TOUT MICROLOISIRS



K.O.
BOXE, KARATE, JUDO...
TOUS LES SOFTS DE COMBAT

CLAP
L'ORDINATEUR TERRORISE LE CINEMA

ZZAP...
L'EXELTEL AU SCALPEL

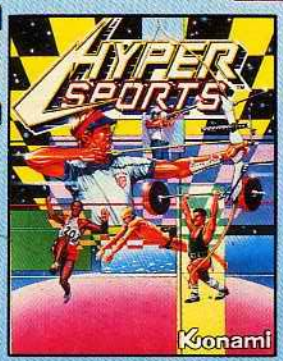
M 3085 - 39 - 20,00 F
3793085020007 00390

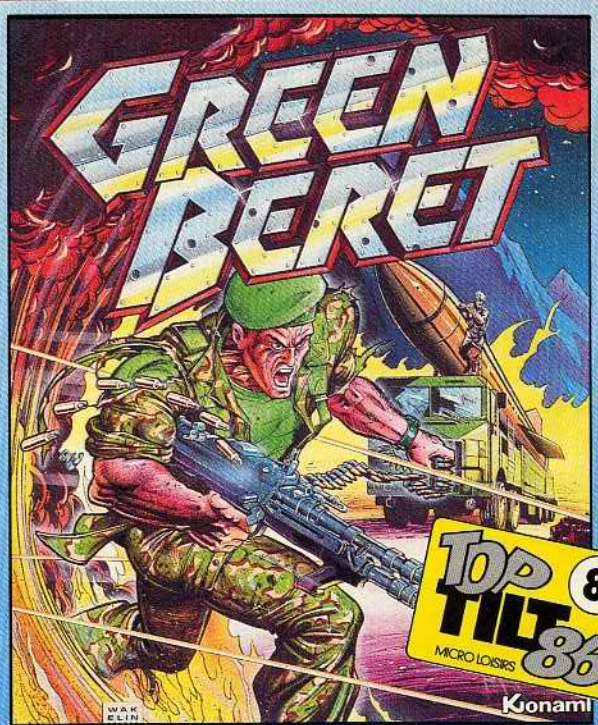
N° 39 MENSUEL FÉVRIER 1987-20F-BELGIQUE:140FB-SUISSE:6FS-CANADA:3,50$CANADIENS-MAROC:28DH- ESPAGNE:550PESETAS ISSN0753-6968

KONAMI'S COIN-OP HITS

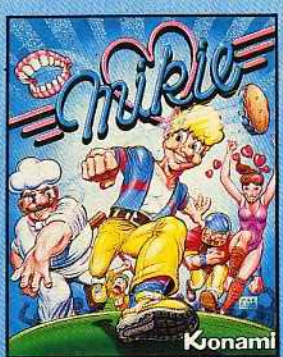
CINQ
SUPER JEUX D'ARCADE POUR LE PRIX D'UN

C'EST DEJA NOEL!





















KONAMI'S COIN-OP HITS

DISPONIBLE SUR AMSTRAD
CASSETTES ET DISQUETTES
COMMODORE
SPECTRUM

IMAGINE ZAC DE MOUSQUETTE 06740 CHATEAUNEUF 93 42 71 45

Imagine
...the name of the game

TILT

N° 39 FÉVRIER 1987

RÉDACTION
Rédacteur en chef : Jean-Michel Blottière
Directeur artistique : Jean-Pierre Aldebert
Rédactrice en chef adjointe : Alexandra de Panafieu
Secrétaire de rédaction : Francine Gaudard
Chef de rubrique : Nathalie Meistermann
Rédaction : Mathieu Brisou, Jean-Philippe Delalandre, Denis Scherer
Ont collaboré à ce numéro : Laurent Bernat, Eric Cabéria, Loïc Chauvin, Christophe Couasnard, Nicolas Costes, Laurent Decomble, Marc Florian, Pierre Fouillet, Didier Guilhem, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, Fabien Lacaf, Dominique Leclerc, Frédéric Rivaux, Armel Roubeix, Laurent Schwartz, Jérôme Tesseyre, Patrick Verpeaux, Charles Villoutreix.
Premier maquettiste : Gérard Lavoir.
Maquette : Christine Gourdal
Secrétariat : Sylvie Lefebvre

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

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

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

TILT JOURNAL

16 ***Tilt* a testé tous les softs de loisirs disponibles en « public domain »,** comparé de nouveaux langages, des drives, des utilitaires pour *ST*, poussé dans ses derniers retranchements un digitaliseur sonore pour *Commodore 64* et un compilateur pour *Amstrad*, percé à jour les secrets de FIL, découvert, en avant-première, le micro du futur.

TUBES

32 **Tous les logiciels du mois,** testés par les spécialistes de *Tilt*. Pour choisir sans vous tromper.

TILT PARADE

52 **Quatre softs indispensables !** *Les passagers du vent,* pour *TO 9*, inaugurent une nouvelle étape dans les jeux d'aventure. *Degas Elite,* pour *Atari ST,* est un des meilleurs logiciels de création graphique du moment. *Destroyer,* pour *Commodore 64,* vous met aux commandes d'un vaisseau de guerre redoutable, tandis que *HMS Cobra* vous confie la responsabilité d'un convoi tout entier. Géant...

ACTUEL

60 **L'ordinateur qui terrorise le cinéma.** Synonyme de peur, de destruction, de puissance, il lance ses processeurs à l'assaut de l'univers. Frankenstein contemporain, il échappe à ses créateurs pour les asservir. Pourquoi une telle névrose vis à vis de nos computers ? *Tilt* a vu tous les films, hanté tous les studios. Voici ses réponses...

SESAME

68 **Un seul listing mais quel listing !** « Pêche à la ligne » vous propose de surveiller huit lignes simultanément. Et quand vous saurez que les poissons arrivent de plus en plus nombreux...

CHER TILT

77 **Le courrier des lecteurs.**

TAM-TAM SOFT

80 **L'actualité de la micro informatique,** en bref et vrac, et notre concours de création graphique permanent.

PETITES ANNONCES

82 **Ventes, échanges,** achats, clubs...

LIVRES ET MICRO

87 **La bibliothèque du parfait Tiltman s'enrichit** de nouveaux titres, à découvrir d'urgence.

BANC D'ESSAI

88 **Le nouveau micro d'Exelvision** ne laisse pas indifférent. Son objectif : devenir le premier ordinateur réellement grand-public. Son nom : l'*Exeltel*. Ses chances de succès ? *Tilt* donne son avis...

DOSSIER

96 **Boxe, judo, karaté, kung-fu, boxe thailandaise,** les softs de combat font un malheur chez les vrais joueurs. *Tilt* les a tous passés en revue. Une conclusion : ça fait mal, très mal, mais c'est bon...

KID'S SCHOOL

110 **Les profs tiennent bon** et les ordinateurs reculent. Une sélection de softs éducatifs pas vraiment inoubliables ce mois-ci.

CHALLENGE

114 **L'inertie,** jusqu'ici peu exploitée par les concepteurs de logiciels, fait une entrée remarquée dans notre univers. Ses titres de gloire : *Marble madness* ou *Trail blazer*. Un comparatif des meilleurs jeux disponibles.

S.O.S. AVENTURE

120 **Quatorze logiciels d'aventure** déments, la « solution-lecteur » de *Hacker*, le courrier des aventuriers fous, l'aventure fait très fort ce mois-ci...

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

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

Directeur de la publication : Jean-Pierre ROGER - Dépôt légal : 1er trimestre 1987 - Photocomposition et photogravure : I.M.-A., 94700 Maisons-Alfort. - Imprimerie : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy - Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.



COCO

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... *IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...*

DU NOUVEAU DANS L'OUEST DE PARIS

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

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

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

AMSTRAD CPC K7

ACROJET	89
AVENTURES DE JACK BURTON	95
ANTIRIAD	79
AMERICA'S CUP	89
ASTERIX	120
ALIENS 2	95
AVENGER	95
AFFAIRE VERA CRUZ	99
AFFAIRE SYDNEY	145
AIGLE D'OR	160
BREAK THRU	89
COBRA	85
CAMELOT WARRIOR	120
CAULDRON 2	79
COLOSSUS CHESS 4	140
COMPUTER HIT 10 V 3	120
COBRA PINBALL	99
DONKEY KONG	89
DEEPSTRIKE	89
DANDY	120
DRAGON'S LAIR	89
DRUID	110
EXPLORER	130
ELITE FRANCAIS	190
FUTURE KNIGHT	95
FIRELORD	89
GREAT ESCAPE	89
GAUNTLET	95
GRAND PRIX 500 cc	110
GOLIATH	99
GHOST'N GOBLINS	78
GREEN BERET	75
H.M.S. COBRA	259
HARDBALL	120
HIGHLANDER	76
HACKER 2	130
IKARI WARRIOR	85
INFILTRATOR	95
INTERNATIONAL RUGBY	120
JAIL BREAK	95
JACK THE NIPPER	85
KONAMI COIN OP HITS	90
LA FORMULE	160
LIGHTFORCE	85
LEADER BOARD	89
L'HERITAGE	99
MASTER OF UNIVERSE	95
MERCENAIRE	99
MISSION ELEVATOR	89
MEURTRES S/ATLANTIQUE	199
ONE	90
REVOLUTION	85
ROOM TEN	110
SILENT SERVICE	88
SEPULCRI	120
SPACE HARRIER	85
STARGLIDER	170
STARSTRIKE 2	92
STRIKE FORCE HARRIER	88
SPITFIRE 40	86
TENEBRES	99
T.T. RACER	120
THANATHOS	89
TRIVIAL PURSUIT	190
TARZAN	89
TOP GUN	85
TRAILBLAZER	88
THAI BOXING	85
TEMPEST	120
TOMAHAWK	94
THEY SOLD A MILLION 2	110
THEY SOLD A MILLION 3	115
THE WAY OF THE TIGER	95
UCHI MATA	89
WARRIOR	95
WORLD GAMES	95
WINTER GAMES	90
XEVIOUS	89
1942	89
3D GRAND PRIX	88

AMSTRAD CPC DISK

ACROJET	145
A.C.E.	169
ANNALS OF ROME	180
AMERICA'S CUP	139
ASTERIX	169
ALIENS 2	145
AVENGER	132
AFFAIRE SYDNEY	190
ATTENTAT	145
BOB WINNER	169
BOBBY BEARING	160
BREAK THRU	139
BIGGLES	139
CAULDRON 2	130
COBRA	139
CAMELOT WARRIOR	160
COLOSSUS CHESS 4	180
DONKEY KONG	160
DEMAIN HOLOCAUSTE	235
DRAGON'S LAIR	130
DRUID	169
EXPLORER	170
EREBUS	210
ELITE FRANCAIS	270
FUTURE KNIGHT	145
GREAT ESCAPE	139
GAUNTLET	145
GRAND PRIX 500 cc	180
GHOST'N GOBBLINS	135
GREEN BERET	135
HEARTLAND	170
H.M.S. COBRA	299
HIGHLANDER	135
HACKER 2	180
IKARI WARRIOR	139
INFILTRATOR	139
INTERNATIONAL RUGBY	130
JAIL BREAK	145
KID KIT	290
KONAMI'S GOLF	135
KONAMI COIN OP HITS	145
LES PASSAGERS DU VENT	260
LES AVENTURES DE JACK BURTON	150
LIGHTFORCE	139
LE PACTE	210
MASTERS OF UNIVERSE	145
MEURTRES S/ATLANTIQUE	270
MEURTRE A GRANDE VITESSE	210
REVOLUTION	135
ROOM TEN	160
SILENT SERVICE	139
S.W. REPORTER	240
SEPULCRI	180
SPACE HARRIER	135
STARGLIDER	230
STARSTRIKE 2	169
SAPIENS	180
STRIKE FORCE HARRIER	129
SRAM 2	240
SPACE SHUTTLE	170
SPITFIRE 40	190
TENEBRES	145
THANATHOS	139
TERRA CRESTA	139
TRIVIAL PURSUIT	270
TARZAN	145
TOP GUN	139
TRAILBLAZER	128
THAI BOXING	129
TEMPEST	169
TOMAHAWK	145
THEY SOLD A MILLION 1	145
THEY SOLD A MILLION 2	140
THEY SOLD A MILLION 3	145
THE WAY OF THE TIGER	120
WINTER GAMES	145
WARRIOR	145
XEVIOUS	139
XARQ	180
1942	139

COMMODORE 64

FREEZE FRAME 3	590K
POWER CARTRIDGE	474K
HIGH ROLLER	346D
PANZER GRENADIER	540D
MECH BRIGADE	540D
BATTLE GROUP US SSI	655D
JET US SUBLOGIC	570D
NEWSROOM US	390D
REACH FOR THE STARS US	460D
ACE OF ACES	99C
ACE OF ACES	149D
ACROJET	95C
ACROJET	149D
ALIENS 2	110C
ALIENS 2	160D
AVENGER	110C
AVENGER	160D
ANTIRIAD	99C
ANTIRIAD	149D
ASTERIX	110C
ASTERIX	169D
BOULDERDASH CONST. KIT	99C
BOULDERDASH CONST. KIT	149D
BEST OF BEYOND	120C
BAZOOKA BILL	110C
BARD'S TALES	195D
BREAK THRU	119C
BREAK THRU	169D
CAMELOT WARRIORS	130C
CRYSTAL CASTLE	95C
CRYSTAL CASTLE	145D
CHAMPIONSHIP WRESTLING	99C
CAULDRON 2	90C
DESTROYER	180D
DANTES INFERNO	99C
DRAGON'S LAIR	99C
DRAGON'S LAIR	149D
DRAGON'S LAIR 2	99C
DRAGON'S LAIR 2	149D
DRUID	99C
DRUID	165D
ELITE	135C
ELITE	195D
FOOTBALLER OF THE YEAR	110C
FOOTBALLER OF THE YEAR	169D
FIRELORD	110C
FUTURE KNIGHT	110C
FUTURE KNIGHT	160D
FIST 2	95C
FIST 2	145D
FLIGHT SIMULATOR II N. FR.	570D
GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	250C/D
GEOS	490D
GAUNTLET	119C
GAUNTLET	169D
GALVAN	89C
GHOST AND GOBLINS	95C
GHOST AND GOBLINS	145D
GREEN BERET	89C
HYPABALL	99C
HOWARD THE DUCK	110C
HOWARD THE DUCK	169D
HACKER 2	99C
HACKER 2	175D
HEARTLAND	119C
HIGHLANDER	99C
HARRIER STRIKE FORCE	120C
HARRIER STRIKE FORCE	150D
INFODROID	110C
INFILTRATOR	99C
INFILTRATOR	149D
INTERNATIONAL KARATE	69C
JUDGE DREDD	110C
JUDGE DREDD	169C
JACK THE NIPPER	99C
JACK THE NIPPER	169D
JEUX SANS FRONTIERES	99C
LIGHTFORCE	99C
LIGHTFORCE	149D
LEGEND OF SINBAD	110C
LEGIONS OF DEATH	95C
L'OUEST SAUVAGE	190D
LABYRINTH	190D
LES AVENTURES DE JACK BURTON	120C
LES AVENTURES DE JACK BURTON	160D
LEADER BOARD	95C
LEADER BOARD	145D
MISSION A D	110C
MISSION A D	160D
MARBLE MADNESS	290D
MERCENARY COMPENDIUM	149C
MERCENARY COMPENDIUM	180D
MOVIE MONSTER	99C
MOVIE MONSTER	169D
MASTER OF UNIVERSE	119C
MASTER OF UNIVERSE	169D
MISSION ELEVATOR	95C
MISSION ELEVATOR	149D
MEURTRE A GRANDE VITESSE	190C
MEURTRE A GRANDE VITESSE	230D
MUSIC SYSTEM	174C/D
PRODIGY	110C
PRODIGY	175D
PUB GAMES	99C
PUB GAMES	145D
PAPERBOY	99C
PAPERBOY	149D
RETURN TO OZ	99C
REVOLUTION	99C
REVOLUTION	149D
ROOM 10	99C
STARGLIDER	160C
STARGLIDER	190D
SHANGAI	180D
SPACE HARRIER	99C
SPACE HARRIER	149D
SENTINEL	99C
SENTINEL	160D
SKYRUNNER	110C
SCOOBY DOO	99C
SKATE ROCK	110C
SKATE ROCK	169D
SUPERSTAR PING PONG	110C
SUPERSTAR PING PONG	160D
SANXION	110C
SUPER CYCLE	99C
SUPER CUCLE	149D
SILENT SERVICE	95C
SILENT SERVICE	145D
SUMMER GAMES II	89C
SUMMER GAMES II	139D
TRIVIAL PURSUIT FRANCAIS	190C
TRIVIAL PURSUIT FRANCAIS	270D
TRACKER	150C
TRACKER	190D
TERRA CRESTA	95C
TARZAN	99C
TARZAN	149D
TOMAHAWK	99C
TOMAHAWK	169D
TASS TIMES	190D
THE ART STUDIO	160C
TRAILBLAZER	95C
TRAILBLAZER	145D
THE PAWN	199D
THEY SOLD A MILLION 3	110C
THEY SOLD A MILLION 3	145D
THAI BOXING	99C
THAI BOXING	169D
THE WAY OF THE TIGER	95C
THE WAY OF THE TIGER	145D
THEY SOLD A MILLION II	95C
THEY SOLD A MILLION II	125D
UCHI MATA JUDO	99C
VIETNAM	99C
VIETNAM	149D
WORLD GAMES	119C
WORLD GAMES	169D
WINTER GAMES	89C
WINTER GAMES	139D
YIE AR KUNG FU 2	99C
1942	99C
1942	149D
1943	99C
1943	149D

