READ Q
1230 POKE I,Q
1240 NEXT I
1250 POKE 53287,6
1260 POKE 53288,11
1270 POKE 53289,15
1280 RETURN
1290 REM CALCUL DEPLACEMENT
1300 X1(Z) = INT(RND(0)*170 + 80)
1310 Y1(Z) = INT(RND(0)*170 + 80)
1320 D(Z,1) = (X1(Z) - X0(Z)) / 50
1330 IF ABS(D(Z,1)) > 1 THEN 1300
1340 D(Z,2) = (Y1(Z) - Y0(Z)) / 50
1350 IF ABS(D(Z,2)) > 1 THEN 1300
1360 RETURN
1370 REM R
1380 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,8
1390 DATA 0,0,30,0,0,56,0,0,120

```

```

1400 DATA 0,0,240,0,0,240,0,1,240
1410 DATA 0,1,240,0,3,240,0,7,224
1420 DATA 0,15,224,0,63,192,0,255,128
1430 DATA 255,255,0,255,254,0,255
1440 DATA 248,0,255,192,0,255,0,0
1450 REM P
1460 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1470 DATA 0,0,0,0,0,0,32,0,0,32,0,0
1480 DATA 48,0,0,48,96,0,27,248,0
1490 DATA 54,20,0,98,63,0,65,252,0
1500 DATA 64,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1510 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1520 REM C
1530 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1540 DATA 0,0,0,0,0,62,0,0,255,0,1
1550 DATA 255,0,3,255,0,31,255,0,31
1560 DATA 254,0,63,254,0,63,252,0
1570 DATA 63,248,0,7,248,0,0,240
1580 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1590 DATA 0,0,0,0,0,0

```

M05-T07

Morpion

La recette est simple : prendre son Thomson comme complice
 (la dissertation d'anglais peut bien attendre demain),
 et se lancer, comme sur les bancs de l'école, dans une partie échevelée de Morpion.
 Mais, attention l'ordinateur est un redoutable partenaire !

```

5 '
10 'MORPION SOTIROPOULOS/M05-T07
11 '
12 CLEAR,,1:SCREEN0,7,8:LOCATE0,0,0
13 DEFGR$(0)=0,0,60,60,60,60,0,0
15 GOTO60
18 '
20 'CALCUL SCORES
21 FORK=1 TO 20:Z=0:Z1=0:P=1:NL=0
22 FOR L=1 TO 5:W=5*K-5+L
23 X1=X+I(W):IF X1<1 OR X1>TAIL THEN 41
24 Y1=Y+J(W):IF Y1<1 OR Y1>TAIL THEN 41
25 T=A(X1,Y1)*P:IF T=0 THEN NL=NL+1:X(NL)=X1:Y(NL)=Y1:GOTO27
26 Z=Z+T:IF X1<>X OR Y1<>Y THEN Z1=Z1+T
27 P=P*3:NEXT L
28 IF Z=121 THEN FIN=-1:RETURN
29 IF Z=242 THEN FIN=1:RETURN
30 IF NL=0 THEN 41
31 Q=V(Z+1):Q1=V(Z1+1):IF Q1=0 THEN 41
32 FOR L=1 TO NL:B(X(L),Y(L))=B(X(L),Y(L))-Q1+Q:NEXT L:IF NIV=1 THEN 41
33 IF Q=V(13) THEN SUP=2*V(19):FOR L=1 TO NL:X1=X(L):Y1=Y(L):GOSUB 43:NEXT L
34 IFQ=V(25) THEN SUP=2*V(10):FOR L=1 TO NL:X1=X(L):Y1=Y(L):GOSUB43:NEXT L
35 IF Q1=V(13) THEN SUP=-2*V(19):FOR L=1

```

```

TO NL:X1=X(L):Y1=Y(L):GOSUB43:NEXT L:X1=X:Y1=Y:GOSUB43
36 IF Q1=V(25) THEN SUP=-2*V(10):FOR L=1 TO NL:X1=X(L):Y1=Y(L):GOSUB43:NEXT L:X1=X:Y1=Y:GOSUB43
37 IF Q=V(40) OR Q=V(14) THEN SUP=V(61)/2:FOR L=1 TO NL:X1=X(L):Y1=Y(L):GOSUB43:NEXT L
38 IF Q=V(79) OR Q=V(27) THEN SUP=V(31)/2:FOR L=1 TO NL:X1=X(L):Y1=Y(L):GOSUB 43:NEXT L
39 IF Q1=V(40) OR Q1=V(14) THEN SUP=-V(61)/2:X1=X(1):Y1=Y(1):GOSUB 43:X1=X:Y1=Y:GOSUB 43:X1=X:Y1=Y:GOSUB43
40 IF Q1=V(79) OR Q1=V(27) THEN SUP=-V(31)/2:X1=X(1):Y1=Y(1):GOSUB 43:X1=X:Y1=Y:GOSUB 43
41 NEXT K
42 RETURN
43 FOR M=3 TO 18 STEP 5
44 IF ABS(M-K)<=2 THEN 50
45 FOR O=1 TO 5:W=5*M-5+O
46 X2=X1+I(W):IF X2<1 OR X2>TAIL THEN 50
47 Y2=Y1+J(W):IF Y2<1 OR Y2>TAIL THEN 50
48 IF O<>3 THEN B(X2,Y2)=B(X2,Y2)+SUP/ABS(O-3)
49 NEXT O

```


SESAME

```

50 NEXT M
51 RETURN
59 '
60 'BOUCLE DIFFERENTES PARTIES
62 FOR BOUCLE=0 TO PEEK(8241):ALEA=RND:N
EXT
65 GOSUB 5000
70 GOSUB 100
85 INPUT "Une autre partie ";R$
90 IF R$="0" THEN RUN
95 CLS:END
100 'PARTIE
105 INPUT "Voulez-vous commencer ";R$:CLS
110 GOSUB 4000
120 IF R$="0" THEN 135
125 GOSUB 200
130 IF FIN<>0 THEN 150
135 GOSUB 500
140 IF FIN=0 THEN 125
150 'FIN
175 IF FIN=1 THEN LOCATE0,21:PRINT "J'AI
GAGNE ";:PLAY "L6603LASIREPL72LASIREPMIFA
SOLAPSIL75LAFAMIREDDODOPDOPDOPD90T10MIRED
0"
180 IF FIN=-1 THEN LOCATE0,21:PRINT "VOUS
GAGNEZ ";:PLAY "L24T504FASOLALASISIDOM
ILADOSOLASI"
185 IF FIN=2 THEN LOCATE0,21:PRINT "PARTI
E NULLE ";:PLAY "04L24T5DODODO"
190 PRINT "EN "N" COUPS"
195 RETURN
200 'JEU M05
205 LOCATE0,TAIL+2:PRINT E$;:LOCATE0,-AI
L+2:PRINT "JE JOUE...";
210 S=NOT0
215 FOR I=1 TO TAIL:FOR J=1 TO TAIL
220 IF A(I,J)<>0 THEN 250
225 IF B(I,J)<S THEN 250
230 IF B(I,J)>S THEN I1=I:J1=J:S=B(I,J):
GOTO250
245 IF RND<.25 THEN I1=I:J1=J
250 NEXTJ,I
260 PRINT "EN ";I1;CHR$(J1+64)
280 A(I1,J1)=2:X=I1:Y=J1:GOSUB21
290 GOSUB4500
300 N=N+1:IF N=TAIL*TAIL OR S<=0 THEN FI
N=2
320 RETURN
500 'JEU JOUEUR
510 PLAY "04L24T5SILA":LOCATE0,TAIL+2:PRI
NTE$;:LOCATE0,TAIL+2:PRINT "VOTRE COUP(LI
GNE,COLONNE)";
515 INPUT R$:ON ERROR GOTO30000
530 A=VAL(R$):A1=ASC(RIGHT$(R$,1))-64
540 IF A<1 OR A1<1 OR A>TAIL OR A1>TAIL
OR A(A,A1)<>0 THEN LOCATE0,TAIL+2:PRINTE
$;:LOCATE0,TAIL+2:PRINT "DONNEES INEXACTE
S!":FOR TP=1 TO 2000:NEXT:GOTO500
550 A(A,A1)=1:X=A:Y=A1:GOSUB21
560 GOSUB4500
570 N=N+1:IF N=TAIL*TAIL THEN FIN=2
590 RETURN
4000 'AFFICHAGE
4003 RESTORE4006
4005 FOR J=0 TO 7:READ X:NEXT J
4006 DATA 0,0,0,24,24,0,0,0
4010 LOCATE0,0:PRINT " ";
4020 FOR I=1 TO TAIL
4030 PRINTCHR$(I+64);
4040 NEXT I:PRINT
4050 FOR J=1 TO TAIL:IFJ>=10 THEN PRINTC
HR$(8);

```

```

4070 PRINTJ;
4080 FOR K=1 TO TAIL:PRINTGR$(K);:NEXT K
4090 PRINT
4100 NEXT J
4105 LOCATE24,TAIL/2-1:PRINT"NIVEAU ";NI
V
4110 LOCATE25,TAIL/2+1:PRINT"VOUS:";:X=1
:GOSUB10000:LOCATE25,TAIL/2+2:PRINT"MOI
:";:X=2:GOSUB10000
4130 RETURN
4500 'AFFICHE X,Y
4520 LOCATE2+Y,X:X=A(X,Y):COLOR0,8:GOSUB
10000:COLOR0,7
4530 RETURN
5000 'INITIALISATION
5010 CLS
5030 PLAY "DOREMI":BOX(8,8)-(25,11)"M":LO
CATE10,10:ATTRB1,1:PRINT "MORPION":FOR TP
=0 TO 1000:NEXT:CR$="0":GOSUB20000:CR$="
R":GOSUB20000:CR$="P":GOSUB20000:CR$="I"
:GOSUB20000:CR$="O":GOSUB20000:CR$="N":G
OSUB20000:ATTRB0,0:PRINT:PRINT:PRINT
5035 PRINT:PRINT:INPUT "NIVEAU (1 OU 2) "
;NIV
5036 IF NIV<>1 AND NIV<>2 THEN 5035
5040 INPUT "TAILLE DU TABLEAU DE JEU";TAI
L
5045 TAIL=INT(TAIL):IF TAIL<9 OR TAIL>16
THEN TAIL=10
5047 INPUT "VOULEZ-VOUS LES 0 (1) OU LES
X (2)";JOU
5048 IF JOU<>1 AND JOU<>2 THEN 5047
5049 PRINT:PRINT " INITIALISATIONS.
.. "
5050 DIMI(100),J(100),A(TAIL,TAIL),B(TAI
L,TAIL),V(243)
5059 RESTORE5070
5060 FOR I=1 TO 100:READ I(I),J(I):NEXT
5065 'DIRECTIONS
5070 DATA0,-4,0,-3,0,-2,0,-1,0,0
5071 DATA0,-3,0,-2,0,-1,0,0,0,1
5072 DATA0,-2,0,-1,0,0,0,1,0,2
5073 DATA0,3,0,2,0,1,0,0,0,-1
5074 DATA0,4,0,3,0,2,0,1,0,0
5075 DATA4,0,3,0,2,0,1,0,0,0
5076 DATA3,0,2,0,1,0,0,0,-1,0
5077 DATA-2,0,-1,0,0,0,1,0,2,0
5078 DATA-3,0,-2,0,-1,0,0,0,1,0
5079 DATA-4,0,-3,0,-2,0,-1,0,0,0
5080 DATA-4,4,-3,3,-2,2,-1,1,0,0
5081 DATA-3,3,-2,2,-1,1,0,0,1,-1
5082 DATA-2,2,-1,1,0,0,1,-1,2,-2
5083 DATA3,-3,2,-2,1,-1,0,0,-1,1
5084 DATA4,-4,3,-3,2,-2,1,-1,0,0
5085 DATA-4,-4,-3,-3,-2,-2,-1,-1,0,0
5086 DATA-3,-3,-2,-2,-1,-1,0,0,1,1
5087 DATA-2,-2,-1,-1,0,0,1,1,2,2
5088 DATA3,3,2,2,1,1,0,0,-1,-1
5089 DATA4,4,3,3,2,2,1,1,0,0
5100 FORJ=1 TO 243:IF J=122 THEN J=163
5105 READ V(J):NEXTJ
5107 'COEFF.
5110 DATA.5,.6,.7,.9,9,0,1,0,15,1.6,8,0,
18,40,0,0,0,0,2,0,15,0,0,0,25,0,80,.9,5,
0,18,40,0,0,0,0,18,40,0,130,1000,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,11,0,0,0,25,0,80,
0,0,0,0,0,0,0,0,25,0,80,0,0,0,250,0,10
000,.6,3,0,5,32,0,0,0,0,8,32,0,40,1000
5115 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,9,32
,0,40,1000,0,0,0,0,40,1000,0,1000

```



```

5120 DATA 7,0,8,0,0,0,11,0,60,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,15,0,60,0,0,0,80,0,10000,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,15,0,60,0,0,0,80,0,10000,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,80,0,10000,0,0,0,10000,0,0,
5200 FOR I=1 TO INT((TAIL+1)/2)
5205 STOCK=ABS((5-I)*(I<=5)):IF STOCK=0
THEN 5207
5206 ON STOCK GOSUB 11000,12000,13000,14
000:GOTO 5210
5207 RESTORE 5404
5210 FOR J=1 TO INT((TAIL+1)/2)
5220 IF J<=5 THEN READ X
5260 B(I,J)=X*(1-(J<=5)):IF B(I,J)=0
THEN B(I,J)=B(I,J-1)
5280 B(TAIL-I+1,J)=B(I,J):B(I,TAIL-J+1)=
B(I,J):B(TAIL-I+1,TAIL-J+1)=B(I,J)
5290 NEXT J,I
5300 N=0:FIN=0:E$=""

```

```

5310 RETURN
5400 DATA 3,4,5,6,8
5401 DATA 4,6,7,9,11
5402 DATA 5,7,10,12,14
5403 DATA 6,9,12,15,17
5404 DATA 8,11,14,17,20
10000 A$=(CHR$(128 AND X=0))+CHR$(79 AND
X=1 AND JOU=1))+CHR$(88 AND X=1 AND J
OU=2))+CHR$(88 AND X=2 AND JOU=1))+CHR
$(79 AND X=2 AND JOU=2))
10100 PRINT A$:RETURN
11000 RESTORE 5403:RETURN
12000 RESTORE 5402:RETURN
13000 RESTORE 5401:RETURN
14000 RESTORE 5400:RETURN
20000 BOX(8,8)-(25,11)CR$:FORTP=0 TO 100
0:NEXT:PLAY"MIRED0":RETURN
30000 RESUME 500

```

Deux niveaux de difficulté dont le dernier de taille variable (9 X 9 à 15 X 15). La case désirée sera désignée par la ligne puis la colonne. Exemple: 2A, 3F.

EXL 100

Le pendu des animaux

Contre la machine, à deux joueurs ou plus, ce célèbre jeu dont on ne se lasse pas offre ici trois niveaux de difficulté. Sept droits à l'erreur, sinon vous finissez vos précieux jours dans la peau du pendu. Pas très confortable, assurément!

L'EXL prononce toutes les lettres du mot caché et découvertes par le joueur et vous avertit vocalement d'une erreur. En prime, vous pourrez réutiliser la synthèse vocale des lettres de l'alphabet pour agrémenter vos propres programmes...

```

10 ! *****
12 ! * PENDU *
14 ! * DES ANIMAUX *
16 ! * 1 / 2 JOUEURS *
18 ! * TILT/CHAGNY J *
20 ! *****
22 CALL POKE(50920,162,5,45,162,136,45,10):CALL EXEC(50920):!*EFF LIGNE CONTROLE
24 CLS "RBB"
26 CALL COLOR("OWB")
28 LOCATE (2,16):PRINT "CHAGNY J"
30 CALL COLOR("OMBL")
32 LOCATE (6,19):PRINT "???"
34 CALL COLOR("OGBLHF")
36 LOCATE (12,16):PRINT "TTIILLTT"
38 LOCATE (13,16):PRINT "TTIILLTT"
40 CALL COLOR("OBW"):LOCATE (18,2):PRINT "PRESENTENT"
42 SP1$="AA2A4864AD129BAA62E6B349E4AA810556AB49A886106ADAC4B1085997"
44 SP2$="C20E9BB8A543871844E213343D6A9291AF7B8CA2274D30F2D263DA5077"
46 SP3$="DB438A6DC3D34D352E8E0B13B513D8F8DAD9D5F2FF03"

```


SESAME

[illegible]

SESAME

```

172 CALL CHAR(17,"C3C3E7E78DBDBDBDBDBDB")
174 CALL CHAR(19,"FF81C3A59999A5C38181")
176 CALL CHAR(20,"0101020408112658A0C0")
178 CALL CHAR(21,"81879AA6CC98B0A0C0C0")
180 FD$="G"
182 GOSUB 208
184 GOSUB 212
186 GOSUB 218
188 GOSUB 222
190 GOSUB 228
192 GOSUB 240
194 GOSUB 244
196 FOR I=1 TO 5
198 CALL SPEECH("L","&"0D7CF00FBAB602FC")
200 NEXT I
202 GOSUB 254
204 ! * DESSIN POTENCE & MENU *
206 GOTO 274
208 CALL COLOR("1R"&FD$):FOR I=2 TO 6:LOCATE (21,I):PRINT CHR$(19):NEXT I
210 RETURN
212 CALL COLOR("1b"&FD$):FOR I=20 TO 8 STEP -1:LOCATE (I,4):PRINT CHR$(19)
214 NEXT I
216 RETURN
218 CALL COLOR("1b"&FD$):FOR I=5 TO 12:LOCATE (8,I):PRINT CHR$(19):NEXT I
220 RETURN
222 CALL COLOR("1R"&FD$):FOR I=5 TO 9:LOCATE (18-I,I):PRINT CHR$(21):NEXT I
224 CALL COLOR("1R"&FD$):FOR I=5 TO 8:LOCATE (17-I,I):PRINT CHR$(20):NEXT I
226 RETURN
228 FOR J=16 TO 21 STEP 6
230 CALL COLOR("1R"&FD$)
232 FOR I=21 TO 17 STEP -1:LOCATE (I,14):PRINT CHR$(19):NEXT I
234 FOR I=1 TO 7:LOCATE (J,I+7):PRINT CHR$(19):NEXT I:NEXT J
236 FOR I=21 TO 17 STEP -1:LOCATE (I,8):PRINT CHR$(19):NEXT I
238 RETURN
240 CALL COLOR("1B"&FD$):FOR I=9 TO 11:LOCATE (I,11):PRINT CHR$(3):NEXT I
242 RETURN
244 CALL COLOR("1M"&FD$):LOCATE (12,11):PRINT CHR$(15)
246 CALL COLOR("1R"&FD$):LOCATE (13,11):PRINT CHR$(17)
248 CALL COLOR("1R"&FD$):LOCATE (14,11):PRINT CHR$(16)
250 CALL COLOR("1R"&FD$):LOCATE (15,11):PRINT CHR$(18):PAUSE 1
252 RETURN
254 CALL COLOR("1M"&FD$):LOCATE (17,11):PRINT CHR$(15)
256 CALL COLOR("1R"&FD$):LOCATE (18,11):PRINT CHR$(17)
258 CALL COLOR("1R"&FD$):LOCATE (19,11):PRINT CHR$(16)
260 CALL COLOR("1R"&FD$):LOCATE (20,11):PRINT CHR$(18)
262 CALL COLOR("1B"&FD$):LOCATE (12,11):PRINT CHR$(3)
264 CALL COLOR("1B"&FD$):LOCATE (13,11):PRINT CHR$(3)
266 CALL COLOR("1B"&FD$):LOCATE (14,11):PRINT CHR$(3)
268 CALL COLOR("1B"&FD$):LOCATE (15,11):PRINT CHR$(3)
270 CALL COLOR("1B"&FD$):LOCATE (16,11):PRINT CHR$(3)
272 RETURN
274 CALL COLOR("0YB"):LOCATE (22,19):PRINT "* TILT / CHAGNY *"
276 LOCATE (2,15):CALL COLOR("1bRL"):PRINT "PPEENNODUU"
278 LOCATE (4,13):CALL COLOR("1RWLF"):PRINT "AANNIIMMAAUUXX"
280 LOCATE (2,6):CALL COLOR("1BY"):PRINT "TOME 1"
282 CALL COLOR("0WR")
284 LOCATE (18,19):PRINT "*** EXEL 100 ***"
286 LOCATE (13,19):PRINT "1 JOUEUR 'H'"
288 LOCATE (8,19):PRINT "2 JOUEURS '*'"
290 CALL COLOR("0bG")
292 LOCATE (10,15):PRINT "JOUEUR 1 inscrit un mot"
294 LOCATE (16,15):PRINT "JOUEUR cherche le mot"

```


SESAME

```

296 LOCATE (15,15):PRINT,"EXL100   propose un nom"
298 LOCATE (11,15):PRINT "JOUER 2 cherche le mot"
300 CALL COLOR("1WRF")
302 LOCATE (8,32):PRINT "*"
304 LOCATE (13,32):PRINT "#"
306 CALL KEY1(JO,JI):IF JI=0 THEN GOTO 306
308 !           * PROGRAMME PRINCIPAL *
310 IF JO=42 OR JO=92 THEN GOTO 316
312 IF JO=35 OR JO=41 THEN GOSUB 496:GOTO 362
314 GOTO 306
316 CALL CHAR(12,"FFFFFFFFFFFFFFFFFFFF")
318 R$=""
320 CLS "BRb":CALL COLOR("1BC")
322 CALL COLOR("1BR"):LOCATE (13,10):PRINT "ANNULER avec <----"
324 CALL COLOR("1BR"):LOCATE (14,10):PRINT "ENVOYER avec ESPACE"
326 CALL COLOR("1YB"):LOCATE (18,10):PRINT "*MINIPUCE/PILUDU S*"
328 CALL COLOR("1BC"):LOCATE (10,6):PRINT "ENTREZ LE MOT MAXI 9 LETTRES"
330 FOR I=4 TO 38 STEP 4:LOCATE (5,I):PRINT " ":LOCATE (6,I):PRINT " ":NEXT I
332 LOCATE (2,16):CALL COLOR("1BRL"):PRINT "PPEENDDUU"
334 LOCATE (8,2)
336 CALL COLOR("1BCHLF"):FOR I=4 TO 38 STEP 4:LOCATE (7,I):PRINT "*"
338 LOCATE (8,I):PRINT "*":CALL KEY1(M1,T1):IF T1=0 THEN GOTO 338
340 IF M1=131 THEN R$="":GOTO 316
342 IF M1=32 THEN GOTO 372
344 IF M1>90 THEN M1=M1-32
346 IF M1<65 OR M1>90 THEN R$="":GOTO 316
348 CALL COLOR("1BRHL"):LOCATE (5,I):PRINT CHR$(M1)&CHR$(M1)
350 LOCATE (6,I):PRINT CHR$(M1)&CHR$(M1):CALL COLOR("1BCHLF")
352 LOCATE (7,I):PRINT " "
354 LOCATE (8,I):PRINT " "
356 PAUSE .5
358 R$=R$&CHR$(M1)
360 NEXT I
362 IF JO=35 OR JO=41 THEN R$="":CLS:LOCATE (8,10):PRINT "Patientez un instant"
364 IF JO=42 OR JO=92 THEN 372
366 IF JO=35 THEN HA=INTRND(360):FOR I=1 TO HA:READ R$,DI$:NEXT I:RESTORE
368 IF JO=41 THEN HA=INTRND(360):FOR I=1 TO HA:READ R$,DI$:NEXT I:RESTORE
370 IF DI$(<)CHR$(DIF)AND DI$(<)CHR$(DIF-32)THEN 366
372 CLS "BbB"
374 CALL COLOR("1Bb")
376 P$=""
378 FOR I=1 TO LEN(R$)
380 P$=P$&CHR$(1)
382 NEXT I
384 P=8
386 CLS "BYB"
388 IF JO=35 OR JO=41 THEN CALL COLOR("OWR")
390 IF JO=35 THEN LOCATE (2,5):PRINT "TROUVEZ LE NOM DE L'ANIMAL CACHE"
392 IF JO=41 THEN LOCATE (2,5):PRINT "TROUVEZ LE NOM DE L'ANIMAL CACHE"
394 IF JO=42 OR JO=92 THEN CALL COLOR("OWb"):
396 IF JO=42 THEN LOCATE (2,5):PRINT "TROUVEZ LE MOT CACHE CI-DESSOUS "
398 IF JO=92 THEN LOCATE (2,5):PRINT "TROUVEZ LE MOT CACHE CI-DESSOUS "
400 IF JO=35 OR JO=41 THEN LOCATE (5,12):PRINT "7 essais MAXIMUM"
402 IF JO=42 OR JO=92 THEN LOCATE (5,13):PRINT "7 essais MAXIMUM"
404 CALL COLOR("1RMH"):FD$="Y"
406 LOCATE (13,15):PRINT P$
408 LOCATE (14,15):PRINT P$
410 CALL COLOR("1BY")
412 IF P=7 THEN GOSUB 208
414 IF P=6 THEN GOSUB 212
416 IF P=5 THEN GOSUB 218
418 IF P=4 THEN GOSUB 222

```


SESAME

```

420 IF P=3 THEN GOSUB 228
422 IF P=2 THEN GOSUB 240
424 IF P=1 THEN GOSUB 244:GOSUB 254
426 IF P=1 THEN GOTO 428 ELSE 430
428 FOR I=1 TO 5:CALL SPEECH("L,"&"OD7CF00FBAB602FC"):NEXT I:PAUSE 3
430 IF P=R$THEN CLS "BYb":LOCATE (12,17):CALL COLOR("1WRF"):PRINT "BRAVO"
432 IF P=R$THEN LOCATE (5,10):CALL COLOR("1BY"):PRINT "C'etait bien ";P$
434 IF P=R$THEN LOCATE (20,6):PRINT "*-->2 JOUEURS   #->1 JOUEUR":GOTO 306
436 IF P=1 THEN PAUSE 2:CLS "BGb"
438 IF P=1 THEN CALL COLOR("1RG"):LOCATE (10,2):PRINT "PENDU, le mot etait :";R$
440 IF P=1 THEN LOCATE (20,6):PRINT "*-->2 JOUEURS   #->1 JOUEUR":GOTO 306
442 CALL COLOR("1Wb")
444 LOCATE (17,15):PRINT "VOTRE LETTRE"
446 LOCATE (18,15):PRINT " "
448 LOCATE (19,15):PRINT "-->"
450 CALL COLOR("1BY")
452 CALL KEY1(S,T):IF T=0 THEN GOTO 452
454 IF S>90 THEN S=S-32
456 IF S>90 OR S<64 THEN 452
458 S$=CHR$(S)
460 CALL COLOR("1RWHL"):LOCATE (19,20):PRINT S$&S$
462 LOCATE (20,20):PRINT S$&S$
464 CALL COLOR("1BYH")
466 T=0
468 FOR I=1 TO LEN(R$)
470 IF SEG$(R$,I,1)=S$THEN GOSUB 502:GOTO 474
472 NEXT I
474 FOR I=1 TO LEN(R$)
476 IF SEG$(R$,I,1)=S$THEN GOSUB 488
478 NEXT I
480 IF T<>0 THEN 406
482 P=P-1
484 CALL SPEECH("L,"&SF1$&SP2$&SP3$)
486 GOTO 406
488 T=1
490 K$=SEG$(P$,1,I-1):K$=K$&S$:P$=K$&SEG$(P$,I+1,LEN(P$)-1)
492 REM
494 RETURN
496 CALL COLOR("1Wb"):LOCATE (5,2):PRINT "'F'acile  'M'oyen  'D'ifficile"
498 PAUSE .5:CALL KEY1(DIF,REP):IF REP=0 THEN 498
500 RETURN
502 T=ASC(S$)
504 CALL VOIX(T)
506 RETURN
508 !           * SYNTHESE VOCALE *
510 SUB VOIX(T)
512 VOX=50286:D=50296:CALL POKE(VOX,136,196,120,10,251,10):GOSUB 516
514 CALL EXEC(VOX):SUBEXIT
516 T=T-64:IF T>27 THEN SUBEXIT
518 IF T<11 THEN 524
520 IF T<21 THEN T=T-10:GOTO 526
522 T=T-20:GOTO 528
524 ON T GOTO 532,540,554,564,578,588,600,614,626,632
526 ON T GOTO 646,654,666,680,694,704,716,724,740,756
528 ON T GOTO 764,770,784,806,818,838
530 !           * A a Z CODES DECIMAUX *
532 CALL POKE(D,173,41,97,60,194,171,172,162,152,117,107,159,189,170,84)
534 CALL POKE(D+15,219,195,171,202,173,110,181,203,91,238,124,167,59,158,94)
536 CALL POKE(D+30,177,210,84,143,8,105,81,83,114,72,204,153,46,151,137,169)
538 CALL POKE(D+46,20,153,167,228,255,7):RETURN
540 CALL POKE(D,40,143,200,189,45,226,144,146,137,113,143,140,69,74,162,91)
542 CALL POKE(D+16,173,51,18,171,168,105,241,41,75,172,138,174,56,43,43,146)

```


SESAME

544 CALL POKE(D+32,26,155,86,239,170,73,90,104,58,194,171,209,40,170,116)
 546 CALL POKE(D+47,214,242,197,171,28,206,81,34,230,220,114,21,195,24,90)
 548 CALL POKE(D+62,213,156,93,204,108,36,221,41,90,118,149,230,87,197,60,213)
 550 CALL POKE(D+78,81,131,149,153,218,87,10,81,74,16,146,159,37)
 552 CALL POKE(D+91,149,241,194,248,108,150,210,255,7):RETURN
 554 CALL POKE(D,4,232,98,148,1,221,172,8,160,133,85,1,12,213,38,1,9,104,32)
 556 CALL POKE(D+19,101,195,157,187,101,234,148,85,231,100,86,177,87,209,125)
 558 CALL POKE(D+34,161,105,206,217,229,42,135,13,176,204,57,187,220,197,206)
 560 CALL POKE(D+49,123,218,162,161,2,124,162,114,241,171,18,220,234,40,193)
 562 CALL POKE(D+64,170,76,241,38,132,8,69,177,142,115,115,242,255):RETURN
 564 CALL POKE(D,200,71,98,162,179,45,145,140,200,180,202,12,73,74,172,218,58)
 566 CALL POKE(D+17,83,36,169,152,113,171,74,145,164,230,42,164,166,77,165,186)
 568 CALL POKE(D+33,251,212,32,183,57,202,38,140,34,106,202,40,155,82,204,206)
 570 CALL POKE(D+49,41,187,156,213,170,134,49,240,170,57,187,220,197,72,134,53)
 572 CALL POKE(D+65,176,172,57,35,232,70,32,171,171,52,187,73,193,169,182,82)
 574 CALL POKE(D+81,117,163,68,162,250,85,82,153,224,132,206,133,171,249,127)
 576 RETURN
 578 CALL POKE(D,33,41,53,213,185,202,148,184,136,212,8,93,49,138,236,67,220)
 580 CALL POKE(D+17,108,214,42,170,46,85,231,197,163,40,46,197,84,23,141,162)
 582 CALL POKE(D+33,152,18,11,155,53,243,145,21,231,26,106,179,86,90,93,177)
 584 CALL POKE(D+49,154,45,26,97,113,33,110,126,170,186,193,240,94,181,34,141)
 586 CALL POKE(D+65,40,197,218,176,52,15,198,132,232,148,43,42,242,255,3):RETURN
 588 CALL POKE(D,169,234,53,211,41,219,172,106,170,17,143,88,180,171,81,21,235)
 590 CALL POKE(D+17,218,57,161,87,217,156,75,122,87,217,249,72,171,118,42,175)
 592 CALL POKE(D+33,210,37,136,86,34,189,197,40,63,82,231,200,172,205,128,46)
 594 CALL POKE(D+49,93,4,48,77,169,4,36,32,1,9,104,64,3,26,16,192,84,237,8,156)
 596 CALL POKE(D+69,165,84,133,106,4,37,102,245,142,36,155,85,35,7,107,30,214)
 598 CALL POKE(D+86,86,165,248,255):RETURN
 600 CALL POKE(D,169,88,134,197,48,211,148,106,90,87,38,77,91,218,29,66,13,216)
 602 CALL POKE(D+18,105,233,78,45,85,34,69,173,219,177,61,136,41,183,233,150)
 604 CALL POKE(D+34,82,101,178,218,218,27,84,133,211,77,171,27,51,245,138,86)
 606 CALL POKE(D+50,189,30,117,87,70,158,57,123,214,189,158,213,44,103,49,179)
 608 CALL POKE(D+66,17,15,109,168,81,85,154,219,184,81,85,87,174,134,83,19,74)
 610 CALL POKE(D+83,187,84,169,74,116,194,99,35,237,10,33,112,205,205,118,251)
 612 CALL POKE(D+99,255):RETURN
 614 CALL POKE(D,169,46,97,210,194,87,237,118,116,185,84,164,215,156,221,237)
 616 CALL POKE(D+16,118,23,43,74,57,188,172,74,119,47,184,81,39,71,138,169,226)
 618 CALL POKE(D+33,223,20,174,26,114,12,112,98,155,5,44,224,1,3,220,216,225,1)
 620 CALL POKE(D+51,11,56,96,151,116,3,28,151,33,1,161,119,91,138,162,173,131)
 622 CALL POKE(D+68,28,189,89,134,154,118,82,180,234,30,65,213,137,201,139,104)
 624 CALL POKE(D+84,85,104,33,70,163,106,217,97,255,31):RETURN
 626 CALL POKE(D,162,56,130,88,179,235,134,232,50,100,207,153,148,147,88,164)
 628 CALL POKE(D+16,114,17,18,203,173,156,139,156,231,52,71,201,239,136,68,123)
 630 CALL POKE(D+32,163,36,119,2,178,234,169,26,13,175,106,237,255,1):RETURN
 632 CALL POKE(D,38,26,64,84,163,92,185,162,15,83,241,206,84,170,173,92,72,220)
 634 CALL POKE(D+18,109,155,174,9,99,82,54,101,186,33,93,137,153,245,174,247)
 636 CALL POKE(D+34,173,61,62,149,68,180,182,110,135,68,49,206,82,154,109,24)
 638 CALL POKE(D+50,188,114,113,169,151,34,174,202,197,181,42,213,166,36,145)
 640 CALL POKE(D+65,85,59,85,19,147,90,77,237,92,230,34,101,147,145,104,78,229)
 642 CALL POKE(D+82,154,164,160,67,214,232,13,29,220,14,40,118,34,180,51,35)
 644 CALL POKE(D+98,240,154,105,51,90,253,127):RETURN
 646 CALL POKE(D,1,168,181,112,68,37,58,23,79,236,83,148,148,218,30,179,111)
 648 CALL POKE(D+17,181,234,148,90,203,99,242,104,82,43,169,204,49,173,78,203)
 650 CALL POKE(D+33,35,114,171,244,106,228,169,150,187,85,229,25,79,63,89,113)
 652 CALL POKE(D+49,153,105,150,48,175,50,73,231,96,139,178,250,255):RETURN
 654 CALL POKE(D,161,24,105,52,56,155,140,124,200,228,137,156,180,138,230,76)
 656 CALL POKE(D+16,202,39,242,46,103,57,203,81,180,164,34,89,145,91,214,157)
 658 CALL POKE(D+32,170,202,37,238,105,73,170,102,119,125,59,53,42,126,22,166)
 660 CALL POKE(D+48,173,23,54,123,193,78,52,184,100,138,36,35,57,227,136,14)
 662 CALL POKE(D+64,149,148,148,37,39,11,138,19,162,87,139,104,169,138,139,90)
 664 CALL POKE(D+80,91,163,169,18,174,234,240,180,12,245,255):RETURN
 666 CALL POKE(D,45,207,193,116,114,194,172,178,122,179,242,9,179,139,85,52,31)

SESAME

```

668 CALL POKE(D+17,26,218,149,119,177,242,238,67,156,163,118,168,178,85,14)
670 CALL POKE(D+32,213,201,46,139,138,60,57,234,132,52,107,54,99,159,27,226)
672 CALL POKE(D+48,164,84,156,125,73,142,114,144,233,224,6,165,234,156,107)
674 CALL POKE(D+63,155,147,156,137,90,68,26,122,242,161,89,105,106,168,41,153)
676 CALL POKE(D+79,118,37,233,36,135,40,17,97,116,140,164,83,184,154,201,39)
678 CALL POKE(D+95,146,87,102,81,99,229,255,1):RETURN
680 CALL POKE(D,169,154,110,216,205,23,173,114,202,84,235,152,53,202,234,213)
682 CALL POKE(D+16,42,38,202,172,70,217,163,169,233,212,217,101,42,138,86,114)
684 CALL POKE(D+32,201,218,46,43,18,181,121,170,196,52,37,85,18,13,85,149,20)
686 CALL POKE(D+49,22,137,154,212,113,131,159,4,89,241,56,13,94,148,172,65)
688 CALL POKE(D+65,151,198,185,94,112,180,110,26,239,56,91,105,241,178,75,82)
690 CALL POKE(D+81,244,228,77,59,146,74,213,130,26,146,102,154,50,245,178,146)
692 CALL POKE(D+97,180,215,200,48,102,255,15):RETURN
694 CALL POKE(D,172,8,250,194,68,156,134,44,136,79,84,237,229,114,239,223,80)
696 CALL POKE(D+17,116,103,40,108,60,37,181,149,161,240,230,82,132,122,231,34)
698 CALL POKE(D+33,229,65,94,169,80,239,152,139,212,155,79,97,234,21,35,231)
700 CALL POKE(D+49,216,116,138,106,11,140,102,199,33,122,206,146,50,19,221,51)
702 CALL POKE(D+65,208,232,198,255,15):RETURN
704 CALL POKE(D,4,200,180,172,197,53,138,168,100,237,149,53,207,236,209,179)
706 CALL POKE(D+16,119,182,179,149,15,47,228,57,115,118,62,178,110,132,178,58)
708 CALL POKE(D+32,202,76,70,216,181,96,102,87,110,110,85,76,83,29,58,25,85)
710 CALL POKE(D+49,163,117,142,100,167,4,46,254,22,114,149,200,117,245,90,56)
712 CALL POKE(D+65,33,162,82,62,27,174,20,129,83,149,170,80,13,0,128,255,7)
714 RETURN
716 CALL POKE(D,6,168,62,200,0,125,181,165,164,85,38,149,104,219,178,22,29)
718 CALL POKE(D+17,177,100,77,205,122,214,179,158,148,168,57,69,26,125,84,131)
720 CALL POKE(D+33,236,6,163,104,65,61,91,232,212,196,149,253,109,166,148,254)
722 CALL POKE(D+49,31):RETURN
724 CALL POKE(D,45,25,98,216,202,39,142,162,169,226,234,24,57,170,18,212,219)
726 CALL POKE(D+17,39,204,172,86,85,189,75,121,85,222,213,42,155,15,14,205)
728 CALL POKE(D+33,202,187,216,249,202,106,8,46,239,202,59,109,105,14,97,150)
730 CALL POKE(D+49,89,178,100,77,109,154,88,172,144,101,59,170,26,21,85,182)
732 CALL POKE(D+65,104,164,161,184,14,81,81,107,42,90,169,120,177,165,90,149)
734 CALL POKE(D+81,161,230,196,52,238,30,161,138,21,253,168,167,25,9,122,8)
736 CALL POKE(D+97,166,97,41,213,40,38,184,135,57,53,34,105,153,145,81,86)
738 CALL POKE(D+113,255,31):RETURN
740 CALL POKE(D,45,107,42,37,51,38,182,60,155,176,205,12,189,202,26,212,51,38)
742 CALL POKE(D+18,202,42,154,77,174,168,40,39,107,193,36,189,35,143,184,42)
744 CALL POKE(D+34,227,178,49,147,130,44,149,91,151,172,11,42,15,113,13,209)
746 CALL POKE(D+50,12,24,178,133,1,147,150,49,160,171,14,14,48,96,243,50,6,76)
748 CALL POKE(D+68,49,78,128,197,202,24,48,213,10,5,56,192,1,14,16,96,144,226)
750 CALL POKE(D+86,160,228,196,234,177,180,147,154,188,69,218,65,73,74,204)
752 CALL POKE(D+101,156,237,142,216,201,222,155,167,5,60,33,121,99,158)
754 CALL POKE(D+115,222,244,254,31):RETURN
756 CALL POKE(D,6,168,42,101,68,61,24,153,214,236,155,158,108,120,7,141,92)
758 CALL POKE(D+17,188,243,153,183,108,40,5,207,172,210,147,30,151,160,73,161)
760 CALL POKE(D+33,174,14,147,29,167,39,170,122,153,98,149,18,56,215,70,202)
762 CALL POKE(D+49,251,127):RETURN
764 CALL POKE(D,46,202,92,209,54,51,186,36,49,97,251,76,81,242,150,4,41,117)
766 CALL POKE(D+18,115,41,122,112,132,210,46,61,175,121,74,155,19,164,177,77)
768 CALL POKE(D+34,57,170,65,118,157,158,20,83,124,182,180,202,255,3):RETURN
770 CALL POKE(D,44,171,208,213,139,23,185,178,193,52,74,93,20,154,198,67,84)
772 CALL POKE(D+17,185,118,106,135,46,85,214,68,181,43,253,210,105,106,100)
774 CALL POKE(D+32,171,247,181,79,221,146,33,166,108,167,52,85,21,75,90,237)
776 CALL POKE(D+48,81,53,227,100,225,179,103,181,171,85,13,27,168,17,115,118)
778 CALL POKE(D+64,181,203,157,175,116,24,71,205,156,220,130,38,21,171,178,76)
780 CALL POKE(D+80,177,170,33,234,234,48,78,15,130,227,50,200,10,201,72,157)
782 CALL POKE(D+96,179,144,247,255):RETURN
784 CALL POKE(D,164,230,108,162,50,98,146,70,146,202,72,175,72,90,137,43,59)
786 CALL POKE(D+17,205,17,105,21,201,172,140,88,163,61,206,83,69,28,183,188)
788 CALL POKE(D+33,225,112,73,236,90,242,10,51,41,169,75,42,18,233,148,128,52)
790 CALL POKE(D+50,166,200,192,75,18,189,170,42,8,13,55,85,23,202,236,149,205)

```



```

792 CALL POKE(D+67,204,113,41,75,97,49,246,250,165,42,137,93,48,155,173,178)
794 CALL POKE(D+83,169,80,14,222,188,171,94,167,182,232,96,9,89,92,250,174)
796 CALL POKE(D+99,147,85,36,85,26,166,74,21,149,36,121,72,67,151,206,146,218)
798 CALL POKE(D+116,184,118,163,109,38,137,203,22,143,182,185,64,45,159,61)
800 CALL POKE(D+131,219,86,87,163,20,149,85,70,222,173,163,87,206,233,113,243)
802 CALL POKE(D+147,155,86,200,138,200,201,170,82,112,38,195,56)
804 CALL POKE(D+159,45,50,181,171,20,42,36,47,37,190,92,233,255,3):RETURN
806 CALL POKE(D,33,219,72,216,226,71,167,98,11,37,146,155,92,202,201,132,57)
808 CALL POKE(D+17,54,106,73,54,39,230,220,42,57,224,33,2,167,42,85,161,26,0)
810 CALL POKE(D+35,96,128,234,92,29,208,109,144,2,166,183,208,128,4,24,176,85)
812 CALL POKE(D+52,135,4,36,32,1,1,12,125,166,172,165,206,66,188,81,80,83,80)
814 CALL POKE(D+70,106,91,50,65,77,137,101,61,193,26,201,91,117,207)
816 CALL POKE(D+84,149,203,133,255,7):RETURN
818 CALL POKE(D,202,93,136,212,115,156,164,112,3,22,235,11,93,194,195,136)
820 CALL POKE(D+16,173,182,74,141,82,50,176,80,100,56,21,153,199,106,91,230)
822 CALL POKE(D+32,152,148,142,132,94,185,37,3,100,199,60,138,102,83,60,172)
824 CALL POKE(D+48,244,42,135,241,116,150,53,179,43,93,213,89,166,85,107)
826 CALL POKE(D+63,183,167,173,174,204,163,107,223,246,182,171,104,33,197)
828 CALL POKE(D+77,189,42,143,184,70,229,200,10,83,252,162,69,38,146,140)
830 CALL POKE(D+92,241,170,65,141,72,199,8,156,170,84,133,106,0,0,4,160,107)
832 CALL POKE(D+109,9,6,44,237,148,244,36,140,59,221,114,83,106,48,156,50)
834 CALL POKE(D+125,163,73,202,145,178,53,200,4,33,90,142,240,148,170,132)
836 CALL POKE(D+140,96,69,43,58,234,255,3):RETURN
838 CALL POKE(D,174,44,40,57,45,102,134,122,145,48,82,107,19,218,43,60,132)
840 CALL POKE(D+17,213,113,236,210,116,100,168,177,218,74,253,83,238,42,170)
842 CALL POKE(D+32,56,245,91,148,169,154,227,82,103,233,210,218,149,87,211)
844 CALL POKE(D+47,116,113,120,206,222,237,234,186,107,142,140,201,179,27)
846 CALL POKE(D+61,221,48,73,97,62,185,183,174,41,60,48,220,71,145,138,107)
848 CALL POKE(D+77,183,236,178,200,74,165,77,178,42,18,43,140,52,142,170)
850 CALL POKE(D+92,136,36,23,202,36,171,45,162,92,242,224,172,182,152,242)
852 CALL POKE(D+107,174,90,82,34,210,240,155,76,10,169,41,211,25,122,182)
854 CALL POKE(D+122,166,237,99,36,201,209,185,182,133,80,37,4,235,22,94)
856 CALL POKE(D+137,212,254,31):RETURN
858 SUBEND
860 !

```

*** FIN DU LISTING ***

COMMODORE 128

Mission Mars

Vous entrez par un cratère dans les profondeurs de la planète. Un labyrinthe aux parois extrêmement dangereuses s'offre à votre regard ébloui. Ne vous laissez pas aller à la rêverie, il vous faut ressortir vivant de l'autre côté de ce dédale d'enfer.

```

10 REM DEFINITION SPRITES
20 S=X
30 S=1
40 FOR T=1 TO S
50 S=S*2
60 FOR G=0 TO 20
70 READ BS
80 IF LEN(BS)<24 THEN BS=BS+"" :GOTO 90
90 FOR I=0 TO 2
100 A=0
110 FOR J=0 TO 7
120 IF MID$(BS,I*8+J+1,1)="" THEN A=A+2*(7-J)
130 NEXT J
140 AS=AS+CHR$(A)
150 NEXT I
160 NEXT G
170 S=AS
180 NEXT T
190 REM 012345678901234567890123
200 DATA.....

```

```

210 DATA.....
220 DATA.....
230 DATA.....
240 DATA.....
250 DATA.....
260 DATA.....
270 DATA.....
280 DATA.....
290 DATA.....
300 DATA.....
310 DATA.....
320 DATA.....
330 DATA.....
340 DATA.....
350 DATA.....
360 DATA.....
370 DATA.....
380 DATA.....
390 DATA.....
400 DATA.....
410 REM 012345678901234567890123

```


SESAME

```

0000 S=0
0001 FOR I=1 TO 5
0002   T=2 TO 5
0003   FOR J=T TO 5
0004     G=0 TO 20
0005     AD C$
0006     IF LEN(C$)<24 THEN C$=C$+" ,":GOTO 4
0007   FOR I=0 TO 2
0008     A=G
0009     FOR J=0 TO 7
0010       IF MID$(C$,I*8+J+1,1)="*" THEN A=A+2↑(
0011 -J)
0012 NEXT J
0013 NEXT I
0014 PRINT CHR$(A)
0015 NEXT I
0016 =AS,T
0017 NEXT T
0018 REM 012345678901234567890123
0019 DATA .....
0020 DATA .....
0021 DATA .....***.....

```

```
020 DATA .*. *      ***   **    *.**  
030 DATA .*** *     ****   **    *.**  
040 DATA .*****    ***** **    *.**  
050 DATA .****       ****   *     ****  
060 DATA .....          *         ***  
070 DATA ..             *                
080 DATA .....          *                
090 DATA .....          *                
100 DATA .....          *                
110 DATA .....          *                
120 DATA .....          *                
130 DATA .....          *                
140 DATA .....          *                
150 DATA .....          *                
160 DATA .....          *                
170 DATA .....          *                
180 DATA .....          *                
190 DATA .....          *                
200 REM 012345678901234567890123  
210 CLR  
220 LIST 4,1:LIST0,1 :LIST 1,2
```

```

8380 REM ETOILES
8400 WAIT 1,1
8500 FOR I=0 TO 320
8600   Y=INT(RND(1)*320)
8700   X=INT(RND(1)*220)
8800   PRINT 1,Y,X:NEXT
8900 LIST
9000 FOR I=0 TO 320
9100   Y=INT(RND(1)*320)
9200   X=INT(RND(1)*220)
9300   PRINT 1,Y,X:NEXT
9400 LIST
9500 FOR E=0 TO 320
9600   Y=INT(RND(1)*320)
9700   X=INT(RND(1)*220)
9800   PRINT 1,Y,X:NEXT
9900 SAVE 1,14,2:POUR LIST 1,2
10000 SAVE 1,9,23:"PAR LUDOVIC LANDOIS"

```

[illegible]

```

1268 LOAD 1,150,111
1270 LOAD 1,120,113
1280 LOAD 1,127,142
1290 LOAD 1,112,102
1300 LOAD 1,148,77
1310 REM DEPLACEMENT SPRITE
1320 =: = 1,1,2,1
1330 W1=40:W2=15:A=0
1340 FOR G=0 TO 230
1350 X=SIN(A)*((W1*PI)+165
1360 Y=COS(A)*((W2*PI)+150
1370 IF X<-27.4 THEN 1,1,2,1,0,0,0
1380 IF X<46 THEN 1,1,2,0,0,0,0
1390 A=1,X,Y
1400 A=A+0.075:NEXT
1410 A=1,30,15
1420 FOR I=0 TO 500
1430 NEXT:=1,0,1

```

```
1440 = 1,9040
1450 REM TITRE
1460 CLR
1470 WAIT0,1
```

[illegible]

```
1550 REM PREMIER TABLEAU
1560 CLR
1570 LIST 4,1:LIST 0,1:LIST 5,2
1580 = 1,75,50
1590 PRINT"
```

```
1600 PRINT"  
1610 PRINT"  
1620 PRINT"  
1630 PRINT"  
1640 PRINT"  
1650 PRINT"  
1660 PRINT"  
1670 PRINT"
```

```
1680 PRINT"  
1690 PRINT" SCORE  
1700 PRINT"  
1710 PRINT"  
1720 PRINT"  
1730 PRINT"LEVEL  
1740 PRINT"  
1750 PRINT"  
1760 PRINT"  
1770 PRINT"  
1780 PRINT"
```

```
1790 PRINT"  
1800 PRINT"  
1810 PRINT"  
1820 PRINT"
```

```

1830 REM DEPLACEMENT SPRITE
1840 REM PAR JOYSTICK(1)+COLLISION
1850 X=75:Y=50:R=10000
1860 =1,1,1,0
1870 =1,X,Y
1880 =0,1,2,3,12:LIST 5,3:PRINTR
1890 IF Y<=30 THEN GOTO 1850
1900 =2,2070:IF R<=0 THEN GOTO 2140
1910 Y=Y+1
1920 IF DATA(1)=1 THEN Y=Y-4
1930 IF DATA(1)=3 THEN X=X+4
1940 =2,2070:IF R<=0 THEN GOTO 2140
1950 IF DATA(1)=7 THEN X=X-4

```

```

100 Y=Y+1
110 R=R-20:50
120 IF R<=0 THEN CLR:GOTO 2140
130 IF DATA(1)=5 THEN V=Y+4
140 IF 2:2070:IF RC=0 THEN GOTO 2140
150 IF QY=242 THEN GOTO 2170
160 Y=Y+1
170 X=X+1
180 =1:2:2070:IF R<=0 THEN GOTO 2140
190 GOTO 1880
200 =2:GOTO 1560
210 FOR I=0 TO 10
220 POKE 53280,I:
230 NEXT
240 R=-200:LIST 5,3
250 IF RC=0 THEN =1,0:CLR:LIST 4,1: RE
260 TURN
270 PRINTR:LIST 4,1
280 RETURN
290 LIST 5,2:=0,0,39,24:=2,0:=1,0:CLR
300 PRINT "*****GAME OVER*****"
310 GOSUB 3088

```


SESAME

```

2150 GOTO 1560
2160 REM SECOND TABLEAU
2170 =0,0,39,24:RETURN1,65520,2:CLR:= 1,
2180 X=150:Y=50:=1,X,Y
2190 =2,282,210:LIST5,2
2200 PRINT"
2210 PRINT"
2220 PRINT"
2230 PRINT"
2240 PRINT"
2250 PRINT"
2260 PRINT"
2270 PRINT"
2280 PRINT"
2290 PRINT"
2300 PRINT" SCORE
2310 PRINT"
2320 PRINT"
2330 PRINT"
2340 PRINT"
2350 PRINT"
2360 PRINT"
2370 PRINT"
2380 PRINT"
2390 PRINT"
2400 PRINT"
2410 PRINT"
2420 PRINT"
2430 REM DEPLACEMENT SPRITE JOY(1)+COLLI
2440 ION
2450 = 2,11,2
2460 IF YC=38 THEN GOTO 2450
2470 LIST 2,870:PRINT
2480 =Y=V+2:IF RC=0 THEN GOTO 2140
2490 IF V=680:IF RC=0 THEN GOTO 2140
2500 IF DATA(1)=1 THEN V=V-4
2510 IF DATA(1)=3 THEN X=X+4
2520 =2,2070:IF RC=0 THEN GOTO 2140
2530 IF V=680:IF RC=0 THEN GOTO 2140
2540 IF RC=7 THEN X=X-4
2550 IF V<C=0 THEN CLR:GOTO 2140
2560 IF DATA(1)=5 THEN V=V+4
2570 IF V=216 THEN GOTO 2640
2580 IF X=2670:IF RC=0 THEN GOTO 2140
2590 IF V=680:IF RC=0 THEN GOTO 2140
2600 GOTO 2450
2610 LIST5,2:=0,0,39,24:RETURN1,65520,2:
2620 CLR:=2,282,210:PRINT"VOUS AVEZ ";:PRINTR;:PRIN
2630 INTS=4
2640 GOTO 1560
2650 =2,0:R=1000
2660 RETURN 1,6540,2
2670 REM MUSIC
2680 =Y
2690 AS="U104T7U8X0 U204T7U8X0"
2700 OPEN
2710 =AS
2720 READ AS
2730 CLOSE OR AS="FIN"

```

```

0070 RETURN
0080 REM
0090 DATA V201IA V103IE V202QA V103SA04C
0100 DATA V202IHG V103SB04D04IC V202SAEM
0110 DATA V104IE V202SA03C V103IHG V202S
0120 DATA V104IE V202SB03BM
0130 REM
0140 DATA V203IC V103SAE V202IA V103SA04
0150 DATA V202IHG V103SBE V202IE V103SB04
0160 DATA V104IC V102SAE V103IA V202SA03
0170 DATA V104QR V202SBEB03DM
0180 REM
0190 DATA V201IA V103IE V202QA V103SA04C
0200 DATA V202IHG V103SB04D04IC V202SAEM
0210 DATA V104IE V202SA03C V103IHG V202S
0220 DATA V104IE V202SB03BM
0230 REM
0240 DATA V203IC V103SAE V202IA V103SA04
0250 DATA V202IHG V103SBE V202IE V103SB04
0260 DATA V104IC V102SAE V103IA V202SA03
0270 DATA V104QR V202SBEB03DM
0280 REM
0290 DATA V203IC V104SRE V202IA V104ACEM
0300 DATA V203IC V104A04C V202IA V102SEG
0310 DATA V103IF V203SD02A V103IA V202SF
0320 DATA V104ID V202SDF V104IF V201SA02
0330 REM
0340 DATA V201IB V104SFD V202ID V10SB04D
0350 DATA V202IG V103S0B V202IB V103SDFM
0360 DATA V103IE V202SGE V103IG V202SEGM
0370 DATA V104IC V202SCE V104IE V201SGBM
0380 REM
0390 DATA V201IA V104SEC V202IC V103SA04
0400 DATA V103IF V202SDF V104ID V201SB02
0410 DATA V201IG V103SDB V201IB V103SGBM
0420 DATA V103IE V202SCE V104IC V201SA02
0430 REM
0440 DATA V201IF V104SC03A V201ID V103SF
0450 DATA V103ID V201SG02G V103IB V202SFG
0460 DATA V201IA V104SC03A V202IMF V104S
0470 DATA V201IB V104SD03B V202IHG V102SD
0480 REM
0490 DATA V202IC V104SEC V202IA V104SEGM
0500 DATA V202ID V104SFE V202ISB V104SDC
0510 DATA V202IH0 V103SB04CV202IF V104SDE
0520 DATA V202ID V104SFD V201IB V104SHGD
0530 REM
0540 DATA V202IHG V104SBD V202IA V104SCAM
0550 DATA V202ID V104SFD V202IE V103SB04D
0560 DATA V202IF V103SHGB V202IH0 V104SCO
0570 DATA V202IE V103SEA V202IE V103SBHG
0580 REM
0590 DATA V201HA V103SAECE02QAM
0600 REM
0610 DATA FIN

```

La première partie du listing s'intéresse uniquement à la redéfinition des sprites. Quant au deuxième, c'est le jeu lui-même qui vous offre plusieurs tableaux successifs de difficulté croissante.

Loto sportif

Le loto sportif est entré par la grande porte dans la catégorie des jeux de paris, devançant même le tiercé et autres Tac o Tac. Voici donc un programme qui aidera les fans du ballon sous toutes ses formes à pronostiquer les matches à venir et, nous l'espérons vivement, à remporter le gros lot!

```

@1 !      *****
2 !      *   LOTO/SPORTIF   *
3 !      *   POUR EXL 100   *
4 !      *   CHAGNY JEAN.   *
5 !      *****
6 !
7 !      ****DECLARATIONS****
8 !
9 CLS
10 DIM EQ(32)
11 DIM RES$(16)
12 DIM EQ$(32,8)
13 DIM ID$(4)
14 ID$(1)="FOOTBALL":ID$(2)="RUGBY/HOCK":ID$(3)="HAND/BASKT":ID$(4)="DIVERS"
15 CALL CHAR(5,"FF81818181818181FF")
16 FOR I=1 TO 32
17 EQ$(I,1)=RPT$(" ",10):EQ$(I,2)="0"
18 IF I<17 THEN EQ$(I,8)="5" ELSE EQ$(I,8)="0"
19 EQ$(I,3)="0":EQ$(I,4)="0":EQ$(I,5)="0"
20 EQ$(I,6)="0":EQ$(I,7)="0"
21 NEXT I
22 !
23 !      ****MENU DES SPORTS****
24 !
25 ID=1
26 CLS "BbR":CALL COLOR("0WbHL")
27 LOCATE (3,10):PRINT "LL":LOCATE (4,10):PRINT "LL"
28 LOCATE (3,14):PRINT "TT":LOCATE (4,14):PRINT "TT"
29 CALL COLOR("0RbHL")
30 LOCATE (3,12):PRINT "00":LOCATE (4,12):PRINT "00"
31 LOCATE (3,16):PRINT "00":LOCATE (4,16):PRINT "00"
32 CALL COLOR("0WbLF")
33 LOCATE (4,18):PRINT "ssppoorrttiiff"
34 CALL COLOR("0Rb")
35 IF ID=1 THEN CALL COLOR("0RW") ELSE CALL COLOR("0Wb")
36 LOCATE (8,15):PRINT " FOOTBALL "
37 IF ID=2 THEN CALL COLOR("0RW") ELSE CALL COLOR("0Wb")
38 LOCATE (12,15):PRINT "RUGBY/HOCK"
39 IF ID=3 THEN CALL COLOR("0RW") ELSE CALL COLOR("0Wb")
40 LOCATE (16,15):PRINT "HAND/VOLEY"
41 IF ID=4 THEN CALL COLOR("0BW") ELSE CALL COLOR("0Wb")
42 LOCATE (20,15):PRINT "JEU DIVERS"
43 PAUSE .1:CALL KEY$(D,E):IF E=0 THEN 42
44 CALL SPEECH("L","&"0D7C3FE2B8B602FC")
45 IF D=130 THEN ID=ID+1:IF ID>4 THEN ID=1
46 IF D=128 THEN ID=ID-1:IF ID<1 THEN ID=4

```


QUE DE DECOUVERTES DANS LES TIROIRS RUN!!!

① AMSTRAD

	COMPTANT	CREDIT CETELEM	
A 464 MONITEUR mono	2690 F	282,60 F par mois 9 mensualités	Apport comptant 390 F TEG 18,24 % Coût total du crédit avec assurance 243,40 F
B 464 MONITEUR couleur	3990 F	340,80 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 390 F TEG 18,24 % Coût total du crédit avec assurance 432,40 F
C 6128 MONITEUR mono	4490 F	389,80 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 390 F TEG 18,24 % Coût total du crédit avec assurance 563,20 F
D 6128 MONITEUR couleur	5990 F	502,00 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 690 F TEG 18,24 % Coût total du crédit avec assurance 724,00 F

des accessoires pour votre PCW

- SAC DE TRANSPORT** : Soyez autonome, emportez votre PCW avec vous dans vos déplacements. Dos renforcé pour protection de l'écran. 490 F. Port 60 F.
- POSTE DE TRAVAIL DE TABLE** : Il comprend un pupitre surélevant l'écran, un logement pour le clavier et un support pour l'imprimante sous lequel se glisse le papier. 540 F. Port 100 F.



nouveau

2

3

3. POSTE DE TRAVAIL AUTONOME : Il comprend un pupitre recevant le clavier et l'écran, un support d'imprimante, l'ensemble sur un large piedement à 5 branches à roulettes : grande stabilité et complète autonomie. Plateau tournant 360°, hauteur réglable. 1530 F. Port 160 F.

④ ATARI

520 STF : nous consulter.

Ordinateur personnel + câble PERITEL + lecteur de disquette 3" 1/2 intégré 500 Ko.

1040 STFM : 9990 F.

Ordinateur professionnel + lecteur de disquette 1 Mo intégré + moniteur monochrome SM 124.

1040 STFC : 11990 F.

Ordinateur professionnel + lecteur de disquette 1 Mo intégré + moniteur couleur SC 1224.

	COMPTANT	CREDIT CETELEM	
G 1040 STFM monochrome	9990 F TTC	814,30 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 1390 F TEG 18,24 % Coût total du crédit avec assurance 1171,60 F
H 1040 STFC couleur	11990 F TTC	948,10 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 1390 F TEG 18,24 % Coût total du crédit avec assurance 1377,20 F

RUN

INFORMATIQUE

l'authentique spécialiste de commodore, amiga atari st et amstrad

62, rue Gérard - 75013 PARIS

Tél. : (1) 45.81.51.44 - Télex : RUNINFO 270841 F
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

nouveau!!! EXTRA!!!

RUN

ouvre son second magasin à NEUILLY sur Seine

7, rue de l'Eglise
MÉTRO PONT DE NEUILLY
- Dirigé par Michel -

RUN Neuilly n'est pas en franchise c'est un authentique RUN

⑤ 750 64/128
produits pour votre

⑥ 450 AMSTRAD
produits pour votre

⑦ déjà 50 AMIGA
produits pour votre

⑧ 130 ATARI ST
produits pour votre

⑨ AMIGA

MULTITACHE GRAPHISME SON (la parole en plus)

RAPIDITE

512 Ko RAM
1 lecteur de disquette 3,5"
1 moniteur couleur HR

Prix : consultez-nous.



⑩ Club AMIGA / RUN

Vous avez un AMIGA. Vous désirez en posséder un et voulez l'utiliser à son TOP NIVEAU.

Le Club AMIGA/RUN vous propose :

- des informations ;
- des revues et des livres ;
- des logiciels... à prix réduits ;
- les nouveaux logiciels en priorité ;
- un point de rencontre.

Pour bénéficier de tout cela rejoignez le Club AMIGA/RUN.

⑪ ATARI "first release service"

Vous voulez être l'ATARIMAN de pointe, RUN vous propose l'ATARI "first release service". Vous serez tenus au courant, vous pourrez choisir les derniers logiciels sortis (USA-GB-France), les meilleures parutions, pour vous, pour votre ST chaque mois.

⑫ DIGITALISATION

VOUS AUSSI VOUS POUVEZ CRÉER DES IMAGES AVEC VOTRE MICRO

	1490 F	2965 F	2490 F	3490 F	2640 F
64/128 (CICI)	1490 F	2965 F	2490 F	3490 F	2640 F
AMIGA (CICI-DIGVIEW)	1490 F	2965 F	2490 F	3490 F	2640 F
ATARI ST (CICI)	1490 F	2965 F	2490 F	3490 F	2640 F
ATARI ST PRO (CICI)	1490 F	2965 F	2490 F	3490 F	2640 F
PC compatibles	1490 F	2965 F	2490 F	3490 F	2640 F

CAMERA BSTCC-400A (sans objectif)	3328 F
OBJECTIF COSMICAR 8,5 mm 1:1.5	1183 F
ZOOM COSMICAR 12,5-75 mm 1:1.8	4450 F
BAGUE ALLONGE	434 F

⑬ DERNIERE MINUTE

la nouvelle bombe AMSTRAD!!!
AMSTRAD PC 1215

- compatible IBM PC
- 512 K - sous GEM - souris
- 4 versions :

PC 1512 SD
- simple drive moniteur mono. Prix : 4997 F HT
- simple drive moniteur couleur. Prix : 6890 F HT

PC 1512 DD
- double drive moniteur mono. Prix : 6290 F HT
- double drive moniteur couleur. Prix : 8190 F HT

Les machines arrivent début novembre, les logiciels aussi. CONSULTEZ-NOUS.

ATARI enfin ça y est!!!

- Tous les appareils ATARI ST sont livrés TOS en ROM!
- Le Disque Dur 20 méga (SH 204) est disponible au prix incroyablement de 6990 F TTC.
- Encore plus fort! le 520 ATARI STF : 3990 F TTC.
- DIGITALISATION
- TOOLBOX ST : 499 F TTC
- SOUND DIGITIZER : 2400 F TTC
- COLOR SOFT-HARD ST : 850 F TTC.

ET TOUJOURS de nouveaux softs, jeux et sérieux, pour ATARI ST, AMIGA, AMSTRAD et COMMODORE. DEMANDEZ NOTRE NOUVELLE LISTE.

② COMMODORE

COMMODORE 64

Le 64 fait peau neuve. Le 64 nouveau est arrivé chez RUN! Venez le déguster. Il est accompagné du nouveau logiciel GEOS (GRAPHIC ENVIRONMENT SYSTEM). A vous les icônes et les menus déroulants sur 64.

Prix : consultez-nous.

128 et 128D : nous consulter.



③ RUN PRO pour les utilisateurs PRO!

► AMIGA Prix : consultez-nous

COMMODORE AT 640 K
carte graphique AGA

PC 10 640 K
2 lecteurs disquette 360 K
carte graphique AGA

PC 20 640 K
1 lecteur disquette 360 K
1 disque dur 20 Mo
carte graphique AGA

Prix : nous consulter.



► PCW 8256 et 8512 AMSTRAD

	COMPTANT	CREDIT CETELEM	
E PCW 8256	5926 F TTC	511,30 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 526 F TEG 18,24 % Coût total du crédit avec assurance 735,60 F
F PCW 8512	7690 F TTC	652,50 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 790 F TEG 18,24 % Coût total du crédit avec assurance 930,00 F

BON DE COMMANDE à renvoyer à RUN dep' VPC : 62, rue Gérard - 75013 PARIS

Nom
Prénom
Adresse
Tél. Matériel

Envoyez-moi votre documentation concernant les numéros de tiroirs marqués d'une croix :

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪
⑫ ⑬

logiciel
matériel

Frais de port (France métropolitaine) : Logiciels 15 F. Matériel par SERNAM EXPRESS 160 F. Sup. pour contre-remboursement 30 F. Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ☐ ou CCP ☐

SIGNATURE :
Signature des parents pour les moins de 18 ans.

CREDIT CETELEM.*

Je choisis la proposition [A] - [B] - [C] - [D] - [E] - [F] - [G] - [H]. Mettre une croix indiquant l'option choisie. Veuillez me faire parvenir une offre préalable de CREDIT CETELEM. Je joins les pièces demandées pour son établissement et mon versement comptant sera de par ☐ chèque ☐ CCP ☐ Mandat-lettre.

Je préfère régler par carte de crédit bancaire n° de carte

Expire à fin .../...
Date de commande :
Signature obligatoire :

*Pièces à fournir :
Votre carte d'identité.
Votre relevé d'identité bancaire (RIB).
Un de vos chèques annulé par vos soins.
Votre dernière fiche de paie.
Un justificatif de votre domicile (PTT, EDF, taxe de loyer).

SESAME

```

47 IF D=32 THEN X=ID*3:GOTO 52
48 GOTO 35
49 !
50 !      *****MENU DES SAISIES*****
51 !
52 VID=1:VAR1$="":VAR2$="":U=0
53 CLS "bRb":CALL COLOR("OWR")
54 IF VID=1 THEN CALL COLOR("ORW") ELSE CALL COLOR("OWR")
55 LOCATE (4,15):PRINT "SAISIECLUB"
56 IF VID=2 THEN CALL COLOR("ORW") ELSE CALL COLOR("OWR")
57 LOCATE (6,15):PRINT "ESTIMFORME"
58 IF VID=3 THEN CALL COLOR("ORW") ELSE CALL COLOR("OWR")
59 LOCATE (8,15):PRINT "CLAS.ATTAQ"
60 IF VID=4 THEN CALL COLOR("ORW") ELSE CALL COLOR("OWR")
61 LOCATE (10,15):PRINT "CLAS.DEFEN"
62 IF VID=5 THEN CALL COLOR("ORW") ELSE CALL COLOR("OWR")
63 LOCATE (12,15):PRINT "MATCH.GAGN"
64 IF VID=6 THEN CALL COLOR("ORW") ELSE CALL COLOR("OWR")
65 LOCATE (14,15):PRINT "MATCH.PERD"
66 IF VID=7 THEN CALL COLOR("ORW") ELSE CALL COLOR("OWR")
67 LOCATE (16,15):PRINT "RESU:EX/DO"
68 IF VID=8 THEN CALL COLOR("ORW") ELSE CALL COLOR("OWR")
69 LOCATE (18,15):PRINT "AFF.BILLET"
70 IF VID=9 THEN CALL COLOR("ORW") ELSE CALL COLOR("OWR")
71 LOCATE (20,15):PRINT "ANNULATION"
72 CALL KEY1(A,B):IF B=0 THEN 72
73 CALL SPEECH("L","&"OD7C3FE2BAB602FC")
74 IF A=130 THEN VID=VID+1:IF VID>9 THEN VID=1
75 IF A=128 THEN VID=VID-1:IF VID<1 THEN VID=9
76 IF A=32 THEN GOTO 78
77 GOTO 54
78 ON VID GOTO 118,80,136,144,152,170,160,233,222
79 !
80 !      *****SAISIES FORME*****
81 !
82 CLS "WRb":CALL COLOR("OBM")
83 LOCATE (1,1):PRINT "      * DONNEZ UNE VALEUR <FORME> *      "
84 LOCATE (2,1):PRINT "      Taper 1=SUPER : 2=MOYEN : 3=MAUVAISE      "
85 LOCATE (3,1):PRINT "      MODIF=FLECHES H/B  FIN=ESPACE      "
86 CALL COLOR("OCB")
87 FOR I=1 TO 16
88 LOCATE (4+I,6):PRINT USING"#####",EQ$(I,1)
89 LOCATE (4+I,18):PRINT EQ$(I,2)
90 NEXT I
91 FOR I=17 TO 32
92 LOCATE (I-12,24):PRINT USING"#####",EQ$(I,1)
93 LOCATE (I-12,36):PRINT EQ$(I,2)
94 NEXT I
95 FOR I=1 TO 16
96 LOCATE (4+I,18):PRINT CHR$(12):LOCATE (4+I,18):PRINT EQ$(I,2):CALL KEY1(A,B)
97 IF B=0 THEN 96
98 CALL SPEECH("L","&"OD7CEC99BAB602FC")
99 IF A=128 THEN I=I-1:IF I<1 THEN I=16
100 IF A=130 THEN I=I+1:IF I>16 THEN I=1
101 IF A=32 THEN I=16:GOTO 104
102 IF A<49 OR A>51 THEN 96
103 LOCATE (4+I,18):PRINT CHR$(A):EQ$(I,2)=CHR$(A)
104 PAUSE .4:NEXT I
105 FOR I=17 TO 32
106 LOCATE (I-12,36):PRINT CHR$(12)
107 LOCATE (I-12,36):PRINT EQ$(I,2):CALL KEY1(A,B)
108 IF B=0 THEN 106

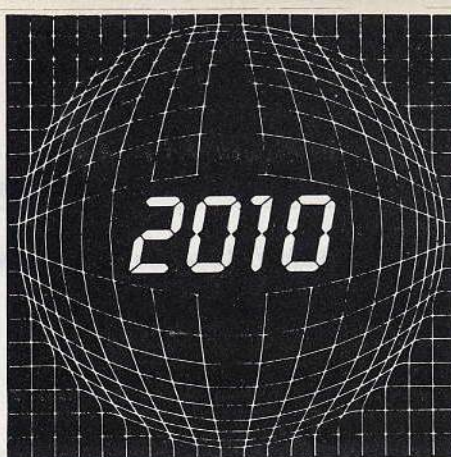
```


INTELLIVISION

TOUS TITRES DISPONIBLES
VOIR "TILT PRECEDENT"
LISTE SUR DEMANDE

300 CONSOLE VCS 690F

NOMBREUX TITRES DISPO
VOIR "TILT PRECEDENT"



ELECTRONICS

71, RUE DU CHERCHE MIDI 75006 PARIS
TEL: (1) 45 49 14 50

CBS COLECOVISION

200	BLACK JACK POKER	149F
201	VICTORY (POUR ROLLER)	149F
202	LEARNING WITH LEEPER *	99F
204	SPECTRON	199F
205	FANTIC FREDDY	199F
206	SAMMY LIGHT FOOT	199F
207	SPACE PANIC	149 F
209	FROGGER	149 F
210	GOLF	149 F
211	VENTURE	149 F
212	LOOPING	149 F
213	SPACE FURY	149 F
214	LADY BUG	149 F
215	MOUSE TRAP	149 F
216	TELLY TURTLE (LOGO) *	99 F
217	SCHTROUMPF	149 F
218	PEPERII	149 F

LA RENTREE CBS COLECOVISION

A	CONSOLE CBS	690F
B	MODULE PILOTAGE + TURBO	690F
C	ROCKY + SUPER CONTROLLERS	690F
D	SLITHER + ROLLER CONTROLLERS	390F
E	ADAPT MULTI K7 + 1 JEU	250F
F	POIGNEES D'ORIGINE (PAIRE)	290F
G	TRANSFO CBS	190F
H	CABLE RALLONGE POIGNEE (PAIRE)	99F
I	BOULES POIGNEE	99F

SUPER PROMO

1 CONSOLE CBS +
DONKEY KONG
+
MODULE PILOTAGE +
TURBO
950 FRS

L'OCCASE
D'ENFER !!!
CONSOLE CBS
(OCCASION)
REVISEE GARANTIE
400 FRS

219	CARNIVAL	149 F
220	MR DO	149 F
221	POPEYE	149 F
222	COSMIC AVENGER	199 F
223	SMURF (DESSIN) *	149 F
225	TRESHOLD	149 F
228	DONKEY KONG JR	199 F
230	OILSWELL	149 F
231	DESTRUCTOR (TURBO)	199 F
232	FOOTBALL USA (SUP CONTR)	199 F
233	JUMPMAN JR	249 F
234	GATEWAY TO APSHAI	249 F
235	WARGAMES	249 F
236	DUKE OF HAZARD (TURBO)	249 F
237	FRONT LINE	249 F
238	ROCKY (SUPER CONTROLLER)	249 F
244	NOVA BLAST	249 F
246	Q BERT	249 F
245	MINER 2049	249 F
247	BURGER TIME	249 F
248	PATOUFS	249 F
249	STAR TREK	199 F
250	SUBROC	249 F
251	FOOTBALL (Super controller)	299 F
252	MOUNTAIN KING	249 F
253	FRENZY	249 F
254	GUST BUSTER	199 F
203	ROLLOVERTURE	149 F

MAGASIN OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H 30 A 19H 30 SANS INTERRUPTION. METRO ST PLACIDE DU SEVRES BABYLONE. * 3 A 6 ANS

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à :

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

Crédit CREG

Indiquez le n° de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants :

N	F	N°	F
N	F	N°	F
N	F	N°	F
N	F	Frais de port	20F
N	F	machine + 50F	
N	F	TOTAL	F

NOM
PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL
VILLE
TYPE DE CONSOLE

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

SESAME