ATARI 520/1040 STF

MACADAM BUMPER	290
MEAN 18 GOLF	430
ART DIRECTOR	560
ARENA	325
ANIMATOR	350
AMAZON	350
BLACK CAULDRON	390
BRATACCAS	320
BRIDGE 4 0	300
BORROWED TIME	250
CHAMPIONSHIP WRESTLING	390
CAD 3D	450
CALCOMAT TABLEUR FR	450
CHESS PSION	320
COLOURSPACE	250
CHESSMASTER 2000	450
DESA	260
DEEP SPACE	370
DATAMAT ST	450
D.E.G.A.S.	375
DEGAS ELITE	940
EDEN BLUES	320
EREBUS	230
ELECTRONIC POOL	250
EZ TRACKS STUDIO 20 PISTES	950
EAZY DRAW	1650
FIRE BLASTER	250
FLIGHT SIMULATOR II Not. Fr.	570
F 15 STRIKE EAGLE	399
GATO	399
HACKER 2	255
HOLE IN ONE	340
HACKER	250
JEWELS OF DARKNESS	230
KARATE KID 2	240
KING QUEST 2	475
K SEKA ASSEMBLEUR	465
LITTLE COMPUTER PEOPLE	290
LATTICE LANGAGE C	1250
LEADER BOARD	270
MEMSOFT COMPTABILITE ST	1990
MERCENARY COMPENDIUM FR	249
MIDIPLAY	576
MINDSHADOW	250
MUSIC STUDIO	340
NINE PRINCES OF AMBER	350
PINBALL FACTORY	290
PHANTASIE	460
PAINTWORKS	320
PLUS PAINT ST	395
PRINT MASTER	400
PAWN	225
Q BALL	210
QUASAR	220
ROGUE	400
SKYFOX	390
STRIKE FORCE HARRIER	290
SPACE PILOT	180
SUPER CYCLE	390
SUPER TENNIS	280
SHANGAI	280
STARFLEET 1	690
STRIP POKER	240
SUPER HUEY	240
STAR GLIDER	250
ST KARATE	225
SILENT SERVICE	290
THAI BOXING	180
TWO ON TWO BASKETBALL	350
TERRESTRIAL ENCOUNTER	170
TIME BLAST	140
TASS TIMES	590
TEXTOMAT	450
TIME BANDIT	250
TEMPLE OF APSHAI TRILOGY	340
ULTIMA II	475
WANDERER	220
WINTER GAMES	290
WORLD GAMES	290
WAR ZONE	250
ZOOMRACK 2	1440

NUT.



AMSTRAD APPLE ATARI COMMODORE IBM MSX ORIC SINCLAIR THOMSON

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

A.T.A.R.I.

AZTEC	120C
AZTEC	175D
ARCADE CLASSICS	95C
AIRWOLF	95C
BEACH HEAD 2	169D
BOULDERDASH CONST. KIT	110C
BOULDERDASH CONST. KIT	180D
BOULDERDASH II	120C
BOULDERDASH II	180D
BLUE MAX 2001	95C
BRUCE LEE	144C/D
COLOSSUS CHESS 3.0	130C
CRUSADE IN EUROPE	160C
CHESSMASTER 2000	450D
FOOTBALL MANAGER	139C
FIGHTER PILOT	95C
F 15 STRIKE EAGLE	144C/D
FLIGHT SIMULATOR II Not Fr	675D
GOONIES	95C
GHOSTBUSTERS	120C
HARDBALL	120C
HARDBALL	190D
HACKER	95C
HACKER	145D
INTERNATIONAL KARATE	90C
INTERNATIONAL KARATE	149D
JEWELS OF DARKNESS	180C/D
KNIGHT OF THE DESERT	145D
KENNEDY APPROACH	144C/D
LEADER BOARD	110C
LEADER BOARD	169D
MONTEZUMA'S REVENGE	120C
MOVIE MARKER	165D
MERCENARY COMPENDIUM	160C
NINJA	69C
POLAR PIERRE	120C
POLAR PIERRE	180D
PINBALL CONSTRUCTION SET	190D
RAID OVER MOSCOU	120C
RAID OVER MOSCOU	150D
RESCUE ON FRACTALUS	145D
RESCUE ON FRACTALUS	95C
SPITFIRE 40	110C
STARQUAKE	130C
STARQUAKE	180D
SUPER HUEY	120C
SUPER HUEY	180D
SOLO FLIGHT 2	110C
SOLO FLIGHT 2	160D
SILENT SERVICE	145D
SPY V SPY II	95C
SPY V SPY II	145D
SUPER ZAXXON	95C
SUMMER GAMES (epyx)	180D
TOMAHAWK	110C
TRAILBLAZER	120C
TIGERS IN THE SNOW	145D
U.S.A.A.F.	650D
ULTIMA 4	145D
VIETNAM	99C
VIETNAM	169D
WARRIORS OF RAS	95C
ZORRO	95C

SPECTRUM

ALIENS 2	110
ANNALS OF ROME	140
AVENGER	99
ASTERIX	99
ACADEMY (TAU CETI 2)	110
BOBBY BEARING	90
BIGGLES	95
CRYSTAL CASTLE	99
COBRA	99
CITY SLIKER	120
CAMELOT WARRIORS	99
COLOSSUS CHESS4	110
CAULDRON 2	89
DEEPSTRIKE	110
DRUID	95
DRAGON'S LAIR	99
EXPLORER	89
ELITE	179
FOOTBALLER OF THE YEAR	110
FUTURE KNIGHT	95
FAIRLIGHT 2	99
FIRELORD	99
GAUNTLET	99
GOONIES	99
GREAT ESCAPE	99
GHOST AND GOBLINS	99
HYPABALL	110
HACKER 2	110
HIGHLANDER	99
HARRIER STRIKE FORCE	110
INFILTRATOR	99
IMPOSSIBLE MISSION	99
JACK THE NIPPER	110
JEWELS OF DARKNESS	150
KONAMI'S GOLF	99
KONAMI'S COIN OP HITS	120
KAYLETH	99
LEGEND OF KAGE	99
LEADER BOARD	99
LIGHTFORCE	129
LEGIONS OF DEATH	119
MASTERS OF UNIVERSE	110
MARBLE MADNESS CONST. SET	140
PSI CHESS	149
RETURN TO OZ	99
REVOLUTION	89
SCOOBY DOO	99
STARGLIDER	170
STARSTRIKE 2	99
SHAOLIN'S ROAD KUNG-FU	95
SILENT SERVICE	95
TARZAN	99
TOP GUN	99
TEMPEST	95
TRAILBLAZER	95
THEY SOLD A MILLION 3	99
T.T. RACER	110
THEY SOLD A MILLION 2	99
THE WAY OF THE TIGER	89
XEVIOUS	99
XARQ	120
YIE AR KUNG FU 2	95
1942	95

THOMSON K7

ASTERIX	190
AIGLE D'OR	180
AIR ATTACK	150
BATAILLE DES BREVETS	190
BARRY MC GUIGAN'S BOXING	140
BEACH HEAD	189
BUDGET FAMILIAL (T07/M05)	160
CONTROLE AERIEN	495K
CHATEAU DE LA MORT (T07/M05)	120
CHOPLIFTER	290K
COLISEUM	140
DIEUX DE LA GLISSE (MO6)	180
DOSSIER BOERHAAVE	145
DIEUX DU STADE	159
DIEUX DU STADE 2	180
ELIMINATOR	120
EMPIRE	160
FLIPPER	140
GRAND PRIX 500 cc	190
GESTE D'ARTILLAC	245
HACKER	160
KID KIT	290
KARATE	99
LES PASSAGERS DU VENT	285
L'AFFAIRE SYDNEY	180
L'AFFAIRE VERA CRUZ	149
LE TEMPLE DE QUAUHTLI	180
L'EVADE DU TAPIOCATRAZ	180
L'HERITAGE II	150
LA MINE AUX DIAMANTS	145
LA NUIT DES TEMPLIERS	145
LAS VEGAS	195
MONOPOLY	175
MINOTAURE	140
MEURTRE S/ATLANTIQUE	195
MANDRAGORE	195
MEURTRE A GRANDE VITESSE	149
MISSION DELTA	160
MINER 2049	290K
NUMERO 10	130
OMEGA PLANETE INVISIBLE	195
POLITIK POKER	89
RODEO	210
SPINDIZZY	180
SPEEDWAY	160
SPACE SHUTTLE	260
SAPIENS	180
SAPHIR	145
SUPER ANDROIDES	175
SORCERY	150
SCARFINGER	230
SUPER TENNIS	195
SORTILEGES	169
T.N.T.	160
TYRANN	150
VIE ET MORT DES DINOSAURES	160
VAMPIRE	169
VOL SOLO	185
WAY OF THE TIGER	140
YETI	160
5ème AXE	120
3D FIGHT	180

THOMSON DISK

ASTERIX	260
BACTRON	240
BATAILLE DES BREVETS	240
CARTE DU CIEL / SUPER TENNIS	290
DOSSIER BOERHAAVE	210
DIEUX DU STADE 2	210
DIEUX DE LA GLISSE	210
EPOUVANTE	190
EMPIRE	290
KID KIT	290
KARATE	250
LEGENDE	210
L'AFFAIRE SYDNEY	250
L'AFFAIRE VERA CRUZ	250
LA MINE AUX DIAMANTS	250
LES PASSAGERS DU VENT	290
LAS VEGAS	290
L'HERITAGE 2	210
LA GESTE D'ARTILLAC	290
LE TEMPLE DE QUAUHTLI	280
L'AIGLE D'OR	290
M.G.T.	240
MEURTRE SUR ATLANTIQUE	320
MANDRAGORE	320
MEURTRES A GRANDE VITESSE	250
MON GENERAL	250
MULTIPLAN T08	690
PARAGRAPHE T08	690
OMEGA PLANETE INVISIBLE	320
RUNWAY 2	210
RODEO	280
SAPIENS	240
SPINDIZZY	240
SAPHIR	250
SORCERY	210
SUPER ANDROIDES	280
SORTILEGES	250
T.N.T.	210
VAMPIRE	250
5ème AXE	280

IBM

ARCHON	390
ALTER EGO	350
BRIDGE MASTER	580
BRUCE LEE	390
CHESS	338
CHESSMASTER 2000	990
CHAMPIONSHIP GOLF	550
DAMBUSTERS	290
FLIGHT SIMULATOR	690
HACKER 2	224
JET	665
MINDSHADOW	350
MUSIC CONSTRUCTION SET	495
NEWSROOM	750
PINBALL CONSTRUCTION SET	390
PITSTOP 2	390
SHANGAI	350
SOLO FLIGHT 2	450
SILENT SERVICE	299
TRACER SANCTION	350
TASS TIMES	460
WORLD KARATE	346

APPLE

ARTICFOX	360
ARCHON 2	270
ADVENTURE CONST. SET	320
COLOSSUS CHESS 4	390
DESTROYER	250
DAMBUSTERS	390
ELITE	360
FLIGHT SIMULATOR 2	620
F 15 STRIKE EAGLE	390
GUNSLINGER	380
JET	490
LA GESTE DU BARDE	320
IMPOSSIBLE MISSION	380
MICRO SCRABBLE	395
MOVIE MAKER	270
MOEBIUS	520
NEWSROOM	395
SUPER BOULDERDASH	190
SKYFOX	250
SILENT SERVICE	290
SUMMER GAMES	290
SUMMER GAMES 2	260
TOURNAMENT GOLF	380
TRILOGY OF APSHAI	320
TEMPETE SUR LES BERMUDES	215
ULTIMA 3	490
WINTER GAMES	260
WORLD GAMES	260

AMIGA

ARCTIFOX	395
ARCHON	450
ADVENTURE CONST. SET	395
ARENA	290
BALANCE OF POWER	560
BRATACCAS	350
BORROWED TIME	245
CHESSMASTER 2000	537
COMPUTER BASEBALL	460
DEEPSPACE	290
DELTA PATROL	290
DELUXE PAINT	975
DELUXE PRINT	1100
DELUXE VIDEO	990
HACKER 2	575
HACKER	245
JEWELS OF DARKNESS	250
K SEGA ASSEMBLEUR	799
LEADER BOARD	290
LITTLE COMPUTER PEOPLE	350
MARBLE MADNESS	350
MINDSHADOW	220
MUSIC STUDIO	390
ONE ON ONE	375
PAWN	290
ROGUE	390
SHANGAI	260
SUPER HUEY	430
SKYFOX	395
TWO ON TWO BASKETBALL	490
TASS TIMES	390
THE 7 CITIES OF GOLD	430
TRILOGY OF APSHAI	450

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

NOUVEAUTÉS CHAQUE JOUR PROVENANCE :
USA
ANGLETERRE
FRANCE
ALLEMAGNE
CANADA



BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à :
COCONUT - 13, boulevard Voltaire, 75011 Paris

NOM _____

ADRESSE _____

_____

_____

TÉL. _____

TITRES	PRIX

Participation au frais de port et d'emballage ..... + 20 F
Précisez □ Cassette □ Disk - TOTAL à payer .....

Règlement : je joins □ chèque bancaire □ C.C.P. □ mandat-lettre
□ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement).

PRÉCISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :
□ THOMSON □ ATARI 800 □ AMSTRAD □ ORIC □ MSX □ C64 □ SPECTRUM



Mendès-France. M.C.

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



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





1590 F TTC

Prix généralement constaté.
Avec un joystick et 6 cassettes de jeux

PLAISIR MONSTRE

sinclair

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

Nom : _____

Adresse _____

_____

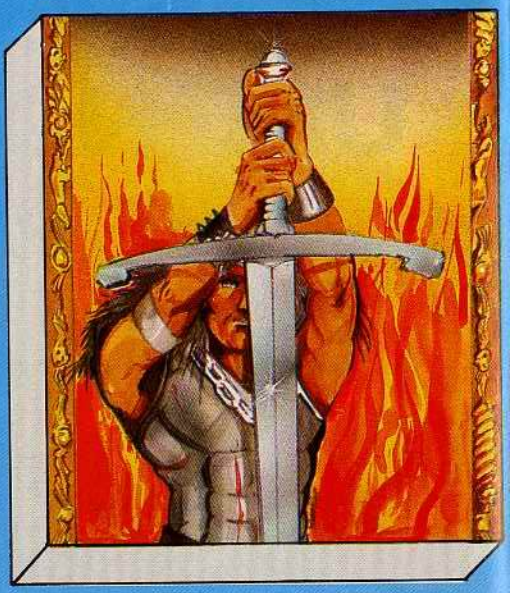
Code postal |_|_|_|_|_| Ville _____

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

TI 39

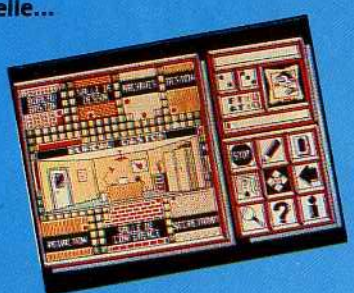


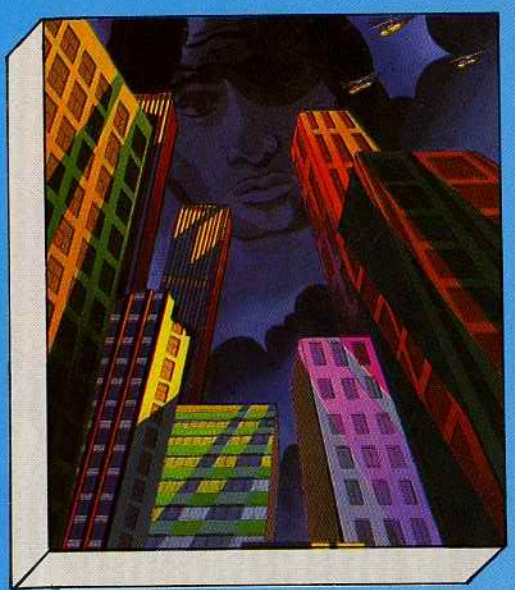




M'ENFIN

Le Gaffophone, (le diabolique instrument de Gaston LAGAFFE) a été détruit, mettez vous dans la peau de Gaston et partez à la recherche du coupable. Mais qui, parmi le personnel des éditions DUPUIS, a pu commettre ce geste irréparable ?
Il faut faire vite et trouver la solution avant l'abominable LONGTARIN (agent de police) qui mène lui aussi l'enquête. Grâce à ce jeu d'aventure entièrement graphique et très facile d'utilisation, découvrez le petit monde des B.D. de Gaston LAGAFFE, en parcourant l'immeuble du journal de SPIROU. De longues heures d'amusement en perspective, seul ou à deux, avec à chaque début de partie une aventure nouvelle...