```

109 CALL SPEECH("L,"&"0D7CEC99BAB602FC")
110 IF A=128 THEN I=I-1:IF I<17 THEN I=32
111 IF A=130 THEN I=I+1:IF I>32 THEN I=17
112 IF A=32 THEN I=32:GOTO 115
113 IF A<49 OR A>51 THEN 106
114 LOCATE (I-12,36):PRINT CHR$(A):EQ$(I,2)=CHR$(A)
115 PAUSE .4:NEXT I
116 GOTO 53
117 !
118 !      ****SAISIES DES RENCONTRES****
119 !
120 CLS "YBR"
121 FOR J=1 TO 16
122 CALL COLOR("0YB"):COL=5
123 FOR I=1 TO 32
124 IF I>16 THEN COL=25:LOCATE (I-14,COL):PRINT EQ$(I,1):GOTO 127
125 LOCATE (I+2,COL):PRINT EQ$(I,1)
126 LOCATE (I+2,COL-3):PRINT USING"###",I
127 NEXT I
128 CALL COLOR("0CB")
129 LOCATE (21,5):PRINT "...NOM....<RENCONTRE>....NOM..."
130 LOCATE (20,15):PRINT "SAISIE No";J
131 LOCATE (22,5):ACCEPT BEEP SIZE(10),AQ$:IF AQ$<>""THEN EQ$(J,1)=AQ$
132 LOCATE (22,26):ACCEPT BEEP SIZE(10),AQ$:IF AQ$<>""THEN EQ$(J+16,1)=AQ$
133 NEXT J
134 GOTO 53
135 !
136 !      ****CLASSEMENT ATTAQUE****
137 !
138 VAR1$="DE L'ATTAQUE"
139 VAR2$=" CLASSEMENT "
140 U=3
141 GOSUB 177
142 GOTO 53
143 !
144 !      ****CLASSEMENT DEFENSE****
145 !
146 VAR1$="POUR DEFENSE"
147 VAR2$=" CLASSEMENT "
148 U=4
149 GOSUB 177
150 GOTO 53
151 !
152 !      ****MATCHS GAGNES****
153 !
154 VAR1$="EN QUANTITE:"
155 VAR2$="GAGNE MATCHS"
156 U=5
157 GOSUB 177
158 GOTO 53
159 !
160 !      ****RATIO MATCHS EXTERIEURS/DOMICILES****
161 !
162 VAR1$="formule CALC"
163 VAR2$="Appliquez la"
164 U=7
165 CALC1$="GA - (NU+PE)":LIEU1$="MATCHS A DOM"
166 CALC2$="(GA+NU) - PE":LIEU2$="MATCHS A EXT"
167 GOSUB 177
168 GOTO 53
169 !
170 !      ****MATCHS PERDUS****

```

* OKIMATE 20 SUPERPIC	* POWER PRINTER HUSH 80	*
* Imprimante couleur	* Imprimante noire	*
* Transfert thermique	* Thermique	*
* Impression unidirectionnelle 80cps	* Impression bidirectionnelle 80cps	*
* 80 colonnes à 10 CPP	* 80 colonnes à 10 CPP	*
* Matrice 18x9	* Matrice 7x6	*
* Matrice 18x18 en Qualité Courrier		*
* Caractères européens	* 192 caractères & symboles Commodore	*
* 40 à 132 caractères par ligne	* 40/80/160 caractères par ligne	*
* Graphiques 144x144 points par pouce	* Graphiques 60x80 points par pouce	*
* Papier thermique ou films acetates	* Papier thermique en rouleau	*
* pour retroprojection.		*
* Cassette ruban -120 K caractères	* Pas de ruban	*
* Liaison avec CBM64/128:	* Liaison avec CBM64/128:	*
* Cable/Cartouche POWER SUPERPIC 2064	* Interface et cable integre	*
* Alimentation integree	* Alimentation fournie	*
		*
* OKIMATE 20 + Cable + Ruban +	* POWER PRINTER HUSH 80 + Alimentation	*
* Cartouche POWER SUPERPIC 2064	* + Rouleau de papier	*
		*
* PRIX: 2 995 F TTC + 50 F de port	* PRIX: 1 095 F TTC + 15 F de port	*
		*
* PRETE A BRANCHER	* PRETE A BRANCHER	*

* POWER CARTRIDGE VERSION 2.0	* BON DE COMMANDE	*
		*
* Une cartouche complete:	* OKIMATE 20 complete	2 995 F *
	* Ruban Noir	99 F *
* BASIC TOOLKIT	* Ruban Couleur	99 F *
	* POWER PRINTER HUSH 80	1 095 F *
* TURBO DISK	* Papier rouleau 30m	69 F *
	* POWER CARTRIDGE + Cable	695 F *
* TURBO CASSETTE	* POWER CARTRIDGE	495 F *
	* Thinsi DATACLIP	95 F *
* MONITEUR 16K EXTERNE	* POWER PLUS 200VA	4 200 F *
	* POWER SUPERPIC Universal	395 F *
* POWER RESET avec systeme BACKUP	* POWER SUPERPIC 2064 Oki	525 F *
* K7 vers K7	* POWER SUPERPIC 764 Seikosha	525 F *
* K7 vers Disk	* Port (15 F sauf OKIMATE 20 =50F)	*
* Disk vers Disk		*
	* NOM.....	*
* compatible maintenant sur	* ADRESSE.....	*
* CBM 802.		*
* Impression verticale sur		*
* toutes imprimantes.		*
		*
* PRIX: 495 F sans cable pour	* A envoyer à: CAS DISTRIBUTION	*
* imprimante series	* BP 3	*
* 695 F avec cable pour	* 60153 RETHONDES	*
* imprimante Parallel		*
		*
	* Tél: 44 75 21 83	*
	* Distribution Suisse: Hilcu Ittigen/Berne*	*

SESAME

```

171 !
172 VAR1$="EN QUANTITE:"
173 VAR2$="PERD MATCHS "
174 U=6
175 GOSUB 177
176 GOTO 53
177 GOSUB 296
178 FOR I=1 TO 32
179 IF U=7 AND I<=16 THEN LOCATE (20,2):PRINT CALC1$
180 IF U=7 AND I<=16 THEN LOCATE (19,2):PRINT LIEU1$
181 IF U=7 AND I>16 THEN LOCATE (20,2):PRINT CALC2$
182 IF U=7 AND I>16 THEN LOCATE (19,2):PRINT LIEU2$
183 IF U=7 THEN LOCATE (18,2):PRINT "Formule CALC"
184 IF U=7 THEN LOCATE (21,2):PRINT "MAX=99 MIN=0"
185 IF U<>7 THEN LOCATE (19,2):PRINT "SOYEZ PRECIS"
186 IF U<>7 THEN LOCATE (20,2):PRINT "=====7="
187 LOCATE (9,14):PRINT "EQUIPE:";I:LOCATE (11,14):PRINT VAR1$
188 LOCATE (11,14):PRINT VAR2$:LOCATE (12,14):PRINT VAR1$
189 LOCATE (14,15):PRINT "MEMOIRE: "
190 LOCATE (10,15):PRINT " "
191 CALL COLOR("OGB"):LOCATE (10,15):PRINT EQ$(I,1):CALL COLOR("OWB")
192 LOCATE (14,15):PRINT "MEMOIRE:";EQ$(I,U)
193 LOCATE (15,15):PRINT "NOUVELLES"
194 LOCATE (16,15):PRINT "SAISIES:.."
195 PAUSE .5
196 LOCATE (16,23):CALL KEY1(A,B):IF B=0 THEN 196
197 CALL SPEECH("L","&"0D7CDDDDDBAB602FC")
198 IF A=27 THEN I=32:GOTO 219
199 IF A=130 THEN 219
200 IF A=128 AND I>1 THEN I=I-2:GOTO 219
201 IF A<48 OR A>57 THEN 196
202 LOCATE (16,23):PRINT CHR$(A)
203 PAUSE .5
204 LOCATE (16,24):CALL KEY1(C,D):IF D=0 THEN 204
205 CALL SPEECH("L","&"0D7CDDDDDBAB602FC")
206 IF A=27 THEN I=32:GOTO 219
207 IF C=131 THEN 188
208 IF C=13 THEN EQ$(I,U)=STR$(A-48):GOTO 219
209 IF C<48 OR C>57 THEN 204
210 LOCATE (16,24):PRINT CHR$(C)
211 PAUSE .5
212 CALL KEY1(E,F):IF F=0 THEN 212
213 CALL SPEECH("L","&"0D7CDDDDDBAB602FC")
214 IF A=27 THEN I=32:GOTO 219
215 IF E<>131 AND E<>13 THEN 212
216 IF E=131 THEN 188
217 EQ$(I,U)=STR$(A-48)&STR$(C-48)
218 IF EQ$(I,U)="" THEN EQ$(I,U)="0"
219 NEXT I
220 RETURN
221 !
222 !      ****ANNULATION****
223 !
224 PAUSE .4
225 CLS "BBR":CALL COLOR("OWR"):LOCATE (12,11):PRINT "ETES-VOUS SUR [O/N]"
226 CALL KEY1(A,B):IF B=0 THEN 226
227 IF A=79 OR A=111 THEN 228 ELSE 231
228 CALL COLOR("OWR"):LOCATE (12,7):PRINT "Destruction des calculs..."
229 FOR I=1 TO 32:EQ(I)=0:FOR J=2 TO 7:EQ$(I,J)="0":NEXT J:NEXT I
230 FOR I=1 TO 32:IF I<16 THEN EQ$(I,8)="5" ELSE EQ$(I,8)="0":NEXT I
231 GOTO 53
232 !

```

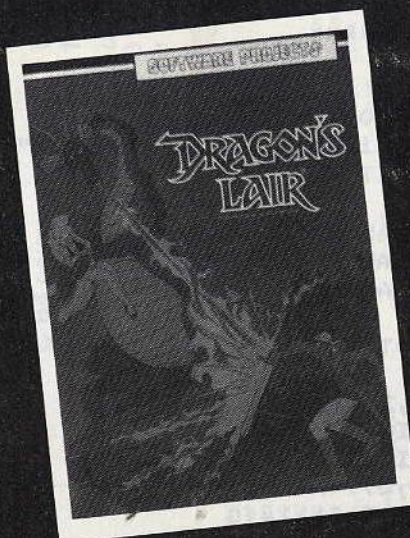



GUILLEMOT
International Software

G.I. le label des meilleurs jeux

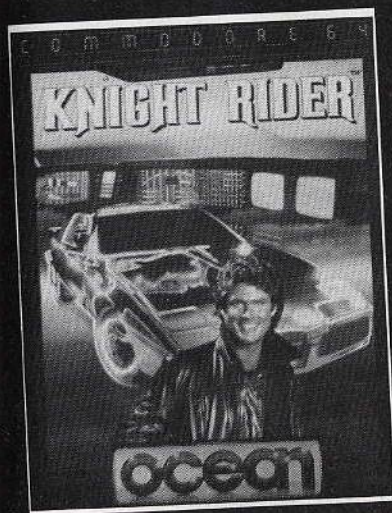
COMMODORE 64

- | | |
|---------------------------|-------------------|
| 1 Dragons lair | Software projects |
| 2 Ghost'n goblins | Elite |
| 3 Knight rider | Ocean |
| 4 Leader board | Access Software |
| 5 Miami vice | Ocean |
| 6 Silent service | Microprose |
| 7 Solo flight II | Microprose |
| 8 Parallax | Ocean |
| 9 International karaté | System 3 |
| 10 Green beret | Imagine |
| 11 Cauldron II | Palace Software |
| 12 Mission after days | Computer graphic |
| 13 Strike force harrier | Mirrorsoft |
| 14 Commando | Elite |
| 15 They sold a million II | Hit squad |



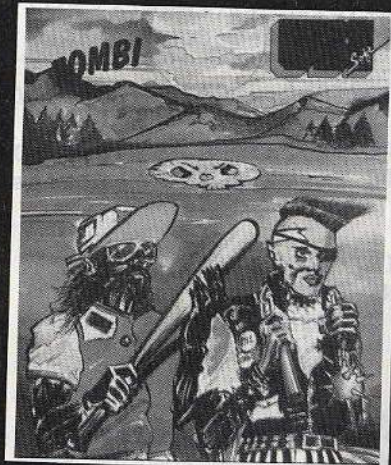
AMSTRAD

- | | |
|--------------------------|---------------------|
| 1 Golden hits | US Gold |
| 2 Ghost'n goblins | Elite |
| 3 Winter games | Epyx |
| 4 Zombi | Ubisoft |
| 5 They sold a million II | Hit squad |
| 6 Desert fox | Sidney |
| 7 Green beret | Imagine |
| 8 Commando | Elite |
| 9 Cauldron II | Palace software |
| 10 Star strike II | Realtime Software |
| 11 Knight games | English software |
| 12 Mission elevator | Micropool |
| 13 Kung fu master | Data base |
| 14 3D Grand prix | Amsoft |
| 15 International karaté | Endurance Games |
| 16 They sold a million | Hit Squad |
| 17 Graphic city | Ubisoft |
| 18 International rugby | Artic |
| 19 Sram | Ere |
| 20 Tomahawk | Digital integration |



ORIC ATMOS

- | | |
|------------------|-------|
| 1 Karaté | Ere |
| 2 Tennis | Ere |
| 3 Xenon 3 | Ijk |
| 4 Macadam bumper | Ere |
| 5 Pinball | Cobra |



MSX

- | | |
|------------------------|-----------------|
| 1 Nightmare | Konami |
| 2 Road fighter | Konami |
| 3 Nemesis | Konami |
| 4 International karaté | Konami |
| 5 Yie ar kung fu II | Endurance Games |
| 6 Soccer | Konami |
| 7 Konamis tennis | Konami |
| 8 Hypersport III | Konami |



THOMSON

- | | |
|--------------------------|----------------|
| 1 Super tennis | Answare |
| 2 L'Évadé de Tapiocatraz | Ere |
| 3 Pack jeux | Fil |
| 4 Choplifter | Fil |
| 5 Fantôme city | Cocktel vision |

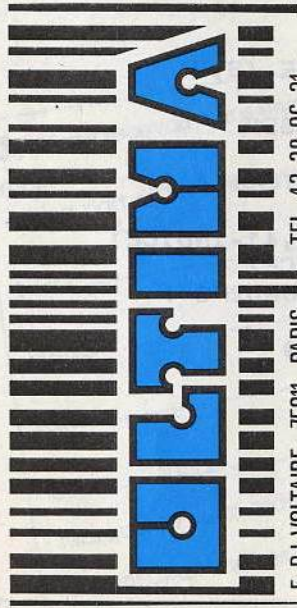
GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE

SESAME

```

233 !      ****EDITION BILLET****
234 !
235 GOSUB 325
236 CLS:CALL COLOR("OWR"):TP=0:TN=0:TG=0
237 LOCATE (12,10):PRINT "Patientez un instant..."
238 FOR I=1 TO 32:EQ(I)=0:NEXT I
239 FOR I=1 TO 32
240 TG=TG+VAL(EQ$(I,5)):!TOTAL MATCH GAGNE
241 TP=TP+VAL(EQ$(I,6)):!TOTAL MATCH PERDOU
242 TN=TN+VAL(EQ$(I,7)):!TOTAL MATCH NULS
243 NEXT I
244 MTG=TG/32:MTP=TP/32:MTN=TN/32
245 FOR I=1 TO 32
246 EQ(I)=EQ(I)+3-VAL(EQ$(I,2))*10
247 EQ(I)=EQ(I)+20-VAL(EQ$(I,3))
248 EQ(I)=EQ(I)+20-VAL(EQ$(I,4))
249 EQ(I)=EQ(I)+(VAL(EQ$(I,5))-MTG)*10
250 EQ(I)=EQ(I)-MTP-(VAL(EQ$(I,6))*10
251 EQ(I)=EQ(I)+MTN+(VAL(EQ$(I,7))*10
252 EQ(I)=EQ(I)+(VAL(EQ$(I,8))*5
253 NEXT I
254 IF INDICE=1 THEN 259
255 FOR K=1 TO 32:MOY=EQ(K)+MOY:NEXT K
256 MOY=MOY/32
257 FOR J=1 TO 32:IF EQ(J)<MOY THEN EQ(J)=EQ(J)+INDICE
258 NEXT J
259 FOR I=1 TO 16
260 IF EQ(I)>EQ(I+16)+(EQ(I)/X) THEN RES$(I)="1":GOTO 263
261 IF EQ(I+16)>EQ(I)+(EQ(I+16)/X) THEN RES$(I)="2":GOTO 263
262 RES$(I)="N"
263 NEXT I
264 !
265 CLS "Rbb"
266 CALL COLOR("ORW"):COL=5
267 FOR I=1 TO 21:LOCATE (I,3):PRINT RPT$(" ",36):NEXT I
268 LOCATE (1,3):PRINT CHR$(9)&RPT$(CHR$(4),34)&CHR$(6)
269 FOR I=2 TO 20:LOCATE (I,3):PRINT CHR$(3):LOCATE (I,38):PRINT CHR$(3):NEXT
270 LOCATE (3,3):PRINT CHR$(25)&RPT$(CHR$(4),34)&CHR$(23)
271 LOCATE (21,3):PRINT CHR$(8)&RPT$(CHR$(4),34)&CHR$(7)
272 FOR I=5 TO 20:LOCATE (I,32):CALL COLOR("1RW"):PRINT RPT$(CHR$(5)&" ",3)
273 NEXT I:CALL COLOR("ORWL")
274 LOCATE (2,4):PRINT "LLOOTT00":LOCATE (2,13):CALL COLOR("ObW"):
275 PRINT "SPORTIF"
276 CALL COLOR("ObW"):LOCATE (2,28):PRINT ID$(ID)
277 CALL COLOR("ObW"):LOCATE (4,8):PRINT " Equipe 1      Equipe 2"
278 CALL COLOR("ORW")
279 FOR I=1 TO 16
280 LOCATE (I+4,COL+15):PRINT EQ$(I+16,1)
281 LOCATE (I+4,COL+3):PRINT EQ$(I,1)
282 LOCATE (I+4,COL):PRINT USING"##",I
283 NEXT I
284 !
285 FOR I=1 TO 16
286 IF RES$(I)="1" THEN LOCATE (I+4,32):PRINT RES$(I)
287 IF RES$(I)="N" THEN LOCATE (I+4,34):PRINT RES$(I)
288 IF RES$(I)="2" THEN LOCATE (I+4,36):PRINT RES$(I)
289 NEXT I
290 CALL COLOR("Obb")
291 LOCATE (22,3):PRINT "Tapez une touche pour retour au menu"
292 TC$=KEY$:GOTO 53
293 !
294 !      ****AFFICHAGE FENETRES****

```

5 Bd VOLTAIRE, 75011 - PARIS - TEL: 43.38.96.31

L'EVENEMENT DE LA RENTREE

ATARI

520 STF COULEUR 3 990 F
1040 STF MONOCHROME 7990 F
1040 STF COULEUR 9990 F
+ 1 logiciel au choix d'une valeur de 300 F
+ 1 heure de démonstration

— Moniteur couleur 3990 F
— Moniteur monochrome 1990 F
— Drive double face 2690 F
— Disque dur 8500 F
— Imprimante SMM 804 2490 F
— Venez essayer le digitaliseur

UTILITAIRES

Art gallery 320
DB cote 450
Personal money manager 450
Print master 399
Haba view 750
Haba writer 750
Textomat 450
Plus paint 450
Bakelit 2450
Text design 450
Lattice C 1150
Pascal MCC 1150

MUSIQUE

Music studio 350
24 pistes sequencer 2700

JEUX

Black cauldron 450
Brattacas 399
Bridge 350
Flight sim. II N.C.
King quest II 450

— CREDIT CETELEM

immédiatement au magasin
(sur acceptation du dossier à partir de 1500 F
— Facilités de paiement.



Unité centrale 512 K + lecteur 800 K
+ moniteur couleur HR

SUPER PRIX téléphonez-nous
+ cadeau + 1 heure de démonstration

JEUX

Archon 350
Artic fox 350
Brattacas 350
Hailey project 400
One on one 350
Rogue 350
Sky fox 350
King quest II 350
Borrowed time 290

UTILITAIRES

Deluxe paint 990
VIP (lotus 1,2,3) 1890
Aebis (animator) 1290
Images 990
Lattice C 1290
MCC pascal 1190
Music studio 390
The Pawn N.C.
Harble madness 350

NOUVEAU, L'ULTIMATEQUE, vous propose de
nombreux programmes 40 % moins cher que le neuf et
rachète tous vos programmes à 50 % de leur prix de
vente.

TOUJOURS des promotions AMSTRAD à des PRIX FOUS
(à partir de 30 F)

Un **SERVICE APRES VENTE** sur place. Toutes vos
réparations, maximum 1 semaine.

5, bld Voltaire, 75011 Paris. Tél. : 43.38.96.31

Nom
Adresse
Code postal
Tél.

Règlement en : C.B. ☐ C.C.P. ☐ Total
Port + 15 F, contre remboursement + 30 F
Matériel + 50 F

Titre
Marque
Prix
Règlement carte bleue C.B.

date d'expiration - / Signature
obligatoire

Tout crédit Cetelem possible ! Téléphonez.



C 64 nouveau modèle 1990
1541 1990

C 128 : 2990
1571 : 3190
128 D : 6290

Lecteur de K7 : 350
MPS 803 : 1590
Moniteur 1702 : 2490

UTILITAIRES

Power cartridge 475
Fast load 250
Freeze-Frame 495
Game killer 179
Vizawrite NF (64/128) 790
Super base NF (64/128) 1180
Cordon 40/80 colonnes 450
Koalapad 1450

JEUX

Azmut 150
Elite 179
Flight sim. II 450
Ghost and goblins 119
Leader board 115
Dragon's lair 120
Super cycle 159
Darm dare 125
Explosin fist II N.C.
Jeux sans frontière N.C.
Ultima IV 109
Parallax 109
Touch down football 119
Miami vice 119
Knight rider 119
Hanier strike force 129
Nexus 109

SUPER PROMOS.

JOYSTICKS : compétition pro 170 F
Konix 169 F
Stick (à mercure) 179 F

IMPRIMANTE CITIZEN pour ST ou 64, qualité courrier,
garantie 2 ans 2990 F

SESAME

```

295 !
296 CALL COLOR("OBY")
297 LOCATE (3,24):PRINT CHR$(9)&RPT$(CHR$(4),15)&CHR$(6)
298 FOR I=4 TO 8
299 LOCATE (I,24):PRINT CHR$(3)&RPT$(" ",15)&CHR$(3)
300 NEXT I
301 LOCATE (9,24):PRINT CHR$(8)&RPT$(CHR$(4),15)&CHR$(7)
302 LOCATE (4,25):PRINT "Valider [ENTER]"
303 LOCATE (5,25):PRINT "Effacer [ <== ]"
304 LOCATE (6,25):PRINT "Suivant [ ";CHR$(14);" ]"
305 LOCATE (7,25):PRINT "Revenir [ ^ ]"
306 LOCATE (8,25):PRINT "Quitter [ Esc ]"
307 PAUSE .4
308 CALL COLOR("OWb")
309 LOCATE (8,13):PRINT CHR$(9)&RPT$(CHR$(4),12)&CHR$(6)
310 FOR I=9 TO 16
311 LOCATE (I,13):PRINT CHR$(3)&RPT$(" ",12)&CHR$(3)
312 NEXT I
313 LOCATE (17,13):PRINT CHR$(8)&RPT$(CHR$(4),12)&CHR$(7)
314 CALL COLOR("OBm")
315 LOCATE (17,1):PRINT CHR$(9)&RPT$(CHR$(4),12)&CHR$(6)
316 FOR I=18 TO 22
317 LOCATE (I,1):PRINT CHR$(3)&RPT$(" ",12)&CHR$(3)
318 NEXT I
319 LOCATE (22,1):PRINT CHR$(8)&RPT$(CHR$(4),12)&CHR$(7)
320 CALL COLOR("OWb")
321 RETURN
322 !
323 !      ****INFLUENCE SUR LE RAPPORT****
324 !
325 CLS "WRb":CALL COLOR("OBR"):LOCATE (21,1)
326 PRINT "OK...Souhaitez vous agir sur le rapport"
327 CALL COLOR("OWR"):LOCATE (22,19):PRINT "O/N"
328 INDICE=1
329 CALL KEY1(R,S):IF S=0 THEN 329
330 CALL SPEECH("L",&"0D7C7F3EBAB602FC")
331 IF R<>79 AND R<>78 THEN 329
332 IF R=78 THEN 351
333 CLS "WRb":INDICE=20
334 CALL COLOR("OGB"):LOCATE (2,10):PRINT "<== DEPLACEMENT ==>"
335 LOCATE (22,10):PRINT "VALIDATION [SPACE]"
336 CALL COLOR("OWRHL"):LOCATE (9,14):PRINT "CCHHAANNCCCE"
337 LOCATE (10,14):PRINT "CCHHAANNCCCE"
338 LOCATE (9,38):PRINT "--":LOCATE (10,38):PRINT "--":LOCATE (9,2)
339 PRINT "+":LOCATE (10,2):PRINT "+"
340 CALL COLOR("OBRHL"):LOCATE (14,12):PRINT "RRAPPPPOORRTTSS"
341 LOCATE (15,12):PRINT "RRAPPPPOORRTTSS"
342 LOCATE (14,38):PRINT "+":LOCATE (15,38):PRINT "+":LOCATE (14,2)
343 PRINT "--":LOCATE (15,2):PRINT "--"
344 CALL COLOR("OWW"):LOCATE (12,INDICE):PRINT RPT$(CHR$(12),41-INDICE)
345 CALL COLOR("OBB"):LOCATE (12,1):PRINT RPT$(CHR$(12),INDICE)
346 CALL KEY1(A,B):IF B<>0 THEN CALL SPEECH("L",&"0D7C7F3EBAB602FC")
347 IF A=131 THEN INDICE=INDICE-1:IF INDICE<1 THEN INDICE=1
348 IF A=129 THEN INDICE=INDICE+1:IF INDICE>39 THEN INDICE=39
349 IF A=32 THEN 351
350 GOTO 344
351 RETURN
352 !
353 !      *****
354 !      * FIN DU PROGRAMME *
355 !

```


FONCEZ CHEZ D.I.A.LOG :
28, rue des Carmes. 75005 PARIS

Tél. : 43.29.55.31
Métro : Maubert-Mutualité.

NOS ATOUTS :
CHOIX, RAPIDITÉ
FIABILITÉ

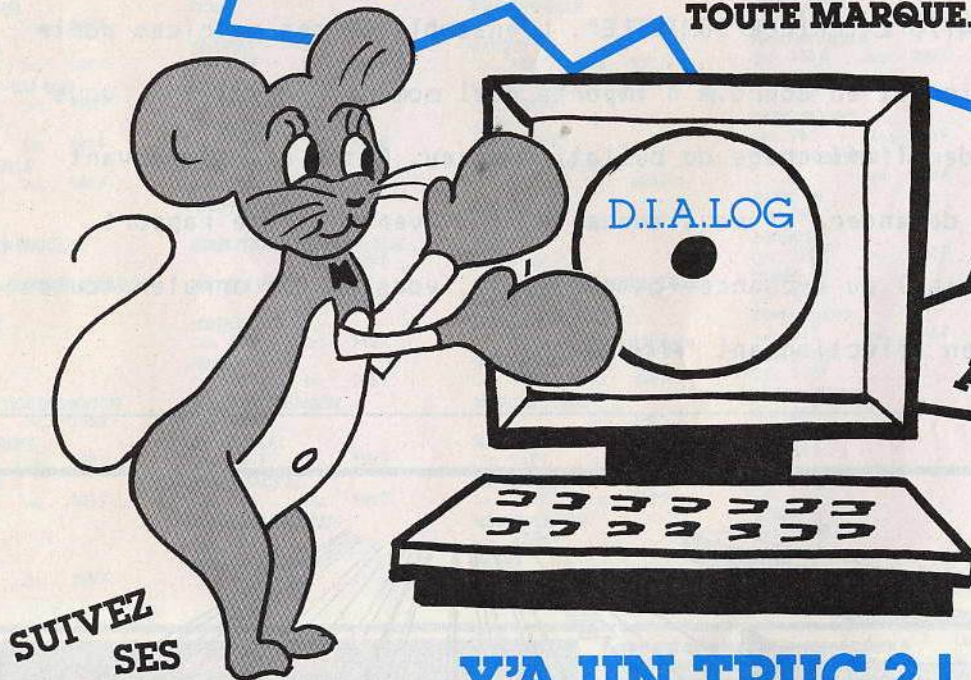
LOGICIELS

A 20 F LA K7 !

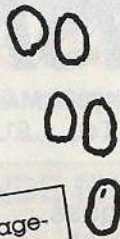
ET 30 F LA DISQUETTE !

TOUTE MARQUE.

NOTRE
PUNCH : DES
PRIX GRIGNOTÉS !



SUIVEZ
SES
TRACES...



Y'A UN TRUC ? !

Comme elle, tapez dans le **1 000 !**

Adhérez au 1^{er} centre d'**ECHANGE DE LOGICIELS**
Profitez de notre opération

COUP DE POING SUR LES PRIX !

Apportez vos anciens logiciels et venez en
choisir de nouveaux parmi les **1 000**
disponibles dans notre magasin : pour 150 F/AN.
Ne payez que 20 ou 30 F le logiciel !

D.I.A.LOG C'EST AUSSI :

Vente de Logiciels neufs, matériels et
accessoires à des prix **D.I.A.LOG !**

Service vente par correspondance :
demandez notre catalogue en précisant
la marque de votre ordinateur,
toujours à des prix
D.I.A.LOG ! (joindre 2 timbres pour frais d'envoi)

Je désire recevoir, sans engage-
ment
de ma part, votre catalogue

NOM _____

Prénom _____

Rue _____

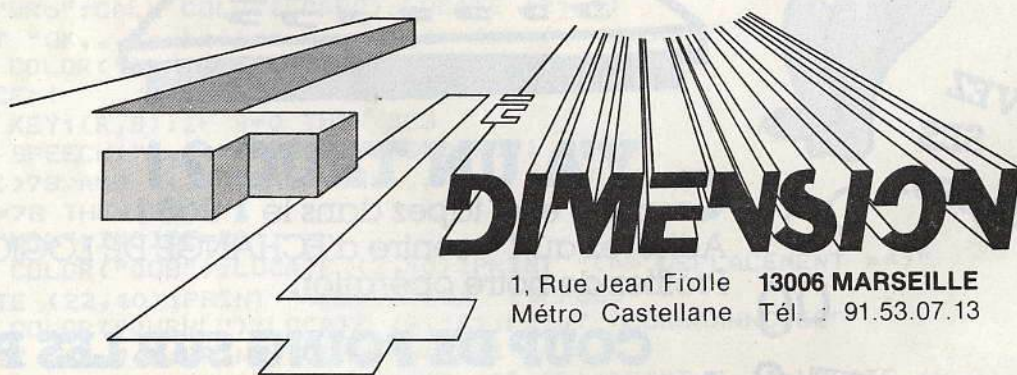
C.P. _____ VILLE _____

Marque de votre ordinateur :

Ci-joint deux timbres à 2,20 F.

SESAME

A l'aide des flèches montante et descendante, positionnez l'inversion video sur le sport choisi et frapper (espace). Vous êtes au menu principal du logiciel. Commencez par saisir les clubs à l'aide du masque "SAISIE CLUB". La saisie des clubs étant achevée, vous retournez automatiquement au menu principal. Vous pouvez saisir plusieurs matrices: "MATCHS GAGNES", "MATCHS PERDUS", "CLASSEMENT ATTAQUE", "CLASSEMENT DEFENSE", "RATIO EXTERIEUR/DOMICILE". L'ensemble de ces matrices porte sur le championnat en cours. A n'importe quel moment des saisies, vous pouvez demander l'affichage du bulletin de jeu. Cette commande avant édition vous demandera si vous souhaitez intervenir sur le rapport (+chance = -gains) ou (-chance = +gains). Enfin, vous pouvez annuler toutes les saisies en sélectionnant "ANNULATION".



SPECIALISTE COMMODORE

AMIGA (Promotion spécial étudiant + condition de crédit exceptionnelle)	14.190 F
C 64 + lecteur K7 + Moniteur couleur + 2 joysticks + 3 jeux	4.490 F
C 128 + 1571 + Jane + cadeau	5.450 F
C 128D + Jane + Moniteur monochrome + cadeau	6.950 F
Imprimante PPH 80 - 80 Col.	1.095 F
Imprimante OKIMATE 20 + POWER SUPERPIC copie d'écran	2.995 F

PERIPHERIQUES

VOICE MASTER	950 F
POWER CARTRIDGE	450 F
FREZE FRAME	N.C.
GAME KILLER	180 F
MODEM. C. ABLES ETC	

LOGICIELS plus de 500

JEUX et UTILITAIRES pour
AMIGA - AMSTRAD - COMMODORE 64 - 128
ATARI
DES NOUVEAUTES CHAQUE SEMAINE

PROMOTION DU MOIS : JOYSTICK à SWITCH garanti 1 an : 139 F
Démonstration de jeux sur écran vidéo

CHANGER VOS LOGICIELS POUR 25 F
(disquette 50 F)



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

NOTRE POLITIQUE "LOGICIELS" :

- le plus grand choix en France pour AMSTRAD ;
- une équipe de 8 sympathiques et compétents collaborateurs GENERAL pour vous accueillir et vous renseigner au comptoir "Logiciels" ;
- un stock énorme, venez, vous serez ébahis ;
- une politique de prix la plus affûtée possible, grâce à des achats en direct, en France et à l'étranger ;
- des démonstrations et explications claires avant l'achat, si vous le souhaitez ;
- les garanties : tous nos logiciels sont garantis contre un défaut de fabrication. Nous pratiquons, après contrôle, l'échange du logiciel défectueux ;
- nous voulons rester les moins chers. Si dans les 15 jours qui suivent votre achat, vous trouvez moins cher, nous vous rembourserons la différence.

LES JEUX D'ARCADE

ou jeux de café. Ils privilégient l'adresse à la manette de jeu au détriment de la réflexion.

3D FIGHT

Cass. 8541 **139 F** Disq. 8542 **195 F**
3D pour 3 dimensions. Bataille de l'espace en relief, qui vous emmène aux confins de la galaxie. Il faut combattre les vaisseaux kamikaze, les touilles et autres mécréants afin de détruire la base ennemie. Un jeu très classique.

5* AXE

Cass. 8562 **175 F** Disq. 8563 **189 F**
Superbe logiciel d'aventure/arcade où la stratégie et les réflexes seront mis à rude épreuve. Il vous faudra beaucoup de courage pour réussir votre mission et ainsi sauver votre planète de la domination Cyborgs.

ADMIRAL GRAFF SPEE

Cass. 8622 **99 F**
Il s'agit d'une bataille navale. Ce logiciel d'Amsoft vous restitue dans la bataille du Rio de la Plata ou les croiseurs anglais ont traqué le cuirassé de poche allemand Graf Spee. Jeu d'arcade rapide et facile à utiliser.

AIRWOLF

Cass. 8197 **99 F** Disq. 8260 **149 F**
Vous pilotez un super hélicoptère. Le bruitage, le graphisme et l'animation sont superbes. Ce logiciel reprend l'histoire d'une série TV très populaire outre-Manche.

ALIEN HIGHWAY

Cass. 8034 **85 F** Disq. 8032 **129 F**
Après HIGHWAY ENCOUNTER, les Aliens reviennent en force. Il vous faudra traverser le pont en évitant le contact de vos très nombreux ennemis. Avec vos 5 robots, partez à la conquête de ALIEN HIGHWAY. Un must de rapidité et d'action.

AMELIE MINUIT

Cass. 8261 **139 F** Disq. 8262 **195 F**
AMELIE, c'est la secrétaire qui cherche un dossier dans un grand building de bureaux et malheureusement, elle n'a qu'une heure pour le trouver et sortir de l'immeuble car, à minuit, l'électricité est coupée. Une course contre le temps haletante.

AQUAD

Cass. 8267 **129 F**
Jeu de labyrinthe très connu. Un super PACMAN sous-marin où vous êtes un poisson qui avale du plancton et doit se défendre contre des ennemis de toutes sortes. Le dessin du labyrinthe se modifie constamment.

ARGO NAVIS

Disq. 8524 **195 F**
Un super jeu d'arcade où vous devez pénétrer dans un vaisseau spatial, le détruire et fuir avec de nombreux ennemis à vos trousses. Succès garanti pour les amateurs du genre.

ATOM SMASHER

Cass. 8512 **59 F**
Vous devez vous défendre contre les atomes qui se précipitent sur vous. Jeu d'arcade classique pour les jeunes enfants seulement du fait de sa grande facilité.

BIGGLES

Cass. 8186 **129 F** Disq. 8182 **195 F**
Jeu d'action à de réflexion. Partez à la conquête de la terre et de l'espace aérien de 1917 à nos jours. Un jeu haut en couleur, à l'animation exceptionnelle. 4 étapes d'une rare intensité vous mèneront peut-être à la victoire finale. Osez-vous relever le défi ?

BLADE RUNNER

Cass. 8090 **95 F**
Jeu de labyrinthes. Entrez dans le monde étrange de BLADE RUNNER. Ce jeu, très coloré, associe réflexes et mémoire dans un nombre impressionnant de tableaux divers. Un classique du genre.

BOMB JACK

Cass. 8062 **89 F** Disq. 8100 **179 F**
Ecrit entièrement en langage machine, ce superbe jeu d'arcade vous fera passer de très bons moments. La diversité des tableaux et le nombre grandissant de vos ennemis ne sont pas près de vous lasser. A posséder dans sa bibliothèque.

BOULDER DASH

Cass. 8239 **99 F**
La seule adaptation de PACMAN pour Amstrad. Jeu rapide et excellente animation graphique. Tous âges.

BATTLE OF PLANETS

Cass. 8212 **99 F**
Comme les héros de la Bataille des Planètes, rejoignez la force G pour combattre l'ennemi de la terre, le terrible Lotar. Un superbe graphisme vectoriel en 3D agrémenté de jeu de bataille dans l'espace.

BOUNTY BOB STRIKES BACK

Cass. 8281 **99 F**
Après MINER 2049ER, revoyez BOUNTY BOB dans une nouvelle aventure. Sa mission est de sauvergarder la mine menacée par Ykon à la tête de ses mutants. Attention, DANGER.

BOULDERDASH III

Cass. 8092 **119 F**
Jeu d'arcade. Dirigez votre super héros à travers les seize tableaux à une vitesse assez folle. Pour aggrémenter ce fabuleux classique, cinq niveaux de difficulté vous sont proposés. A déconseiller aux "couché-tôt".

CAULDRON

Cass. 8415 **75 F** Disq. 8452 **125 F**
Jeu d'aventure graphique. La suite de SORCERER, même graphisme, mêmes aventures. CAULDRON, c'est le chaudron magique de la terrible sorcière. A acquiescer absolument. TILT D'OR 85.

CAULDRON II D

Cass. 8479 **189 F**
La citrouille contre-attaque. Cette fois-ci, dirigez la citrouille à travers un univers des plus mortels. Le décor et l'animation d'une qualité exceptionnelle rendent l'intérêt du jeu palpable.

CHILLER

Cass. 8293 **29 F**
Malgré votre peur, partez délivrer votre bien-aimée qui est détenue prisonnière dans une maison hantée. Rien ne vous sera épargné car, dès le début, vous tomberez en panne d'essence. Courage.

COBRA PINBALL

Cass. 8017 **139 F** Disq. 8619 **229 F**
Jeu de flipper. Il comprend les extralarges, la loterie, les couleurs de ramonées, les couleurs latérales, les bumpers, les cibles, etc., et surtout le fameux TILT. Vous pouvez pratiquer les fourchettes et les amorces.

CODENAME MAT

Cass. 8019 **99 F** Disq. 8566 **149 F**
Jeu d'aventure graphique très connu. Sans doute avec le jeu d'échec, le logiciel le plus vendu pour AMSTRAD. Vous êtes dans un vaisseau spatial et vous voyagez dans la galaxie. 50 tableaux.

CODENAME MAT II

Cass. 8193 **99 F** Disq. 8567 **149 F**
Repartez à la conquête de la galaxie à bord de CODENAME MAT II. Pour réussir votre mission, il vous faudra passer un nombre impressionnant de tableaux où vos ennemis ne vous laisseront pas de répit. Bonne chance.

COMMANDO

Cass. 8030 **79 F** Disq. 8082 **135 F**
Jeu d'arcade. Vous êtes SUPER JOE et vous vous battez en première ligne contre des forces supérieures en nombre. Toute l'action et la tension d'un super jeu. Très connu des passionnés de micro.

DARK STAR

Cass. 8029 **99 F**
Jeu d'arcade très connu. La galaxie est partagée en 12 secteurs sous la domination de CORD EVIL. Vous devez libérer les planètes.

DEFEND OR DIE

Cass. 8033 **99 F**
Le grand classique des batailles de l'espace. Les humains sont attaqués par leurs ennemis venus de toute part. Il faut les défendre. Jeu rapide et excellente animation.

DEDALOS

Cass. 8598 **99 F**
Perdu au milieu d'un gigantesque labyrinthe, cherchez et trouvez la seule issue possible. Un classique du genre.

DON'T PANIC

Cass. 8601 **29 F**
Jeu d'arcade fort sympathique. Rejoignez votre vaisseau. Il vous faudra le réactiver et combattre les monstres, prix imbattable.

DYNAMITE DAN

Cass. 8581 **59 F**
Votre héros, DYNAMITE DAN, a été désigné pour retrouver les plans dérobés par le Docteur Blitzen. Réussirez-vous à éviter la domination du Monde ?

DRAGONS

Cass. 8521 **99 F** Disq. 8617 **149 F**
Jeu d'arcade assez simple mais très amusant pour toute la famille. Passez le plus grand nombre de tableaux en évitant ou en repoussant les œufs pondus par ces maudits dragons.

ELECTRO FREDDY

Cass. 8065 **99 F** Disq. 8195 **149 F**
Aidez notre ami FREDDY à mener à bien son travail. Il devra poser le plus possible d'objets sur un tapis roulant en évitant les nombreuses choses qui risquent de lui tomber sur la tête. Très drôle.

ENVAHISSEURS DE L'AU-DELA

Cass. 8113 **99 F**
Une bataille dans l'espace dans le meilleur style de SPACE INVADERS. Sur ce thème déjà très connu, un jeu à conseiller aux adeptes du joystick.

EQUINOX

Cass. 8224 **95 F** Disq. 8226 **135 F**
Pilotez votre capsule spatiale dans un univers étrange de la 5^e dimension, les graphismes ainsi que l'animation sont vraiment à la hauteur. Il deviendra certainement le SORCERER des temps futurs.

ER BERT

Cass. 8047 **99 F**
Aidez notre ami ER BERT à faire changer les couleurs de ces mystérieuses pyramides en 3D. Un classique qui fait néanmoins appel à votre sens logique.

ELECTRIC WONDERLAND

Cass. 8473 **99 F**
Réalisez par Gasoline Software, "le logiciel qui carbure", ce jeu 100 % langage machine et graphique vous amène à combattre des agresseurs à l'aide de gaz lacrymogène et paralysant. Un classique du genre.

FINDER'S KEEPERS

Cass. 8525 **29 F**
Dans le château de Spitzland, affrontez les vampires et touchez vos trésors pour devenir chevalier de la table polygonale. Un bon jeu d'aventure qui vous fera passer de bons moments.

FIRE ANT

Cass. 8057 **99 F**
Vous êtes le dernier soldat survivant d'une armée décimée par les scorpions. Vous devez sauver votre reine prise en otage. Le jeu est rapide et fait la part belle non seulement aux réflexes mais à la réflexion.

FRUITY FRANK

Cass. 8067 **129 F**
Le plus beau jeu d'arcades que nous connaissions, idéal pour la famille. Il faut attraper des cerises, des fraises et les monstres qui pulvéulent. Tout en avançant, vous créez vous-même votre labyrinthe. Très vivant et coloré.

FU KUNG A LAS VEGAS

Cass. 8535 **99 F** Disq. 8614 **149 F**
Vous êtes un policier américain et vous devez découvrir les tripes clandestins de Las Vegas. Malheureusement, des pièges et des ennemis vous guettent. Un classique du genre.

GHOST'N GOBLINS

Cass. 8204 **89 F** Disq. 8202 **145 F**
Très célèbre jeu d'arcade bien connu des adeptes des salles de jeu. Parcourez une cinquième sinistre en tuant ou en sautant par dessus tous ces monstres qui freinent votre progression. Le graphisme est terrifiant.

GHOSTBUSTERS

Cass. 8073 **95 F** Disq. 8394 **169 F**
Adapté du célèbre film "SOS FANTOMES", équipez votre voiture afin de partir à la chasse aux fantômes qui hantent votre ville. Si vous réussissez à attraper un fantôme, votre micro sera heureux de crier "GHOST-BUSTERS !!!".

GLADIATOR

Cass. 8422 **99 F** Disq. 8383 **169 F**
Vous, le très célèbre gladiateur de l'époque romaine, vous allez entrer dans l'arène. Choisissez judicieusement vos armes car le combat sera rude, si vous souhaitez la victoire. Allez, Jacta Est !!!

GREEN BERET

Cass. 8130 **95 F** Disq. 8154 **179 F**
Les célèbres berets verts partent à l'assaut ! Votre mission est de traverser les lignes ennemies mais vos adversaires sont très nombreux. Un bon graphique et une animation excellente font de ce jeu le meilleur du genre.

GREMLINS

Cass. 8207 **119 F**
Jeu d'aventure graphique et texte. Par votre faute, votre ville est maintenant envahie par les GREMLINS. A vous de réparer les dégâts. Un bon jeu aux dialogues faciles.

GUNFIGHT

Cass. 8128 **90 F**
A la plus belle époque du western, un jeu de tir à outrance. Pour un prix raisonnable, déchirez ces affiches marquées "Wanted".

GYROSCOPE

Cass. 8492 **59 F**
Dans un décor en trois dimensions, guidez votre touille sur des pentes vertigineuses. Attention, la descente est très rapide et la touille prend de la vitesse. Pour les amateurs de sensations.

HARRIER ATTACK

Cass. 8049 **99 F** Disq. 8628 **149 F**
Jeu de simulation de pilotage et de tir. Vous pilotez un Harrier qui décolle d'un porte-avion et vous devez abattre vos ennemis.

HIGHWAY ENCOUNTER

Cass. 8334 **99 F** Disq. 8335 **139 F**
Jeu d'action très rapide. Les aliens ont envahi la terre. Il faut se défendre à tout prix. Dans le genre de Defend or Die.

NIGHT BOOSTERS

Cass. 8367 **140 F**
Jeu d'arcades très rapide. Vous êtes sur une moto à propulsion ionique. Vous vous battez contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Sensations fortes garanties.

HIRISE

Disq. 8412 **195 F**
99 tableaux en 3 dimensions, un jeu très rapide. Il vous faudra repêcher le plus grand nombre de monuments en évitant les sèmeurs de troubles. Un bon jeu pour les adeptes du joystick.

HUNCHBACH

Cass. 8085 **99 F** Disq. 8209 **149 F**
Quimodo doit sauver Emerald des griffes de ses ennemis, jeu avec labyrinthe, passages secrets, oubliettes, etc., Très amusant.

HYPERSPACE

Cass. 8087 **140 F**
Jeu d'aventure graphique. Vous êtes perdu dans la 4^e dimension, vous passez de l'époque antique à la science fiction. Jeu vraiment très dérangeant. Pour ceux qui aiment les romans d'anticipation.

INFERNAL RUNNER

Cass. 8338 **160 F** Disq. 8645 **195 F**
C'est la course infernale à travers un horrible labyrinthe : tortures, bars d'acide, herpes, plaques électriques, lasers, tout y est pour vous faire souffrir. En sortirez-vous vivant ? Terrifiant.

JACK THE NIPPER

Cass. 8218 **129 F** Disq. 8222 **179 F**
Jack le bébé téméraire est sorti de son lit pour aller chercher tous les objets qui lui permettront de passer une bonne nuit. Un jeu d'arcade fort sympathique.

JAMIN

Cass. 8245 **139 F**
Guidez notre ami Rankin Rodney à travers les 20 salles pour l'aider à y retrouver ses instruments de musique et composer son dernier tube. Au fait, vous aimez sans doute le reggae ?

KRISTAL

Cass. 8499 **149 F** Disq. 8343 **195 F**
Un jeu fait uniquement en langage machine. Ce jeu d'arcade développe l'adresse. Superbe animation graphique.

MACADAM BUMPER

Cass. 8119 **125 F** Disq. 8453 **175 F**
Le logiciel de flipper le plus intéressant du marché. En dehors des fonctions classiques du flipper, très bien reproduites, vous pouvez modifier les paramètres de jeu et redessiner le flipper.

MANIC MINER

Cass. 8349 **99 F**
Jeu d'arcade avec WILLY LE MINEUR. Vous êtes dans une civilisation disparue. Seuls survivent des robots et des êtres bizarres. Vous devez trouver de l'or et des pierres précieuses. Logiciel très connu, excellente animation.

MINDSHADOW

Cass. 8703 **139 F** Disq. 8704 **195 F**
Perdu sur une île déserte, amnésique, il vous faudra partir à la recherche de vous-même et essayer de repartir. Un bon jeu d'aventure classique où la connaissance du langage de Shakespeare est indispensable.

MISSION DETECTOR

Cass. 8359 **159 F**
Jeu de réflexion et d'arcade pour 1 ou 2 joueurs. Vous êtes l'ami de la flotte spatiale, votre mission est de protéger la planète Zirc. Votre ennemi est muni d'écrans repulsifs. La victoire ou la mort.

MR WONG LOOPY LAUNDRY

Cass. 8129 **99 F**
Jeu d'arcade classique. M. WONG le blanchisseur est attaqué par son fer à repasser et par la mousse de son savon. Comment parviendra-t-il à récupérer sa lessive ?

BUGS BUSTERS

Cass. 8302 **139 F**
Tout à coup, votre écran se brouille, les informations de votre programme ont disparu. Les BUGS ont encore frappé. Un jeu d'arcade fort sympathique. Réussirez-vous à détruire ces maudits BUGS ?

PROJECT FUTURE

Cass. 8215 **130 F**
Vous devez retrouver les huit codes de destruction dispersés dans les 256 salles d'un vaisseau. De nombreux gardiens vont tout faire pour vous en empêcher. Alors, tenez bon.

PUNCHY

Cass. 8518 **99 F**
Polichinelle a séquestré sa femme dans un placard. Délivrez-la, mais attention aux policiers et aux tartes à la crème.

PYJAMARAMA

Cass. 8147 **99 F** Disq. 8569 **149 F**
Vous vivez un cauchemar. Une seule solution, vous réveiller. Pour ce faire, il vous faut retrouver votre réveil-matin. Fabuleux graphisme du style SORCERER.

RAID OVER MOSCOW

Cass. 8373 **99 F** Disq. 8575 **149 F**
Un super jeu d'arcade très connu sur Commodore. Vous devez empêcher une attaque nucléaire en détruisant les bases de missiles soviétiques de Moscou. La lutte est terrible. Sauverez-vous l'Occident ?

RAID SOUTERRAIN

Cass. 8516 **99 F** Disq. 8653 **149 F**
Descendez dans la base des extra-terrestres, tuez les gardiens et délivrez les prisonniers. N'oubliez pas de refaire le plein. Attention, votre champ magnétique ne vous protège que des chocs mineurs. Un bon jeu d'ar-

RAMBO

Cass. 8649 **75 F**
Incarné SYLVESTER STALLONE dans des situations impossibles. Un jeu de tir à outrance qui vous emmène dans la jungle ennemie. RAMBO va vous permettre de faire exploser l'acron de votre micro.

RESCUE ON FRACTALUS

Cass. 8248 **129 F**
Le premier jeu sur micro conçu en géométrie fractale. Votre but est de partir à la recherche de pilotes en détresse perdus dans un décor fantastique. Un paysage montagneux avec des effets de relief assez saissants !!!

RESQUILLEUR

Cass. 8520 **99 F** Disq. 8615 **149 F**
Vous avez 20 tonneaux à faire descendre dans une cave de 10 cases. Pour cela, il vous faut réfléchir à la manière la plus rapide pour arriver à vos fins. Niveaux de difficultés croissants. Un bon jeu de réflexion.

ROCK RAID

Cass. 8669 **110 F** Disq. 8374 **139 F**
Armé d'un pistolet à neutrons, vous devez vous battre contre les aliens qui vous bombardent avec des astéroïdes. Très spectaculaire, bonne animation.

ROCKY HORROR SHOW

Cass. 8375 **99 F** Disq. 8369 **169 F**
Jeu d'arcade tiré du célèbre film. Si vous voulez avoir peur, pénétrer dans les maisons hantées, vous devez attaquer par des créatures repugnantes, vous serez servi. Ne pas jouer dans le noir.

ROLAND GOES DIGGING

Cass. 8155 **99 F** Disq. 8574 **149 F**
Notre ami ROLAND devra creuser des trous pour éviter les nombreuses araignées qui le poursuivent. Un bon coup de pelle sur leurs têtes les mettra définitivement hors d'état de nuire.

ROLAND IN TIME

Cass. 8163 **99 F** Disq. 8251 **149 F**
ROLAND n'a plus de carburant, car MAESTRO, son ennemi a capturé son énergie dans différentes zones de temps. Adions-le à travers 57 tableaux différents à récupérer celles-ci.

ROLAND AUX OUBLIETTES

Cass. 8159 **99 F** Disq. 8591 **149 F**
ROLAND est prisonnier dans un labyrinthe souterrain peuplé de rats, de momies, de fantômes. Il faut l'aider à en sortir.

ROLAND A LASCAUX

Cass. 8157 **99 F** Disq. 8572 **149 F**
Ce coup-ci, ROLAND est tombé dans une grotte en forme de labyrinthe avec de nombreux pièges. Aidez-le à en sortir.

ROLAND AHOY

Cass. 8153 **99 F** Disq. 8570 **149 F**
Pirate, vous devez aller chercher les fortunes du port de l'Or à la baie du trésor en passant par la quai aux coups pour faire le plein de bouilles. Un ROLAND rigole de ce nom et un scénario original.

ROLAND ON THE RUN

Cass. 8

SPINDIZZY

Cass. 8708 95 F Disq. 8120 145 F

Une toupie folle, folle, folle ! A travers les 385 tableaux de ce jeu en 3D, vous allez jouer votre toupie à la recherche des diamants. Attention car votre temps est limité. Le seul moyen d'en récupérer est de ramasser le plus grand nombre de gemmes.

STAR ANGEV

Cass. 8173 99 F

Jeu d'arcade de type "Scramble". Extrêmement rapide. Il est animé de 5 scénarios à 5 niveaux chacun. Les effets graphiques sont superbes.

STARION

Cass. 8378 99 F

Jeu d'arcade du type bataille spatiale. Vous devez détruire les aliens qui menacent la Terre. Vous devez trouver le mot de passe qui vous permettra de sortir du cycle espace-temps.

STRANGELOOP

Cass. 8539 99 F

L'usine de robots a été déprogrammée et fabrique maintenant des robots guerriers. Pour reprendre la situation en main vous devez rejoindre l'ordinateur central et le reprogrammer. Un savoureux mélange d'arcade et d'aventure.

SUPER PIPELINE

Cass. 8380 99 F Disq. 8074 149 F

Il consiste à maintenir le pipeline ouvert jusqu'à ce que les barils soient pleins. Or des insectes et des outils maléfiques s'acharnent à crever et à fermer le pipeline.

SUPER SLEUTH

Cass. 8210 99 F

Vous devenez détective d'un grand magasin et vous devez arrêter les voleurs. Mais attention, si vous manquez à votre devoir, le directeur vous donnera un aversissement. Un délicieux et très drôle mélange d'arcade aventure.

TAU CETI

Cass. 8553 149 F Disq. 8086 195 F

La planète désertique de TAU CETI a été détruite à la suite d'un mauvais fonctionnement du système de défense. Votre mission sera de détruire le réacteur nucléaire qui gère la planète, ce qui aura tout renté dans l'ordre. Un très bon jeu d'action et de réflexion.

TOUJOURS PRET

Disq. 8616 149 F

Jeu d'aventure graphique. BOLDY, pour augmenter son quota de B.A. a nettoyé les carreaux, fait la cueillette des champignons, plongé au fond des océans. Il doit rester en contact avec son chef qui est sur sa piste.

V

Cass. 8146 99 F Disq. 8148 169 F

Vous incarnez DONOVAN, le bon ténor. Pour arriver à vaincre les VISTULES, il décide de s'infiltrer dans leur vaisseau et de déposer des bombes aux endroits stratégiques. Un bon jeu mélangeant agréablement aventure, action et réflexion.

VOYAGE FANTASTIQUE

Cass. 8531 99 F Disq. 8321 149 F

Il s'agit de sauver un savant. Vous êtes miniaturisé afin de pénétrer dans son cœur. Il vous faudra repérer votre sous-marin et éviter les pièges tels que les infections et le cholestérol. Logiciel passionnant.

WHO DARES WHIN II

Cass. 8509 99 F Disq. 8510 149 F

Au départ de ce jeu d'action, vous disposez d'une mitraillette et de cinq grenades. Vous pourrez récupérer des grenades pendant votre parcours. A réserver aux inconditionnels du tir continu.

ZAXX

Cass. 8004 159 F Disq. 8006 195 F

Sept étapes dans l'espace vous mèneront vers l'ultime combat où vous devrez vaincre le terrible ZAXX. N'oubliez surtout pas de vous ravitailler en carburant. Un jeu très célèbre, très bien adapté sur AMSTRAD.

ZOIDS

Cass. 8138 99 F Disq. 8136 169 F

ZOIDSTAR est passionnée de guerre. Sur cette planète, Zoids bleus et Zoids rouges se livrent un combat sans merci pour la suprématie. Les différents épisodes vont vous mener aux limites de vos capacités et de votre imagination.

ZOMBI

Disq. 8164 169 F

Vos quatre personnages se sont posés sur la toit d'un supermarché. Votre mission est de repartir en évitant les nombreux zombies qui hantent ces lieux. Mais pour cela, il vous faudra trouver du carburant. Un jeu super à réveiller les MORTS !!!

NEXUS

Cass. 8904 119 F

Votre mission consiste à détruire la bande de trafiquants qui a kidnappé votre ami. Un jeu d'arcade et de réflexion du meilleur niveau où seul NEXUS pourra vous aider.

LES JEUX D'AVENTURE

dans lesquels vous êtes un héros qui doit déjouer les pièges tendus par des êtres maléfiques ou délivrer votre bien aimée.

A VIEW TO A KILL

Cass. 8395 99 F Disq. 8396 189 F

Tiré du célèbre film de JAMES BOND : poursuite dans Paris, tentative d'évasion, explosion dans la mine qui doit englober Silicone Valley, Grace Jones plus vraie que nature.

ABSDURITY

Cass. 8256 99 F Disq. 8662 199 F

Le SIDA. Cobra, toujours à la mode, vous fait soigner un ami atteint de cette maladie. Vous êtes réduit à l'état microscopique et vous devez pénétrer dans son corps puis dans un ordinateur assez fascinant. Pour les amateurs d'insolite.

ALIEN 8

Cass. 8199 129 F

Pour ceux qui ont vu le film ALIEN. Vous vous identifiez à un robot qui ont vu le film ALIEN. Vous vous identifiez à un robot dans le vaisseau spatial qui va connaître diverses mésaventures. Superbe graphisme et bonne animation.

ATLANTIS

Cass. 8268 149 F Disq. 8269 199 F

Vous partez à la recherche de l'Atlantide. Ce jeu d'aventure graphique et sous-marin vous permettra de connaître la gloire et la richesse ou la mort selon que vous réussirez ou non à déjouer les pièges ennemis.

ATTENTAT

Disq. 8093 195 F

Jeu d'aventure. Vous avez été désigné pour retrouver et désamorcer une bombe cachée dans une ambassade. Le graphisme très réaliste et la compréhension du langage vous faciliteront la vie. Mais faites vite. Vous n'avez que 25 minutes. Temps réel.

BATMAN

Cass. 8064 119 F Disq. 8094 189 F

Dans ce jeu d'aventure graphique, parcourez les quelques 150 tableaux qui vous permettront de lancer l'opération ultime "SCS". Un classique du genre, également disponible pour PCW. Superbe.

BADMIX

Cass. 8399 119 F

Ce logiciel d'aventure graphique et texte vous fera pénétrer dans le monde étrange de l'image en relief (lunettes spéciales fournies). Satyre amusante de Mad Max, il comprend même l'argot et vous fera passer d'agréables moments.

BRUCE LEE

Cass. 8282 75 F Disq. 8283 125 F

Jeu d'aventure très connu sur Commodore et enfin adapté à AMSTRAD. Vous devez le maître des arts martiaux Bruce Lee et vous pénétrez dans la forteresse du marchand Wizard. Si vous le tuez, vous devenez invincible et immortel.

LES BIJOUX DE BABYLONE

Cass. 8095 159 F

Le but est de retrouver le trésor de BABYLONE. Plus de 100 voies différentes. Beaucoup de pièges sur le chemin de la découverte. Les déjouer et c'est la fortune et la gloire.

CAP SUR DAKAR

Disq. 8493 295 F

Après RAID SUR TENERE, CAP SUR DAKAR est une simulation du célèbre rallye. Trouvez vos sponsors, préparez votre véhicule et partez pour la course à travers le désert. Et en plus, c'est drôle.

CAP HORN

Cass. 8533 195 F

Tout commence sur une mer calme et sereine. Si vous réussissez la pêche du siècle, alors la fortune vous sourit. Un jeu très varié aux graphismes intéressants.

CHEOPS

Cass. 8292 149 F

Jeu d'aventure dans les pyramides. Vous devez faire fortune et sortir du labyrinthe de 300 pièces. Pour cela, vous devez déchiffrer les hiéroglyphes et trouver les passages secrets.

CRAFTON ET XUNK

Cass. 8605 115 F Disq. 8606 195 F

Jeu d'aventure/arcade. Ce super logiciel en 3D vous fera parcourir plusieurs salles à la recherche de huit codes d'accès à un ordinateur central afin d'éviter la destruction de votre planète. Très certainement le meilleur de sa catégorie.

LE DERNIER METRO

Cass. 8500 159 F

Pendant la 3^e guerre mondiale, vous vous retrouvez dans le métro à la recherche de stations où sont organisés les secours. Logiciel d'aventure classique idéal pour les débutants.

DETECTIVE

Cass. 8514 99 F

Grâce à la police d'Outre-Manche, jouez les détectives de Scotland Yard et essayez de résoudre une bien étrange affaire. Un prix très attractif.

DEVIL'S CASTLE

Cass. 8158 149 F Disq. 8160 195 F

Voyageur du passé, vous seul pouvez déjouer le plan des adorateurs du démon. Votre mission est de sauver la Terre par n'importe quel moyen. Un jeu d'aventure graphique et texte.

THE DEVIL'S CROWN

Cass. 8247 119 F Disq. 8593 195 F

Logiciel d'aventure graphique. Vous devez trouver un trésor dans un bateau pirate coulé. Malheureusement, les requins et autres ennemis veulent...

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE

Cass. 8305 169 F Disq. 8678 195 F

Vous débarquez sur une île déserte, pleine de pièges. Des monstres ne vous laissent pas en paix. Pour vous en sortir, une seule solution, l'hélicoptère. Réussirez-vous ? Excellent graphisme.

DON JUAN

Cass. 8312 99 F

Jeu de stratégie amoureux très réussi. Vous devez charmer une jeune fille mais gare aux rivaux et à la fille qui peut vous prendre vos économies. Un jeu pour ceux qui aiment séduire.

DOSSIER G

Cass. 8313 149 F Disq. 8314 199 F

Vous connaissez GREENPEACE ? Qui a commis l'attentat ? Qu'en est-il aujourd'hui des responsabilités ? Un jeu de réflexes passionnant où vous pourrez analyser toutes hypothèses.

DRAGONTOUR

Cass. 8315 109 F

Excellent jeu d'aventure graphique qui consiste à tuer des dragons et à ramasser des diamants. Il faut faire pas mal d'acrobaties pour parvenir à vos fins. 20 tableaux d'un très bon graphisme.

DUN DARACH

Cass. 8205 149 F Disq. 8565 195 F

Jeu d'aventure graphique d'origine anglaise. Essayez d'échapper aux nombreux gardiens et sorciers de ce château hanté. Quelques connaissances du vocabulaire anglais vous seront nécessaires.

EDEN BLUES

Cass. 8491 115 F Disq. 8491 195 F

Enfermé depuis longtemps dans une prison, vous entendez le cri d'une femme. Sapez-vous aller la rejoindre pour vous enlir ensemble. Un très bon jeu d'aventure arcade.

ELIDON

Cass. 8231 149 F

La Fée du Jardin d'ELIDON devra composer la poudre magique qui donnera vie et beauté à toutes les fleurs. Un agréable mélange de poésie et d'action rend ce jeu fort agréable.

FAIRLIGHT

Cass. 8208 99 F

Ce jeu d'aventure arcade mérite sans aucun doute de faire partie de vos autres logiciels. Le but de ce jeu maintenant très classique est de découvrir et d'explorer un maximum de salles. Les phases de combat sont très réalistes.

HARD HAT MACK

Cass. 8333 99 F

Jeu d'aventure graphique. Il vous divertira car il est plein d'humour. Beaucoup d'aventures advenies à l'inspecteur OSHA. Jeu très séduisant qui plait beaucoup.

HEROES OF KARN

Cass. 8077 139 F

Jeu d'aventure graphique. A l'origine du monde civilisé, il y eut une terrible lutte entre le sorcier ISTAR et le roi de KARN. Celui-ci fit appel à un étranger qui devait vaincre les dragons et les sorcelleries de ISTAR. Fabuleux.

HOLD UP

Cass. 8511 149 F

Cass. 8511 l'AL CAPONE des temps modernes. Parcourez la ville à la recherche de victimes. Notamment un fourgon blindé pourra vous donner la fortune. Une musique d'enfer vous accompagnera pendant tous vos méfaits.

HOUSE OF USHER

Cass. 8083 149 F

Jeu d'aventure graphique. Après un grand voyage, vous arrivez dans la maison de USHER, célèbre demeure où ont vécu des générations de dingues. A vous de déjouer les pièges. Excellente animation.

KARL'S TREASURE HUNT

Cass. 8097 149 F

Aidez KARL à décrocher les 40 clefs des 40 pièces qui lui ouvriront les portes de la fortune. Un jeu d'aventure où un plan vous sera indispensable. Bonne chance.

KNIGHT LORE

Cass. 8342 159 F

Jeu d'aventure graphique de la célèbre firme ULTIMATE qui a produit entre autre ALIEN 8. Nombreuses péripéties dans un château du moyen-âge. Jeu très distrayant et plus complexe qu'il n'y paraît.

L'AIGLE D'OR

Cass. 8114 180 F Disq. 8112 200 F

TILT D'OR 1985, ce superbe jeu d'aventure graphique adapté pour Amstrad vous emmènera à la recherche de l'Aigle d'Or qui vous donnera la puissance et la richesse. Attention, car votre quête sera difficile.

LA GESTE D'ARTILLAC

Cass. 8327 245 F

ARTILLAC doit venger sa famille assassinée par des brigands. Seul contre tous, sa quête sera difficile dans ce décor somptueux où chaque pas risque d'être un piège mortel. Toutes vos actions sont gérées par des menus. A posséder absolument.

LORDS OF MIDNIGHT

Cass. 8213 95 F

Jeu d'aventure graphique. Ce jeu a la particularité d'être un jeu historique. Plus de 3200 vues panoramiques. Vous devez commander une armée qui refoule les barbares. A vous d'écrire l'épopée.

LORD OF THE RINGS

Cass. 8554 165 F

Qui n'a pas lu le livre "Le Seigneur des Anneaux" ? Ce grand classique a donné lieu à un jeu d'aventure malheureusement en anglais. Il est fourni avec le livre. La MALEDICTION DE THAAR

Cass. 8417 195 F Disq. 8636 295 F

Vous avez à délivrer l'âme de SAPHO mais vous devez errer dans une ville infernale à la recherche d'objets et de personnages qui pourront vous aider. Réalisez-vous enfin votre rêve de voir SAPHO à vos côtés. Seul THAAR pourra vous le dire.

MANDRAGORE

Cass. 8425 195 F Disq. 8498 295 F

Grâce à ce logiciel français, vous allez pouvoir découvrir le monde étrange de MANDRAGORE. Aidez la princesse Syrella à retrouver son père.

MARSPORT

Cass. 8350 139 F Disq. 8576 195 F

Jeu d'aventure. Vous devez protéger la terre contre l'attaque des Martiens. Ceux-ci vont tenter de s'emparer de la terre. Le graphisme est d'un très bon niveau.

MASTER OF THE LAMPS

Cass. 8637 95 F

Jeu d'aventure graphique. MASTER OF THE LAMPS est un des grands classiques des jeux micro. Un prince cherché à reconquérir le trône ayant autrefois appartenu à son père mais il doit subir des épreuves pour devenir roi, épreuves tant physiques que psychiques.

MERCENAIRE

Cass. 8650 169 F

Une bataille de l'espace où vous devez détruire le plus grand nombre de robots ennemis à bord de votre vaisseau. Un radar vous indiquera votre position par rapport aux ennemis.

METRO 2018

Cass. 8426 180 F Disq. 8427 250 F

En 2018, un de vos amis a disparu dans le métro désaffecté. A vous de le retrouver à travers 116 pièces parsemées d'embûches. Un jeu pour une super-extra-sensationnelle aventure !!

MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE

Cass. 8436 210 F Disq. 8437 270 F

Jeu d'aventure avec texte français et graphique. Vous êtes sur un luxueux bateau en route pour New-York. Il y a des crimes à bord. Le problème est très complexe, les suspects nombreux... A vous de jouer. Passionnant.

MEURTRE A GRANDE VITESSE

Cass. 8123 149 F Disq. 8025 220 F

Jeu d'aventure avec texte français et graphique. Vous avez une énigme à résoudre. Or, un vous fournit un certain nombre d'indices matériels tels que épingle à cheveux, bout de lime, parfum, lettre manuscrite, etc... A vous de jouer les Sherlock Holmes.

MLM3D - EVASION DE LA LUNE

Cass. 8142 159 F Disq. 8144 195 F

Arrivé sur la lune contre votre volonté, votre seul désir est de vous échapper et de vous emparer de la seule fusée disponible. Vous avez vos MLM (Modules Lunaires Motorisés) à canons à plasma mais de nombreux ennemis vous guettent. Jeu réalisé à 100 % en langage machine.

MONTSEGUR

Cass. 8363 149 F Disq. 8156 195 F

Jeu d'aventure en français. Ce jeu graphique vous emmènera au temps de l'hérésie cathare à la recherche du "Sacre Graal". Il se cache quelque part dans le terrible château de Montségur. Excellente animation.

MYSTERE DU KIKEKANKOI

Cass. 8111 169 F

Jeu d'aventure graphique et texte en français. Vous devez vous montrer héroïque pour franchir les obstacles qui vous permettront de délivrer votre fiancée. 50 tableaux. Un des meilleurs jeux d'aventure.

NIGHT GUNNER

Cass. 8190 119 F Disq. 8184 169 F

La bataille de l'air où seuls les AS survivent. Les chasseurs ennemis attaquent, votre bombardier Halifax. Attaque au sol en trois dimensions et il faut rentrer à la base. Fantastique graphisme et animation sonore.

NIGHT SHADES

Cass. 8538 149 F

Jeu d'aventure graphique. Vous devez délivrer les habitants d'un village perdu dans les ténérès. Il vous faudra lutter contre les forces occultes. La bataille sera terrifiante. Très bonne animation.

ORPHEE

Disq. 8497 249 F

Le super jeu d'aventure graphique et texte en français. 330K de mémoire. Plus de 200 tableaux. Vous devez vous battre contre les forces vivées du Mal, éviter les pièges et vous mesurer à Satan. Passionnant.

PACIFIC

Cass. 8046 115 F Disq. 8045 165 F

Vous êtes le scaphandrier qui part à la chasse au trésor. Pas moins de 32000 tableaux différents vous attendent, hermines de coraux, d'aigues et de plantes. Un jeu tout en nuance...

POSEIDON

Cass. 8513 195 F Disq. 8439 295 F

Super jeu d'aventure graphique et texte en français. Une mystérieuse sirène a été enlevée. 100 marines parcourent l'océan pour la retrouver...

RAID SUR TENERE

Cass. 8423 165 F Disq. 8642 229 F

Jeu d'aventure et de simulation de conduite automobile. Gagner un rallye en plein désert africain n'est pas une mince affaire. Première difficulté : convaincre les sponsors exigeants et choisir son matériel afin de déjouer les pièges du désert.

ROBIN OF SHERWOOD

Cass. 8219 159 F

Jeu d'aventure classique. ROBIN DES BOIS doit s'emparer du trésor dans la forêt de Sherwood pour payer la rançon du Roi Jean. Ses ennemis sont nombreux mais il a de nombreux alliés que nous connaissons tous.

SABRE WULF

Cass. 8578 50 F

Jeu d'aventure graphique. Un sympathique chasseur est tombé dans un trou étrange, peuple d'ennemis curieux. Pour se sauver, il doit trouver l'amulette salvatrice. Y parviendra-t-il ? Très amusant.

LE SCEPTRE D'ANUBIS

Cass. 8301 139 F

Jeu d'aventure graphique. Archéologue, il vous faut retrouver le sceptre d'ANUBIS dans la pyramide de Dreyser. Pour cela, vous devez traverser 32 salles comprenant divers pièges montés. Un des meilleurs logiciels d'aventure pour tous les jeunes.

SNOW BALL

Cass. 8532 99 F

Un jeu d'aventure en anglais où toute l'histoire se déroule dans l'espace interstellaire. A réserver aux anglicistes avertis.

COURT CENTRAL

Cass. 8297 **99 F** Disq. 8298 **149 F**
Jeu de tennis conformes aux réglementations de la Fédération Internationale de Tennis. Plusieurs niveaux de difficulté, permet de jouer contre un adversaire, contre la machine ou de laisser la machine jouer seule contre un adversaire géré également par la machine.

DECATHLON

Cass. 8203 **95 F**
Un jeu dont tout le monde a parlé. Il vous faudra participer à dix épreuves d'athlétisme afin de vous classer au niveau des meilleurs. À utiliser de préférence le matin, en pleine forme.

FOOT

Cass. 8323 **160 F** Disq. 8324 **200 F**
Jeu de simulation sportive du football. Vous avez deux équipes et tous les joueurs sont paramétrables. On peut avoir sa tactique de jeu qui lui soit propre. Génial pour les fans de ballon rond.

HYPERSPORT

Cass. 8561 **95 F** Disq. 8547 **125 F**
Grâce à ce logiciel, participez à six disciplines des jeux olympiques : natation, tir, gymnastique, tir à l'arc, course à pied et haltérophilie. Les inconditionnels du joystick devraient y trouver leur compte.

KNIGHT GAMES

Cass. 0000 **85 F** Disq. 0000 **139 F**
Combattant de l'époque médiévale, vous devrez participer à 8 épreuves différentes afin de prouver votre force. Un jeu très bien fait et varié qui séduira plus d'un amateur du genre.

MATCH DAY

Cass. 8353 **149 F**
Jeu de simulation sportive de foot-ball. Le terrain et les joueurs sont représentés en 3D. On peut jouer soit contre le micro, soit contre un autre joueur. Animation et graphisme fantastique.

SLAPSHOOT

Cass. 8221 **159 F** Disq. 8233 **195 F**
Jeu de simulation de hockey sur glace. Se joue à 2 joueurs ou contre l'ordinateur. Excellente. Logiciel. L'un des plus vendus sur AMSTRAD.

SNOOKER

Cass. 8161 **99 F** Disq. 8191 **149 F**
Jeu de simulation au billard anglais. Tous les coups autorisés sont représentés. Se joue contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Excellente. Logiciel. L'un des plus vendus sur AMSTRAD.

SOCER

Disq. 677 **195 F**
Une bonne simulation de football. Peut-être un peu moins bon que ses concurrents, il vous fera néanmoins passer de très bons moments.

SUPERTEST

Cass. 8424 **119 F**
Une simulation sportive qui vous permettra de savoir quel est votre sport préféré. Tir, course, cyclisme, plongeon, etc... Facile joystick, prépare toi à souffrir.

TENNIS 3D

Cass. 8664 **160 F** Disq. 8564 **200 F**
Logiciel de simulation de tennis. Jouez au tennis avec AMSTRAD. Un logiciel du tout est redéfinissable : nature du terrain, niveau de difficulté et nombre de joueurs. Un tennis 3D digne de ce nom.

WINTER GAMES

Cass. 8084 **90 F** Disq. 8172 **139 F**
Dans un décor somptueux, vous allez participer aux Jeux Olympiques d'hiver. Essayez de gagner les médailles d'or tant convoitées. Si vous pulverisez le record du monde, votre nom restera gravé sur la disquette. Un bon jeu pour se rafraîchir.

WINTER SPORTS

Cass. 8399 **90 F** Disq. 8705 **139 F**
Pratiquez les sports d'hiver, été comme hiver. Plusieurs disciplines vous sont proposées : saut à ski, slalom, patinage, etc... Une simulation aux graphismes moyens mais néanmoins très réaliste.

WORLD CUP CARNIVAL

Cass. 8108 **119 F** Disq. 8106 **195 F**
Vous allez pouvoir revivre les grands moments de Coupe du Monde à Mexico. Possibilité de jouer de 1 à 8 joueurs. Parviendrez-vous à faire gagner la coupe à votre équipe préférée ?

PING PONG

Cass. 8674 **99 F** Disq. 8056 **145 F**
Un simulateur d'un très bon niveau. Tel Jacques Secrétin, affrontez votre terrible AMSTRAD (ou bien jouez à deux) au ping pong. Cinq niveaux de difficultés vous sont proposés. Un jeu très proche de la réalité.

ROOMTEN

Cass. 0000 **119 F** Disq. 0000 **149 F**
Le tennis du futur. ROOMTEN est une simulation de tennis en état d'apesantir. Il est possible de jouer à deux ou contre le micro. Le graphisme vectoriel en 3D est du plus bel effet.

LES JEUX DE SIMULATION DE COMBAT

Vous vous battez contre un adversaire en respectant les règles et les prises du sport de combat pratiqué.

3D BOXING

Cass. 8254 **120 F** Disq. 8255 **169 F**
Jeu de simulation de boxe. Vous vous battez contre les champions de boxe, à armes égales. De quoi satisfaire pas mal de fantasmes. Le graphisme est excellent et l'animation très présente. Très facile à utiliser par les débutants.

BARRY MAC QUIGAN

Cass. 8365 **119 F** Disq. 8638 **169 F**
Pratiquez le "nobie art" avec BARRY MAC QUIGAN. Montrez sur le ring et affrontez les différents adversaires jusqu'à l'ultime combat où seule la victoire vous rendra célèbre. Graphisme et animation d'une rare finesse. Certainement le meilleur de sa catégorie.

FIGHTING WARRIOR

Cass. 8322 **85 F**
Jeu d'aventure graphique. Votre fiancée est enterrée vivante dans une pyramide avec tous les dangers que cela comprend. Superbe animation.

FRANK BRUNO'S BOXING

Cass. 8276 **95 F** Disq. 8646 **149 F**
Face à 8 adversaires à l'habileté et à l'expérience grandissantes, jeu de jambes, esquive, uppercuts, tout est à la portée de ce jeu très réaliste. Le premier du genre sur AMSTRAD.

KUNG FU MASTER

Cass. 8158 **95 F** Disq. 8180 **145 F**
Un jeu de karaté d'un graphisme éblouissant. Décidément, les jeux de karaté sont réalisés avec un soin extrême, ce qui n'aurait pas été le cas de certains jeux d'arcade que nous ne citons pas. Nombreux tableaux. Pour les amateurs du genre.

THE WAY OF EXPLODING FIST

Cass. 8223 **95 F**
Si vous voulez devenir un as du karaté, il vous faudra combattre 10 adversaires différents. "La mort ou la victoire" sera ta devise, ô vénéré maître.

WAY OF THE TIGER

Cass. 8686 **99 F** Disq. 8685 **145 F**
Simulation d'arts martiaux. Dans un décor digne d'un dessin animé, votre héros devra affronter plusieurs combattants avec des armes différentes (pignes, bâton, épée...). Une excellente simulation pour jouer d'expérience.

YIE-AR KUNG FU

Cass. 8407 **89 F** Disq. 8549 **120 F**
Jeu de simulation de karaté. Transcription du célèbre jeu électronique Konami. Graphisme et son superbes. Vous vous battez contre plusieurs adversaires simultanément. Défendez-vous.

ROCK'N WRESTLE

Cass. 0000 **99 F** Disq. 0000 **149 F**
Tel l'ANGE BLANC, le célèbre catcheur, vous allez monter sur le ring pour vous livrer à un combat sans merci. Le graphisme et l'animation font de cette simulation de catch un modèle du genre.

LES JEUX DE SIMULATION ECONOMIQUE

Vous êtes en possession d'une affaire, vous devez faire fructifier vos biens mais les difficultés s'accumulent.

UNE AFFAIRE EN OR

Cass. 8258 **139 F**
Vous voilà le patron de l'APPLE COMPANY qui fabrique des ordinateurs. C'est un jeu de simulation économique qui peut se jouer à quatre joueurs. Le graphisme est très bon.

HOLLYWOOD PALACE

Cass. 8044 **149 F** Disq. 8042 **220 F**
Jeu de simulation économique. Il faut ouvrir une salle de cinéma, mais il y a de la concurrence. Ensuite, il faut choisir le nombre de séances, la programmation des films, leur genre, etc... Un bilan annuel est dressé...

LE MILLIONNAIRE

Cass. 8109 **169 F**
Jeu de simulation économique comme MANAGER. Il s'adresse aux PDG en herbe et à ceux qui veulent tester leurs réflexes de décideurs face à diverses situations économiques. Le Millionnaire est un jeu passionnant.

MANAGER

Cass. 8348 **159 F** Disq. 8490 **225 F**
Logiciel de simulation économique. Vous agissez sur l'embauche, la production, le marketing, la publicité, etc... Vous subirez des graves, des problèmes de fabrication. À vous de prouver que vous êtes un chef d'entreprise responsable et compétent. Logiciel français.

LES JEUX DE SIMULATION DE PILOTAGE

Adresse au joystick et réflexion vous permettront de faire atterrir votre avion. Pas facile. À déconseiller aux grands nerveux.

3D GRAND PRIX

Cass. 8498 **99 F** Disq. 8499 **145 F**
Le meilleur des jeux de simulation de courses de voitures à ce jour. Vous êtes au volant et vous voyez vos roues tourner et vos compteurs s'animer. Le graphisme est magnifique et plairait sûrement à Alain Prost. 9 circuits à courir.

3D STUNT RIDER

Cass. 8235 **99 F** Disq. 8613 **149 F**
Arcade simulation. Le monde de la cascade et de la moto n'a pas de secret pour vous ? Alors revivrez le défi et jouez les Rémi Julienne sur votre supermoto. Il vous faudra alors sauter par dessus un nombre toujours croissant d'obstacles.

COMBAT LYNX

Cass. 8241 **149 F**
Magnifique simulateur d'hélicoptère établi avec le concours de Westland. Tir au canon, à la mitrailleuse, atterrissage, décollage, suivi du relief en 3 dimensions, carte de la bataille. Un modèle du genre.

DAMBUSTER

Cass. 8060 **95 F**
Votre objectif : 3 barrages allemands. Le but est de les détruire à l'aide de votre bombardier Lancaster équipé de missiles spéciaux. Plus retour à la base. Enfin, un véritable simulateur de combat.

DAMSTAR

Cass. 8552 **159 F** Disq. 0000 **225 F**
Hissez la grande voile, avec ce simulateur d'un réalisme à couper le souffle. Même si l'animation est un peu lente, la technique n'en reste pas moins son meilleur atout.

FIGHTER PILOT

Cass. 8053 **85 F** Disq. 8055 **135 F**
Le best-seller des simulateurs de vol. Vous êtes un pilote de F15, le plus fameux chasseur américain et vous allez à décoller, atterrir et combattre sur votre radar de vol. Excellente animation.

LOCOMOTION

Cass. 8536 **29 F**
Il vous faudra diriger votre locomotive à suivre un parcours bien déterminé, mais pour cela, il faudra poser des rails au bon endroit afin de faire rouler votre loco. Un jeu qui plaira beaucoup aux jeunes enfants.

MISSION DELTA

Cass. 8125 **169 F** Disq. 8590 **220 F**
Jeu de simulation de pilotage. MISSION DELTA est aussi un jeu de gestion graphique. Au poste de pilotage, de votre puissant intercepteur, vous pénétrerez dans la Zone Delta dont personne n'est jamais revenu.

MOON BUGGY

Cass. 8127 **139 F**
Jeu d'arcade. Vous pilotez une jeep de l'espace sur la Lune. Beaucoup de failles et un relief accidenté constituent des obstacles. 5 tableaux différents. Un classique du genre.

RALLY II

Cass. 8149 **95 F** Disq. 8571 **195 F**
Logiciel de simulation de course auto. Vous pilotez une voiture dans 10 étapes différentes. Ce logiciel français est entièrement reconfigurable. Vous pouvez recréer votre parcours et le sauvegarder.

SKY FOX

Cass. 8352 **99 F**
Un logiciel qui a été classé meilleur jeu d'action. Aux commandes de votre chasseur dernier modèle, vous allez affronter différents ennemis, en fonction du niveau de difficulté. Ce logiciel d'une qualité exceptionnelle vous fera pénétrer au cœur de l'action.

SOUTHERN BELL

Cass. 8022 **159 F**
Vous revivrez à la belle époque de la vapeur ! Vous devez assurer la liaison Victoria-Brighton et tenir compte des ordres stipulés par le carnet de bord. Une simulation vraiment très originale.

SPACE SHUTTLE SIMULATEUR

Cass. 8377 **190 F**
Simulateur de pilotage de navette spatiale. Vous allez dans la Lune pour vous saisir d'un satellite. Le pilotage est délicat et il faut étudier sa vitesse et ses angles d'approche.

SPITFIRE 40

Cass. 8414 **149 F** Disq. 8670 **159 F**
1939/1945 comme si vous y étiez ! De l'apprentissage au combat, ce simulateur de vol vous donnera vraiment l'impression de combattre à l'époque héroïque. Possibilité de sauvegarder la partie en cours.

STRIKER HARRIER FORCE

Cass. 8694 **99 F** Disq. 8693 **139 F**
Vous êtes LE pilote de HARRIER que tout le monde attendait. Vous aurez pour mission de détruire des bases ennemies. Mais il vous faudra vous ravitailler en vol et cette manœuvre est des plus délicates. On peut même franchir le mur du son. Fantastique.

TOMAHAWKS

Cass. 8610 **99 F** Disq. 8712 **149 F**
Ce simulateur de vol en hélicoptère n'est pas à mettre entre toutes les mains. Le pilotage d'un hélicoptère demande des heures d'entraînement, mais si vous vous sentez l'âme d'un héros, n'hésitez pas et courez chez votre revendeur préféré.

TORNADO LOW LEVEL

Cass. 8393 **99 F** Disq. 8340 **149 F**
À bord de votre super chasseur bombardier, survolez un décor toujours varié à la recherche de vos cibles... Ne volez ni trop haut, ni trop bas, les câbles haute tension sont mortels. Un bon jeu d'arcade très rapide.

TRANSATONE

Cass. 8679 **169 F**
Simulateur très original de bateau à voile. Vous faites une course transatlantique. La traversée est difficile. Vous devez composer avec le vent, les courants, la météo. Plusieurs routes possibles. Se joue jusqu'à cinq joueurs.

TURBO ESPRIT

Cass. 8621 **129 F** Disq. 8194 **179 F**
Un jeu venu d'outre-Manche. Au volant de votre LOTUS ESPRIT, parcourez la ville à la poursuite des trafiquants de drogue et détruisez leurs voitures. Un jeu de réflexes et de réflexion.

RED ARROWS

Cass. 8217 **99 F** Disq. 8296 **149 F**
Jeu de simulation de pilotage acrobatique. Vous faites partie de la RAF et vous devez exécuter leurs figures acrobatiques. Très dangereux. Pour les as du pilotage seulement.

LES JEUX DE REFLEXION

Vous les connaissez tous. Ils se jouent contre l'ordinateur qui est un adversaire redoutable.

3D VOICE CHESS

Cass. 8504 **169 F** Disq. 8505 **245 F**
Enfin un logiciel qui vous permettra d'apprendre à jouer aux échecs ou d'améliorer votre niveau. Graphisme en trois dimensions, possibilité de faire pivoter l'échiquier, sauvegarde, etc... Et en plus, il parle...

AMSTRA DAMES

Cass. 8263 **139 F**
Super jeu de dames, écrit en langage machine. 7 niveaux de difficulté, très rapide. Se battre contre l'AMSTRAD est très difficile, il faut être un joueur confirmé pour gagner.

BRIDGE PLAYER 3D

Cass. 8246 **139 F** Disq. 8684 **270 F**
Ce logiciel de bridge utilise le système ACCOL et les conventions de Stayman et Blackwood. Rapide et clair, il conviendra parfaitement au joueur en mal de partenaire. Disponible également pour PCW.

CHALLENGER

Cass. 8013 **159 F**
Jeu de type Pervers. 12 niveaux de difficulté. Idéal pour les forts en maths. L'algorithme est, paraît-il, directement issu de l'intelligence artificielle.

COLOSSUS CHESS IV

Cass. 8008 **159 F** Disq. 8010 **245 F**
Un autre jeu d'échec pour AMSTRAD PCPC et PCW. Graphisme en 3 dimensions et facilité d'emport sont ses deux atouts. Partenaire toujours prêt à jouer, ce logiciel est le compagnon indispensable de tous les passionnés.

CYRUS II CHESS

Cass. 8299 **120 F** Disq. 8300 **169 F**
Fabuleux jeu d'échec à 12 niveaux, permet aussi bien au débutant qu'au champion de s'exprimer. Rapide, il permet deux représentations du graphique en perspective ou à plat.

FORCE IV

Cass. 8061 **140 F**
Jeu de réflexion qui se joue avec l'ordinateur. On peut jouer à deux ou sélectionner un adversaire parmi ceux que vous propose l'ordinateur. Plusieurs niveaux de difficulté.

HACKER

Cass. 8630 **129 F** Disq. 8702 **195 F**
Jeu de réflexion. Il est tard, vous avez travaillé sur votre ordinateur et vous faites une faute de frappe. Il apparaît "Logon Please". Que devez vous faire alors ?

OTHELLO

Cass. 8543 **159 F** Disq. 8371 **195 F**
Logiciel du fameux jeu de réflexion. Plusieurs niveaux de difficulté. Convient aussi bien au débutant qu'au joueur confirmé.

REVERSI CHAMPION

Cass. 8118 **150 F** Disq. 8116 **200 F**
Un jeu très classique que Lancelotti nous présente de façon étonnante. Le jeu possède 6 niveaux de difficulté et une bibliothèque de 4000 ouvertures différentes. Possibilité d'utiliser la souris AMX.

LES JEUX DE STRATEGIE OU WARGAME

Vous êtes le commandant d'une troupe. Vous devez occuper le terrain et faire manœuvrer vos troupes pour obtenir la victoire.

1815

Cass. 8252 **159 F** Disq. 8253 **239 F**
Wargame français très élaboré, fondé sur les campagnes de Napoléon ou il fait intervenir l'artillerie, la cavalerie, l'infanterie, etc... Ce logiciel est facile d'utilisation et il permet en plus de programmer son terrain de manœuvre et de le sauvegarder.

BATAILLE D'ANGLETERRE

Cass. 8277 **115 F** Disq. 8589 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous organisez la bataille contre les bombardiers. Nombreux combats aériens et tableaux très variés. Logiciel d'excellente qualité graphique.

BATAILLE DE MIDWAY

Cass. 8009 **115 F** Disq. 8278 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous attaquez la base japonaise de Midway à l'aide d'avions et de bateaux de débarquement. Vous descendrez des avions, coulez des sous-marins, détruisez des bases ennemies. Le wargame le plus vendue...

CONTAMINATION

Cass. 8011 **115 F** Disq. 8050 **195 F**
Quelque part sur la terre, un virus a encore frappé. À vous de le localiser, de trouver l'antidote. Une bonne simulation avec un agréable mélange d'arcade. Sauvez-vous l'humanité ?

ELITE

Cass. 8295 **119 F** Disq. 8220 **185 F**
Aux commandes de votre vaisseau COBRA, participez au fantastique voyage et partez pour l'aventure. Il vous faudra choisir vos armes judicieusement pour mener à bien votre mission. Une bonne simulation doublée d'un bon jeu de stratégie.

EMPIRE

Cass. 8316 **195 F** Disq. 8317 **260 F**
Jeu de stratégie fait en France. Vous devez gérer en tant que César une province. Vous avez un stock de vivres et de soldats. En fonction des saisons, vous devez mettre votre province en valeur. Très bien fait.

JOHNNY REEB

Cass. 8435 **139 F**
Wargame relatant la guerre entre les nordistes et les sudistes. C'est la bataille autour d'une rivière séparant les deux camps. L'objectif est soit de capturer le drapeau ennemi, soit d'atteindre la position tactique la plus dominante.

POUVOIR

Cass. 8706 **160 F** Disq. 8634 **200 F**
Au cœur de la ville, la manifestation bat son plein ! À vous de jouer le rôle du pendulaire ou du manifestant. Un bon jeu de stratégie doublé de phases d'arcade fort sympathiques. Alors, de quelle côté de la barricade êtes-vous ?

RED COATS

Cass. 8151 **149 F**
Wargame se passant durant la guerre d'indépendance. Vous avez l'usage de la cavalerie, de l'artillerie et de l'infanterie. Vous avez 5 plans de bataille différents et vous pouvez créer vos propres scénarios. Les scènes de bataille représentent des faits d'armes authentiques.

SPECIAL OPERATION

Cass. 8171 **139 F**
Au cours d'une patrouille, les avions alliés ont découvert un centre militaire ennemi. Vous avez 8 jours pour le photographier et ramener des échantillons. Un wargame très varié.

STRATEGY

Cass. 8603 **169 F** Disq. 8687 **220 F**
Un véritable jeu de stratégie. Gérer l'économie en prévision d'une éventuelle attaque ennemie. Vos décisions seront capitales pour protéger vos frontières et éviter toute invasion.

THEATRE EUROPE

Cass. 8631 **115 F** Disq. 8682 **195 F**
Wargame passionnant. C'est la 3^e guerre mondiale. Vous êtes le chef de l'OTAN ou du Pacte de Varsovie. Le micro est votre adversaire. Vous contrôlez le déroulement et les conséquences du grand conflit par vos décisions stratégiques.

WATERLOO

Cass. 8477 **119 F**
Revivrez la très célèbre bataille de Waterloo ! Vous êtes Wellington et devez diriger votre armée vers la victoire. Un bon wargame.

WORLD WAR III

Cass. 8185 **139 F**
Le Wargame de l'AMSTRAD. Déplacez vos troupes, regroupez-les, organisez votre tactique et attaquez l'ennemi. Seuls les meilleurs deviennent fins stratèges !!

LES JEUX DE ROLE

C'est un jeu où l'on peut redéfinir la force, le caractère et les différentes attitudes des personnages du jeu.

TYRAN

Cass. 8183 **139 F**
Jeu de rôle et d'aventure. Vous devez trouver un objet mystérieux dans un labyrinthe de pièces. Vous guidez 6 personnes. Nombre de pièges vous sont tendus. Parviendrez-vous à les déjouer ?

LES JEUX DE SOCIETE

Comme leur nom l'indique, ils se jouent à plusieurs ou contre l'ordinateur : une des applications les plus passionnantes de l'informatique.

CLUEDO

Cass. 8020 **195 F**
Réplique exacte du célèbre jeu de société, ce logiciel très bien adapté vous permettra de revivre pleinement l'ambiance des plus extraordinaires enquêtes policières.

MILLE BORNES

Cass. 8358 **149 F**
Jeu du célèbre jeu de société MILLE BORNES. Se joue contre l'ordinateur. Il faut essayer de parcourir la distance maximum sans incident de parcours tels que la crevasse, la panne sèche et parvenir à bloquer votre adversaire.

MONOPOLIC

Cass. 8362 **149 F** Disq. 8102 **195 F**
Logiciel du célèbre jeu de société MONOPOLY. Se joue à 2 ou 4 joueurs. Le micro peut vous servir de partenaire ou tenir la banque. MONOPOLIC est un jeu familial par excellence.

LE PENDU

TRIVIA

Cass. 8380 **185 F** Disq. 8391 **245 F**
Jeu éducatif de questions/réponses. Se joue de 2 à 4 joueurs. Testez vos connaissances sur les sujets suivants : histoire, géographie, divertissement, sport et loisir, art et littérature, science et nature.

CINE CLAP

Cass. 0000 **135 F** Disq. 0000 **195 F**
Le cinéma vous passionne ? Ce logiciel vous permettra de tester vos connaissances cinématographiques. Retrouvez les titres, les réalisateurs ou les acteurs principaux. Un logiciel qui utilise les deux faces de la disquette.

COMPILATIONS

CASSETTE "50"

Cass. 3903 **139 F**
Un logiciel qui vous offre pas moins de 50 jeux différents. Arcade, société, simulation, etc... A conseiller à tous les amateurs de compilation.

DISK "50"

Disq. 8196 **200 F**
50 jeux différents sur une seule disquette ? Principalement des jeux de réflexion, de société, tel Othello, jeux de cartes, etc... A ce prix, difficile de trouver mieux.

COMPUTER HITS 6

Disq. 8442 **195 F**
Deux jeux d'aventure arcade et quatre jeux d'arcade remplissent cette disquette. Il y en a vraiment pour tous les goûts. A ce prix, il n'y a vraiment pas à hésiter.

COMPUTER HITS 10

Cass. 8441 **165 F**
10 jeux d'arcade sur cassette. Des jeux types traditionnels du genre de Punch, Donkey Kong, Chubio Egg, etc... Intéressant pour le prix.

PACK 1955

Disq. 8432 **229 F**
Sur une disquette, deux jeux très connus : The way of the exploding fist (jeu de karaté) et Fighting Warrior (un passionnant jeu de guerre).

FOUR PACK

Disq. 8644 **195 F**

GOLD HITS

Cass. 8482 **120 F** Disq. 8264 **180 F**
Quatre super jeux réunis dans une compilation pour la plus grande joie de tous : Raid, Beach Head II, Super-test et Alien 8. Pour un prix vraiment bas, c'est une compilation à posséder.

4 JEUX AMSTRAD

Disq. 8311 **220 F**
Ce logiciel regroupe quatre jeux pour AMSTRAD : Force 4, Mission Defector, Stress et Cobra.

THE MILLION 1

Cass. 8386 **78 F** Disq. 8387 **118 F**
Compilation de 4 jeux sur 2 cassettes ou une disquette. Ces 4 jeux ont été vendus au million d'exemplaires, ce qui est, sans doute, le record. Il s'agit de Beach Head, Jet Set Willy, Decathlon et Sabre Wulf.

THE MILLION II

Cass. 8018 **120 F** Disq. 8012 **180 F**
Voici la 2^e version de The Sold a Million avec à l'affiche Balle de Match, Match Day, Knight Lore et Bruce Lee. Quatre softs sur lesquels il n'y a plus rien à dire.

PACK AMOFT

Cass. 8126 **190 F**
Une sélection des meilleurs jeux AMOFT : Amiral Graf Spee, Fruit Machine, Loopy Laundry, L'Or des Dragons et La Peste Interstellaire. Uniquement sur cassette. C'est pas cher et ça rapporte 6 jeux.

REFLEXION

Disq. 8620 **239 F**
Cette compilation reprend Amstradames et Challenger de Cobra Soft. Si tout le monde connaît les jeux de dames, Challenger est un reversi très rapide présentant douze niveaux de difficulté. Il s'agit donc d'une disquette digne de ce nom.

TAKE 5

Disq. 8351 **229 F**
Voilà une bonne recette : un doigt de Flight Path 737, un fond de Survivor, deux cuillères de Moon Buggy, une pincée d'Atlantis mélangé avec House of Usher. Arcade et simulation.

TRIPLE PACK

Disq. 8537 **229 F**
Comme son nom l'indique, ce logiciel vous offre 3 jeux pour le prix d'un seul : Defend or Die, Doppel Ganger ainsi que le Super Sam.

WORKING BACKWARDS

Disq. 8544 **229 F**
Dark Star, Tank Busters et On the Run composent cette compilation. Un mélange de trois jeux différents de bonne qualité.

LES EDUCATIFS

Le but du logiciel éducatif est de constituer une aide à un enseignement scolaire ou universitaire. Contrairement à ce qui a pu être dit, l'AMSTRAD présente maintenant un choix très diversifié de logiciels scolaires, pour tous les niveaux.

ALGEBRE

Cass. 8134 **225 F**
Logiciel éducatif créé par VIFI Nathan qui permettra à tous les élèves de 4^e et de 3^e d'améliorer leurs connaissances en algèbre. Nombreux problèmes et exemples.

ATTRAPE-MOTS

Cass. 8270 **140 F**
Quelles sont ces lettres qui se baladent à l'écran ? Une indication vous est donnée, alors reconstituez vite le mot. Huit niveaux en fonction de la longueur du mot. Un bon éducatif pour les jeunes enfants.

AUTOMEC

Cass. 8663 **160 F**
Apprenez, grâce à ce logiciel, à mieux connaître votre voiture. Un bon utilitaire qui vous permettra de savoir comment est fait votre véhicule ou pour certains de faire naître une vocation. Un rapport qualité/prix intéressant.

ANATOMIE

Cass. 8405 **149 F**
Ce logiciel éducatif présente sous forme de jeu permet à des jeunes et aux moins jeunes de connaître le corps humain. Un graphisme fort sympathique et la simplicité d'emploi font de ce logiciel un bon éducatif.

BALLADE OUTRE-RHIN

Cass. 8002 **195 F** Disq. 8052 **295 F**
Logiciel éducatif d'allemand. Sur le thème du célèbre "Alice au pays des merveilles", les élèves de 3^e et 4^e pourront améliorer leurs connaissances et avoir ainsi le réflexe de la langue allemande.

BALLADE AU PAYS DE BIG BEN

Cass. 8439 **195 F** Disq. 8429 **295 F**
Idem OUTRE-RHIN mais en anglais.

ANIMAL, VEGETAL, MINERAL

Cass. 8005 **99 F**
Jeu éducatif qui concerne les petits enfants de 4 à 7 ans. Apprend à reconnaître les animaux et les plantes principalement en posant des questions. Un des logiciels éducatifs les plus demandés.

CAMELEMMATHS

Cass. 8286 **149 F** Disq. 8287 **195 F**
Le super jeu pour apprendre les maths à partir de 6 ans. Vous entraînez les chiffres papillons avec un caméléon. Idéal pour apprendre les additions, les soustractions, et les multiplications.

CAMELEMMATHS

Cass. 8289 **149 F** Disq. 8289 **195 F**
Jeu éducatif à partir de 6 ans pour apprendre l'alphabet, la composition des mots, pour apprendre et comprendre les points. C'est le jeu d'adresse le plus performant, dans les éducatifs.

CARA

Cass. 8291 **149 F**
Logiciel éducatif pour apprendre le calcul aux enfants du cours élémentaire à la sixième. 9 niveaux de difficulté en fonction du nombre de calculs, du temps de calcul et d'un nombre de chiffres.

CARTE D'EUROPE

Disq. 8132 **225 F**
Connaissiez-vous les 27 pays qui forment l'Europe ? Connaissiez-vous au moins 13 fleuves ? Ce logiciel va vous y aider. Conçu par VIFI Nathan, c'est sûrement une référence à retenir. Niveau 1^{er} cycle.

CIRCULATION SANGUINE

Cass. 8240 **169 F**
Du même auteur qu'ANATOMIE et conçu sur le même principe, apprenez en vous amusant les secrets du système sanguin. Un bon jeu éducatif pour améliorer nos connaissances.

CODE DE LA ROUTE

Cass. 8294 **149 F**