MANHATTAN 95

Fini les héros solitaires, les explorateurs au rabais, les sorcières et leur balais mécaniques !
SNAIL, un rebus de la société, mal rasé et violent, vient d'être arrêté par les forces armées et envoyé au pénitencier de New York.
Sa seule chance de rachat réside dans une mission **où le mot DANGER ne sert plus de point de repère !!**
Son but : ramener le Président, dont l'avion détourné s'est écrasé dans cette île prison...
A vous de jouer !



GENRE :
ARCADE - AVENTURE

FER ET FLAMME

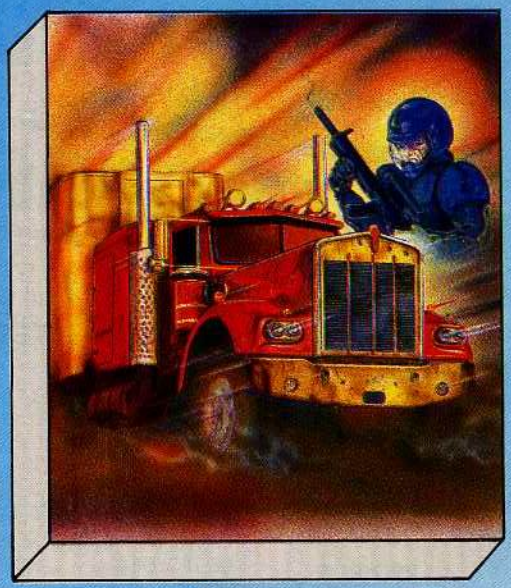
Vous aimerez ce Royaume appelé THULYNTE. Mais l'aimerez-vous assez pour vous opposer à l'infâme KHAAL et à ses terrifiants pouvoirs ?
Aurez-vous assez de courage pour l'affronter dans sa propre citadelle et délivrer THULYNTE, de sa démence ?
N'oubliez jamais que... quelqu'un doit payer !!! Et peu importe où, quand et comment !



GENRE : 100% JEU DE RÔLE

DISPONIBLE :
VIDEO
DE TOUS LES
PRODUITS
UBI SOFT

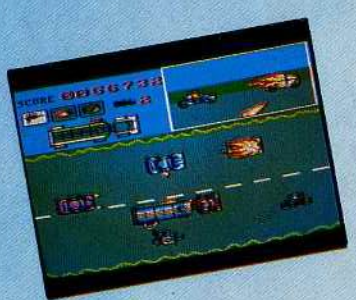
présente





ASPHALT

1991... Une nouvelle loi est passée : dans certains secteurs des Etats-Unis, les véhicules ont le droit d'être équipés en armes... Les rares convois devant passer par ces zones sans lois ne sont jamais arrivés à destination.
Vous avez cependant décidé de relever le défi !!
Votre camion est bien préparé : plaques de 30mm, pneus renforcés, tourelle armée de M-16, lance-flamme. Vous êtes prêts à les affronter !!!



GENRE : ARCADE

MASQUE

Vous jouez le rôle d'un homme dont la femme est morte, un poignard entre les deux épaules.
Un crime parfait ? Certainement pas. **Un témoin se cache à Venise. Un témoin dont vous ne connaissez que le Masque !!! Vous êtes bien allé au commissariat mais la police devinant là un coup d'une société secrète, vous a conseillé de disparaître...**
Comment disparaître ? Comme le témoin, comme l'assassin, comme tous ceux qui, dans la rue, enrichissent de couleurs la grande fête du Carnaval !!!



GENRE : AVENTURE

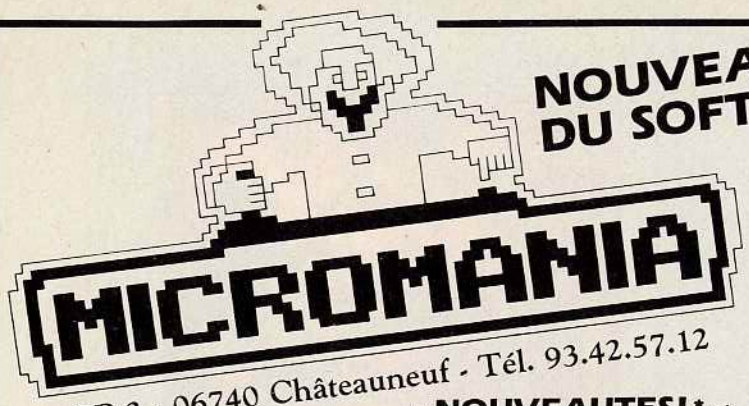
JE DESIRE RECEVOIR LES LOGICIELS SUIVANTS :
PORT GRATUIT Règlement par chèque bancaire ou CCP.

M'ENFIN ☐ DISC 195 F ☐ CASS 150 F
MASQUE ☐ DISC 195 F ☐ CASS 150 F
MANHATTAN ☐ DISC 180 F ☐ CASS 140 F
ASPHALT ☐ DISC 180 F ☐ CASS 140 F

FER ET FLAMME ☐ 2 DISC 295 F
ZOMBI ☐ DISC 180 F
GRAPHIC CITI ☐ DISC 195 F ☐ CASS 150 F
VIDEO UBI NEWS 1 ☐ DISC 120 F

AMS 1-87

UBI SOFT 1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil **TEL. 43.39.23.21**



NOUVEAU DU SOFT POUR ST

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

COMMODORE 64 INCROYABLE !

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

HIT PACK NF
+ COMMANDO
+ BOMBJACK
+ AIRWOLF
+ FRANCK BRUNO BOXING
99/149 F

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

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

KONAMIS GREATEST HITS NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU
115/145 F

THEY SOLD A MILLION 3 NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO
+ FIGHTER PILOT
115/145 F

BRODERBUND BLASTERS NF
+ KARATEKA
+ STEALTH
+ CHOPLIFTER
+ SPELLUNKER
99 F

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

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

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

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

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

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

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

NOUVEAUTES! *

ALBUM GREMLIN NF	115/149 F
ALLEYKAT NF	89/129 F
BATAILLON Commander NF	95/145 F
BLACK MAGIC NF	95/145 F
BOMBJACK 2 NF	89/129 F
Champion Ship wrestling NF	95/145 F
COMMANDO "86" NF	89/129 F
CYBERUN NF	95 F
DEEPER DUNGEONS NF	95/145 F
DESTROYER NF	95/145 F
DOUBLE TAKE NF	89/129 F
ELEVATOR ACTION NF	89/129 F
EXPRESS RAIDER NF	95/145 F
FIELDS OF FIRE NF	95/145 F
FIRE LORD NF	89/129 F
FUTURE KNIGHT NF	95/145 F
GUNSLINGER NF	95/145 F
HIGHWAY Encounter NF	85/145 F
HUMAN TORCH NF	89/129 F
IKARI WARRIOR NF	89/129 F
JAILBREAK NF	95/145 F
KAYLETH NF	95/145 F
KNUCKLE BUSTER NF	95/145 F
KONAMIS GOLF NF	89/129 F
KWAH (RED HAWK 2) NF	95 F
LEGEND OF KAGE NF	89/125 F
MAG MAX NF	89/129 F
MASTER OF UNIVERSE NF	95/145 F
MONOPOLY NF	175 F
MOVIE MONSTER NF	95/145 F
MUTANT NF	89/129 F
SAIGON NF	145/ 95 F
SARACEN NF	95/145 F
SCOOBY DOO NF	89/129 F
SENTINEL NF	95 F
STREET HAWK NF	89/129 F
SHORT CIRCUIT NF	89/129 F
SWOLD SAMOURAI NF	95/145 F
SUPER HUEY 2 NF	95/145 F
TARZAN NF	89/129 F
TENTH FRAME NF	95/145 F
TEMPLE OF TERROR NF	95/145 F
THE GREAT ESCAPE NF	89/129 F
WARRIOR 2 NF	95/145 F
XEVIOUS NF	95/145 F

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

ASYLUM NF
BEACH HEAD 2 NF
BLACK WHICHE NF
BOUNTY BOB str, back NF
BRUCE LEE NF
BUD BLITZ NF
DRAGON SKULL NF
ENTOMBED NF
FORT APOCALYPSE NF
KUNG FU MASTER NC
GROGS REVENCE NF
IMHOTEP
POLE POSITION NF
SPACE DOUBTS
SUPERMAN NF
TIGERS IN THE SNOW
TIME TUNNEL NF
LEGEND of AMAZONE WOMEN NF
OUTLAWS

HIT PARADE

ACE OF AGES NF	95/145 F
ACROJET NF	95/145 F
AMERICA CUP NF	95/145 F
ANTIRIAD NF	89/129 F
AVENGER NF	95/145 F
BIGGLES NF	95 F
BREAKTHRU NF	95/145 F
CAULDRON NF	79 F
CAULDRON 2 NF	89/129 F
COBRA NF	89/129 F
CRYSTAL CASTLE NF	95/145 F
DESERT FOX NF	89/139 F
FIST 2 NF	95/129 F
GALVAN NF	89/129 F
GAUNTLET NF	95/145 F
GHOST N GOBBELINS NF	95/145 F
LEGEND OF KAGE NF	95/145 F
YE AR KUNG FU II NF	89/129 F
HIGHLANDER NF	89/129 F
1942 NF	95/145 F
INFILTRATOR NF	95/145 F
INTL KARATE NF	69 F
KENNEDY APPROACH NF	89/139 F
KNIGHT GAMES NF	95/145 F
LEADER BOARD NF	95/145 F
MIAMI VICE NF	89 F/129 F
NEXUS NF	95/145 F
PAPER BOY NF	95/145 F
PARALLAX NF	89/129 F
PING PONG NF	89/125 F
QUESTRON	ND/145 F
RAMBO NF	85/139 F
REBEL PLANET NF	89/139 F
SANXION NF	95/145 F
SCRABBLE NF	185 F
SILENT SERVICE NF	95/145 F
SKYFOX NF	95/125 F
SOLO FLIGHT 2 NF	95/145 F
SORCERY NF	95 F
SPACE HARRIER NF	89/129 F
STRIKE force harrier NF	95/145 F
SUMMER GAMES II NF	89/139 F
SUPERCYCLE NF	95/145 F
Superstar PING PONG NF	95/145 F
TERRA CRESTA NF	89/129 F
THE GOONIES NF	89/139 F
THE WAY of exp fist NF	85/125 F
TOP GUN NF	89/129 F
TRAILBLAZER NF	95/145 F
V!!! NF	89 F
WINTER GAMES NF	89/139 F
WORLD GAMES NF	95/145 F

ASSAULT MACHINE NF	89/129 F
BATAILLE d'Angleterre NF	119 F
BATAILLE pour Midway NF	119 F
Beyond Forbidden Forest NF	95/145 F
ELECTROGLIDE NF	89/129 F
FIGHTING WARRIOR NF	85 F
GHOSTCHASER NF	75 F
GREAT ROAD RACE NF	95 F
GREEN BERET NF	89/129 F
HACKER NF	95 F
HYPERSPORT	89 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	85/139 F
JEUX sans FRONTIERES NF	89/129 F
KNIGHT of the DESERT	89/139 F
LAW OF THE WEST NF	95/145 F
LITTLE COMPUTER NF	95 F
MASTER of the LAMPS NF	95 F
MIG ALLEY ACE NF	89/149 F
MUSIC STUDIO NF	99/149 F
QUESTRON NF	ND/145 F
PENTOGRAM NF	85 F
PITSTOP 2 NF	89/139 F
RAID OVER MOSCOW NF	89/139 F
RED HAWK NF	89 F
RESCUE on Fractalus NF	95/145 F
ROCKY horror show NF	89 F
THAI BOXING NF	89/129 F

SCALEXTRIC NF	115 F
SPY VS SPY NF	95/125 F
THEATRE EUROPE NF	110 F
UCHI MATA JUDO NF	95/129 F
WARRIORS OF RAS	95/145 F
WORLD CUP 86 NF	95/145 F
ZORRO NF	89/139 F

ATARI ST

ALTERNATE REALITY NF	245 F
BLACK CAULDRON NF	295 F
CHAMPION SHIP Wrestling NF	245 F
CHESS PSION NF	245 F
ELECTRONIC POOL NF	195 F
FLIPSIDE NF	195 F
GAUNTLET NF	295 F
GRAND PRIX 500 CC NF	219 F
HACKER 2 NF	295 F
JEWELS OF DARKNESS NF	195 F
KARATE KID 2 NF	245 F
KING QUEST 2 NF	295 F
LEADERBOARD NF	245 F
PARCOURS Leaderboard NF	145 F
LITTLE COMPUTER people NF	325 F
MACADAM BUMPER NF	275 F
MAJOR MOTION NF	195 F
MERCENARY Compendium NF	245 F
MIGHTY MAIL NF	295 F
MOONMIST NF	295 F
MUDPIES NF	195 F
MUSIC STUDIO NF	295 F
PAWN NF	245 F
PINBALL FACTORY NF	245 F
QBALL NF	195 F
QUESTPROBE human torch NF	195 F
SHANGAI NF	229 F
SILENT SERVICE NF	245 F
SPACE PILOT NF	149 F
STARGLIDER NF	245 F
STRIKE FORCE HARRIER NF	245 F
STRIP POKER NF	195 F
SUPER CYCLE NF	245 F
SUPER HUEY NF	195 F
SUPER TENNIS NF	245 F
SUPERHUEY NF	195 F
SKYFOX NF	345 F
TASS TIMES in Tonetown NF	245 F
TEE UP GOLF NF	195 F
TEMPLE OF APSHAI NF	245 F
THAI BOXING NF	195 F
TIME BANDIT NF	195 F
WINTER GAMES NF	245 F
WORLD GAMES NF	245 F

MSX

ALIEN 8 NF	89 F
ACROJET NF	95 F
AIGLE D'OR NF	169 F
BEACH HEAD NF	95 F
BOUNDER NF	89 F
CYBERUN NF	95 F
DAMBUSTERS NF	95 F
DECATHLON NF	89 F
DESOLATOR NF	115 F
FLIGHT 737 NF	49 F
GAUNTLET NF	95 F
GUNFRIGHT NF	89 F
HERITAGE NF	165 F
HYPER VIPER NF	49 F
KNIGHT LORE NF	89 F
NIGHT SHADE NF	89 F
TARZAN NF	89 F
THAI BOXING NF	89 F
THE WAY OF THE TIGER NF	89 F
TRAILBLAZER NF	95 F
JACK THE NIPPER NF	89 F
WALKYR NF	89 F
WINTER GAMES NF	95 F

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

MSX CLASSICS NF
+ GROGS REVENCE
+ BOUNDER
+ WALKYR
+ GUNFRIGHT
119 F

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

1 AN DE GARANTIE TOTALE



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

SPECTRUM INCROYABLE !

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

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

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

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

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

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

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

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

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

*** NOUVEAUTES**

Les jeux présentés dans cette liste sont ceux dont la sortie est prévue pendant la période de parution de ce magazine. Compte tenu des aléas inhérents à la fabrication de logiciel, il est préférable de nous consulter pour connaitre la disponibilité exacte de ces produits.