Ce jeu vous initie aux panneaux du code de la route avec questions et réponses. Idéal pour les enfants et les parents qui veulent réviser leur code.

COURS DE BASIC

Cass. 8014 **145 F**
Il ne s'agit plus d'un initiation mais d'un véritable cours. Ce logiciel aura certainement une place parmi les utilitaires des programmeurs débutants pour qui le basic est encore source d'ennuis.

COURS DE PIANO

Cass. 8667 **145 F** Disq. 8668 **185 F**
Transformez votre ordinateur en professeur de piano ? C'est possible grâce à ce logiciel simple à utiliser qui vous permettra de prendre le premier contact avec cet instrument fabuleux.

COURS DE SOLFÈGE 1

Cass. 8401 **250 F** Disq. 8402 **290 F**
Apprenez de façon facile la lecture des notes en clé de Sol ou Fa (cours et exercices), la durée en temps réel ou à reconnaître les notes. Premiers pas vers le solfège.

COURS DE SOLFÈGE 2

Cass. 8665 **250 F** Disq. 8672 **290 F**
Cette suite du premier cours vous permettra de connaître les altérations et l'utilisation de la gamme. Toutes les explications sont écrites à l'écran. Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont maîtrisé la première partie.

COURSE À LA BOUSSOLE

Cass. 8105 **99 F**
Logiciel éducatif pour les enfants de 7 à 13 ans. Permet de comprendre la notion des coordonnées et l'utilisation de la boussole.

LA CUISINE FRANÇAISE

Cass. 8028 **245 F**
Si les idées vous manquent pour votre dîner, indiquez à l'ordinateur ce dont vous disposez et il vous indiquera les recettes possibles. Très intéressant pour les célibataires en manque d'idées.

DACTYLOGRAPHIE PITMAN

Cass. 8624 **149 F**
La méthode PITMAN vous apprend la dactylographie. Elle s'adresse aussi bien aux débutants qu'à ceux qui ont besoin d'un peu d'entraînement. La meilleure méthode pour apprendre vite et bien.

EDUCATIF 1 CASSETTE

Cass. 8306 **160 F**
Ce logiciel est destiné à tous ceux qui doivent perfectionner leur orthographe. Il doit apporter une progression sensible de la réussite au fil des exercices. 60 dictées.

EDUCATIF 1 DISQUETTE

Disq. 8307 **220 F**
Cette disquette comporte 4 programmes éducatifs. Mathématique et orthographe sont à l'honneur : dictées, terminaisons et pluriel des noms, écriture des nombres, etc... Un bon logiciel pour les enfants à partir de 7 ans.

EDUCATIF 2 CASSETTE

Cass. 8308 **160 F**
Ce logiciel doit permettre d'acquiescer définitivement les règles relatives au pluriel des noms ainsi que les règles de terminaisons des mots.

EDUCATIF 2 DISQUETTE

Disq. 8309 **220 F**
3 éducatifs sur 1 disquette. Exercice de calcul mental pour tous les niveaux. Apprenez à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan et enfin testez vos connaissances et celles de vos amis sur l'histoire. Créez vos propres questionnaires.

EDUCATIF 3 CASSETTE

Cass. 8586 **160 F**
Ce programme comprend 2 éducatifs. 1^{er} Il permet aux enfants d'apprendre à lire et écrire correctement les nombres ; 2nd l'ordinateur fabrique des mots. A vous de les retrouver. A partir de 7 ans. 10 niveaux de difficulté.

EDUCATIF 3 DISQUETTE

Disq. 8607 **220 F**
Un éducatif pour apprendre les tables de multiplication et mieux comprendre la numération décimale. Apprendre à lire l'heure et à manipuler une pendule, connaître plus de 20 règles se rapportant au début des mots. A partir de 7 ans.

EDUCATIF 4 CASSETTE

Cass. 8587 **160 F**
Un logiciel éducatif pour apprendre et s'exercer au calcul mental. Sous une forme très attrayante, il vous propose deux jeux différents pour tous les niveaux.

EDUCATIF 5 CASSETTE

Cass. 8588 **160 F**
Grâce à cet éducatif, les élèves des classes de 4^e, 3^e et seconde vont pouvoir apprendre à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan. Facile d'emploi.

EDUCATIF 6 CASSETTE

Cass. 8036 **160 F**
Ce logiciel est basé sur des exercices de vocabulaire. Les exercices proposés sont essentiellement pratiques. Ils permettent à l'élève d'acquiescer une connaissance plus précise et plus étendue du vocabulaire. Niveau 6^e et 5^e.

EDUCATIF 9 CASSETTE

Cass. 8608 **160 F**
A) Ce programme permet aux enfants d'apprendre à lire l'heure ainsi que les diverses manipulations de la pendule.
B) La deuxième face de la cassette s'adresse aux enfants de 8/9 ans. Ce programme porte sur le début des mots. Plus de 20 règles différentes.

EDUCATIF 10 CASSETTE

Cass. 8609 **160 F**
2 programmes sur cette cassette. Apprenez les tables de multiplication avec rapidité et facilité ainsi que la numération décimale. Présenté sous forme de jeu, il ne lassera pas l'élève. A partir de 7 ans.

EQUATIONS 2^e DEGRE

Disq. 8098 **225 F**
Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont encore quelques difficultés à résoudre ce genre d'équations. Un programme bien conçu qui rendra de nombreux services (cours, révisions, etc...)

EQUATIONS/INEQUATIONS

Cass. 8080 **195 F**
A partir de la 3^e, ce logiciel vous permettra de connaître et de mettre en application les règles qui se rapportent aux équations et inéquations, programme d'un très bon niveau.

INITIATION AU BASIC, 1^{er} pas

Cass. 8075 **198 F**
Manuel de basic avec deux cassettes d'autoformation. Le logiciel fait par AMSTRAD est l'ouvrage indispensable pour que le débutant puisse apprendre sans peine le basic. Uniquement sur cassette.

HISTOQUIZZ

Cass. 8336 **169 F**
Logiciel éducatif d'histoire. Testez vos connaissances en famille. Il peut se jouer à 4 joueurs. Vous pouvez également créer vos propres questionnaires sur le cinéma, la géographie ou sur l'histoire. Il suffit de choisir cette option.

KIM

Cass. 8341 **139 F**
Logiciel éducatif pour contrôler votre mémoire. Il faut indiquer le nombre de fois où une figure apparaît, trouver la figure qui manque, repérer la figure ajoutée, réagir vite à une question posée sur les figures, etc...

L'ARDOISE MAGIQUE

Cass. 8099 **99 F**
Logiciel éducatif pour les jeunes enfants de 3 à 6 ans. Apprendre à dessiner les lettres et les chiffres à l'aide d'un crayon magique, en l'occurrence le joystick ou le clavier.

L'HORLOGER 1

Cass. 8101 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre à l'enfant de 4 à 9 ans à écrire l'heure. Très bien fait.

L'HORLOGER 2

Disq. 8103 **99 F**
Suite à L'HORLOGER 1. Des notions plus complètes sont introduites sous forme de jeux. De 7 à 12 ans.

LA FRANCE

Cass. 8325 **149 F** Disq. 8326 **195 F**
Apprenez la géographie de la France. Ce logiciel éducatif est excellent à partir de la 6^e, très bonne documentation sur la population, les départements, le nom des habitants : 108 villes et 60 cours d'eau.

LE GÉOGRAPHE

Cass. 8107 **149 F**
Jeu éducatif pour les enfants de 7 à 15 ans. Un bon moyen d'apprendre la géographie du monde. Ce logiciel, fait par AMOFT, a un rapport qualité/prix imbattable.

LE MONDE

Cass. 8360 **149 F**
Apprenez la géographie sur une carte du monde : villes, fleuves, pays... A partir de 8 ans.

LETTRE MAGIQUES

Cass. 8115 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre les lettres. Développez par AMSTRAD. Un petit crocodile et des petits poissons tracent des lettres que l'enfant doit reconnaître. 3 à 6 ans.

MACHINE CODE TUDOR

Cass. 8346 **195 F**
Deux cassettes pour s'initier au langage machine de l'AMSTRAD. 35 leçons avec leurs exercices d'application, un simulateur explicatif. Toutes les instructions du processeur Z80. Un problème : le manuel est en anglais.

MATHS SECOND CYCLE

Disq. 8692 **290 F**
Un logiciel de mathématiques pour les élèves à partir de la seconde. Equations 2^e degré, courbe Y=F(X), intégrales et suites récurrentes. Nombreux exemples et exercices.

MICRO GEO

Cass. 8354 **149 F** Disq. 8584 **195 F**
Jeu éducatif entièrement graphique. Vous devez associer les capitales avec leur pays respectif. Des cartes graphiques vous permettant de retenir l'emplacement des capitales et vous devez faire atterir un avion dessus.

NOMBRES MAGIQUES

Cass. 8141 **99 F**
Jeu éducatif de chez AMSTRAD. Réserve aux petits (3 à 5 ans), il apprend à compter et à reconnaître les chiffres sous forme de petits jeux très distrayants.

PLANETE BASE

Cass. 8372 **169 F**
Jeu éducatif sur les numérations de base. Numéris, le héros, ne se nourrit que de fruits rouges mais sur sa planète, il n'y en a pas. Il faut alors aider Peppo, son ami, qui échange d'autres fruits contre les fruits rouges. Pour les élèves de 4^e et de 3^e.

REVISION MATHS DU BAC

Cass. 8618 **390 F**
Ce logiciel très complet reprend toutes les maths de terminale. Bien fait, il vous posera des questions susceptibles de vous être posées à l'examen. Un regret toutefois, n'existe qu'en cassette.

SQUELETTE

Cass. 8444 **149 F**
Jeu éducatif sur les différents composants du squelette. Devrait plaire aux amateurs de sciences naturelles et aux écologistes qui ont le squelette au programme.

UNION PACK

Disq. 8548 **195 F**
Logiciel pour apprendre l'anglais. Beaucoup plus élaboré que "Voyage au pays de Big Ben", il satisfait les débutants qui n'ont aucune notion d'anglais.

LES COMPOSITEURS

MUSICAUX
Ils transforment, d'une part, votre micro en instrument de musique et, d'autre part, permettent de vous initier ou de vous perfectionner à la composition musicale à une ou plusieurs voix.

AMSTRADIVARIUS

Cass. 8403 **145 F** Disq. 8671 **185 F**
Logiciel éducatif. Transformez votre Amstrad en synthétiseur polyphonique à 3 voies. Perf. remarquables si vous voulez le coupler à une chaîne hifi.

AMSTRADEUS

Cass. 8550 **390 F** Disq. 8551 **490 F**
Grâce à cet utilitaire de création musicale, faites jouer La Symphonie Fantastique à votre ordinateur préféré. Facile d'emploi, il fera sûrement de vous le Mozart des temps modernes.

MAESTRO

Disq. 8016 **390 F**
Grâce à MAESTRO, vous allez devenir le Jean-Michel JARRE du CPC. Un logiciel bien fait qui indique de façon permanente la manière d'écrire vos mélodies. Une notice claire en français accompagne le logiciel.

MUSIC COMPOSER

Cass. 8135 **195 F**
Logiciel anglais de musique. Transformez votre micro en synthétiseur. L'un des meilleurs du genre, toutefois, le manuel détaillé en anglais en rendra plus d'un.

MUSICOPE

Cass. 8137 **149 F** Disq. 8583 **195 F**
Logiciel musical. Transformez votre micro en synthétiseur musical à deux voies. Il est possible alors de raccorder votre AMSTRAD à votre chaîne hifi et de sauvegarder vos partitions sur cassette ou disquette.

LES LOGICIELS ESOTERIQUES

Le domaine est vaste. Thèmes astraux, biorythmes, loto, tiercé. Des idées pour faire fortune ou vous distraire à base de calcul de probabilité ou de thèmes astraux.

ASTRO

Cass. 8404 **149 F** Disq. 8501 **195 F**
Utilitaire d'astrologie. Apres quelques questions que l'ordinateur vous aura posées, vous connaîtrez de façon claire et précise votre thème astral ainsi que son interprétation.

ASTROSCOPE

Cass. 8639 **169 F**
Entrez date, lieu de naissance, heure, etc... et ASTROSCOPE vous donnera en quelques instants votre thème astral. Rapport qualité/prix intéressant pour un logiciel bien fait.

BIORYTHMES

Cass. 8279 **149 F** Disq. 8280 **240 F**
Logiciel qui calcule vos courbes de biorythmes. Adaptez ainsi vos efforts en fonction de votre courbe propre qui est définie par votre date de naissance. Permet de connaître vos courbes à l'avance. Très utile.

CHIROLOGIE

Cass. 8557 **169 F**
Jeu d'étude des lignes de la main. Une fois mesurées vos lignes, vous les affichez sur l'écran et l'ordinateur vous donne vos traits de caractère correspondants.

ERE DU VERSEAU

Disq. 8228 **240 F**
Ce logiciel très bien documenté établit à partir de coordonnées de naissance un thème astral. Il délivre l'interprétation planétaire et planétaire et explique la dominance de la personnalité. Un guide vraiment très précieux.

GRAPHOLOGIE

Cass. 8331 **169 F** Disq. 8332 **220 F**
Ce logiciel permet, à partir des caractéristiques d'une écriture, de tracer un portrait psychologique du scripteur. Il a été fait par un psychologue qui analyse les écritures depuis plus de 20 ans. Très instructif.

LOTO

Cass. 8345 **149 F** Disq. 8420 **220 F**
Logiciel pour faire fortune. Reprend les résultats du Loto depuis l'origine, établit ensuite des probabilités. Vous pouvez le réaliser régulièrement en introduisant les derniers résultats.

LE YI KING

Cass. 8582 **149 F**
Utilitaire astrologique. Le Yi-King est l'oracle chinois. Il répond à vos problèmes familiaux, affectifs, financiers, etc... Il vous conseille sur ce qui est bon ou mauvais pour vous. Très utile pour ceux qui veulent connaître l'avenir.

LOGICIELS DE GESTION

FAMILIALE

Des aides pour tenir la maison, vos comptes bancaires, gérer votre budget, tenir votre répertoire d'adresse.

CARNETS D'ADRESSE

Cass. 8457 **149 F**
Un utilitaire bien pratique pour tous ceux qui n'ont pas envie d'utiliser une gestion de fichiers. Masque de saisie déjà créé et en paramétrable rendent ce soft très facile à utiliser.

AM LETTRES

Cass. 8001 **149 F**
Traitement de texte pour créer vos lettres et documents sur 40 ou 80 colonnes. Simple d'emploi, il permet pratiquement tout.

BANQUE

LORIGRAPH
Cass. 8428 **210 F** Disq. 8594 **340 F**
Logiciel de création graphique de nouvelle génération, écrit entièrement en langage machine. Transformez votre AMSTRAD en un véritable atelier de conception graphique : traçage, effaçage, découpe, collage, reproduction, symétrie, etc... sont désormais à votre portée.

MAGIC PAINTER
Cass. 8347 **149 F** Disq. 8348 **195 F**
Utilitaire en français de dessin. Il permet des sauvegardes sous une forme ultra compacte. Indispensable pour écrire des jeux d'aventure. Un dernier point : une page écran de 16Ko peut être compactée à moins de 1Ko.

SALUT L'ARTISTE
Cass. 8654 **98 F** Disq. 8655 **195 F**
Super logiciel de dessin en français conçu par AMSTRAD pour le 464, 664 et 6128, très facile à utiliser, effets spectaculaires. Un des plus grands succès d'AMSTRAD.

3D SPACE MOVING
Cass. 8485 **295 F** Disq. 8669 **395 F**
Space Moving vous permettra de créer n'importe quelle représentation graphique tridimensionnelle et de la visualiser sous tous les angles. Un aspect ne vous satisfait pas ? Vous pouvez soit le modifier entièrement, soit changer seulement certains points. Professionnels du travail artistique dans l'espace, ce logiciel n'attend plus que vous.

SUPER PAINT
Disq. 8484 **395 F**
Votre joystick vous permettra de créer n'importe quel dessin allant jusqu'aux limites de votre machine. Vous n'aurez plus rien à envier au Macintosh puisque vous serez aidé par des menus déroulants et pourrez notamment grossir certains plans afin de les affiner. Votre résultat pourra soit être conservé sur disquette (et éventuellement reprise) soit être imprimé en format A4.

UTILITAIRES DE PROGRAMMATION

Réservés aux programmeurs et aux créateurs, leurs utilisations sont multiples : langage, assemblage, débogage, etc... :

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Cass. 8848 **195 F** Disq. 8850 **295 F**
Connaître l'assembleur constitue un avantage certain par rapport au langage. Mais son apprentissage ne se révèle pas toujours d'une aisance indiscutable. Parmi la multitude des méthodes d'apprentissage, ce logiciel représente le sommet. Achetez-le, si vous ne le maîtrisez pas au bout de deux semaines, c'est que vous l'aurez fait exprès.

3D MEGACODE
Cass. 8271 **197 F** Disq. 8272 **240 F**
Logiciel utilitaire qui vous offre 48 fonctions supplémentaires sous basic. Il permet également la création et l'animation graphique en 3D de n'importe quelle figure. Un outil dont on peut difficilement se passer. Langage machine.

AMS ASN
Cass. 8273 **290 F** Disq. 8274 **350 F**
L'éditeur micro assembleur le plus vendu. Il vous permet comme tout assembleur de transformer vos programmes machines en codes objets compréhensibles par l'AMSTRAD.

C BASIC COMPILER
Disq. 8695 **649 F**
Le basic AMSTRAD sont des basics interprétés. Or ces langages de très haut niveau sont toujours complexes. C basic (fourni avec une documentation énorme) est une des versions de ces langages les plus répandues. Ses avantages sont la portabilité, la rapidité d'exécution, la correction globale du programme, la présence de fonctions graphiques.

DAMS
Cass. 8595 **295 F** Disq. 8596 **395 F**
Logiciel utilitaire de type assembleur/désassembleur. Il comprend également un moniteur et permet de faire des programmes en langage machine. Les 3 modules sont co-résidents en mémoire, ce qui facilite leur utilisation.

DEVPAK ASSEMBLEUR
Cass. 8035 **295 F**
Programme de chez AMSTRAD, Devpak est un assembleur/désassembleur/moniteur qui vous permettra de programmer en langage machine.

DB COMPILER
Disq. 0000 **790 F**

HI FONT 64
Cass. 8550 **169 F**
Logiciel qui permet de fournir plusieurs polices de caractères supplémentaires pour les imprimantes qui se branchent sur l'AMSTRAD. En effet, la sortie 7 bits de l'AMSTRAD ne permet que 127 caractères différents.

FORTH KUMA
Cass. 8658 **490 F**
Le FORTH, c'est ce langage révolutionnaire que vous pouvez utiliser grâce à ce logiciel. Il comprend un assembleur, un éditeur ainsi que des extensions de langage. Il est fourni avec un manuel anglais.

HISOFT PASCAL
Cass. 8079 **450 F**
Réalise par AMSOFT, ce langage PASCAL, malheureusement expliqué en anglais et n'existant qu'en cassette, est très puissant et convient idéalement aux programmeurs sur 464.

LASER BASIC
Cass. 8545 **295 F**
Utilitaire de programmation idéal pour ceux qui composent des jeux d'arcade ou d'aventure graphique. Nombreuses instructions basiques disponibles qui vont jusqu'à la création de sprites. N'existe qu'en cassette.

LOGO FRANCAIS
Disq. 834 **220 F**
Logiciel de langage. Accessible aux très jeunes enfants, c'est la traduction en français du DR LOGO de la disquette AMSTRAD.

LOGO KUMA
Cass. 8117 **390 F**
Logiciel éducatif. Ce LOGO est le langage si prisé des enseignants. Vous apprendrez la géométrie de l'exploration grâce à la petite tortue qu'il faudra guider à travers l'écran. Manuel en anglais.

ODD JOB
Disq. 8486 **200 F**
Logiciel utilitaire de gestion de disquette : éditeur, récupérateur, duplicateur, decodage, débogage, formateur rapide et permet d'utiliser le drive AMSTRAD.

PASCAL MT+
Disq. 8697 **790 F**
Faites vos programmes en PASCAL grâce à ce logiciel créé par Digital Research. Ce langage informatique vous permet d'accélérer vos programmes sans avoir la complexité de l'assembleur. Pour programmeurs avertis.

RSX CYCLONE II
Cass. 8633 **130 F**
Utilitaire basic qui apporte de nouvelles commandes et de nombreuses possibilités à votre AMSTRAD : sauvegarde rapide à 1 vitesses différentes, lecteur global d'en-tête, chargement et impression de programme Basic sauvegardés.

SPEEDY WONDER
Cass. 8058 **250 F** Disq. 8054 **295 F**
Le Basic de l'AMSTRAD est peut-être rapide, ça ne vous empêchera pas de gagner encore du temps. Ce logiciel ill est tout un programme écrit en Basic et vous le traduit en assembleur. Nul besoin de connaître l'assembleur avec SPEEDY WONDER.

SPIRIT
Cass. 8648 **150 F**
La reproduction de cassette sur disquette n'est pas toujours facile. SPIRIT permet la copie de tout logiciel sans en-tête, utilisable avec Transmat, vous obtenez presque tout ce que vous voudrez. Il est toutefois conseillé de connaître le code machine.

SUPERCOPY
Cass. 8379 **120 F** Disq. 8666 **220 F**
Logiciel utilitaire de copie d'écran. Il n'est utilisable qu'avec l'imprimante AMSTRAD DMP1. Le programme de super copy vous permet des copies intégrales d'écran graphique. Très utile pour la programmation de jeux.

SUPERSONIC
Cass. 8677 **169 F**
Ce logiciel nous vient d'un autre monde : celui de la composition musicale d'ambiance. Vous recherchez un bruit d'ascenseur, une voiture qui démarre... SUPERSONIC est fait pour vous. Son mode de programmation est en outre très simple. Adieu les épineuses fonctions de basic Amstrad suivies de suites numériques insignifiantes.

SUPER SPRITES
Cass. 8901 **145 F** Disq. 8900 **185 F**
La création de sprites était très compliquée. Cet inconvénient est aujourd'hui surmonté avec SUPER SPRITES. Ces-çi peuvent être de plusieurs couleurs simultanément et peuvent bien sûr être réutilisés dans n'importe lequel de vos futurs programmes.

TASCOPI
Cass. 8449 **170 F** Disq. 8026 **220 F**
TASCOPI permet de faire n'importe quelle copie d'écran en format A4 (21x29,7 cm) ou en poster (2 ou 4 pages A4) sur de très nombreuses imprimantes.

TASPRINT
Cass. 8495 **170 F** Disq. 8496 **220 F**
Disposer des caractères de base de votre ordinateur ne vous suffit peut-être pas. TASPRINT offre aux utilisateurs de CPC cinq polices de caractères supplémentaires (largement commentées) et simples d'accès puisqu'il suffit de suivre les instructions données à l'écran.

TOMCAT
Cass. 8338 **135 F** Disq. 8647 **165 F**
Logiciel de duplication. Pour sauvegarder de cassette à cassette. Programme automatique, très facile à utiliser.

TRANSMAT
Cass. 8443 **150 F** Disq. 8497 **185 F**
Logiciel de décodage. Permet le transfert de cassettes à disquettes. Programmes d'effacement ou de changement de nom.

TURBO DATA BASE TOOL BOX
Disq. 8657
Encore un logiciel de Borland qui vient se greffer sur le TURBO PASCAL. Il s'agit cette fois d'une gestion de base de données du type D Base ou Pocket Base. Très facile d'utilisation pour ceux qui connaissent le PASCAL.

TURBO PASCAL 3D
Disq. 8081 **741 F**
Logiciel de langage. Avec plus de 400.000 utilisateurs, le Turbo Pascal est le compilateur le plus utilisé. En un seul programme, vous avez un environnement complet avec compilation directe en mémoire.

TURBO PASCAL + GRAPH 3D
Disq. 8476 **941 F**
Le Turbo Pascal est la version la plus répandue de ce langage dans le monde entier. Avec cette nouvelle version, vous pouvez outre les traitements habituels, exploiter toutes les capacités graphiques de votre micro sans rien perdre ni en rapidité, ni en capacité allant des formes géométriques courantes jusqu'aux figures complexes.

TURBO GRAPHIC TOOL BOOK
Disq. 0000 **800 F**
Complément rapidement nécessaire au Turbo Pascal, ce logiciel est un ensemble d'outils divers de programmation, exploitable dans n'importe quel programme que vous créerez, en vous évitant de perdre de nombreuses heures dans les développements. L'accès direct vous effraie par sa complexité, les très vus inégalement par leurs lenteurs de procédures, la difficulté de transposition sur un autre ordinateur vous imite... TOOLBOOK est l'outil qui rendra vos nuits paisibles.

TURBO TUDOR
Disq. 8400 **475 F**
Logiciel éducatif ou comment apprendre sans peine le Turbo Pascal. C'est un cours d'autofornication avec disquette et manuel de 20 pages en français comme pour Turbo Pascal.

U'DOS
Disq. 8392 **380 F**
Logiciel utilitaire. U'DOS est un mini operating system qui permet de gérer facilement des fichiers indexés, ce qui autorise l'accès direct. D'où économie de mémoire et possibilité d'ouvrir 7 fichiers en même temps. Indispensable pour les programmeurs.

UTILITAIRE DISC
Disq. 8394 **195 F**
Disquette utilitaire. Vous permet d'accéder au cœur de la disquette. Lecture pistes et secteurs. Très utile en cas de destruction d'un élément de fichier pour récupérer les données.

ZEDIS II
Cass. 8236 **130 F** Disq. 8234 **165 F**
ZEDIS II est un assembleur et un programme d'édition de code machine accessible à tout utilisateur branché. La connaissance des adresses ROM est toujours d'une grande utilité dans les bidouillages. Ce logiciel très puissant vous dévoilera la totalité des secrets intimes de votre chéri ordinateur et ira même jusqu'à vous en proposer l'impression.

ZEN
Cass. 8397 **248 F**
Logiciel utilitaire. Assembleur/désassembleur, moniteur, incluant un jeu complet de commandes d'édition. Outil indispensable pour les programmeurs, vous pouvez déboguer ou utiliser des étiquettes de longueur indéterminée.

LOGICIELS D'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Pour ceux qui souhaitent utiliser leur AMSTRAD dans leur métier. Consultez-nous si vous souhaitez une application verticale telle que, par exemple, la gestion d'un cabinet dentaire, pour laquelle il existe des programmes spécifiques. Nous vous présentons ici les applications horizontales telles que la comptabilité ou la gestion de stock, qui s'adressent à tous les métiers.

AIDE A LA COMPTA
Disq. 8481 **690 F**
Ce logiciel permet la tenue de journaux mensuels de caisse et de banque, ainsi qu'un échéancier qui peut être utilisé en tant que plan de trésorerie, compte d'exploitation, compte de résultat, etc... Très utile.

AMCOMPTA
Disq. 8622 **750 F**
Ce logiciel, sur disquette, permet à tous de tenir sa comptabilité (professionnelle ou particulière). Il offre entre autre 5 modes de trésorerie, 50 postes comptables et permet environ 200 écritures/mois.

AMSWORD
Cass. 8275 **290 F** Disq. 8658 **390 F**
Le traitement de texte français d'AMSWORD. D'un usage facile, cependant très complet, il devrait vous permettre sans difficulté de traiter la plupart de vos problèmes d'écriture.

CALCUMAT
Disq. 8675 **450 F**
CALCUMAT est le meilleur tableur graphique destiné aux CPC. Il offre de nombreuses options dont la calculatrice, le bloc-note, etc... Vendu avec une importante documentation, le logiciel propose une feuille de calcul de 1024 lignes sur 255 colonnes. Les possibilités mathématiques sont étendues puisqu'elles comprennent les fonctions trigonométriques notamment. L'édition peut se faire sous forme d'histogrammes, de courbes et de camemberts. Calcumat est l'outil professionnel à un prix familial.

COMPTA GENERALE
Disq. 8611 **1690 F**
Destiné aux PME et PMI, ce logiciel de comptabilité vous rendra de nombreux services. Inutile d'être informaticien pour pouvoir l'utiliser. Présenté de façon claire, vous entrez vos données et l'ordinateur se charge pratiquement de tout.

CP GRAPH
Cass. 8023 **195 F**
Logiciel graphique qui fait suite à Multigestion et qui permet de visualiser sous forme graphique d'histogrammes, de camemberts ou d'échelles, les données chiffrées. Très rapide et très bon coup.

DBASE II
Disq. 8450 **790 F**
Avec le succès incontestable que DBASE II a connu, il est sorti sur le langage AMSTRAD. Le logiciel idéal pour toute manipulation de fichiers énormes. DBASE II comporte un langage simple d'apprentissage qui vous permettra de réaliser tout ce dont vous avez pu rêver sans jamais oser le demander. Fourni avec un manuel complet et de très nombreux exemples.

DATAMAT
Disq. 8304 **450 F**
Gestion de fichier professionnel, DATAMAT permet de créer, de modifier, de rechercher, calculer, annuler, trier et imprimer jusqu'à 4000 fiches. Il est utilisable en français et permet de travailler en 80 colonnes. Il permet également la recherche multi critères et le tri des fiches.

DEVIS
Disq. 8629 **1190 F**
L'obtention d'un marché est toujours conditionnée par la présentation d'un devis clair, soigné et financièrement réaliste pour les deux parties. Ce logiciel (vendu avec une notice très explicite) permet d'aboutir à ces résultats sans aucune connaissance informatique particulière. Outre la conception rapide et irréprochable du devis, ce logiciel vous permettra de gérer efficacement les situations de travail.

DR GRAPH
Disq. 8696 **790 F**
DR GRAPH est un logiciel de représentation graphique capable d'extraire ses données dans MULTI-PLAN. Il est toujours appréciable de pouvoir représenter les données chiffrées sous forme de courbes, de lignes, d'histogrammes divers ou de camemberts. Les manipulations sont aisées puisqu'il suffit d'entrer les valeurs (éventuellement accompagnées de commentaires) puis de choisir ce que l'on souhaite à partir de menus explicites. Ce logiciel est accompagné d'une épaisse documentation d'origine en français.

AMSCALC
Cass. 8037 **148 F**
Tableur de chez AMSTRAD. Très performant et facile d'utilisation. Il reproduit les graphiques, les impressions et calcule entre les lignes et les colonnes. Très utile pour des usages professionnels.

FACT STOCK CORE
Disq. 8320 **240 F**
Petite facturation intégrée à une gestion de stock. Possibilité de gérer 300 articles. La facture est éditée à votre en-tête à partir des articles du fichier par le programme FACT STOCK. Idéal pour les artisans.

FACT STOCK LOGICYS
Disq. 8480 **1690 F**
Compatible avec Alienor, DAMOCLES (puisque c'est son nom) permet de gérer plusieurs fichiers : celui concernant les articles peut contenir une quantité infinie de produits avec toutes les informations s'y rapportant (à taux de TVA possibles, prix sur 7 propositions dont deux décimales, seuils limites des stocks, etc...) Tous les fichiers sont créés en prévoyant toutes les données susceptibles d'intervenir dans un traitement quelconque. Les fichiers sont ceux des articles, des commandes (codes TVA, taux des remises) et des clients (sans limite numérique). De très nombreux utilitaires sont fournis pour la gestion des réapprovisionnements, inventaires, facturation (plusieurs modèles), la tenue du journal des ventes et de l'échéancier.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
Cass. 8257 **200 F** Disq. 8242 **230 F**
LOGYS, société de services et conseils en informatique, a réalisé ce gestionnaire de fichiers à la fois simple et efficace. Grâce à une organisation judicieuse de vos cassettes, il rend possible la gestion quasi illimitée de vos fichiers.

GESTION D'ENTREPRISE
Cass. 8597 **195 F** Disq. 8329 **240 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion de 3 comptes : achat, vente, trésorerie. Il permet jusqu'à 150 entrées par poste et la ventilation TVA et mode de règlement. Bien adapté à une petite entreprise.

INTEGRE I
Disq. 8460 **490 F**
Ce logiciel, destiné à la série CPC, regroupe les fonctions d'agenda, de carnet d'adresses, de gestion domestique, de gestion de...thèque et de traitement de texte. Le lancement du programme nous conduit à un menu où nous choisissons le logiciel désiré. Malgré quelques petits défauts (sur la longueur du texte à saisir : 1 page), ce logiciel intéresse particulièrement tous ceux qui ont besoin d'ordonner leurs innombrables documents.

LA CORBEILLE
Disq. 8714 **390 F**
Les personnes investissant en bourse sont de plus en plus nombreuses. Mais la bourse n'est pas tout autant devenue un phénomène simple. Avec ce logiciel, vous saurez déterminer ce qui, parmi les SICAV, emprunts d'état, valeurs... vaut la peine que nous nous y intéressions de plus près. Vous saurez gérer votre portefeuille boursier comme un habitué.

MASTERFILE
Cass. 8688 **198 F** Disq. 8096 **290 F**
La gestion de fichiers de chez AMSTRAD existe désormais en cassette et disquette. Jusqu'à 500 fiches, recherches multi-critères, indexages, etc... Une gestion de fichiers bien faite et rapide à mettre en route, facile à utiliser.

MASTERCLAC SEMAPHORE
Disq. 8470 **290 F**
Entièrement écrit en langage machine, ce tableur a une capacité de 7000 cases et jusqu'à 230 colonnes ou lignes. Précision 8 bits en virgule flottante. Il peut mémoriser jusqu'à 99 formules de 75 caractères.

MICROSCRIPT
Cass. 8431 **241 F**
Super logiciel de traitement de texte en anglais. Une calculatrice 4 opérations est intégrée au logiciel. Idéal pour la construction de tableaux statistiques ou financiers. MICROSCRIPT, un bon logiciel pour les rapports financiers.

MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Tableur mondialement célèbre, développé par Micro Soft pour IBM et APPLE. Il vous permet de réaliser très vite et de présenter sous forme de tableaux les calculs les plus complexes. L'intérêt essentiel est lorsque vous souhaitez étudier plusieurs hypothèses.

POCKET BASE
Disq. 8122 **700 F**
Ce logiciel de la société Micropro est une gestion de base de données. Ses arguments : vitesse, précision et facilité. Vous refusez de plonger dans un langage informatique, ce logiciel vous est destiné. Des menus très clairs vous indiqueront progressivement tout ce que vous devrez faire pour saisir à tout moment des fichiers volumineux. De plus, ce logiciel est compatible avec toute la gamme Pocket.

POCKET CALC
Disq. 8124 **450 F**
Ce logiciel compatible avec toute la gamme Pocket fonctionne sur le CPC 6128 et sur les PCW. Il permet, grâce à des menus explicites, de réaliser des feuilles de 618 cellules au plus, destinées à n'importe quel usage puisque les fonctions s'étendent jusqu'aux logarithmes et fonctions exponentielles. De nombreuses autres possibilités font de ce logiciel un produit à connaître.

POLY FICHIERS
Cass. 8038 **195 F** Disq. 8040 **245 F**
Qui n'a pas besoin d'un fichier ? Ce logiciel puissant (puisque ses capacités sont celles de la machine) est extrêmement simple d'utilisation. Quelques minutes vous suffiront pour le maîtriser. En outre, vous pourrez imprimer vos documents sur n'importe quelle imprimante et quelque soit leur format d'origine puisque tous les paramètres ne dépendent que de vos besoins.

TASWORD + MAILMERGE
Disq. 8472 **340 F**
TASWORD + MAILMERGE c'est le mariage réussi d'un excellent traitement de texte et d'un logiciel de mailing. Mais c'est aussi un logiciel de la série TAS (donc compatible avec les autres). Destiné au 6128, vous pourrez créer des documents de 60 pages avec des possibilités étendues de pagination et de présentation (justification de textes, paragraphes, lignes, recherche de mot, fusion de textes, soulignement...) tout en personnalisant vos documents selon les différentes destinations. Un excellent logiciel d'initiation.

TASWORD
Disq. 8448 **290 F**
N'importe qui peut utiliser ce traitement de texte sans crainte. Vous tapez votre texte (pouvant aller jusqu'à près de 30 pages) sans vous soucier des coupures des mots puisque vous aurez préalablement désigné le format désiré (en appuyant tout simplement sur des touches indiquées par menus). Vous serez entièrement pris en main et n'aurez qu'à suivre le menu général. Un excellent logiciel au 464 et 664.

TEXTOMAT
Disq. 8395 **450 F**
Logiciel de traitement de texte professionnel. Facile d'utilisation, il permet la tabulation, la recherche, le remplacement, l'insertion, la manipulation de paragraphes, le calcul, les accents, etc... Il est équipé d'un module permettant la gestion de tout type d'imprimante.

WORDSTAR
Disq. 8651 **890 F**
Ce traitement de texte professionnel est reconnu comme le standard mondial en la matière et ses chiffres de ventes le confirment quotidiennement. Exploitable sur 6128 et PCW, il offre l'avantage de faciliter le publipostage. Tandis qu'à l'écran, vous verrez exactement ce que vous obtenez sur l'imprimante, le sous-programme de mailing vous permettra de personnaliser vos circulaires, de créer des documents officiels et d'éditer autant d'étiquettes par destinataire que vous le souhaitez.

LOGICIELS DE CALCUL

Aide aux mathématiques pour étudiants ou scientifiques.

AMXCALC
Cass. 8455 **190 F** Disq. 8456 **290 F**
C'est une nouvelle approche du tableur sur ordinateur qui vous permettra de résoudre vos problèmes de gestion ou de de vous initier à un outil très utile en informatique. Simple et agréable d'emploi.

AMX FONCTION
Cass. 8454 **190 F** Disq. 8459 **290 F**
AMX FONCTION est un outil mathématique qui permet de tracer des courbes planes et des surfaces. Le système des menus interactifs rend son utilisation et la manipulation très aisées.

AMX GRAPH STAT
Cass. 8457 **190 F** Disq. 8458 **290 F**
Ce logiciel utilitaire permet à partir d'un certain nombre de données, le tracé de courbes, histogrammes ou camemberts. Très utile pour ceux qui utilisent un tableur.

LOGICIELS POUR PCW

LES JEUX

De nombreux jeux commencent à être édités sur PCW. Ce sont souvent des adaptations de jeux CPC. Toutefois, l'absence de joystick n'arrange pas les choses.

3D CLOCK CHESS
Disq. 8676 **220 F**
Jeu d'échecs pour PCW en 3 dimensions. 3 horloges sont visibles à l'écran. Nombre illimité de niveaux de difficulté. Demandez-nous une démonstration en magasin.

AMSTRAMDAMES
Disq. 8290 **199 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de réflexion.

BLOCUS
Disq. 8631 **270 F**
Jeu de stratégie sur PCW. Bloquez votre adversaire en un minimum de coups en déplaçant vos pions comme le cavalier aux échecs. Un jeu rapide et bien fait.

BRIDGE PLAYER 3D
Disq. 8089 **220 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de réflexion.

BATMAN
Disq. 8382 **189 F**
Identique à CPC. Voir Jeux d'Aventure.

COLOSSUS CHESS IV
Disq. 8174 **245 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de réflexion.

FORCE IV
Disq. 8152 **199 F**
Compilateur de deux jeux CPC. Voir Jeux d'Aventure.

GRAPHOLOGIE + BIORYTHMES
Disq. 8076 **199 F**
Identique à CPC. Voir Esotérisme.



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

le temple d'amstrad

Amstrad CPC 464

AMSTRAD CPC 464

L'ordinateur familial de pointe

Le CPC 464 est évidemment beaucoup plus qu'un système de jeux vidéos sophistiqué. Avec les graphiques haute résolution et son écran 80 colonnes ajouté à un système de conception d'écran performant, le CPC 464 est un micro-ordinateur pas cher qui fournit à l'utilisateur TOUT ce qui est nécessaire immédiatement avec des applications pour toute la famille, depuis les jeux jusqu'aux comptes et à la gestion de budget.

Les débutants n'ont rien à craindre avec l'ordinateur CPC 464 : il est fourni avec une cassette d'accueil pour s'habituer à l'ordinateur et ses capacités, et un manuel d'utilisation qui contient une section spéciale pour les novices et une introduction en profondeur sur l'essentiel de la machine et des logiciels spécifiques à ce micro-ordinateur.

Les utilisateurs avertis apprécieront vite les capacités de croissance du système : en particulier, l'interface d'imprimante incorporée ; le système de disquette économique qui comprend à la fois CP/M (et donne ainsi accès à plus de 3000 programmes courants) et le langage LOGO (célèbre aux Etats-Unis pour les programmes éducatifs et arrivant maintenant en France et en Angleterre) ; et le potentiel quasi universel d'un bus Z80 complet avec support pour des cartouches ROM.

Processeur Z80 : Le plus utilisé des microprocesseurs de l'informatique familiale ayant le catalogue de logiciels le plus étendu — d'autant plus que le CPC 464 offre CP/M comme système d'exploitation en option.

64K de RAM : Le CPC 464 possède 64K de mémoire vive, avec plus de 42K réellement utilisables grâce à la technique de superposition du ROM. La grande taille de cette mémoire vive RAM donne une indication de la sophistication et de la complexité possibles au stade de la programmation.

Graphics : Le CPC 464 comporte 3 modes d'écran différents, y compris 80 colonnes pour les textes, une palette de 27 couleurs et une résolution maximum de 640 x 200 pixels.

Clavier : un "vrai" clavier de 74 touches de couleurs de type "QWERTY", avec une touche d'entrée largement dimensionnée.

Les touches curseurs sont bien placées et il y a un pavé numérique pour la saisie rapide de données chiffrées.

Lecteur de cassettes incorporé : Cette mémoire de masse est disponible d'origine avec le lecteur intégré du CPC 464. Il permet de retrouver et de sauvegarder les programmes et les données sans avoir les inconvénients des autres systèmes où les réglages sont ardues et source d'erreur. La vitesse de sauvegarde est programmable entre 1K baud et 2K baud (grande vitesse) et la détermination de la vitesse est décidée par les logiciels.



Basic : Un Basic standard, écrit en Angleterre, est utilisé avec le CPC 464. Vous verrez qu'il est plus rapide et performant que les autres Basic que vous connaissez, avec plein de commandes pour les graphiques, le son et la gestion des entrées-sorties.

Jeu de caractères étendu : un jeu complet de caractères 8-bits comprenant des symboles et des éléments graphiques est accessible au clavier et avec la fonction CHR\$(n).

Touches programmables : jusqu'à 32 touches peuvent être définies par l'utilisateur du CPC 464, chacune pouvant avoir 32 caractères.

Fenêtres : on peut sélectionner un maximum de 8 fenêtres de texte, où il est possible d'écrire des caractères, ainsi qu'une fenêtre pour les graphiques.

Son : les capacités sonores du CPC 464 comprennent 3 voies de 7 octaves. Chacune des trois voies peut être ajustée en ton et en amplitude et elles sont transmises, à gauche, à droite et au centre, pour la prise de son stéréo. Le niveau sonore du haut parleur incorporé est variable et mixé en stéréo.

Sortie d'imprimante : une sortie d'imprimante parallèle de type Centronics existe d'origine, le signal "Busy" étant utilisé comme signal de reconnaissance.

Possibilités d'extension : plusieurs cartes d'extension sont disponibles pour l'utilisation de certains logiciels.

Extension des ROM : tous les ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire et il est possible d'ajouter jusqu'à 240 ROM de 16K chacun.

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran monochrome (code 6100)

2690F

A CREDIT CETELEM
590F au comptant
+ 12 mensualités de 199F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit
avec assurance : 288F

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran couleur (code 6102)

3990F

A CREDIT CETELEM
790F au comptant
+ 18 mensualités de 213F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit
avec assurance : 634F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

A tout acheteur d'un ensemble
CPC AMSTRAD
CADEAU !

4 LOGICIELS : BALLE de MATCH
(TENNIS)

+ MATCH DAY

(FOOT)

+ BRUCE LEE

+ KNIGHT LORE

sur K7 ou disquette

+ 1 JOYSTICK QUICKSHOOT

En cas de rupture de stock sur les logiciels ci-dessus, remplacement par ceux de notre choix.

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran monochrome
(code 6198)

3990F

A CREDIT CETELEM
790F au comptant
+ 18 mensualités de 213F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit
avec assurance : 634F

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran couleur
(Code 6200)

5290F

A CREDIT CETELEM
1090F au comptant
+ 24 mensualités de 221,30F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit
avec assurance : 1111,20F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

A tout acheteur d'un ensemble
CPC AMSTRAD
CADEAU !

4 LOGICIELS : BALLE de MATCH
(TENNIS)

+ MATCH DAY

(FOOT)

+ BRUCE LEE

+ KNIGHT LORE

sur K7 ou disquette

+ 1 JOYSTICK QUICKSHOOT

En cas de rupture de stock sur les logiciels ci-dessus, remplacement par ceux de notre choix.

Ordinateur personnel Amstrad CPC 6128

Le CPC 6128 est impressionnant

Avec l'unité de disquette intégrée, le chargement et la sauvegarde des programmes est devenue 50 fois plus rapide qu'avec une cassette. L'efficacité est aussi améliorée. Il y a non seulement une grande fiabilité des données mais aussi la possibilité de vérifier le bon déroulement des sauvegardes.

Des copies peuvent être effectuées en quelques secondes, ce qui prendrait 30 minutes avec un lecteur de cassettes. L'accès à un programme particulier est immédiat, avec une cassette vous devez parcourir toute la bande pour trouver le programme désiré.

De plus, le 6128 est équipé du CP/M Plus, la dernière version du système le plus répandu pour les micro-ordinateurs 8 bits. Maintenant, sans rien ajouter, vous pouvez avoir accès à un bien plus grand nombre d'applications que sur cassette. Vous pouvez même utiliser des programmes dépassant la mémoire vive disponible. Le 6128 utilise le BASIC qui est la note dominante de tous nos ordinateurs, comme sur le CPC664, le Basic a été amélioré par l'inclusion du remplissage rapide d'une zone et le tracé de lignes en pointillés et vous permet aussi de lire le code de caractères affichés à l'écran ainsi que de contrôler les erreurs de lecture sur disquette et les conditions d'interruption.

LES GRAPHIQUES

Les programmes traitent de sons et de

graphismes sont particulièrement bien fournis. Il existe trois modes d'écran offrant la couleur et la netteté exceptionnelle, les 16 couleurs choisies dans une palette de 27 sont idéales pour réaliser des jeux. Les autres modes offrent un écran texte de 40 colonnes avec 4 couleurs, idéal pour les applications éducatives et un écran texte de 80 colonnes avec 2 couleurs (parmi la palette de 27) pour les diagrammes de haute résolution et les histogrammes.

Avec un écran de 80 colonnes, le traitement de texte affiche les lignes comme elles seront imprimées.

LA MEMOIRE

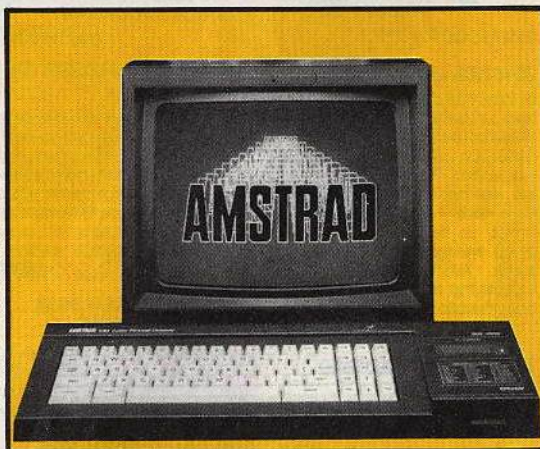
Le CPC 6128 est fourni avec 128K de mémoire vive, avec plus de 41K de disponibles en Basic, quelque soit le mode d'affichage, ce qui permet l'utilisation de programmes sophistiqués.

Les 64K de RAM supplémentaires sont utiles pour certaines applications Basic qui font appel à des variables ou pour mémoriser des écrans entiers pour de rapides changements dans les jeux d'action.

PRINCIPALES CARACTERISTIQUES

Le clavier, classique de type QWERTY, avec pavé numérique et touches de déplacement.

Jeu de caractères étendu : Un jeu complet de caractères 8 bits comprenant des symboles et des éléments graphiques et un jeu complet de



caractères internationaux sous CP/M Plus. Touches programmables. Toutes les touches sont redéfinissables par l'utilisateur, chacune pouvant avoir 120 caractères.

Fenêtres : 8 fenêtres de texte plus une fenêtre de graphisme. Son : 3 voix de 8 octaves. Chaque voix peut être ajustée en ton et en amplitude. Le niveau sonore du haut parleur incorporé varie. Port d'imprimante : imprimante parallèle 7 bits de type Centronics. Extensions : de nombreuses interfaces sont disponibles pour l'utilisation de certains logiciels.

Extension de la ROM. Toutes les routines de la ROM résident dans les 16K supérieures de la mémoire. Il est possible d'ajouter 252 pages de 16K chacune.

LE CPC 6128 EST EXTENSIBLE

Alors que d'autres fabricants d'ordinateurs familiaux offrent des options d'accessoires supplémentaires, nous

les avons inclus dans le CPC 6128.

L'unité de disquette et le moniteur, les deux éléments les plus importants, sont intégrés dans le 6128. Et nous avons ajouté les interfaces les plus utiles. Si l'expérience des jeux et des graphiques que vous avez, est basée sur un téléviseur classique, la couleur de notre moniteur vous enchantera.

Nos produits additionnels en option sont tout aussi impressionnants. Vous pourrez améliorer vos jeux, révolutionner vos affaires et communiquer avec d'autres ordinateurs. Et tout cela pour un prix beaucoup plus compétitif que vous ne le pensez.

AMSOFT : le support des ordinateurs Amstrad

De la joie et de l'action, des couleurs formidables. Il existe déjà un choix de 3000 jeux disponibles, tous compatibles avec la famille AMSTRAD.



**10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS**
☎ 42.06.50.50

ADAPTATEUR PERITEL MP2 AMSTRAD

Il permet de brancher un clavier 664 ou 6128 sur un TV couleur muni d'une prise peritel.

Code 7100 **495 F**

CRAYON OPTIQUE DK TRONICS

Ce crayon, muni d'un logiciel sur cassette ne se branche que sur le 464. Les dessins créés peuvent être sauvegardés sur cassette ou disquette. Le menu est déroulant avec des icônes ou fenêtres qui donnent au programme l'allure d'un petit logiciel "Mac". Il offre un choix de 10 couleurs et de 4 tailles de traits.

Code 7055 **290 F**



CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 464

Ce crayon est muni d'un prodigieux logiciel de dessin qui fait de cet appareil un produit unique en son genre. Venez demander une démonstration chez GENERAL.

Code 7167 **395 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 664 et 6128

Même modèle que pour 464 sauf que le logiciel est sur disquette.

Code 7079 **435 F**

JOYSTICK QUICKSHOOT II SPECTRAVIDEO



Le joystick le plus connu et le plus vendu chez GENERAL. Grande poignée, large base sur ventouse, solide, précis, il constitue un très bon rapport qualité/prix. Garantie 1 mois.

Code 7003 **69 F**

JOYSTICK AMSTRAD JY2

Sa force, c'est d'être mini, sur son socle, d'une prise pour un 2^e joystick car comme vous le savez, l'Amstrad n'est muni que d'une seule sortie joystick. En dehors de cet avantage, le joystick AMSTRAD n'est pas trop enthousiasmant sur le plan de la présentation et de la précision.

Code 7105 **149 F**



JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 4

Le même que le Quickshoot 2 avec 3 manchettes différentes. Pour la curiosité.

Code 7016 **159 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 5

C'est un Quickshoot 2 avec une monitrice base de près de 20 cm de long. Très impressionnant pour les frimeurs. Il est muni d'une énorme touche sur la base pour les tirs rapides, une touche qui ressemble plutôt à une pédale.

Code 7107 **195 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 9

Joystick de type "track-ball". Une énorme "souris" à l'envers. Le manche est remplacé par une balle que l'on peut orienter dans 8 directions. Extrêmement robuste. Garantie 6 mois.

Code 7109 **245 F**

JOYSTICK WICO "THE BOSS"

Un grand classique du joystick comme le Quickshoot 2. Aspect spartiate, couleur grise un peu triste mais excellente précision et très solide.

Code 7110 **199 F**

JOYSTICK PRO 500 compétition

Avec le PRO 500 on n'est pas là pour jouer. C'est la super merveille en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microinterrupteurs ou microswitches qui assurent au PRO 500 une précision et surtout une robustesse inégalable. Garantie 1 an, c'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec le manche dans une main et le socle dans l'autre au saut de haie de Décathlon.

Code 7111 **195 F**

ARCADE JOYSTICK

Super joystick construit dans la même usine que le PRO 500... Toutefois, la poignée est plus importante et la friction sur l'axe est plus douce.

Code 7114 **250 F**

JOYSTICK ARCADE TURBO

Mêmes caractéristiques que ARCADE avec tir sur le manche, en plus du bouton sur le socle.

Code 7115 **290 F**

LES CABLES DE LIAISON

CABLE "DOUBLEUR" DE JOYSTICK

Cable qui se branche sur la sortie de l'Amstrad et permet de brancher 2 joysticks sans utiliser le joystick Amstrad. Ex : 2 Quickshoot II ou 1 Quickshoot I et un PRO 500.

Code 7023 **170 F**

CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE

Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante munie d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad.

Code 7027 **175 F**

CABLE FD1

Ce câble permet de raccorder l'unité disquette FD1 à un CPC 664 ou 6128.

Code 7116 **175 F**

CABLE MAGNETO CASSETTE/ AMSTRAD CPC

Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enficher au dos de l'Amstrad et de l'autre côté de 3 jacks (un pour l'entrée, un pour la sortie et le dernier pour la télécommande). Attention, le câblage de la fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce HIFI, on ne trouve pas ce câble branché de cette façon.

Code 7025 **60 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464

Ce câble permet d'éloigner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur.

Code 7117 **135 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER

664 et 6128

Code 7118 **185 F**

CABLE RALLONGE 2M JOYSTICK

Code 7141 **70 F**

CABLE SON STEREO CPC/CHAINES HIFI

Code 7142 **60 F**

LES RUBANS IMPRIMANTES

AMSTRAD DMP1 (Code 7041) **95 F**

CENTRONICS GLP 3101 ou BROTHER 1009 (Code 7039) **95 F**

EPSON LX 80 (Code 7119) **69 F**

DMP 2000 (Code 7120) **95 F**

DMP 8256 (Code 7121) **115 F**

OKIMATE 20 (coul) (Code 7122) **105 F**

OKIMATE 20 (N/B) (Code 7122) **105 F**

FUJI PD 80 (Code 7040) **95 F**

ACCESSOIRES POUR CPC

CASSETTES VIERGES C20

GENERAL fait fabriquer des cassettes C20 ou 2x10 mn d'excellente qualité pour l'AMSTRAD. Cette durée est idéale pour l'enregistrement des programmes.

Code 7123 **7,90 F pièce**
par 10 pièces, la 11^e est **CADEAU**

MAGNETOPHONE CASSETTE DATACORDER

Ce DATACORDER a été spécialement conçu pour fonctionner avec les micros. Il fonctionne sur secteur ou à piles. C'est, à notre connaissance, le seul magnétophone qui fonctionne sans aucun incident avec l'AMSTRAD 664 ou 6128. De plus, ce qui ne gâte rien, il reprend les couleurs du CPC 6128 sur le plan esthétique. Le DATACORDER est pourvu d'une télécommande et d'un compteur. Le cordon magnéto est en sus.

Code 7015 **390 F**

DISQUETTES VIERGES

3 pouces AMSOFT CF2D

Code 2007 **35 F pièce**
Pour l'achat de 10 disq., la 11^e est gratuite

BOITE RANGEMENT 30 DISQUETTES 3 pouces

Code 7145 **159 F**

BOITE RANGEMENT 60 DISQUETTES 3 pouces

Produit "pro". Couverture transparente, serrure à clé, intercalaires chambrées, étiquettes couleur, etc...

Code 7067 **265 F**

BOITE DE RANGEMENT 100 DISQUETTES POSSO

C'est, de loin, la boîte la plus vendue chez GENERAL. De présentation modulaire, elle est munie de rails qui permettent de les emboîter les uns aux autres. De construction très robuste, on y trouve des intercalaires d'origine. Une serrure d'une valeur de 70 F peut être montée en option ainsi que des intercalaires supplémentaires.

Code 7143 **139 F**

PAPIER POUR IMPRIMANTE

Rame papier paravent, bandes caroll détachables, zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124) **69 F**

Rame papier paravent, bandes caroll détachables, non zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124) **69 F**

Rame étiquettes 12 cm x 3 cm sur support bandes caroll, les 500 (Code 7147) **85 F**

Rame paravent zoné ou non, les 2000 feuilles **195 F**

Nous pouvons vous fournir tous types de papiers, avec ou sans impression, tels que facturiers, bons de commande, devis, etc...

Nous consulter.

LES HOUSSES CLAVIER, MONITEUR et UNITE DISQUETTE

Nos housses sont en matière synthétique anti-statique.

Housse clavier 464 (Code 7125) **70 F**

Housse clavier 664 (Code 7125) **70 F**

Housse clavier 6128 (Code 7125) **70 F**

Housse moniteur

monochrome (Code 7126) **70 F**

Housse moniteur

couleur (Code 7127) **80 F**

Housse clavier 8256 (Code 7127) **70 F**

Housse

moniteur 8256 (Code 7127) **85 F**

Housse

unité disquette (Code 7102) **55 F**

Housse DMP 2000 (Code 7131) **80 F**

Housse LX 80 (Code 7131) **80 F**

Housse Centronics (Code 7131) **80 F**

Housse Okimate 20 (Code 7131) **80 F**

Housse FUJI PD 80 (Code 7131) **80 F**

IMPRIMANTE COULEUR MCP 40

Cette petite imprimante est de type "plotter". C'est la même que présentait ORIC il y a deux ans. Elle imprime sur un rouleau de papier de 15 cm de large, en 4 couleurs grâce à sa tête d'impression munie de 4 pointes billes. Idéale pour le listing économique, vitesse d'impression 12 cps. Elle permet surtout le dessin et le graphisme à condition de connaître le programme approprié. Sa qualité courrier est insuffisante pour le traitement de texte.



Code 6190 **990 F**

TABLE GRAPHISCOPE

La table des vedettes de la programmation (Torrès, Loricels, Ere, etc...). Conçue et fabriquée en France, la tablette graphique GRAPHISCOPE vous permet de représenter vos dessins à l'écran en utilisant la résolution graphique maximale de votre micro pour un maximum de couleurs. Elle est livrée avec une interface connectable, un manuel et un logiciel sur K7 ou disquette.

Code 7160 **990 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER BIB

Ce kit comprend un pinceau, 1 bombe à air, un produit et des chiffons antistatiques.

Code 7132 **135 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER CASSETTE

Idem le précédent, avec en plus une cassette nettoyante et des batonnets pour le nettoyage des têtes magnétiques (pour les bricoleurs avertis).

Code 7133 **195 F**

CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464

Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. C'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons.

Code 7134 **75 F**

CASSETTE D'AZIMUTAGE DE TÊTES

Cette cassette, indispensable pour le 464, vous permet, à l'aide d'un petit tournevis, de régler précisément la hauteur de vos têtes magnétiques en fonction de signaux émis par la cassette d'azimutage. Ainsi, vous n'avez plus de problème de chargement de cassette dû à un mauvais azimutage de votre 464 (à notre connaissance, 90 % des cassettes qui ne chargent pas sont victimes de ce défaut). L'azimutage du 464 se dérègle tôt ou tard, en fonction de l'usage plus ou moins intensif que vous en faites et il suffit du déplacement de la tête de quelques microns pour que votre programme ne se charge plus.

Code 8534 **119 F**

LES SYNTHETISEURS DE SONS

Le principe du synthétiseur est de transformer un texte en parole, qu'il soit tapé sur le clavier ou sur programme cassette ou disquette. Le synthétiseur est basé sur un micro-processeur avec sorties stéréo.

SYNTHE DK TRONICS

Il est fourni avec la cassette programme, un ampli de 2x4w et deux haut-parleurs. Un problème toutefois, les phonèmes étant en anglais, pour entendre "bonjour" au synthé, il faudra taper "boon-joor" et encore, ce sera de toute façon l'imitation accent anglais.

Code 7017 **390 F**

SYNTHE TECHNUMUSIQUE

Le seul synthé qui parle 100 % français. Excellente qualité de reproduction. Le logiciel d'accompagnement existe sur cassette ou disquette.

Code 7043 **495 F**

SYNTHE AMSTRAD SSA1

Il est muni d'un ampli, de 2 HP et le son, sans être 100 % français, est cependant beaucoup plus compréhensible qu'avec le DK TRONICS.

Code 7063 **390 F**

LA SOURIS AMX AMSTRAD

L'AMSTRAD a désormais sa souris. Construite en Angleterre par Advanced Memory System, la technologie graphique-souris est désormais à la portée de l'AMSTRAD. L'animal est noir, avec 3 boutons rouges. La bille est en acier alors que chez les concurrents elle est en général en rislan. Il est accompagné de 4 logiciels :

A) ART : c'est un logiciel qui ressemble à "Mac Paint" avec menus déroulant et icônes.

B) ICONES : c'est un logiciel de création et de sauvegarde d'icônes dans une matrice 16x16.

C) CREATION GRAPHIQUE : logiciel de création graphique réutilisable sous ART.

D) AMX CONTROL : système d'exploitation de la souris. Il fournit 20 nouvelles instructions basiques pour piloter la souris.

Le fonctionnement de la souris est traditionnel. Déplacement sur une surface lisse, cliquage, sur l'un des trois boutons.

Code 7101 **690 F**

INTERFACE RS 232 AMSTRAD

L'interface RS 232 AMSTRAD permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.

Code 7140 **590 F**

EXTENSION 64K RAM JAGOT et LEON E109

Code 0000 **800 F**

Cette carte, livrée en boîtier plastique et reliée à l'AMSTRAD par un câble court CL1 ou CL2 adjoint 64K RAM supplémentaires à votre AMSTRAD sous forme de disquette virtuelle. Des routines d'exploitation sont fournies avec le produit, sous la référence JL Bank en cassette ou disquette.



CABLER CL1 à un connecteur ... **150 F**

CABLER CL2 avec un connecteur supplémentaire **235 F**

JL BANK cassette **50 F**

JL BANK disquette **120 F**

CLE DE PROTECTION ELECTRONIQUE

JAGOT et LEON E112

Idéale pour protéger vos logiciels, cette clé doit être présente sur l'AMSTRAD pour toute utilisation de programme. La duplication est impossible et ce composant fera gagner beaucoup de temps aux concepteurs professionnels.

Code 7166 **590 F**

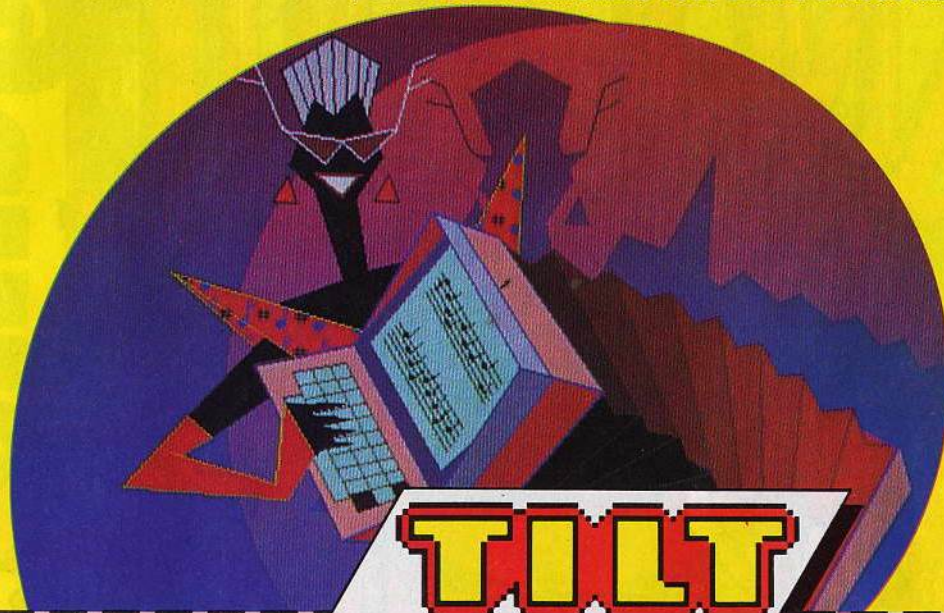
PROGRAMMATEUR d'EPROM JAGOT et LEON E107

Cette carte vous permet la programmation, la recopie ou la lecture d'eprom de capacité de 2 Koctets à 16 Koctets des grandes marques compatibles. Elle est équipée d'un support à insertion nulle. Le logiciel est fourni avec notice, sur cassette ou disquette.

Code 7000 **990 F**

TILTMANIA COLLECTIVE

Vous aimez TILT,
vous aimez même beaucoup TILT.
Autour de vous, vos amis sont également atteints de Tiltmania.
Ne craignez pas l'overdose, formez un groupe de Tiltmen
et abonnez-vous tous ensemble. Nous ferons tout pour encourager votre passion collective.
Plus vous serez nombreux à vous abonner, et plus l'économie que vous réaliserez sera intéressante : si vous êtes 4, vous ne paierez plus que 145 F chacun pour chaque abonnement à TILT. 145 F seulement pour 12 numéros dont un hors série au lieu de 249 F prix de vente normal au numéro. Alors mettez-vous en quête de nouveaux Tiltmen, un trésor d'économies vous attend si vous les découvrez.



TILT

MICROLOISIRS

BON D'ABONNEMENTS GROUPES

Pour vous abonner à plusieurs,
et profiter pendant un an de réductions exceptionnelles sur vos abonnements à TILT,
remplissez les bons d'abonnements ci-dessous, cochez la case correspondant au nombre d'abonnements
souscrits et retournez-nous ce bulletin accompagné de vos règlements à l'ordre de TILT
à TILT-Abonnements 2, rue des Italiens 75440 PARIS CEDEX 09.

A remplir par le 1er Tiltman

Oui je m'abonne à Tilt pour un an

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
Ville : _____
Code postal : [] [] [] [] [] []

Réservé aux nouveaux abonnés

A remplir par le 2ème Tiltman

Oui je m'abonne à Tilt pour un an

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
Ville : _____
Code postal : [] [] [] [] [] []

Réservé aux nouveaux abonnés

A remplir par le 3ème Tiltman

Oui je m'abonne à Tilt pour un an

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
Ville : _____
Code postal : [] [] [] [] [] []

Réservé aux nouveaux abonnés

A remplir par le 4ème Tiltman

Oui je m'abonne à Tilt pour un an

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
Ville : _____
Code postal : [] [] [] [] [] []

Réservé aux nouveaux abonnés

- ☐ Je suis seul à m'abonner. Ci-joint 1 chèque de 198 F. Economie 20 % sur le prix de vente au numéro.
- ☐ Nous sommes 2 à nous abonner. Ci-joint 2 chèques de 165 F. Economie 34 % sur le prix de vente au numéro.

- ☐ Nous sommes 3 à nous abonner. Ci-joint 3 chèques de 155 F. Economie 38 % sur le prix de vente au numéro.
- ☐ Nous sommes 4 à nous abonner. Ci-joint 4 chèques de 145 F. Economie 42 % sur le prix de vente au numéro.

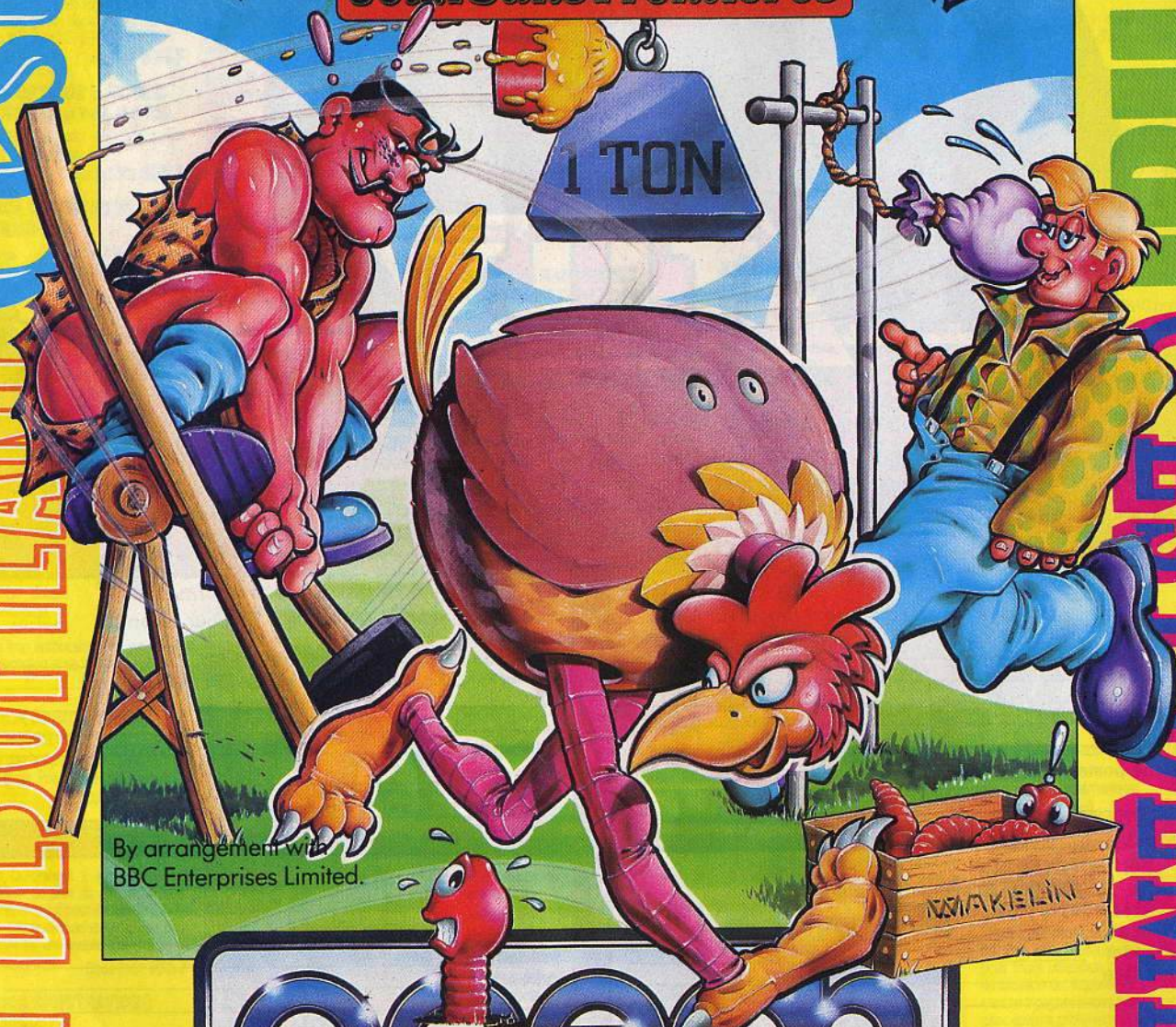
C'EST DESOPILANT C'est dingue

C'EST RENVERSANT

C'est génial C'EST D'ÉMERVEILLANT

IT'S A KNOCKOUT

Jeux Sans Frontières



By arrangement with
BBC Enterprises Limited.

ocean

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE. TEL: 93 42 4998.

COLLECTIONNEZ VOS ANCIENS TILT

Cette reliure vous permet
de conserver intacte votre collection
d'anciens numéros et de les consulter facilement.
Elle est conçue pour recevoir
12 numéros (1 an) de TILT.



BON DE COMMANDE A DECOUPER OU COPIER ET A RETOURNER A :

TILT. 36, rue Cino del Duca - 94700 MAISONS ALFORT

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

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

NOM.....PRÉNOM.....

ADRESSE.....

CODE POSTAL [] [] [] [] VILLE.....

BANC D'ESSAI

Thomson 86: un bon millésime

C'était devenu un leitmotiv : décision d'achat d'un micro par les enfants : Amstrad, Commodore ou Sinclair. Décision d'achat par les parents, soucieux d'associer école et micro : Thomson. La boucle est brisée. MO 6 et TO 8 arrivent à point nommé pour raviver un flambeau hésitant. *Tilt* est enthousiaste. Vous pouvez foncer : Thomson ne rime plus avec pensum.



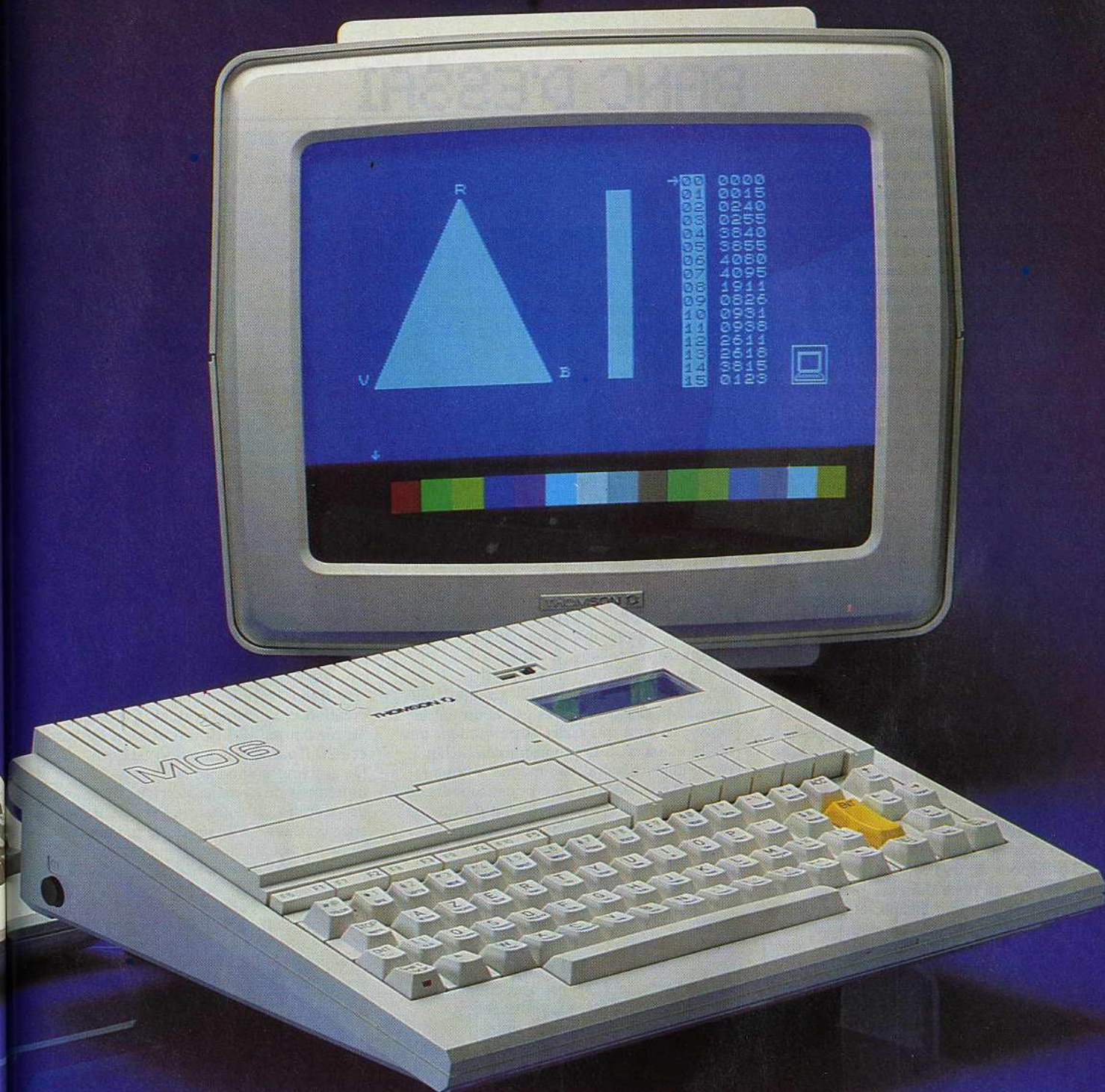
Le mois dernier *Tilt* vous a brièvement présenté les trois nouveaux ordinateurs de Thomson. Ce mois-ci, nous vous proposons de découvrir ce que valent réellement le MO 6 et le TO 8.

En effet, des difficultés de dernière heure ne nous ont pas permis de tester le TO 9+, mais ce n'est que partie remise.

Ils gardent un air de famille avec leurs prédécesseurs et avec le TO 9, mais ils sont bien plus complets que ces derniers. De plus ils correspondent à un renouveau

de la politique marketing de Thomson et devraient permettre à notre premier constructeur de reprendre la tête du marché. Le domaine du familial connaît une rude concurrence, Amstrad est, bien évidemment, l'ennemi juré, mais il y a aussi Apple, avec le II, Philips et son VG 8235, Atari avec la gamme des ST dont l'intégration en Rom, de Gem et du Tos, avance à grands pas. De plus, les miracles existent, une nouvelle machine peut arriver sur le marché et monopoliser les ventes.

Ne reparle-t-on pas de Sinclair? Bref, le marché est incertain, et Thomson l'a compris. Pour lutter contre cela ils présentent une gamme plus homogène de produits — un peu comme Amstrad avec ses CPC — où chaque ordinateur a un domaine précis, sans être trop restreint. L'avenir s'envisage donc avec confiance, car les facultés d'évolution des produits sont telles qu'il est possible « d'aller mordre » la sphère qui le domine. Mais ce n'est pas tout, le concept de gamme est



BANC D'ESSAI

beaucoup plus poussé ici que chez les concurrents. En effet, la disposition du clavier est la même pour tous, avec une restriction pour le MO 6 qui ne possède pas de pavé numérique, et les périphériques sont étudiés pour fonctionner avec tous les éléments de la gamme. Ainsi armé, Thomson paraît plus crédible pour attaquer le marché, mais cela ne suffit pas : il faut, aussi, que ses machines tiennent la route.

MO 6

Bien, commençons par le MO 6, je suppose que vous avez déjà vu sa photo dans *Tilt* numéro 34. Il est beau, il possède un clavier mécanique Azerty accentué et un magnétophone intégré. Côté spécification technique, le microprocesseur est un 6809 E qui a le privilège de fonctionner à la vitesse de 1 mégahertz. Côté mémoire, nous trouvons 128 Ko de Ram, qu'il n'est pas possible d'étendre, il dispose de 64 Ko de Rom. La capacité de mémoire morte peut augmenter jusqu'à 128 Ko ; à cet effet, le MO 6 possède un port cartouche dont le format est identique à celui du MO 5. En ce qui concerne le graphisme nous retrouvons les chiffres du TO 9, à savoir une palette de 4096 couleurs et sept modes d'affichage. La résolution s'échelonne de 160 par 200 en seize couleurs simultanées, sans contrainte de proximité, jusqu'à 640 par 200 en deux couleurs et avec quatre-vingts colonnes. Ces chiffres ne sont pas fantastiques si on les compare avec les concurrents, mais restent plus qu'honorables. Pour le son, le MO 6 dispose de quatre voix sur sept octaves, ce qui reste dans les normes. Son boîtier est légèrement incliné, et de couleur blanche. Son aspect est sympathique, et les possibilités de connexions sont présentes en version de base.

Sur le côté droit nous trouvons, du bas vers le haut, un bouton de « reset » qui permet de « déplanter » la machine sans perdre le listing. Ensuite, nous trouvons les deux prises joystick ; c'est sur ces dernières que l'on peut brancher la souris, puis la prise pour crayon optique. L'arrière de la machine est tout aussi engageant : nous avons la fiche péritel, une sortie son CINCH, un connecteur pour imprimante au standard Centronics, une connexion pour les extensions et le câble d'alimentation. Sur le côté droit, nous trouvons le bouton de « marche/arrêt », l'alimentation est complètement intégrée, permettant de se passer du bloc externe d'alimentation qui équipe plusieurs concurrents.

Le magnétophone est très classique et il est télécommandé, il travaille jusqu'à 2400 bauds. Le clavier mécanique est d'un toucher assez « plastique » et le bruit qu'il produit n'est pas très agréable. Cependant, la frappe est franche et rapide car le guidage est relativement bon. Hélas, il n'est pas sans défauts : la gravure est fautive. A l'image de ceux du TO 9, les

caractères accessibles en majuscule sont gravés en vert, pourtant certains restent inaccessibles en « shift lock ». Il s'ensuit une légère confusion au début, mais on s'y fait très rapidement. Autre défaut : il n'y a pas de touche « majuscule » à droite du clavier, elle est remplacée par la touche « Basic » qui donne un accès directement aux mots clefs. Le bilan est, malgré ces quelques restrictions, fort positif. A l'allumage la machine propose : le Basic 128, le Basic 1.0 et le programme « Réglages et préférences » ; de plus, si une cartouche est présente dans le port cartouche, elle apparaît au menu.

La sélection se fait de manière très simple : par le clavier ou à l'aide de la souris. Le programme « Réglages et préférences » propose de remplacer la souris par le crayon optique, de plus, il permet la commutation des vitesses de transfert vers le magnétophone — 1200 ou 2400 bauds — et, évidemment, de choisir les différentes couleurs.

Le manuel fourni est de très bonne qualité et vous fait découvrir progressivement la machine. Après une présentation sommaire de celle-ci, il explique le fonctionnement de « Réglages et préférences ». Ensuite, nous trouvons une cinquantaine de modules qui abordent le Basic ; ils sont très clairs et permettent une réelle initiation à la programmation. Un récapitulatif général commence à la page 119 qui s'avère très utile pour résoudre les petits trous de mémoire. En fin de manuel, un certain nombre d'annexes sont disponibles pour retrouver ce que l'on cherche rapidement. Un seul regret : le manuel n'expose pas le brochage des connecteurs. Donc le MO 6 se présente comme une machine correcte, et il devrait réussir dans son rôle de machine d'initiation.

TO 8

En revanche le TO 8 est beaucoup plus ambitieux. En effet, ses possibilités d'extensions sont beaucoup plus développées que celles du MO 6, mais ne brûlons pas les étapes. Le microprocesseur est, évidemment, le 6809 à un mégahertz, la capacité de mémoire vive est de 256 Ko — extensible à 512 Ko. La mémoire morte 80 Ko, est extensible grâce au port cartouche identique à celui des TO 7/70. De même inspiration que le MO 6, le TO 8 est aussi très beau, mais il fait beaucoup plus professionnel que ce dernier car il ne possède pas de magnétophone intégré ; de plus son clavier comporte un pavé numérique. Ce clavier est identique, de par la disposition des touches, à celui du TO 9, mais il est moins agréable que ce dernier. En revanche, il me semble de meilleure qualité que celui du MO 6, bien que d'après Thomson le fournisseur soit le même. Son toucher est franc et la frappe précise, le guidage des touches ne peut être pris en défaut, et le bruit est moins désagréable que celui de son petit frère. Le pavé numérique est très plaisant, de plus les petits défauts qui existent sur le

clavier du MO 6 ne sont pas présents ici — défaut de gravure, pas de touche « majuscule » à droite.

En ce qui concerne les connexions le TO 8 est très complet : du côté droit nous trouvons un « reset » non destructif — le programme n'est pas perdu —, deux prises joystick, un connecteur stylo optique et une fiche Din pour le magnétophone — LEP en langage thomsonien. A l'arrière nous trouvons la sortie péritel, la prise imprimante, toujours Centronics, deux connecteurs de bus et un pour lecteur de disquettes. Il y a aussi le bouton marche/arrêt, le cordon d'alimentation et la sortie son CINCH. Comme dans le MO 6 l'alimentation est intégrée, ce qui, entre nous, est une très bonne chose. Lorsque l'on met en marche le menu propose : le Basic 512, mais aussi le 1.0, « Réglages et préférences », « Appel de programmes », « Exploitation de fichiers » et « Application ». A l'image du MO 6 la présence d'une cartouche dans le connecteur est signalée à l'écran.

« Réglages et préférences » permet de faire tout ce qu'il est permis sur la version équipant le MO 6, à l'exception du réglage de vitesse pour le magnétophone. Mais une option supplémentaire existe : la création d'un disque virtuel. Ce disque fait au maximum 128 Ko en version de base, et 320 Ko en configuration 512 Ko. Ce système augmente la vitesse de traitement de certains logiciels, mais en cas de coupure de courant toutes les données sont perdues — il faut donc prévoir des sauvegardes sur support magnétique de façon régulière au cas où... « Appel de programme » permet de charger un programme à partir d'un magnéto, d'un QDD ou d'un lecteur de disquettes en passant par une sorte d'intégrateur graphique — un système avec des fenêtres et des icônes — qui donne un air très « pro » au TO 8. « Exploitation de fichiers » fonctionne selon le même principe — fenêtres et icônes —, mais son rôle est différent : il fait la même chose qu'un DOS. Il permet de faire des Backups, de cataloguer, de formater mais sans passer par les instructions du DOS — ça ressemble à du Mac..., mais ça n'en est pas... « Application » est très intéressant puisqu'il fait démarrer directement un programme stocké en Ram, (on peut y mettre ce que l'on désire). Avec le menu, on charge directement un logiciel selon un principe déjà existant sur le TO 9 et qui était issu des TO 7 et MO 5.

Le manuel est un peu plus luxueux que celui du MO 6, avec des photos couleurs, mais sa structure est la même : présentation de l'ordinateur, leçon de programmation, annexes et rappels. Comme celui de son petit frère, il est d'une clarté exemplaire, et les brochages des différents connecteurs sont toujours absents. Globalement le TO 8 se veut plus sérieux que le MO 6, mais je trouve que ce dernier est plus sympathique — peut-être à cause de ses imperfections.

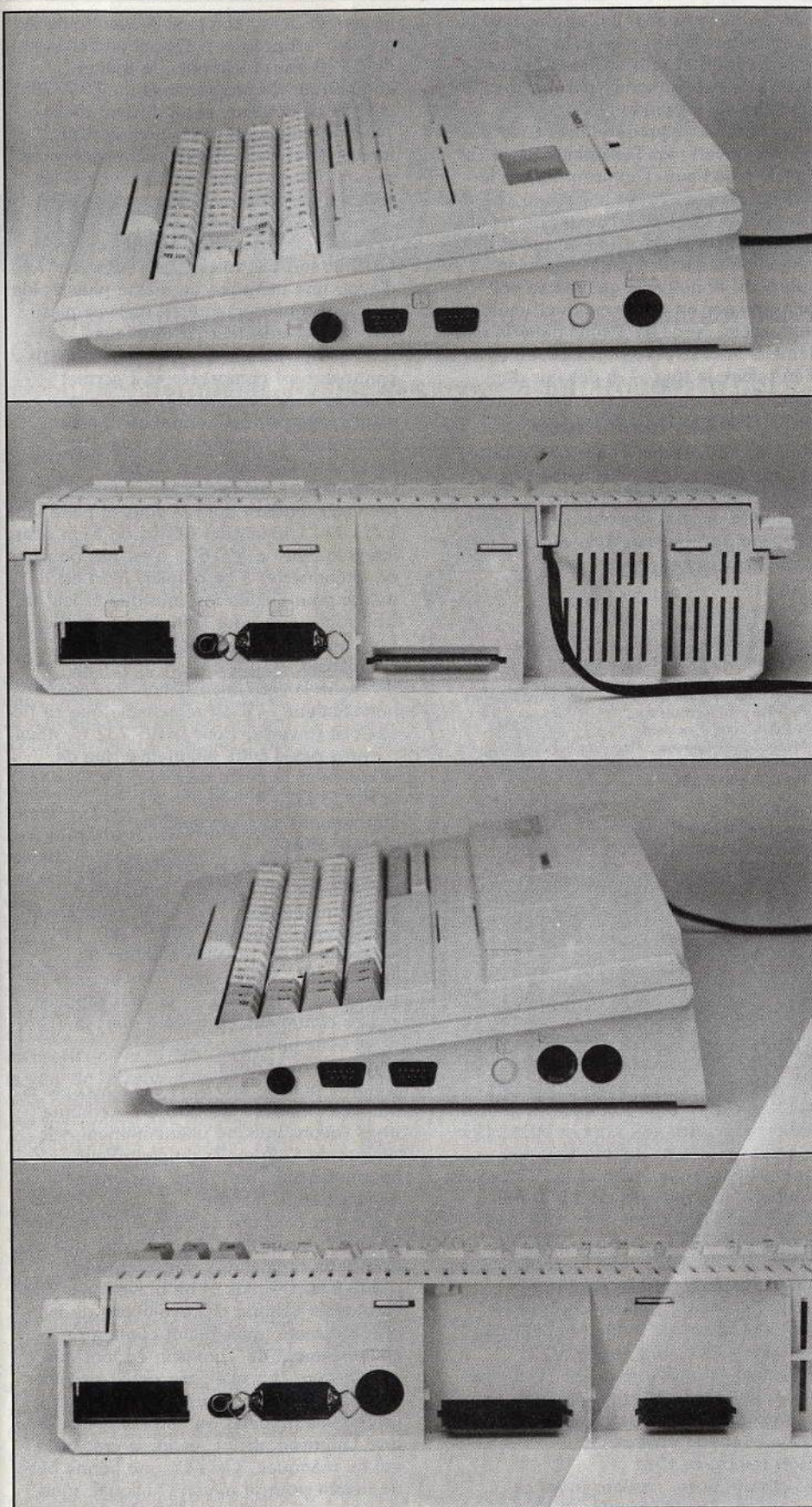
Filiation

La conclusion est sans appel : ces deux ordinateurs se ressemblent énormément. C'est vrai, mais c'est obligatoire car pour que la nouvelle gamme Thomson paraisse cohérente il fallait trouver une certaine unité entre les différents produits — le plus petit dénominateur commun en somme. C'est pourquoi les machines ont des spécifications techniques très proches, mais c'est aussi la raison pour laquelle nous trouvons le même Basic sur les deux machines.

Quand je parle de Basic, je pense au Basic qui équipait le TO 9 et qui est présent sur le MO 6 et sur le le TO 8 — en effet, il n'est pas nécessaire d'étudier le Basic 1.0 car ce dernier équipait les MO 5 et TO 7/70, sa présence sur les nouveaux Thomson n'étant destinée qu'à assurer la compatibilité avec l'ancienne gamme. Encore une petite précision : nous parlons du Basic, alors que le Basic du MO 6 est dénommé 128 et que celui du TO 8 porte le pseudonyme de 512. La raison en est simple, la différence d'appellation ne porte que sur sa capacité à gérer la mémoire vive — le Basic du MO 6 gère 128 Ko, celui du TO 8 512. A part ça, ils sont identiques. Bien, trêve de bavardage, *let's talk about Basic!*

Il porte la célèbre étiquette Microsoft, ce qui est un gage de relative portabilité, mais pas forcément de qualité ; en effet, certaines instructions utilisent une syntaxe qui est vraiment scandaleuse. Un petit exemple pour bien illustrer notre propos : pour tracer une ligne vous tapez « line », puis ouvrez une parenthèse et donnez l'abscisse de départ, mettez une virgule, puis entrez l'ordonnée de départ, ensuite vous fermez cette parenthèse, mettez un tiret, ouvrez une seconde parenthèse, donnez l'abscisse et l'ordonnée d'arrivée, (soufflez car tout ceci est fatigant), fermez la parenthèse. Il est possible de mettre des paramètres supplémentaires, donc en résumé cela donne line (XD,YD)-(XA,YA) — une syntaxe du genre « line » XD,YD,XA,YA aurait été plus logique...

A part ce genre de petites acrobaties, le Basic se révèle très puissant et très souple. Contrairement au Locomotive Basic de l'Amstrad il permet de se passer d'espaces entre les instructions et les données, ce qui est réellement agréable, de plus son éditeur est plein écran, cela est très pratique. Le nombre de fonctions est vraiment élevé puisque l'on en dénombre environ deux cents. Laissez-moi vous présenter les plus intéressantes : le Basic 1.0 des TO 7/70 et des MO 5 intègre tout ce qu'il faut pour gérer le stylo optique, ceci existe aussi avec le Basic 128 (et 512), mais une nouvelle série d'instructions a été ajoutée. Celle-ci ressemble beaucoup aux instructions de gestion du « light pen » — Inpen, Inputpen, etc. — mais elles se chargent à partir de la souris. Ainsi nous trouvons « Inmouse », « Inputmouse », qui permettent de faire tout ce qu'il est



1. De droite à gauche de la face arrière du TO 8, deux sorties bus universel, une prise pour lecteurs de disquettes, un connecteur pour imprimante, un pour le son, et la sortie Pétitel. 2. La partie droite du TO 8 permet la connexion de deux joysticks, d'un stylo optique et d'un lecteur enregistreur de programmes. 3. Les possibilités d'extension du MO 6 sont moindres que celles de son grand frère. 4. Un bouton de Reset, deux prises joystick et le connecteur pour stylo optique ; pas de prise magnéto car ce dernier est intégré dans le MO 6.

BANC D'ESSAI

possible d'imaginer avec « Mickey Mouse ». Toujours au rayon des entrées/sorties nous trouvons le « Write #X », mais aussi « Get#X », « Put#X », et beaucoup d'autres instructions qui permettent, par le paramètre X, de préciser un canal d'entrée/sortie et de gérer les données qui le concernent. Ce système est très souple et ressemble beaucoup à ce qui existe sur *Amstrad*.

Chose à savoir : le Dos est intégré dans le Basic. Nous pouvons formater avec « diskini », cataloguer grâce à « dir ». Et beaucoup d'autres instructions toutes plus intéressantes les unes que les autres — il est évidemment possible de charger un programme, mais aussi de sauvegarder. Le graphisme n'est pas laissé de côté, nous trouvons les habituels « line », « box » et « circle », nous avons aussi « pattern », qui permet de définir un caractère de remplissage et « paint » qui peint une zone avec ce dernier — les effets obtenus sont assez déments. En revanche, les instructions de gestion de lutins ne sont pas présentes à l'appel, mais nous trouvons mieux. En effet, le Basic 128 (et son frangin 512) intègre les très contestées tortues ; lorsque j'ai trouvé ces instructions j'étais assez sceptique, et bien, je peux vous dire qu'après avoir vu : elles sont infiniment supérieures à une gestion de sprites. En effet, ces derniers ne sont que des pseudo-caractères, en revanche les tortues sont des objets graphiques. Il est donc très simple de créer une forme et de l'animer, chose trop lourde lorsque l'on n'a que des lutins. Evidemment, pour que le système soit valable, il faut qu'il soit rapide, et c'était le défaut du TO 9. Ici les routines de multiplication ont été réécrites, c'est pourquoi l'animation des tortues est plus rapide et de meilleure qualité. De plus, elles sont gérées par de puissantes instructions : « zoom » pour agrandir ou rapetisser à volonté, « rot » pour faire tourner l'objet, « fwd » pour indiquer une direction, et beaucoup d'autres qu'il serait trop long d'énumérer. Ce Basic est vraiment très graphique, même « window » est présent à l'appel. En revanche, la gestion du son est plutôt pauvre : il n'y a que l'instruction « play », elle doit être suivie d'une myriade de paramètres — ne serait-il pas possible de faire plus compliqué ? Pour le traitement des chaînes de caractères, nous trouvons toutes les instructions standards — « left\$ », « mid\$ », « val », « asc » — ainsi que la très puissante « instr » qui permet de rechercher une chaîne à l'intérieur d'une autre. Pour les mathématiques, nous avons tout ce qu'il est possible, même un magnifique « defdbl » qui permet de définir des variables en double précision. De plus, il est possible de travailler en fonction d'interruptions grâce à « interval on », « interval off » — nous avons aussi « on interval », « goto » et « gosub ». Côté programmation structurée, nous avons le « do... loop » qui est accompagné du fidèle

« exit », en revanche, il n'est pas possible de créer des labels, mais cela n'est pas trop grave. Bref tout est possible avec ce Basic et il devrait combler d'aise tous les amateurs de programmation.

Nous l'avons vu précédemment, ce Basic est très ouvert vers l'extérieur. Et, je l'ai signalé plus haut, Thomson pousse le concept de gamme au maximum, il aurait été difficile, dans ce contexte, de répéter les erreurs du passé et de proposer des périphériques pour chaque machine. C'est pourquoi, la nouvelle gamme se voit entourée par un environnement multi-compatible. Nous en avons parlé le mois dernier, mais je pense qu'il est nécessaire d'en refaire le tour — à des fins de complément.

Les innovations

Pour les nouveautés Thomson propose une nouvelle souris, plus petite que la précédente, qui coûte 350 francs. Elle est compatible avec l'ensemble de la gamme, à l'image du nouveau stylo optique cédé

RADIOSCOPIE

MO 6

Origine : France

Microprocesseur : 6809E à 1 Mhz

Mémoire vive : 128 Ko, non extensible

Mémoire morte : 64 Ko, extensible

Mémoire utilisateur : 112 Ko

Haute résolution : 640 x 200 en deux couleurs

Palette : 4096 couleurs

Son : 4 voix, 7 octaves

Mémoire de masse : Magnétophone intégré.

Lecteurs de disquettes en option

Prix : 2 690 F TTC

TO 8

Origine : France

Microprocesseur : 6809E à 1 Mhz,

Mémoire vive : 256 Ko, extensible à 512 Ko

Mémoire morte : 80 Ko, extensible

Mémoire utilisateur : 235 Ko

Haute résolution : 640 x 200 en deux couleurs

Palette : 4096 couleurs

Son : 4 voix, 7 octaves

Mémoire de masse : Magnétophone et lecteur

de disquettes en option

Prix : 2 990 F TTC

pour la modique somme de 120 francs. Idem pour les nouvelles manettes de jeu, compatibles avec les quatre machines, mais aussi avec tout ordinateur possédant une prise joystick aux normes Atari. Une extension mémoire de 256 Ko, non compatible avec le MO 6 et le TO 9+, est proposée aux environs de 1 500 francs — ce qui est relativement cher. Une nouvelle interface RS 232 C, la RS 57932, est prévue à 490 francs. Elle fonctionne avec toute la gamme, et elle remplace avantageusement l'infâme contrôleur communication. Le même modem que celui du TO 9+, full duplex V23 réversible, est prévu pour les TO 8 et 9, ainsi que pour le MO 6, il répond au doux patronyme de MD 90333. Il devrait coûter environ 1 300 francs, ce n'est pas cher pour un modem, mais ça l'est encore beaucoup trop — il ne fonctionnera pas avec un TO 9+, ce dernier le possède en version de base. D'autre part, un nouveau drive de trois

pouces et demi, compatible avec toute la gamme, est présent à l'appel en échange de 1 990 francs. De plus, le lecteur enregistreur de programmes du TO 7/70 change de couleur, car il devient dédié TO 8, et baisse de prix : environ 500 francs. Tout ceci est très intéressant, mais je suppose que vous voulez savoir si les anciens périphériques fonctionnent avec les nouveaux ordinateurs.

Commençons par le MO 6, il accepte le QDD et son contrôleur, cela permet d'avoir une mémoire de masse plus rapide que le magnéto intégré — mais ce n'est pas encore le lecteur de disquettes. Justement, parlons des disquettes : le contrôleur est compatible et il permet d'utiliser le nouveau drive, les anciens aussi (mais ça c'est normal car il était prévu pour à l'origine). En revanche, l'extension télématique n'est pas compatible, il est nécessaire d'utiliser le nouveau modem dont je vous ai parlé tout à l'heure. L'extension 64 Ko de Ram étant intégrée dans le MO 6, il n'est pas possible de la connecter à ce dernier. Il en est de même pour l'extension musique et jeu, le LEP, ainsi que pour l'interface parallèle. Le module de digitalisation n'est pas compatible, ce qui est fort dommage, en revanche la carte incrustation fonctionne parfaitement — il est regrettable que ce ne soit pas l'inverse. Pour la RS 232 C, nous n'avons pas d'autre alternative que de se procurer la petite dernière, c'est-à-dire la RS 57932. Autrement, les imprimantes sont compatibles avec le MO 6.

Passons au MO 8, le contrôleur de communication n'est pas compatible, il en est de même pour l'extension musique et jeu et pour le modem MD 90120. En revanche, il est possible d'utiliser les imprimantes, l'incrustation, les lecteurs de disquettes et le QDD — je vous rappelle que le contrôleur est intégré dans le TO 8, donc vous pouvez connecter n'importe quel drive.

Comme pour le MO 6, le TO 8 accepte la nouvelle interface RS 232 C — comme nous l'avons indiqué ultérieurement cela permet de s'affranchir du contrôleur de communication qui n'était pas vraiment la panacée en la matière.

Bien, que conclure de ce que nous venons de dire ? Avant tout l'on peut dire que ces nouveaux ordinateurs sont réellement séduisants. De plus ils ne doivent pas être considérés comme des évolutions de leurs prédécesseurs, mais plutôt comme un aboutissement de Thomson en tant que constructeur. En effet, ces deux machines montrent que les erreurs commises sur les précédents modèles ont été corrigées, et que Thomson atteint, enfin, la crédibilité qui lui manquait. Cela est une bonne base de départ pour le marché national, mais aussi pour l'exportation. A cela une condition est cependant nécessaire : se donner les moyens de sa politique...

Mathieu Brisou

MICRO STAR

L'EXL 100

Une voix sans issue ?

Septembre 84 : un micro révolutionnaire naît sous le doux soleil méditerranéen. Octobre 86 : la révolution n'a pas tenu ses promesses et l'EXL 100 cherche un second souffle. Synthèse vocale et clavier à infrarouges n'ont pas suffi à l'imposer. *Tilt* livre les secrets de ce beau parleur condamné au mutisme.

Il existe deux sortes d'ordinateurs, les ordinateurs moyens, qui ne déchaînent pas les passions, c'est le cas du *Spectrum*, des *M.S.X.*, des *MO 5* et *TO 7*. Les autres, ordinateurs qui sortent des sentiers battus d'une façon ou d'une autre, se nomment *ST*, *C 64* et, bien sûr, *EXL 100*. En effet, l'approche de l'EXL est très différente de la philosophie des autres ordinateurs : il est réellement familial en ce sens que sa conception le place d'office en tant qu'élément d'une chaîne audio-visuelle, entre le magnétoscope et le décodeur Canal +. C'est pour cette raison qu'il possède un clavier à infrarouges — tant décrié —, des connexions peu accessibles, il faut plonger sous l'ordinateur : bref c'est une machine que l'on branche une fois pour toutes. Mais la place qu'il occupe n'est pas sa seule originalité, les conditions de sa naissance sont aussi très particulières. A la base l'EXL 100 était un projet de Texas Instruments. A la suite de l'abandon du *TI 99*, et de la décision de se retirer du marché des ordinateurs familiaux, le développement de ce qui allait devenir l'EXL 100 fut stoppé. Heureusement trois informaticiens de Texas décidèrent de continuer le projet, c'est ainsi que les premiers prototypes de l'EXL 100 naquirent. Mais fabriquer un prototype n'est pas tout, encore fallait-il créer une société capable de fabriquer et de commercialiser ce produit. Cet objectif fut réalisé en août 1983 grâce à la CGCT — Compagnie Générale de Constructions Téléphoniques, qui était une filiale d'ITT et qui fut nationalisée à la suite de l'élection de François Mitterrand. La société prit le nom d'Exelvision et commença à commercialiser l'EXL 100 en septembre 1984.



Le produit définitif présente des caractéristiques techniques très originales : le processeur, un TMS 7040, est secondé par un TMS 7041 ; ces deux processeurs travaillent de concert grâce à une liaison de type boîte aux lettres qui leur permet d'échanger des informations. Cette organisation — multiprocessing — est très performante, et c'était la première fois qu'une machine familiale adoptait une telle architecture. Ces deux processeurs sortent de chez Texas Instruments, ils sont du type « microprogrammé », intègrent une Rom de 4 Ko ainsi que 128 octets de Ram ; la fré-

quence de fonctionnement est fixée à 4,9 Méga-hertz. La résolution de l'écran est de 320 par 250 en huit couleurs sans contrainte de proximité avec le mode « étendu », et de 320 par 250 avec affichage de vingt-quatre lignes de quarante caractères en mode « simple ». La matrice de points est de huit par dix, il est possible de mélanger texte et graphisme et l'on peut utiliser quatre générateurs de caractères de façon simultanée. Ces derniers assurent la compatibilité avec le système Antiope — nous y reviendrons — et avec le Minitel. Un circuit est chargé de gérer le gra-

phisme, il s'agit d'un TMS 3556 de Texas Instruments. En ce qui concerne le son l'EXL 100 en a étonné plus d'un. Il est doté, en version de base, d'un circuit de synthèse de parole. Il s'agit d'un TMS 5220 C de chez Texas Instruments. Ce circuit permet une synthèse de grande qualité et ce n'est pas par hasard car la technique utilisée se rapproche de la digitalisation (principe LPC, codage par prédiction linéaire). Globalement, le résultat est bien plus convaincant que ce qui peut être obtenu avec un SPO 256 AL2, qui est monté dans de nombreux synthétiseurs vocaux — le SSA 1 d'Amstrad utilise ce circuit. De plus, et contrairement à la concurrence, la synthèse de parole n'étant pas en option, de nombreux logiciels l'utilisent. Côté mémoire, l'EXL 100 contient 32 Ko de Ram utilisateur, mais il y a une restriction : dans ces 32 Ko il faut stocker le programme Basic (heureusement), mais aussi la page écran, et si l'on est en haute résolution on a le plaisir et l'immense désavantage de voir la quantité de Ram utilisateur fondre comme neige au soleil. Il est donc très difficile de faire un programme Basic important, tout en utilisant réellement les capacités du système. Cela est assez gênant, mais il y a une alternative : il suffit de programmer en Assembleur. Hélas, Exelvision n'a pas donné beaucoup d'informations sur ses processeurs (SES processeurs, car ils sont microprogrammés, ne l'oublions pas), il en est de même pour l'organisation du système. C'est sûrement un des points qui a le plus gêné la diffusion de l'EXL, et qui a contribué au manque d'enthousiasme de la part des développeurs. Pour la Rom, nous trouvons 8 Ko pour le système (c'est-

MICRO STAR



à-dire à l'intérieur de l'ordinateur), ainsi que des cartouches amovibles, dont le célèbre *Exelbasic*. Ce dernier, assez intéressant et très particulier, ressemble beaucoup à celui qui existe sur le *TI 99*, et sur le *CC 40* ; tous deux sont de chez Texas Instruments.

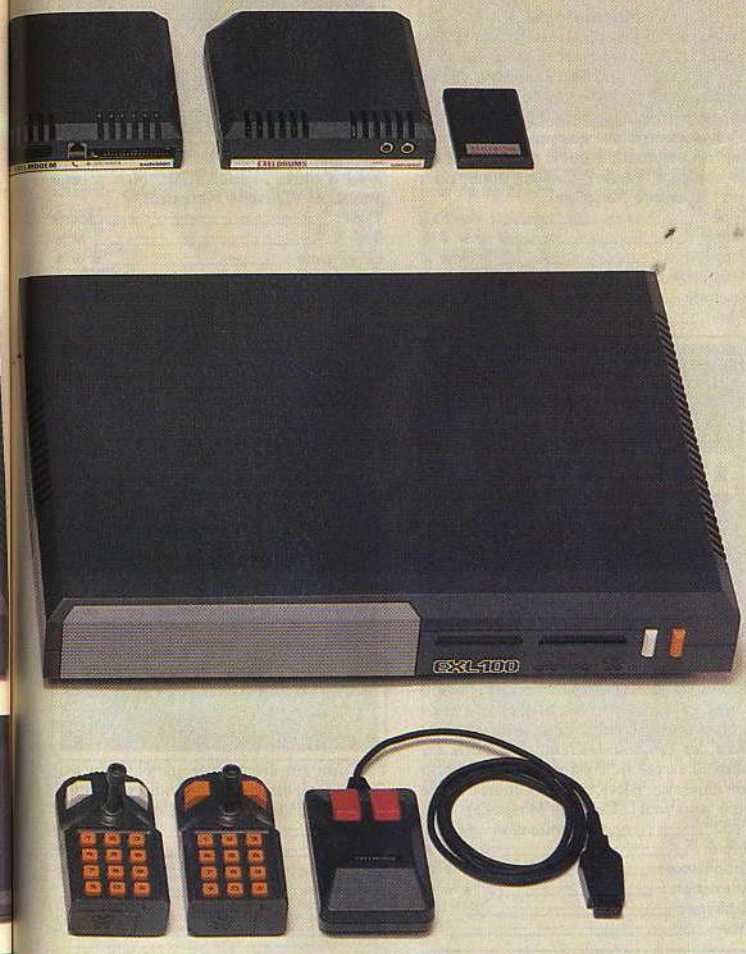
Le problème de l'*Exelbasic* est son éloignement des classiques instructions du Basic Microsoft. Ainsi *MID\$* devint *SEG\$*, de plus la syntaxe est différente. Le *STRING\$* prend la forme de *RPT\$* : inutile de multiplier ce genre d'exemples, un numéro de *Tilt* n'y suffirait pas ! Cela est gênant. Toutefois l'*Exelbasic* permet la programmation structurée grâce à *Call Sub* qui fonctionne de la même façon que *Gosub*, mais sans numéro de ligne. De plus,

l'instruction *Call Speech*, malgré une syntaxe lourde, permet des effets sympathiques de synthèse vocale.

Petite bizarrerie de la nature : pour faire des calculs en mode direct, il n'est pas nécessaire de taper *Print*. Il faut faire *10 + 10* suivi de *Return* et, comme par magie, l'*EXL* donne 20 (étonnant non ? Encore mieux : *11 + 11* donne 22 !). Mais cela se paye : pour effacer une ligne, il faut obligatoirement taper *Delete* puis le numéro de ligne. A propos : *Delete* ne fonctionne pas en mode programme, pour les rusés qui utilisent ce système de programmation afin de gagner de la place pour les variables, cela présente un gros problème. L'*Exelbasic* est donc original, mais assez contraig-

nant, ce qui est dommage. Ainsi, l'*EXL 100* se présente comme une machine correcte, avec des défauts et des qualités. Mais Exelvison a été bien plus avisé que la plupart des fabricants d'ordinateurs : en sortant une gamme originale de périphériques. Les premiers représentants de cette gamme furent les joysticks. Fonctionnant par infrarouges, équipés d'un pavé numérique, ils sont pratiquement inutilisables... La seconde bonne idée fut de proposer un nouveau clavier, mécanique et toujours sans fil. Pas extraordinaire mais nettement supérieur à son prédécesseur ! Encore une bonne idée : la sortie d'un magnéto dédié. Certes, il ne gomme pas les problèmes de chargement, mais il les atténue

jusqu'à les rendre supportables. Quant au module *EXL 135*, aussi surnommé « *Exelpro* », c'est une unité de disquettes un peu spéciale. Elle se présente sous la forme d'un boîtier de même encombrement que l'*EXL 100* et peut accepter jusqu'à deux drives au format trois pouces et demi. Cela permet d'avoir un peu plus de 1,2 Mo en ligne, mais ce n'est pas tout car l'*EXL 135* apporte 4 Ko de Rom en plus ainsi que 32 Ko de Ram utilisateur. Cette extension permet, au dire de son fabricant, certaines applications semi-professionnelles... A voir... Exelvison propose d'autre part, une sorte de mémoire de masse qui se nomme « *Exelmémoire* ». Celle-ci permet de sauvegarder des données, des programmes,



etc. Système instantané, l'« Exel-mémoire » n'est ni plus ni moins qu'une Ram sauvegardée par piles au lithium : l'accès est donc très rapide. Ce système est malheureusement limité à 16 Ko, mais Exelvision en prépare une de 64 Ko qui semble être d'une capacité plus correcte. L'Exel-mémoire peut aussi être utilisée en tant qu'extension mémoire, permettant donc d'avoir 16 Ko de Ram utilisateur de plus. Autre extension originale : le module d'interface. Celui-ci intègre une sortie RS 232, une sortie parallèle — qui fait cruellement défaut en version de base —, et permet l'incrustation vidéo. Cette carte offre aussi un modem (une autre version contient un décodeur Antiope à la place de ce modem). Équipé de

cette carte, l'EXL 100 est bien plus complet : on peut connecter une imprimante, transmettre des données par la sortie série et elle permet l'utilisation du modem. Celui-ci est conforme aux spécifications V 23 du CCITT, fonctionne en half duplex, mais aussi en full duplex, et bien entendu offre accès à tous les services télématiques de notre beau pays (c'est tellement vrai que le Minitel couleur de Tilt est un EXL 100 équipé de ce modem). Autre périphérique peu courant : la boîte à rythmes. Elle a été développée en collaboration avec la firme allemande Hohner mais ce n'est pas exactement une boîte à rythmes. En effet, *Exeldrums* est entièrement programmable et, jusqu'à preuve du contraire, les boîtes à rythmes

ne le sont pas et ne le seront jamais (une boîte à rythmes programmable s'appelle une batterie digitale). *Exeldrums* permet de jouer de six instruments en même temps, choisis parmi dix-sept. Il y a seize rythmes pré-programmés, et il est possible d'en créer cinquante-quatre de plus. Directement connectable à une chaîne Hi-Fi ou à une sono par l'intermédiaire de prises CINCH, elle est dotée d'un son stéréo. Cette petite panoplie des périphériques est aussi impressionnante qualitativement que quantitativement.

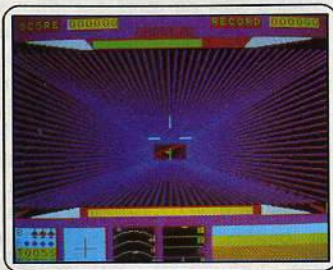
Il existe aussi une imprimante qui s'appelle EXL 80, française mais d'un rapport qualité/prix moyen. Le moniteur monochrome, de très bonne qualité et peu cher, est équipé d'une prise péritel permettant une connexion très simple. Quant au moniteur couleur qui devait être commercialisé en septembre 1985, il est annoncé pour ce mois-ci... Dernier périphérique, *Exelmouse* la souris. Accompagnée de son fidèle *Exelpaint*, elle permet de réaliser de nombreux dessins : la transmission se fait au moyen d'un câble normal, standard, classique... Ainsi, l'EXL 100 semble vraiment soutenu par son constructeur.

Mais à part de rares exceptions, les logiciels pour l'EXL 100 ne suivent pas cette voie (les livres non plus d'ailleurs), et Exelvision ne semble pas vraiment décidé à faire des efforts pour en améliorer la qualité. Cela est inquiétant pour l'avenir : l'achat d'un ordinateur est en effet de plus en plus axé sur la logithèque. Mais l'EXL 100 a une botte secrète : une nouvelle version se présentera comme un EXL 100 classique, mais avec le modem intégré, à partir de ce mois-ci. Cette version coïncide avec un nouveau concept Exelvision : le terminal éducatif. Confortablement installé dans un bon fauteuil, votre clavier à infrarouges sur les genoux, vous pourrez consulter le serveur Exelvision qui propose des QCM, des jeux éducatifs et autres : nouvelle approche du marché, le côté ludique laissant la place à des applications plus sérieuses. Le tout est de savoir si le marché de l'informatique est suffisamment mûr pour saisir cette approche « futuriste » de la communication de réseaux ; pari très risqué, donc, pour Exelvision. Espérons que l'avenir leur donnera raison, il n'y a pas de plan IPT tous les ans...

Mathieu Brisou

LOGICIEL	MARQUE	TYPE	INTÉRÊT	PRIX
Anaconda	Minipuce	Arcade	2	A
Arcade	Parallèles	Utilitaire	5	B
Backgammon	Parallèles	Jeu de société	4	B
Bugs busters	Free game blot	Action	3	B
Car carsh	Minipuce	Arcade	4	B
CB 5	Exelvision	Arcade	3	B
Cité d'or	Exelvision	Aventure	4	B
Coloric	Free game blot	Réflexion	3	A
Echecolor	Minipuce	Réflexion	3	A
L'énigme Algenubi	Minipuce	Aventure	4	B
Exelcalc	Exelvision	Calc	3	—
Exelfile	Exelvision	Utilitaire	3	—
Exelmax	Exelmax	Assembleur	3	—
Exelogo	Exelvision	Langage	2	F
Exelpoker	Electron Software	Jeu de cartes	2	B
Extensions Basic	Exelvision	Utilitaire	3	B
Extensions vocale	Exelvision	Utilitaire	4	B
Fixel	Minipuce	Utilitaire	3	B
Fixtab	Initiel	Utilitaire	3	B
Généalogie	Parallèles	Utilitaire	3	B
Geoméga le monde	Minipuce	Inutiliciel	1	B
Graphix	Minipuce	Module Imagix	1	A
Histoire de théâtre	Free game	Blot éducatif	4	B
Imagix	Exelvision	D A O	3	D
Initiation aux additions	Minipuce	Educatif	3	A
Introduction à l'Exelbasic	Initiel	Educatif	3	B
Introduction à l'Exelogo	Initiel	Educatif	1	B
Knowledge base	Initiel	Educatif	3	B
Kung Fu	Exelvision	Action	4	B
Microprocess	Exelvision	Educatif	4	B
Monopolic	Free game blot	Jeu de société	3	B
Musique	Parallèles	Educatif	3	B
Numbers and Words	Minipuce	Educatif	3	B
Pascal base	Free game blot	Utilitaire	3	B
Pindo	Minipuce	Arcade	5	B
Quizzy	Exelvision	Arcade	4	D
Romulus Rome et moi	Free game blot	Wargame	4	B
S.O.S. space	Minipuce	Simulation	5	C
Tank Attack	Exelvision	Arcade	4	B
Tour d'Europe	Initiel	Educatif	3	A
Verbes irréguliers	Minipuce	Educatif	3	A
Allemands	Minipuce	Simulation	4	B
Zeke	Minipuce	Simulation	4	B

MICRO STAR



Capitaine Menkar

Voici un petit jeu d'arcade tout à fait digne d'intérêt pour tous les possesseurs d'un EXL 100. Le but est simple : il faut détruire les météorites qui viennent vers vous, afin d'éviter la collision. Le graphisme est de très bonne facture, tout comme l'animation et la bande sonore. Un regret cependant : il est dommage que les décors ne soient pas plus variés. (Cartouche Exelvison).

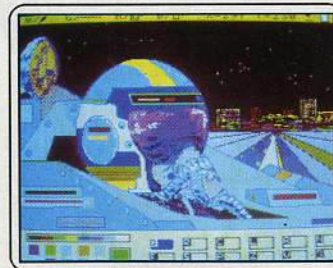
Type : arcade
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : D



Othello

Othello reversi, vous connaissez ? Hé bien, le voici sur EXL 100. Ce logiciel est de qualité, et il est très fort — malgré une certaine faiblesse aux points stratégiques, c'est-à-dire dans les coins. Mais, le nombre élevé d'aides m'amène à penser qu'il est plus destiné au joueur qui veut progresser, qu'à celui qui cherche un partenaire à provoquer en duel. (Cassette Initiel)

Type : réflexion
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : A (Tilt n° 25)



Exelpaint

Cet utilitaire ne manque pas de qualités, sa souplesse est très grande et son utilisation se révèle agréable. D'inspiration très Macintosh, il permet de dessiner en long, en large et en travers, grâce aux nombreuses options du genre : inversion, remplissage, tracé de formes, et autres. De plus, il permet l'utilisation de la souris. C'est bien agréable. (Cartouche Exelvison).

Type : utilitaire
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : c'est très variable !
Animation : ★★★★★
Bruitage : bip !
Prix : F

Neurone

Comprend deux jeux, un de lettres et un de chiffres, tous deux largement inspirés de l'émission « des chiffres et des lettres ». La partie chiffres est plus agréable que sa consœur, parce que cette dernière ne respecte pas exactement les règles de l'émission.



sion. Mais ce n'est pas catastrophique, et cela permet de se divertir agréablement, surtout en famille. (Cassette Minipuce).

Type : réflexion
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : B (Tilt n° 34)

Tennis

Ce programme, bien que d'un certain âge, conserve tout son charme : le graphisme et l'animation sont d'un très bon niveau. De plus, la bande sonore est de très grande qualité. L'arbitre annonce les scores et les avantages, on entend même les applaudis-



sements de la foule. C'est Roland Garros à la télé mais on n'est pas passif ! Cartouche Exelvison).

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

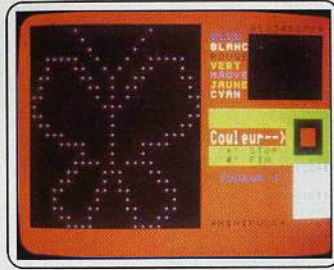
Wizard

Comme Vega X4, ce logiciel est inspiré par les Galaxians et autres space invaders qui firent fureur à une lointaine époque. Malgré cela, il reste dans le coup, grâce à un graphisme de bonne facture. De plus l'animation et le bruitage sont vraiment de



grande qualité, tout ceci fait un jeu qui ne manque pas d'attrait. En plus c'est rapide, rapide... (Cartouche Exelvison).

Type : arcade
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : D



Mnemologik

Ce logiciel est un apprentissage à la lecture rapide, et il est vraiment original. Le principe est simple : une figure apparaît, elle est constituée de petites cases colorées. Après un certain temps, cette figure disparaît. C'est alors qu'il faut essayer de la reconstituer en indiquant à quels endroits étaient les couleurs. Facile ? Essayez donc, pour voir ! (Cassette Minipuce).

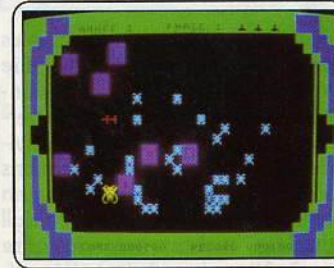
Type : éducatif
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : A



Ati 42

Ce programme est un simulateur de vol, et je dois vous dire que je n'aime pas ce genre de logiciel. C'est pourquoi, mon jugement n'en a que plus de valeur. J'ai trouvé ce programme pas mal, le graphisme est horrible, les commandes honnêtes, et j'ai été sensible au fait qu'il est possible de choisir son itinéraire. Alors, si vous aimez, c'est ce qu'il vous faut ! (Cassette Minipuce).

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



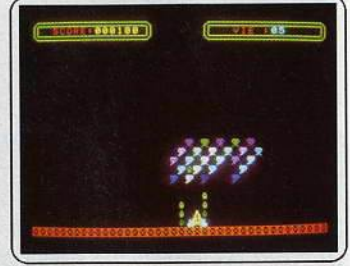
Virus

Est un jeu d'arcade qui n'est pas facile. L'écran est parsemé de petites bestioles qu'il faut abattre, et il faut le faire le plus rapidement possible : elles s'assemblent pour créer des êtres monstrueux, et dangereux, qu'il n'est pas évident de détruire — et comme ils veulent votre perte... La réalisation est de qualité relative, pourtant ce programme m'amuse. (Cartouche Exelvison).

Type : arcade
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : D

Vega X4

Ce programme est un jeu d'arcade inspiré des spaces invaders, bien connus des anciens de la micro. Malgré une réalisation honnête, ce logiciel ne peut faire oublier qu'il n'est qu'une énième version d'un soft qui était exemplaire. C'est pourquoi il appa-



raît comme un peu « faiblard », même vis-à-vis d'autres logiciels EXL. Mais il reste amusant ! (Cassette Minipuce).

Type : arcade
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : B (Tilt n° 35)



Meurtre à grande vitesse

Jeu d'aventure bien connu, ce programme n'attire que peu de commentaires. Si ce n'est que la réalisation est honnête, et le chargement un calvaire. Cette adaptation reste fidèle au modèle original : même lieu, intrigue identique, complexité réelle, sans

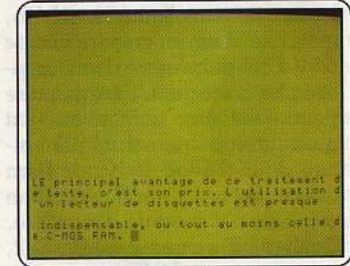


être une entrave au déroulement du jeu. Bref, tout y est, même les indices — lettre, petit mots, etc. (Cassette Cobra Soft).

Type : aventure
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : A

Fitext

Ce programme est un traitement de texte, il peut paraître bizarre qu'il soit présent dans la sélection Micro-Star, mais il le mérite. Il est très souple et permet les tabulations, insertions, duplications et même le centrage. De plus, l'utilisateur n'est jamais laissé



seul : un menu d'aide permet à tout moment de savoir quelle est la commande à utiliser. (Cassette Minipuce).

Type : utilitaire
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : B



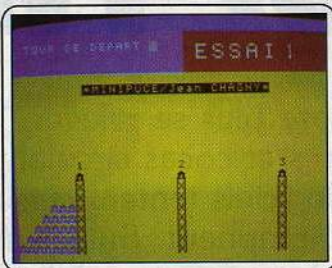
Golphabet

Ce programme est un éducatif, mais contrairement à beaucoup, il est relativement, bien fait. Le but du jeu est simple : il faut arriver à faire le parcours en un minimum de coups. Avant de jouer un coup, l'ordinateur demande une lettre, et il faut la trouver sur le clavier. Cela permet d'apprendre l'alphabet, mais aussi la disposition des touches du clavier. (Cassette Minipuce).

Type : éducatif
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : A

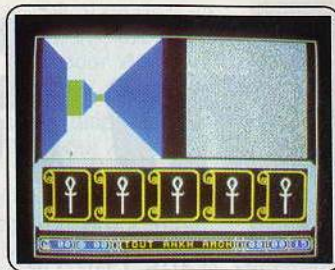
Tour de Hanoi

Ce logiciel, comme son nom l'indique, est un jeu de réflexion. Il est dommage que le graphisme soit sommaire, mais là n'est pas l'essentiel pour ce type de programme. Ce qui compte c'est la souplesse, et ce soft en a. Les commandes sont simples, et on peut



jouer à deux. Bref, loin de la vaine agitation des jeux d'arcade, ce programme permet de se divertir. (Cassette Minipuce).

Type : réflexion
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : A (Tilt n° 34)



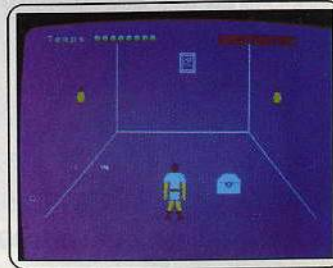
Le trésor de Tout Ankh Amon

Est un programme tout à fait divertissant, il faut trouver des objets à l'intérieur d'un labyrinthe. A droite de l'écran, un plan de celui-ci, il contient des balises indiquant la position des objets, ainsi que sa propre position. A gauche, une représentation trois dimensions de l'endroit où l'on se trouve. C'est assez classique, mais bien fait. (Cassette Parallèles).

Type : aventure
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : B

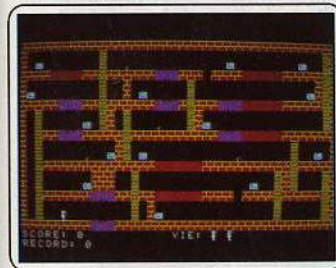
L'anneau de l'union

Après avoir triomphé de trois épreuves, vous pourrez partir en campagne afin de mener à bout votre mission. Elle est simple : vous devez empêcher le mal de se libérer, et de remplir sa tâche — c'est-à-dire dominer le monde par la tyrannie. Ce logi-



ciel est de bonne qualité : graphisme et animation corrects, son de qualité, et une aventure passionnante. (Cassette Initiel).

Type : aventure
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : B



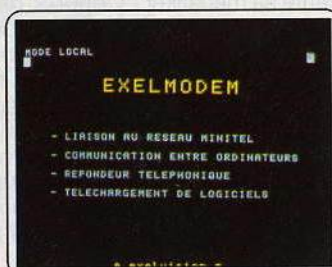
Robix

Ici, il faut essayer d'attraper des objets. Tout ceci se passe sur plusieurs étages, il faut faire très attention. Il y a des obstacles à franchir, et comme il sont incontournables... Le graphisme est un peu simple, mais il n'est pas désagréable. L'animation un peu lente, mais honnête, et la partie musicale de bonne facture. Un petit jeu, tout à fait honorable. (Cassette Vidéomatique).

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

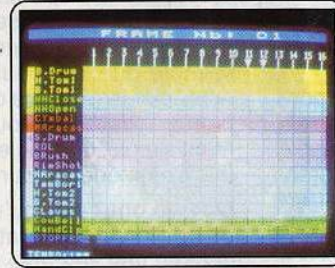
Exelmodem

A utiliser avec le modem, ce programme permet de faire une foule de choses. On peut se servir de l'EXL 100 comme Minitel intelligent, mais on peut aussi s'en servir comme répondeur téléphonique. De plus, il permet l'échange de données entre ordi-



nateurs, et le téléchargement. Un bon programme, mais qui gagnerait à être plus convivial. (Cartouche Exelvision).

Type : utilitaire
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : F



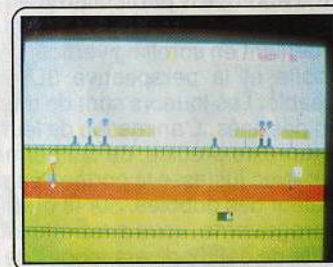
Exeldrums

Est réellement génial ! Il permet, à l'aide de l'extension, la création d'une batterie digitale. La souplesse du programme est excellente, très rapidement on se prend à programmer à un rythme d'enfer sans même avoir, ne serait-ce qu'une fois, à ouvrir le manuel. Si vous voulez mettre une batterie dans votre micro, vous savez ce qu'il vous reste à faire. (Cartouche Exelvision).

Type : utilitaire
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : poum, ta poum poum !
Prix : F

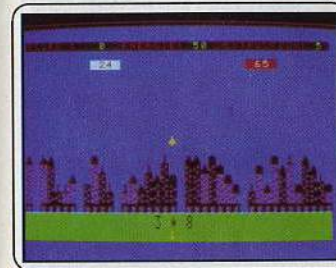
Golfachiffres

Identique à Golphabet, mais pour les chiffres. Le principe de jeu est le même que celui de son cousin, il possède des qualités similaires à celles de Golphabet. A savoir : graphismes honnêtes, animation de qualité, difficulté bien dosée. De plus, la synthèse



vocale de l'EXL 100 le rend, ainsi que son parent, attirant. C'est rare pour un éducatif. (Cassette Minipuce).

Type : éducatif
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : A



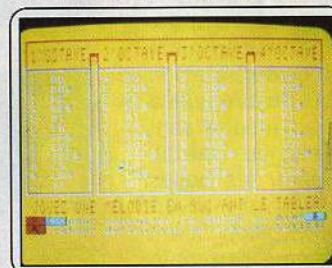
Initiation à la multiplication

Il permet d'initier les enfants à la multiplication, de façon amusante. Des fusées portent des chiffres, et c'est en les abattant, dans le bon ordre, que l'on obtient le résultat à l'opération posée. Evidemment, ceci n'est accessible qu'aux enfants connaissant déjà les rudiments de la multiplication, c'est pourquoi ce logiciel possède une partie initiation. (Cassette Minipuce).

Type : éducatif
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : A

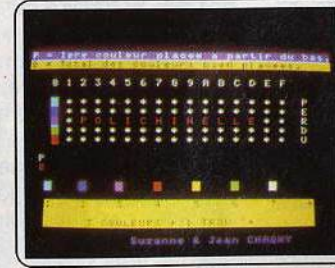
Remi

Ce logiciel permet d'utiliser les capacités musicales de l'EXL 100, ceci dans plusieurs buts. En tant qu'utilitaire, il vous permet de composer une mélodie afin de l'intégrer dans un programme. En tant que synthétiseur : il métamorphose l'EXL en un instru-



ment de musique. En tant qu'éducatif : il permet de se familiariser avec les notes. Quel programme ! (Cassette Minipuce).

Type : utilitaire
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : il dépend de vous
Prix : B



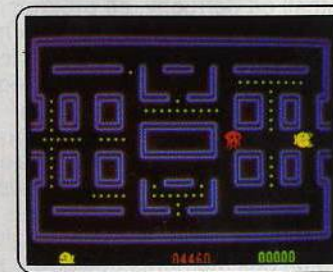
Polichinelle

Voici un master-mind ! Bien, maintenant que vous le savez, laissez-moi vous en dire plus. De présentation sommaire et austère, ce logiciel m'a permis de me rendre compte que ce jeu n'est pas si facile (on en apprend tous les jours). J'ai tout particulièrement apprécié les commandes : les flèches haut et bas, et les touches P et B. Bref, à vous de jouer. (Cassette Minipuce).

Type : réflexion
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : A

Guppy

Ce programme ressemble à un Pac Man, mais à la place de l'enzyme, nous trouvons un poisson, et des pieuvres remplacent les fantômes. Malgré un graphisme relativement pauvre, l'animation reste de qualité. En revanche, la bande sonore est assez



sommaire, ce qui est dommage car l'EXL est très bien équipé pour ce domaine. (Cartouche Exelvision).

Type : arcade
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : D



Team for two

Buuut ! Le gardien allongé dans l'herbe, n'ose plus se relever. Les poings crispés se détendent, les gorges se dénouent, bières et cocos circulent. Jouer vraiment devant l'écran, sans ses crampons ? Des logiciels tentent cet impossible pari... et réussissent. Les sports d'équipe triomphent. Suivez-moi : je suis une bande de joueurs à moi tout seul !

International basket-ball sous les acclamations d'un public enthousiaste, les deux équipes font leur entrée sur le terrain. Coup de sifflet, la balle s'élève dans les airs, suivie de près par l'élan vigoureux des deux athlètes. Les colosses dépassent tous les deux mètres, de quoi redonner courage à tous les joysticks !

Cette simulation sportive possède de nombreuses qualités. La présentation du terrain, tout d'abord, est particulièrement réussie. Celui-ci couvre une largeur de deux écrans qui défilent en scrolling vertical pour suivre la balle et la perspective 3D y est très agréable. Les joueurs sont de même assez bien dessinés. L'animation de leurs mouvements reste précise, ce qui permet de calculer avec justesse la portée des passes ou la valeur des dribbles. Sur le premier écran du programme, vous avez bien sûr la possibilité de définir divers modes de jeu. Seul contre l'ordinateur ou opposé à un second joystick, le premier cas vous laisse choisir entre neuf degrés, de difficulté croissante. Selon l'équipe choisie, la couleur des maillots vous permet de reconnaître les membres de l'équipe (à noter que, par soucis d'égalité, le programme met en place autant de joueurs de peau noire que de peau blanche, ce qui ne facilite guère la manœuvre...). Enfin, *International basket-ball* vous laisse le choix entre trois types distincts de règles.

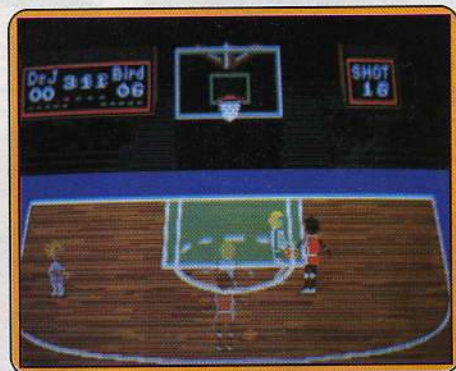
À l'inverse de bon nombre de logiciels de football ou de rugby, ce programme reste réaliste dans la compréhension même du jeu. La petite taille du terrain et le nombre restreint de joueurs (trois par équipe) ne laisse aucune place au doute. Chaque passe est étudiée et les plus complexes stratégies apparaissent clairement à l'écran. Dans le même ordre d'idée, on ne peut qu'admirer la gestion des joueurs « inactifs ». En effet, si vous n'agissez que sur l'un des membres de votre équipe, les autres ne vont pas pour autant se perdre en fond de terrain ou attendre sagement que la balle passe devant leurs yeux ! Tout en respectant les règles draconniennes du hors-jeu, l'ordinateur calcule pour vous (et pour lui-même) les meilleures positions, afin d'accentuer encore le réalisme de la partie.

Enfin, *International basket-ball* développe une ambiance à toute épreuve. Les classiques chuintements de la « foule-Commodore » sont ici remplacés par de subtils « clap-clap » du plus bel effet, et les rebonds de la balle servis par un bruitage exceptionnel ! Ajoutez à cela l'ombre savante du ballon sur le sol, idéale pour apprécier la distance des tirs, et vous comprendrez pourquoi, tout en restant relativement simple, ce logiciel mérite sa médaille ! (K7 Commodore pour C 64.) O.H

One on one : plus qu'un jeu d'arcade, *One on one* peut être pratiquement considéré comme une véritable simulation du jeu de basket. Une de ses particularités est qu'il ne représente pas l'affrontement de deux équipes, mais de deux hommes, le Dr J. et Larry Bird. L'écran ne représente donc plus, comme dans la plupart des jeux du même genre, la vue en coupe de la totalité du terrain, mais une vue de face d'une moitié de la surface de jeu, l'unique « panier » vous faisant face.

Le menu, très complet, vous donne la possibilité de choisir entre trois niveaux de difficulté et trois modes de jeu. La difficulté est établie suivant le système de jeu américain, c'est-à-dire qu'elle s'accroît suivant le choix de l'option « amateur », « université » ou « professionnel ». Ainsi, en mode amateur, vous pouvez pratiquement faire n'importe quoi, votre adversaire n'arrivera pas à vous prendre le ballon. En revanche en mode professionnel, vous devez protéger la balle de manière particulièrement efficace, car à la moindre erreur, c'est le point qui est marqué. Inutile de dire que la force et la précision de l'adversaire sont proportionnels à la difficulté du jeu. Très difficile également de récupérer les balles sous le panier, les rares fois où votre adversaire manque de marquer le point. Quant au mode de jeu, le programme permet le jeu en solitaire, l'ordinateur manipulant alors l'un des deux basketteurs, ou le jeu à deux (clavier et joystick en alternance). La durée du jeu peut se fixer par le temps (de deux à huit minutes par quatre-temps) ou par le score (premier à atteindre le nombre de points fixé). Enfin, la dernière option

concerne la possession de la balle après la marque : elle peut revenir au marqueur ou à l'adversaire. La simulation est poussée jusqu'à inclure les règles les plus importantes du jeu, telles que le « marché » ou le temps limité pour se débarrasser de la balle. La charge irrégulière est également sanctionnée, et si votre « smash » est un peu trop violent, l'arbitre apparaît pour vous en faire la remarque. Lorsqu'après maints efforts, on réussit un « panier », la foule en délire applaudit et si le programme juge que le tir est vraiment excellent (bras roulé, retourné, tir à mi-distance ou smash), il vous offre la répétition de l'action au ralenti. Une très bonne simulation où pour *Apple II* presque rien n'a été oublié, pas même le bruit de la balle rebondissant sur le terrain. *One on one* existe aussi pour l'*Amiga* où le jeu se déroule sensiblement de la même



International basket-ball, C 64



One on one, Apple

manière. Le graphisme, plus que moyen, est rattrapé par l'animation et les bruitages superbes. Les injonctions de l'arbitre et les

hurlements de la foule semblent repris d'un enregistrement « live ». On s'y croirait... (Disquette Electronic Arts pour Apple II, Amiga, Atari.) D.G

Basket-ball : une antiquité, disponible en cartouche datant de 1979 pour Atari 400 et Atari 800.

Si le bruitage primitif et le graphisme sans fioritures accusent l'âge du programme, l'animation de bon niveau met en valeur sa qualité essentielle : il se joue seul, à deux, trois, ou quatre, possibilités offertes par les quatre prises pour joystick de la machine. La partie se déroule



Basket-ball, Atari 400 et 800

entre deux ou quatre joueurs, un ou deux d'entre eux pouvant dépendre de la machine. Le programme conduit son équipe avec efficacité : pas question de s'endormir une seconde : les scores des parties de quatre minutes deviendraient vite astronomiques.

S'opposer à des partenaires humains reste bien plus drôle ! (Cart. Atari pour Atari 400 et 800.) D.S. ▶





Accrochez-vous : tous les coups sont permis !

Foot : les simulations sportives de football sont sans doute les plus répandues. Pour l'action et la stratégie, les deux pôles d'attraction principaux de tous ces logiciels, l'équilibre idéal se doit de mettre en place diverses options de choix d'équipes et de niveaux, sans pour autant porter préjudice à la vitalité de l'action.

Foot de Loriciels, aborde la partie par un menu simple mais relativement complet. Après avoir défini le nombre de joueurs (1 ou 2), vous établissez vous-même la puissance de chaque équipe et, plus précisément, la valeur de chacun des footballeurs. Une centaine de points sont ainsi répartis entre les cinq membres de l'équipe. Cette option, intéressante au premier abord, n'est guère mise en valeur dans la suite de la partie puisqu'il n'existe aucun moyen, pour les débutants, de reconnaître, sur le terrain, un avant-centre d'un arrière... La sélection du niveau est bien plus évidente. Graduée de un à cent, il s'agit ici de la vitalité globale de l'équipe, c'est-à-dire de sa maniabilité, de sa rigidité et de la puissance de ses tirs. Passons sur le choix du pays représenté pour déboucher tout de suite sur le terrain... Ce logiciel met en place un stade qui couvre trois écrans. A la suite d'une brève présentation des équipes (hymne national à la clef !), le coup d'envoi est donné. Tandis que vous entamez un dribble puissant, vos partenaires s'empressent de rejoindre la

ligne de touche... Curieuse manœuvre que ce face à face peu réaliste, la mise en place d'une stratégie n'en est que plus délicate ! Bien sûr, pour peu que vous shootiez dans le ballon, il est toujours possible que l'un de vos coéquipiers (le plus proche de la balle) reprenne le flambeau, mais cette gestion manque vraiment de réalisme. Le maniement des joueurs est, quand à lui, tout à fait convaincant. La balle soudée à vos pieds, le dribble est ici d'une incroyable facilité. Vous avez la possibilité d'avancer ou de tirer dans huit directions et, aux niveaux de jeu élevés, la rapidité de l'action est appréciable.

Au cours du jeu, vous allez provoquer des touches et corners. Malheureusement, il n'est possible de contrôler le renvoi de la balle que dans les premiers cas...

Pour peu que l'on s'accommode de ces quelques handicaps, ce programme fait preuve d'une qualité globale convenable. Son meilleur atout reste la souplesse du choix de niveau de jeu. A noter que ce choix reste possible dans le mode « deux joueurs », ce qui n'est pas le cas de la grande majorité des logiciels présentés ici. (Disquette Loriciels pour Amstrad) O.H

Five-a-side football : loin des règles essentielles du football, *Five-a-side* apporte avec lui une vitalité peu commune. Un jeu quasi ininterrompu, des prestations plus violentes que réalistes, c'est ici l'aspect ludique qui l'emporte. Seul contre l'ordinateur, vous affrontez une équipe de piètre envergure. Le terrain est vaste, les joueurs (six par équipe) sont servis par une animation rapide et convaincante. Première surprise, il n'existe sur ce stade aucune possibilité de touche ou de corner. Les limites du terrain renvoient la balle par rebonds puissants et, si la manœuvre semble peu conforme à la réalité, le jeu n'en tire que des avantages... En effet, l'action n'est vraiment interrompue que par les buts marqués. Pour le reste, tout est question de dribbles, de passes ou de shoots. Le programme vous permet de courir dans huit directions afin d'orienter au mieux vos actions. Le joueur qui manie la balle part sur l'avant. Mais inutile de vouloir dribbler l'adversaire... Si votre concurrent vous croise, il s'empare automatiquement de la balle et tout est à recommencer. La solution la plus sûre consiste donc à user de passes plutôt que de dribbles. Le contrôle est donné au joueur le plus proche de la balle et, pour peu que vous sachiez contrôler la vigueur de vos tirs, il devient possible d'établir une stratégie d'attaque...

Autre particularité de *Five-a-side*, l'absence remarquée d'arbitre sur le terrain, et pour cause... Crocs en jambe et coups de pied au tibia, tous les coups sont permis ! Ainsi, plutôt que de tenter le dribble ou la passe, il vous suffit de shooter dans les pieds de l'adversaire pour que ce dernier se retrouve par terre, vous laissant alors la possibilité d'avancer vers son but. Bien sûr, pour le mode « deux joueurs », la victoire appartient

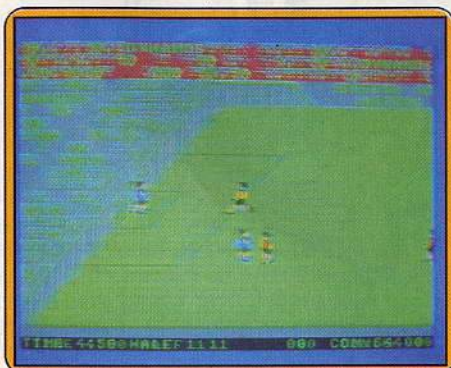
dra au plus rapide et tout conflit sera résolu au pénalty... C'est en effet une des options comprises par le programme. Dans ce dernier cas, l'écran de jeu laisse apparaître un gros plan des buts. Chaque équipe va tour à tour tenter sa chance contre le gardien adverse. Plongeons transversaux ou sauts-extensions, l'animation est ici particulièrement réaliste. *Five-a-side* propose dans son menu un entraînement sélectif aux pénaltis. Associé aux trois niveaux de difficulté présentés, il est possible de « travailler » son jeu pour affronter finalement le degré « expert ». Durant deux mi-temps de cinq minutes chacune, vous verrez qu'il n'est pas facile de venir à bout du *Commodore 64*... (K7 Anirog pour C 64.) O.H

Numéro 10 : logiciel d'un bon niveau sur *Thomson*. D'une certaine manière ce programme montre que les éditeurs commencent à se rendre compte que le marché des softs de jeu existe. Les derniers programmes pour les ordinateurs *Thomson* présentent une meilleure qualité.

Ce logiciel propose un graphisme très fin, les joueurs sont d'une seule couleur, certes, mais ils sont vraiment jolis. Les tribunes sont remplies de spectateurs, tous plus bariolés les uns que les autres, qu'il ne faut pas décevoir car s'ils sont mécontents ils vous laissent en plan et quittent le stade. Une telle qualité graphique étonne sur *Thomson*, aussi saluons la avec admiration. Les couleurs ne bavent pas trop, l'animation se révèle d'une qualité bien supérieure à celle qui est monnaie courante sur ces ordinateurs mais ce n'est pas encore par-

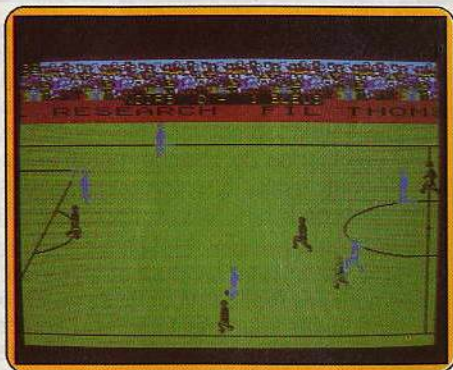


Foot, Amstrad



Five-a-side football, C 64





Numéro 10, Thomson



World cup carnival, CPC

fait. Le son reste, malgré tout, de mauvaise qualité. Le gros problème réside dans le fait que le joueur que l'on contrôle n'est pas différencié des autres : il est donc difficile de se situer, vu la grande rapidité du jeu (point non critiquable !). Nous voici donc en présence d'un programme de bonne facture sur Thomson. Avant d'en finir, sachez que ce programme est un jeu de football. (K7 FIL pour TO7, MO5 et TO9) M.B

World cup carnival : la coupe du monde de football 1986 sur ordinateur. En tout cas, le packaging de ce programme le présente

comme tel : c'est certainement pour cela que de nombreux accessoires sont livrés. Parmi ceux-ci, nous trouvons un écusson — pour faire un peu de pub —, une notice « historique » donnant plusieurs anecdotes à propos du football et, bien sûr, une notice explicative. Celle-ci présente les commandes du programme ainsi que ses fonctions, de façon

compréhensible. Le programme n'est malheureusement pas au même niveau que cette luxueuse présentation. Le graphisme n'est pas des meilleurs et l'animation est tout juste correcte. Les scrollings semblent avoir des problèmes : ils sont hésitants, et même laids. Petite musique d'ambiance presque inaudible à un niveau sonore moyen. Mais si vous désirez l'entendre en haussant le volume sonore, elle est recouverte par les bruitages (bruits de foule en délire). Ces reproches ne s'adressent qu'à la version Amstrad. Dommage car il aurait été simple de créer un logiciel de meilleure qualité, à condition d'y passer plus de temps... (K7 US Gold pour CPC, existe pour C 64/128 et Spectrum.) M.B ▶



Devenir manager multi-millionnaire grâce au loto sportif...



Football manager : il s'agit ici non pas d'une simulation d'une partie de football mais de la gestion d'une équipe. Vous commencez par choisir votre ville favorite parmi les soixante-quatre qui vous sont proposées. Si vous n'en trouvez aucune à votre goût, vous pouvez renommer l'une d'entre elles. Vous débutez votre carrière en quatrième division. Votre but est de progresser, mais aussi d'assurer une gestion saine du budget.

Après le tirage au sort, vous êtes informé du club que vous devez rencontrer. Vous prenez connaissance aussi des différents éléments indispensables pour la rencontre : énergie, moral, et valeur des deux équipes en défense, milieu de terrain et attaque. Si vous disposez de plus de onze joueurs, rien ne vous empêche de modifier la composition de votre équipe avant le match. La valeur des attaquants est bien sûr capitale, mais c'est grâce aux milieux de terrain que ceux-ci pourront trouver les occasions nécessaires. Quand à la défense, elle revêt elle aussi une grande importance car votre goal tout seul aurait bien du mal à parer à

tous les buts. Pendant le match, seules les occasions de but sont montrées. Suivant le résultat de la rencontre, vous progressez au classement ou au contraire régressez. Ceci a son importance car il est évident que bien peu de spectateurs viendront assister à une rencontre s'ils savent que votre équipe se fait systématiquement écraser. Les caisses resteraient alors bien vides et votre budget s'en ressentirait d'autant. Après chaque rencontre, on vous propose d'acheter un joueur d'un autre club pour compléter le vôtre. Cela vous permet de remplacer un ou plusieurs joueurs fatigués ou blessés et d'augmenter le niveau de votre camp. Prévoyez large car rien n'est plus difficile que d'être obligé de jouer tout un match avec seulement dix hommes. Vous êtes limité à seize joueurs et d'ailleurs votre budget ne vous permettrait pas de dépasser ce chiffre. Mais vous pouvez toujours revendre un des membres de votre équipe.

Si vous avez de gros ennuis de trésorerie, demandez donc un prêt à la banque, sans perdre de vue que les intérêts viendront en

déduction sur vos recettes. Vous verrez qu'il n'est guère facile de mener de front à la fois la conduite du budget et la promotion de l'équipe. Un jeu intéressant et servi par une animation qui vous plonge un peu dans l'ambiance de chaque match. (Cassette Additive, pour Spectrum, existe aussi pour Atari XL.) J.H

International soccer : on voit les joueurs entrer sur le terrain, en chair et en os, six, seulement par équipe. Vous avez pu choisir la couleur des maillots, et l'équipe adverse est dirigée par un partenaire humain ou par un des neuf niveaux de difficulté de la machine. Ce programme n'est pas un didacticiel honteux : « le foot en dix leçons ». Au contraire, les auteurs devaient avoir une idée très approximative des règles du jeu. Ce qui n'empêche pas des parties enjouées, à partir d'un niveau de difficulté moyen.

Aux niveaux les plus faibles, si le joueur humain fait la « grève du jeu », il verra l'équipe adverse courir vers le ballon, puis l'éviter de justesse pour ne pas traumatiser le débutant. Au moment où, puisque vous restez immobile, l'ordinateur ne peut pas vous prendre la balle, il fera courir le ravisseur en zig-zag, afin que vous ayez le temps de le rattraper, puis lui fera commettre le plus vite possible une touche. Aux niveaux supérieurs, vous affronterez des joueurs nerveux, rapides ayant la désagréable habitude de re-tirer au but immédiatement les ballons détournés par le goal. Celui-ci, commandé par le joystick, plonge droit sur la balle, à condition de partir au bon moment ! Les gagnants reçoivent la coupe sous les acclamations du public. (Coutouche Commodore pour Commodore 64.) D. S.

F.A. cup : vous dirigez dix équipes de la coupe de foot d'Angleterre. Et vous avez acquis une formation de manager en jouant au loto sportif. Pour vous, le foot présente plus de rapports avec la loterie nationale qu'avec un sport. Donc, vous choisissez vos équipes parmi les cent vingt-quatre clubs britanniques prétendant au trophée. Vous pouvez déterminer aussi leur stratégie : défensive, offensive ou équilibrée et demander des informations qui sont susceptibles d'améliorer (ou de couler) le moral de vos équipes. Moral bien fragile, à la merci du cauchemar de la femme du président du club qui a rêvé que l'équipe se faisait laminer, et qui coule avec l'eau de la lessive qui fait déteindre la couleur des maillots.

Et voilà le moment fort, les équipes entrent dans l'arène, vous avez droit à un tableau d'affichage avec un chrono et les scores des équipes. On peut heureusement accélérer le chrono. Sinon il ne nous reste qu'à boire en attendant ou parier sur l'issue du jeu ; on peut aussi inventer une manière conviviale et inédite de passer le temps puisque le jeu, permettant de constituer huit équipes, jusqu'à huit personnes ont la possibilité de « jouer » simultanément. Un



record pour des jeux informatiques ne nécessitant pas l'utilisation d'imposants réseaux d'ordinateurs professionnels connectés ! (Cassette Virgin pour Commodore 64 et 128.) D. S.

Touch down football : parler de cette cassette nous pose problème : de quels critères d'évaluation partons-nous ? Ce programme d'Electronic Arts repris par Ariolasoft traite du football américain. Personne, dans la rédaction de *Tilt* n'a joué à ce sport. Les règles du jeu se « sentent » certainement facilement pour qui y a joué avec une bande de copains et a regardé des dizaines de parties. Les assimiler à partir du bout de papier de vingt centimètres de long et de dix de large intitulé pompeusement « A guide to american football » revient à apprendre le chinois par correspondance : il faut s'accrocher pour comprendre. Mais, enfin, vous avez la cassette nous dira-t-on ! Justement ! Le programme a été conçu pour mettre en valeur les subtilités stratégiques du jeu.

Chaque manœuvre se commande à l'écran. Hélas, le graphisme et l'animation ont bénéficié de beaucoup moins d'attention, les petites silhouettes noires qui rampent sur l'écran évoquent pour les ignares plutôt un ballet de cafards sur un carrelage quand on allume la lumière que des souvenirs enthousiasmants. A quoi peut bien servir l'option du programme jouant contre lui-même, nous privant de toute possibilité d'intervention dans le déroulement des parties ? *Touch down football* présente des défauts évidents. Néanmoins est-il juste de critiquer durement un programme certainement bien conçu quand au réalisme de la stratégie simplement parce qu'on ne connaît pas les règles d'un jeu et qu'on a été élevé sur une rive de l'Atlantique plutôt que sur l'autre ? Ou doit-on insister sur des qualités qui ne seront pas perçues par 99 % des lecteurs et lectrices ? (Cassette Ariolasoft pour Commodore 64 et 128, existe pour IBM PC.) D. S.

World cup I et II : nous voici revenu au temps béni des consoles... La première version de ce logiciel a maintenant deux ans. Inutile d'en commenter les « qualités » graphiques. Notons simplement que l'animation met en place quelques très petits personnages aux mouvements saccadés et que le scrolling du terrain affiche des sauts d'images plus que désastreux.

World cup II est une version bien plus actuelle. Les joueurs ont atteint leur taille normale et l'ensemble du graphisme a repris de l'allure, sans être exceptionnel pour autant... Gradins remplis d'une foule nombreuse, filets dans les buts et perspectives du terrain, l'ambiance du programme reste tout à fait convenable. Vous commencez votre partie par le choix du nombre de joueurs ainsi que celui des pays représentés. *World cup* admet en effet huit joueurs qui s'affrontent en tournois successifs. Première particularité, le terrain défile en scrollings respectivement horizontal et vertical,

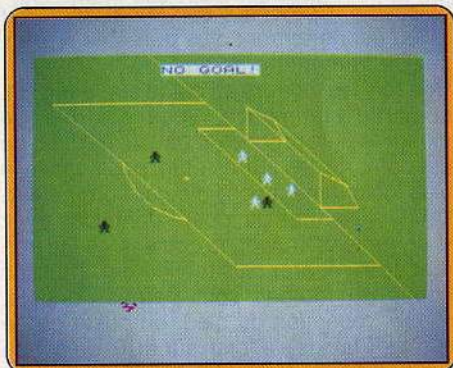
ce qui ne favorise guère la vision du jeu. En revanche, il est possible de sélectionner, au joystick, le joueur qui prend la balle en charge. Cette dernière manœuvre, inexistante dans la plupart des logiciels présentés vous permet de mettre au point de subtiles stratégies.

Côté animation, la course des joueurs, reste quelque peu saccadée et surtout, on retrouve malheureusement ici les sauts d'images de la première version. Autre particularité, le joueur porteur du ballon court sur le stade à la même vitesse que les autres participants. Il est de ce fait très difficile de reprendre la balle à l'adversaire, ci ce n'est en modifiant le contrôle des personnages et en conservant l'esprit d'équipe !

World cup ne respecte guère les règles principales du football. Pas de touches, encore moins de corners. A vous d'utiliser au maximum les subtils rebonds du ballon. Et pour ce qui est du bruitage, on ne peut

que regretter la douce musique qui accompagne la partie, musique ininterrompue, quelque peu lassante, qui ne participe en rien à l'ambiance sportive de l'action. Il vaudra mieux couper le son et se consacrer uniquement à votre joystick ! (Cassette Artic pour Amstrad existe également pour Commodore 64) O.H

Hires soccer : sept joueurs dans chaque camp, plus un gardien de but, *Hires soccer* est un jeu de football édité en 1980, mais constituant quand même une performance appréciable et restant toujours agréable à jouer. L'écran représente la vue de profil d'un véritable terrain avec rond central, limites du plan de jeu du goal, etc. Le graphisme est correct, et vous pouvez choisir entre un écran couleur ou monochrome. En revanche le bruitage laisse à désirer : un simple « beep » lors d'une passe et une musique à chaque but marqué. Le programme permet le jeu en solitaire, contre l'ordinateur, ainsi qu'à deux joueurs. Dans



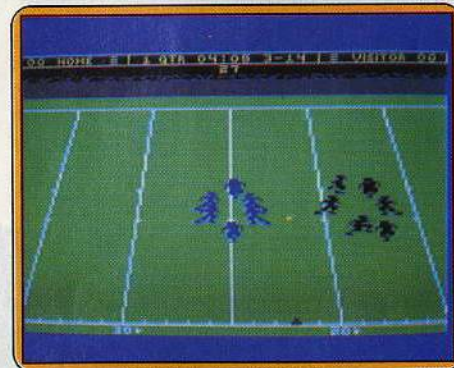
Football manager, Spectrum



International soccer, C 64



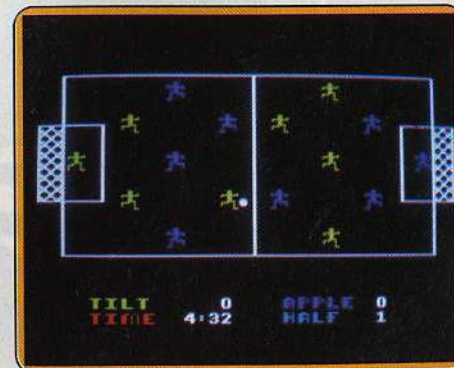
F.A. cup, C 64 et C 128



Touch down football, C 64



World cup, Amstrad



Hires soccer, Apple



Ne secouez pas l'ordinateur pour avoir une balle de plus !

ce dernier cas, des manettes de jeu et non un joystick s'avèrent indispensables ; en effet et c'est regrettable, *Hires soccer* ne permet pas la manipulation des joueurs au clavier. La durée de chaque mi-temps peut varier de une à quarante-cinq minutes. Les joueurs se manipulent à l'aide d'un paddle. Il y a trois attaquant, deux « demis », deux arrières, plus un goal. Lorsqu'un des huit footballeurs reçoit le ballon, celui-ci reste « accroché » à son pied. Le paddle sert alors à positionner le ballon par rapport au pied du joueur. Quand le bon angle a été choisi, une pression sur le bouton du paddle envoie la balle. Le jeu paraît difficile au premier abord, le paddle servant à la fois au choix de la direction des passes et au déplacement des joueurs, mais après quelques tâtonnements — et quelques buts encaissés — on se familiarise assez vite avec la manipulation des joueurs. Quelques reproches sont toutefois à faire. Tout d'abord, toutes les règles du jeu de football n'ont pas été intégrées ; il n'existe en effet aucun « hors jeu ». Ensuite, il n'est pas possible de dévoyer les joueurs de leur position, c'est-à-dire qu'un arrière restera toujours un arrière et ne pourra jamais permuter avec l'allier par exemple.