BON DE COMMANDE
PAGE SUIVANTE

NOUVEAUTES! *

ACROJET NF	95 F
COMMANDO 86 NF	89 F
CRYSTAL CASTLES NF	95 F
CYBERUN NF	89 F
DONKEY KONG NF	89 F
DOUBLE TAKE NF	79 F
EXPRESS RAIDER NF	95 F
FUTURE KNIGHT NF	95 F
GALVAN NF	79 F
GUNSLINGER NF	89 F
HUMAN TORCH NF	89 F
IKARI WARRIOR NF	89 F
JAILBREAK NF	89 F
JEUX SANS FRONTIERES NF	79 F
KAYLETH NF	89 F
KNIGHT RIDER NF	89 F
KONAMI'S TENNIS NF	79 F
LEADER BOARD NF	95 F
MAGMAX NF	79 F
PARALLAX NF	79 F
REBEL PLANET NF	89 F
SARACEN NF	89 F
SCOOBY DOO NF	89 F
SHORT CIRCUIT NF	89 F
SPACE HARRIER NF	89 F
STREET HAWK NF	79 F
SUPERCYCLE NF	89 F
TENTH FRAME NF	89 F
TEMPLE OF TERROR NF	89 F
THE GREAT ESCAPE NF	79 F
WORLD GAMES NF	85 F

HIT PARADE

ANTIRIAD NF	75 F
AVENGER NF	95 F
BATMAN NF	75 F
BEACH HEAD 2 NF	85 F
BIGGLES NF	95 F
BOMBJACK NF	85 F
BREAKTHRU NF	89 F
CAULDRON 2 NF	89 F
COBRA NF	79 F
COMMANDO NF	75 F
DESERT FOX NF	95 F
1942 NF	79 F
GAUNTLET NF	95 F
GHOST N GOBELIN NF	79 F
HIGHLANDER NF	79 F
INFILTRATOR NF	95 F
KONAMI'S GOLF NF	79 F
KUNG FU MASTER NF	89 F
LEGEND OF KAGE NF	89 F
MASTERS OF UNIVERS NF	89 F
MIAMI VICE NF	79 F
MOVIE NF	89 F
PAPER BOY NF	79 F
PING PONG KONAMI NF	89 F
POLE POSITION NF	85 F
REVOLUTION NF	85 F
RAMBO NF	85 F
SCRABBLE NF	185 F
SILENT SERVICE NF	95 F
SKYFOX NF	79 F
TERRA CRESTA NF	79 F
THAI BOXING NF	89 F
THE GOONIES NF	89 F
THE DAMBUSTER NF	89 F
THE WAY OF EXPL. FIST NF	89 F
THE WAY OF THE TIGER NF	89 F
TOP GUN NF	79 F
TRAILBLAZER NF	79 F
V!! NF	85 F
WINTER GAMES NF	89 F
WORLD CUP 86 NF	89 F
XEVIOUS NF	89 F
YE AR KUNG FU NF	79 F
ZORRO NF	85 F

ATARI 600/800/XL/130

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

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

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

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

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

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

Americana

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

NOUVEAUTES! * CD

Bataillon Commander NF	95/145 F
BEACH HEAD 2 NF	ND/145 F
BLACK MAGIC NF	95/145 F
CRUSADE IN EUROPE	95/145 F
DECISION in the DESERT	95/145 F
GAUNTLET NF	95/145 F
FIELDS OF FIRE NF	145 F
FIGHT NIGHT NF	95/145 F
FIGHTER PILOT NF	95/125 F
GEMSTONE Warrior NF	ND/145 F
GUNSLINGER NF	95/145 F
LEADERBOARD NF	95/145 F
MASTERS OF UNIVERS NF	95/145 F
QUESTRON	ND/145 F
SARACEN NF	95/145 F
SMASH HIT VOL 4 NF	95 F
SOLOFLIGHT 2 NF	95/145 F
SUPER HUEY 2 NF	95/145 F
TRAILBLAZER	95/145
ULTIMA 4	ND/145 F
VIETNAM	ND/145 F

HIT PARADE

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

ASYLUM NF	95/145 F
BEACH HEAD NF	ND/145 F
GHOSTBUSTER NF	149 F
HACKER NF	95/145 F
MERCENARY NF	95/135 F
SPITFIRE ACE NF	95 F
STRIP POKER NF	95 F
TIGERS IN THE SNOW	ND/145 F
WARRIORS OR RAS	95/145 F

THOMSON

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

NOUVEAUTES! *

AFFAIRE SYDNEY	165 F
AIGLE D'OR	175 F
AVENGER	175 F
BACTRON	145 F
BOXING	145 F
CHIMERE	145 F
DIEUX DU STADE 2	179 F
DOSSIER BOERHAAVE	149 F
GREEN BERET	149 F
GRAND PRIX 500 CC	169 F
HACKER	145 F
HERITAGE II	145 F
KUNG FOU	145 F
LA MINE AUX DIAMANTS	149 F
LE DIEU DE LA GLISSE MO6	165 F
Les cavernes de THENEBE	145 F
L'EVADE de Topiocatraz	139 F
LE TEMPLE DE QUAUHTLI	165 F
LES PASSAGERS DU VENT	289 F
MEURTRE SUR Atlantique	195 F
MGT	129 F
MONOPOLY	175 F
REFLEX	139 F
RUNWAY	145 F
SAPIENS	165 F
SAPHIR	149 F
SORCERY	149 F
SPINDIZZY	145 F
STONE ZONE	145 F
SUPER TENNIS	175 F
SUPER TEST Decathlon	149 F
THE WAY OF THE TIGER	149 F
TNT	149 F
VAMPIRE	169 F
YE AR KUNG FU 2	145 F
NUMERO 10 (Platini)	129 F
BEACH HEAD	145 F
MEURTRE A GRANDE VTS	149 F
DIEUX DU STADE	159 F
AIGLE D'OR	139 F
MANDRAGORE	195 F
SCRABBLE	175 F
KARATE	175 F
CINQUIEME AXE	125 F
LA GESTE d'Artillac	245 F
OMEGA Planète invisible	195 F
LAS VEGAS	195 F
SORTILEGE	169 F
AFFAIRE VERA CRUZ	149 F
VOL SOLO (solo flight)	185 F

NOUVEAU THOMSON DISK

ALBUM THOMSON NF
+ GREEN BERET
+ MONOPOLY — **299 F**
+ SUPER TENNIS
+ RUNWAY

5EM AXE	225 F
AFFAIRE SYDNEY	245 F
AFFAIRE VERA CRUZ	245 F
AIGLE D'OR	225 F
BACTRON	195 F
GRAND PRIX 500	225 F
GREEN BERET	195 F
KUNG FU	195 F
LA MINE AUX DIAMANTS	245 F
LEGENDE	195 F
Les cavernes de THENEBE	195 F
LES DIEUX DE LA GLISSE	195 F
LES DIEUX DU STADE 2	195 F
MGT	195 F
MONOPOLY	225 F
RUNWAY 2	195 F
SAPHIR	245 F
SAPIENS	195 F
SORCERY	195 F
SORTILEGES	245 F
SPINDIZZY	195 F
STONE ZONE	195 F
SUPER ANDROIDES	245 F
TEMPLE DE QUAUTLI	195 F
THE WAY OF THE TIGER	225 F
TNT	195 F
VAMPIRE	245 F
YE AR KUNG FU 2	195 F



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.

ZAC DE MOUSQUETTE 93427145

AMSTRAD CASSETTES

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

DERNIERE MINUTE ENCORE PLUS INCROYABLE!

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

ALBUM GREMLIN
+ THE WAY OF THE TIGER
+ BEACH HEAD 2
115 F
+ BARRY MAC GUIGAN BOX
+ RESCUE ON FRACTALUS

HIT PACK
+ COMMANDO
149 F
+ BOMBJACK
+ AIRWOLF
+ FRANCK BRUNO BOXING

MELBOURNE NF
+ EXPLODING FIST
+ ROCK N WRESTLE
115 F
+ STARION
+ RED HAWK

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

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

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

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

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

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

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

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

NOUVEAUTES!*

ASPHALT NF	115 F
ASTERIX NF	95 F
Aventures JACK BURTON NF	95 F
BLACK MAGIC NF	89 F
BOMBJACK 2 NF	89 F
COMMANDO 86 NF	85 F
CRYSTAL CASTLE NF	95 F
CYBERRUN NF	95 F
DANDY NF	95 F
DEEPER DUNGEONS NF	95 F
ELEVATOR ACTION NF	89 F
EXPRESS RAIDER NF	95 F
FIST 2 NF	95 F
HACKER 2 NF	95 F
HEARTLAND NF	89 F
HOWARD THE DUCK NF	95 F
KAYLETH NF	89 F
LEADERBOARD (GOLF) NF	89 F
LES Pyramides d'Atlantis NF	139 F
Les cavernes de THENEBE NF	115 F
MAG MAX NF	89 F
MASTERS OF UNIVERSE NF	95 F
M'ENFIN NF	135 F
1001 BC NF	120 F
MEUTRES EN SERIES NF	259 F
PAPER BOY NF	89 F
PSI15 TRADING CPY NF	95 F
QUESTPROBE NF	95 F
SAIGON NF	95 F
SARACEN NF	89 F
SCALEXTRIC NF	119 F
SHORT CIRCUIT NF	89 F
SUPER CYCLE NF	89 F
TENTH FRAME NF	89 F
TEMPLE OF TERROR NF	95 F
TEMPLIERS NF	169 F
THANATOS NF	89 F
UCHI MATA JUDO NF	89 F
VIETNAM NF	95 F
WORLD GAMES NF	95 F

PROMO 45 F

DUN DARRACH
FRANKIE GOES TO HWD
GUTTER
HARD HAT MACK
JEUX SANS FRONTIERES
MANAGER
MICROSAPIENS
PANZADROME
RED ARROWS
WORLD CUP 86
YE AR KUNG FU

"SOLDES 35 F"

ALIEN 8 NF
BOUTY BOB NF
BRUCE LEE NF
KNIGHT LORE NF
NIGHT SHADE NF
RAID NF

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

*** NOUVEAUTES**
Les jeux présentés dans cette liste sont ceux dont la sortie est prévue pendant la période de parution de ce magazine. Compte tenu des aléas inhérents à la fabrication de logiciel, il est préférable de nous consulter pour connaitre la disponibilité exacte de ces produits.

HIT PARADE

ACROJET NF	89 F
AMERICA'S CUP NF	89 F
ANTIRIAD NF	79 F
AVENGER NF	95 F
BACTRON NF	125 F
BILLY LA BANLIEUE NF	125 F
3D GRAND PRIX NF	89 F
BREAKTHRU NF	89 F
CAULDRON 2 NF	79 F
COBRA NF	85 F
CRAFTON ET XUNK NF	110 F
DESERT FOX NF	89 F
DONKEY KONG NF	89 F
1942 NF	89 F
ELECTRAGLIDE NF	89 F
FUTURE KNIGHT NF	95 F
HMS COBRA NF	259 F
GALVAN NF	85 F
GAUNTLET NF	95 F
GRAND PRIX NF	139 F
GHOST N GOBBELINS NF	85 F
HIGHLANDER NF	85 F
IKARI WARRIOR NF	85 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	89 F
INFILTRATOR NF	95 F
INTERNATL KARATE NF	95 F
JAIBREAK NF	95 F
KNIGHT RIDER NF	85 F
KONAMI'S GOLF NF	89 F
LEGEND OF KAGE NF	85 F
MIAMI VICE NF	85 F
MONOPOLY FR	175 F
REVOLUTION NF	89 F
SAPIENS NF	125 F
SCRABBLE FR NF	175 F
SCOOBY DOO NF	89 F
SILENT SERVICE NF	89 F
STREET HAWK NF	85 F
SPACE HARRIER NF	89 F
TERRA CRESTA NF	85 F
THAI BOXING NF	85 F
THE GREAT ESCAPE NF	89 F
THE GOONIES NF	99 F
TOP GUN NF	85 F
TRAILBLAZER NF	89 F
WINTER GAMES NF	95 F
XEVIOUS NF	89 F
YE AR KUNG FU 2 NF	89 F

ALIENS NF	95 F
AFFAIRE SYDNEY NF	145 F
BATAILLE d'Angleterre NF	110 F
BATAILLE pour Midway NF	110 F
BAT MAN NF	85 F
BIGGLES NF	95 F
BOUNDER NF	85 F
CAULDRON NF	79 F
CONTAMINATION NF	110 F
DOSSIER BOERHAAVE NF	145 F
DRAGONS LAIR NF	89 F
EDEN BLUES NF	110 F
FIRELORD NF	89 F
GESTE D'ARTILLAC NF	245 F
GREEN BERET NF	85 F
GUNFRIGHT NF	89 F
HUMAN TORCH NF	95 F
HERITAGE II NF	145 F
HYPERSPORT NF	89 F
JACK THE NIPPER NF	85 F
KNIGHT GAMES NF	85 F
KUNG FU MASTER NF	89 F
L'HERITAGE NF	169 F
LIGHT FORCE NF	89 F
MACADAM BUMPER NF	120 F
MANDRAGORE NF	195 F
MARACAIBO NF	125 F
MASTER OF THE LAMPS NF	95 F
MGT NF	129 F
MISSION ELEVATOR NF	89 F
MONTY ON THE RUN NF	89 F
MOVIE NF	89 F
NEXUS NF	95 F
OMEGA planète invisible NF	249 F
PACIFIC NF	110 F
PING PONG NF	79 F
RAMBO NF	79 F
REBEL PLANET NF	89 F
ROCK'N WRESTLE NF	85 F
ROCKY HORROR SHOW NF	89 F
RODEO NF	149 F
SABOTEUR NF	89 F
SKYFOX NF	95 F
SORCERY NF	89 F
SPY TREK NF	35 F
STRIKE FORCE HARRIER NF	95 F
TANK COMMANDER NF	95 F
TARZAN NF	89 F
TAU CETI NF	89 F
THEATRE EUROPE NF	110 F
THE WAY OF EXPL FIST NF	85 F
THE WAY OF THE TIGER NF	95 F
TOBROUCK NF	119 F
TOMAHAWK NF	95 F
ZORRO NF	95 F
V!! NF	89 F

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

BRANCHEZ-VOUS MICRO 24 H/24 H

TAPEZ **FUNI** PUIS **MIC** PAR LE 3615

En Janvier et Février frais de port gratuits pour toute commande passée par Minitel



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

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

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

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

Public domain, pour le meilleur et pour le pire

Devant la montée en puissance des compatibles *IBM*, *Tilt* se devait de tester les jeux disponibles en « Public Domain ». Conclusion, on trouve de tout dans les catalogues : quelques bons programmes et énormément de mauvais.