L'anti-jeu est sévèrement sanctionné : si un des joueurs garde la balle trop longtemps, l'arbitre siffle et le ballon passe dans l'autre camp. Trois niveaux de jeu ajoutent un plus au programme. Avec l'option « beginner », le ballon ne sort pas du terrain mais rebondit sur les bords, ce qui est très pratique lorsqu'on débute, en évitant la remise en jeu. Vous pouvez également choisir l'option « intermédiaire » avec laquelle le ballon n'est pas mis en « corner » ou en « sortie de

but », mais seulement en « touche ». Enfin, lorsque le maniement du paddle ne présentera plus de secret pour vous, vous essayerez l'option « advanced », qui donne accès à la véritable simulation.

En conclusion, un jeu tout à fait correct, agréable et attrayant, même si les règles du football ne sont pas toujours respectées et si l'autonomie des joueurs reste limitée. (Disquette On-line-Sierra pour Apple) D.G.

Match day : vous voici cette fois sur un terrain de football pour jouer seul contre l'ordinateur ou contre un partenaire humain. Vous choisissez la durée de la partie (de dix à quatre-vingt-dix minutes en temps réel), le nom des équipes en présence et la couleur de leur tenue. Si vous choisissez le mode entraînement, vous pouvez sélectionner l'une des trois forces du programme. Mais si vous optez pour la compétition, le niveau ira régulièrement croissant depuis les quarts de finale jusqu'à la finale, si toutefois vous y parvenez. Le jeu autorise tous les types de joysticks et le clavier est redéfinissable. Ce point a son importance car le jeu est nettement plus agréable à pratiquer à la manette de jeu.

Une fois les joueurs en place sur le terrain, la partie commence. Vous contrôlez le joueur le plus proche du ballon, gardien de but compris, les autres étant positionnés le plus logiquement possible par l'ordinateur. Les chaussettes du joueur dont vous avez le contrôle changent de couleur, ce qui permet de le repérer plus facilement. Tous les coups du football sont permis : dribble, passe, réception du pied, du buste ou de la tête, « tackle » et bien sûr arrêt de but du gardien. Le joueur courant balle au pied est un peu plus lent que celui que rien n'entrave. Ainsi vous risquez fort de vous



Match day, Amstrad

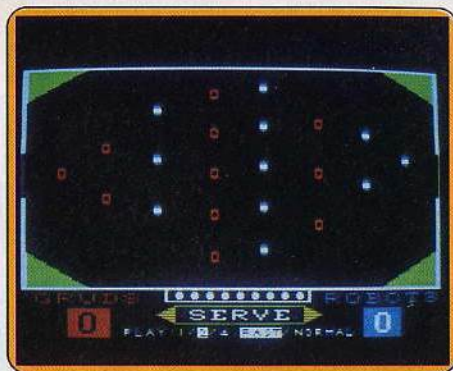
faire reprendre le ballon si vous décidez de jouer un jeu individuel. C'est au contraire dans le jeu d'équipe avec passes multiples que se trouve le salut. Ces passes, vous les effectuez au ras du sol ou au contraire en l'air. Certes les premières sont plus difficiles à contrôler ensuite, mais le risque de vous voir intercepter le ballon est moindre. Vous vous rendez compte cependant que même ainsi, il n'est pas du tout évident de marquer un but.

Le graphisme en relief est bien rendu et le scrolling agréable. L'animation est un peu lente mais cette lenteur ne gêne absolument pas le déroulement du jeu. Un bon football, déjà difficile à battre au niveau amateur. (Cassette Ocean, pour Spectrum, existe aussi pour Amstrad.) J.H





Football, TO 7/70



Foosball, Apple II



International rugby, Spectrum

Foosball : la détresse du gardien de but au moment du penalty s'exprime en français avec ce logiciel Nice Ideas. Le gardien de but a le choix entre seize mouvements pour détourner ou attraper le ballon. Ceci rend le joystick obligatoire, car devoir appuyer simultanément sur deux des touches du déplacement du curseur et sur la barre d'espacement du clavier (bizarrement organisé) du TO 7, pour parer au tir de l'adversaire vous plongera dans une angoisse sans fond. C'est du moins le charme de l'option « série de penalties », à laquelle on peut préférer un match de deux mi-temps de quarante-cinq minutes ou de quinze minutes seulement.

Le match oppose deux équipes complètes qui respectent scrupuleusement les règles du jeu. La grande lisibilité de la partie, qui fait afficher corner, touche, penalty, hors-jeu, but chaque fois que nécessaire, permet d'apprendre à arbitrer. Chaque équipe est représentée par des silhouettes de sa couleur, seul le joueur que vous guidez est mauve. Il sprinte dans toutes les directions, fait des passes ou des tirs puissants, à ras de terre ou en hauteur. Il sait même faire des têtes, ou demander qu'un autre joueur (de son équipe) lui fasse une passe. Vous pouvez prendre le contrôle des autres joueurs de votre équipe.

Hélas, pendant un match, le gardien de but est exclusivement dirigé par l'ordinateur. Et celui-ci sera obligatoirement votre adversaire. On comprend qu'il lui soit plus facile d'avoir à tenir compte seulement d'une intervention extérieure au programme, car la gestion des autres joueurs est remarquable de vivacité, mais si vous oubliez complètement de jouer, une partie animée n'en continuera pas moins à se dérouler : c'est à se demander combien pèse l'action d'un seul joueur au sein d'une partie ? (Cassette Nice Ideas/MCC pour TO7/70 et M.S.X.) D. S.

Foosball : une idée originale que l'on s'attendrait à trouver plutôt dans les cafés que sur les consoles d'ordinateurs. En effet, *Foosball* est un jeu de babyfoot. Deux équipes s'affrontent, les Gruds et les Robots. Le maniement des joueurs (plus exactement celui des barres qui figurent les joueurs) est en théorie très simple. L'ordinateur ayant engagé, entendez par là qu'il met la balle en jeu, les adversaires mani-

pulent leurs joueurs au moyen des manettes de jeu. Une pression sur le bouton du paddle « relève » les protagonistes, le relâchement de la pression les fait « redescendre », permettant les tirs.

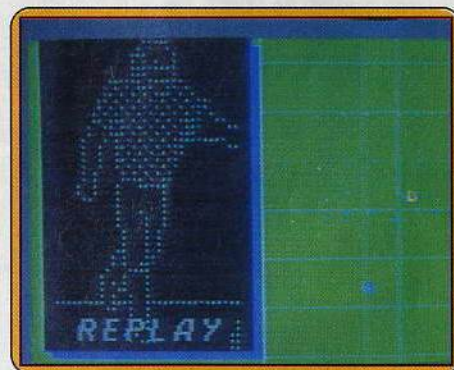
Le programme offre la possibilité de jouer en solitaire, la victoire s'avérant alors particulièrement difficile, ou bien à deux. Il est également possible de sélectionner une option permettant la manipulation séparée des quatre groupes de joueurs (gardien de but, arrières, demis et avants) mais le jeu requiert alors un coup d'œil et des réflexes hors du commun.

De même, la vitesse de la balle pouvant être choisie, il est conseillé de prendre la plus lente, au moins au départ. Rien ni personne n'étant parfait, *Foosball* comporte quelques lacunes, dont la principale est l'impossibilité de bloquer la balle. Il s'ensuit que la « pissette » (fait de marquer en tirant avec le joueur avant-droit); et les « reprises » sont autorisées. De plus, il est possible (et cela ne compte pas deux points pour la balle suivante) de marquer le but en utilisant les « demis », ce qui est très grave vous diront tous les « pro » du babyfoot. Enfin, comme il n'y a que neuf balles dans le jeu (pas question de remuer l'ordinateur, il n'en sortira pas plus), lorsqu'un adversaire possède plus de quatre points d'avance, le jeu s'arrête. Que reste-t-il du plaisir de « se battre jusqu'au bout » ? En dehors de ceci, le graphisme est correct et le bruitage moyen. Un regret cependant, il aurait été agréable d'entendre le célèbre « klong » retentissant de la balle qui heurte le fond des buts, comme sur notre vieux babyfoot de café. Pour conclure, un jeu intéressant malgré quelques imperfections, difficile et à déconseiller aux débutants. (Disquette Sirius Software pour Apple II.) D.G.

International rugby : c'est sur un terrain de rugby que vous allez maintenant vous mesurer avec l'ordinateur ou avec vos amis. Vous choisissez au départ de représenter l'un des pays participants au tournoi des cinq nations. Après avoir sélectionné l'un des deux niveaux possibles, le jeu commence.

Comme à l'accoutumée, vous ne contrôlez que le joueur se trouvant le plus près du ballon ovale (il change alors totalement de couleur pour mieux se faire repérer), les autres étant temporairement guidés par le pro-

gramme. La plupart des figures de rugby sont offertes : passe, drop, mêlée, transformation. Cependant, une fois en possession du ballon, les joueurs adverses auront bien du mal à vous intercepter pour peu que vous zigzaguez en conséquence. Si cependant ils parviennent à vous coincer, c'est le moment de penser à la passe, en retrait bien entendu. Si vous marquez un essai, tentez la transformation. Mais n'oubliez surtout pas de tenir compte des effets du vent si vous voulez que le ballon passe entre les poteaux. Le graphisme en trois dimensions est agréable et l'animation correcte et assez rapide. Un bon jeu, un peu trop facile cependant. (Cassette Artic, pour Spectrum avec une notice traduite en français.) J.H.



Super bowl, C 64

Super bowl : pour quitter le ballon rond traditionnel, vous voici fin prêt à revêtir le lourd équipement des joueurs de football américain. Réservé aux adeptes de la stratégie, *Super bowl* vous propose de combattre la fameuse équipe de Chicago sur la pelouse du New Orleans Stadium. Un match où il faut avant tout savoir réfléchir... Ce logiciel possède deux aspects différents. Le terrain de jeu, tout d'abord, est représenté par un scrolling vertical et ne montre, en guise de joueurs, qu'une série de petits points colorés... Décevant au premier abord, le réalisme de l'action est en fait réhaussé par la partie gauche de l'écran. Là, une fenêtre spéciale est réservée aux « gros plans » de l'action et aux choix des différentes options. Plus intellectuel que viril, ce match nécessite surtout que l'on assimile rapidement la copieuse notice de règles. Il est ici question de jongler avec les



Patinage et castagne : moi, j'aime les marrons glacés...

diverses techniques d'attaque et de défense, de sélectionner le mode de jeu principal (individuel, passes courtes, passes longues, etc.) pour enfin déclencher le coup d'envoi.

Première passe, l'adversaire plaque votre joueur. L'action n'a duré que quelques secondes, bien suffisamment cependant pour comprendre la complexité du jeu ! Soucieux de respecter les règles officielles, l'ordinateur tient compte de chaque passe pour vous en communiquer ensuite le ralenti à l'écran. Si l'animation de ces séquences est excellente, ces très nombreuses interruptions brisent parfois la logique de l'action. En effet, avant la remise en jeu du ballon, vous devez encore définir une nouvelle stratégie... Et même si vous désirez reprendre la partie sans modifier votre tactique, il faut nécessairement repasser par quelques menus auxiliaires !

Pour conclure, *Super bowl* aurait peut-être mieux fait de diversifier l'action, ou du moins de minimiser l'emploi des menus de sélection. Le réalisme, impressionnant en ce qui concerne les règles et la stratégie, reste subjectif au plus fort du jeu, c'est-à-

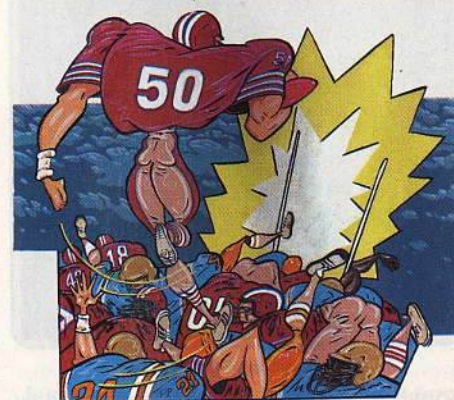
dire quand il s'agit de lutter sur le terrain... Pour oublier les logiciels cent pour cent action, on semble être ici tombé dans l'excès inverse.

Mais l'idée reste à suivre... (Cassette Ocean pour Commodore 64) O.H

Slapshot : une crosse dans la main droite, un casque sur la tête et plus de résolution qu'un taureau, vous voici immobile sur la ligne du milieu de terrain. Coup de sifflet et applaudissement du public, place au patinage et à la castagne !

Le hockey sur glace n'est pas un des sports les plus développés en micro-informatique ludique. Et pourtant... s'il est un terrain propice à l'action, c'est bien celui de ce stade gelé ! Côté graphisme, tout d'abord, on retrouve ici un réalisme appréciable. Le palet glisse sur le sol, rebondit sur les parois et le maniement des joueurs est servi par une animation aguçante. Vous contrôlez une équipe de quatre participants. Sur ce terrain qui couvre environ trois écrans, la mise en jeu vous permet très vite de saisir le palet et de patiner vers les buts adverses.

L'ordinateur est un joueur de piètre envergure. L'opposition qu'il met en œuvre ne semble pas s'appuyer sur une quelconque stratégie. Profitez-en pour étudier les différentes possibilités de tir qui vous sont



Slapshot, C 64

offertes. Contrôlé au joystick, le joueur peut se déplacer dans huit directions. Pour le maniement de la crosse, il est possible de tirer plus ou moins fort selon que l'on reste immobile ou non. Mais gare aux coups-francs... Le hockey est un sport violent et, s'il vous arrive de frapper votre adversaire, la remise en jeu se fera aux abords de vos buts !

Ce logiciel reste très simple. Pas de choix d'équipe, aucune stratégie pré-programmée, il s'agit avant tout de manier le joystick en virtuose. L'action y gagne en vitalité. Après quelques parties d'entraînement contre l'ordinateur, le jeu prend tout son intérêt dans le mode « deux joueurs ». Il subsiste cependant quelques petits défauts à l'ensemble. Il est par exemple impossible de passer derrière les buts (ceux qui tentent la manœuvre se retrouvent bloqués...) et l'on aurait fortement apprécié un contrôle sélectif du joueur manié par le joystick. La seule stratégie qui se développe au fil de l'action se résume dans le bien-fondé de vos passes. Fort heureusement, cette simplicité s'avère vite pleine d'humour et d'entrain et suffit largement à combler les moindres désirs des acharnés du joystick ! (Cassette Anirog pour C 64, existe pour Amstrad.) O.H

World series baseball : répartis sur le « champ extérieur » et le « diamant », les



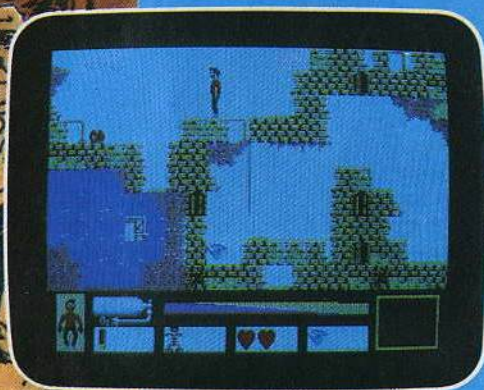
Foncez dans l'Aventure...

JAMES DEBUG dans LE MYSTERE DE L'ILE PERDUE.

NOUVEAU
UNE SUPER
PRODUCTION
D'AVENTURE
ET D'ACTION.

Avec ou sans manettes
de jeux.

- K7 - Disquette
- QDD
- Disponible sur :
- THOMSON
- AMSTRAD CPC 464,
CPC 664, CPC 6128
- A paraître sur
compatibles PC.



Une grande puissance implante un centre stratégique informatique dans une île perdue du Pacifique.

Suite à un incident majeur, un déversement massif de programmes "buggés" envahit les centres serveurs de la planète; les preuves et témoins de cet événement sont aussitôt éliminés.

JAMES DEBUG, notre nouvel héros, est envoyé sur place. Le matin du 8 avril 1989, il pose le pied sur l'île Raiwawae et rencontre l'unique survivant, l'inquiétant mage Uapou...

COKTEL VISION

25 rue Michelet 92100 BOULOGNE
(1) 46.04.70.85

Chez votre revendeur ou directement à COKTEL VISION; je désire recevoir James Debug :

En K7 MO5-MO6, TO7-TO8 : 180 F ☐ - Disk TO9, TO9+ : 230 F ☐ - QDD : 210 F ☐ -
K7 Amstrad : 160 F ☐ - Disk : 210 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

Distribué
par
P.C.V.



La chaude ambiance des foules en délire... 927 morts !



World series baseball, C 64, Spectrum



Hardball, C 64

neuf joueurs de l'équipe britannique attendent le coup d'envoi. Au son des applaudissements et de l'hymne national de chacun des pays représentés, la première balle fend l'air, renvoyée aussitôt d'un coup de batte puissant... Le baseball est un sport peu connu en France. Si ce logiciel en respecte scrupuleusement les règles, le joueur novice aura tout intérêt à consulter, en plus de la notice (en anglais), un manuel à ce sujet.

Le premier menu de sélection vous permet de choisir le nombre de joueurs (un ou deux) ainsi que la couleur des maillots de chaque équipe. Pour le reste, tout est affaire de joystick ! Tour à tour « batteur » et « attrapeur », vous affrontez dans un premier temps un excellent joueur, l'ordinateur... Ce dernier ne vous offre qu'un unique niveau de difficulté pour un combat des plus difficiles. Disposé en 3D, le terrain apparaît dans son entier, surmonté au fond du stade par un écran géant. Cette fenêtre permet de visualiser les actions spécifiques telles le lancer de la balle ou la frappe du batteur. Le maniement du joystick est assez délicat. Selon la position du manche, vous choisissez votre angle de tir, ainsi que sa direction. L'équipe dont c'est la tournée parcourt les quatre bases du « diamant » après chaque lancer. Selon la règle officielle, il est alors possible de toucher un coureur dans sa course ou de devancer son élan en ren-

voyant la balle sur la base qu'il tente de rejoindre. La partie, servie par un graphisme précis, permet à l'équipe adverse de lutter avec efficacité. Le contrôle est donné au joueur le plus proche de la balle et les passes, commandées au joystick, sont d'une grande précision.

L'animation graphique de *World series baseball* est assez remarquable. Le contexte du match, est précisé par la chaude ambiance d'une foule en délire, les drapeaux qui flottent au vent ou encore les publicités qui défilent parfois sur l'écran géant. En ce qui concerne les joueurs, leur petite taille ne pose aucun problème. La course est souple, les lancers et rattrapages précis et l'ombre de chacun accentue le réalisme de l'action. Pour les amateurs de spectacle, n'oublions pas les charmantes majorettes qui défilent avant la mise en jeu pour encourager leur équipe !

Si ce programme n'est pas d'abord très facile (pas de choix de niveau pour la partie contre l'ordinateur), le réalisme de l'animation et le respect des règles du baseball sont particulièrement intéressantes.

Un logiciel qui sait tenir ses joueurs en haleine ! (Cassette Imagine pour *Commodore 64*, existe pour *Spectrum*) O.H

Hardball : « L'objectif du baseball est qu'une équipe obtienne davantage de points que l'autre à la fin. » Voilà les premières lignes de la notice (française !!). C'est clair, net, précis et plutôt encourageant par rapport au reste. Suit une explication des différentes bases du terrain et des multiples finesses du jeu. Les programmeurs d'Accolade, fidèles à leur tradition n'ont pas lésiné sur la complexité et le réalisme, faisant montre d'une conscience professionnelle exagérée. Résultat du travail : une simulation de baseball réservée exclusivement aux connaisseurs. Les autres jetteront l'éponge dès le choix des équipes et des batteurs. Le module suivant développe les décisions du manager : substitution ou déplacement des joueurs sur les bases, tactique des batteurs...

Le match peut enfin commencer, quelques jours plus tard, avec le lanceur. Là encore, huit types de trajectoires alternent. Suivant l'endroit où atterrit la balle et si elle est rattrapée ou non par l'équipe adverse, le jeu



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



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



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

Pour **5.990 F** offrez-vous

- Le **TO8**, un micro de **256 Ko** de mémoire vive extensible à 512 Ko, avec son basic 512 Microsoft R hautes performances, ses 8 modes d'affichage 40-80 colonnes et sa palette de 4.096 couleurs.
 - Le lecteur de disquettes 3,5" double face / double intensité d'une capacité de 640 Ko formatés.
 - Le moniteur couleur 36 cm haute définition, de 2.000 caractères.
- Dès maintenant, le **TO8** dispose de toute une gamme d'extensions et de périphériques, sans oublier la plus importante bibliothèque de logiciels en français. Logique, c'est un **THOMSON**.

THOMSON 
MICRO-INFORMATIQUE

**DONNEZ-VOUS UNE CHANCE
SUPPLÉMENTAIRE DE RÉUSSIR.**

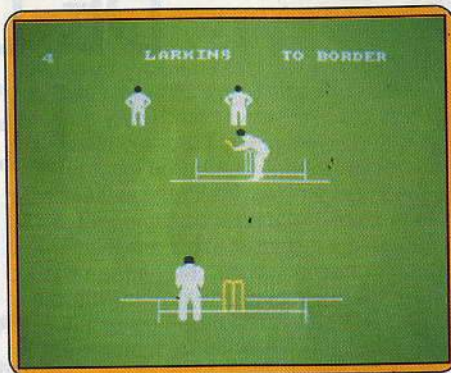


Frappez la balle, pas la tête du lanceur.

se poursuit sur le terrain. Dans un sens le logiciel est parfait, les graphismes sont de qualité, l'animation réussie et le nombre d'actions proposées, impressionnant. Un seul problème : l'accessibilité quasi nulle. La sélection des innombrables paramètres prend le pas sur l'action. La notice est fouillée et feuillue pour ne pas dire touffue. L'aspect ludique apparaît sans doute après plusieurs mois d'apprentissage. (Cassette Accolade pour C 64). N.M

Test cricket : le cricket n'est pas un jeu très connu en France. Aussi allons-nous commencer par vous donner un aperçu des règles car celles-ci ne sont pas rappelées dans la notice. Le jeu consiste à défendre, à l'aide d'une batte en bois, les guichets contre l'attaque d'un lanceur qui envoie une balle. Les deux batteurs (défenseurs) sont

les seuls de leur équipe sur le terrain. Lorsque le défenseur réussit à intercepter la balle, les dix joueurs de l'équipe adverse tentent de la saisir au vol. Pendant le temps mis par eux pour la récupérer,



Test cricket, C 64

le batteur marque des points en courant d'un guichet à l'autre. Puis c'est au tour de l'équipe adverse de défendre les guichets.

Dans ce jeu, vous pouvez choisir d'affronter un partenaire humain ou l'ordinateur. Après avoir décidé des modalités du match et de votre camp, le jeu commence. Il se déroule au choix en mode simulation ou en mode arcade et cela tant pour le batteur que pour le tireur. Dans le premier cas, vous ne ferez que modifier la stratégie des joueurs en leur donnant un jeu plus ou moins agressif. En mode arcade, en revanche, vous devez contrôler votre joueur plus complètement. Ainsi le batteur doit frapper la balle au bon moment s'il ne veut pas entendre le bruit du guichet qui se détériore. Quand au lanceur, vous lui faites attaquer d'un côté ou de l'autre et augmenter sensiblement la force du lancer en agitant le joystick le plus rapidement possible. Bien que ce programme soit assez bien réalisé, l'adaptation sur micro-ordinateur du jeu de cricket n'a pas réussi à nous enthousiasmer car le jeu est beaucoup trop long et trop répétitif. (Cassette Audiogenic, pour Spectrum, existe aussi pour C 64.) J.H

22 logiciels de sport d'équipe au tilloscope

LOGICIEL	SUPPORT	MARQUE	ORDI- NATEUR	AUTRES VERSIONS	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	DIFFICULTÉ	NOMBRE DE JOUEURS	RESPECT DES RÈGLES	INTÉRÊT DE L'ACTION	INTÉRÊT STRATÉGIQUE	CLARTÉ DE LA NOTICE	PRIX	PARU DANS TILT
BASKET BALL	Cart.	Atari	Atari 400 et 800	—	***	***	*	***	1 à 4	**	****	**	****	B	
F. A. CUP (Foot)	K7	Virgin	C 64/128	—	*	—	—	*	1 à 8	**	*	*	*****	A	
FIVE A SIDE (Foot)	K7	Anirog	C 64	—	***	***	***	**	1 à 2	**	****	**	*** (A)	A	24
FOOSBALL (Babyfoot)	Disquette	Sirius Software	Apple II	—	****	***	**	*****	1 à 2	***	***	**	***		
FOOT	Disquette	Loriciels	Amst.	—	***	***	***	***	1 à 2	***	****	**	—	C	
FOOTBALL	K7	Nice Ideas/ MCC	TO7/70	MSX	***	*****	*	***	1	*****	****	***	*****	B	28
FOOTBALL MANAGER	K7	Additive	Spect.	—	****	****	***	****	1	—	****	****	*****	A	
HARDBALL (Baseball)	K7	Accolade	C 64	—	****	*****	***	*****	1 à 2	*****	***	***	*	B	
HIRES SOCCER	Disquette	On Line Sierra	Apple II	—	****	**	**	*****	1 à 2	**	*****	*****	***		
INTERNATIONAL BASKET-BALL	K7	Commodore	C 64	—	****	****	*****	***	1 à 2	****	****	****	***	A	27
INTERNATIONAL RUGBY	K7	Artic	Spect.	—	****	***	***	**	1	***	***	***	**	A	30
INTERNATIONAL SOCCER	Cart.	Commodore	C 64	—	****	*****	****	***	1 à 2	**	****	***	*****	C	
MATCH DAY	K7	Ocean	Spect.	—	****	****	***	*****	1 à 8	*****	*****	*****	*****	A	21
N° 10 (Foot)	K7	Fil	TO7 MO5	TO9	****	****	*****	****	6	*****	***	***	*****	B	28
ONE ON ONE (Basket-ball)	Disquette	Electronic Arts	Amiga	Atari Apple II	**	*****	*** ***	****	1 à 2	*****	*****	***	***	E	32
SUPER BOWL (Foot américain)	K7	Ocean	C 64	—	***	****	**	*****	1 à 2	*****	**	*****	**	B	32
SLAPSHOT (Hockey/glace)	K7	Anirog	C 64	Amst.	***	****	**	***	1 à 2	***	*****	***	***	B	
TEST CRICKET	K7	Audiogenic	Spect.	—	****	****	***	***	1	**	**	**	**	A	28
TOUCH DOWN (Foot américain)	K7	Ariolasoft	C 64/128	IBM PC	**	**	**	****	1 à 2	*** ***	***	***	*****	B/C (disq)	34
WORLD CUP 1 ET 2 (Foot)	K7	Artic	Amst.	C 64	***	***	**	***	1 à 8	**	***	***	***	A	16/ 17
WORLD CUP CARNIVAL (Foot)	K7	US Gold	CPC	C 64/128 Spect.	***	***	*	**	1 à 7	***	***	***	*****	B	
WORLD SERIES (Baseball)	K7	Imagine	C 64	Spect.	***	****	***	*****	1 ou 2	*****	***	***	***	B	24



ROBOTARM

- 5 axes ● 5 moteurs ● 3 accessoires de saisies ●

Se manipule grâce à de simples poignées de jeux : version SVI 2000 A ou programmable par ordinateur MSX à l'aide d'un programme approprié « ROGO » et d'une interface spéciale : version SVI 2000 B.

PRIX PUBLIC INDICATIF AU 01.09.86

SVI 2000 A avec poignées : 680 F TTC

SVI 2000 B avec interfaces* : 950 F TTC

*(interface pour autre ordinateur en préparation).

MXTELX

- Transformez votre ordinateur MSX en serveur en le connectant simplement sur Minitel.
- Connectez-vous sur les réseaux et explorez le monde de la télématique.
- Grâce au puissant programme MXTELX et son connecteur spécial.

PRIX PUBLIC INDICATIF AU 01.09.86 : 590 F TTC.



SVI-111

Jetez votre ancienne poignée, le Quickshot 2 Turbo est là !

- Micro switch
- Tir automatique
- Compatible tout ordinateur

**PRIX PUBLIC INDICATIF
AU 01.09.86 : 249 F TTC.**

CLIQUER N'EST PAS JOUER SAUF AVEC SPECTRAVIDEO

CLIQUEZ EN PRO :

- Souris à microprocesseur et horloge interne pour MSX, IBM et compatible.

PRIX PUBLIC INDICATIF AU 01.09.86 : pour MSX 520 F TTC - pour IBM 620 F TTC.

JOUEZ EN PRO : SVI 110P

- Poignée à potentiomètre linéaire - réglage en X et Y - Micro switch.
- 2 vitesses de tir automatique - inverseur pour droitier ou gaucher.
- Pour MSX 16 bits, IBM et compatible.

PRIX PUBLIC INDICATIF AU 01.09.86 : 280 F TTC.



CHALLENGE

Des p'tits trous toujours des p'tits trous

Si le mot « club » ne vous évoque qu'un lieu de perdition nocturne, lisez avec curiosité ce qui suit. Vous abandonnerez sans difficulté l'atmosphère enfumée des discothèques pour le bonheur de longues promenades bucoliques le long de rivières sinueuses.

Mettez un joystick dans votre caddy et partez fouler le « green »...

Mean 18 : disons-le tout net : ceux qui pensent que le golf n'est qu'un jeu d'adresse dont la teneur se résume à l'envoi d'une balle dans des trous n'ont qu'à aller jouer au billard américain ! Réduire le golf à cela serait en trahir l'esprit. Il s'agit avant tout d'un sport de plein-air dont les règles servent de prétexte à de longues promenades dans la verdure. Cette dimension bucolique, tout à fait essentielle, est aussi la plus difficile à recréer dans un jeu informatique. C'est aujourd'hui chose faite grâce à *Mean 18* : soleil d'été, végétation luxuriante, rivières sinueuses... pour un peu on sentirait presque l'odeur des foins fraîchement coupés ! Pour apprécier toute la beauté des paysages, servie par un excellent graphisme en trois dimensions, il vous suffit de vous retourner comme vous le feriez dans la réalité. Ce programme vous donne une vision panoramique des lieux. On ne résiste pas à la tentation d'envoyer la balle dans la direction opposée au trou afin d'explorer l'univers du logiciel jusqu'à ses limites. Toutes les commandes sont actionnées par la souris. Quatorze clubs vous sont proposés, à vous de faire votre choix en fonction de la distance de tir nécessaire. Le « swing » se déroule en trois temps : début du mouvement, amorce de la descente du club et dosage de la force de frappe (visualisée à l'écran grâce à une jauge), contrôle du



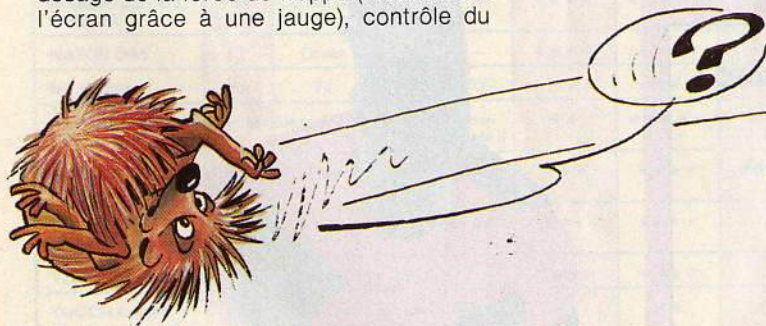
Un excellent graphisme haut en couleurs

« snap » (déviation de la balle vers la droite ou vers la gauche). Tout cela n'est pas sans rappeler *Leader board*, avec peut-être un peu moins de réalisme en ce qui concerne les mouvements du joueur et de la balle ainsi que le bruitage. Chose curieuse, l'approche d'un trou vous contraindra à changer de point de vue et à abandonner la vision enchanteresse et colorée du paysage pour une vue de dessus nettement plus banale. La lenteur dans la succession des scènes, juste contrepartie de la richesse du graphisme, pourrait mettre la patience de certains à l'épreuve.

Qu'importe puisque dans la réalité, le rythme du jeu est aussi ponctué de temps morts ! Le souci de réalisme est poussé à l'extrême. S'il n'est tenu aucun compte des brises et bourrasques éventuelles qui peuvent se manifester dans des conditions réelles de jeu, la nature du terrain constitue en revanche un paramètre supplémentaire à considérer lors de la frappe de la balle. Signalons enfin que le plan du « trou », agrémenté du tracé des trajectoires correspondant aux tirs antérieurs, peut être affiché à tout moment.

Les conditions de jeu sont à déterminer en début de partie. Les possibilités de choix sont variées. Les quatre courses présentes sur les deux disquettes du logiciel peuvent être disputées par un maximum de quatre joueurs, selon deux niveaux de difficulté. Plusieurs types de scores (medal play, match et best ball) peuvent être sélectionnés. Trois types d'entraînement sont possibles... Vous pouvez en outre sauver et reprendre des parties.

S'ajoute à ce jeu déjà extrêmement complet et bien réalisé un programme de modification et de création de parcours. Il s'agit là d'un véritable logiciel graphique disposant d'une palette de couleurs, d'un choix de pinceaux et d'icônes modifiables... Vous créerez facilement les parcours les plus délirants. Végétaux de toutes espèces



auront à subir votre acharnement créatif. Vous disposerez allégrement cours d'eau, buissons fleuris et autres terrains sableux au gré de votre humeur. L'existence d'un tel programme vous préserve de la lassitude parfois engendrée par l'usage répétitif de jeux dont les univers sont à jamais figés. (Disquette Accolade pour Atari ST. Existe aussi pour PC et Amiga.) J.-P. D.

Hole in one professional : ce programme risque d'en décevoir plus d'un : le graphisme n'est pas très joli, l'animation pourrait être bien meilleure, mais sa réalisation moyenne ne doit pas faire perdre de vue les multiples possibilités offertes qui s'avèrent plus qu'intéressantes. Vous pouvez évidemment choisir le parcours mais aussi le créer. A cet effet, il existe un éditeur qui permet la création de chaque trou de manière

sa direction. Tout ceci se fait en fonction des différentes indications présentes à l'écran : direction et vitesse du vent, état du gazon — très important sur le « green ». Le choix du niveau de jeu a une influence sur ces éléments, ce qui ne semble d'ailleurs pas réaliste : sur un même parcours l'amateur et le professionnel de golf connaissent les mêmes difficultés, seule la façon de les contourner change. Mais cela n'a qu'une importance mineure, nous sommes en présence d'une simulation et c'est à ce genre de détails que l'on ressent la différence... (Cartouche Hal pour M.S.X.) M. B.

Professional tour golf :

qu'auriez-vous ressenti si un jour on vous avait dit que vous vous mesureriez avec Jack Nicklaus ou Tom Watson ? Vous l'avez deviné, ce logiciel est une simulation du jeu de golf, où rien ou presque n'a été laissé au hasard. Vous y jouerez jusqu'à quatre personnes, l'ordinateur pouvant prendre la place de chacun des joueurs ou même des quatre. Parallèlement, ce programme possède en mémoire les caractéristiques de jeu et le style d'une vingtaine de professionnels, caractéristiques que vous adopterez éventuellement pour votre propre jeu. Par ailleurs, vous pouvez créer votre style personnel et le sauvegarder au moyen de « l'utilitaire » livré avec le logiciel. L'ordinateur vous pose alors une série de questions des-

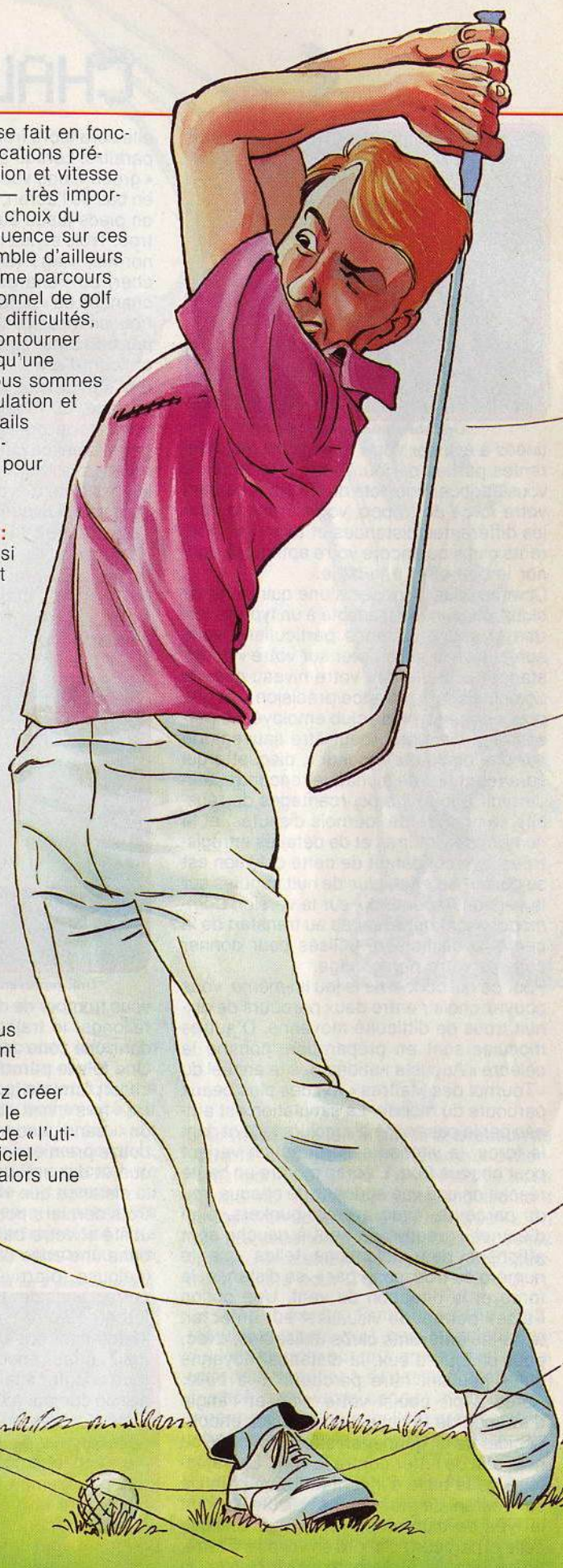


Possibilité de créer son propre parcours

indépendante, cela offre une grande variété de situations : vous pouvez définir les embûches — bunker, arbres, etc. —, la distance de trou à trou et *tutti quanti*.

Après cette étape, la phase de test permet de voir si le trou est jouable ou non : vitesse et sens du vent, direction et force du tir, numéro du club, trajectoire de la balle. On peut ainsi faire des parcours adaptés à son niveau, parcours qui pourront être sauvegardés et chargés. Cette « bibliothèque » de parcours permet donc d'éviter la lassitude d'un programme qui ne se renouvelle pas assez.

Le jeu se déroule de façon classique : on choisit son club, la force du coup ainsi que



CHALLENGE



Une simulation quasi parfaite

tinées à évaluer votre force dans les différentes parties du jeu. Ainsi, vous aurez à vous attribuer une note de 0 à 3 concernant votre force de frappe, votre précision sur les différentes distances et avec les différents clubs ou encore votre aptitude à donner le bon effet à la balle.

Comme vous disposez d'une quinzaine de clubs, chacun étant adapté à un type de terrain et à une distance particuliers, vous aurez aussi à vous noter sur votre « consistance », c'est à dire votre niveau dans la combinaison « distance/précision » et ce, pour chaque type de club employé. Le personnage ainsi créé peut être sauvegardé sur une disquette « joueur », disquette qui sera réactualisée à chaque rencontre, afin de tenir à jour vos pourcentages de réussite, le nombre de tournois disputés, et le nombre de victoires et de défaites enregistrées. Le seul défaut de cette création est sa durée ; en effet, plus de huit minutes sur la version *Appel* et dix sur la version *Commodore* sont nécessaires au transfert de la centaine de fichiers utilisés pour donner corps à votre personnage.

Pour ce qui concerne le jeu lui-même, vous pouvez choisir entre deux parcours de dix-huit trous de difficulté moyenne. D'autres modules sont en préparation, comme le célèbre « Augusta national », site annuel du « Tournoi des Maîtres », un des plus beaux parcours du monde. La simulation est affinée par la possibilité d'y inclure le vent dont la force, la vitesse et la direction varient pour chaque trou. L'écran montre en haute résolution une vue aérienne de chaque trou du parcours, avec arbres, bunkers, plan d'eau et « green ». En haut à gauche sont affichées des indications telles que le numéro du trou, son « par », sa distance, la force et la direction du vent. Une option « aide » permet de visualiser sur un écran texte les différents clubs utilisables, avec, pour chacun d'eux, la distance moyenne qu'ils peuvent faire parcourir à la balle. Après avoir choisi votre club et l'angle d'attaque de la balle, vous pouvez encore décider de lui donner un effet, prononcé ou non, afin de lutter contre le vent. La trajectoire de la balle s'inscrit alors en pointillé sur l'écran. Le programme calcule, suivant le type de club employé, la distance que celle-ci parcourt, d'abord en vol puis à terre, en roulant. Si à ce moment se trouve un bunker ou un plan d'eau sur sa trajectoire,

elle sera alors freinée et pourra même disparaître. Lorsqu'enfin la balle arrive sur le « green », une vue de profil s'affiche, avec, en bas de l'écran, la difficulté et la distance en pieds jusqu'au drapeau symbolisant le trou. Trois styles de coups sont possibles ; normal, « lag » (dans le but de se rapprocher) ou « charge stroke » (augmente les chances de « putter en un »). Après chaque trou, un récapitulatif affiche votre score trou par trou ainsi que le rappel du « par » pour chacun d'eux.

En conclusion, une simulation quasi-parfaite, du moins en ce qui concerne le nombre de paramètres intégrés. Un bon graphisme, ce qui ne gâche rien, même s'il manque la troisième dimension. Un plus : la possibilité d'évolution par l'adjonction de modules. (Disquette S.S.I. pour *Appel II* et *Commodore 64*.)

D. G.

Handicap golf : ce logiciel vous propose un parcours classique en dix-huit trous. Avant chaque trou, vous avez tout intérêt à reconnaître le terrain, car celui-ci s'étend sur plusieurs écrans. Cela vous évitera de



Une représentation en simili-relief

vous tromper de direction avec le risque de rallonger le trajet ou même pire d'atterrir dans une zone de sable, d'eau ou d'arbres. Une fois le parcours reconnu, faites votre choix parmi les quinze clubs proposés : quatre « fers », huit « bois », un « pitch wedge », un « sand wedge » et un « putter ». Les douze premiers s'utilisent sur le sol classique et doivent être choisis en fonction de la distance que vous avez à parcourir. Les trois derniers pour leur part trouvent leur utilité si votre balle atterri par malchance dans une zone difficile ou sur le « green » (pelouse d'arrivée). Contrairement aux autres, vous devez indiquer pour ceux-là la force de votre coup.

Maintenant que vous tenez le bon club en main, il faut encore évaluer la direction à faire adopter à la balle. Pour cela, positionnez un curseur à l'aide de la manette de jeu. Mais n'oubliez surtout pas de tenir compte de la force et de la direction du vent, variables à chaque nouveau trou. Cela vous évitera par exemple de percuter les branches d'un arbre et d'être obligé de revenir sur l'aire de départ. Après chaque coup, le programme vous informe de la distance qu'il vous reste à parcourir. Une fois sur le « green », un index mobile circulaire vous

permet d'indiquer la direction de votre tir (sans oublier de tenir compte de la pente de la pelouse), et la force de votre coup. A la fin du parcours, essayez le fameux dix-neuvième trou (le pub), tandis que votre caddy va tristement ranger tout seul les affaires ! Ce logiciel est le seul sur cette machine à proposer une représentation en simili-relief, ce qui lui donne un attrait supplémentaire. Les parcours sont assez faciles et avec un peu d'entraînement vous réaliserez assez souvent un « eagle » (deux coups en moins que le « par »). Un bon jeu, bien réalisé, mais auquel il manque cependant certaines finesses du golf. (Cassette C.R.L., pour *Spectrum*.)

J. H.

Golf : pas trop fatigué ? Parfait. En route donc pour un nouveau parcours. Ici chaque trou est représenté sur un seul écran, ce qui vous facilite un peu la tâche. De plus le terrain est vu du dessus, ce qui permet une meilleure appréciation des obstacles. Vous disposez d'un « driver », de neuf « fers » et d'un « putter ». Chaque club a une efficacité différente qui fait que la balle va



Graphismes classiques qui laissent à redire

plus ou moins loin. Mais ici, vous pouvez aussi doser votre effort en choisissant la puissance avec laquelle vous voulez effectuer votre « swing ». Comme dans le précédent, tenez compte du vent avant de déterminer la direction de votre coup. Ce choix s'effectue en indiquant l'angle de départ de la balle en degré, ce qui est beaucoup moins agréable qu'une manipulation par curseur. Les graphismes très classiques ne sont pas de la meilleure facture mais restent cependant parfaitement lisibles. Un logiciel très moyen sans aucune originalité (Cassette DK'Tronics, pour *Spectrum*.)

J. H.

Royal birkdale : vous participez à ce fameux parcours de golf. Si vous débutez dans cette épreuve, choisissez de jouer avec un vent nul, ce qui facilite grandement les choses.

Vous voici sur le « tee » du premier trou. Commencez par choisir la direction générale de votre tir en entrant l'angle désiré. Tenez compte de la dérive due au vent et calculez pour éviter les obstacles. Choisissez maintenant votre club parmi les dix proposés. Au départ, c'est le driver qui s'impose (club numéro un). Mais pour les coups suivants vous pouvez être amené à



Graphismes confus pour un jeu en finesse

choisir d'autres clubs pour tirer moins loin ou parce que le terrain ne s'y prête pas. Ainsi, les clubs un et deux sont inutilisables sur le « heavy rough » et seul le club dix vous permettra de vous sortir d'un bunker. Choisissez maintenant la force de votre tir. Si votre club est le bon, vous devrez tirer à pleine puissance, à moins que vous ne soyez très près du « green ». Il ne vous reste plus qu'à effectuer votre « swing ». Contrairement aux autres programmes tournant sur cette machine, vous devez faire preuve d'une bonne coordination pour le réaliser à la perfection. Appuyez sur une touche au moment précis où le club heurte la balle. Un peu avant, la balle tourne vers la gauche tandis qu'un peu trop tard, elle se dirige vers la droite. Si vous omettez totalement d'appuyer, la balle part quand même mais va beaucoup moins loin.

Une fois sur le « green », choisissez la direction et la force de votre coup en tenant compte de l'inclinaison de la pelouse et de la distance qu'il vous reste à parcourir. Là encore vous devez coordonner votre geste, mais cette fois un échec ne se traduit que par une modification de la portée de votre tir. Chaque trou est présenté sur un seul écran. Les graphismes sont franchement moches et assez confus. Dommage car, par ailleurs, ce logiciel offre un jeu plus fin que les précédents. (Cassette Ocean, pour Spectrum.) J. H.

Nick Faldo plays the open : vous concourez sur le fameux circuit du Royal Saint George qui a été choisi en 1985 comme lieu du tournoi Open de golf. Vous trouvez dans le manuel livré avec le programme tous les détails exacts concernant chaque parcours. Le jeu se joue très agréablement au clavier ou à la manette de jeu à l'aide d'icônes. Commencez par vous familiariser avec le parcours, car dans la plupart des trous, le « green » n'est pas visible depuis le « tee » de départ. Première étape : choisir votre club. Le programme met à votre disposition quelques « fers », un « driver », un « wedge » et un « putter ». C'est bien entendu le « driver » qu'il faut prendre sur le « tee ». Quand à la force à appliquer à votre premier tir, c'est simple, elle doit être maximale. Il en va tout autrement lorsque vous êtes plus proche du « green ». Là encore, avant de déterminer la direction de votre « swing », informez-vous avec attention de la force et de la



direction du vent, ainsi que des différents obstacles qui parsèment votre route. Lorsque tout est O.K., sélectionnez l'icône « animation ». Votre caddy commence par vous donner son opinion sur le choix de votre club. Il vaut mieux suivre ses conseils, mais vous pouvez cependant décider de n'en faire qu'à votre tête. Au moment du « swing », vous avez encore la possibilité d'influencer légèrement la trajectoire de la balle en agissant sur la manette de jeu, ceci

Grandes possibilités de jeu en 2 dimensions



pour modifier la longueur ou la direction de votre tir. Les graphismes en deux dimensions sont corrects. En revanche nous regrettons l'absence d'agrandissement lorsque l'on se retrouve sur le « green ». Un bon jeu cependant, aux possibilités assez vastes. (Cassette Mind Games, pour Spectrum, existe pour C 64.) J. H.

Leader board : fanatiques de golf, réjouissez-vous ! Nul besoin aujourd'hui d'aller patauger sur un « green » mal entretenu pour sacrifier à sa passion. Mettez un joystick dans votre caddy : avec ce programme doté d'un excellent graphisme en trois dimensions, le réalisme est au rendez-vous.

Première constatation : vous êtes présent « physiquement » sur le terrain (certains programmes vous auraient carrément emprisonnés dans une fenêtre au bas de l'écran). Vous n'êtes pas non plus condamné à avoir de la situation une vue aérienne et partielle. ▶

CHALLENGE

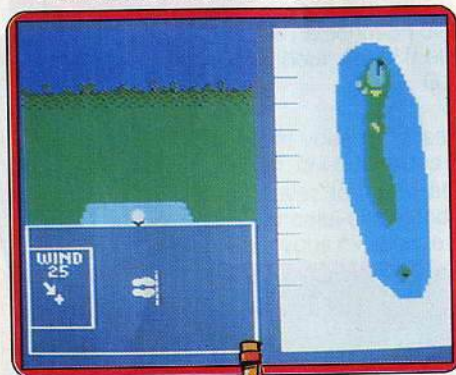
Une vision en perspective assure la représentation intégrale de la partie « active » du parcours, allant du joueur au fanion. La trajectoire de la balle quant à elle n'évoque acunement le déplacement rectiligne et laborieux d'un quelconque curseur, fût-il repeint en blanc pour l'occasion. Le projectile décrit une courbe délicieusement parabolique qui ne reste insensible ni à la force du vent ni à l'effet initial donné par le joueur. Ombre et rebonds sont aussi représentés ainsi que les éclaboussures produites par la chute de la balle dans l'eau !

Livré à lui-même, le joueur ne manque pas de ressources. Quatorze clubs sont à sa disposition, pour le meilleur ou pour le pire. Quelques indications lui permettent de savoir d'où vient le vent et de connaître le relief du terrain à l'approche d'un trou. La frappe de la balle demande un certain doigté : puissance du tir, direction et intensité de la déviation sont autant de paramètres contrôlables au joystick et visualisés à l'écran. La panoplie de commandes est donc complète à souhait. Quatre joueurs peuvent participer à la compétition, quatre parcours peuvent être sélectionnés (un parcours d'entraînement supplémentaire est à votre disposition). Vous pouvez jouer contre le « par » ou en « medal play » selon trois niveaux de difficulté. Que ceux pour qui le mot « club » n'évoque qu'un lieu de perdite nocturne se reportent à la brochure fournie avec le jeu. Ils y trouveront, en français, toutes les explications nécessaires à la compréhension des règles du golf et des commandes du logiciel. (Cassette Access Software pour C 64. Existe aussi pour Atari ST et Amiga.) J.-P. D.

Golf construction set : *Golf construction set* ne fait pas défaut à la règle d'or des logiciels redéfinissables... Le réalisme y est roi ! Qu'il s'agisse de créer son propre parcours ou de fouler l'herbe de l'un des plus célèbres clubs d'Angleterre, ce programme vous permettra d'approcher au mieux les conditions habituelles de ce sport, de vous entraîner aux différentes techniques de « swing » pour enfin participer au match final. Une formule idéale pour se maintenir en forme ! La première phase de votre nouvelle passion se résume en un entraînement intensif. Les néophytes trouveront dans la notice les renseignements de base concernant le choix des clubs et les règles essentielles. Il est donc tout à fait possible de se lancer dès à présent sur votre premier « tee ». L'écran de jeu est ici partagé en trois fenêtres. Toute la partie droite de l'écran représente l'ensemble du trou. Entre l'aire de départ et le « green » s'étendent les obstacles, arbres, rivières, bunkers, tous fort bien dessinés et facilement reconnaissables dès les premiers instants de jeu. Votre action prend corps dans la partie gauche de l'écran. La fenêtre de commande vous permet de définir, pour chaque « swing », toutes les nu-



Graphisme surprenant de réalisme
Jeu intéressant et graphisme remarquable



ances relatives au tir. Tout commence par le choix du club. Le programme met à votre disposition dix-sept cannes, nombre qu'il faut réduire à quatorze avant votre départ sur le terrain (en respect des règles officielles !).

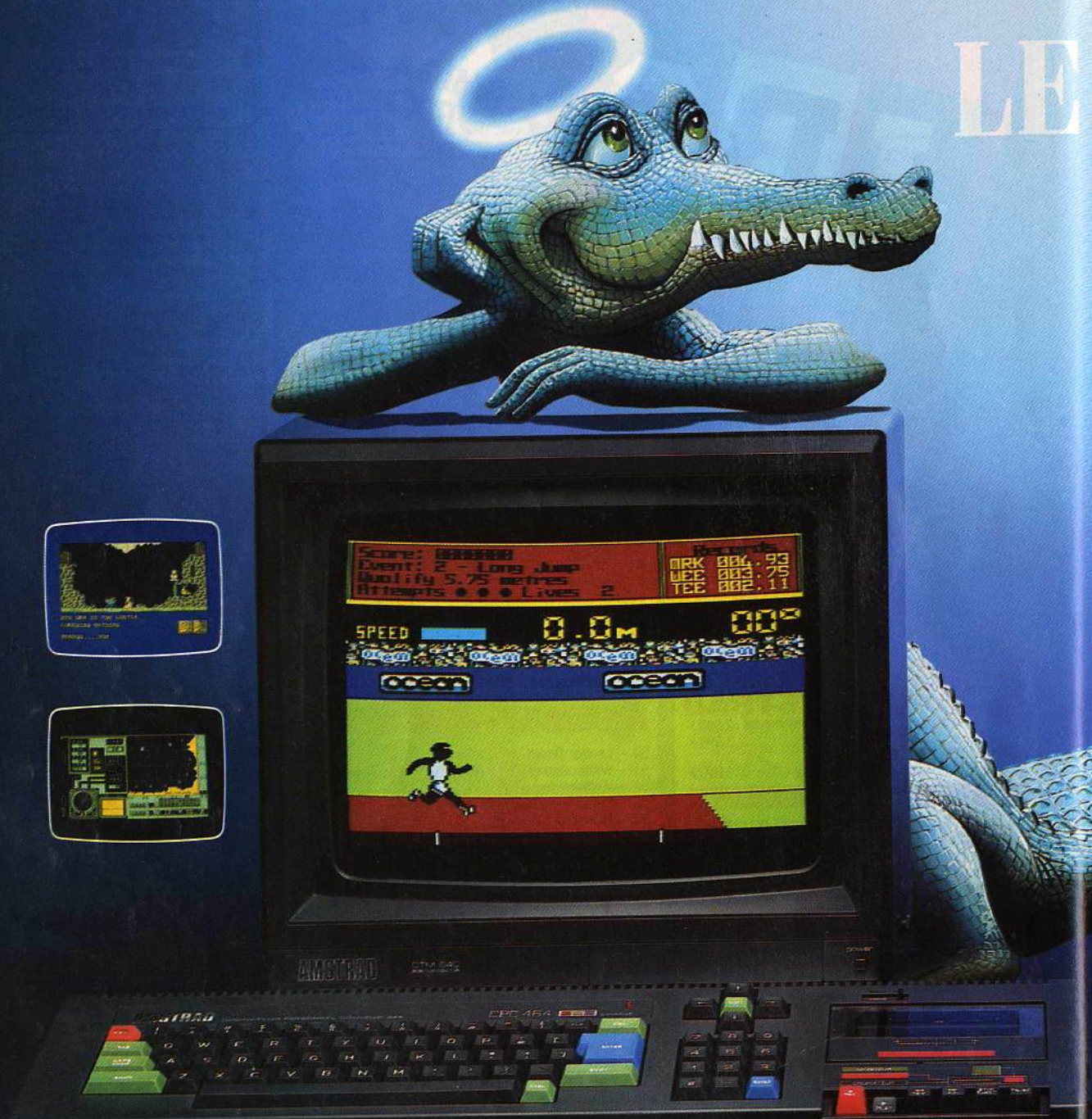
On retrouve dans cet équipement les clubs « bois » pour les tirs puissants, les « fers » pour la précision et le « putter », pour l'accomplissement de la manœuvre sur le « green »... Le réalisme du programme est ici remarquable et la puissance des tirs varie considérablement selon que l'on utilise un fer de neuf ou un bois numéro un. Si, comme dans la réalité, vous devez prendre le temps de choisir les conditions naturelles de votre environnement, l'ordinateur vous indique ici la nature du terrain (terre plus ou moins dure, graduée de 1 à 10) ainsi que les données météorologiques. Il est rare de perdre la balle dans les nuages... Mais la direction et la force du vent sont d'une importance capitale dans la définition de votre tir. A vous d'estimer avec précision la dérive de la balle avant de passer au tir. C'est pour celui-ci que sert la dernière des trois fenêtres. Le terrain visé y apparaît en effet en trois dimensions. Placez votre club contre la balle (plus ou moins haut pour lever ou non la balle), déterminez le « stance » (position des pieds) puis lancez le « swing »... Toutes ces manœuvres sont ici servies par un réalisme et une précision remarquables. La frappe met en place votre joueur, ce qui permet de définir la force du coup et d'admirer au passage la souplesse du mouvement ! La balle projetée s'élève devant vous, rebondit sur le sol, poursuivie par son ombre dans un réalisme superbe. L'expérience aidant, la stratégie et la concentration seront vos seules chances de réussite.

La deuxième étape du programme consiste à mettre en place vos propres parcours. Il est préférable d'avoir joué précédemment les parcours pré-programmés afin d'assimiler les divers symboles de la construction. Maniée au joystick, cette dernière s'avère très simple. Après avoir défini le « par » du trou (nombre de coups moyens), mettez en place chaque partie du terrain, le « green », le « fairway », le « rough », etc. puis les divers obstacles : eau, bunkers ou arbres. La mise en place des reliefs sera votre dernière manœuvre pour corser la difficulté du parcours. Sauvegardés sur disquettes, vos « trous » constituent finalement un parcours qui peut être remodifié par la suite, au gré de vos capacités.

Dans un contexte graphique remarquable, *Golf construction set* a le mérite de ne jamais s'abandonner à la monotonie. Pour un sport relativement lent et peu propice à l'adaptation micro-informatique, ce programme a su développer une stratégie de jeu exceptionnelle et captivante. L'ensemble reste très reposant...

Bruitage réduit au frissonnement de l'air sous la course du club, une partie de détente et de plaisir ! (Disquette Ariola Soft pour Commodore 64 et 128.) O. H.

LE

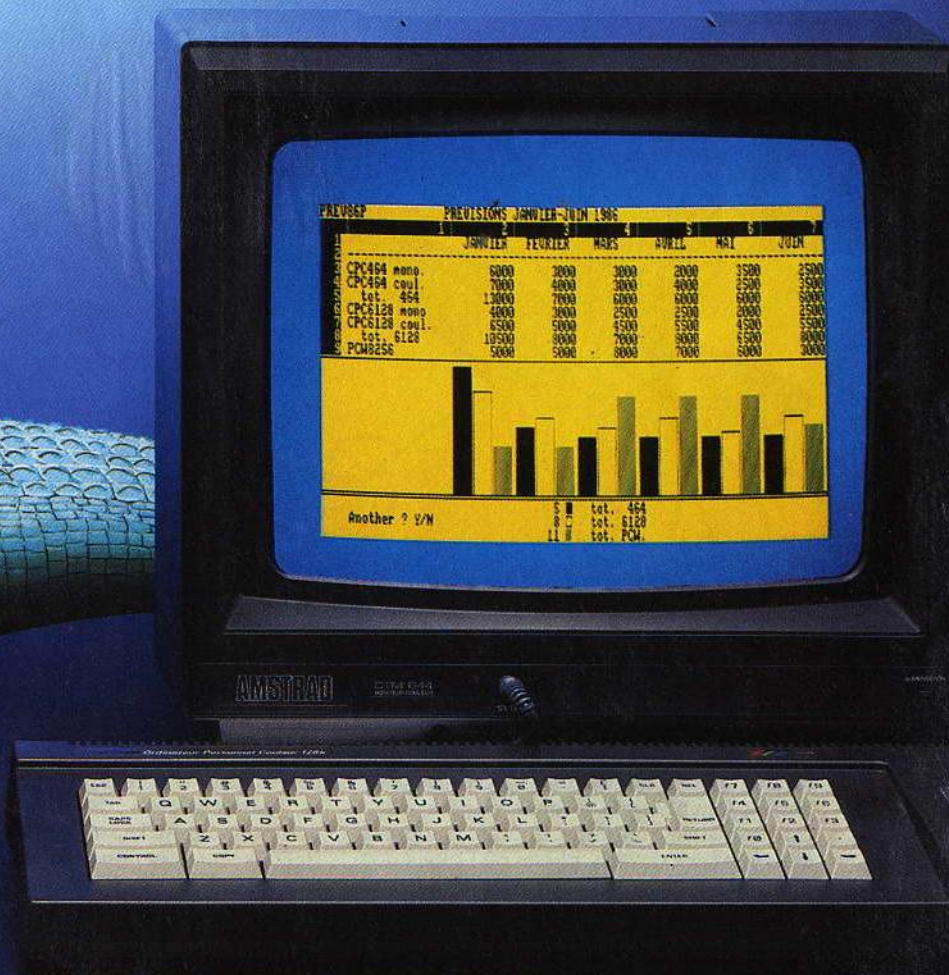


CPC 464 COMPLET 2690F*

Au paradis rien ne manque.
 AMSTRAD a tout donné à ses deux ordinateurs vedettes :
 une unité centrale puissante et compacte, un clavier professionnel, un lecteur rapide intégré, un écran graphique et un prix... AMSTRAD
 Vous branchez, ça marche.
 Des centaines de programmes sont à votre disposition.

Pour jouer, pour étudier, pour travailler ou pour programmer.
 Plus de 500000 AMSTRAD ont été vendus dans le monde en tout juste un an.
 C'est le plus grand succès dans toute l'histoire de la micro.
 Vous aussi, entrez librement dans le paradis informatique AMSTRAD, et laissez la télé familiale aux fans de Dallas.

PARADIS DES MORDUS



CPC 6128 COMPLET 3990F **



AMSTRAD
LE MORDANT INFORMATIQUE

★ CPC 464 (64 Ko, lecteur cassette)
- avec moniteur monochrome : 2690 F ttc
- avec moniteur couleur : 3990 F ttc

★★ CPC 6128 (128 Ko, lecteur disquette, CP/M +)
- avec moniteur monochrome : 3990 F ttc
- avec moniteur couleur : 5290 F ttc

Merci de m'envoyer une documentation complète sur le CPC 464 et le CPC 6128

nom : _____

adresse : _____

_____ code postal | | | | |

ville _____ tél. : _____

Renvoyez ce coupon à :
Amstrad France, BP 12 92312 Sèvres cedex - Ligne consommateurs : 46.26.08.83



Micro, boulot, dodo

Où il sera question d'une fusée en kit remplie d'objets en aluminium, d'une bataille rangée contre le monstre Géophage et où il sera proposé au voyageur une très sérieuse promenade au pays des équations, valeurs absolues et autres casse-tête suivie d'une balade outre-Rhin et d'une agréable pause sur la croisette...



CAP SUR L'ALUMINIUM

Un logiciel très ciblé qui a été créé par le C.N.D.P. et la chambre syndicale de l'Aluminium à l'occasion du centenaire de sa fabrication industrielle. C'est à la fois un moyen de promotion et un outil éducatif. Les auteurs le présentent comme un jeu éducatif : l'enfant doit aider l'oncle Hérout (découvreur de l'électrolyse en 1886...) à construire et aménager une fusée.

En réalité, cette fusée-prétexte n'apparaît que tout à la fin, si le score réalisé est suffisant... et encore n'est-ce que pour décoller et disparaître aussitôt. Pour le reste, l'aspect ludique revendiqué par les auteurs n'apparaît guère et le programme consiste surtout en un vaste questionnaire.

Après un menu permettant de choisir l'un des

trois niveaux de difficulté, l'enfant doit réaliser l'aménagement de la fusée (nous, nous l'aurions d'abord construite...). Pour cela, il doit pointer dans trois décors successifs (maison, ville, classe) les objets en aluminium. Le rapport avec la fusée est bien mince mais les dessins sont plaisants et l'exercice accessible. Il faut ensuite construire la fusée : apparaît alors une série de planisphères où l'enfant doit situer les zones d'extraction de la bauxite, de production de l'aluminium... L'intérêt est limité pour un enfant de niveau primaire mais, en consultant le livret joint, au moins pourra-t-il chercher où se trouvent les pays indiqués (malgré les difficultés de pointage au crayon optique). Cette trop longue partie géographique aurait pu être réduite au profit d'un volet plus technologique car, curieusement, le logiciel ne dit pratiquement rien de la fabrication de l'aluminium. (Cassette Coktel Vision pour TO7/70.)

TOURNOI

Présenté comme un jeu éducatif, ce logiciel vous propose une joute de cavaliers dans la partie histoire, un combat contre le monstre Géophage dans l'option géographie. Ne vous y trompez pas : nulle manette de jeu ne vous permettra de désarçonner l'adversaire et Géophage ne vous fera pas grand mal... L'animation ne se soucie que de vos réponses : si elles sont bonnes vous renversez l'adversaire ou progressez vers Géophage. Rien de follement

excitant et il s'agit en fait d'un curseur d'évaluation habilement (?) déguisé.

Côté éducatif, on ne peut crier au miracle : *Tournoi* est un questionnaire sur les sigles, les personnages historiques et les principales dates. Passe encore pour les fichiers « sigles » et « personnages » : au moins saurez-vous désormais qu'ACDC n'est pas un organe des Nations unies et que Richelieu n'a jamais triomphé d'Attila !

Mais fallait-il vraiment consacrer quatre fichiers aux dates historiques ? L'ennui y est toujours assuré et vous ne serez guère avancés de savoir que Justinien 1^{er} fut couronné empereur de Byzance en 527... Les quatre questionnaires de Géophage portent sur des termes de géographie physique, humaine et économique, vous épargnant chiffres et statistiques. Révision de vocabulaire avant tout, l'ensem-

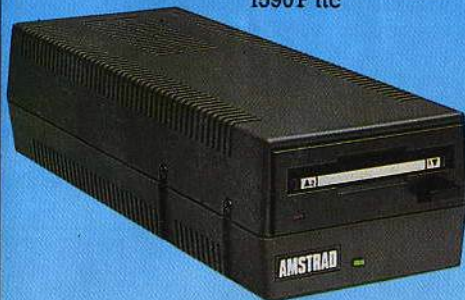


PÉRIPHÉRIQUES AMSTRAD

LE PARADIS DES MORDUS

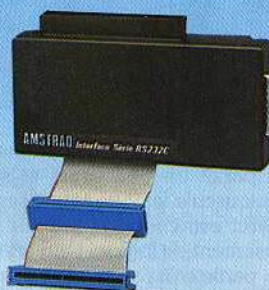
Lecteur de disquette

(3 pouces, 170 Ko par face):
- DDI-1 avec interface pour CPC 464 ou CPC 664: 1990F ttc
- FD-1 second lecteur pour CPC 464, 664 et 6128: 1590F ttc



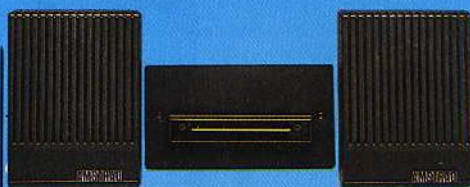
Interface RS 232 C

L'accès au monde des télécommunications (Minitel, serveur, etc.).
Pour CPC 464, CPC 664 et CPC 6128: 590F ttc



Imprimante DMP 2000

Imprimante qualité courrier pour CPC 464, 664 et 6128. 90 polices, 20 à 100 caractères/seconde, alimentation feuille à feuille ou en continu: 2290F ttc



Synthétiseur vocal

Faites parler votre CPC 464 ou 664: 390F ttc



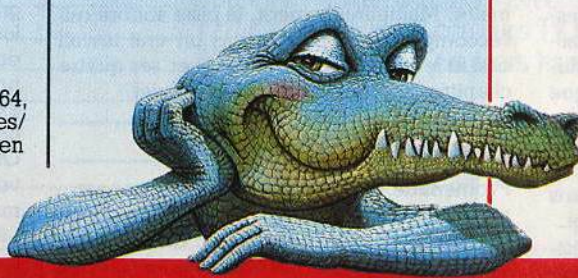
Crayon optique

Le dessin direct pour tous les modèles avec moniteur couleur: 290F ttc avec logiciel graphique



Joystick

Pour piloter tous vos jeux: 149F ttc



Souris AMSTRAD

Le dessin souris et la gestion rapide du curseur pour CPC 464, 664 et 6128: 690F ttc



Adaptateur Péritel

Pour profiter des couleurs de votre téléviseur avec les versions monochromes.
MP 1 pour CPC 464: 390F ttc
MP 2 pour CPC 664 et 6128: 490F ttc



NOUVEAU

Multiplan, le tableur bien connu de Microsoft, disponible pour le PCW 8256 et le CPC 6128 à un prix Amstrad 498F TTC

D Base II, le système de base de données relationnelle très performant qui vous permettra de construire tous vos fichiers pour 790F TTC.

AMSTRAD

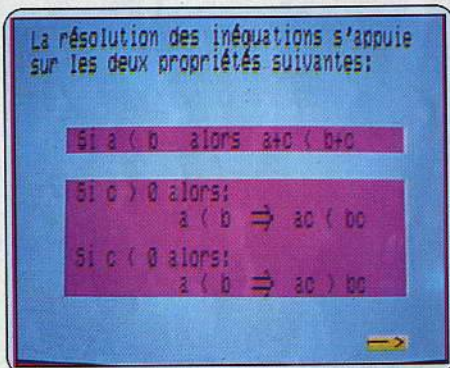
LE MORDANT INFORMATIQUE.

KID'S SCHOOL

ble est finalement plus utile que *Tournoi* malgré des définitions un peu succinctes. Dernière possibilité du logiciel : créer ses propres fichiers. L'option est intéressante et d'utilisation facile ; on regrettera toutefois l'absence d'une version disquette évitant de faire défiler toute une cassette pour accéder à la dernière série de questions.

DIDACTIMATH TROISIÈME

Après les élèves de cinquième et quatrième, c'est à ceux de troisième qu'Edil-Belin s'adresse avec ce *Didactimath*. Attention d'autant plus appréciable que les épreuves du brevet, redevenu véritable examen, semblent fixer la barre assez haut. Pas d'ambiguïté dans le nom du logiciel : il n'est pas question ici de jeu mais de choses on ne peut plus sérieuses... Au programme : inéquations, système d'équations, valeurs absolues, racines et composition d'applica-



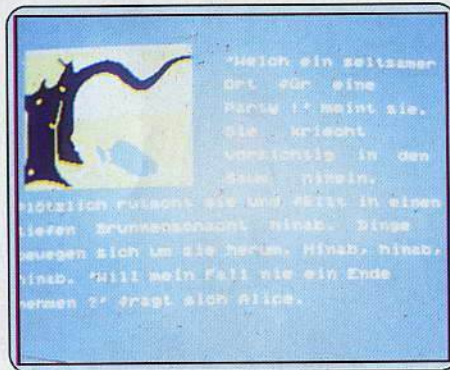
tions. On trouve pour chaque option un rappel de cours sommaire, des exemples bien détaillés et des exercices de difficulté progressive. En dehors des premiers exercices, fort simples, il faut la plupart du temps travailler avec papier et crayon. En cas d'erreur, on peut évidemment tenter une nouvelle fois sa chance et quand la situation devient vraiment désespérée, le logiciel propose une correction détaillée ou guide l'élève pas à pas dans la résolution de l'exercice. Cette aide méthodologique n'est pas si fréquente dans les logiciels dits éducatifs et mérite d'être signalée.

La présentation est claire, exempte le plus souvent de fioritures et l'évaluation se fait sans concession aucune par une note sur vingt. Un logiciel solide en somme, bon outil de révision qui n'exclut pas parfois des commentaires directs donnant un peu de vie à des sujets plutôt arides en eux-mêmes ; l'apparition, rare il est vrai, de petits mobiles comme le char d'assaut de l'option six évitera peut-être aux plus réfractaires de sombrer dans une dépression trop profonde...

BALADE OUTRE-RHIN

Ah ! J'espère que vous n'avez pas appris l'anglais avec *Au pays de Big Ben*. Parce qu'alors, pour le changement de décor, c'est raté ! De Londres à Berlin, il n'y a qu'un pas, vite franchi par Lewis Carroll et Alice semble bien partie pour un tour du monde ! Même principe, même graphisme, même histoire que

dans le logiciel d'anglais. Dans l'ordre : affichage d'un texte et d'une illustration : l'utilisation de la piste audio apporte un plus mais la lecture pourrait être plus expressive. Un deuxième affichage permet ensuite de consulter le dictionnaire pour certains mots ; profitez-en car c'est le seul moment où vous pourrez le faire. Viennent ensuite une série de questions portant sur le texte puis des exercices de grammaire. Le choix des exemples est un peu limité et, pour certaines questions très ouvertes, le logiciel n'accepte qu'une partie des réponses possibles. La conception pédagogique de cette partie pourtant essentielle laisse beaucoup à désirer : les termes utilisés ne sont parfois abordés que dans la leçon suivante, les explications grammaticales sommaires ou inutilement alambiquées et la correction consiste uniquement à afficher la bonne réponse. Pire, votre propre réponse disparaît avant la correction... allez donc comprendre vos erreurs dans ces conditions !



Enfin, chacun des quatre modules se termine par un petit jeu : identification d'objets, pendu, lettres à remettre en ordre... la récréation est courte et l'on s'y ennuie un peu.

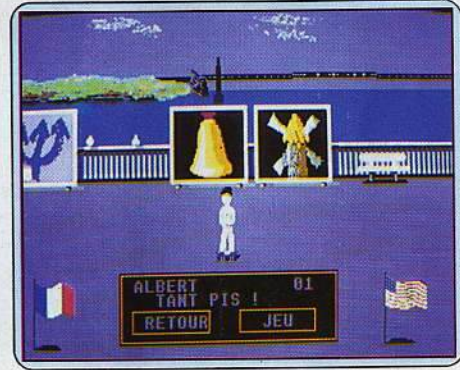
Balade outre-Rhin reprend finalement le plan d'un livre scolaire : page de lecture illustrée, lexique, exercices de vocabulaire et de grammaire. Malheureusement, la piste sonore qui l'accompagne ne permet pas un vrai travail oral et le « livre », bien mince avec ses quatre chapitres, ne fait qu'effleurer le sujet.

SMART COOKIE

Promenade en bord de mer. Des panneaux publicitaires vous cachent de temps en temps les blanches voiles qui croisent au loin pour vous inviter à passer vos vacances au Club ou à lire le magazine *Pilp*. On s'y croirait : gra-

phisme soigné, animation sympathique... S'agit-il vraiment d'un éducatif ?

C'en est bien un pourtant, avec les langues pour objectif. Dans le menu de base, on peut choisir entre français, anglais, allemand ou espagnol ; peu importe votre langue d'origine, vous sélectionnez également celle-ci au départ. Le but du jeu, car c'en est un aussi, est de traduire le nom des objets qui se cachent sous les panneaux. Arrêtez-vous par exemple sous la publicité de *Pilp* : le mot *cloud* s'affiche en bas de l'écran. Traduisez à haute voix (il faut au moins jouer à deux pour éviter les mauvaises tentations) et cliquez pour obtenir image et traduction. Puisque vous êtes deux, c'est en toute honnêteté que vous indiquerez ensuite à l'ordinateur si la réponse était bonne. Dans l'affirmative, il faudra retrouver votre nuage (*cloud*, évidemment) sous un autre panneau ; pour cela, vous serez amenés à découvrir d'autres objets et à apprendre ainsi leur nom.



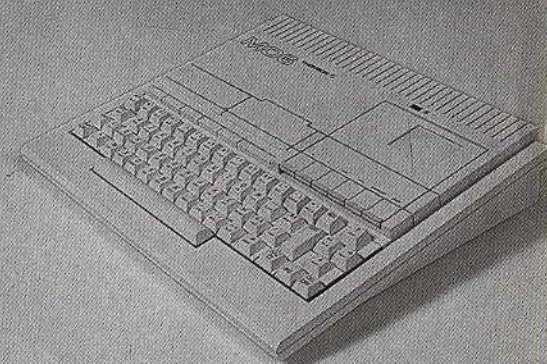
Tel quel, avec quarante-huit panneaux, *Smart Cookie* paraît un peu limité et ne constitue qu'un minuscule lexique sauvé seulement par son intérêt esthétique et ludique.

Heureusement, le logiciel peut (et doit...) évoluer. La partie création permet de modifier des dessins et d'en créer de nouveaux. Définition graphique, choix des couleurs et fonction loupe autorisent de bons résultats. On peut en outre changer le choix des langues et des noms d'objets ; rien ne vous empêche par exemple de constituer votre propre lexique breton-eskimo !

Oh, certes, *Smart Cookie* ne fera rien pour votre syntaxe anglaise, ce n'est pas une méthode de langue. Mais au moins enrichira-t-il un peu votre vocabulaire sans risquer de disparaître trop vite au fond d'un placard.

Dominique Leclerc

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN	ORDINATEUR	MATIÈRE	GRAPHISME	CONTENU PÉDAGOGIQUE	INTÉRÊT	PRIX
BALADE OUTRE-RHIN	Coktel vision	Cassette Disquette	T07/70 T09 Amstrad	Allemand	★★	★★	★★	B (K7) C (Disq.)
CAP SUR L'ALUMINIUM	Coktel Vision	K7	T07/70	Utilisation et économie de l'aluminium	★★★★	★★★	★★★	C
DIDACTIMATH 3*	Edil. Belin	K7	T07/70 T09 MOS	Maths		★★★★	★★★★	B
SMART COOKIE	Minipuce	Disquette	Atari	Langues	★★★★★	★★	★★★	C
TOURNOI	Edil. Belin	Cassette	T07/70 T09 MOS	Histoire géographie	★★	★★	★★	B



MO6 128 Ko de RAM - lecteur de cassettes incorporé-compatible MO5 **2 690 F**

T08 256 Ko de RAM compatible T07.70 **2990 F**

PROMOTION T08

Unité centrale TO8 + moniteur couleur 36 cm
+ lecteur de disquettes 3 1/2" 640 Ko **5 990 F**

Imprimante 40 colonnes PR 90 055	790 F
Imprimante 80 colonnes qualité courrier PR 90 600	2 950 F
Souris	350 F
Crayon optique	120 F
Lecteur cassettes T08, T07.70	550 F
Quick Disk drive	850 F

Lecteur de disquettes 3 1/2" 640 Ko (TO8)	1 990 F
Adaptateur de lecteur de disquettes 3 1/2" (pour MO5, MO6, TO7.70)	490 F
Extension MO5 avec "Jane"	1 290 F
Moniteur couleurs TV Grade	2 190 F
Moniteur couleurs haute résolution	2 490 F

Unité centrale T09 4 990 F

Unité centrale T09 + Moniteur couleur HR _____	6 490 F
Unité centrale T09 + Moniteur monochrome _____	5 490 F

☐ Je commande à **LOGIC STORE** les matériels et logiciels suivants :

Q	Désignation	Prix
Total de mes achats		

■ Je demande la carte **LOGIC-OR** (Matériel seulement) soit
290 F jusqu'à 5 000 F d'achat
390 F de 5 000 F à 10 000 F
490 F de 10 000 F à 15 000 F

Total TTC de ma commande

☐ Je désire recevoir **THÉOLOGUE 85-86**, le catalogue de tous les matériels **THOMSON** ainsi que tous ses additifs. ci-joint ma participation de 20 F.

(remboursable à la première commande)
par chèque ☐ CCP ☐ Mandat ☐

Je règle ma commande :

☐ **comptant franco**
(minimum 100 F)

ci-joint ☐ **chèque n°**
☐ **Mandat**
☐ **Carte bleue n°**
Date validité

☐ Contre remboursement (frais d'expédition à ma charge)

Faites-moi parvenir une proposition de financement en fonction de mon versement comptant :

Nom : Prénom :
 Adresse :
 Code postal : Ville :
 Téléphone :

Je possède un ordinateur et les périphériques
suivants : Numéro de ma LOGICARTE

Date _____ Signature _____

NOS LOGICIELS ETRAIENT FAITS POUR EUX!

Sans aucun doute les micro-ordinateurs AMSTRAD représentent une part de plus en plus importante dans la micro-informatique.

US GOLD et ULTIMATE ont décidé d'adapter leurs meilleurs jeux pour ces micros et vous en proposent 4 d'une qualité exceptionnelle pour compléter votre collection.

KUNG FU MASTER — Directement issu du jeu d'ARCADE américain où des experts en arts martiaux et des démons de toutes sortes sont vos ennemis. Pour libérer votre bien-aimée il faudra éviter les

en art martial.

Après le célèbre BEACH HEAD, voici BEACH HEAD II qui remet face à face les forces alliées et le cruel dictateur. La qualité graphique des nombreux écrans et la voix

synthétique en font un logiciel exceptionnel.

GUNFRIGHT vous plongera dans l'atmosphère du Far-West aux moments les plus épiques. En tant que Shériff vous aurez fort à faire pour maintenir l'ordre dans votre ville et éviter à tout prix la rencontre avec la bande de McGRAW le tireur le plus rapide de l'Ouest.

Enfin les "DAMBUSTERS"

Ce célèbre jeu de simulation des raids aériens pendant la seconde guerre mondiale contre les barrages de Mohne Eder et Sorpe, fait déjà partie des classiques: Tilt d'or 1986.

KUNG-FU

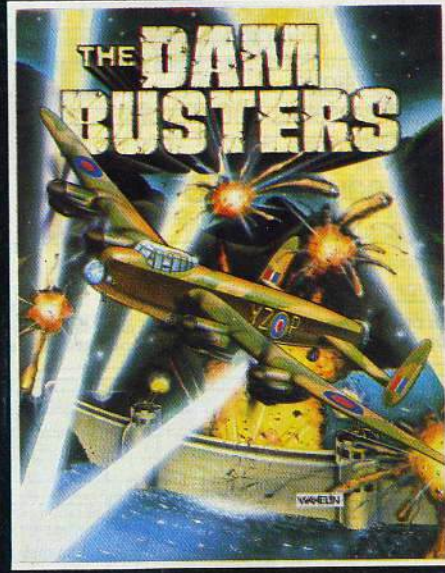
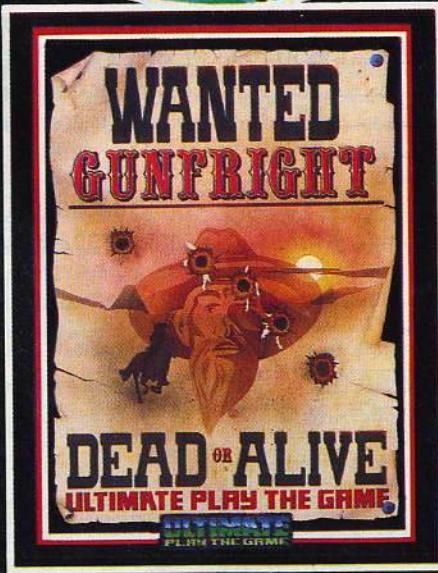
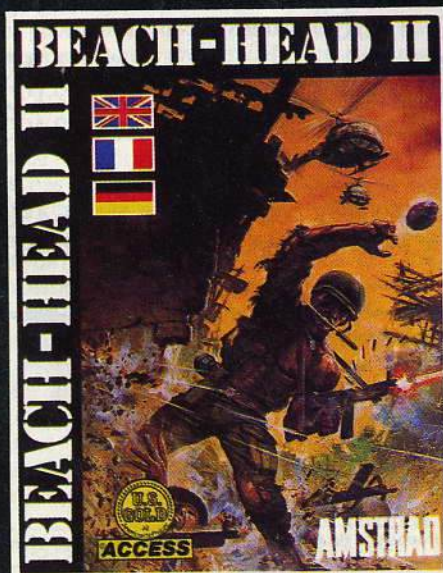
démons, les dragons, les serpents, les insectes mortels. Méfiez-vous des gardes armés et soyez prêt à parer toute attaque. Votre seule défense acré votre talent



MASTER

AMSTRAD

DISPONIBLE SUR
Cassette et Disc.



ULTIMATE
PLAY THE GAME

US GOLD FRANCE (S.A.R.L.) — Zac de Mousquette
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. Telephone: 93 42 71 44.

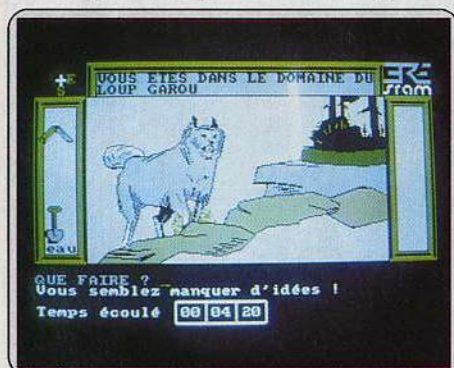
SOS AVENTURE

En quête!

Enfilez votre cache-poussière couleur grisaille, faites-vous tout petit pour découvrir enfin le mobile du crime et l'horrible assassin ou bien glanez avec ruse et courage des ingrédients au pouvoir magique. Ce mois-ci se présente sous les signes conjugués de la quête et de l'enquête. Cherchez la différence !

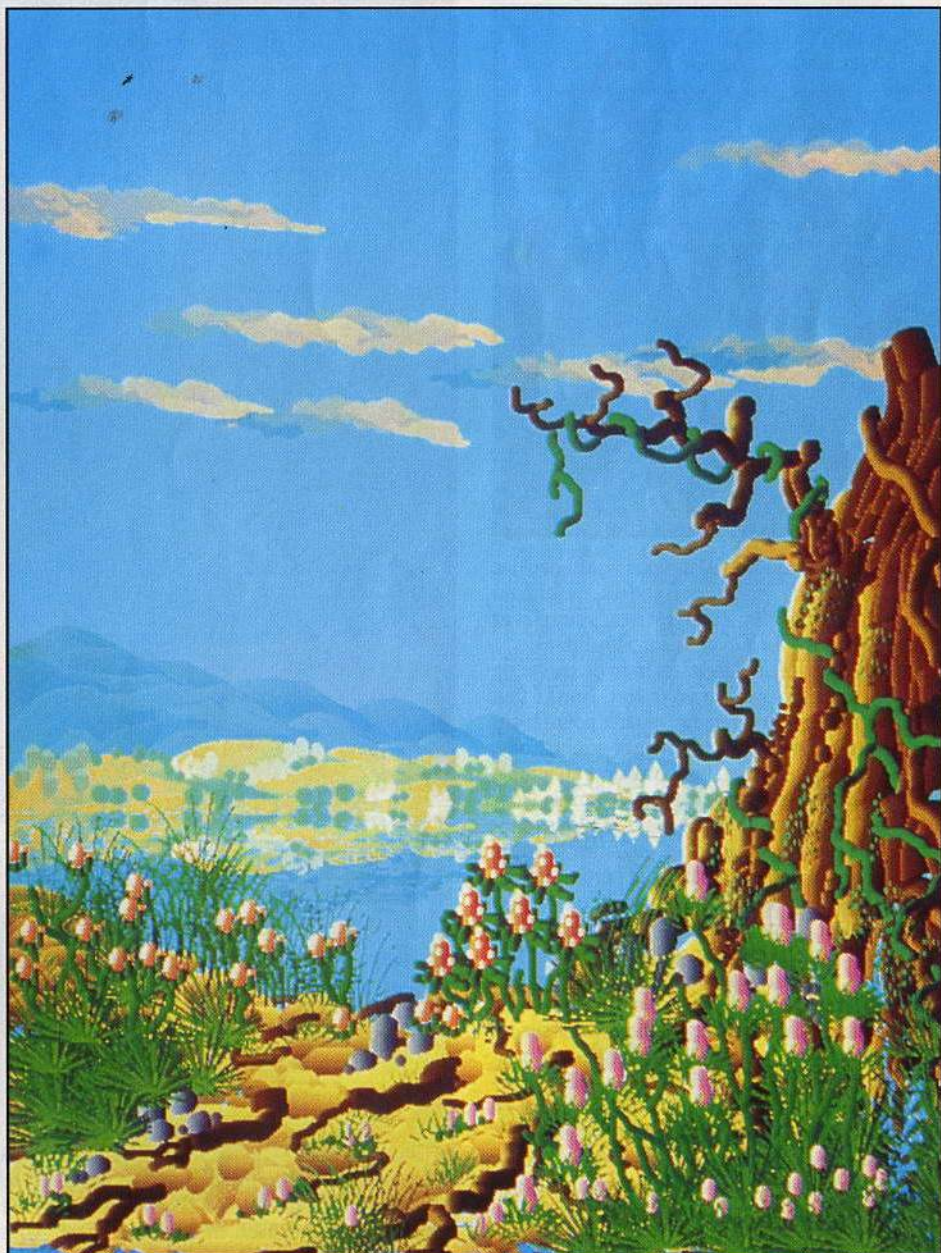
Sram

Entre mythologie celtique et heroïc fantasy, un monde exaltant où il vous faudra dénicher par monts et par vaux tous les éléments nécessaires à la potion qui libérera Egres.



Trouvez donc, avant qu'il ne vous dévore, le talon d'Achille de ce monstre terrifiant !

Un sabot de centaure, des poils de sanglier, des œufs de tortue, une écaille de serpent, sont autant d'ingrédients nécessaires pour que l'ermite fasse sa potion. Celle-ci vous permettra de traverser la rivière du lutin, et de porter secours à votre ami Egres. Egres, quatrième du nom, était roi ; hélas, le grand prêtre Cinomen le renverse. C'est pourquoi la famille royale se trouve enfermée dans les caves du temple. Heureusement, Egres a le temps de vous faire parvenir un message par l'intermédiaire d'un pigeon voyageur, et c'est ainsi que toute l'histoire commence ! Hélas, encore hélas, la fin de cette petite histoire est moins glorieuse : bloqué dans le désert et à bout de force, vous n'êtes plus capable de faire quoi que ce soit. C'est pourquoi, attendant que la mort vienne, vous essayez de reconstituer votre aventure. Au début, vous grimpez dans l'arbre afin de trouver un couteau, puis vous dirigeant vers la grotte du squelette, vous traversez la cascade. Une fois dans la grotte, à l'aide de la pelle, vous enterrez le cadavre. C'est à ce moment que vous constatez votre première erreur. Il fallait prendre la gourde ! S'en rendre compte en plein désert et crevant de soif, c'est un peu tard, non ? Ensuite, vous vous dirigez vers la rivière du lutin. Pour passer de l'autre côté, il vous faut la potion de l'ermite. Comme



vous ne l'avez pas en votre possession, vous devez trouver l'ermite afin qu'il vous la procure. Aussitôt dit, aussitôt fait : vous prenez le chemin de sa maison. C'est alors que vous rencontrez le loup-garou. Prenant votre courage à deux mains, vous partez

dans la direction opposée le plus rapidement possible... La chance aidant, vous réussissez à trouver la maison de l'ermite ; celui-ci vous indique ce dont il a besoin pour faire sa potion. Le nombre, élevé, d'ingrédients nécessaires à la préparation augure une



Voici le loup-garou dans une fort mauvaise posture... Continuez donc votre dangereux périple.



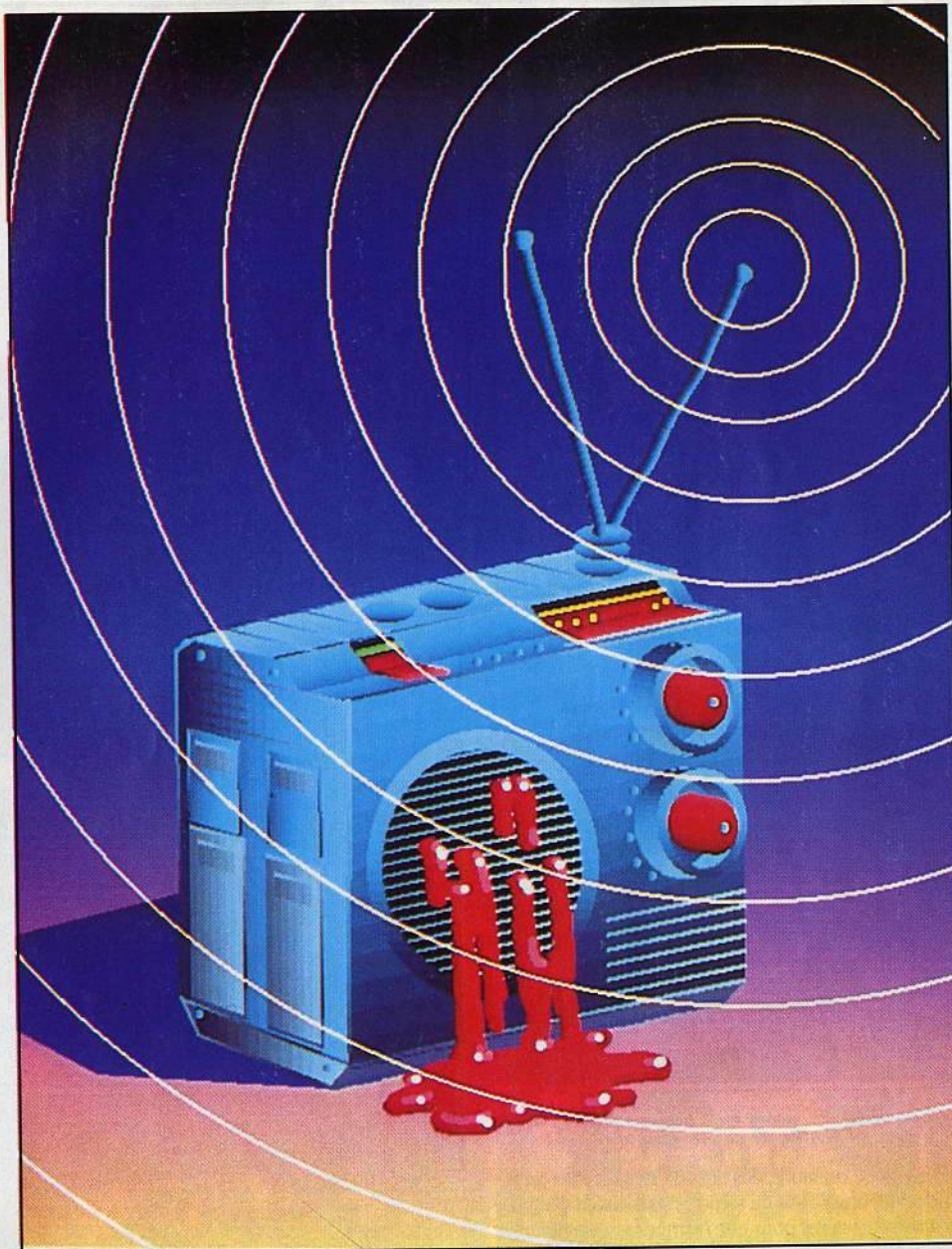
longue et difficile quête. Déjà, vous vous imaginez en possession de toutes ces choses, volant au secours d'Egres. Hélas, il n'en est rien, vous n'avez même pas réussi à trouver la sorcière Eidualc.

Vous êtes là, en plein désert, en train de crever de soif et de vous apitoyer sur votre sort. Non ! il faut réagir, recharger le programme, repartir pour l'aventure. Vous ne referez pas les mêmes erreurs, petit à petit vous progresserez, vous arriverez au temple (à étages) et sauverez Egres et toute sa famille. Non, inutile de le nier : ce logiciel vous plaît, vous mourez d'envie de repartir pour ces paysages étranges où se mêlent mythologie celtique et héroïc-fantasy. Et vous avez bien raison ! Comment ne pas se laisser enivrer par ces graphismes de très grandes qualité, par cet univers qui, par certains côtés, semble intemporel. Le plus étonnant est, certainement, l'absence apparente de distances : le désert est bordé par une rivière, les marécagés aboutissent sur un paysage de pierre et de rocailles ; on passe d'un climat tropical à la douce fraîcheur d'une forêt de chênes. De plus l'analyse syntaxique est de qualité, ce qui rend ce programme encore plus agréable.