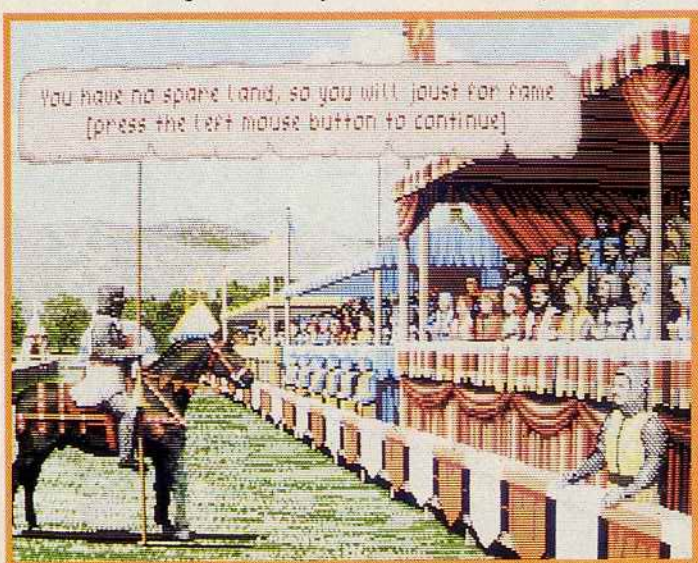
Les logiciels ludiques accessibles dans le domaine public sont capables du meilleur comme du pire. Pour le meilleur, citons *Néochrome* sur *Atari ST*, quelques *Chop Lifter* de bonne facture ou des labyrinthes évolués. Et pour le pire, une avalanche de « Pac Man » de la première génération, de « Space Invaders » minables ou des sous « Lode Runner ».
Ils éveilleront peut-être l'intérêt des historiens de la micro informatique partis sur les traces des fossiles du jeu ou encore des découvreurs recherchant le diamant dans la boue. Les autres seront consternés. Même gratuit, un extrait de l'hymne américain ou un vol de lettres sur l'écran du compatible est totalement dépourvu d'intérêt. Tant et si bien que lors du premier chargement d'une de ces merveilles, la rédaction a été prise d'un fou rire contagieux.
Nous vous présentons ici les jeux proposés par deux sociétés : ISD France et AB Soft.
ISD France est le dealer officiel de PC Sig, un grossiste en « Public Domain » implanté un peu partout dans le monde : Californie, Grande-Bretagne, France, Japon... Cette société est née, il y a deux ans, d'un constat : le « Public Domain » est insaisissable et noyauté par quelques *hackers*. Ces charmants individus s'acharnent à pourrir les programmes. Autrement dit, ils implantent dans les logiciels un ensemble d'instructions qui met en place un compteur qui grignote peu à peu les autres instructions. Ce système dit des « vers » est particulièrement vicieux. L'utilisateur construit son application sur du sable et une fois le compteur arrivé à zéro, le programme s'autodétruit. PC Sig a donc entrepris un travail de recensement et de classification des logiciels préalablement testés pour éliminer les vers, pour les rassembler finalement dans un livre. Leur catalogue sur disque laser compte à l'heure actuelle plus de huit mille programmes dont un faible pourcentage de jeux parmi lesquels très peu riment avec qualité. PC Sig possède l'exclusivité de ses produits qui peuvent être copiés mais ne peuvent être vendus par un autre « grossiste ». Sur ce point, il règne un certain flou quant au statut juridique du « Public Domain » dont le concept est a priori contradictoire avec la notion d'exclusivité. (On retrouve souvent les mêmes programmes d'une association à l'autre.) Parmi les jeux proposés, *PC Chess* de M. Carpino, est un programme d'échecs aisément accessible aux débutants. Le côté esthétique très limité a néanmoins l'avantage de la clarté, les pièces sont facilement identifiables. Rapide, il reste dans l'ensemble très en dessous des softs du marché. Passons sur les classiques tels que *Jump Joe*, un médiocre jeu d'échelle, ou les éternels *Frogs* et *Centipèdes*. Les disquettes comptent quelques bons jeux de réflexion à l'image de *Solitare*, une réussite classique ou encore *Dueling Starship* un jeu de stratégie qui s'inspire de l'univers des batailles navales. Le répertoire d'AB Club, qui compte approximativement un tiers de jeux, est plus sélectif sans toujours éviter le pire. Attaché à la production française qui reste encore mineure dans leur catalogue, ils cherchent à traduire au maximum les documentations. Parmi les innombrables « Pac Man », et mini-jeux d'action, affleurent çà et là quelques bons programmes. Ainsi ce jeu de la vie inventé par le mathématicien John Conway qui s'inspire des lois de multiplication des bactéries en fonction de leur environnement. Pour les aficionados, *Monopoly* ouvre les rues d'Atlanta dans la version texte uniquement. Enfin leurs disquettes de jeux sont truffées de petits utilitaires présentés avec humour. Ils permettent entre



PC CHESS, très en dessous des softs du marché



Paratrooper illustre à merveille le niveau des PD











Royal : le défenseur de la couronne

Cinemaware signe avec « Defender of the Crown » un des plus beaux fleurons de l'action et de la stratégie jamais réalisé. Tournois chevaleresques, signes ou attaques à la catapulte alternent dans la conquête de la perfide Albion. Honni soit qui mal y pense.

SUPER PROMOTION
3 DISQUETTES VIERGES 99 F

AMSTRAD DISQUETTES
IBM - PC 1512



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

DERNIERE MINUTE ENCORE PLUS INCROYABLE!

MELBOURNE (NF)
+ RED HAWK
+ ROCK N WRESTLE — **145 F**
+ STARION
+ LANCELOT

ALBUM GREMLIN
+ THE WAY OF THE TIGER
+ BEACH HEAD 2 — **149 F**
+ BARRY MAC GUIGAN BOX
+ RESCUE ON FRACTALUS

HIT PACK (NF)
+ COMMANDO — **99 F**
+ BOMBJACK
+ AIRWOLF
+ FRANCK BRUNO BOXING

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

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

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

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

ALBUM FIL (NF)
+ THE WAY OF THE TIGER
+ V!... VISITEURS — **195 F**
+ GUNFRIGHT

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

THEY SOLD A MILLION N°1 (NF)
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON — **145 F**
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

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

NOUVEAUTES !*

1001 BC (NF)	165 F
ASTERIX (NF)	149 F
ASPHALT (NF)	165 F
Aventures JACK BURTON (NF)	145 F
BLACK MAGIC (NF)	145 F
BOMBJACK 2 (NF)	139 F
COMMANDO 86 (NF)	139 F
CRYSTAL CASTLE (NF)	145 F
DANDY (NF)	149 F
DEEPER DUNGEONS (NF)	145 F
DEMAIN HOLOCAUSTE (NF)	245 F
DRAGONS LAIR (NF)	145 F
ELEVATOR ACTION (NF)	139 F
EXPRESS RAIDER (NF)	145 F
FIST 2 (NF)	145 F
HACKER 2 (NF)	149 F
HEARTLAND (NF)	149 F
HARRY ET HARRY (NF)	169 F
HOWARD THE DUCK (NF)	145 F
IMPOSSIBLE MISSION (NF)	145 F
JAILBREAK (NF)	145 F
KAYLETH (NF)	139 F
LEADER BOARD (NF)	139 F
Les cavernes de THENEBE (NF)	175 F
Les PASSAGERS du VENT (NF)	295 F
LE PACTE (NF)	199 F
Les Pyramides d'Atlantis (NF)	169 F
LIGHT FORCE (NF)	139 F
MAG MAX (NF)	139 F
MANHATTAN 95 (NF)	149 F
MASQUE (NF)	179 F
MASTERS OF UNIVERSE (NF)	145 F
M'ENFIN (NF)	179 F
MEURTRES EN SERIES (NF)	299 F
PAPER BOY (NF)	135 F
SAIGON (NF)	145 F
SARACEN (NF)	145 F
SCRAM 2 (NF)	165 F
SHORT CIRCUIT (NF)	145 F
SUPER CYCLE (NF)	139 F
TEMPLE OF TERROR (NF)	135 F
TEMPLIERS (NF)	199 F
TENTH FRAME (NF)	145 F
THANATOS (NF)	139 F
THE GOONIES (NF)	145 F
TOBROUCK (NF)	169 F
TOP SECRET (NF)	220 F
VIETNAM (NF)	145 F
WORLD GAMES (NF)	145 F

PROMO 75 F

BRUCE LEE
HYPERSPORT
MINDSHADOW
MOVIE
PING PONG
SUBTERRANEAN STRIKER
TLL
V !
WHO DARES WIN 2
WORLD CUP 86

HIT PARADE

ACROJET (NF)	139 F
ANTIRIAD (NF)	129 F
AVENGER (NF)	145 F
BACTRON (NF)	169 F
BILLY LA BANLIEUE (NF)	179 F
BOB WINNER (NF)	169 F
3D GRAND PRIX	140 F
BREAKTHRU (NF)	139 F
CAULDRON (NF)	125 F
CAULDRON 2 (NF)	130 F
COBRA (NF)	139 F
CRAFTON ET XUNK (NF)	190 F
DESERT FOX (NF)	139 F
1942 (NF)	139 F
ELECTRAGLIDE (NF)	129 F
FER ET FLAMME (NF)	249 F
FUTURE KNIGHT (NF)	145 F
GALVAN (NF)	139 F
GAUNTLET (NF)	145 F
GRAND PRIX (NF)	169 F
GHOST N GOBBELINS (NF)	139 F
HIGHLANDER (NF)	139 F
HMS COBRA (NF)	299 F
IKARI WARRIOR (NF)	139 F
INFILTRATOR (NF)	139 F
KNIGHT RIDER (NF)	135 F
KONAMI'S GOLF (NF)	135 F
LEGEND OF KAGE (NF)	145 F
MIAMI VICE (NF)	139 F
MONOPOLY FR (NF)	245 F
PACIFIC (NF)	139 F
REVOLUTION (NF)	139 F
SAPIENS (NF)	169 F
SCOOBY DOO (NF)	139 F
SCRABBLE FR (NF)	220 F
SCRAM (NF)	165 F
SILENT SERVICE (NF)	139 F
SORCERY (NF)	129 F
SPACE HARRIER (NF)	139 F
STREET HAWK (NF)	135 F
TERRA CRESTA (NF)	139 F
THE GREAT ESCAPE (NF)	145 F
THE WAY OF THE TIGER (NF)	120 F
TOP GUN (NF)	139 F
TRAILBLAZER (NF)	139 F
WINTER GAMES (NF)	145 F
XEVIOUS (NF)	139 F
YE AR KUNG FU II (NF)	139 F
ZOMBI (NF)	165 F
ALIENS (NF)	145 F
AFFAIRE SYDNEY (NF)	195 F
AFFAIRE VERA CRUZ (NF)	195 F
BATAILLE d'Angleterre (NF)	195 F
BATAILLE pour Midway (NF)	195 F
BAT MAN (NF)	130 F
BIGGLES (NF)	139 F
BOUNDER (NF)	125 F
CONTAMINATION (NF)	190 F
EDEN BLUES (NF)	190 F
FIRELORD (NF)	145 F
GESTE D'ARTILLAC (NF)	295 F
GREEN BERET (NF)	135 F
JACK THE NIPPER (NF)	119 F
JEUX SANS FRONTIERES (NF)	139 F
KNIGHT GAMES (NF)	135 F
KUNG FU MASTER (NF)	135 F
L'HERITAGE (NF)	189 F
MACADAM BUMPER (NF)	175 F
MARACAIBO (NF)	169 F
MISSION ELEVATOR (NF)	159 F
MGT (NF)	169 F
NEXUS (NF)	145 F
ROBBOT (NF)	169 F
RODEO (NF)	169 F
SKYFOX (NF)	145 F
STIKE FORCE HARRIER (NF)	129 F
TANK COMMANDER (NF)	135 F
TARZAN (NF)	145 F
TAU CETI	145 F
TENSION (NF)	169 F
THAI BOXING (NF)	129 F
THEATRE EUROPE (NF)	185 F
TOMAHAWK (NF)	145 F
YE AR KUNG FU (NF)	119 F
ZORRO (NF)	145 F

NOUVEAU IBM PC 1512

ALTERNATE REALITY (NF)	195 F
ANCIENT ART OF WAR (NF)	345 F
BRUCE LEE (NF)	195 F
Championship lode runner (NF)	195 F
DESTROYER (NF)	245 F
ESSEX (NF)	345 F
GAUNTLET (NF)	195 F
GRAND PRIX 500 CC (NF)	195 F
HACKER (NF)	195 F
KARATEKA (NF)	345 F
MASTERS OF UNIVERS (NF)	195 F
MIND WHEEL (NF)	345 F
MOVIE MONSTER (NF)	245 F
PCA MAN + DIG DUG + MR DO (NF)	195 F
PSI 5 TRADING company (NF)	195 F
SAIGON (NF)	195 F
SHANGAI (NF)	195 F
STRIP POKER (NF)	195 F
SUPER TENNIS (NF)	195 F
SUMMER GAMES II (NF)	195 F
SWORLD SAMOURAI (NF)	195 F
TEMPLE OF APSHAI (NF)	245 F
THE DAMBUSTERS (NF)	195 F
ULTIMA 3 (NF)	195 F
WINTER GAMES (NF)	195 F
WORLD GAMES (NF)	245 F

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

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

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

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

NOM .....

ADRESSE .....

..... TEL .....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB — Date d'expiration ___/___ Signature _____

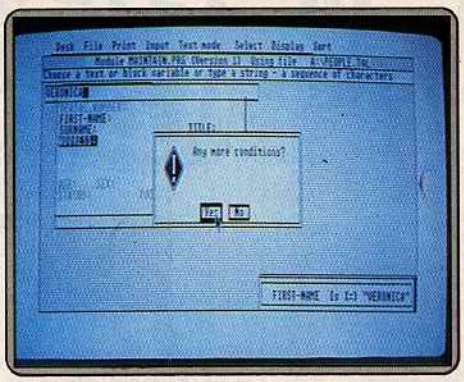
Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement)

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

autres d'augmenter à cent vingt-huit caractères le « buffer » clavier, pour ne pas perdre de lettres quand vous frappez trop vite, de lister un fichier page par page avec la possibilité de revenir en arrière ou de laisser l'ordinateur travailler lorsque l'imprimante imprime.
A part de rares exceptions tout reste à faire dans le « Public Domain » ludique. Encore spécialisé dans le « clonage », il reste grand ouvert à vos créations. La balle est plus que jamais dans le camp des programmeurs. (ISD France, 68, boulevard Port-Royal, 75005 Paris. Tél. : (1) 42.97.48.27 et AB Club, 13, rue Lacondaire, 75015 Paris. Tél. : (1) 45.75.55.66).
Rappelons qu'il existe deux sortes de logiciels en « Public Domain », les « free ware » qui sont gratuits et les « shareware » ou « pay if you like » qui laissent le prix à l'appréciation du client. Pour ces derniers, le prix payé aux sociétés de distribution n'inclut pas le plus souvent la rétribution qu'il faut verser aux créateurs des programmes. N.M.

Un bon fichier/ST

Un gestionnaire de fichier concu pour *Atari ST* et fonctionnant sous environnement GEM, ce qui donne accès à la souris et aux menus déroulants. Le programme de conception des fiches est particulièrement performant : d'une part, vous pouvez définir la taille du masque de saisie au moyen de la souris ; d'autre part, l'entrée des informations se fait selon une procédure particulière. Ce logiciel propose en effet une classification des données en cinq types : nombre, date, texte (jusque là rien de très original), mais également « block » qui permet l'entrée de plusieurs lignes, et surtout « class », qui permet la définition de variables ayant des valeurs limitées (par exemple carnivore, herbivore, omnivore). Toutes les valeurs possibles sont entrées au niveau de la conception du masque, de sorte que par la



Dans la série des utilitaires personnels, Trimbase est un logiciel de gestion performant.

suite, l'utilisateur n'aura qu'à frapper la première lettre de ces valeurs pour les voir s'afficher. Egalement, le choix de cette variable permet d'effectuer des statistiques sur les échantillons sélectionnés ou sur le fichier entier.
En dehors des autres options traditionnelles des gestionnaires de fichiers, telles que la recherche multicritère par exemple, il existe une option « édition » originale, fonctionnant en fait comme un traitement de texte : vous composez votre texte en remplaçant les valeurs à rechercher dans le fichier par une lettre (de A à Z).
A l'édition, ces lettres seront remplacées par les informations contenues dans le fichier. A noter également que certaines options propres aux traitements de texte sont présentes, telles que la justification, déplacement et centrage du texte.
En conclusion, *Trimbase* apparaît comme un outil remarquablement pensé et très performant. Un point noir cependant : le caractère «/», indispensable pour la définition des variables « class » n'est pas accessible en clavier français. Les concepteurs assurent cependant qu'une version *Azerty* sera disponible dans les prochaines semaines. Une affaire à suivre donc. (Disquette Talent Computer Systems pour *Atari ST*. Prix : E.) D.G.

Comment est né le « Public Domain » ?

• Les « Public Domain » auraient été à l'origine composés des vieux programmes de l'Administration américaine. Celle-ci considérant que les programmes avaient déjà été payés par les contribuables, les aurait mis à la disposition du grand public.

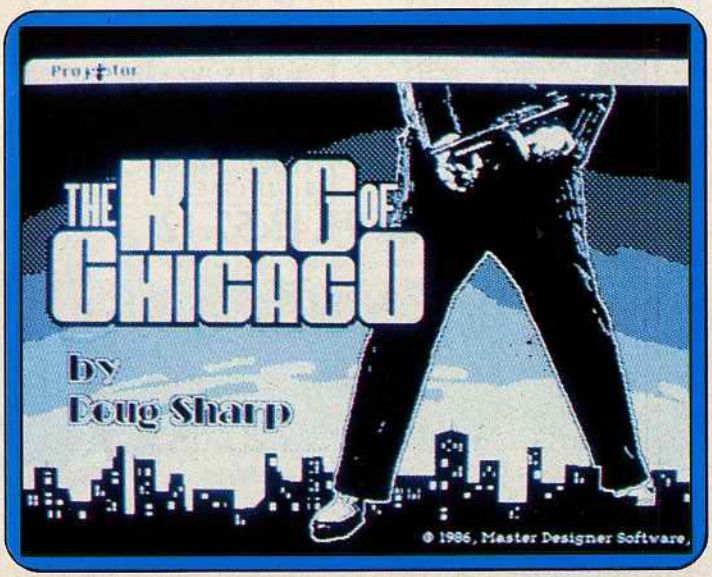
ST : un Basic de plus

Basic M : les Basic se suivent et ne se ressemblent pas sur *ST*. Cette fois le Basic proposé s'apparente de très près au M. Basic de Microsoft. Mais la différence fondamentale réside dans le fait qu'il est compilé, ce qui permet une vitesse bien supérieure. L'écriture se fait sous forme de modules testés et compilés indépendamment puis « linkés » ensemble. Ces modules pourront même être intégrés à d'autres langages produits par Philon. Ce programme est fourni avec une librairie de fonctions principales. Seul défaut de cet excellent logiciel proposé avec une importante documentation en anglais, il ne fonctionne qu'avec deux drives ou mieux encore avec un disque dur. (Disquette Philon, pour *Atari ST*. Prix : 1 290 F).