Mais ce n'est pas tout car, contrairement à la majorité des logiciels de ce type, *Sram* contient une bande sonore, et c'est ce genre de petits détails qui comptent.

Bien, inutile que je vous entretienne plus longtemps de ce programme, vous en savez suffisamment et j'ai des choses à faire : « Mathieu, arrête de jouer à *Sram*, il y a d'autres programmes à tester ! » (Disquette Ere Informatique pour *Amstrad*.)

Mathieu Brisou

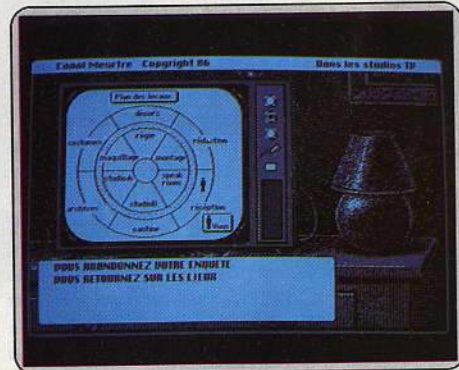


Canal meurtre

Un vigile pas très vigilant, une hôtesse d'accueil au chapeau et au regard coquins, une volée de portes dans un couloir sans fin et, au terme de l'enquête, la solution d'un crime très féminin.

Un feutre mou sur le crâne, la cigarette au bec, vous enfiler votre cache-poussière gris pour vous rendre sur les lieux du crime. Eh oui, l'agence Blondel, pour laquelle vous travaillez en tant que privé, vous envoie élucider le mystère de la mort subite et inattendue d'un animateur de la célèbre station privée de télévision : « Canal Q ».

Cette délicate enquête à mener de main de maître et à vitesse grand V, doit être résolue avant l'arrivée de la police. Vous connaissez le nom de la vic-



Le plan des lieux qui vous sera très utile ainsi que l'affichage de toutes les pièces à visiter.

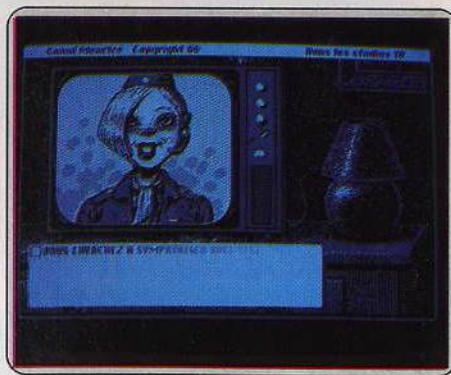
time (c'est déjà ça !) et vous savez que le crime a été commis par un membre du personnel. Incognito, le cerveau déjà en ébullition, le cœur battant la chamade, vous poussez la porte des locaux de « Canal Q ». Une gentille réceptionniste dont vous aperce-



vez l'œil coquin sous une mèche de cheveux assez mode se peint les ongles derrière son bureau. Quant au vigile à l'air endormi et au nez de véritable alcoolique, assis sur le coin d'une chaise, vous feriez bien de l'amadouer. Si vous lui offriez des cigarettes ? Mais peut-être vaut-il mieux rester dans l'anonymat et vous jeter dans le feu de l'action en rasant les murs ?

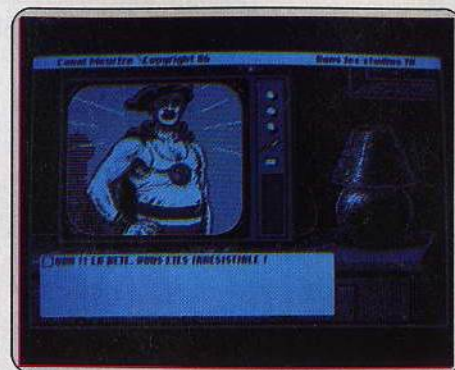
Derrière la porte de l'accueil, un immense couloir circulaire s'offre à vous. De nombreuses portes identiques le ponctuent de gauche et de droite. Leur seule différence réside dans les numéros affichés à l'entrée de chacune d'elles. A vous de vous montrer perspicace et de faire le bon choix.

Le nombre de W.C. que vous rencontrerez dans votre quête du criminel peut, à la longue, se montrer agaçant mais si vous possédez une bonne âme, vous compatirez au malheur de ce brave personnel qui doit être bien malade, après tout. D'autre part, chaque prise doit être reliée à un compteur puisque vous n'en découvrirez pas moins de six, pour une dizaine de pièces : trois studios dont un de mon-



L'écran de la télévision s'allume et vous voilà plongé dans un univers terriblement branché.

tage, des archives gardées par un cerbère peu amène, une cafétéria dans laquelle vous rencontrez un caméraman qui se révélera d'une grande utilité, une salle où une ravissante secrétaire vous fait part des derniers potins circulant dans la maison, un ate-



Ne vous prenez pas trop vite pour Super Dupond, bien des péripéties vous attendent !

lier où se construisent les décors, la pièce des costumes où vous pouvez vous travestir avantageusement en Super-Dupont, Arlequin, etc., vous dérangez certainement une speakrine maniaque du tricot et, enfin, vous vous cassez le nez sur une porte verrouillée que vous n'aurez de cesse d'ouvrir. Voilà, dans le désordre, une grande partie des éléments qui vous aideront à trouver la clé (c'est le cas de le dire) de l'énigme.

Les graphismes, genre bande dessinée, sont d'une qualité exceptionnelle. Aucun détail n'est oublié : la verrue sur le nez en patate du flic vigile pas très vigilant de la maison, le petit chapeau coquin de l'hôtesse d'accueil, l'air passablement prétentieux et content de lui du présentateur des informations, la blondeur platine de la speakrine, le regard inquiet, pour ne pas dire fou, du préposé aux archives qui passe son temps entouré de bobines de films, etc. Bravo, donc, pour la finesse des dessins au trait qui arrivent même à faire oublier que le *Macintosh* ne dispose pas de la couleur !

Il est à regretter toutefois, pour l'intérêt du jeu, le temps d'attente extrêmement long d'une scène à l'autre et l'impossibilité de dialoguer avec la machine. En effet, tout se passe comme dans un questionnaire où il faut mettre une croix dans la case correspondante. Si ça ne correspond à rien pour vous, tant pis, vous n'avez pas le choix, il vous faudra répondre de toute façon !

Malgré ces inconvénients, *Canal meurtre* reste un logiciel de qualité à déconseiller toutefois aux personnes fragiles. Errer dans un couloir circulaire, donc sans fin, à la recherche d'un criminel sournois finit par porter sur les nerfs. Au fait, si vous semblez irrémédiablement bloqués dans ce labyrinthe sans issue, faites comme moi, n'hésitez pas à appeler le créateur de ce programme qui a eu la gentillesse de laisser ses coordonnées en fin de notice d'emploi. (Disquette Froggy Software pour *Macintosh*.)

Alexandra de Panafieu

Phalsberg

Oyez trolls, goblins, elfes, nains et magiciens : voici venu le temps des jeux de rôle français.

Seul, armé d'un joystick omnipotent, vous parcourez le plus classique des mondes.

Voilà de quoi rassasier les amateurs de jeux de rôle, sevrés de tout programme dans leur douce langue natale. Après *Danse macabre*, *Phalsberg* est le ►

SOS AVENTURE



deuxième du genre en français sur Commodore 64. Les connaisseurs apprécieront l'orthodoxie du scénario : la planète de Kalvor coulait des jours paisibles sous le règne du roi Philoxal, pardon, le bon roi Philoxal. L'abominable Balckstar à la tête des légions prétoriennes a brisé la paix et la concorde en s'emparant du trône.

L'injonction est claire : « Philoxal, tu délivreras et les attributs royaux (la couronne sacrée, le scarabée des cités antiques et le sceptre d'or) retrouveras ! » Une histoire banale à pleurer mais peu importe, l'intérêt est ailleurs. Point n'est besoin d'équipe. Ici l'aventurier fait cavalier seul.

Il existe naturellement plusieurs sortes d'aventuriers : nain, elfe, guerrier, magicien, clerc et voleur. Leur création est le fruit du hasard pondéré de coefficients. Chaque personnage comprend des compétences mineures et majeures. Le nombre de points alloués à chacune de ses qualités telles que force, protection ou charisme, dépend d'un lancement de dés. Mais selon l'ordre du lancer, les points obtenus sont grevés d'un bonus ou d'un malus. Bestial, vous déterminez la force en premier. Rusé, vous sélectionnez l'intelligence ou les réflexes en priorité. Suivant les points obtenus, vous incarnez une caste ou l'autre. Un guerrier doit avoir au minimum onze points de force et cent cinquante points d'énergie. Mieux vaut répéter l'opération plusieurs fois afin de commencer l'aventure dans la peau du personnage désiré. La gestion des dialogues est la principale originalité de Phalsberg. Le clavier reste muet pour lais-

Un des graphismes accolés au jeu : inutiles, lents à s'afficher et sans lien avec l'action.

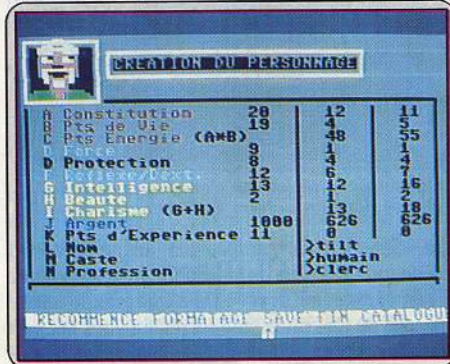


Un univers carré infesté de gardes prétoriens : la victoire est parfois dans la fuite.

ser le joystick régner en maître. Toutes les actions possibles sont validées directement de menus en sous-menus, qu'il s'agisse du verbe, de la personne ou encore de l'objet concerné. Si les dialogues perdent en souplesse, ils gagnent en rapidité. De plus le système encadre le joueur dans sa progression. A cet égard, la vingtaine de questions posées successivement aux habitants de Kalvor renseignent sur la marche à suivre. A qui donner l'anneau ? Comment faire le cristal ?...

L'histoire débute dans les riantes prairies de la région Occidento Hyrionnique avec, selon les cas, un lièvre ou un cheval à vos côtés. Empressez-vous de les annexer par l'achat ou par la force. Les graphismes du type *Ultima* sont constitués de carrés qui

On ne choisit pas son camp : les caractéristiques du héros dépendent d'un lancement de dés.



indiquent le type de terrain visité. Vous pouvez appeler des dessins supplémentaires qui prennent un plein écran et ne servent à rien. Ils chargent à la vitesse de l'escargot et sont d'une pauvreté consternante. À éviter. Le village de Phalsberg se trouve non loin du point de départ. Vous discutez avec Ashabor le sorcier ou faites des emplettes si aucun garde prétorien ne bloque votre chemin. Trente-sept types de résidents, plus ou moins hostiles, coexistent sur Kalvor. C'est en les tuant que vous pouvez acquérir des points d'expérience supplémentaires. Les combats sont très limités : gagner ou perdre soit à main nue soit à l'aide d'une des cinq armes. Les forêts pullulent d'individus malintentionnés. On en ressort le plus souvent très affaibli si ce n'est mort. En revanche, elles sont très propices à la cueillette de champignons ou de baies sauvages. Par la facilité des dialogues ou des actions, *Phalsberg* est un jeu de rôle accessible aux débutants. Tout a été fait pour clarifier la progression. Quatorze tableaux récapitulatifs permettent de s'informer en un coup d'œil sur l'agressivité des habitants, la probabilité de tomber sur un elfe ou de gagner un combat contre un villageois. Un must pour ceux qui veulent s'initier au jeu de rôle.

(Disquette Ere Informatique pour C64.)

Nathalie Meistermann

Le manoir de Mortevielle

Vous recevez un étrange message où il est question d'un signe par-dessus le mur du silence... Détective privé au grand cœur, vous volez à l'aide de votre amie d'enfance.

Après *Wanderer*, la société Pyramide nous propose un jeu d'aventure policière agrémenté de graphismes. Nous sommes en février 1951. C'est l'hiver et la neige recouvre la ville de son blanc manteau. Vous incarnez un détective privé. Les affaires sont calmes, très calmes. Soudain un coup de sonnette retentit à votre porte. C'est le facteur qui vous apporte un télégramme. Il a été envoyé par votre amie d'enfance, Julia Defrank, que vous n'avez pas revue depuis des années. Elle est très malade, la situation est désespérée, elle est en danger de mort et elle est inquiète au sujet de sa famille. Elle compte sur votre aide et bien entendu aussi sur votre discrétion pour régler cette affaire. Le télégramme se termine par une phrase un peu obscure disant que vous trouverez un signe par dessus le mur du silence ! En dépit de toutes ces années passées sans la voir, vous savez que Julia n'est pas femme à se monter la tête pour un rien. D'ailleurs elle vous appelle au secours et au nom de votre vieille amitié, vous ne pouvez pas lui refuser ce service. De plus ce ne sont pas les affaires qui risquent de vous retenir en ce moment. Vous faites donc rapidement votre valise, sans oublier d'y mettre votre pistolet et le télégramme.

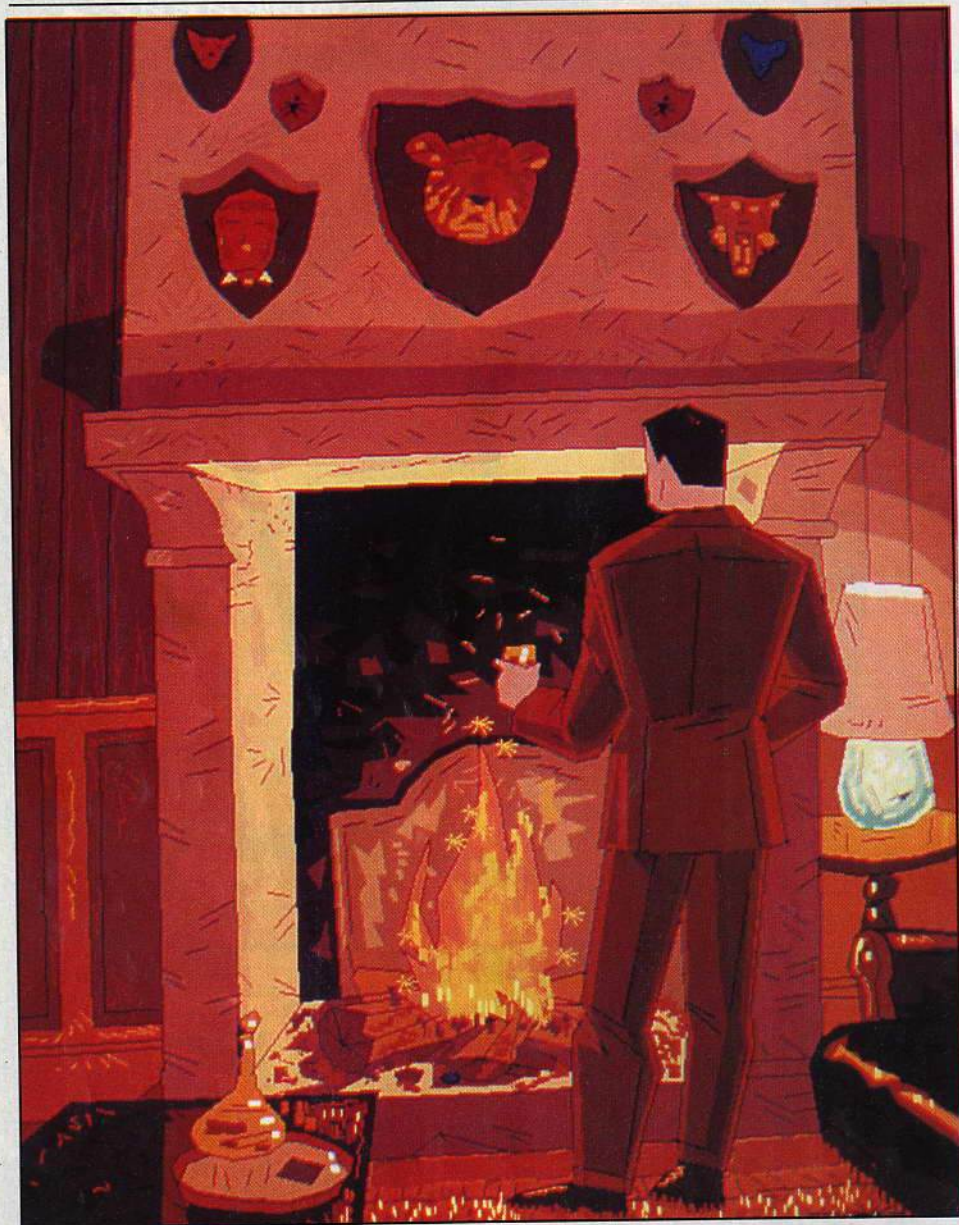
Vous voici donc de retour au manoir de Mortevielle. Il a bien changé. Max, le domestique, qui vous reçoit et vous informe de la mort de Julia, décédée d'une embolie pulmonaire, vous précise quelques points



Une simulation palpitante d'une évasion pendant la seconde guerre mondiale. Le Grande Evasion: un jeu superbe aux graphiques étonnants. Les gardes, les projecteurs, les tours de contrôle, les chiens, le tunnel et le commandant diabolique assurent un réalisme surprenant.

3AC DE MOUSNETTE 93427145

SOS AVENTURE



premier lit respectivement de Julia et de Léo ; Eva, la femme de Guy ; les cousins Bob et Luc, ainsi que sa femme, Ida ; enfin Max, le domestique. Vous souhaitez dialoguer avec eux pour essayer de leur soutirer des renseignements utiles. Pour cela, il faut bien entendu vous trouver en leur compagnie en vous rendant dans leur chambre, ou profiter de la fin des repas. Lorsque tout le monde se réunit pour manger, vous pouvez choisir de discuter avec qui vous voulez. Au cours de ces discussions, vous apprenez peu à peu les relations qui existent entre les différents personnages. Ainsi Léo est passionné d'histoire, mais c'est aussi un joueur invétéré. Il a d'ailleurs gagné voici un an une grosse somme d'argent. Bob est associé à Pat dans une affaire de parfum. Luc s'occupe de bijoux. Ida est une femme au foyer et n'a pas l'air d'être très appréciée, en particulier d'Eva. De même, pour Ida, Max passe pour être un amoureux un peu trop assidu de la bouteille et un colporteur de ragots de premier ordre. Les relations ne sont pas non plus au beau fixe entre Guy



Furetez un peu partout mais ne vous faites pas prendre dans des endroits trop privés. Danger !

et Léo, car ce dernier reprochait à Julia de s'occuper un peu trop de son fils et pas assez des autres. Bref, un climat de méfiance réciproque que votre arrivée risque fort d'accentuer. Mais ce n'est pas seulement en dialoguant avec les personnes que vous ferez avancer votre enquête. Furetez un peu partout, tant dans des endroits « publics » que dans des lieux plus privés comme les chambres. Bien entendu, veillez à ne pas vous faire voir et encore moins à vous faire surprendre par son propriétaire. Dans ce dernier cas, il vous mettrait à la porte de chez lui sans ménagement et les relations en prendraient un coup. Ce dernier fait est capital, car alors la personne se montre beaucoup moins bien disposée à répondre à vos questions et surtout si vous exagérez vraiment trop, vous ne serez plus à l'abri d'un assassinat perpétré pendant votre sommeil ou au réveil. Les graphismes de qualité vous plongeront facilement dans l'ambiance de cette vieille demeure. En revanche le vocabulaire est plus que réduit (moins de cinquante mots) et l'analyseur de syntaxe inexistant. Ainsi, on ne dispose que d'un verbe à l'infinifinitif, complété au besoin par le positionnement d'une flèche sur le dessin de la pièce pour préciser à quel objet se rapporte le verbe. Le fait d'ouvrir un placard ne suffit pas à prendre connaissance de son contenu de manière précise et vous devez le fouiller. Enfin le déroulement du jeu est lent, mais cet inconvénient est inhérent à l'usage des microdrives. Malgré ces quelques défauts, ce jeu reste intéressant et l'énigme posée difficile à résoudre. (Micro-cassette Pyramide pour Q.L.)

Jacques Harbonn



L'heure des repas est propice à la poursuite de l'enquête. Tout le monde y est réuni...

qui risquent d'avoir une certaine importance comme l'heure des repas. Puis il vous guide jusqu'à votre chambre au premier étage. Elle est confortable mais ce n'est pas là que vous trouverez le moindre indice à vous mettre sous la dent. Vous commencez votre enquête. Certes la cause du décès de Julia peut paraître au premier abord naturelle, mais vous êtes



Brr !... Pas très accueillant pour passer ses vacances ! Mais vous avez du pain sur la planche.

troublé par la coïncidence étrange. De plus pour l'instant, rien ne prouve que le domestique ait dit la vérité. Votre chambre donne sur un couloir flanqué de nombreuses portes, chacune ouvrant sur la chambre d'une des personnes qui résident au manoir en ce moment : Léo, le maître de maison et mari de la regrettée Julia ; Guy et Pat, les enfants d'un

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



3 super jeux pour 145 F*

GUNFRIGHT

La bourse ou la vie! De dangereux hors-la-loi terrorisent Black Rock City, qui réclame un nouveau shérif. Le shérif c'est vous!

THE WAY OF THE TIGER

Le grand Najjishi vous impose 3 épreuves : combat corps à corps, lutte au bâton,



FRANCE IMAGE LOGICIEL

duel à l'épée des samourai, afin de faire de vous un Ninja!

V! LES VISITEURS

Alerte à tous les terriens! Des reptiles à l'apparence humaine veulent envahir notre planète!! Vous êtes Donovan, chef de la résistance. L'avenir de l'humanité est entre vos mains!

Seuls les prix FIL sont imbattables.

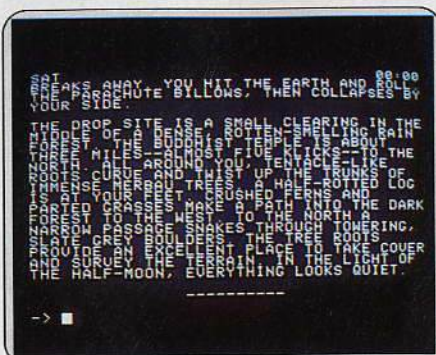
*Prix public maximum conseillé en cassette. En disquette : 195 F. Disponible sur Amstrad CPC 464, 664, 6128.

SOS AVENTURE

Rambo

L'enfer vietnamien reprend vie dans cette aventure textuelle. Saurez-vous délivrer vos compatriotes aux mains des japs ?

aventure : type
★★★★ : intérêt
- : graphismes
- : animation
★★★★ : dialogues
★★★★ : difficulté
F : prix

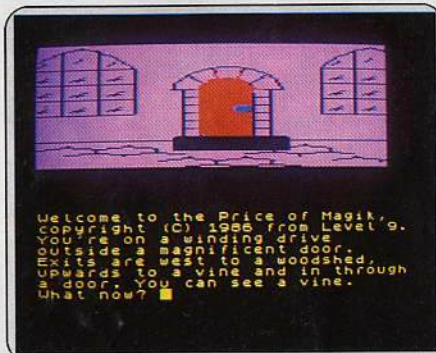


Rambo, le super para bien connu, doit confirmer la présence d'Américains retenus prisonniers dans un camp vietnamien sans se faire repérer. Mais pourrez-vous laisser vos compatriotes dans cet enfer ? Non, bien sûr. Vous venez d'être parachuté de nuit dans une clairière en pleine jungle. Le rendez-vous est fixé dans dix-huit heures près du temple bouddhiste qui se trouve au nord du lieu de parachutage. La première chose à faire est de vous débarrasser au plus vite de votre parachute et de le cacher. Il vous faut aussi quitter rapidement la clairière et vous enfoncer profondément dans la forêt. Dans le cas contraire, vous auriez à subir une attaque aérienne et vous n'auriez que bien peu de chance de vous en sortir. Le vocabulaire du programme est vaste et l'analyseur de syntaxe, très puissant, autorise les phrases les plus complexes. Les autres personnages de l'aventure sont animés d'une volonté propre et les dialogues qui s'engagent sont quasi-réels. En revanche, l'aventure est uniquement textuelle, mais cette lacune est compensée par des descriptions particulièrement précises. Un bon jeu d'aventure, assez difficile. (Disquette Mindscape, pour Apple.)

The Price of Magik

« Bienvenu dans la maison de la Lune rouge » ? Une invitation trompeuse qui se transforme en course d'obstacles. Sort où es-tu ?

aventure/rôle : type
★★★★★ : intérêt
★★★★ : graphismes
- : animation
★★★★★ : dialogues
★★★★★ : difficulté
A : prix

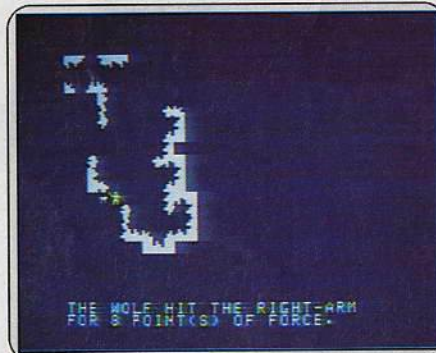


En fouillant dans le grenier, vous découvrez un globe bizarre. Intrigué, vous le cassez et vous vous retrouvez tout à coup en pleine campagne près d'un marais. En lettres de feu dans l'obscurité, vous lisez ces mots très étranges : « Bienvenu dans la maison de la Lune rouge. » Vous ne savez rien de plus au départ, si ce n'est qu'il vous faut apprendre dix-huit sorts. Avant de pénétrer dans la maison, je vous conseille fortement d'explorer un peu les alentours. C'est là que vous découvrirez de quoi vous éclairer dans la sombre demeure. Au cours de votre aventure, vous serez confronté à un certain nombre de créatures. La plupart vous attaqueront et il faudra alors combattre ou tenter de vous échapper. Parfois au contraire, vous persuaderez les gens de rencontre d'effectuer certaines actions à votre place. Le vocabulaire du programme est d'une richesse stupéfiante (près de mille mots) et l'analyseur de syntaxe puissant permet de parler en anglais quasi-courant. Les graphismes sont d'un bon cru mais pour ceux qui préfèrent les aventures textuelles, la seconde face offre cette option, avec des descriptions plus détaillées. Un très bon jeu. (Cassette Level 9, pour Spectrum.)

Warriors of Ras

Loups, lions, squelettes, zombis entravent votre quête. Courage, l'expérience s'acquiert souvent au prix de quelques vies.

rôle/action : type
★★★★ : intérêt
★★ : graphismes
★★ : dialogue
★★★★ : difficulté
A : prix

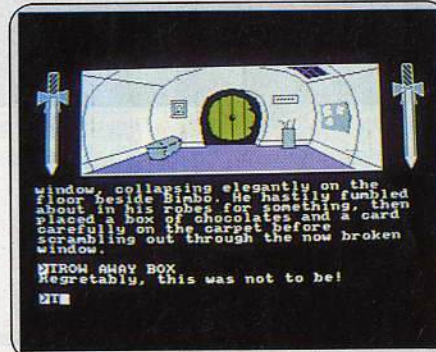


L'univers de ces guerriers, aussi touffu que la notice, se dévoile progressivement, au fur et à mesure de vos déplacements. Ce labyrinthe peuplé de loups et de lions, de squelettes et de zombis recèle des trésors qui vous permettront d'acheter vivres, armes et protections, mais transporter des centaines de pièces d'or limitera nettement votre liberté de mouvements. Vous glanerez des pouvoirs magiques qui vous aideront dans l'attaque et dans la défense, permettront de passer les murailles, ou vous procureront une invisibilité dont on se demande à quoi elle sert dans ces sombres boyaux. La sauvegarde des parties se révèle fort utile car la re-initialisation modifie la géographie du peuplement de cet univers, et elle préserve des trésors chèrement payés. Mais chaque combat, est minutieusement agencé, coup par coup, cible par cible, et un coup sur la tête fait moins mal si vous portez une armure. Une victoire vous donnera de l'assurance et surtout des points d'expérience qui vous feront passer aux niveaux supérieurs. Ne tombez pas dans les piscines d'eau ou... d'acide, ni sur les falaises. Seule vous aidera l'expérience, accumulée au prix de bien des morts prématurées... (Cassette Screenplay, pour C 64/128.)

The Boggit, Bored II

Humour british et péripéties multiples pour anglophiles avertis. Bimbo Faggins n'a pas le temps de s'ennuyer tranquille.

parodie : type
★★★★★ : intérêt
★★ : graphismes
- : animation
★★★★★ : dialogue
★★★★★ : difficulté
B : prix



Les aventures de Bimbo Faggins, Boggit de son état, entament leur deuxième volet après *Bored of the ring*, parodie farfelue du seigneur des anneaux. Le programme enchantera les irréductibles de la trilogie qui retrouveront tous les éléments déformés et caricaturés. Ce gros et paresseux Boggit vit serein dans son trou, un seul désir en tête : la tranquillité loin de l'agitation d'un monde dangereusement attiré par des aventures échevelées et par trop fatigantes. Mais il n'était pas écrit que le monde extérieur laisserait Bimbo vivre en paix. Première provocation : une boîte de chocolat explosive qu'il faut renvoyer à son expéditeur dans les plus brefs délais. L'affrontement est inévitable. Relevez les dates d'anniversaire dans le journal intime perdu au fond du cerceuil. Elles fournissent le code d'ouverture de la porte. Le prestidigitateur Grandalf et ses nains vous agressent dès le pas de porte par une question perfide. Ils ne vous lâcheront plus. Peu de graphismes égayent l'aventure. Mais tout le sel du programme tient dans la richesse des dialogues et des descriptions. L'humour règne dans un enchaînement de jeux de mots très « british ». Réservez aux anglophiles et « Tolkieniens » avertis. (Cassette CRL, pour C 64.)

Sirius

Piloter sur Sirius des robots dérobeurs et douteux : déroutant. Colin maillard ou aventure pensée ? Le mystère reste entier.

aventure/action : type
★★★★ : intérêt
★★★★★ : graphismes
★★ : animation
- : bruitage
★★★★ : difficulté
B : prix



Trois robots terriens perdus dans le dédale d'un temple de l'astéroïde Sirius 3 doivent capturer la petite sphère tremblotante qui sert d'esprit au maître de la colonie. Vos robots sont des bestioles délicates : si leurs réserves énergétiques diminuent trop, ces malheureux, exsangues, n'auront plus la force de se défendre. Si, au contraire, ils rencontrent un réservoir d'énergie sirien, ils se précipiteront pour se recharger, mais attention, toute surcharge énergétique provoque leur trépas instantané. Le temple sirien, en trois dimensions, renferme au long de ses salles vertes des engins et des créatures qu'on verrait avec plaisir évoluer en aquarium, et dont l'aspect irisé dissimule les dangers. Chaque jeu consomme trois vies de robots. L'absence de score, la complexité des enfilades de salles, apparentent *Sirius* à un jeu d'aventure. Les robots lèvent constamment les bras pour toucher les éléments du décor dans l'espoir de mettre les pincettes sur un objet emportable : il y a quelque chose du Colin-Maillard dans le jeu. La géométrie sirienne pourra dérouter : impossible de prendre un papier et un crayon pour dresser le plan du temple : celui-ci conservera longtemps son mystère. (Cassette Minipuce, pour Thomson T07/70 et T09.)

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



4 super jeux pour 245 F*

RUNWAY

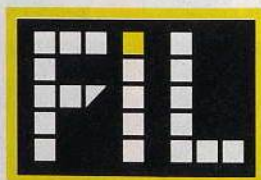
Carambolages et sorties de route garantis pour vos adversaires. Triomphez grâce à votre Formule 1.

MONOPOLY

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

SUPER TENNIS

La finale de tennis du tournoi "Open" ?



FRANCE IMAGE LOGICIEL

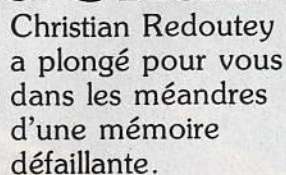
Un jeu d'attaquants : rapidité et ingéniosité feront votre succès.

GREEN BERET

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

Seuls les prix FIL sont imbattables.

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



« Connais toi toi-même ». Cette auguste pensée n'a jamais été plus au centre de vos préoccupations. Impossible d'éluder les questions fondamentales du type « qui suis-je ? », « où vais-je ? » dans *Mindshadow* puisqu'elles constituent l'essence même de l'aventure. En temps normal, l'amnésie est déjà un état pesant, perdu sur une île déserte, cela devient angoissant et surtout ennuyeux.

mais pratique. Il est temps de signaler votre présence au bateau qui croise au large. Fer et rocher déclenchent l'étincelle indispensable au feu de détresse. Rien de tel qu'un flacon de liquide ambré pour amadouer le plus coriace des lous de mer. Le capitaine des pirates vous embarque à son bord, pour le meilleur ou pour le pire. D'entrée, calmez l'équipage qui ne comprend que le langage du muscle. Il faut savoir se faire respecter dans la vie. Malheureusement, cela ne suffit pas à assainir l'ambiance hostile qui régnait à bord. Avec le hachoir vous larguez l'ancre et prenez la poudre d'escampette. C'est finalement un paquebot de la Royal Navy qui vous emporte vers les rivages bien aimés de l'Angleterre.

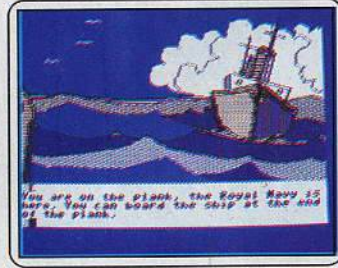
Prenez patience, vous n'êtes pas au bout de vos peines. La recherche de votre personnalité passe par l'exploration des bas-fonds londoniens. Les vagabonds sont pleins de ressources. Soulagez le clochard de son chapeau et de ses deux cent dix livres. Perdu dans les vignes du seigneur il ne s'aperçoit de rien. L'ivrogne qui cuve sa bière sur les docks, dévoile contre rémunération le mot de passe pour obtenir un billet d'avion.

Prenez le premier avion en partance pour le Grand Duché. La visite au bar susmentionné réserve de mauvaises surprises. Le contact est mort laissant derrière lui un deuxième indice : Bob. Il est temps de fureter dans les couloirs du Luxembourg Hôtel. De flèche mortelle en parchemin vous tombez sur un numéro de coffre. Vide de tout pécule, le coffre renferme un pistolet. Sans pitié pour tout ce qui se dresse devant votre chemin vous tuez froidement Jared de retour à l'hôtel. Peu à peu, votre identité sort des limbes de l'oubli. Le message récupéré dans la chambre de la victime est révélateur : « Attention Jared, ---- vole vers le Luxembourg ». Vous retrouvez grâce à lui la moitié de votre identité et un grand morceau de dignité. Après le petit nom, le nom de famille, synonyme de grande finance, s'étale à la une d'un journal. Un vieux quotidien défraîchi taché par les épluchures de carottes et repêché parmi les débris boueux qui stagnent au fond du port : on est bien peu de chose.

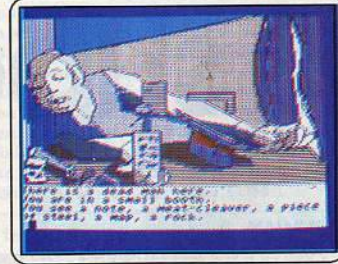
Félicitations à tous les aventuriers pour les autres solutions complètes :

David Scheben, Neufchatel ; Hervé Chavarot, Toul ; Olivier Plez, Orry-la-Ville ; Zoran Stojkovic ; Laurent Fontaine, Wimereux ; Sylvain Lemarié, Sabert ; Cyril Bartolo, Eguilles ; Marc Albinet, Saint-Genis-Laval ; Ari Nacash, Marseille ; Gilles Regaud, Toulouse ; Laurent Petelet, Saint-Briac-sur-Mer ; Olivier Goguel, Dijon ; Emil Valkov, Créteil ; les tueurs de dragons et de démons réunis.

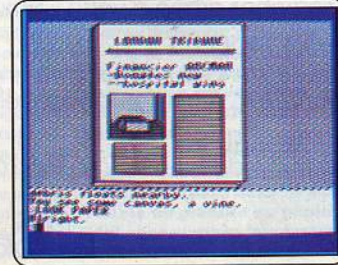
l'autre. Vive La Royal Navy.



Trop tard, la mort vous a devancé.



Il est doux de se retrouver.



MAG MAX

Nichibutsu

COMMODORE 64
AMSTRAD



Le jeu d'arcade de ni... maintenant disponible pour votre micro

Si vous n'avez pas encore joué à ce jeu d'arcade, attendez-vous à une surprise. Si vous le connaissez déjà, vous allez devenir "Mag Max" en le chargeant sur votre micro.

Mag Max peut devenir une machine monstrueuse si vous réussissez à l'assembler. Construisez-le, son pouvoir destructeur se renforcera, et vous en aurez besoin!

ZAC DE MOUSQUETTE 93427145

SOS AVENTURE

Message in a bottle

Alexandre

Dans **Masquerade**, comment faut-il faire à la fin pour prendre cet ascenseur de malheur ? Et à quoi sert cette boîte qui s'énervait à chaque fois que l'on appuyait dessus ?

Stéphane

Dans **Orphée**, je viens de sortir du puits avec Yurk et je ne sais pas où aller chercher Satan et lui donner l'épée. That is a big problem !

Patrick

A tous ceux qui n'avancent pas dans **Mindshadow**. Voici les premiers pas de l'aventure dans l'île, dans le bateau pirate et en Angleterre.

Dans l'île : prendre de la paille dans la hutte, un morceau de fer sur le vieux bateau, une liane. Retourner au point de départ et tout poser. Attacher la liane au rocher pour descendre dans la cave. Là, examiner le sol et le fouiller. Vous trouverez une carte et un petit caillou. Retourner à la hutte lire la carte et suivre le parcours. Il vous conduira à une plage. Prendre alors la bouteille de rhum dans le tronc...

Dans le bateau pirate : faire le tour du bateau en allant voir le docteur et les matelots. Frapper l'homme devant la cuisine puis descendre et tout prendre. Aller au canot de sauvetage et prendre le « canvas ». Immobiliser après le bateau avec l'encre...

En Angleterre : jeter les objets inutiles et détrousser l'homme qui dort. Ensuite acheter une canne à pêche au pêcheur... J'ai échangé mon chapeau avec la dame et lu le message, mais je n'arrive pas à prendre l'avion. Où se trouve le ticket ? Help me !

Eric

Le chemin de la réussite dans **Mandragore** : le feu peut être utile pour vaincre les dinosaures au sud de l'île d'Orgarath. Méfiez-vous, mille dangers vous attendent dans les montagnes. Des monstres se cachent dans les fourrés qui précèdent le mystérieux château. Attention, un abominable hybride à tête de faucon et queue de scorpion survole la petite mer intérieure. Après celle-ci, il faut repartir sur terre et revenir sur mer. Un bateau fantôme, perdu au milieu d'un cimetière d'épaves, garde un fabuleux trésor. Plus loin, au sud-est, se trouve le donjon des sirènes. N'accostez pas au sud du donjon, des mygales géantes attendent leur prochain repas. A l'est du donjon, une île hospitalière abrite des phoques. Mais au nord, un autre donjon plus sinistre renferme le secret de Mandragore. Tiltmen, oserez-vous vous y aventurer ?

Stan

Voici quelques fragments de solution dans **Crafton et Xunk** : vous trouverez les sept premiers numéros de code avec sept seringues. Elles se trouvent : sous le banc, parmi les débris de verre, sur une armoire, sur deux étagères différentes, entre les bancs et les pans de mur, sur une étagère au milieu d'une grande plaque rouge. Mais où se

trouve la huitième seringue ? Je compte sur vous. Le huitième savant est, lui, assez facile à trouver.

Damien

Dans **Meurtre sur l'Atlantique**, le mot de passe pour visiter tout le bâtiment est « Sesame » (aller voir le commissaire de bord). La photo déchirée représente un sous-marin.

Frédéric

Message from **Adromeda**. Quand verrais-je cette maudite porte s'ouvrir sur cette fameuse grotte qui nous fait pénétrer dans l'aventure ? Vous avez deviné, je suis coincé dans la maison où les peintres ne se sont pas ennuyés. Après avoir tout essayé et même monitoré le programme, je reste planté devant l'écran. Envoyez une solution ou... une corde.

Merwan

Je réponds à Laurent (n° 33) pour **La geste d'Artillac**. Une fois dans l'église, tu suis le mur droit, et lorsque tu as rempli ton outre avec l'eau du bénitier, tu retournes vers la porte et prends le mur de gauche. Tu ouvres alors ton bazar et prends le cierge que tu allumes, découvrant un tronc d'arbre dont tu t'empares du contenu. Tu te diriges toujours le long du mur gauche. Après être sorti vainqueur du combat avec de petites bêtes, tu rejoins l'allée centrale. Tu fuis vers le fond de l'église, puis tu vas vers la chaire et l'abside. Là tu aides le prêtre, puis montes l'escalier de la chaire. Une fois tombé, tu prends la masse d'argent, que tu observes. Redescends alors vers le chœur, puis vas vers la nef, et finalement vers la porte. C'est alors qu'apparaît un monstre, devant lequel tu fuis dans un premier temps. Mais tu dois te battre, utilise alors la masse d'argent. Tu t'approches ensuite du prêtre (après avoir tué le monstre), et sors de l'église.

Quant à moi, je suis bloqué à la sortie du palais entouré de tonneaux. Si je vais vers le nord, je retrouve mon père mutilé et je ne peux rien faire, autrement je meurs sans avoir eu l'occasion d'engager le combat. J'attends la nuit, je suis tué par un singe, que dois-je faire ? Merci d'avance.

Guillaume

Vincent (n° 33) dans **Crafton et Xunk**. Pour prendre la carte, place-toi devant elle et appuie sur la barre espace. (Elle apparaîtra dans la valise). Ensuite place-toi devant la porte : elle s'ouvrira. Tu peux transporter tous les objets dans d'autres salles en procédant comme j'ai dit. Quand tu veux poser l'objet, appuie sur "P".

Quant à moi, dans **Cauldron** : à quoi servent la cruche et le coffre ? Merci d'avance.

Les maîtres des jeux ! (sic)

A Christian (n° 33) pour **Le mystère de Kikekan-koi**, ne pas prendre la hache qui ne sert à rien, mais quand on pénètre dans le temple, mettre le masque (qu'il faut prendre chez le médecin en avalant l'aspirine), casser la bouteille, prendre les débris, nord, délivrer fille, donner robe (que l'on achète chez le tailleur), donner espadrilles (chez le chausseur),

laisser débris et... bonne chance ! A toi de trouver ! Pour prendre l'ampoule sans danger de rage, boire la fiole juste avant.

A Vincent (n° 33) dans **Crafton et Xunk** présente-toi devant la porte de la même couleur que la carte. Pour interroger les savants, prendre seringue, et toucher les savants. Les lits peuvent rebondir.

Dans **Mandragore**, après avoir questionné les signes du Zodiaque dans le donjon n° 3, on n'arrive pas à déchiffrer le message, help !

Dans **Dopple Ganger**, comment éviter de mourir immédiatement quand on pénètre dans une salle où un squelette fait sa randonnée ? Faut-il prendre un objet particulier ?

Dans **Fairlight**, peut-on éliminer les moines ? Tout renseignement serait bienvenu.

Merci d'avance.

Pascal

En réponse à Charles (n° 33) pour **The Pawn**. Pour utiliser l'aide codée, taper : `HINT <return>` puis taper les codes entre "<" et ">" en faisant `<return>` à chaque ">". Tu verras la phrase apparaître mot à mot. Il n'est pas nécessaire de taper les blancs. Merci de ton aide pour **Mindshadow**.

Bruno

En réponse à François (n° 33), dans **Transylvania**, pour obtenir du crapeau le mot de passe qui servira à prendre la clé du Goblin, tu as besoin de la feuille de papier collant (flypaper). Une fois que tu l'as, rends-toi au tronc d'arbre (départ), frappe-le ("knock stump") ce qui te permettra d'atterrir dans la caverne. Ensuite, tu peux prendre les mouches grâce au papier collant. Ressors en "take book" et donne les mouches au crapeau. Tu verras, il te remerciera... (rubrique super-géniale).

Fabrice

Je vais donner, en réponse à Julie (n° 33), les réponses des donjons de **Mandragore** :

D 1 : prendre le vital et le poser chez l'humain de la forêt.

D 6 : prendre la jatte dans le D 4 et la poser chez la reine des abeilles.

D 4 : prendre la flamme et la poser chez le vieil homme, près du "piédestal".

D 2 : prendre le roi vert et le poser près de la première armoire que l'on voit après l'avoir pris.

D 5 : prendre le 4, le poser près des 4 TC (pilipilus).

D 7 : à l'entrée faire N,E,S,E,S,S,E,E,E,S,E pour arriver au trésor, prendre la grille, retourner à l'entrée et la poser.

D 8 : prendre la proue et la poser sur la plage, près des étoiles de mer.

D 9 : tuer la fée, puis est, sud, prendre la rose des vents et la poser près du calvaire.

Quant à moi, je suis coincé dans le donjon de **Yarod-Nor**. J'ai fait manger la mandragore à toute mon équipe, qui est devenue invisible. Aidez-moi !!!

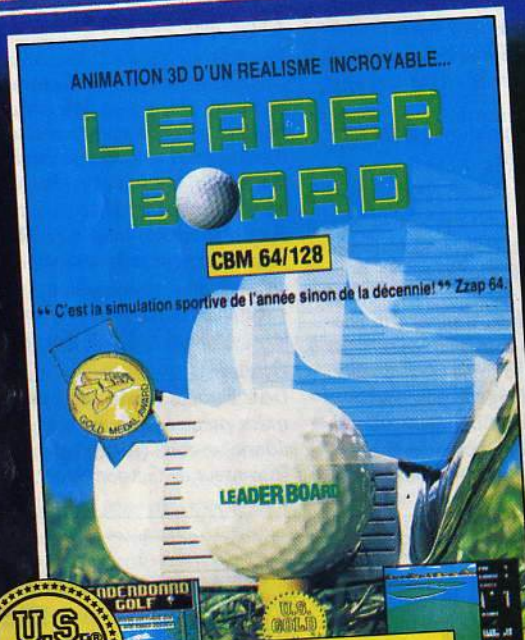
Marc

Vincent (n° 33), dans **Orphée**, il faut poser le papier sous la loupe. Quand il se mettra à brûler, tape « retire papier » et tu pourras lire quelques mots incompréhensibles.

157

Les dernières nouveautés de U.S. GOLD

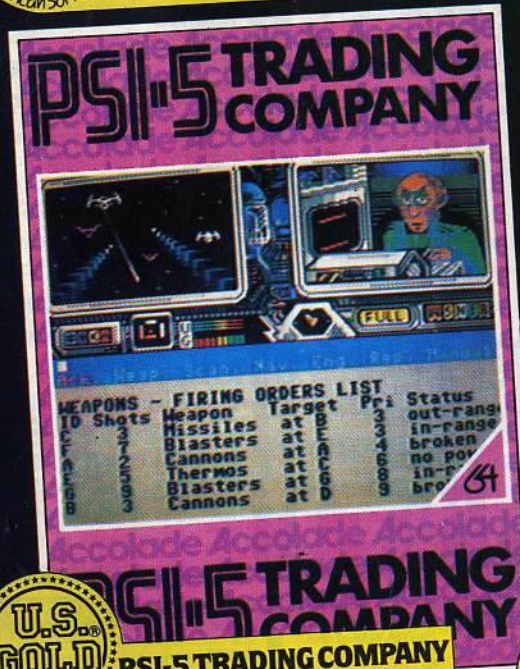
le premier éditeur de logiciels en Europe



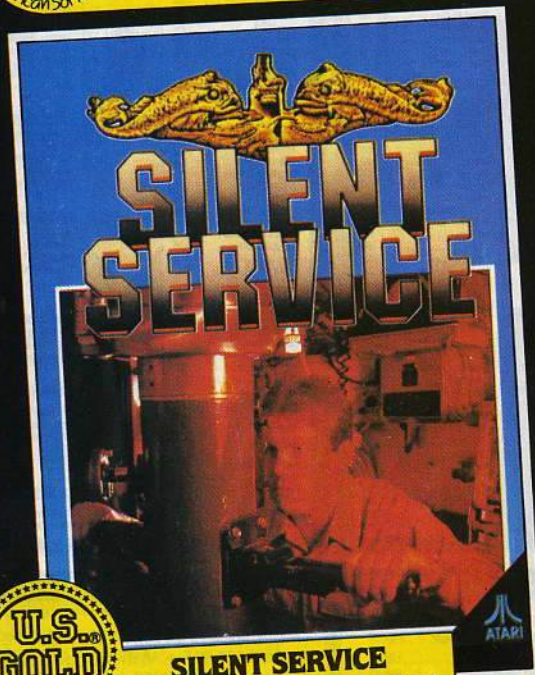
LEADER BOARD
C-64, Amstrad, Spectrum



INFILTRATOR
C-64, Amstrad, Spectrum



PSI-5 TRADING COMPANY
C-64, Amstrad, Spectrum



SILENT SERVICE
C-64, Amstrad, Spectrum, Atari

SOS AVENTURE

Message in a bottle

tie. Mais quel est le mot de passe (et comment le trouver?) qui permet d'actionner l'ascenseur de « Sentinel house »? Aidez-moi, car, sans ce mot de passe, je suis complètement bloqué. Dans **Ulysse et The Golden Fleece**, pour avoir la carte, donner la pièce au garde sur la jetée. Le coffre se trouve en partant du début en faisant E.S.S.E.E.N. (chest) après S.S.W.N. (on entend une voix), pour le retour faire S.E.N.W.W.N.N.W. P.S. : à quand une messagerie Minitel S.O.S. Aventure?

Hervé

Je lance un problème à tous les aventuriers. J'ai des problèmes dans :

- **La Geste d'Artillac**, je n'arrive pas à prendre la graine de soc-soc et au chant 9 je ne peux plus rien faire devant le corps de mon père?
- **Oméga planète invisible**, j'ai résolu les énigmes des six planètes mais je n'arrive toujours pas à trouver la planète du tyran Naxorg.
- **Sortilège**, je ne trouve pas le talisman.
- Je peux aider Christophe (n° 33) dans **Mission pas possible** : quand tu es descendu dans le trou, il y a une fente. Tape « examiner fente », puis « poser cube » et ensuite « escalader mur ». Ne prends pas le plan. Rampe sous le laser. Pour empêcher le mur de se rapprocher, tape « crier stop ». Bonne chance!

Jean-François

Je suis bloquée dans **Zombi**.

- Comment combattre au corps à corps?
- Comment s'éclairer dans le sous-sol et où sont les fusibles pour allumer le super-marché la nuit (22 h-6 h)?
- Comment mettre en marche le camion?

J'ai terminé **Orphée** sans voir la salle « les yeux du sage » qui se trouve dans la présentation. Est-ce que ce lieu existe? Si oui, où est-il?

Réponse à Vincent (n° 33) pour **Orphée** : en lisant le papier, tu verras qu'il faut soulever les pierres sous la passerelle. Pour aller sur la rivière sans retour, tape « embarque radeau ». Ensuite, attends pendant deux ordres puis accoste et prends la bague. Aucun autre accostage ne sera utile.

David

Dans **The Dambuster**, sur CBM 64, est-il possible d'atterrir sur une piste? Si cela est possible, expliquez-moi comment procéder?

P.S. : Tilt, ça me rend dingue!

Pascal

Que faut-il faire quand on a trouvé les trois prismes dans **Time machine**? Il y a un prisme dans la blague à tabac, en haut de la statue et dans le bateau.

Nicolas

Qui pourra m'aider à régler ces deux problèmes :

- Dans **l'Enlèvement**, comment fait-on pour sortir la canette coincée dans le magnétophone?
- Dans **Masquerade**, devant le bureau de Topp

que faut-il faire pour ne pas se faire tuer par l'ignoble personnage qui vous traite d'impotesteur? Un grand merci d'avance pour tout renseignement.

Jean-Philippe

Dans **King's Quest I** comment tuer le géant après avoir pris les pierres et le lance-pierres? Comment prendre le seau qui est attaché au puits? Où se trouve le couteau? Comment emmener la chèvre? Enfin, dernière question : quel est le nom du gnome? Merci au Tiltien ou la Tiltienne qui m'aidera!

Bruno

Dans **Circus adventure** pour C 64, comment faire pour trouver le câble et mettre en marche le générateur? Merci d'avance.

David

Dans le jeu **Ghost'n goblins** pour Amstrad, je suis bloqué dans le premier tableau. Je ne sais pas comment faire pour avoir le monstre orange après les « chevaliers volants ». Merci pour votre réponse.

Marcel

Lance un S.O.S. désespérément, je n'arrive pas à avancer dans **Bad Max**. Y aurait-il une âme généreuse pour me dire comment commencer? (quelle instruction?)

Laurent

Help! Dans **Sorcery** sur M.S.X., après avoir libéré sept sorciers, comment faire pour arriver dans le palace et délivrer le dernier sorcier. Je frôle la crise de nerf, merci!

COMMODORE		COMMODORE		AMIGA		AMIGA	
NOUVEAUTÉS	K7 DISK Amazon Women 108 Beggins 115 Cauldron 100 Ghost'n Goblins 80 Green Beret 90 International Karate 82 Knight Games 95 Knight Rider 95 Kung Fu Master 95 Paperboy 110 Shogun 110 Silent Service 95 Tao Tei 95 Way of Tiger 95 Swordfish 110 Leader Board 115	More on the Run 115 Ping Pong 75 Racing Diet. Set 115 Rambo 85 Red Arrows 98 Red Hawk 85 Rocky Horror Show 85 Saboteur 98 Skyfox 95 Spartan 95 Squidz 110 Spy VS Spy II 115 Super Zaxxon 85 Super Boat 95 Tapper 153 Theatre Europe 115 They Sold a Million 95 Time Tunnel 85 Ultima III 153 Vie et Kung Fu 85 Zork I 95 Zork II 218 Zork III 85	U.C. C-64 1800 C-64-M 1800 C-128 2990 C-128 D 5990 PC-10 15200 PC-20 23000 PC-AT 1300 LECTEURS KT 1300/137 350 Disks-1541 1800 Disks-1570 2450 Disks-1571 3250 PERIPHERIQUES A - GRAPHIQUES Kodak 1300 Crayon Optique 410 Sovis C-64 130 Sovis C-128 130 B - AUDIO Sound Expander 1200 Sound Sampler 850 Clavier Synthé 925 Clavier C-64 130 Clavier C-128 650 Colorfont 650 Voice Techn Music 540 Mid 330 Voice Master 130 C - VIDEO Digit Images C-64 1490 Camera NAB 450 Zoom 1990 Interface Pal RGB 1990 Modem DTL 1990 Modem DTL+ 1990 Emulateur Minitel 1990 D - TELEMATIQUE Modem DTL 1990 Modem DTL+ 1990 Emulateur Minitel 1990 MONITEUR Coulour 1702 2500 Coulour 1901 3500 Monochrome A/S 1100 Monochrome S/S 890 Coulour Crap 2200 IMPRIMANTES MPS 801 1300 MPS 803 1800 MPS 1200 3250 Huan 82 950	Okimate 20 2290 Clare 1202 3290 Epson LX807 MANETTES Quickshot I 60 Quickshot II 70 Quickshot III 140 PRO 5000 170 Kontex 130 ACCESSOIRES Ble rangements 80 D 125 Ble rangements 100 D 129 Ble rangements 100 D 135 Housse C-64 70 Housse C-128 80 Capot C-64 100 Capot C-128 120 Combo C-64-1541 360 Pence A Disks 60 CONSOMMABLES K7 vengs C20 par 10 60 Disks 5" par 10 23 Disks 5" DD/DF 23 Rubans Encreurs Paper Lining INTERFACES G-W 390 Buscard IEEE 115 R20 850 Extended Cartridge 150 Hardic CARTOUCHES Power Cartridge 490 Game Killer 150 Freeze Frame 482 Turbo 30 385 Turbo 40 436 Turbo 50 495 TOUS CORDONS A LA DEMANDE Cable Electronics 150 Cable Power Products 150 LIBRAIRIE Sous livres Micro Application Codic Nathan PSI SYNEX	GRAPHIQUES Aegis Animator 1435 Aegis Images 899 Aegis Draw 1905 Aegis Music 1150 Deluxe Paint II 1150 Deluxe Print 1150 Graphicraft 448 SONS Future Sound 2195 Mimetics Pro Mix 2209 Mimetics Digital 990 Sampler 1809 Music Studio 539 BUREAUTIQUE Andros 990 Aegis Impact 1960 Gimco 870 Capot C-64 100 Capot C-128 120 Tastatur 889 Vip 1878 COMMUNICATIONS Online 789 Man Com LANGAGES Artic Compiler 3440 Artic Compiler + 1300 Lattice C Compiler 1300 Lattice C Debugger 1300 Macro 2300 Amiga Pascal 990 Amiga Lisp 1780 Modula II 794 JEUX A Mind For Ever Voyager 390 Archon 390 Articraft 390 Borrowed Time 390 Bratcats 390 Valley Project 390 King Quest II 430 One And One 390 Rader 390 Savage II 390 Seven Crises of Gold 390 Silent Service 390 Spallwaker 390 Stylus 390 Temple of Apath 390	UNITES CENTRALES Amiga 1000 2990 LECTEURS A 1010 5114 A 1010 5112 Disqueur 20 Mega EXTENSION MEMOIRE A 1050 250 KD AX 2000 Compaq 2 Megabytes 8450 MONITEURS Coulour HR 1081 Monochrome HR PERIPHERIQUES A - GRAPHIQUES Digitaliser Video 2990 Digit View 2990 Camera NAB Tablette Penmouse+ Tablet A Digitaliser Tablet A Digitaliser Tablet A Digitaliser Tablet A Digitaliser CONFIGURATIONS DE BASE Amiga 512K+1081+ Souris 17700 Amiga Prix Etudiants (*) 14950 MUSICAUX Digitaliser de Son Interface Mid TELEMATIQUE Modem Tectra 2100 PROMOTIONS A1000+1081+Souris +Deluxe Paint+Okimate 20 19990 A1000+1081 +Souris+A1020 20000 A1000+1081+Souris +AX2000 (2MB) 24590 (*) Sur présentation de justificatif	IMPRIMANTES Epson LX 85 3490 Okimate 20 2290 Citizen 1200 3290 Cordon de Connexion Parallèle 250 CONSOMMABLES Disks 5" 1/2 DF/DD 35 Disks 5" 1/2 DF/DD 45 ACCESSOIRES Ble rangements 10 Disks 25

NOUVEAU

POINTS DE VENTE A.M.I.E

DEUX MAINS ELECTRONIQUE
4, rue de Paris - 93800 Epinay-sur-Seine
UNIVERS VIDEO
26, avenue Gallieni - 94340 Joinville-le-Pont
LASSABATHIE
6, rue de Paris - 95320 St-Leu-la-Forêt

PROMOTIONS MICROS

C-64 + 1530 1990 C-128 + 1530 3200
C-64 + 1541 3200 C-128 + 1570 4990
C-64 + 1541 + 1702 5600 C-128 + 1571 + 1901 9400
C-128 D + 1901 9400

EN CADEAU : 1 MANETTE QUICKSHOT I

S.A.V.

FORFAITS DEPANNAGES
C-64 380
C-128 400
1541-1571 380
MPS 801-803 320
Délais réduits : 8 jours.
Réparation garantie 1 mois.

BON DE COMMANDE

NOM TEL
ADRESSE
Références
Catalogue ☐ Frais port PTT 20 F Contre Remb. 15 F
☐ Chèque ☐ CCP ☐ Mandat ☐ C.B. N°

11, bd Voltaire 75011 Paris (Métro République) - Tél. (1)43.57.48.20. - Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

SOS AVENTURE

Message in a bottle

Samuel

En réponse à Christian (n° 33), dans **Kikékankoi** pour la lampe, prends ampoule, visse ampoule, branche batterie. On peut donc allumer la lampe. Maintenant, dans **V** : comment amorcer la bombe ? Comment se servir de la « Bad dust » quand on a toute la formule ?

Longue et heureuse vie à celle ou celui qui m'aidera.

Apple Mike (un nom à retenir !)

A l'anonyme du n° 33 : on ne peut que partir seul dans **Ultima IV**, c'est là un des intérêts du jeu. Dans **Borrowed time**, pour Apple, comment faire pour ne pas se faire toujours tuer en pleine investigation ?

Pascal

Dans **Dernier métro**, je suis au bord du suicide. Lorsque j'introduis ma carte de crédit découverte dans mon portefeuille pour acheter un ticket, l'ordinateur me demande un numéro de code que je ne connais pas, quel est-il ? Pour appeler l'ascenseur que faut-il faire ? Dans **Dix Warrior** que faut-il faire pour changer de tableau ?

Renaud

Réponse à Laurent (n° 33) dans **Mission impossible** sur Oric/Atmos : pour prendre le bidon d'essence, taper « prends bidon », ensuite aller à l'hélicoptère et faire « remplis réservoir » puis « entre hélicoptère », le mot de passe pour l'hélicoptère est « overload ». Pour insérer la disquette dans l'ordinateur taper « insère disquette ».

Moi aussi, j'ai des problèmes dans **Lilla et Jacky**, je suis bloqué dans le désert, la roue crevée, j'ai réussi à descendre dans le puits, mais je n'ai pas trouvé de roue de secours et il fait chaud dans le désert. Ainsi que dans le **Retour du docteur Genius**, je meurs tout le temps déshydraté, au secours ! De même pour **Dernier métro**, je n'arrive pas à dépasser le quai, que faut-il faire ? J'attends mon sauveur.

Christophe

Dans **Hulls**, je n'arrive pas à tuer les abeilles qui sont dans le dôme.

Dans **Ghostbusters**, comment faire pour passer au tableau suivant, et pour tuer un des monstres blancs ?

Erik

Dans **Serpent's star**, que faire de la statuette en cristal ? Dans **Dark crystal**, où se trouve l'observatoire et quelle est la réponse à l'énigme ?

Tristan

J'ai un problème dans **Lode runner champion-ship** : je n'arrive pas à passer le tableau n° 31. Dans **Borrowed time**, je n'avance plus : j'ai délivré Rita, Wainwright et Mavis Brown. Je possède mon revolver, mon portefeuille, un chèque de Rita, le rapport de Wainwright, le livre, le tube, le morceau de verre, le chandelier d'argent et les bandages. Pourquoi Farnham me tue-t-il à chaque fois que je lui montre le rapport ? Quel est le numéro de code pour ouvrir le cadenas de la petite maison au fond du parc ? Où sont les clés pour ouvrir les boîtes aux lettres à la poste ? Merci d'avance.

Vincent

J'ai récemment acheté le logiciel **Zorro** et je suis coincé dans les souterrains après avoir délivré tous

les prisonniers, je réapparaîs dans les souterrains et je ne sais plus quoi faire. Quelqu'un pourrait-il m'aider ?

Frédéric, un aventurier endurci

Dans **Spiderman**, après être monté dans la cage d'ascenseur, une trappe me bloque, m'empêchant de grimper plus haut ? Ensuite, comment arriver à mélanger les fioles d'acide pour obtenir la formule ?

Florent

En réponse à Grégory (n° 33), dans **L'Aigle d'or**, pour tuer le fantôme, il faut prendre le crucifix que tu as dû trouver auparavant dans une salle du château. Ensuite il t'envoie son éclair, et quand il est tout près, saute. Cela le lui renverra et le tuera. Fais de même pour les autres.

Pour ma part, j'ai de sérieux problèmes dans **Man-dragore**, pour MO 5 : dans le village, après avoir volé et mangé les médicaments, je vole les écus et vais vers le bateau. Là, je suis bloqué.

Jean-Pierre

Dans **Jewels of Babylone** je suis bloqué dans le bateau à rames à côté de l'île. Comment descendre du bateau et monter sur l'île ? Dites-moi au moins les cinq premières phrases de ce jeu.

- Dans **Dooble Ganger**, comment ouvrir la porte bleue dans la pièce au grand fossé ?

- Dans **Gems of Stradus**, que faut-il posséder pour détruire l'Alien ?

Sylvain

Pour David (n° 33).

- Dans **Eureka**, pour passer aux aventures sans passer par le jeu d'arcade, faire CLEAR 23999:LOAD " " CODE puis

Préhistorique : POKE 23693,41

Rome Antique : POKE 23693,97

Moyen Âge : POKE 23693,137

Colditz : POKE 23693,206

Caraihes : POKE 23693,13

Pour les cinq aventures, les points de vue se pokent en 23625 (255 maxi). Le démarrage se fait par une RANDOMIZE USR 58112.

- Dans le jeu **Alchimist**, il faut se balader dans tous les écrans et prendre, un à un, tous les parchemins et les ramener dans le sanctuaire. Aller ensuite chercher le morceau de plomb qui se trouve près de l'escargot. Prendre le parchemin « Transform » et se poser sur le coffre. Appuyer sur « a » et là, prendre le parchemin qui est apparu. Faire de même sans appuyer sur « a » pour : parchemin Bewitch et vase ; parchemin Shield et lanterne ; parchemin Restore et bague.

Pour tuer Warlock, prendre Restore (appuyer sur « a » quand le stamina est proche de 0) et aller voir Warlock. Une fois dans la salle, approchez de lui et appuyez sur « a ».

- Dans **The Hobbit**, pour trouver Bard, il faut entrer dans le baril, faire CLOSE/BARREL/WAIT/E et tu trouveras le barde.

Les codes de jeux de **A View to kill** sont QRS1 ; QQQ11 ; HRMQE2 ou HRMQE (cela dépend des versions).

Quant à moi, je cherche des instructions de **Lerm 7**, le but du jeu de **Atic Atac** et la façon de le résoudre et toutes indications sur **Gremlins** possibles, je patauge entièrement. Amicalement.

François

Dans **Orphée**, comment tuer la sirène et passer la porte des damnés ?

En réponse à Christian (n° 33) : dans **Commando**,

tu ne peux pas entrer dans la forteresse, mais si tu tues tous ses habitants, tu changeras de tableau.

Marion

En réponse à François (n° 33) dans **Transylvania** :

- pour ouvrir le sarcophage il faut dire « ouvrir le sarcophage » ou « open coffin » ;

- pour pénétrer dans la grotte, tu tapes sur le tronc de la première image. Attention, pour en sortir, il faut porter le manteau.

- Le mot de passe pour la clef est « EGNIE ».

Ma question : comment trouver le Bouddha dans **L'Enlèvement** ?

Sébastien

En réponse à Julien (n° 33) coincé dans **L'Enlèvement**. Après avoir pris la tenaille, rends-toi au dernier étage de la maison. Tu tapes « couper chaîne » et tu rentres par la porte ainsi ouverte. Tapes « tourner Bouddha ». Courage, miss Kadok n'est plus loin (le mariage non plus !).

Moi, je suis coincé dans **Brocéliande** sur Apple. Comment prendre et surtout où sont les balles pour le pistolet ? Où sont les souris ? Comment les prendre ? Comment ouvrir la grotte ? Comment ouvrir la grille rouillée derrière la pierre tombale ? Comment délivrer le magicien de la statue ?

Dans **le Vampire fou**, quelles sont les solutions aux énigmes des portes 1, 6 et 8 du sous-sol, après avoir tué le Comte. Aidez-moi vite avant qu'on m'enferme ! Remerciements d'avance !

Pascal

Help ! A tous les amstradiens, au secours !

- Dans **Knight Lore**, combien d'ingrédients faut-il mettre dans la marmite avant qu'elle soit rassasiée ?

- Dans **Hacker**, à quoi sert la fonction PRG dans le petit menu permanent ? Et la fonction EVI ?

- Dans **Raid over Moscow**, que faire lorsqu'on est arrivé devant le centre de défense ?

Réponse à Christian (n° 33), dans **Hacker**, pour arrêter le MSG qui clignote, appuyer sur la touche M. Sur Amstrad, dans **Hacker** toujours, la réponse à la deuxième question du satellite est ADX-0310479.

Cyrille

Julie, voici quelques solutions à tes problèmes dans **Man-dragore** (n° 33). Dans le donjon trois, si tu interrogues tous les signes du zodiaque, tu sauras qu'il faut aller chercher derrière la fausse armoire pour découvrir le « master » qu'il faudra poser en haut du donjon ; à ce moment apparaîtra la strophe numéro un. Dans le donjon cinq (donjon des chiffres), il te faut prendre le quatre, te trouver dans les escaliers où tu verras à un certain niveau, d'ouest en est : un, deux et trois, puis au niveau supérieur : zéro et deux. A l'endroit où il manque un chiffre, poser le quatre. Alors apparaîtra la troisième strophe. Quant à moi, c'est le donjon neuf qui me laisse perplexe.

Jean-Pierre

Avis aux aventuriers, je suis coincé dans **Waydor** sur Commodore 64. J'ai rassemblé tous les objets dans la cour du château, baissé le pont-levis, décroché l'échelle de corde. Mais je ne sais pas comment lire l'affiche dans la baraque du bûcheron ni à quoi servent la ceinture de chasteté, l'eau bénite et l'armure. Enfin, je n'arrive pas à comprendre quand l'aventure est finie et comment elle se termine ? Merci d'avance (et dépêchez-vous, je craque !).

Thomas

Dans **Transylvania**, est-il possible de pénétrer dans la grotte dont l'entrée est bouchée par un amas de pierres ?

TAM-TAM SOFT

ET DE DEUX!

L'Einstein 256 est le second ordinateur de Tatung. Disposant de 256 Ko de Ram, il est géré par un Z 80 cadencé à 4 Mégahertz. L'utilisateur dispose de seulement 64 Ko de Ram car 192 Ko sont réservés au graphisme. La résolution maximale est de 512 par 414, le double du MSX 2. Hélas, cette performance n'est accessible qu'en assembleur. La version de base comprend un lecteur de disquettes 3 pouces, un port série, deux entrées joystick et un moniteur couleurs pour 400 livres soit l'équivalent de 4 000 francs.

AMSTRAD, PUISSANCE PRO

Amstrad a présenté son PC. Livré avec 512 Ko de Ram, 16 Ko de Rom et un moniteur, il est structuré autour d'un 8086 à 8 Mégahertz. La résolution graphique est de 640 par 200 en 16 couleurs. Souris et Gem sont compris en version de base. Les prix, fonction de la version (moniteur couleur, disque dur...) s'échelonnent entre 6 000 et 12 000 francs.

ENFIN DES SOFTS POUR MSX 2

Les logiciels MSX 2 arrivent. Infogrames propose Détective, jeu d'aventure étonnant. Aackosoft nous réjouit avec Red Lights of Amsterdam, un "strip poker" avec synthèse vocale et images digitalisées. Du même éditeur, The chess game. Jeu d'échecs utilisant les performances du MSX 2. Chez Tésoft, Laydock et Hidelyde. Onyx propose World Golf, et Sony édite Kinnetic Connection. L'autre grand du MSX, Philips, distribue Road Fighter; un guide des logiciels MSX est en prévision. Il était temps!

NOUVEAUTES... CHEZ ELECTRON

Sidecar, l'émulateur MS Dos pour Amiga est disponible chez Electron. Le prix de cette merveille est d'environ 4 000 francs, lecteur de disquettes compris. D'autre part, cette boutique propose plusieurs nouveautés soft pour ST et prépare un rayon jeux pour IBM et compatibles. Les extensions mémoires pour Atari seront bientôt complétées par une carte 2 Mo pour le 520 et 4 Mo pour le 1040. D'autre part, Electron commercialise des Eprom pour ST qui contiennent des versions personnalisées du système d'exploitation. Enfin, grande nouveauté, une cartouche Basic est

disponible. Nommée Fast Basic, elle coûte environ 900 francs et intègre des instructions ultra puissantes pour la gestion du graphisme et des sons. Dernière extension pour le ST, une carte horloge temps réel proposée pour environ 500 francs. 47 66 11 77.

VROUM VROUM

Dragster est un modem de compétition. Son microprocesseur intégré lui permet de décrocher automatiquement. Théoriquement, il est possible d'en brancher jusqu'à 32 sur un Macintosh, ordinateur pour lequel il est prévu. Il permet de faire un serveur à la carte, le soutien de SSCI comme de JCA devrait lui assurer une bonne diffusion. De plus, il peut faire office de boîte aux lettres. Son prix est d'environ 10 000 francs, logiciels compris.

LES MOTS RETROUVES

Une adaptation de Word sur Atari ST est en cours. Création de Microsoft, ce programme est un des traitements de textes les plus célèbres. Le nom de cette adaptation sera: Microsoft Write. Disponibilité et prix inconnus pour le moment.

LE RETOUR DU PIONNIER PERDU

Pionnier de la micro, Tandy propose un compatible PC économique: le TRS 1000 EX. Le 8088 tourne à deux vitesses commutables: 4,77 et 7,17 Mégahertz. La mémoire vive est de 256 Ko, extensible avec une carte spécifique. La version de base contient une carte graphique, un lecteur de disquettes, GW Basic et MS Dos. Le prix est d'environ 5400 francs sans moniteur. D'autres nouveautés: un portable appelé TRS 80 Model 102, le TRS 1000 SX et le TRS 3000 HL. Ces ordinateurs visent le marché professionnel, mais les prix sont mesurés.

MSX 2 EN MUSIQUE

Philips annonce un nouveau MSX 2 pour novembre, le VG 8250. Clavier mécanique avec pavé numérique, drive 3,5 720 Ko formaté en sont les principales caractéristiques. Il coûtera 1000 francs de plus que le VG 8235. Autre nouveauté: Music Modul. Utilitaire de création musicale, il permet de trafiquer un son et de superposer le résultat à une mélodie. La commande d'instruments de musique est possible par l'intermédiaire de l'interface MIDI intégrée. Le prix sera de 1490 francs, disponibilité pour la mi-octobre.



A L'OUEST
DU NOUVEAU



Micronaute

9, rue Urvois de St Bedan
44000 NANTES
Tél. 40.69.03.58
(près musée DOBREE)

STATION TECHNIQUE

(dépannage rapide)

• Amstrad • Atari • Commodore • Thomson

SERVICE FORMATION

• Locoscript • D Base II • Multiplan
ex : Locoscript : 3 j/1690 F TTC

LIBRAIRIE

De très nombreux titres

SPECIALISTE ATARI ST

SELECTION JEUX	UTILITAIRES
□ Cards 250,00	□ DB man (D base III) 1190,00
□ Bratass 390,00	□ Habview 850,00
□ Major motion 210,00	□ Haxwriter 850,00
□ Music studio 350,00	□ Habamerge 460,00
□ Winter games 390,00	□ Datamat 450,00
□ Rogue 390,00	□ Textomat 450,00
□ Borrowed time 260,00	□ Calcomat 450,00
□ Mindshadow 260,00	□ 1st word 590,00
□ Hacker 260,00	□ Metacomco Pascal 1100,00
□ The pawn 270,00	□ Metacomco Assem. 620,00
□ Time bandit 295,00	□ Prospero Fortran 1540,00
□ Ultima II 530,00	□ Lattice C 1255,00
□ King quest II 470,00	□ Modula II 1450,00
□ Sundog 420,00	□ K spread 480,00
□ The witness 390,00	□ Platine ST 1990,00
□ Silent service 390,00	□ Corneman 390,00
□ Little comp. people 355,00	□ Pluspoint 395,00
□ Hippobacgammon 390,00	□ Degas 420,00
□ Lands of havoc 295,00	□ Easy draw 1290,00
□ Leader board 390,00	□ Color space 210,00
□ Trilogy of Apsah 390,00	□ CAD 3D 490,00
□ Flight simulator II n.c.	□ COLR object editor 375,00
□ DIGITALISEUR ST 2490,00	□ Print master 375,00
□ Camera accessoires n.c.	□ Art gallery 295,00
□ SYSTEME EXPERT 1590,00	□ The animator 490,00
□ EMULCOM 890,00	□ N vision 390,00

SPECIALISTE AMSTRAD

Toute la gamme (UC + périphériques)
au prix AMSTRAD

SELECTION JEUX	UTILITAIRES
□ Million 1 C 78,00	□ Multiplan 6128/8256 498,00
□ Million 1 D 118,00	□ D Base II 6128/8256 790,00
□ Million 2 C 120,00	□ Générateur D Base 790,00
□ Million 2 D 180,00	□ Compilateur D Base 790,00
□ Spitfire 40 D 169,00	□ Pocket Wordstar 890,00
□ Crafton & Xunk C 149,00	□ Pocket calc 790,00
□ Crafton & Xunk D 215,00	□ 6128/8256 790,00
□ Elite D 279,00	□ Pocket base 790,00
□ Zombi D 185,00	□ 6128/8256 790,00
□ Biggles D 189,00	□ Textomat 6128 450,00
□ Cineclap D 175,00	□ Calcomat 6128 450,00
□ Gold hits C 125,00	□ Datamat 6128 450,00
□ Gold hits D n.c.	□ Dr Draw 6128/8256 649,00
□ L'héritage D 205,00	□ Dr Graph 6128/8256 649,00
□ Lords of the ring C 170,00	□ C Basic Compil 649,00
□ Dambuster C 129,00	□ Laser Compiler 6128 328,00
□ Rock'n'west C 110	□ Compta Aliénor 8256 1060,00
□ Knight games C n.c.	□ Factur-stock 8256 1780,00
□ Knight games D n.c.	□ Davis-trav. 8256 1780,00
□ Cauldron II D 149,00	□ Quick mailing 8256 790,00
□ 5" axe C 120,00	□ Opticaise 8256 790,00
□ Winter games C 168,00	□ Dams. Assem 6128 395,00
□ Winter games D 129,00	□ Super paint 6128 395,00
□ Robot C 175,00	□ Space moving 6128 395,00
□ Mission Omega C 120,00	□ Turbo Pascal 750,00
□ Nexor D 192,00	6128/8256
□ Room 10 D 155,00	+ LOGICIELS EDUCATIFS
Softs MASTERTONIC 29,00	

CATALOGUES 10 F timbres

(préciser le micro)

CREDIT

Dossier CREG immédiat

VPC envoi rapide

COMMANDES : Tél. 40.69.03.58

Micronaute VPC

9, rue Urvois de St Bedan 44000 Nantes

Port : 20 F Softs - 70 F machine
+ 30 F contre-remboursement

BOULEVARD PERIPHERIQUE

En plus de son nouveau MSX 2, Sony propose une imprimante et un joystick. Ce dernier est référencé JS-70. Des boutons de tirs situés des deux côtés permettent de jouer facilement, que l'on soit gaucher ou droitier. La commande est particulièrement douce et précise. Le prix: environ 350 francs. La PRN-M09 est une imprimante à impacts. Bidirectionnelle optimisée, elle permet la sortie de textes en NLQ (pseudo qualité courrier). En mode normal, la vitesse est de 100 caractères par seconde. Utilisant du papier standard ou à picots, elle coûte 2990 francs.

UN REVENANT...

La société Sinclair, comme le Phénix, renaît de ses cendres. Le petit dernier se nomme ZX Spectrum 128 +2. Jouissant d'une très bonne compatibilité avec ses prédécesseurs, il possède un clavier mécanique et un magnétophone intégré. La version de base comprend six logiciels et un joystick. Le prix sera de 1990 francs, la disponibilité est prévue pour fin octobre, début novembre.

DESSIN ANIME

Steve Jobs, l'un des co-fondateurs d'Apple, se penche activement sur le problème du Dessin Animé Assisté par Ordinateur. Sa nouvelle société, nommée Next, est en train de révolutionner le monde de l'infographie. Les atouts de ses produits: vitesse de traitement augmentée d'un facteur 200, prix inférieurs de soixante pour cent à ceux couramment pratiqués. En effet, le système est proposé aux environs de 125 000 dollars, soit l'équivalent de 793 750 francs. Si vous êtes intéressé: Société Next, Silicon Valley, California USA.

SOLEIL LEVANT

La technologie des cristaux liquides avance à pas de géants. Les efforts des constructeurs japonais tels que Hitachi, Epson ou Toshiba devraient permettre la sortie d'écrans à très haute définition dans les deux ans à venir. Ces écrans, d'une taille variant de 12 à 18 pouces, représenteraient une bonne solution pour les ordinateurs portatifs. Les premiers représentants de cette nouvelle génération de portables devraient arriver vers la fin 1987.

DOMAINE PUBLIQUE SUITE

Un groupe nommé "Public Domain Software Interest Group" agit en Grande-Bretagne et propose une bibliothèque de plus de 500 titres. Les logiciels tournent avec les systèmes d'exploitation MS/DOS et CP/M. Le groupe reçoit des adhésions, 23 livres sterling par an pour les Européens et Européennes. Ils couvrent leurs frais en demandant 2 livres par volume copié (ensemble de logiciels pouvant former un bloc allant jusqu'à 350 000 signes). Ils proposent aussi un service de traduction entre disquettes: ils peuvent recopier des fichiers d'une disquette sur une disquette formatée autrement (autre taille, autre marque), à condition que le système d'exploitation soit le même.

Leur adresse:
Public Domain Software Interest Group,
138 Holtby Road, East Grinstead,
Sussex RH19 3EA Royaume Uni
tél: (0342) 31 38 83.

CD ROM

Un accord de principe visant à harmoniser les produits CD Rom a été signé entre Sony et KnowledgeSet. Cette dernière est une entreprise américaine d'édition de softs. Leur dernier produit se nomme Knowledge Retrieval System, cette "couche logicielle" assure la gestion d'un CD Rom. Par ce biais, un ordinateur peut avoir accès aux quelques 600 Mo contenus sur un Compact Disk utilisé comme mémoire morte. Cet accord montre que Sony a pris une longueur d'avance sur le marché de cette nouvelle technologie.

A LA BAISSE

Les 520 et 1040 ST coûtent respectivement 3 990 et 10 000 francs. Les Rom, désormais intégrées, soulagent la mémoire vive d'environ 200 Ko.

PUBLIC DOMAIN ENCORE

Plus cher, c'est une boutique et pas un club, les disquettes du Domaine Public américain sur Apple II (180 disquettes) et sur Macintosh (260 disquettes) sont distribuées par International Computer. 100 francs pour une disquette Macintosh et 70 f pour Apple. Comme ils les fournissent par 10 minimum, vous recevez des dizaines de logiciels pour le prix d'un seul, à charge pour

vous de rémunérer directement les auteurs dont les travaux vous sont utiles. Cette forme de distribution des logiciels du Public Domain devrait concerner peu à peu un bon nombre de boutiques. (International Computer 26 rue du Renard 75004 PARIS ou 64 avenue du Prado 13006 Marseille.)

VIDEOTEXT

L'Association Française de Télématique lance une expérience visant à démontrer qu'il est possible d'assurer une surveillance automatique des centres serveurs. Le nom de code de cette opération est Assist. Composé d'un micro-ordinateur et d'un logiciel, ce système est capable de tester le bon fonctionnement d'un serveur grâce à ses facultés d'émulation minitel. Il permet la détection d'absence de porteuse, la défaillance du système après envoi de codes etc.

SPECIAL SPATIAL

L'aérospatiale a un projet complètement fou qui devrait être présenté le mois prochain. Il s'agit de lancer un satellite en forme de croix qui aurait la possibilité de créer des sons en fonction de l'intensité des rayons lumineux. Les mélodies et sonorités, entièrement programmables, ainsi créées seraient retransmises sur terre. Une réception collective ou individuelle est envisagée. D'une envergure de 100 mètres, il se stabiliserait grâce à l'action du vent solaire. La concrétisation de cette "vision" serait possible vers 1992.

LE POMMIER A FLEURI

L'Apple II GS, c'est officiel, sera disponible début novembre. Version étendue de l'Apple II avec lequel un certain niveau de compatibilité existe, il se pose en tant que machine professionnelle. Le processeur est un 65C816 pouvant fonctionner en mode émulation 6502, d'où la compatibilité avec l'ancienne gamme. Le graphisme est, au maximum, de 640 par 200 en 4 couleurs parmi 4096. Les capacités sonores, avec 16 canaux simultanés, permettent de synthétiser la voix humaine. La version de base comprend un lecteur de disquettes 3 et demi d'une capacité de 800 Ko formatés, 128 Ko de Rom et 512 Ko de Ram, une souris, un clavier Azerty détachable, une horloge temps réel ainsi que de

TAM-TAM SOFT

nombreuses ouvertures vers l'extérieur (connecteurs internes, port joystick...). Sans moniteur, l'Apple II GS coûtera environ 9 500 francs sans moniteur et aux alentours de 19 000 francs avec moniteur couleur.

PC PLUS ?

Comme les autres, Spectravideo présente son PC: le X'Press 16. Les spécifications techniques sont: 8088 à 4,77 Mégahertz, 256 Ko de Ram et 8 Ko de Rom Bios. La résolution graphique est de 512 par 212 en 16 couleurs simultanément. Des instructions sonores et d'animation sont incluses dans le Basic. Livré avec MS Dos, il sera disponible vers le début novembre. Son prix: 7 990 francs.

ROBOT SI, ROBOT LA...

Spectravideo propose un petit robot fixe, 5 axes. Deux versions référencées SVI 2000 A et SVI 2000 B existent. Le A est livré avec deux joysticks (commande manuelle). Le second intègre une interface MSX et un logiciel: Rogo. D'autres versions sont prévues: Commodore, Atari, Amstrad et Thomson. Les prix s'échelonnent entre 680 et 990 francs, selon la version.

SECURITE