Folie nippone

• La console Nitendo, dont nous vous parlons depuis plus de deux ans, s'est transformée, aux dires du journal* l'Expansion, *en phénomène de société au Japon, entraînant la faillite de nombreuses sociétés de jouets. L'engouement est tel que les livres dédiés à la machine sont les best-sellers de l'édition. Fort de son succès Nintendo envisage de transformer la console en terminal de réseau télématique. Si le projet aboutit, le Japon se verra doté d'un seul coup d'un parc de plus de six millions de « Minitel ».

Macintosh, le roi de la pègre



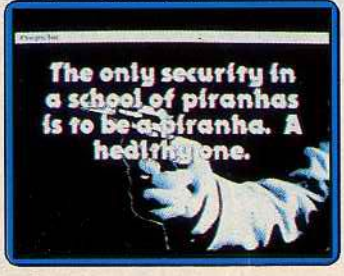
Cinemaware dirige avec brio ce film noir, la guerre des gangs fait rage



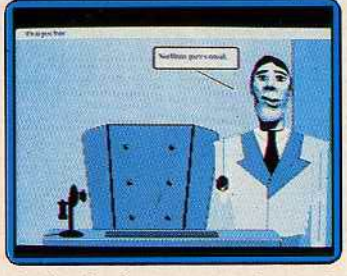
Pinky, une petite frappe ambitieuse



prête à prendre la relève de Capone.



Bootleggers, tripots, et argot

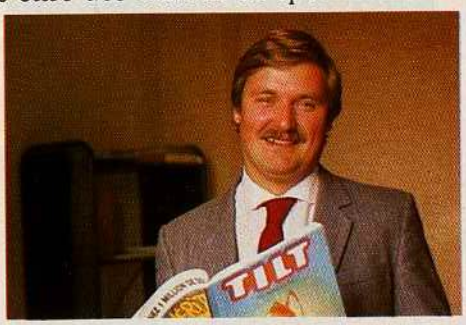


des bas-fonds animent ce jeu cruel.

Ouvrez-vous au public

Comment faire connaître ses programmes sur compatibles *PC* sans débourser un franc ? Le « Public Domain » vous offre des millions de spectateurs.

Le « Public Domain » n'est pas seulement une source quasi intarissable de programmes pour les bidouilleurs, c'est aussi un moyen simple et pas cher de se faire connaître. Beaucoup de créateurs lancent ainsi des préversions de leurs softs avec l'espoir d'attirer l'attention d'un éditeur. *DBase III*, la troisième version de la base de données serait née du « Public Domain ». Les chiffres ? A Boston plus de cinquante serveurs sont dédiés au téléchargement de « Public Domain », plus de cent en Californie. Compuserve, gros serveur national, a pris le train en marche et enregistre à présent plus de cinq mille abonnements par mois. Si l'on ajoute à cela le parc de dix-neuf millions de compatibles installés sur le territoire américain, il est simple de mesurer l'impact d'une diffusion gratuite d'un « préprogramme ». C'est le calcul que fait Guy de Chezelles qui a découvert les « Public Domain » et PC Sig (une société qui réalise une sorte d'annuaire des logiciels disponibles en « Public Domain » et les distribue) à travers *Tilt*. Son programme de classement de voitures de course est parti aux Etats-Unis pour être évalué



Chezelles diffusé dans le domaine public

par la maison-mère. *« Le "Public Domain" s'adresse à des gens curieux, avertis. De plus, le marché américain de la compétition automobile est dix fois plus important qu'en France. Si une personne concernée par les courses remarque mon produit cela me permettra d'établir le contact. Qu'est-ce que je risque ? »* Avant d'être ingénieur en communication, Guy de Chezelles a couru pendant quatre ans sur les circuits français avec entre autres Beltoise, Jabouille et Ragnoti. Il s'est alors penché sur les problèmes de chronométrage et de classement.

« Un coureur a pour seul repère le compte-tours et la boîte de vitesses. Mais il n'a jamais la précision au centième de seconde et souvent rate les panneaux d'affichage de son écurie. Je propose donc un système de chronométrage et d'envoi des informations telles que le nombre de tours ou la place du concurrent, directement aux voitures. Pour les fédérations mon programme classe les concurrents au fur et à mesure des passages. »

Actuellement en négociation avec Sharp pour la commercialisation d'une valise comprenant une *Sharp MZ 800*, une imprimante, une batterie, un émetteur et son programme, Guy de Chezelles est aussi en contact avec une écurie d'Indianapolis, avec Good Year pour l'équipement des pistes d'essai et avec les organisateurs du Paris-Dakar.

« Lors d'une telle opération, il est très important de réduire les délais de transmission du classement. D'une part, cela dégage les organisateurs des problèmes matériels et leur permet de se concentrer sur les questions de sécurité et surtout cela facilite les contacts avec les médias. Le but est de sortir le classement pour le journal de vingt heures et non plus de vingt-trois heures. » En attendant il lance sur le marché des « Public Domain » une version simplifiée de son programme. Pourquoi pas vous ?



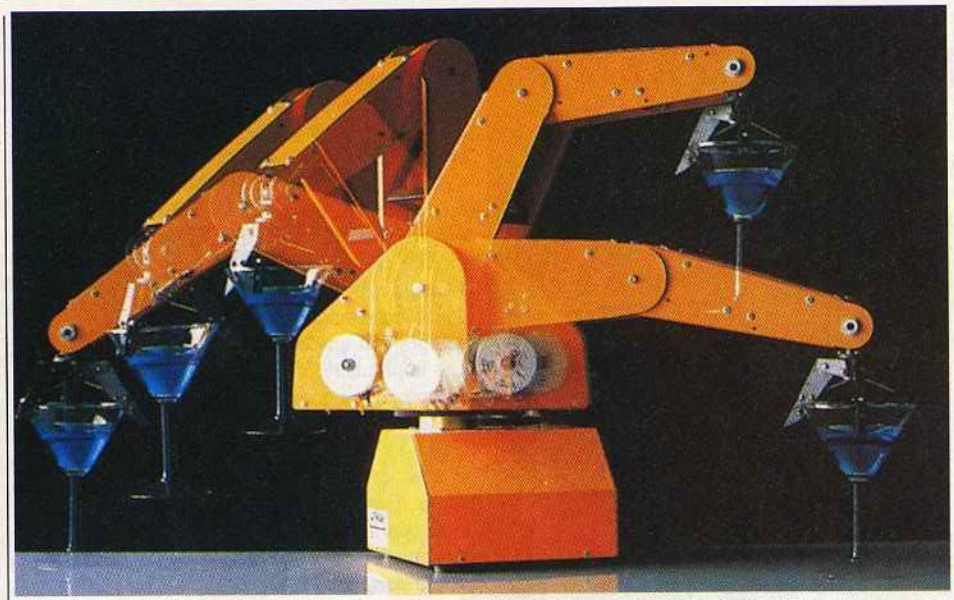
SUPER TENNIS

Ouvrez le jeu d'un service canon. Coup droit, revers, passing shot. Toutes vos balles sont gagnantes. Vous contrôlez la puissance d'un amorti, et montez au filet pour le smash final : 6-0. Les clameurs montent des tribunes, vous êtes qualifié.

* Prix public maximum conseillé.
(ATARI ST - Disquette).
(Thomson MO - TO. De 165F* à 195F*. Cassette ou disquette QDD).
Prochainement sur PC et compatibles.

FIL
FRANCE IMAGE LOGICIEL

Les prix FIL sont imbattables.



Robots éducatifs : petits, plus ou moins jolis mais toujours si habiles !

Educatec : high tech ?

Un, deux, trois, dix robots au détour des allées de l'exposition : la formation à la production assistée par ordinateur et les vidéo-disques interactifs pour se coucher moins bête.

Plantons le décor : un des halls banals du parc des expositions de la Porte-de-Versailles. Dehors brille le soleil froid de décembre. Dedans se tient le quatrième Salon des matériels et systèmes didactiques et le second Salon national de la formation aux métiers et techniques de demain : Educatec. Programme peu excitant ? En apparence seulement. Une tendance majeure saute aux yeux : ces salons sont devenus des expositions d'informatique appliquée à la formation, de la maternelle à la formation continue. Inutile de s'apesantir sur les logiciels éducatifs classiques proposés par les grands et les petits éditeurs, en revanche la floraison des robots symbolise le développement des logiciels et matériels de formation à la production assistée par ordinateur. On trouve également beaucoup de systèmes de vidéodisques plus ou moins interactifs.

Citons un logiciel particulièrement intéressant : *Concepworks* sur *Macintosh* qui permet de réaliser des documents interactifs : il pilote un vidéodisque et gère des images digitalisées ou dessinées avec *Mac Paint*, c'est un instrument permettant de mettre au point une application interactive sur vidéo-disque aussi facilement que l'on utilise un logiciel de mise en page. Mais à 4 800 francs HT.

Il ne s'agit pas d'un joujou ! Nous avons assisté à la présentation de « Docteur Léo », un système auteur destiné à l'enseignement assisté par ordinateur, toujours sur *Macintosh*, qui montre que la suprématie écrasante des matériels Thomson à l'école est bien disputée dans le domaine de la formation permanente.

Plusieurs ensembles de synthèse vocale étourdissaient les visiteurs de leurs voix impersonnelles. L'hétérogénéité des secteurs et des applications concernés par les salons, depuis les laboratoires de langue, jusqu'aux programmes de stages proposés par une filiale de la régie Renault en matière de production automatisée, donnait tout son intérêt à cette manifestation dont la micro informatique de formation tenait lieu de colonne vertébrale. D.S.

5 drives pour ST

Cumana vous propose des drives complémentaires pour *Atari ST*. Cinq modèles sont disponibles : lecteur 3,5 pouces double face (720 Ko formatés par disquette) ; lecteur double



Les drives 3,5 et 5,25 pouces de chez Cumana.

3,5 pouces comprenant deux lecteurs double face superposés ; lecteur 5,25 pouces double face (toujours 720 Ko formatés par disquette) avec un sélecteur 40/80 pistes (pour lire par exemple les disquettes *IBM PC* avec l'émulateur correspondant ou transférer vos fichiers sur des disquettes plus économiques) ; lecteurs double face juxtaposés et enfin lecteur combo alliant un lecteur 3,5 pouces double face et un lecteur 5,25 pouces double face. Ces lecteurs disposent d'une alimentation intégrée et sont rapides et particulièrement silencieux. Attention tous les lecteurs doubles sont réservés aux possesseurs de modèles *ST* (drive non intégré) car le système d'exploitation des *520* et *1040* ne permet de reconnaître que deux drives. Les possesseurs *d'Atari STF* ne pourraient absolument pas utiliser le second lecteur d'un drive double (Distribué par 16/32 Diffusion. Prix : 2000 F pour le lecteur simple 3,5 pouces et 3 800 F pour le lecteur double 3,5 pouces ; prix non communiqué pour les autres.

Pendragon

Pendragon *est un jeu de rôle qui explore le monde du roi Arthur et des chevaliers de la Table Ronde. A travers les actions des personnages-chevaliers, les joueurs vont affronter les barons félons et pillards, sauver des demoiselles en détresse, chasser des monstres fabuleux mais aussi croiser la lance avec les semblables de*



Lancelot, Tristan, Gauvain ou Palomides. La campagne de* Pendragon *s'étend sur soixante-quinze ans : en jouant une année par semaine, l'aventure peut donc être menée en dix-huit mois ! L'imposant coffret contient le nécessaire pour l'aventure : livre du meneur de jeu, livre du joueur, tableau des blasons, table aide-mémoire, carte de la Bretagne du roi Arthur, les fiches de jeu des personnages et six dés cubiques plus un dé à vingt faces triangulaires.

Pendragon a reçu l'oscar du meilleur jeu de rôle à Los Angeles en 86. A vos épées !

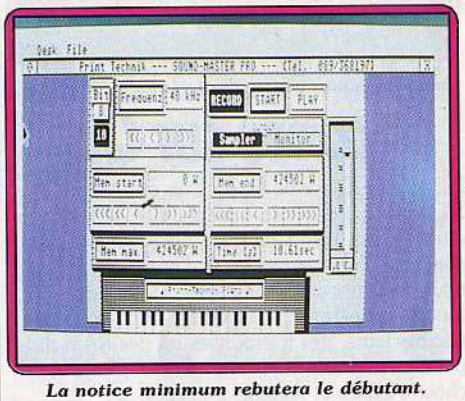
Expositions et Salons

- ***Le forum européen* IBM PC *et compatibles a lieu du 3 au 6 février au Palais du Congrès de la Porte Maillot. Du 11 au 14 février, Toulouse accueille dans son parc des Expositions le SIBSO, Salon de l'informatique, de la bureautique et des services de grand Sud-Ouest, en même temps que Produc'Mat dédié à l'automatisme, la robotique et l'électronique industrielle.***

Illustrations sonores sur ST

La digitalisation sonore n'a pas encore gagné ses lettres de noblesse. Malgré sa sophistication, *Sound Master Pro* reste limité.

La gamme des périphériques pour *Atari ST* ne cesse de s'élargir. Print-Technik, société allemande connue pour ses digitaliseurs d'images (voir *Tilt* n° 36 page 56), s'attaque aujourd'hui à la numérisation de sons avec un nouveau produit, *Sound Master Pro*.
Cet échantillonneur de sons, exclusivement voué à la création d'illustrations sonores d'images stockées au format *Néochrome*, se compose d'un logiciel, d'un boîtier à raccorder au port cartouche du *ST* et d'une alimentation extérieure. La source audio, microphone ou autre, ainsi que l'éventuelle amplification externe, doivent être connectées aux prises DIN du coffret. L'appareil est muni de trois potentiomètres ayant pour fonctions respectives le réglage de niveau d'enregistrement ainsi que l'ajustement des fréquences de coupure des filtres « passe-bas » agissant lors de l'enregistrement et de la restitution.
La fréquence d'échantillonnage étant elle-même ajustable, il convient en effet d'éliminer par un réglage judicieux de ces filtres toutes les composantes du signal de fréquences supérieures à la moitié de celles-ci, de façon à éviter les phénomènes de « repli » lors de la digitalisation et à supprimer les résidus audibles de l'échantillonnage à la reproduction. Une telle opération peut se contenter d'être approximative dans le cadre de l'utilisation de *Sound Master Pro* : si l'appareil ne fournit aucune indication concernant l'état de ces réglages, on parvient tout de même, à force de tâtonnements, à trouver un compromis satisfaisant à l'écoute.



La notice minimum rebutera le débutant.

La partie logicielle, en revanche, brille par sa simplicité d'utilisation. A vous de choisir la quantification du signal (huit ou dix bits) et la fréquence d'échantillonnage (de 5 à 90 KHz) selon la qualité et la durée d'enregistrement souhaitées, ainsi que l'espace alloué au stockage du morceau en mémoire centrale. L'aura de technicité dont s'entoure le produit n'exclut pas quelques curiosités de fonctionnement qui laissent planer un doute quant à la rigueur de sa conception. On peut légitimement s'interroger sur l'authenticité de la fréquence d'échantillonnage affichée à l'écran alors que la hauteur des sons reproduits ne correspond pas à celle des sons initiaux ! Il est heureusement possible de rattraper, ou d'accentuer encore cette différence de ton par le choix d'une fréquence d'échantillonnage différente à l'enregistrement et à la reproduction.
La mise en place simultanée d'illustrations graphiques et sonores sauvegardées sur disquettes est confiée à un programme annexe. Les quelques secondes de son numérisé sont alors déroulées en boucle, sans qu'il soit possible cette fois d'intervenir sur la vitesse de reproduction : plusieurs essais infructueux — il est toujours surprenant d'entendre la voix de Madonna se muer en un barrissement sauvage — guideront l'utilisateur de ce produit vers des résultats satisfaisants bien que limités.
(Sound Master Pro, Print-Technik, 2000 F environ.) J.-P. D.

Entrez dans la légende.



195 F*

LÉGENDE

Dans un paysage de cauchemard où rien n'est oublié, chaque détail est à frémir. Armée de votre arbalète et d'un jeu de cartes magiques, vous partez délivrer Tristan, votre ami, prisonnier du maître d'OORT, un ignoble mutant mi-bête, mi-homme. Gardez-vous des monstres maléfiques, des traquenards et des amis perfides. L'héroïne c'est vous. La légende c'est votre vie.

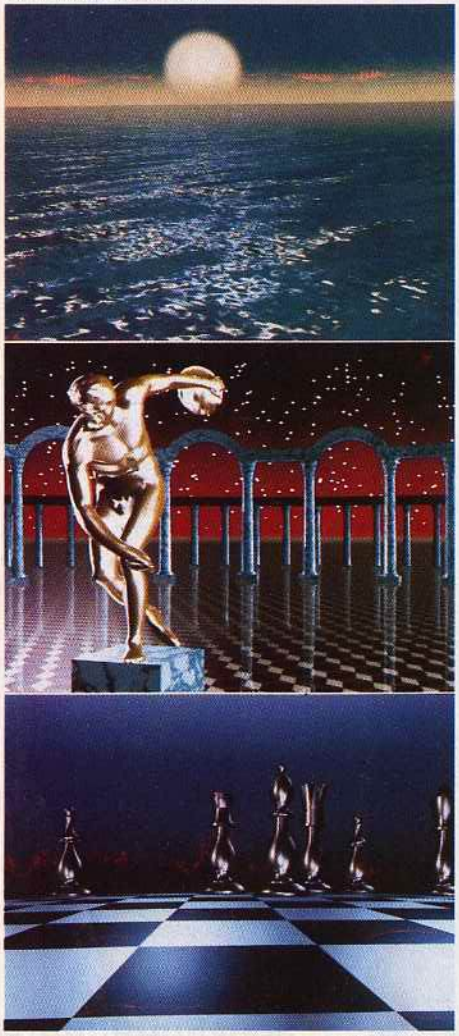
*Prix maximum conseillé. (Thomson TO8, TO9, TO9+. Disquette). Prochainement sur AMSTRAD.

FIL
FRANCE IMAGE LOGICIEL

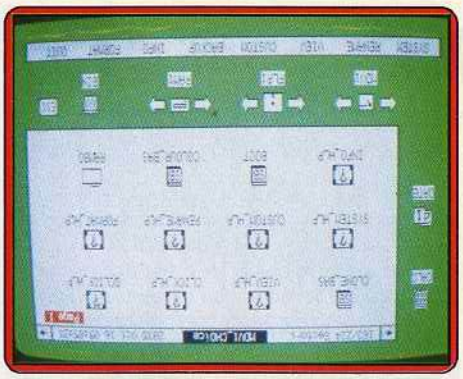
Les prix FIL sont imbattables.

Imagine

Février et mars sont les mois de l'image marqués par deux expositions importantes : Imagina, le sixième Forum international des nouvelles images et le Festival international son et image vidéo. Le premier, organisé par l'INA (Institut national de la communication audiovisuelle) et le Festival international de télévision de Monte-Carlo, a lieu les 4, 5 et 6 février à Monte-Carlo. Il est précédé de deux journées de formation autour du thème « les techniques numériques et la création des images de synthèse. » Comme chaque année le Forum est l'occasion de faire le point sur l'évolution des images de synthèse en Europe mais aussi au Japon et aux Etats-Unis, et de récompenser le gagnant du prix Pixel-I.N.A. Le Festival international son et images vidéo qui se tiendra du 8 au 15 mars au CNIT-Paris la Défense, fête cette année son trentième anniversaire sous la forme d'un concours au prix royal de 50 000 francs. Un tremplin prestigieux ouvert à tous ceux qui ont « un bon coup de pinceau » et des idées pour créer le nouveau logo de l'exposition. Pour tous renseignements : SDSA, 20, rue Hamelin, 75116 Paris. Tél. : (1) 45.05.13.17.



Images de synthèse cosignées par l'INA et TDI.



Une gestion plus souple des lecteurs et Ram disk.

Icônes sur QL

I.C.E. : Le *QL* avec un petit air de *Mac* ou de *ST*, voilà qui doit être à même d'en séduire plus d'un. I.C.E. (Icon Controled Environnement) se compose d'une cartouche et d'une microcassette complémentaires. Désormais, toutes les opérations concernant la gestion des microlecteurs, des microdrives ou des RAM disk pourra s'effectuer beaucoup plus simplement par choix d'icônes et fenêtres multiples.
Le déplacement du curseur est assuré par le joystick ou par la souris en option (si vous parvenez toutefois à vous en procurer une, ce qui n'est guère évident). D'autres possibilités complémentaires vous sont aussi offertes : « back-up » sur le même drive (très utile quand on ne dispose que d'un seul micro-drive), affichage du jour et de l'heure (qui continue d'être mise à jour pendant le déroulement de votre programme), mode calculatrice et surtout utilisation facile du déroulement multitâche du *QL* avec la quasi-totalité des logiciels en Assembleur. Il faut cependant savoir que l'utilisation multitâche ralentit considérablement l'exécution de longs programmes et que les fenêtres d'affichage ne peuvent concerner qu'un des programmes à la fois. Un intéressant complément à un prix raisonnable (Micro-cassette Eidersoft pour *QL* ; Prix : 650 F).

CPC ? compilez !

Comme son prédécesseur, cet utilitaire est un compilateur Basic pour *Amstrad CPC*. Comparée à l'ancienne, cette version occupe 5 Ko de moins, accepte les instructions « load » et « run », et intègre la sauvegarde des programmes compilés. Mais au fait, à quoi sert un compilateur ? Ces logiciels sont des traducteurs. A partir d'un listing en Basic, ils sont capables d'écrire un programme équivalent, mais en langage machine. Les avantages sont : gain de temps à l'exécution et diminution de l'espace mémoire utilisé. Hélas, il arrive que certaines instructions ne soient pas compilées (c'est-à-dire non traduites) et l'augmentation de la vitesse d'exécution n'est pas toujours celle attendue. Et c'est le cas présentement. En effet, *Speedy Wonder* ne compile pas les instructions d'édition (« Edit », « Renum », « List ») et d'effacement de données (« Clear », « Erase », « Delete » et autres). De plus, les fonctions de mise au point telles que « Tron », « Troff », « Chain » et « Merge » ne sont pas acceptées. Il est important de respecter certaines structures : les tableaux de variables et les boucles imbriquées peuvent poser problème. Enfin, les gains de temps promis par le manuel ne sont pas toujours mesurables... Le plus gênant est le manuel. Certes, les informations essentielles sont présentes, mais il aurait gagné à plus de clarté. Seuls les connaisseurs pourront efficacement tirer partie de ce compilateur mais en ont-ils réellement besoin ? (K7 et disquette Minipuce pour *Amstrad CPC*. Prix : B ou C selon le support. Existe aussi pour *Thomson*).

Futuroscope

Un projet qui oscille entre la cité des Sciences et des Techniques de La Villette et Disney World. La Vienne, un des plus agricoles parmi les départements français se dote d'un parc du Futuroscope : sur soixante-dix hectares au nord de Poitiers devront voisiner un cinéma avec écran géant, un lycée expérimental tout informatisé (dont les murs sortent de terre mais qui doit ouvrir à la rentrée prochaine), un institut international de l'innovation, des pavillons consacrés au temps, à l'agriculture, à la Communication, à la Santé et à l'Avenir,



Le parc d'attraction du futur au nord de Poitiers.

ainsi qu'une cité des enfants. Le conseil général du département prévoit d'englober le tout dans une vaste zone industrielle où des entreprises du tertiaire seront attirées par la création d'une zone franche de télécommunication (en clair les tarifs seront inférieurs, sans T.V.A., etc.) Inauguration par étapes entre 1988 et 1990. Objectif avoué : un million de visiteurs par an. Les projets babyloniens de parcs d'attraction ne manquent pas en France ; le Futuroscope de Poitiers sera un des dix premiers à ouvrir ses portes. D.S.

Oscars du jouet

• Les Oscars 1987 de la Villette du jeu et jouet à caractère scientifique et technique ont été décernés au « petit maestro » de la société Info Réalité, un livre illustré d'initiation à la musique, au solfège qui comprend un clavier électronique incrusté dans sa couverture ; à « Insensé », une sorte de casse-tête en équilibre, fabriqué par l'Ecole nationale de création industrielle ; et enfin à la société Smoby pour sa mosaïque magnétique.

Voix magique sur C64

Pour inclure des séances sonores dans vos programmes, Magik Vox est un digitaliseur de son limité mais simple et peu cher.



Un programme sur disquette, une mini-interface au dos du *C 64*, il ne faut rien de plus pour transformer votre micro en digitaliseur sonore. Distribué par la société Master Soft, ce logiciel permet en effet de connecter l'interface à un magnétophone ordinaire afin de mémoriser, puis de sauvegarder, des séquences sonores variées. La manœuvre est très simple. On règle le volume du magnéto et de l'interface (reliés entre eux par un cordon non fourni...) puis on sélectionne l'option désirée. Les données phoniques sont alors transcrites en datas informatiques, eux-mêmes stockés en mémoire pour agrémenter finalement vos propres créations (Basic). La qualité sonore de l'ensemble est bien entendu très restreinte ; elle reste cependant correcte pour la simplicité et le faible prix de revient de *Magik Vox*. Et même si l'on est très loin de la perfection, on appréciera les diverses options de programmation (contrôle de l'utilisation mémoire, etc.) ainsi que la grande simplicité d'installation du logiciel. Votre travail sera limité à quelques secondes de création selon la place mémoire disponible. Master Soft annonce pour bientôt une version plus performante encore. Il serait alors possible de digitaliser de courtes séquences musicales, un travail encore irréalisable avec cette première version... Une affaire à suivre !

Disquette et interface conçues et distribuées par Master Soft, 26, rue des Chevreuils, 67500 Haguenau.

Prix de l'ensemble (version *C 64/128*) : 390 F.



Des impressions de luxe sur Amiga

Deluxe Paint : permet aux heureux possesseurs d'un *Amiga* d'obtenir des impressions fantaisistes en noir ou en couleur avec la plus grande facilité sur des imprimantes fort diverses.

Ce logiciel d'Electronic Arts est documenté de manière exemplaire. Les graphismes proposés ne sortent pas de l'ordinaire, même ceux des disquettes de données et on préférera bien vite éditer ses propres images ou les importer depuis *Deluxe Paint*. Face à la liberté de dessin et d'impression offerte par les logiciels purement graphiques, ce logiciel aura du mal à faire valoir ses atouts trop spécialisés. A 1150 F, ça fait cher la carte de vœux.

Devenez le Ninja tout-puissant.



175 F*

THE WAY OF THE TIGER

Le Grand Maître Naijishi vous a enseigné le combat pour faire de vous un Ninja. Trois épreuves vous attendent : un combat corps à corps contre des créatures étranges imposées par Naijishi, une lutte au bâton contre ses esclaves et enfin un duel à l'épée des Samouraï contre le Grand Maître lui-même pour devenir le "TOUT-PUISSANT."

Prix public maximum conseillé. (Thomson MO-TO. De 175 F à 225 F*. Cassette ou disquette).

FIL
FRANCE IMAGE LOGICIEL

Les prix FIL sont imbattables.

Qu'est ce qui fait marcher FIL ?

La réussite, cela ne s'invente pas. Mais cela ne tombe pas non plus du ciel. FIL après une année d'existence s'affiche comme la première société de soft française en chiffre d'affaires, mais elle n'est pas née du jour au lendemain à l'initiative d'une poignée de créateurs partis de rien. Nous avons voulu cerner les raisons de ce succès.

Premier atout : Thomson et Answare

FIL est née en 1985 des cendres d'Answare, qui abandonnait l'édition, et a hérité de son savoir-faire, de cinq membres de l'équipe et de plusieurs produits plus ou moins aboutis. *Studio*, le logiciel d'animation, a été conçu en grande partie par Answare. Derrière le capital impressionnant de dix millions de francs se cache la CAMIF, Thomson-Answare et Thomson-SIMIV. François Robineau, P.-D.G. de la société explique les relations qui existent entre FIL et Thomson : « *Nous avons l'avantage d'avoir un constructeur dans notre environnement et donc d'avoir accès à la technologie avant tout le monde. Il n'y a pas d'éditeurs forts sans constructeurs. Microsoft ne serait rien sans IBM, ni Electronics Arts sans Commodore. Les éditeurs américains ont réussi parce qu'ils ont été aidés par les constructeurs pour sortir en même temps le matériel et les logiciels. Mais nous n'avons pas d'obligations de production sur* Thomson *si ce n'est qu'il constitue un tiers du marché. Et si les ventes de* Thomson *s'arrêtaient nous stopperions aussi la production. En tant qu'actionnaire,* Thomson *a tout intérêt à ce que nous marchions. En retour, la stratégie de* Thomson *nous intéresse, comme tous les éditeurs français. Nous suivons de très près ses projets sur le vidéodisque. En ce moment* Thomson *s'internationalise en choisissant MS/DOS, le système d'exploitation des* IBM PC. *Cela offrira l'opportunité d'exporter. Nous sommes en train de placer sous licence un de nos tableurs vers les Etats-Unis.* »

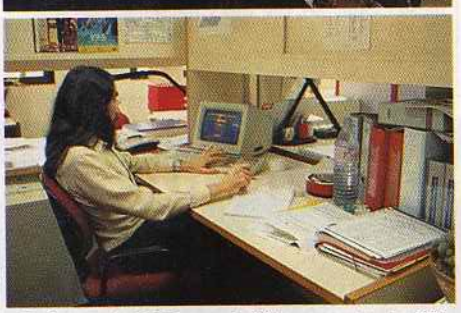
Second atout : l'équipement

FIL a voulu dès le départ se doter d'un matériel professionnel. Les programmeurs travaillent sur un *VAX 780 A* et des émulateurs Tectronic, la grosse artillerie en matière d'ordinateurs. Ils se rapprochent en ce sens des éditeurs anglais qui ont depuis longtemps abandonné le développement direct sur la mahine « cible », tels que les *Thomson* ou le *Commodore 64*, pour travailler sur des outils plus fiables et plus performants. Le *Vax* intervient surtout au niveau du « débuggage » qui reste le problème majeur en programmation. La machine leur permet d'arrêter le processeur à tout moment, de désassembler la case mémoire voulue, bref de prendre le contrôle total de la machine.

Troisième atout : les produits et la distribution

Les logiciels FIL n'ont pas tous été, loin s'en faut, des réussites exemplaires. Il est difficile de définir l'image de marque de la société... D'abord estampillé du sceau, souvent peu flatteur mais rémunérateur de l'éducatif, FIL a gagné ses galons dans le professionnel pour prendre le train des jeux en marche.





En haut : F. Robineau, la tête pensante de FIL. En bas : un des vingt ingénieurs du développement.

En effet, un an auparavant, François Robineau se voulait uniquement le défenseur du jeu « intelligent » : Scrabble, échecs... Depuis, la société s'est lancée dans l'adaptation sur *Thomson* de hits anglais tels que *Green beret* que l'on peut difficilement qualifier d'intellectuel. Une cellule jeu — cinq personnes face aux vingt ingénieurs qui planchent sur les systèmes experts de comptabilité et autres réjouissances — vient d'être créée sous la pression de joueurs fanatiques. La société continue néanmoins à faire appel à des auteurs et des sociétés extérieurs et pense créer une unité de production indépendante par la suite.
Leur premier produit est une compilation de réussites sur *Atari ST*.
D'autre part, FIL distribue en exclusivité Edimicro, Ere Informatique, Free Game Blot et diffuse en Italie une bonne partie de leur catalogue, jeux et production. « *Si nous avions un certain capital au départ, nous avons aussi eu un certain culot. Dès la fin de l'année nous avions constitué une force de vente performante* », explique François Robineau.

FIL mécène

Fort de son succès, FIL s'offre le luxe d'aider certaines sociétés en France et par l'intermédiaire de la fondation « Micropresse/FIL » de soutenir la création. Pour François Robineau cela fait partie de leur rôle de ne pas laisser les sociétés qui comptent dans le paysage national, déposer leur bilan : « *Si la créativité n'est pas notre qualité première, en revanche le rôle d'un éditeur est d'être le médiateur entre les créateurs et le public. Si on intégrait un créateur au bout de deux ans, il ne produirait plus ces pustules d'erreurs qui font qu'un produit est inventif. Nous favorisons la création d'une autre façon* ». N.M.