La guéguerre entre pirates et éditeurs tourne au ridicule. Les études en cours portent sur un système nommé Palmguard. Basé sur le principe de la reconnaissance, il permet d'isoler le contour psychique d'un utilisateur. En théorie, il est capable de détecter les pirates potentiels et de les rejeter. Mais ce n'est pas tout, le système est, paraît-il, capable de reconnaître les paumes des mains des utilisateurs. Ainsi, une personne non autorisée ne peut avoir accès à l'ordinateur. Evidemment, Palmguard ne tourne que sur gros systèmes. Mais, dans combien de temps le retrouverons-nous sur la micro?

POUR LES ATARIMEN

Des logiciels arrivent par dizaines, les efforts d'Atari en direction des concepteurs commencent à payer. Beaucoup d'entre eux confortent l'image professionnelle que la firme cherche à imposer. Comme un gestionnaire de table de mixage musical ou le logiciel de Conception Assistée par Ordinateur. Une tablette graphique autour de 5000 francs place cet accessoire au-delà d'un budget de loisir, mais reste à la portée des

mordus. Des utilitaires comme une horloge permanente, comprise dans un logiciel de bureau multi-fonctions ou des émulateurs Macintosh (autour de 1800 francs), un émulateur CP/M (le système d'exploitation) précéderont la sortie d'émulateurs Apple ou IBM. Tout ceci met à la disposition de l'Atari ST une gigantesque bibliothèque de logiciels conçus pour d'autres machines. L'adaptation de grands classiques du jeu pour Atari ST progresse: Flight Simulator II, Karaté, Leader Board, Starfleet, des jeux de guerre de toutes les époques

sont attendus pour l'automne. La vague logicielle n'oublie ni les grands traitements de texte (Wordstar), et un logiciel de mise en page et de maquette: Type Setter, ni les valeurs sûres en matière de gestion de fichiers (Dbase II), ni les grands langages (Basic ou Lisp).

RUN BIS

Run informatique ouvre une seconde boutique à Neuilly. Proposant les mêmes services que celle de Paris, elle sera située au numéro 7 de la rue de l'église.

HIT PARADE

- | | | |
|----|--------------------|-------------------|
| 1 | GHOSTS'N GOBLINS | ELITE |
| 2 | GREEN BERET | KONAMI |
| 3 | CAULDRON II | PALACE SOFTWARE |
| 4 | WINTER GAMES II | EPYX |
| 5 | COMMANDO | ELITE |
| 6 | DRAGON'S LAIR | SOFTWARE PROJECTS |
| 7 | KUNG FU MASTER | DATA EAST |
| 8 | LES DIEUX DU STADE | INFOGRAMMES |
| 9 | LEADER BOARD | ACCESS SOFTWARE |
| 10 | BIGGLES | MIRRORSOFT |

HIT PARADE LECTEURS

- | | | |
|----|------------------|------------------|
| 1 | WINTER GAMES | EPYX |
| 2 | GHOSTS'N GOBLINS | ELITE |
| 3 | GREEN BERET | KONAMI |
| 4 | COMMANDO | ELITE |
| 5 | CAULDRON II | PALACE SOFTWARE |
| 6 | ONE IN ONE | AMIGA |
| 7 | SILENT SERVICE | MICROPROSE |
| 8 | CRAFTON AND XUNK | ERE INFORMATIQUE |
| 9 | BOMB JACK | ELITE |
| 10 | ULTIMA IV | US GOLDATARI |

Nous remercions les magasins suivants qui ont participé à la réalisation de ce hit-parade:
COCONUT 13 bd Voltaire 75011 et 29 rue Raymond Losserand 75014 PARIS; DIGIT CENTER 7, rue du Raisin 68100 MULHOUSE; EDEN COMPUTER 102 av du Gal Bizot 75012 PARIS; ELECTRON 117 av de Villiers 75017 PARIS; ERE BINAIRE rue du Char 14100 LISIEUX; FNAC ETOILE 26 av de Wagram 75008 PARIS; FNAC Lille 9 place du Gal De Gaulle 59000 LILLE; FNAC LYON 62 rue de la République 69000 LYON; FNAC MULHOUSE 1 place

Franklin 68200 MULHOUSE; FNAC TOULOUSE 1 bis promenade des Capitouls 31000 TOULOUSE; FRANCE PAPETERIE 37 av de France 59000 MAUBEUGE; J.B.G. ELECTRONICS 163 av du MAINE 75014 PARIS; JEAN LOUIS DAVAGNIER 3 place Jean Marcellin 05000 GAP; JEAN LEGUE 10 rue Noël Ballay 28000 CHARTRES; LA REGLE A CALCUL 67 bd Saint Germain 75005 PARIS; GAME'S Centre Commercial Vélizy II 92 VELIZY; TEMPS X 8 rue Charost 62100 CALAIS; OMEGA ELECTRONICS 2 bd Carnot 31000 TOULOUSE.

PARTICIPEZ AU HIT PARADE DES LECTEURS ET ELISEZ LES TILT D'OR 1986

Classez par ordre de préférence les 4 meilleurs logiciels du mois:

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____

Parmi ces quatre jeux, choisissez-en un et donnez-nous votre meilleur score:

_____ :

Marque de votre ordinateur: _____

FACULTATIF: NOM _____
ADRESSE _____
N° TEL _____

Envoyez-nous le bon à découper ci dessus à TILT, 2 rue des Italiens 75009 PARIS

CONCOURS TILT/COMMODORE

SUITE ET FIN

Nous avons privilégié, noblesse oblige, les gagnants des deux phases de notre super-concours.
Nous n'oublions pas pour autant tous ceux qui ont bien répondu
à la première énigme et découvert le sens caché de la formule «JPFVJSLVOC GSABV XMO IY LPK».
Pour gagner, un rigoureux sens logique était requis. Comme nous l'avons vu,
il fallait donner aux lettres leur numéro d'ordre dans l'alphabet puis à chaque lettre étudiée,
incrémenter une unité en bouclant à 26.

Ainsi, dans «JPFVJSLVOC GSABV XMO IY LPK», le J correspondait à I ($I + 1 = J$),
le P correspondait à N ($N + 2 = P$), le F correspondait à C ($C + 3 = F$) etc.
Arrivé à la 26^e lettre, la boucle était bouclée et il fallait repartir à zéro : le L de «LPK» correspondait au L ($L + 26 = L$),
le Pau O ($O + 1 = P$), le K au I ($I + 2 = K$), etc.

Les 256 lecteurs à trouver les premiers la bonne solution ont envoyé leur bulletin.
Leurs noms, codés selon le même principe, ont été publiés dans Tilt. Les voici, décodés...
Les 56 premiers gagnent un abonnement d'un an à TILT, les 200 suivants gagnent une reliure.
Mieux : les numéros 64, 128, 192 et 256 gagnent un Commodore 64.

LISTING DES 256 PREMIERS GAGNANTS DE LA PHASE 1 DU CONCOURS TILT/COMMODORE

NUMERO 1	COUPPE HERVE	NUMERO 65	LAYAN GUY	NUMERO 129	CHABLIN PATRICK	NUMERO 193	RAYNAL FREDERICK
NUMERO 2	MATHERON GUILLAUME	NUMERO 66	COISNE RICHARD	NUMERO 130	BARRITAUT DENIS	NUMERO 194	CANTIN JACKY
NUMERO 3	BAUDRY GERARD	NUMERO 67	SALMON JEAN-CHRISTOPHE	NUMERO 131	ZEH JEAN-CLAUDE	NUMERO 195	BOCQUENTIN FRANCOISE
NUMERO 4	RENAUDIN JEAN-BAPTISTE	NUMERO 68	VIAL PIERRE-JEAN	NUMERO 132	JACQUES SEBASTIEN	NUMERO 196	HAUDEGOND SYLVAIN
NUMERO 5	LUTHEREAU GEORGES	NUMERO 69	ANGER JEAN-CHARLES	NUMERO 133	FLETRE FREDERIC	NUMERO 197	KUNTZMANN PATRICK
NUMERO 6	MOREUX CHRISTOPHE	NUMERO 70	DUHEM DAVID	NUMERO 134	BOLOPION PATRICK	NUMERO 198	GERVIER CHRISTOPHE
NUMERO 7	TAUPIAC LAURENT	NUMERO 71	GUFFLET YVES	NUMERO 135	DE RICHTER ELISABETH	NUMERO 199	GABION NICOLAS
NUMERO 8	SAFFON PHILIPPE	NUMERO 72	CARLIER CATHERINE	NUMERO 136	KIESGEN MIGUEL-ANGEL	NUMERO 200	BOBBIO PATRICK
NUMERO 9	FONTAINE PATRICE	NUMERO 73	PICUR FRANCOIS	NUMERO 137	RICHTER NICOLE	NUMERO 201	VAZART JEAN-PIERRE
NUMERO 10	REGAUDIE EMMANUEL	NUMERO 74	FARION OLIVIER	NUMERO 138	PAGES CECILE	NUMERO 202	COUQUE FRANCOIS
NUMERO 11	BARTHELEMY SEBASTIEN	NUMERO 75	BOLDT PATRICK	NUMERO 139	BOCQUENTIN LAURE	NUMERO 203	NICOLLE RAYMOND
NUMERO 12	LASSALLE THIERRY	NUMERO 76	LE GALL ALAIN	NUMERO 140	BARCE PAUL	NUMERO 204	JOIGNANT FREDERIC
NUMERO 13	ARCANGIOLI OLIVIER	NUMERO 77	BAILLY-MAITRE OLIVIER	NUMERO 141	BONETTO J. PIERRE	NUMERO 205	AUDRY JEAN-MARC
NUMERO 14	RABOUILLE DIDIER	NUMERO 78	BOYER JEAN	NUMERO 142	LABATUT DIDIER	NUMERO 206	PLAN THIERRY
NUMERO 15	REVERT CHRISTIAN	NUMERO 79	BILGER ALEXANDE	NUMERO 143	DEMONEZ BENOIT	NUMERO 207	TINTURIER JEAN-LOUIS
NUMERO 16	CHAUX PIERRE	NUMERO 80	FRYCEZ FRANCOIS	NUMERO 144	LONG JEAN-MARIE	NUMERO 208	ULMER PATRICK
NUMERO 17	RIZZI ROGER	NUMERO 81	MARTIN FREDERIC	NUMERO 145	FEIGNEY MICHAEL	NUMERO 209	BRUNET JEAN-MARC
NUMERO 18	CHEVASSON HUBERT	NUMERO 82	SEMMEL MARC	NUMERO 146	GAU CHRISTIAN	NUMERO 210	FEKRY BRUNO
NUMERO 19	DE COUGNY HUGUES	NUMERO 83	STREIFF ERIC	NUMERO 147	LESPIAU ROBERTO	NUMERO 211	JOLY THIERRY
NUMERO 20	PETIT GUILLAUME	NUMERO 84	GOGUEL OLIVIER	NUMERO 148	BIANCHI ROBERTO	NUMERO 212	NINNI LAURENT
NUMERO 21	PAPINUTTI ERIC	NUMERO 85	MILHEM DANIEL	NUMERO 149	BESNARD SERGE	NUMERO 213	BOINET THIERRY
NUMERO 22	LEFEVRE JACQUES	NUMERO 86	SOULARD CHRISTOPHE	NUMERO 150	BLOCKELET DIDIER	NUMERO 214	MARCHAND PHILIPPE
NUMERO 23	FRELO FRANCOIS	NUMERO 87	GOUNON JEAN-JACQUES	NUMERO 151	MANDARILE JEANE	NUMERO 215	GACHA GILLES
NUMERO 24	GAGNAIRE JEAN-FRANCOIS	NUMERO 88	COURBON NICOLAS	NUMERO 152	BOUAVANT MARC	NUMERO 216	SAVATIER ALAIN
NUMERO 25	STIEVENART SABINE	NUMERO 89	SEURIN JEAN-FRANCOIS	NUMERO 153	STOECKLIN CHRISTOPHE	NUMERO 217	CASTELAIN FRANCOIS
NUMERO 26	BLANC JEAN-CHRISTOPHE	NUMERO 90	MANFREDI DOMINICO	NUMERO 154	HEVILLE XAVIER	NUMERO 218	FARIES ERIC
NUMERO 27	MESLE REGIS	NUMERO 91	JOLIVET CHRISTOPHE	NUMERO 155	DUTILLEUL FRANCK	NUMERO 219	ENARO FABIAN
NUMERO 28	RATEL HERVE	NUMERO 92	BENOIT DIDIER	NUMERO 156	BARRE SEBASTIEN	NUMERO 220	MULARD JEAN-PAUL
NUMERO 29	REULEN CHRISTIANE	NUMERO 93	OUSTELANDT DANY	NUMERO 157	FORGET JOSEPH	NUMERO 221	VINCENT REGIS
NUMERO 30	DELANDRE BENOIT	NUMERO 94	HERRMANN SEBASTIEN	NUMERO 158	MOUILLARD PIERRE	NUMERO 222	SAINT-JOANIS PIERRE-OL
NUMERO 31	BOURRIE NICOLAS	NUMERO 95	DROUXER JEAN-MARC	NUMERO 159	BOUCHET MARC	NUMERO 223	SANCHEZ SERGE
NUMERO 32	BELLE SYLVIE	NUMERO 96	CHAZAL ALAIN	NUMERO 160	O PORTO PASCAL	NUMERO 224	MAINI JEAN-LUC
NUMERO 33	BONNET PATRICK	NUMERO 97	JALABER BERTRAND	NUMERO 161	KEREMBELLEC PIERRE-YVES	NUMERO 225	DUNUR XAVIER
NUMERO 34	ONESTA BRUNO	NUMERO 98	MACHEFER XAVIER	NUMERO 162	CABORDERIE FABRICE	NUMERO 226	FAYE ERIC
NUMERO 35	ETRAR JACQUES	NUMERO 99	SZYMANEK DIDIER	NUMERO 163	LITOTARD SYLVAIN	NUMERO 227	LECLERCQ FRANCOIS
NUMERO 36	PHILIPPE ABEL	NUMERO 100	CHAVE PATRICK	NUMERO 164	RAFFARD ELISABETH	NUMERO 228	CHOPINET JACQUES
NUMERO 37	FUSIL JEAN-YVES	NUMERO 101	GIRARD DIDIER	NUMERO 165	DESORGES LAURENT	NUMERO 229	BRACHET ERIC
NUMERO 38	ANQUETIL GILLES	NUMERO 102	LOYAL FRANCK	NUMERO 166	BOUHAUD OLIVIER	NUMERO 230	CARON GILLES
NUMERO 39	BERMON DANIEL	NUMERO 103	TULON CHRISTIAN	NUMERO 167	VORDNINE JEAN-PIERRE	NUMERO 231	BOUVAUD DAVID
NUMERO 40	LE CORVIC NICOLAS	NUMERO 104	SBERRO DAVID	NUMERO 168	GRAND WILLIAM	NUMERO 232	BREDEL SERGE
NUMERO 41	LEPINOIS LAURENT	NUMERO 105	BELIN CYRILLE	NUMERO 169	CROCKS PIERRE	NUMERO 233	LE GALL JEAN-LUC
NUMERO 42	BOCHET DAVID	NUMERO 106	DULSKI JEAN-CYRILLE	NUMERO 170	GONDRY PHILIPPE	NUMERO 234	COURAGET ERIC
NUMERO 43	SIMON PHILIPPE	NUMERO 107	DESGORGES PASCAL	NUMERO 171	CURTET SERGE	NUMERO 235	MONTAGNY SYLVIE
NUMERO 44	BELMONT FRANCOISE	NUMERO 108	POULIQUEN ERIC	NUMERO 172	PASQUIER NICOLAS	NUMERO 236	LEPYCOUCHE YOHANN
NUMERO 45	LAMOUREUX FRANCOIS	NUMERO 109	BONARDEL PASCAL	NUMERO 173	PICAMAL JEAN-FRANCOIS	NUMERO 237	REY JEAN-PAUL
NUMERO 46	BAHADORAN PHILIPPE	NUMERO 110	TURCHETTO ALAIN	NUMERO 174	ROCHER JEAN-FRANCOIS	NUMERO 238	BESCH VINCENT
NUMERO 47	GARDINIER ARNAUD	NUMERO 111	VALLAIS STEPHANE	NUMERO 175	DELOR JEAN-MICHEL	NUMERO 239	LECHAUME MICHEL
NUMERO 48	DENIAU BERTRAND	NUMERO 112	JAN CHRISTIAN	NUMERO 176	RAYMOND GUY	NUMERO 240	JAROSZ LAURENT
NUMERO 49	GOUVEY SAMUEL	NUMERO 113	RICHELET NICOLAS	NUMERO 177	SAJOT EMMANUEL	NUMERO 241	COURAGET HUBERT
NUMERO 50	GALLOIS FREDERIC	NUMERO 114	GALAS YVAN	NUMERO 178	ROMANE CHRISTIAN	NUMERO 242	ROBIN OLIVIER
NUMERO 51	GUILLIOUARD NATHALIE	NUMERO 115	THIRIOT LAURENT	NUMERO 179	DEMONTY ROLAND	NUMERO 243	COSSID FRANCOIS
NUMERO 52	EUSTARRET JEAN-FRANCOIS	NUMERO 116	DE FOUCHIER FRANCIS	NUMERO 180	COUETEL JEAN-CLAUDE	NUMERO 244	GALERNEAU LIONEL
NUMERO 53	LEVASSEUR JEAN	NUMERO 117	MULLER JEAN-LOUIS	NUMERO 181	TEUMA BRUNO	NUMERO 245	ROCHETEAU MIKHAEL
NUMERO 54	PINEL BERTRAND	NUMERO 118	LARABI RACHID	NUMERO 182	MOLINA BERNARD	NUMERO 246	FONTAINE SYLVAIN
NUMERO 55	CAMPANA MIREILLE	NUMERO 119	CARLIER YVES	NUMERO 183	KIESGEN RENAUD	NUMERO 247	SIMARD RENAUD
NUMERO 56	FUERTE JEAN-PAUL	NUMERO 120	SORIN GUY	NUMERO 184	CHAMBERLIN YVAN	NUMERO 248	BERARD JEAN-LOUIS
NUMERO 57	CHAMERE ERIC	NUMERO 121	PROVOT FREDERIC	NUMERO 185	PESTRE ROBERT	NUMERO 249	THOMAS DENISE
NUMERO 58	DUMARCHE ALAIN	NUMERO 122	ENGEL BERNARD	NUMERO 186	REVOL FREDERIC	NUMERO 250	CHAKARIAN LAURENT
NUMERO 59	ERLAND CHRISTOPHE	NUMERO 123	RADD LASZLO	NUMERO 187	LAVERNE BRUNO	NUMERO 251	BEUCHER STEPHANE
NUMERO 60	DELLAYELLE DIDIER	NUMERO 124	BRUZY ANDRE	NUMERO 188	BUDE GAEL	NUMERO 252	LECARPENTIER PHILIPPE
NUMERO 61	COURBIN CHRISTIAN	NUMERO 125	BERNARD-NICOLAU EMMANUEL	NUMERO 189	MONCEL FREDERIC	NUMERO 253	ZERENT LAURENT
NUMERO 62	LEMOINIER JEROME	NUMERO 126	GARRALDA JOSE	NUMERO 190	MALCOURAT ALEXANDRE-OL	NUMERO 254	CITEAU HUGUES
NUMERO 63	LE CORNEC YANN	NUMERO 127	FAJAL MARC	NUMERO 191	MATHIEU ARNAUD	NUMERO 255	FLICHON CLAUDE
NUMERO 64	WELNOSKI JEAN-LUC	NUMERO 128	HOFFMANN PATRICIA	NUMERO 192	PIQUIER LUDDVIC	NUMERO 256	DUES RAPHAEL

VENTE

AMSTRAD

Vends Amstrad CPC 464 monochrome + 30 K7 + 1 manette + garantie, le tout 2500 F. **Fabien BREGET, 80, av. Fernand Lefebvre, 78300 Poissy. Tél. : 39.65.58.93.**

Vends Amstrad CPC 664 garanti + magnéto + 19 jeux originaux (Winter games, Boulder dash 3, V, 5^e axe, Farlight, Gyroscope, Equinox, etc.) + 5 CPC magazine + 10 disquettes remplies. Le tout cédé à 6500 F. Vends aussi Atari 2600 + 3 jeux + manette : 5000 F. **Michel HECQUET, 10, place Savorgnan de Brazza, 78300 Poissy. Tél. : 30.74.00.33.**

Vends Amstrad CPC 464 N/B + livres 1900 F, 40 K7 (dont les meilleures) 30 à 50 F chacune ou l'ensemble 3000 F. **Gilès AZEMA, 36, résidence du Parc, 91330 Yerres. Tél. : 69.40.98.05.**

Vends logiciels pour Amstrad : (disq. ou K7) : vends Joystick Gun Shot : prix intéressant. **Thierry MAISONOBE, 7, rue Jean Giroudoux, 63000 Clermont-Ferrand.**

Vends imprimante Amstrad DMP1 neuve, jamais servie, cause double emploi. Valeur neuve : 2490 F cédée : 1800 F, Port Franco toutes destinations. **Bruno FAYENS, « Le clos des Vanneaux », 11, rue de la Rheinmatt, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.84.63.51.**

Stop affaire ! Vends Amstrad CPC 6128 monochrome + sar + softs : 3990 F, cause besoin d'argent — merci. **David TENE, 20, av. Paul Appert, 75014 Paris. Tél. : (1) 45.41.20.61.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur + crayon optique + 60 logiciels + revues + joystick. Prix à débattre. **Frank GUIRAGOSSIAN, rés. Les Rôches, bâtiment B1 n° 313, 13013 Marseille. Tél. : 91.70.35.80 (vers 20 h.)**

Vends Amstrad CPC 664 couleur + joystick — sous garantie — avec de nombreux logiciels : le tout : 4200 F. **Claude MAISON, 92600 Asnières. Tél. : (1) 47.91.32.91 (après 20 h.).**

Vends Amstrad CPC 464 couleur + DDT 1 drive + 40 utilisateurs + nombreux jeux (Warrior, Bomjack, Obsidian, Zaxxon...) Prix 5500 F. **Anne-Marie ou Vincent RAPP, 4, chemin de la Coudrette, 78990 Elancourt. Tél. : 30.50.43.03.**

Vends Amstrad CPC 464 moniteur couleur sous garantie + manette de jeux + 6 cassettes, prix 3000 F. **Tél. : 48.47.42.35.**

Vends ou échange jeux pour Amstrad CPC 464 : 3 D Fight, Eden Blues, Match Point, Traitement de texte, env. 10 F. Jeux éducatifs et copieur : 80 F. **Jérôme MADELENAT, 3, rue du Carivet, 75006 Paris. Tél. : 43.26.42.45.**

Vends cassettes Amstrad : Match Day, Raid ou échange contre autres. Prix : 50 F la K7. **Marko NOUSIANEN, 9, bd du Maréchal-Joffre, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : 46.65.05.40.**

Vends Amstrad CPC 464 monochrome + manuel + jeux : 2000 F très bon état. **Bernard ROBBE, 15, rue de la Tuilerie, 77370 Nangis. Tél. : 64.08.27.31. (Heures des repas).**

APPLE

Vends Apple II Europlus + carte 16 K + carte couleur + carte 80 col. + lecteur de disquettes. Prix fixe : 4000 F. **Philippe JUQUEL, 23, rue Henri-Ponsier, 69008 Lyon. Tél. : 78.01.73.16.**

ATARI

Vends Atari 1040 ST + moniteur monochrome + lecteur disq. + manuels + souris + nombreux logiciels. Le tout 8000 F, à débattre. En cadeau : 2 baffes. **Jean-Claude DREHER, 10, rue Keller, 75015 Paris. Tél. : 45.77.37.32.**

Vends Atari 800 XL Pal + interface 800 F — Mag 1010 70 jeux 1000 F ou séparé — table tactile 300 F. Imprimante 1020, 600 F. Initiation Basic 5 K7, 350 F. **Jacky BIDOUX, 18, rue Bertrand Bonin, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 48.47.95.29.**

Vends pour Atari : drive Atari 810 chipé avec Archivers. **Alain RICORDEL, 7, place Boulnois, 75017 Paris. Tél. : 46.22.02.04.**

Vends pour Atari 800 XL K7 (Goonies, One on one, Hard At mack, Road race, Super Zaxxon, Hacker-Java Jim, C50 K7 — A débattre + K7 de Basic (3). Prix : 300 F. **Rodolphe GUILLEMET, 85, avenue Jean-Jaurès, 91230 Montgeron. Tél. : 69.40.71.85.**

Vends logiciels de jeux sur disquettes pour Atari 800 XL (Mythos II, Free, etc.). Prix intéressants, affaires à saisir. **Alain LOZANO, rés. des 4 Tours, E12, place du Berry, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.68.20.61.**

Vends Atari 520 ST + 35 disq. de programmes (jeux utilitaires : VIP, etc.). Prix : 7000 - 8000 F. **Gérard SHUSTER, 47, av. Mathurin Moreau, 75019 Paris. Tél. : 42.38.10.41.**

Unique ! Vends Atari 800 XL + lecteur de K7 1010 + jeux originaux. Vends aussi Modem AK300 + imprimante 1027

pour Atari, jamais servi cause double emploi. **Jean-David BICKEL, Clos des Rainettes, 57510 Heckenbach.**

Atari XL et ST. Stop ! Vends pour 1050, l'interface Us Happy, disquettes et cartouches : Boulderdash, Bratacas... Recherche Minitel pour ST. **Jérôme PEYRON, 14, rue du Clos, 75020 Paris. Tél. : 43.71.27.11.**

Je liquide mes soft restants pour Atari 520 ST à prix cassés (Sundog + Leader Board + Silent Service + Cards + Major Motion, etc.). **Ludovic IHADADENE, 3, rue du Pont Colbert, esc. 1, 78000 Versailles.**

Vends Atari 1040 ST FM (avec écran Monoch.) + 2 boîtes disq. 3,5 pouces + prog. Dégas. (08.03.86) Prix : 8500 F. **Gilbert ANGLARET, 3, av. du Bignon, 78520 l'Etang-la-Ville. Tél. : 39.58.22.83.**

Vends Atari 800 XL + lecteur K7 + drive 1050 + nombreux logiciels (Ultima 3, Karateka, Hacker, Hychess 2) + 4 livres + prise Péritel. Le tout 4000 F. **Boun My PHOU-RATSAMAY, 73, boulevard Soult, 75012 Paris. Tél. : 46.28.73.16.**

Vends cart. Pitfall 2 800 XL + init. Basic 2 (parlant) K7 800 XL. Vends moniteurs Tilt : 3, 6, 7, 8, 10, 12, 14, 30, 32, 34 + UD 5 circuit TCR + nombreux accès l.b.e. (les prgs fonctionnent aussi sur un 600 XL). **Eric BIJOT, 4, rue Edouard-Vaillant, 5100 Reims. Tél. : 26.05.10.65.**

Vends Atari 800 XL + moniteur monochrome + 1050 + manette Point Master + boîte de disq. avec jeux/utilitaires. Le tout est neuf, il est à vous pour : 4000 F. **Olivier POUDADE, 22, rue Théodore-Honoré, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : 48.73.36.82 (samedi soir).**

Vends Atari 800 + drive 1050 + télé couleur PAL-SECAM Tantzai 51 cm, imp. + quelques disq. : 5500 F. **Gérard BAILLY, Dampleux, 02600 Villers-Cotterets. Tél. : 44.59.00.65 (heures bureau).**

Vends originaux Atari. K7 : Solo Flight, Blue Thunder, Forbidden Forest. Disq. : Hacker, Free, Karateka, Eidolon, Koronis Rift, Mystère Triangle, Golf. **Bruno TISSIERE, 57, rue de Berthacourt, 08000 Charleville-Mézières.**

Atari 2600 + 8 K7 : Space Invader, Miss Pac Man, Enduro, Pôle Position, Phoenix, Super Cobra, Pitfall II, Tennis, l.b.e., peu servi. Le tout : 1000 F !!! **Hervé LOMBARD, 13, rue de Cholet, 49700 Doué-la-Fontaine. Tél. : 41.59.10.89.**

Vends Atari 800 XL + magnéto 1010 + lecteur disquettes 1050 avec jeux sur cassettes et disquettes le tout : 3 050 F (Dos 2, 5 et Basic I). **Pierre CROZAT, 167, avenue Victor Hugo, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.34.11.96.**

Vends pour Atari : 1 drive 810 + Chip + lecteur K7 1010 + nombreux jeux (K7, disquettes cartouches) le tout à un prix très intéressant. **William BONNET, 31, rue de Blandat, 03100 Montluçon. Tél. : 70.29.88.09.**

Vends cause double emploi Atari 2600 + 1 joystick, 19 cartouches (Zaxxon, Phoenix, Carnival...) + notice. Le tout très bon état 2 000 F. Et échange jeux pour Atari XL XE, K7. Et disc. **Eric COURAGEOT, 2, rue du Docteur Guérin, 10200 Bar-sur-Aube. Tél. : 25.27.35.56.**

Vends Atari 800 XL + magnéto 1010 + nombreux jeux K7 pour 1 000 F. **Nicole CANIVET, 4, rue de l'Ormeteau, 91420 Morangis. Tél. : 64.48.49.66.**

Vends collection ludique et semi-professionnelle sur Atari (originaux) possède nombreux logiciels. Contacter : **Franc DEMRI, 50, quai du Petit-Parc, 94100 St-Maur. Tél. : 42.83.42.18.**

Vends Atari 800 XL + Chip 810 + Nbx jeux : international Karaté, Beach Head II, Zorro, Goonies, Hacker, etc. Prix à débattre. **Ivan ZAIDMAN, 10, rue Porte Saint-Pierre, 03100 Montluçon. Tél. : 70.05.04.95.**

CBS

Vends CBS état neuf + 9 cassettes. Prix 900 F. **Eric DELRIEUX, 50-54, boulevard de la Villette, 75019 Paris. Tél. : 42.01.30.15.**

Vends CBS Coleco, état neuf + 5 K7 : Donkey-Kong, Donkey-Kong Jr., Zaxxon, Miner et Cosmic Avenger 1500 F au lieu de 3600 F. **Raphaël ALES, 13, Rue du Léandry, 22300 Lannion BP 17. Tél. : 96.37.02.11.**

Vends pour Adam CBS : Choplifter, Décalathlon, Gateway to Apsah, Montezuma's Revenge, Sewer Sam, Dragon's Lair Tarzan (sur Paris préf.) Prix à débattre. **Tél. : 35.28.63.01.**

Vends CBS Coléco. + 2 cartouches Zaxxon et Donkey-Kong, le tout 500 F, pour CMB 64, vend 3 cartouches de jeux pour enfants le tout 300 F. **Charles LAHOUD, 171, quai du Dr. Dervaux, 92600 Asnières. Tél. : 47.91.09.03.**

Vends K7 CBS 90 à 160 F selon titre : Frenzy Gorf, Tapper Tarzan, 2010 Sub-Roc, Star Trek, Poker, Foot, Pitfall, Fathom, Burger Time... 28 en tout. **Jean-Paul RUJOLI, 34, rue des Rasselins, 75020 Paris. Tél. : 43.56.05.92.**

Affaire ! Vends CBS + 7 K7 Donkey-Kong, et Junior, 400 F (à débattre) et Asylum, Back to the Future pour C64, pour le prix de 100 F. **Larry ATLAN, 3, cité Magenta, 75010 Paris. Tél. : 42.00.46.30.**

Vends Adam CBS + console de jeux + logiciels et jeux sur K7 et cartouches. Prix : 2300 F (à débattre). **Jean-Michel MASSE, Lotoissement « Le Bois de l'Homme », Le Montail, Brives-Charensac. Tél. : 71.02.70.27.**

Vends CBS Coléco + 6 K7, Popeye 2010, Bump'n Jump, Miner 2049, Décalathlon, Donkey-Kong pour la modique somme de : 1600 F ; en bon état général. **David FRAN-**

GEON, route de Blanvozy, 43700 Saint-Germain-Laprade. Tél. : 71.03.02.79.

Vends CBS + K7 (Dukes of Hazzard, Zaxxon...) ; vends Console ITMC + 7 K7 (1 500 F) ; Vends jeu Ludotronic « Insomnie » (70 F). **Nicolas VERNAY, Saint Symphorien-des-Bois, 71800 La-Clayette. Tél. : 85.28.06.42. (Week end seulement).**

Vends CBS Coleco + adap ant + toutes les adap exist + 17 K7 CBS + 4 K7 Atari. Prix : 4 500 F état neuf, possibilité vente séparée. **Marc PINEAU, résidence Le Carrousel, 7, allée Louis Aragon, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 45.92.95.69.**

Vends CBS + 1 K7 : 590 F + D-K. Jun. Gorf, Zaxxon, Q* Bert, Cosm. Av. 90 F. Pièce ou 400 les 52 adept. Atari : 390 F + Turbo : 390 F + 6 K7 Atari : 55 F chaque. **Jean-Yves JOUBERT, 5, rue Lionel-Dubray, 91200 Athis-Mons. Tél. : 69.38.26.45.**

COMMODORE

A saisir : vends K7 pour C64 : Beach Head 1 et 2 (120 F) ; Falklands 82 (80 F-série Wargames) et Spy Hunter (60 F). Bon état assuré ! A saisir. **Nicolas PASCALE, 3, allée de l'Etang, 91190 Gif/Yvette. Tél. : 69.07.62.15.**

Vends logiciels pour C64. Recherche imprimante Monitor Cocr. **Daniel DACQUES, 20, rue Condorcet, Paris. Tél. : 42.81.18.18. (heures bureaux).**

Vends C64 drive, programmes. Urgent cherche C128. **JOE-REL, 21 bis, rue Pasteur, 93000 St. Ouen. Tél. : 42.55.86.91.**

Vends pour C64 : Alter Ego, Green Beret, Way of Tiger, Borrowed Time, V. Mermaid Madness, Biggles, Ghost gho, Newsroom, Winter Gam Version disq. bas prix. **Arnaud BRUN, Sainte Colombe en Bruilhois, « La Musardière », 43310 Laplume. Tél. : 53.68.66.63.**

Vends moniteur couleur Europhon + prise Péritel + jeux pour C64, le tout 2500 F. Tbé. Echange Voice Master contre toute extension pour C64 ou 128. **Sébastien SAINT-MARTIN, Couloumé-Site-Colombe en Bruilhois, 47310 Laplume. Tél. : 53.68.67.15.**

Vends Commodore 1531 + K7 Alignement 200 F + Transcœur Palecam 250 F, K7 Wintergames, Dambuster, Théâtre Europe, Bounty Bob, Strikesback 60 F. **Jean-Claude SAVOURE, 21, rue Antoine Marie Colin, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.81.37.78.**

Vends jeux CBM 64 : Way of Tiger, Law of the West, Kung Fu Master, Uridium, Silent Service, etc. Bas prix. K7 et disquettes. **Christian SERVAIS, 16, rue Ferdinand-Béghin, 68320 Kunheim. Tél. : 89.47.75.63 (de 20 à 22 heures).**

Vends pour C64, K7 : 3D Gloopier, 30 F ; Pôle Position, 60 F ; Solo Flight I, 100 F ; ou les 3 pour 150 F. Pas d'échange possible ! **Bruno KOZLAREK, 1, rue de Châteaubriand, 92280 Châtenay-Malabry. Tél. : 43.50.12.66.**

Vends jeux CBM 64/128 : Fairlight, Rasputin, Ace, Redhawk, Acrojet, Biggles, Titanic, Saboteur, Ultima 4, Mermaid Mad, Z, Batman, etc. Disq. micro prix ! **Jérôme DESVAUX, 78, rue Gay-Lussac, 59130 Lambersart. Tél. : 20.09.30.55.**

Exceptionnel, vends CBM 64 + drive 1541 + lecteur K7 + Taxan + imprimante MPS 801 + Modem + 127 disq. + nombreuses doc. Prix : 9000 F. **Frédéric MAILLET, 3, rue Dulaure, 75020 Paris. Tél. : 43.63.38.67.**

Vends Commodore 128 D + manettes + vingt disquettes de jeu, garantie sept mois. Prix : 4000 F. **Stéphane DORSEY, 1, rue Molière, 94000 Créteil. Tél. : 48.99.70.14.**

Vends C64 + drive + nombreux programmes (utilitaires, jeux, CAO, etc.) + modes d'emploi et livres divers, le tout en parfait état pour la somme de : 5500 F. **Franck-Olivier LIAUME, 136, rue Michelet, 37000 Tours. Tél. : 47.20.02.23.**

Vends drive Commodore 1570 sous garantie. Prix : 1800 F. **Jean-Guy DUCHER, 38, rue d'Alésia, 75014 Paris. Tél. : 39.02.49.12.**

Vends C64 + moniteur vert Zénith + lect. K7 + 2 joysticks + cordons + livres + 90 très bons jeux, le tout bon état : 2800 F. Urgent !!! **David SCHMITT, 113, avenue Roger-Salengro, 92370 Chaville. Tél. : 47.50.21.65.**

Vends CBM 64 + 1541 + 1531 + 5 cartouches dont Tool et Simon's Basic + très nombreux programmes avec doc. Urgent une affaire pour 4000 F tout rond. **Laurent ROBERT, 11, rue des Brénennes, 89700 Tonnerre.**

Vends pour C64 + 8 K mémoire sup. 1200 F + divers modules : Turbo : 120 F/Dela : 200 F (copie l'écran sur imprim.)/Speed : 15 x plus vite (drive 1541) 200 BL : 15 sec. : 300 F. **Raymond GASSER, 15, rue du Maréchal-Leclerc, 57990 Hunding. Tél. : 87.02.43.14.**

Vends jeux pour C64 (Summer Games, Init. Karaté, Lea-

RADIO COMPTOIR ELECTRIQUE

• OUVERT TOUS LES JOURS DE 9 h à 12 h 30 ET DE 14 h à 19 h (sauf dimanche et fêtes) •

VG 5000

MATERIEL NEUF AVEC GARANTIE INCROYABLE

VOTRE MICRO ORDINATEUR COMPLET :

• LES 4 ELEMENTS INDIVISIBLES :

790F

+ PORT 70 F

• VG 5000. Micro-ordinateur avec alim. ROM 18 K. RAM 24 K. 13758 octets disponibles. Basic. Clavier AZERTY 63 touches type Minitel. Affichage haute résolution 251 x 40 caractères. 8 couleurs. 255 sons programmables.

Synthétiseur 4 octaves 490 F

• VG 5216. Module d'extension de 16 Koctets, capacité totale 40 K RAM. Interface intégrée avec cordon 290 F

• Cassette de logiciel 100 F

• Magnéto K7, spécial informatique 200 F

Prix des 4 éléments **1080 F**

QUANTITE LIMITEE • PORT : L'ENSEMBLE 70 F

BON DE COMMANDE A RETOURNER A CRE : 94 QUAI DE LA LOIRE 75019 PARIS

avec votre cheque de pour l'achat de ensemble(s) (Pas de contre remboursement)

NOM PRENOM

N° et rue

VILLE CODE POSTAL

TIL 10

VIDEO SHOP



LES AVANTAGES

- Le prix : garanti le plus bas du marché
- Le service après vente
- La formation
- Le crédit
- Les facilités de paiement

LES MARQUES

- Amstrad
- Atari
- Commodore
- Exelvision
- MSX - Sony - Philips
- Téléstrat
- Thomson

LE CHOIX

- Périphériques
- Imprimantes
- Logiciels

LES PROMOS DU MOIS

- Atari 520 STF : 3990 F
 - Atari 130 XE : 990 F
 - Atari 800 XL
 - + Lecteur de cassettes : 990 F
- Plus de 3.000 logiciels à prix cassés jusqu'au 30.10.86**

VIDEO SHOP

l'espace le plus micro de Paris

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

VIDEOSHOP, Département VPC, BP 105, 75749 Paris Cedex 15
Joindre 3 timbres à 2,20 F.

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____
Ville _____
Téléphone _____

Je désire recevoir une documentation sur :

Je possède un micro-ordinateur :

l'espace le plus micro de Paris !...

P.A

der Board, Ghost'n Goblins, Way of Tiger) et échange sur disquettes. **Christophe TAILLEFER**, 1, rue Paul-Laurent, 92240 Ribemont.

Vends K7 pour Commodore 64 : Skifox, Basketball, Road Race, Revs, Tennis, Désert Fox, etc. 50 F l'unité ou éventuel. échange contre autres K7. **Christian BARRE**, 27 lotissement « Les Côteaux », Bussurol, 70400 Héricourt. Tél. : 84.56.73.63.

Vends lecteur cassettes CBM 64 : 180 F + Vidéoac G7400 et 6 cartouches 800 F. **François MAZUET**, 8, square du Beau Regard, 14400 Bayeux. Tél. : 31.92.02.21.

Vends Commodore 64 + Power cart. + Game Killer + Docs + lecteur disq. 1541 + 5 jeux (The Way of Exp. F., Ghost'n Goblins...). Le tout : 3 990 F. **Jean-Marie CIPRIANO, H.L.M. Les Raymonds, 26220 Dieulefit**. Tél. : 75.46.82.24. (Après 19 h).

Vends CBM 64 + lecteur K7 + divers accessoires + vends CBS Coleco + 4 K7 + adaptateur UHF. **Guillaume LEPE-TIT**, 16, rue Kruger, 95460 Ezanville. Tél. : 39.91.80.38.

Vends K7 jeux pour CPC 464 + vends un joystick + nombreux « habdos » et amst magazine : supers prix ! **Stéphane LIGNON**, 13, rue de l'Ours, 68000 Colmar. Tél. : 89.24.44.95.

Vends jeux pour C 64, disq. : The Goonies 95 F, Danse macabre 95 F, Rock'n'wrestle (catch) 90 F, The Dambusters 90 F, World cup Carnival 95 F. **Lionel VANNELLI**, 19, square Michelet, 13009 Marseille. Tél. : 91.71.10.45.

Vends Commodore 64 (Secam : 11/83) + lecteur K7 (1530) : prix : 1 700 F (Programmes gratuits). **Franck MARCHAND**, 14, rue du Garde-Chasse, 93260 Les-Lilas. Tél. : 48.43.11.86. (Après 18 h)

Vends C64 Pétrel + lecteur K7 + 1 joystick + 7 K7 comme neuf peu servi garanti 6 mois : 2 500 F. **Alain CHEVALIER**, 10, rue Lamartine, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : 39.94.12.99.

Vends Commodore 128 + lecteur K7 1531 et AT exceptionnel sous garantie vendu 2 500 F. **Jean-Manuel SANCHEZ**. Tél. : 47.76.42.45 (bureau, poste 3114). Tél. : 43.33.22.05 (domicile).

Vends C128 et 1571 (sous garantie) + cordon 40/80 Col avec nbx jeux et livres 7 000 F ens ou sépar. étudiera toutes propositions. **Michel BLUMENFELD**, 5, lot Les Sions-Esnandes, 17137 Nieuil-sur-mer. Tél. : 46.01.36.17.

Vends pour C 64 : Wild West, Time Tunnel, They Sold a million n° 1, Cauldron, Blackwiche, Amazon women, Spy vs Spy : n° 11, 65 F. Piele. Le tout : 430 F. Echange possible. **Philippe LOURD**, 10, rue de la Stormayer, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.57.06.45.

Vends C64 Pal + lecteur K7 + lect. Disq. 1541 + 2 joysticks + Livres + nombreux logiciels très bon état : 3 300 F à débattre. **Patrick BARADEL**, 2, rue des Saules, 25290 Jeloncourt. Tél. : 81.34.12.54.

CBM vends et échange nombreux jeux int. Karaté-Last V8-Cauldron 2-Ghost'n Goblins-Legend Amazon Women-Ace-Ping Pong 2-Green Beret-Jet. **Eric BONDIS**, 75014 Paris. Tél. : 45.43.37.20.

Vends moniteur monochrome vert très bon état prix : 600 F ; cède aussi nombreuses K7 de logiciels pour C64 prix : 50 F échange possible. **Hugues MABILLE**, 21, avenue des Martyrs, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.57.24.18. (Après 19 h)

Vends C64 + 1531 + 1541 + souris + Pétrel avec plus de 150 programmes récents, le tout 6 000 F à débattre. **Gilles DE CHEZELLES**, 139, avenue Emile Zola, 75015 Paris. Tél. : 45.78.88.24.

ORIC/ATMOS

Vends Oric/Atmos 48 K + joystick + 20 jeux + 2 K7 : Apprendre le Basic + 2 manuels + 2 cordons magnéto + nombreux programmes. Valeur : 2 900 F, vendu : 1 500 F. **Denis ROUX**, 1, rue Jean-Zay, 13200 Arles. Tél. : 90.96.03.32.

Vends Oric/Atmos + CBS (3 K7) + magnéto cordons et prgs + adaptateur UHF + revues pour 2 000 F possibilité vente séparée, vends CBM : 2 800 F. **René WATHAN**, 23 allée des Effes, 94260 Fresnes. Tél. : 42.37.55.27.

Vends ensemble ou à part Oric/Atmos + 10 K7 Pétrel : 900 F et Atari 2600 + 19 K7 pour 900 F ou les 2 appareils ensembles : 1 600 F. **Laurent WILMOTTE**, 13, avenue de la Reine, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : 60.28.31.00 (week-end).

Vends Oric/Atmos + Pétrel + adaptateur + tous câbles + moniteur monochrome + 10 jeux : Tyrann, l'Aigle d'Or, etc.) + manuels : 1 300 F et adapt. Oscar : 200 F. **Stéphane SAIGRE**, 40, rue Piat, 75020 Paris. Tél. : 43.49.63.90.

Affaire ! Vends Oric/Atmos + Pétrel + Modul. (N-B) + drive Jasmin + 8 disq. + Magnéto + Joystick + interface + interrupteur + 21 K7 + livres + Cordons. Le tout : 2 600 F. **Laurent HAINNEVILLE**, 35, rue des Gabelles, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : 45.90.75.07.

SPECTRUM

Vends pour Spectrum interface joystick programmable : 50 F, ainsi que 40 logiciels originaux entre 25 et 35 F (avec boîte et notice). **Clément POLINE**, 52, rue Croix-Saint-Pierre, 27130 Verneuil-sur-Avre.

Vends Spectrum plus 48 K + Pétrel + interf. joy + interf. ZX1 + livres + logiciels + magnéto. Prix : 2 500 F. A débattre, donne en prime Vectrex. **Philippe WINKLER**, 3, allée du Bon-Puits, 95120 Erment. Tél. : 34.15.92.02.

Vends Spectrum + int. Pétrel et manette + 2 joysticks + magnéto + nombreux jeux K7 : rien que des hits. Le tout en excellent état, c'est rare ! Prix très intéressant. **Michel POITRENAUD**, 21, rue de la Commune-de-Paris, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.33.34.16.

Vends Spectravideo 318 Pétrel + lecteur de K7 + 6 K7 de jeux + extension de mémoire 48 Ko. Le tout à 1 500 F ! Prix à discuter. **Tristan LORACH**, 60, Grande-Rue, 77390 Crisenoy. Tél. : 64.38.83.74.

Vends ou échange jeux pour Spectrum 48 K, 50 F chaque (Thrasman, Super test, Green beret, V, Movie...). **Frédéric FAHMY**, 12, rue Ghana, apt n° 15, Héliopolis, Le Caire. Tél. : (19) (20) (22) 588.679.

Vends K7 pour Spectrum : Décathlon, Pac Man, Centipede, Tank Attack, Alcatraz, Prison, Whodiny ; prix 20 à 25 F l'unité. **Franck BERTHO**, 9, rue Choiseul, 91790 Boissy-sous-Saint-Yon. Tél. : 64.91.33.77.

Vends ZX Spectrum 48 K, très bon état + 20 jeux dont : Eureka, Hobbit, Underworld, Way of Exp Fist, etc. Prix : 500 F. **Stéphane DE CHAVAILLE**, 3, lotissement Communal, 31620 Fronton-Capet. Tél. : 61.89.54.15 (après 18 heures).

Vends Spectrum 48 K Pétrel + ZX1 + microdrive + int. joystick + magnéto + 6 livres + nombreux softs sur K7 et disquettes. Prix : 2 500 F à débattre. **Olivier THOMAS**, 27, rue du Calvaire, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 46.02.20.59.

Vends pour ZX Spectrum 48 K microdrives + 4 cartouches + joystick programmable + int. 1 + livres + 50 jeux ; le tout : 2 400 F à débattre. **Nicolas DEMERCASTEL**, 23, quartier Est, 14470 Courseulles-sur-Mer. Tél. : 31.37.46.78.

A saisir 1 Spectrum + 1 Spectrum + HS + 1 imprimante GP 50 + 2 joysticks + 2 Pétrels + interface 2 + 90 jeux originaux + nbx bouquins : 2 700 F. **Eric MATHIERE**, 28, rue de la Gare, 91650 Breuille-Village. Tél. : 44.58.72.00.

Vends ZX81 + mém. 16 K + alimentation + câbles + manuel + nbx prgs (utilitaires et jeux pour (1 et 16 K) livres, prix bas à déb. **David BANGOURA**, La Grange Guesnon, 14480 Banville.

Vends ZX Spectrum 48 K PAL/SECAM, Pétrel avec nombreux programmes (jeux, utilitaires, etc.) + adaptateur Pétrel-télévision pour TV Ant. à 81. **Philippe DESNIER**, 76, route de Saint Leu, 95600 Eaubonne. Tél. : 34.16.58.42 (17 h).

Vends Spectrum plus 48 K Pétrel + divers câbles + magnéto + nombreux jeux originaux + livret d'utilisation + divers magazines. **Anthony NAKACHE**, 6, rue de Saulieu, 60270 Gouvieux (Oise). Tél. : 44.57.38.65.

Vends Spectrum 48 K + Pétrel + int. joystick + Quicks-hot + 2 autres interfaces + nombreux supers logiciels + nombreux livres. Le tout : 3 000 F (A débattre). **Jean-François KLOPSTEIN**, 37, rue de la République, Les Hauts de Condat, 87110 Condat-sur-Soignac. Tél. : 55.31.16.84.

Vends Spectrum + 48 K avec Pétrel, interface 2, Manette et 13 logiciels dont Eureka le tout très bon état : 1 800 F. **Edouard FARINES**, route d'Avignon Lot, Fort, 84170 Montoux. Tél. : 90.82.26.89.

Vends 2 X Spectrum 48 K + Pétrel + manuel bon état 800 F. **Olivier PERRIN**, 136, avenue Général-de-Gaulle, 69300 Caluire. Tél. : 78.23.29.52.

Vends Spectrum 48 K Pétrel avec son télé + Joystick + interface Kempston + programmable + lecteur K7 + 5 livres + 50 jeux : 2 000 F. **Marianne BARREY**, 40, avenue Charles Gide, 94270 Le Kremlin-Bicêtre. Tél. : 46.70.73.74.

Vends Spectrum 48 K + interface joystick + revues + logiciels (Sword and Sorcery, Shadowfire...) + 40 K7 vierges pour micro. Prix : 1 500 F. **Alain ALBANES**, 12, rue du Président Wilson, 93120 La Courneuve. Tél. : 48.36.00.51.

Vends ZX Spectrum 48 K + Modulateur N-B interface, Joystick + 28 K7 de jeux + 2 livres. Prix : 1 700 F. **Roger BOUSSARD**, 33, rue des Peupliers, 75013 Paris. Tél. : 45.88.24.66.

THOMSON

Vends Thomson MO 5 + lecteur K7 + crayon optique + nombreux jeux, livres et astuces. Prix : 3 500 F. **Sylvain CREPS**, Résidence La Louve, bât. C6, route de Montfermat, 83300 Draguignan. Tél. : 94.68.40.26.

Vends MO 5, t.b.é. (1984) + lecteur K7 + manettes de jeu + notice + Basic + 18 jeux à faire + 2 jeux. Prix : 2 500 F à débattre. Vends ordinateur Mattel. Prix : 500 F. **Philippe JULIOT**, 188, rue du Faubourg-St-Martin, 75010 Paris. Tél. : 42.02.63.64.

Vends MO 5 + magnéto + ext. manette et jeux + manettes + 17 K7 (Saxe, Mandra, le Geste, Tyrann, Aigle d'Or, etc.), t.b.é., valeur : 6 500 F, vendu : 1 500 F. **Pierrehal-**

GAND, 25 bis, rue Jules-Ferry, 44250 St-Brevin-les-Pins.
Tél.: 40.27.33.72.

Vends K7 pour TO 7/70 : Empire et Aigle d'or (jamais servi) : 200 F ou échange contre K7 Amstrad : Spy vs Spy, Rocky Horror Show. **Xavier PERROT, 12, rue de la Libération, 88300 Neufchâteau.** Tél.: 29.94.00.52.

Vends TO7-70 + Basic + extension jeu avec manettes Thomson ou Atari + nombreux logiciels K7 et Quicks Discs : 2 300 F à débattre avec LEP : 2 600 F. **Alexis TURPIN, 18, rue de la Cave de Chantenoy, 77132 Larchant.** Tél.: 64.28.23.19.

Vends Thomson MO5 : Clavier Gomme + lecteur K7 + nombreux jeux (Vera Cruz, Sortilèges, Yeti...). Le tout 2 000 F. Possibilité vente séparément. **Marc SIROTEAU, 6, impasse François-Villon, Barjoulville, 28630 Chartres.** Tél.: 37.34.57.59.

Vends MO5 + lecteur + moniteur + stylo + 4 logiciels + livres 3 200 F et vents la série 310 + lecteur 900 F. Urgent ! **Françoise VINCENT, route de Saint-Hubert, 57640 Vigy.** Tél.: 87.77.98.69 (après 18 h).

Vends pour TO7/70 et MO5 micro Scrabble et Planète incon- nue, neufs, 190 F. Propag, neuf, acheté 7/86, 90 F. Tél.: 79.62.10.50.

DIVERS

Vends pour TI 99/4 A : K7 jeux, 120 à 150 F ; Basic étendu, 400 F ; Gestion privée, 200 F ; manettes 50 F. Pour Apple 2 C : moniteur monochrome neuf, 1 200 F. **Fabrice DOREAU, 106, bd Ed.-Vaillant, 93300 Aubervilliers.** Tél.: 48.33.54.30.

Vends console Philips Videopac + 44 cartouches de jeux, l'ext. Basic, un jeu d'échec, un livre. Le tout : 1 500 F. **Gilles de CHEZELLES, 139, av. E-Zola, 75015 Paris.** Tél.: 45.78.88.24.

Vends VG 5000 Philips + ext. mémoire (40 K RAM) + joystick + 18 programmes + 2 livres. Le tout : 1 500 F. **Gilles de CHEZELLES, 139, av. E-Zola, 75015 Paris.** Tél.: 45.78.88.24.

Vends Exelvision 100 avec : 2 claviers, 2 joysticks, 20 logiciels (les meilleurs !), une revue de 6 numéros. Valeur : 6 500 F, vendu 3 900 F, urgent ! **Jérôme BOURDENX, 45, av. Jules-Ferry, 40110 Morcenx.** Tél.: 58.07.81.63.

Vends K7 Mattel t.b.é. dont D. & D. 1, Treasure of Tarmin, Vectron, Tron II, Echecs, Snafu, Horse Racing, Lock'n Chase, Burgerime, Mission X. Prix : de 60 à 110 F. (Paris et sa région uniquement). **Charles CHAN, 3, square Raynouard, 75016 Paris.** Tél.: 42.88.13.14.

Vends collection complète Tilt + 4 reliures bleues. **Jean-François RUIU, 37, rue du 28-Novembre, 67150 Erstein.**

Affaire ! Vends laser 200 + ext. MEM 16 K + moniteur monochrome + lecteur K7 + 14 K7. Prix : 1 200 F. TI 99/4 A + alim. + cordon K7 + 5 livres. Prix : 600 F. **Frédéric PARIMA, 9, rue Edouard-Braniy, 78390 Bois-d'Arcy.** Tél.: 30.58.25.16.

Vends Sèga-Yéno SC 3000 32 K, touches gomme + joystick + 4 cart. + 9 jeux K7 + programmes Basic + revues. Prix : 1 500 F. Cherche possesseur Atari 520 STF. **Philippe SAFFON, 7, rue Octave-Boudouard, 91100 Corbeil-Essonnes.** Tél.: 60.69.18.58.

Vends Chess Challenger 8, ordinateur d'échec sensitif, 8 niveaux. Prix : 800 F. **Jean-Luc LEON-DUFOUR, 2, allée des Tanneurs, 44000 Nantes.**

Vends jeux vidéo couleur Téléscore, prix : 100 F ; et K7 Intellivision Armor Battle, prix : 30 F. **Stéphane DUBNER, 130, rue de Clignancourt, 75018 Paris.** Tél.: 42.52.11.94 (après 18 heures).

Vends Spectravideo 318 Périel 48 K + lecteur K7 + 6 jeux. Bon état ! Le tout : 1 500 F à débattre. **Tristan LORACH, 60, Grande Rue, 77390 Cisenoy.** Tél.: 64.38.83.74.

Vends collection Hédo, Tilt, etc. Vends livres : Assembleur et Périphériques des M, prix : 80 F ; le Livre du MSX, prix : 80 F ; Programmation du Z 80 (600 pages), prix : 150 F ; la Bible de l'Atari ST, prix : 200 F. Vends magnéto spécial informatique Sony SDC 500, prix : 400 F. **Jean-Claude DREHER, 10, rue Keller, 75015 Paris.** Tél.: 45.77.37.32.

Moniteur monochrome vert Philips 40 et 80 colonnes, bon état. Six cents francs (600 F). Appeler entre 19 h 30 et 20 h 30 uniquement. **Lionel JARLAN, 80, rue Demérémont, 75018 Paris.** Tél.: 42.55.50.06

Vends EXL 100 avec Exelmodem et Exelmémoire (= mini-tel couleur avec stockage pages) + manettes + nbx prgs (cart. et K7). Valeur : 6 500 F, vendu : 4 000 F. **Jacques LIWANT, 14, rue Maurice-Ravel, 47510 Foulleymont.** Tél.: 53.66.55.09.

Vends ou échange BCP de jeux : Fight Night, Commando, Rambo, etc., très, très bas prix. Version K7 et Disquettes. **Olivier LOCHERER, 19, rue des Violettes, 68320 Kunheim.** Tél.: 89.47.42.49 (le samedi de 18 h à 22 h).

Vends banque de 150 sons pour CX 5 M ou YIS-503 Yamaha (sons musicaux, effets, bruitages), d'une qualité acoustique exceptionnelle pour 160 F. **Emmanuel BOYAUD, Tournod, 61300 Bellay.** Tél.: 79.81.04.23.

Vends 7 petits jeux électroniques à 40 F chacun. **Lionel DURAN, 9, rue Claude Bernard, 61000 Alençon.** Tél.: 33.28.95.66.

Vends modèle réduit « Frog » + mot. Technit uned + 6 roues + 2 accus + chargeur + nombreuses pièces détachées + 4 servos etc. Le tout pour 2 000 F seulement. **Dimitri GOUËL, route du Chablais, 74140 Veigy-Foncenex.** Tél.: 50.94.91.47.

Vends EXL 100 + Moniteur Monochrome + manettes de jeux + magnétophone K7 + 3 jeux en cartouches + jeux en K7 + revues prix : 4 000 F. **Emmanuel VALERO, 16, rue de la Vieille, 01000 Bourg-en-Bresse.** Tél.: 74.23.62.20.

Vends Yéno SC-3 000 + 7 cartouches (Dont : Music) + 2 Joysticks + magnétophone + 2 K7 + câbles. Très bon état. Le tout : 2 500 F. A débattre. **David FLAHAULT, 127, boulevard Raspail, 75006 Paris.** Tél.: 45.44.54.40.

Vends TI 994A + 5 modules de jeux (Munch Man + Parsec + Othello + TI Invaders + Tobstone City) + 2 manettes de jeux + livres de programmes 900 F état neuf. **Daniel SAADOUN, 8, place Laperouse, 93600 Aulnay-sous-Bois.** Tél.: 48.68.33.38.

ACHATS

Achète interface manettes non programmable pour ZX Spectrum. Prix pas trop cher, à débattre. **Franck BERTHO, 9, rue Choiseul, 91790 Boissy-sous-Saint-Yon.** Tél.: 64.91.33.71.

Achète 520 ST avec ou sans moniteur. Faire offre. **Jérôme BARRIER, 31, route Nationale, 78440 Issou.** Tél.: 30.93.75.66.

Stop ! Cherche moniteur couleur pour TO 7/70. Faire offre le plus rapidement possible. **Raphaël ASCHER, 105, avenue du Parc-Monceau, 59800 Lille.** Tél.: 20.55.93.13.

Cherche Amstrad CPC 464 noir et blanc 1500, Amstrad CDC 664 couleur ou CPC 464 avec lecteur disquettes, 3 000 F + jeux. **Jacky BIDOUX, 18, rue Bertrand-Bonin, 93130 Noisy-le-Sec.** Tél.: 48.47.95.28.

Recherche imprimante graphique pour ZX Spectrum, maximum 800 F + interface pour imprimante. **Fabrice DES-COURTIEUX, 2, rue de la Réunion, 92500 Rueil-Malmaison.** Tél.: 47.51.78.74.

Cherche prgs Atari 130 XE achat ou échange + modem avec émulateur Minitel pour Atari 130 XE. Faire offre. **Didier CUNY, 24, rue du Vignoble, 54360 Darnellevières.**

Achète lecteur disquette 1050 pour Atari 800 XL, avec au minimum 40 bons logiciels (surtout Adventure). Le tout 1 000 F. **Benoît LAMBOLEZ, 19, rue de Turique, 54000 Nancy.** Tél.: 83.97.23.45.

Cherche Atari 1050, 800 F, Happy pour 1050, 700 F, jeux en K7 ou échange jeux en disq. contre jeux en K7. **Jacky BIDOUX, 18, rue Bertrand-Bonin, 93130 Noisy-le-Sec.** Tél.: (1) 48.47.95.28.

Achète cartouches simulations sportives pour 800 XL, VCS 2600 et livres de programmation pour XL. Vends Atmos + K7 fichier + livres 1 800 F. **Dominique CROSLAND, 16310 Beausac, Montembouff.** Tél.: 45.85.02.14. (uniquement le week-end).

J'achète vos prgs pour Apple s'ils ne sont pas trop chers. Je peux aussi vous en vendre ! On peut donc en échanger. Je vous attends vite ! **Philippe VANHECKE, 50, boulevard de l'Oussere, 64000 Pau.** Tél.: 59.32.91.78.

Recherche imprimante Atari 1027 : vends ou échange originaux K7. Contacter le week-end. **Romuald PAGNIEZ, Lot du Mont, 73240 Genis/Guiers.** Tél.: 76.31.70.85.

Achète 1541 CBM 64, 1 000 F, si possible le prix à débattre. C'est très urgent, j'attends toutes vos propositions. Réponse assurée. Vite ! **Marc SIROTEAU, 6, impasse F.-Villon Barjoulville, 28630 Chartres.** Tél.: 37.34.57.59.

Cherche CPC 6128 couleur, excellent état, si possible sous garantie, prix intéressant + éventuellement. Logiciels et joystick. **Philippe ROQUELAURE, 4, chemin de Gaudon, 30300 Beaucaria.** Tél.: 66.59.15.38.

Cherche jeux pas chers pour TO7/70 (Vampire, Tennis, Vol Solo, 5 Axe, Coq'n'n, Las Vegas, Minotaure, Beach Head, Dieux du Stade, Sortilèges, etc.). **Tél.: 79.62.10.50.**

Recherche vendeur de matériel pour Dragon 32, à très bas prix. Drive. Imprimants. Crayon optique et programmes, etc. **Philippe BEAUMONT, 6, rue de l'Intendance, 74000 Annecy.** Tél.: 50.67.11.43.

ECHANGES

Echange tous programmes pour Oric/Atmos sur K7 ou disquette. **Gérard HENRY, 20, rue des Coteaux, 78650 Bayna.** Tél.: 34.89.33.71.

COMMUNIQUÉ

« Les Editions Mondiales, éditeurs de Tilt, informent les lecteurs que les programmes de jeux suivants, parus dans le numéro spécial Tilt Microloisirs du dernier trimestre de 1985 :

- Las Vegas (page 131);
- Memory (page 133);
- Musiqu'Oric (page 135);
- Carambolage (page 138);
- Attention Fragile (page 140);
- Gare aux Bulles (page 142);
- Téléphones Folies (page 144);
- Cidre ou Pince ? (page 146);
- Peinture Party (page 150);

sont l'œuvre de Monsieur Bruno Dassas. »

**PAYEZ
VOTRE MICRO
JUSQU'A 50%
DU PRIX DU NEUF**

CHIPOKAZ

**DEPOT VENTE
ACHAT
LOGICIELS
CONSEILS**

107, rue de la Tombe Issoire 75014 Paris - Tél. : 43.21.51.00

Les correspondants de CHIPOKAZ :

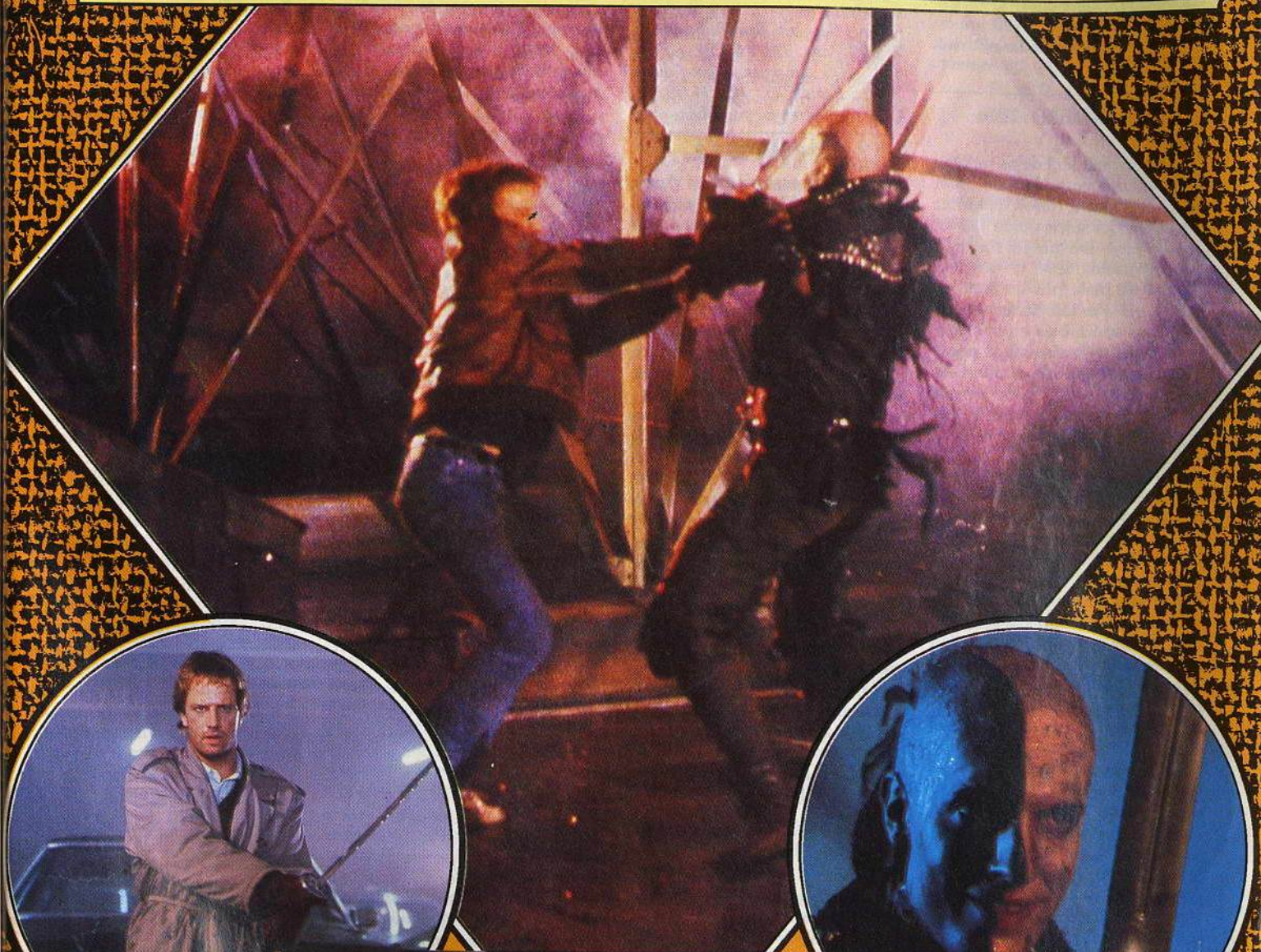
- DIELON : 36, rue Patenôte - 78120 Rambouillet
Tél. : 34.85.74.14

- ASTROLOC : 15, av. Carnot - 94190 Villeneuve-St-Georges
Tél. : 43.84.24.22

HIGHLANDER™

— THERE CAN BE ONLY ONE —

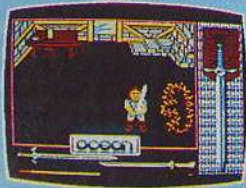
Manhattan 1986: Dans un vaste garage sous le Madison Square Garden, 2 hommes sont enfermés et se livrent un combat mortel.
 Cette énorme caverne résonne du bruit des glaives qui s'entrechoquent.
 Bien que nous soyons au 20ème siècle les adversaires se livrent un combat au samourai qui ne se terminera que lorsque l'un d'eux sera décapité.
 Pour le vainquer il ne s'agira que d'agira que d'une victoire supplémentaire dans un combat qu'il livre depuis 450 ans.
 Ces hommes exceptionnels et maudits à la fois se battent à travers les âges pour atteindre un endroit lointain dans le temps et l'espace.
 Leur pouvoir dépasse l'imagination. L'endroit est New York, le temps maintenant.



ocean

ZAC DE MOUSQUETTE 93427145

ZAC DE MOUSQUETTE 93427145



SPECTRUM 48K £7.95
COMMODORE 64 £8.95
AMSTRAD £8.95

OCEAN SOFTWARE DISTRIBUTED IN FRANCE

OCEAN SOFTWARE DISTRIBUTED IN

© Highlander Productions Limited MCMLXXXVI. All Rights Reserved.
 TM - Trademark owned by THORN EMI Screen Entertainment Ltd. and used by

CHER TILT

ÉMULATEUR MINITEL ?

Est-il possible de brancher un Minitel sur un Commodore 64 et, si oui, comment, et avec quels câbles ?

L'émulateur Minitel, à l'instar de Loritel pour Oric et Thomson, n'existe pas sur Commodore. Le modem le moins cher, le Digitelec 2000 V23 coûte 1 490 francs.

Christophe Tranchand,
Annecy.

ILS AIMENT IBM

Cher Tilt,

Je regrette vraiment de ne pas être un de tes nombreux lecteurs, pour la seule et simple raison que tu ne traites pas des sujets qui m'intéressent. C'est-à-dire que j'ai chez moi un compatible IBM et que ton journal ne parle pas de jeux sur IBM (...). J'ai fait beaucoup de magasins spécialisés en informatique mais sans résultat. Il paraît qu'il y a une grande quantité de jeux sur IBM, mais je n'en vois pas la couleur. J'arrive donc au but de ma lettre : aurais-tu une liste avec jeux, prix et description pour IBM ou des tuyaux ou adresses où je pourrais me renseigner ? Je te remercie d'avance.

Christophe Dasse,
63000 Clermont-Ferrand.

Nous recevons depuis quelque temps des lettres allant dans le même sens : c'est un fait, de nombreux lecteurs sont aujourd'hui intéressés par les logiciels de jeu tournant sur IBM PC et compatibles. Le prix de ces machines, destinées avant tout à un usage professionnel, les rendait peu concurrentielles sur le marché de l'informatique de loisir. Il faut savoir qu'aux U.S.A., la situation est diamétralement opposée : les jeux pour matériel IBM se taillent la part du lion. Il n'y a donc pas pénurie de jeux mais une insuffisance de la demande en France, qui incite les revendeurs à faire preuve de prudence. Heureusement, la situation est en train d'évoluer. Il fallait bien que le gigantesque parc français de PC serve à quelque chose d'utile ! Quelques revendeurs viennent en effet de mettre un doigt encore timide dans l'engrenage.

Pour les possesseurs de PC, le piratage ne sera plus la seule issue, tant mieux. Quant à nous, nous sommes bien décidés à accorder aux PC la place qui leur revient (cf. les articles sur « Calixto Island » et « La trilogie du temple d'Asphai » dans les nos 31 et 32). Voici pour finir quelques adresses

de revendeurs susceptibles de vous secourir :

Espace Micro, 32, rue de Maubeuge, 75009 Paris. Tél. : 42.85.25.20.

Electron, 117, avenue de Villiers, 75017 Paris. Tél. : 47.66.11.77 (une trentaine de jeux disponibles, importation de tout jeu sur commande).

Sivea, 31, bd des Batignolles, 75008 Paris. Tél. : 45.22.70.66.

Illel, 106, avenue Félix-Faure, 75015 Paris. Tél. : 45.54.09.22.

Que les autres se manifestent !

PARTI PRIS ?

Cher Tilt, possesseur d'un Apple IIc il me semble que tu l'oublies. Chaque fois qu'un logiciel sort pour Amstrad ou Commodore tu en parles dès que possible, en revanche les nouveautés pour Apple sont passées sous silence. Pourtant, il y en a pas mal : *The Way of the exploding fist*, *Hacker*, *Taram* et j'en passe. Ne pourrais-tu pas faire un petit effort ?

Gregory
Non, nous n'oublions pas l'Apple II ! La preuve, la critique de *Hacker 2* est présente dans ce numéro. Le problème est que le marché Apple est dominé par le piratage. Dès qu'un programme apparaît sur le marché il est si rapidement piraté que les éditeurs n'ont pas le temps de rentabiliser leurs investissements. C'est pourquoi les nouveautés sur cette machine sont de plus en plus rares, certes un certain regain d'intérêt est décelable et nous essayons de vous le faire savoir. Cependant, s'il nous arrive de rater un ou deux logiciels, il faut nous pardonner, il en sort tellement...

LA SOURIS

Si j'achète des programmes pour M.S.X. marcheront-ils sur un IBM PC ? Qu'est-ce qu'une souris, en existe-t-il pour M.S.X. ?

Alfred Nonyme
Du côté d'ailleurs

La réponse à la première question est non. En effet, le système d'exploitation des deux machines n'est pas du tout le même, surtout celui de l'IBM qui ne permet pas l'animation de lutins. De plus il est extrêmement difficile d'adapter une cartouche M.S.X. sur les slots d'extension IBM.

Une souris est un petit boîtier permettant de déplacer un curseur, en fonction de sa position sur une surface plane. Il s'agit donc d'un périphérique de saisie qui sert

comme complément du clavier, il est à noter que cet outil n'est utilisable, de manière rationnelle, qu'à condition d'avoir un environnement logiciel spécifique. A l'heure actuelle, il n'en existe pas pour M.S.X. mais une alternative existe : il s'agit du « Track Ball ». Celui-ci n'est ni plus ni moins qu'une souris retournée, malheureusement l'environnement logiciel, dont il est question plus avant, brille par son absence, tout au moins pour l'instant.

CP/M

Certaines rumeurs font état du fait que les Amstrad PCW 8256 et 8512 jouissent d'une certaine compatibilité avec la gamme des CPC. Ainsi, il serait possible de faire tourner les programmes de jeu des 464 et 6128 sur les PCW, est-ce vrai ?

Sébastien Kittel
Hegenheim

La compatibilité entre les CPC et les PCW est réelle, mais elle ne s'exprime qu'au travers de CP/M. Hélas, les jeux pour CPC n'utilisent pas CP/M, c'est pourquoi ils ne peuvent tourner sur PCW...

SESAME

Salut, pourriez-vous me dire quels sont les critères retenus pour la rubrique « Sésame ». Les programmes publiés sont-ils rémunérés, comment faut-il les envoyer, le Basic est-il obligatoire ?

Stéphane Barbé
Angoulême

Avant de publier un listing dans « Sésame », nous essayons le logiciel. C'est pourquoi il est nécessaire de nous le faire parvenir sur un support magnétique, mais avant de le tester nous préférons en avoir une approche technique. Un listing doit donc l'accompagner. En ce qui concerne les critères de choix, il faut savoir que ceux-ci sont fonction du programme. Pour un jeu nous privilégions le graphisme et l'animation, pour un utilitaire son utilité... Le Basic est bien venu mais nous aimons aussi l'Assembleur. Enfin le prix varie en fonction du logiciel. En conclusion : envoyez nous vos œuvres !

CONNEXION

Cher Tilt, je voudrais savoir s'il est possible de connecter un ordinateur équipé d'une prise Péritel sur une télévision noir et blanc en passant par la prise d'antenne ?

Pascal Souil

Cela est tout à fait possible, mais il faut passer par un modulateur. En règle générale ce genre d'appareil est en vente chez les revendeurs de micro, les prix tournent aux environs de 200 F pour une version noir et blanc, et 500 pour une version couleur. Malheureusement, ce n'est qu'un pis aller car l'image y perd en qualité. Enfin, dernière solution : mettre la main à la pâte, et se bricoler son propre modulateur ou connecter une prise Péritel sur sa télévision, mais c'est une autre histoire...

ORDINATEUR DE RÊVE

Bonjour, je possède un Commodore Vic 20, mais j'aimerais en changer. L'ordinateur de mes rêves est un ordinateur pas trop pro, mais il ne faut pas qu'il ne s'adresse qu'aux débutants. En plus j'aimerais que sa bibliothèque de programmes soit bien fournie (surtout pour les jeux de rôle et d'action). Peux-tu me dire quel est l'ordinateur qui me conviendrait ?

David Sabbagh
Margency

Il est très difficile de répondre à ce genre de question, en effet David ne nous dit pas de combien il dispose, ni ce qu'il recherche très précisément. La question est trop vague, cependant il me semble qu'un ordinateur 8 bits lui conviendrait. En effet, la logithèque de jeu de ces ordinateurs et beaucoup plus développée que celle des machines 16 bits — Atari ST, PC et compatibles etc. Donc, il est préférable que David s'oriente vers une machine du genre Amstrad CPC, Commodore 64 ou 128. D'autres choix sont possibles : Spectrum, M.S.X., Thomson. Hélas, ces derniers ne possèdent pas autant de logiciels que les premiers cités.

PROGRAMMES UTILITAIRES

A la page 74 du numéro 33 de Tilt, vous demandez à vos lecteurs de donner leur avis sur la nécessité d'ouvrir vos colonnes aux programmes utilitaires. J'en profite pour vous dire que je crois le moment venu pour Tilt de se pencher sur ce type de programmes. En effet l'apparition de machines comme Atari ST, l'Amiga, et autres machines réellement performantes et à un prix abordable, favorise l'émergence d'une nouvelle catégorie d'utilisateurs. Ces derniers, ayant connu les débuts de l'informatique, se tournent vers ces machines, mais pas forcément

pour les mêmes applications. Je pense qu'ils veulent exploiter toutes les ressources de ces machines, ceci au travers d'une utilisation plus professionnelle. C'est-à-dire par l'utilisation de programmes du genre traitement de texte, gestion de fichiers et SGBD, tableur et autres. De plus, c'est certainement cette nouvelle « espèce d'utilisateur » qui sera amenée à exploiter les différentes possibilités graphiques et sonores, de ces ordinateurs, grâce aux utilitaires de dessins, de composition musicale, etc. Bien entendu, il est probable qu'ils seront toujours intéressés par les jeux, mais ces derniers devraient perdre de l'importance dans la perspective de l'achat d'un ordinateur. Personnellement, j'ai commencé sur un Spectrum accompagné de l'excellent « Masterfile ». Ensuite, je me suis tourné vers le QL. Hélas, les problèmes de Sinclair, et le fait que je ne sois pas doué pour la programmation, m'obligent à envisager de changer de machine. C'est pourquoi j'envisage l'achat d'un Atari ST. Dans cette perspective, je lis régulièrement Tilt afin de mieux connaître sa logithèque. Hélas, vous vous limitez aux logiciels de jeux, c'est pourquoi je vais être obligé d'aller chercher ailleurs ce que je ne trouve pas dans Tilt. Je pense que vous avez compris que vous deviez vous adapter à cette nouvelle situation, ceci pour la plus grande satisfaction de vos lecteurs.

Alain de Hemptinne
Melle, Belgique

CRITIQUES ET SUGGESTIONS

Votre numéro de juillet-août avait un air de vacances, dans le mauvais sens du terme. Depuis janvier, Tilt, avait beaucoup progressé : couvertures de qualité, articles intéressants... Mais déjà, au mois de juin, apparaissait un défaut : si vous avez changé d'illustrateur, reprenez vite l'ancien. A la page 53, deux fois la même photographie, vérifiez la maquette avant l'impression. A propos de photos, pourquoi vous obstinez-vous à ne montrer que les versions Spectrum des jeux d'Elite ? Ces programmes sont nuls sur cette machine, alors que sur C 64 c'est le rêve ! Concernant l'introduction d'une rubrique BD ou ciné dans Tilt, j'y suis opposé. Tilt doit rester une revue parlant de softs et si possible de programmes de jeu. Je pré-

férerai que la rubrique « Tubes » soit plus étoffée, et à propos : pourquoi ne plus indiquer les différentes versions des logiciels ? Autre question : pourquoi ne pas réhabiliter la rubrique « Service compris », et pourquoi avoir supprimé le « Super flop » ? Ces quelques critiques ne doivent pas faire oublier les qualités du journal : rubrique jeux de rôle bien faite, « SOS Aventure » intéressante ainsi que « Challenge ». « Tubes » est une bonne rubrique, mais comme je l'ai déjà dit, il faudrait en augmenter le volume, et la qualité. En revanche « Kids school » est à supprimer.

Michel Coulon
Breteville/Odon

Concernant l'illustrateur, le jugement de ce lecteur est vraiment très personnel. Et je rappelle que les variables des uns sont les constantes des autres, et inversement. Quant aux doublons de photo de la page 53, mystère ! Nous ne devons pas avoir la même copie du journal, ce lecteur serait-il en possession d'une copie pirate ? Les jeux Elite arrivent en France directement d'Angleterre, où la version Spectrum est toujours la première. C'est pourquoi les versions Spectrum sont très souvent en « Tubes », alors que les autres se retrouvent dans « Coup d'œil ». Pour le « Super flop », c'est pas notre faute : les éditeurs ne veulent plus sortir de très mauvais programmes, enfin jusqu'au prochain... Pour « Service compris », nous nous tatons, qu'en pensent les autres lecteurs ? Enfin, nous sommes atterrés : pourquoi tant de haine, « Kid's school » n'est-il pas digne d'intérêt ?

NOUVELLES RUBRIQUES ?

C'est un de tes lecteurs assidus qui t'écrit. En effet, j'adore toutes tes rubriques, en particulier « Tilt Journal », « Tubes parade », « Banc d'essai » et, bien entendu, « Sésame ». Quant aux dossiers n'en parlons pas... Tout est super, on trouve tous les renseignements que l'on veut. Pour répondre à ta question : faut-il vous parler des dernières nouveautés en matière de cinéma, de bandes dessinées, etc. ? Eh bien, c'est oui ! Maintenant, laisse-moi t'exposer mon problème : je possède un Atari 800 XL depuis un an. Hélas, je n'ai pas de lecteur de disquettes, c'est pourquoi cette technique m'est inconnue. Donc, voici mes questions. Est-il obligatoire de for-

mater une disquette vierge avant de l'utiliser ? Je sais que lorsqu'on charge une disquette, les noms des programmes qu'elle contient apparaissent à l'écran. Est-ce le système d'exploitation qui le fait, ou bien la disquette ? Je m'intéresse à la télématique, mais l'interface RS 232 C reste un mystère pour moi.

En existe-t-il pour les XL et XE, Atari et si oui, quel est son prix ? Est-elle livrée avec un modem ? A propos de modem, que signifie un signal 1200/75 Bauds ?

David Delos
Fort-de-France

Oui, il est obligatoire de formater une disquette vierge avant son utilisation. Ceci pour une raison simple : le formatage consiste à créer des « routes » magnétiques sur la disquette. Cela permet au lecteur de disquettes d'enregistrer les informations suivant un certain schéma, permettant ainsi une lecture fiable. Si ces « routes » ne sont pas tracées il est impossible de relire les données, et de toute façon le DOS ne permet pas l'écriture. En ce qui concerne le catalogue, ce dernier est enregistré sur la disquette, et c'est le DOS qui le gère. A propos de la RS 232 C pour XL, il faut savoir que celle-ci n'est plus, et qu'elle n'a pas de remplaçante pour le moment. Elle n'était pas livrée avec un modem. Concernant ce dernier, sachez que 1200/75 définit les vitesses de transmission et de réception. Ainsi, un modem 1200/75 émet à une vitesse de 75 Bauds et reçoit les informations à 1200 Bauds.

LOISIRS

Dans le numéro 33 de Tilt, un de vos lecteurs vous a fait remarquer que vous n'accordiez pas suffisamment de place aux utilitaires. Ce à quoi vous répondiez « Tilt s'est toujours consacré exclusivement aux logiciels de loisirs ». Dessiner à l'aide d'un ordinateur, créer et gérer des lutins, construire une arborescence... Ne trouvez-vous pas que ces activités sont aussi des loisirs ?

Quand vous dites que le lecteur dont je parle est, quasi, le seul, c'est probablement parce que les autres ne vous écrivent pas, sinon je suis certain qu'il ne serait pas seul. J'espère que vous ferez une rubrique utilitaire, à la grande satisfaction de tous.

David Romont
Milmort, Belgique

Nous vous avons compris !

KARATÉ

En réponse à Alain Fonfride dans le n° 33 : il existe bel et bien un jeu de karaté sur Oric et je peux te dire qu'il est très bien. L'éditeur est Gazoline Software qui le vend à 99 F. Ce soft mérite de figurer dans la rubrique « Tubes ».

Olivier

TRAVAILLER POUR JOUER ?

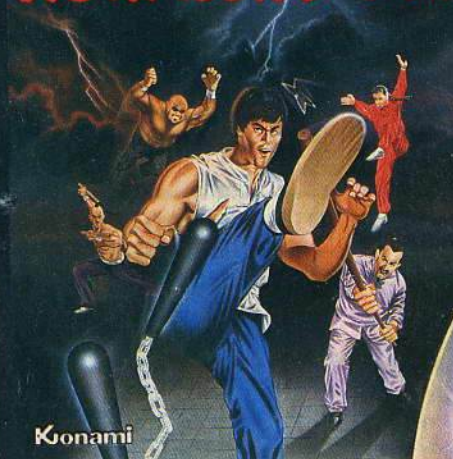
A la dernière rentrée, je suis entré en classe de troisième. Je suis abonné à votre magazine et passionné par les logiciels : je désire connaître la marche à suivre dans mes études pour devenir programmeur (créateur de jeux) en informatique. J'aimerais savoir s'il existe des stages par correspondance à suivre pour ceci, et lesquels ?

Jérôme Touiller
Laval.

La réussite dans le domaine de la programmation de jeux nous paraît quelque peu aléatoire. La création d'un bon logiciel de jeu fait appel à des qualités de scénariste et de dessinateur autant qu'à des compétences d'informaticien (dans certaines sociétés de soft, ces fonctions sont d'ailleurs dissociées). C'est peut-être ce qui explique que la présence de nombreux autodidactes dans la profession. Il n'existe pas de formation spécialisée pour une activité qui offre des débouchés minimes. Le mieux serait sans doute de vous initier dès maintenant à la programmation en Basic et en Assembleur et de commencer à programmer vos propres jeux ! Rassurez-vous, cela n'est pas hors de portée. Les listings publiés dans la rubrique « Sésame » peuvent vous apporter une aide précieuse dans cette entreprise d'apprentissage... D'autre part, même si les meilleurs informaticiens ne font pas toujours les meilleurs programmeurs de jeux, il faut considérer qu'une solide formation en mathématiques, préliminaire à des études de haut niveau en informatique, peut constituer pour cela un atout d'autant plus considérable que les jeux informatiques risquent de faire appel dans l'avenir à des algorithmes de plus en plus complexes (graphisme en trois dimensions, animations, voire intelligence artificielle se profilent à l'horizon !). Nous consacrerons prochainement un article à la question des études en informatique qui semble intéresser de nombreux lecteurs.

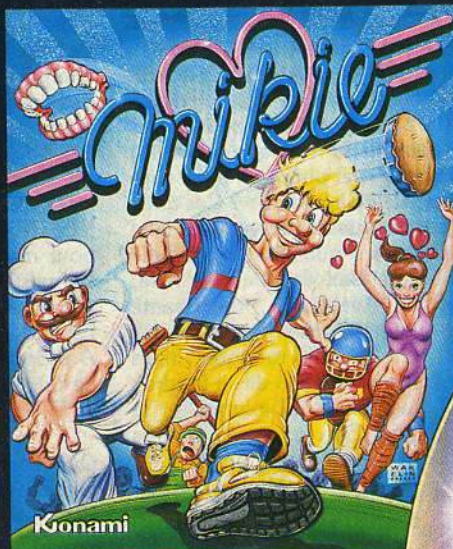
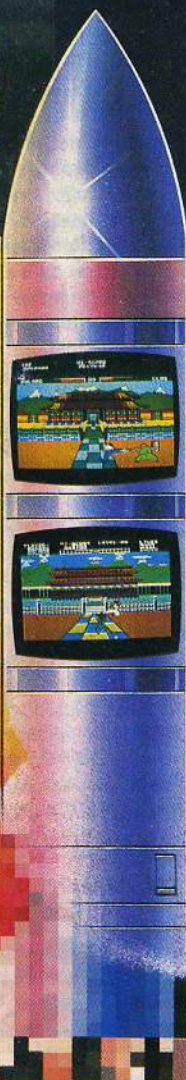
FAITES LE PL

Yie Ar KUNG-FU™



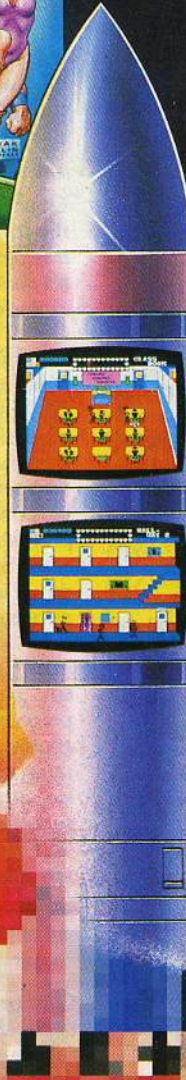
Konami

Préparez vous à l'inattendu et battez vous pour défendre votre vie dans ce superbe jeu d'arcade. Apprenez à maîtriser les dix mouvements du kung fu et si vous parvenez à repousser les attaques des experts en arts martiaux, ce ne sera que partie remise. Apprenez à connaître les armes spécifiques de chaque ennemi, ils ne sont pas immortels... mais vous non plus.



Konami

Aidez Mikie à faire parvenir son message amoureux à sa petite amie à l'insu du professeur. Des situations burlesques qui en font un jeu d'arcade très drôle.



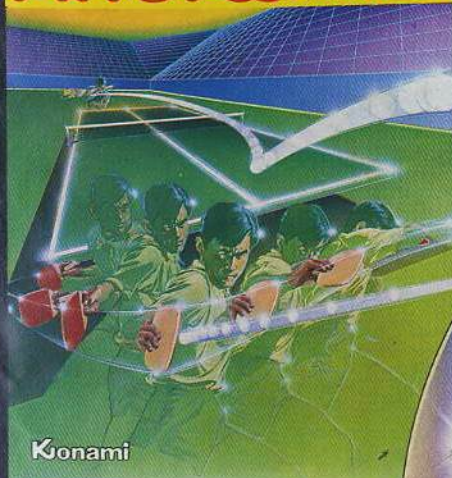
Entrez dans de l'as des dé aux prises a dangereux ga new york Il vous faut l'astuce e réflexes p découvrir la magnétique contient le m secret. L'alc balles et les t rein ne man ce jeu de sér



LIBEREZ VO

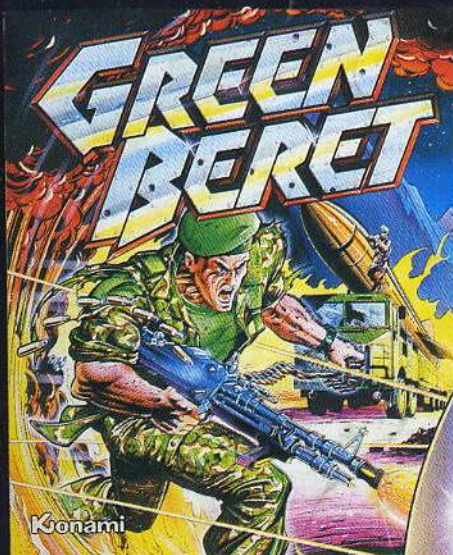
IN DE 'HIT' ET

PING PONG™



Konami

Le meilleur jeu de simulation de tennis de table jamais réalisé. Tous les effets du véritable jeu y sont récréés, revers coupés, smashes, balles à effets, vos réflexes seront souvent mis à l'épreuve dans cette étonnante simulation en 3 dimensions.



Konami

Dans Green Beret toutes les sensations d'un membre de commando vous attendent. Vous êtes super entraînés, et tel une machine de combat invincible, vous ne craignez rien ni personne. Pour forcer les quatre niveaux des installations de défense de votre ennemi, vous devrez vaincre de nombreux et dangereux obstacles. Une parfaite adaptation du jeu d'arcade.



ETRE IMAGINATION!

Prises de vue à partir de divers formats d'ordinateur.

Les GÉANTS

du jeu informatisé

elite
CAPCOM
ATARI®

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



Homologation
officielle Coin-Op
Classic



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

Mme Sylvie Hugonnier, UBI SOFT
1. Voie Félix Eboué 94000 Créteil, Paris.
Tel: 43-39.23.21
Telex - 220 064

elite

Les-Suites

Jack est de retour. Nouvellement revenu de ses premières cabrioles, revoici Jack dans un nouveau jeu d'arcade. Cette fois, il s'agit d'un grand jeu de combat qui pourrait s'intituler 'Jack passe à l'attaque'.



Un nouveau jeu d'arcade action, explosif avec Stringfellow Hawke, pilote du super hélicoptère 'Airwolf'.



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



Écran de tir de différents types d'ordinateurs.

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

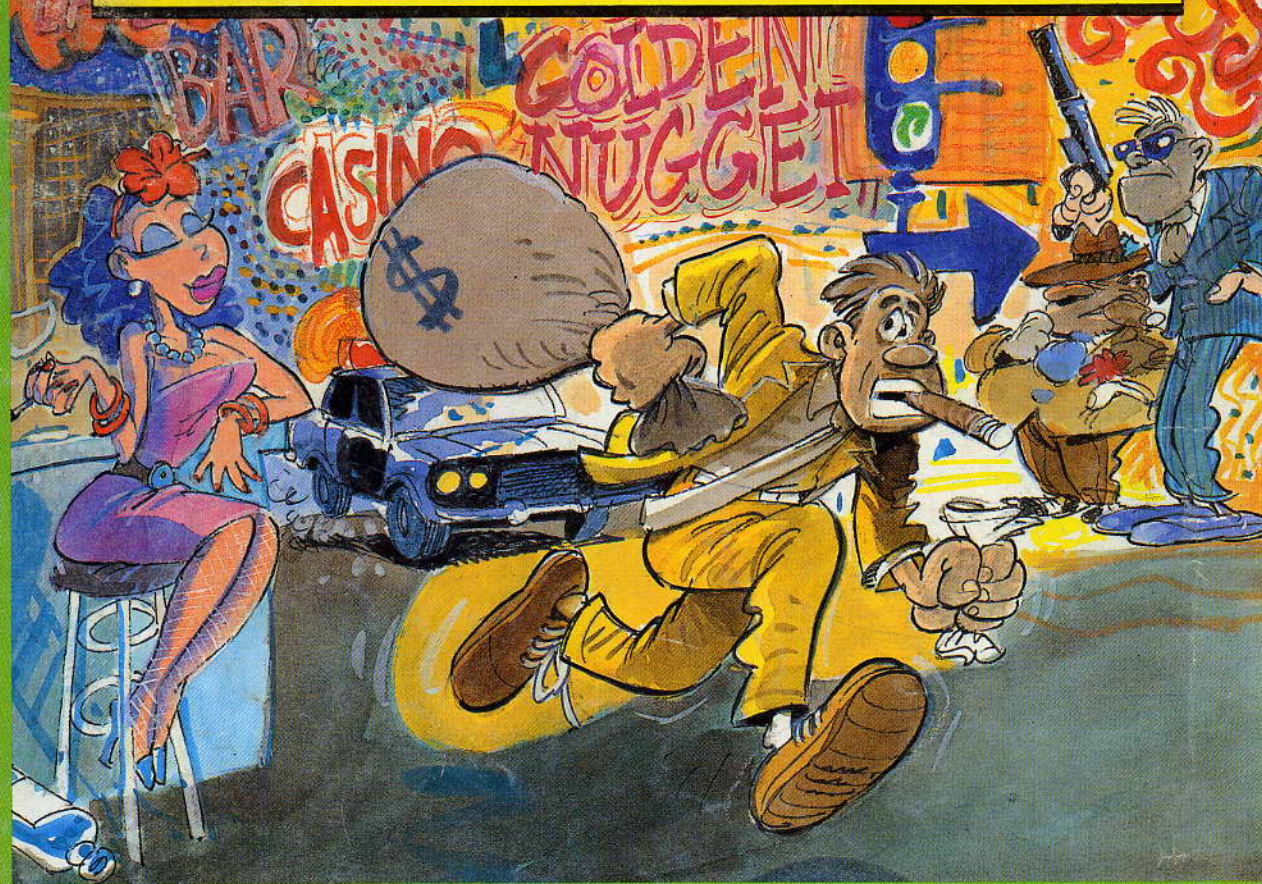
Mme Sylvie Hugonnier, UBI SOFT
1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil, Paris.
Tel: 43.39.23.21
Telex: 220 064

elite

GAGNEZ 1 MILLION DE DOLLARS !

L'HÉRITAGE

PANIQUE À LAS VEGAS



MO5, MO6, T07/70, T08, T09, MSX 64 K, Amstrad CPC 464, 664, 6128, Commodore 64, 128.



79, rue Hippolyte-Kahn 69100 Villeurbanne - Tél. : 78.03.18.46

bientôt l'héritage 2 !



Mic-mac en Ecosse