Créateur du mois : Guy Dechelette



Le Gaston La Gaffe de la micro informatique, c'est lui. Guy Dechelette à dix-neuf ans lance son second jeu, Gaston, aux couleurs d'Ubi Soft choisie pour sa politique promotionnelle agressive. Ce jeu d'aventure qui vous ballotte de Lontarin en mouette rieuse est en fait un cluedo illustré qui reprend les gags de Franquin. A chaque partie les objets ou les personnages changent de place dans les cinq étages de la rédaction. Responsable des graphismes et de la programmation en Basic et en Assembleur, il laisse la musique à des spécialistes et se bat en permanence contre la place mémoire de l'Amstrad. A l'origine, il programmait sur un TO 7/70 sans magnétophone. Imaginez le plaisir de réécrire ses programmes sur un bout de papier et de les retaper à chaque fois. Guy Dechelette est en première année d'IUT d'informatique à Cagnes-sur-Mer (une des rares villes de France à compter dans son lycée un professeur de mathématiques milliardaire, Philippe Khan, le créateur du Turbo Pascal). Une filière trop axée à son goût sur la gestion, la comptabilité et l'économie. Alors en attendant d'intégrer une école d'ingénieur, il prépare un nouveau jeu d'aventure qui pourrait s'intituler « le Hold-up du siècle ». A chaque initialisation du jeu, la place du coffre, le système de sécurité seraient différents et le protagoniste choisirait sa spécialité, sécurité informatique, explosifs...

Utilitaires à gogo pour ST.

Diskedos : il s'agit de trois utilitaires pour *ST* : un éditeur de secteur qui permet de lire, modifier, copier, formater des secteurs, rechercher une chaîne de caractères sur disque, afficher en ASC II ou en hexadécimal avec sortie sur l'imprimante ; un DOS n'utilisant pas GEM (pour les amoureux du rétro !) et un logiciel de protection de vos programmes (Disquette Minipuce, pour *Atari ST*).

Help Manager : cet accessoire de bureau pour *ST* offre un index (permettant de gérer un fichier d'adresses de cinq cents fiches), un agenda sur deux semaines, un calepin pour écrire vos notes rapides et une loupe agrandissant le champ de l'écran pointé par la souris (Disquette Minipuce, pour *Atari ST*).

Ultimaster : cinq utilitaires sur cette disquette : une initiation à la notation polonaise inverse pour les utilisateurs de calculatrices HP et les amoureux du Forth ; un sélecteur de fichiers qui permet de gérer facilement tout type de fichier ; un mini-éditeur permettant l'écriture d'un texte et sa copie sur imprimante ; un Ramdisk de 80 Ko sur 520 *ST* et 400 K sur *1040* (très utile pour travailler en Assembleur ou en langage C) ; enfin un affichage permanent de l'heure (en haute résolution uniquement). (Disquette Minipuce, pour *Atari ST*).



Help Manager : un mini bureau avec index, agenda et loupe sur ST.

Desa : il s'agit d'un désassembleur pour *ST* autorisant la sortie sur écran, imprimante ou disque. Les labels sont générés automatiquement ou pris dans le fichier correspondant s'il existe. Le désassemblage s'effectuant sur disque, il est possible de désassembler de très longs programmes, voire même la Rom elle-même après l'avoir sauvegardée sur disque. Le fichier obtenu peut être recompilé par un Assembleur. Sept utilitaires complètent ce bon programme : un « spooler » d'imprimante, un « Ramdisk », un programme d'impression, « dump » mémoire, conversion, affichage de la taille de mémoire disponible et enfin demande au « boot » de la date et de l'heure pour mettre à jour le système. La documentation, assez complète, est incluse dans le disque, ce qui posera un problème à ceux qui ne disposent pas d'une imprimante (Disquette Loriciel, pour *Atari ST* ; Prix : 220 F).

Make : cet utilitaire permet de gagner du temps lors de la mise au point des programmes en plusieurs fichiers et cela pour tous les langages disponibles de la firme Metacomo (et ils sont nombreux).
En effet, habituellement la modification d'un seul module oblige à une recompilation complète et à un nouveau « linkage ».
Make se charge de procéder à la modification et aux opérations qui en découlent. Il est de plus fourni avec un éditeur incorporé de bonne qualité (Disquette Métacomo, pour *Atari ST* ; Prix : 600 F).

K Resource : cet utilitaire sous GEM permet de gérer complètement fenêtres et icônes sur *ST*. Il est utilisable en moyenne et haute résolution. Il n'y a pas de restriction quand au nombre de files éditées simultanément et les données peuvent être transférées librement entre elles. Les fichiers produits pourront être inclus en langage C, en Pascal, en Modula 2 ou en Fortran 77. De plus il est compatible avec la majorité des éditeurs (Disquette Kuma, pour *Atari ST* ; Prix : 445 F).

Le retour du Ninja...



145 F*

AVENGER

La suite des aventures entamées dans The Way of the Tiger... De nouvelles épreuves vous attendent : Yaemon-Le-Terrible a asservi le Dieu KWON en lui dérobant les parchemins de Ketsuin. Dans le Donjon du Désespoir, trois gardiens vous guettent. Votre seule arme : un shuriken. Votre quête : récupérer les parchemins et libérer le Dieu KWON !

* Prix public maximum conseillé. (Thomson MO-TO. De 145 F* à 195 F*. Cassette ou disquette).

FIL
FRANCE IMAGE LOGICIEL

Les prix FIL sont imbattables.

Amiga en pièces détachées

Le Toolkit de Metacomco regroupe d'excellents utilitaires pour la programmation de l'*Amiga* en contrepartie d'un prix élevé. On remarquera surtout « disasm » le désassembleur de module objet, et « alib » le gestionnaire de bibliothèque d'exécutables. Le premier génère de l'Assembleur à partir des programmes exécutables, et permet ainsi d'étudier et d'optimaliser le code généré par les Assembleurs ou par les compilateurs et autres « linkers ». Le second autorise la création et la maintenance de bibliothèques de sous-programmes exécutables. Ces programmes faciliteront largement l'apprentissage de l'*Amiga* et de son processeur M68000, mais ils s'adresseront à des spécialistes où à des programmeurs très motivés. (700 F).

Clavier

L'Association française de la normalisation (l'AFNOR), est à la base d'un projet de clavier relativement révolutionnaire.
On s'est aperçu que la disposition de certaines touches du clavier occasionnaient des fautes de frappe, des lombalgies dorsales, une baisse de productivité et d'autres réjouissances du même genre.
Ainsi, un nouveau clavier risque de pointer le bout de son nez ou plutôt de sa touche. Son nom : le Marsan. Inventé par Yves Neuville, ce clavier devrait permettre une souplesse de travail et une baisse de fatigue considérable, la distance parcourue par les doigts étant réduite. Autre petit avantage, l'apprentissage sera plus aisé ; de plus, pour les inconditionnels du clavier « azerty » longue distance, une simple touche leur permettra de passer du mode standard au mode Marsan.
De nouvelles touches ont été créées, telles que « bns » pour éviter de couper un mot et « cmb » pour combiner deux symboles au caractère, ou encore une touche édition écran chargée de la gestion de l'écran, un module numérique ainsi que des touches spécifiques à la programmation. Ce type de clavier devrait également permettre de travailler en plusieurs langues sans problème.
L'AFNOR a décidé d'expérimenter ce nouvel « azerty » dans les administrations.
Reste à présent à attendre les conclusions du ministère de l'Industrie et l'accord des fabricants mondiaux de machines.

Satellite personnel

A chacun son satellite, on n'arrête plus le progrès. La boutique Dune propose un satellite de communication personnel qui dans un rayon de cinquante mètres relaye téléviseur, magnétoscope, micro-ordinateur et caméra vidéo. Relié à votre micro il peut transmettre vos opérations à un nombre limité de moniteurs ou à une caméra vidéo. Cette mini-régie vidéo est également une ouverture sur de mini télévision privées (1 900 F. Chez Dune, 12, Rond Point des Champs-Elysées, 75008 Paris. Tél. : (1) 45.61.14.19.



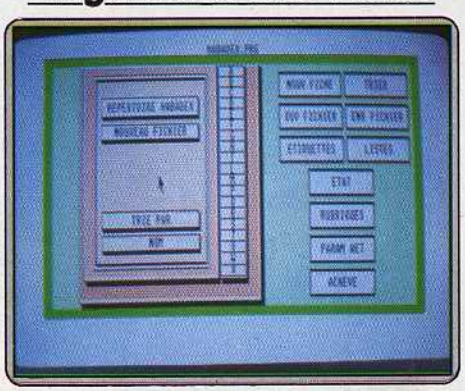
Les nano-micros : des ordinateurs de poche conviviaux et performants. Bref, l'avenir !

Nano micro, mega guerre

Le Macintosh miniature de Micro-archi n'a pas encore vu le jour. En attendant Epson commercialise un modèle similaire : là aussi clavier et écran ne font qu'un. Que le meilleur gagne !

Dans notre numéro du juin 1986, nous vous avions présenté une machine révolutionnaire : le *PBB*. Développé par la société Micro-archi pour le compte de financiers américains, il devait voir le jour début 1987. Le prototype de ce nano-ordinateur pèse environ 500 grammes et avec vingt et un centimètres sur onze, il enfonce tous les portables du marché.
Condensé de puissance, le *PBB* possède un 80C88 (version faible consommation du 8088 équipant l'*IBM PC*), 128 Ko de Rom, de nombreuses interfaces et supporte jusqu'à 512 Ko de Ram. Le plus étonnant réside dans la supression du clavier remplacé par un écran tactile à cristaux liquides. A l'image du *Macintosh*, ce dernier comprend fenêtres et icônes. Mais, ici le doigt remplace la souris.
De nombreux bruits laissaient planer un doute quant à l'existence prochaine de cette machine. Qu'en est-il réellement ? Tout d'abord, il faut savoir qu'un accord à échoué de peu. Industriels japonais et financiers américains ne se sont pas entendus à l'époque sur les conditions de licence. Ces désaccords sont en passe d'être résolus, mais depuis six mois les choses ont bien changé... Avant tout, la technologie de l'écran prototype est dépassée. Des modèles plus performants vont le remplacer. Hélas, ces derniers impliquent des modifications importantes de l'architecture du *PBB*. Et, c'est précisément ici que le bât blesse. Le temps nécessaire à la révision du *PBB* permet aux concurrents de prendre de solides positions sur le marché. Ainsi, le géant Epson propose en France une machine proche du *PBB*. Vendu aux environs de 10 000 francs, le *EHT 10* est structuré autour d'un Z 80 cadencé à 3,68 MHz. Il contient 128 Ko de Rom et 64 Ko de Ram en version de base. Son système d'exploitation est CPM 2.2 et il possède de nombreuses interfaces (RS 232, port cartouches et autres). Il pèse environ 600 grammes et mesure vingt et un centimètres sur neuf. Comme le *PBB*, il possède un écran tactile. Mais, la comparaison s'arrête là : moins ambitieux, moins performant, il est destiné aux marchés professionnels des terminaux de saisie pour la gestion de stocks (comme le Psion Organizer II). A partir de ce modèle, Epson pourrait réaliser des systèmes plus grand public rendant de ce fait la commercialisaiton du *PBB* hautement improbable. M.B.

L'Agenda d'une vie/ST



Le planning de 119 ans sur une disquette.

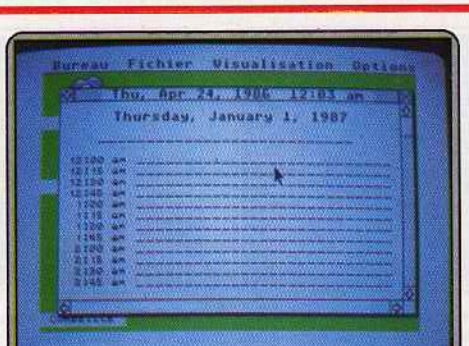
Un nouvel accessoire de bureau pour *Atari : Calendar* est en même temps un calendrier et un agenda. Le tour de force réalisé est la possibilité d'afficher à l'écran et à tout instant, cent dix-neuf années découpées en tranches de quinze minutes. Un premier écran vous présente les années. En faisant varier « l'ascenseur », vous déroulez les douze mois de l'année affichée, alors que le « tapis roulant » vous permet de passer en quelques secondes de l'année 1980 à 2099. A l'aide de la souris, vous pouvez alors cliquer sur le mois choisi pour le faire apparaître en plein écran (s'il s'agit du mois courant, le

jour est alors affiché en caractères gras). Un autre clic sur le jour désiré et s'affiche alors un planning de 24 heures. A ce stade, deux options peuvent se combiner : avertisseur sonore et inscription de rendez-vous. Au jour et à l'heure choisis, *Calendar* interrompra le programme en cours pour vous avertir par une fenêtre « Message » de votre rendez-vous. La capacité de stockage est de 999 messages. Lorsque ce maximum est dépassé, le programme efface automatiquement le plus ancien. Enfin, signalons la possibilité de sortir sur imprimante l'année, le mois ou la journée. Un accessoire de bureau « gadget » mais pratique. (Disquette Microdeal pour *Atari ST*. Prix : C.) D.G.

Mergez, téléphonez, écrivez sur ST

La série « Haba » récidive avec la venue de trois nouveaux logiciels : *Haba-Merge, Haba-Phonebook* et *Buisness lettres*. Le premier de ces logiciels est un aide à l'impression de lettres. A partir d'autres logiciels, il permet de sélectionner un enregistrement et de le lier avec un traitement de texte. Attention, la possession du traitement de texte *Habawriter* est indispensable pour pouvoir faire fonctionner ce programme.

Comme son nom l'indique, *Haba-Phonebook* est un logiciel d'information et de composition



Pour gérer son répertoire, écrire des lettres ou lier ses fichiers dans la langue de Shakespeare.

téléphoniques. En clair, il s'agit d'un fichier appliqué presque exclusivement à la gestion d'un répertoire téléphonique, permettant également de composer les numéros de vos correspondants, y compris les « appels longue distance ».

Cette dernière option vous sera ouverte pour quelques centaines de francs supplémentaires, avec l'acquisition d'un Modem à appel automatique, 300 ou 1 200 bauds, compatible Hayes.

Un dernier fait à ne pas passer sous silence : le manuel est en français. Oui, tout arrive !

Enfin, *Buisness letters* vous sera certainement d'une grande utilité... Si toutefois vous désirez envoyer en grande quantité des lettres d'affaires en direction des pays anglo-saxons. Une cinquantaine de lettres types sont stockées sur ce logiciel ; en vrac, anniversaire d'un employé, rapport annuel des stocks, condoléances, j'en passe... et pas des meilleurs. (Disquette Haba System pour *Atari ST*. Prix : D pour chacun des trois logiciels.) D.G.

Mac sur écran géant



Le grand écran du* Macintosh. *Le Radius FPD mesure quinze pouces en diagonale soit six pouces de plus que la version originale et offre une définition supérieure : 640 par 864 au lieu de 512 par 342. Idéal pour la publication assistée par ordinateur, le Radius reste à 2 800 F un produit de luxe.

Suspens en plein ciel...



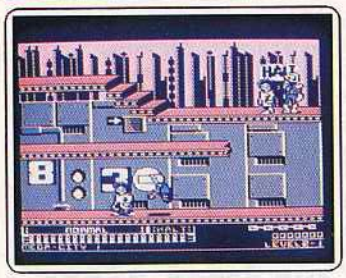
MISSIONS EN RAFALE

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

* Prix public maximum conseillé. (Thomson MO-TO. De 145 F* à 195 F*. Cassette ou disquette).

FIL
FRANCE IMAGE LOGICIEL

Les prix FIL sont imbattables.



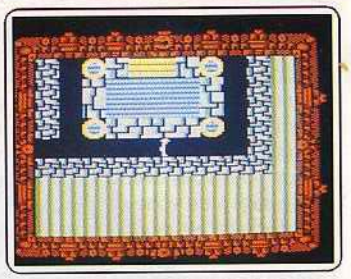
Judge Red : justicier cherche délinquant pour extermination en règle. Il vole, saute, coure et tire à une vitesse turbo pour nettoyer la ville. Au bout de six agressions impunies, il perd. Une action de plus, très rapide mais trop confuse. Bavures garanties. (K7 Melbourne House pour *C 64*. Prix : A. Intérêt : 3).



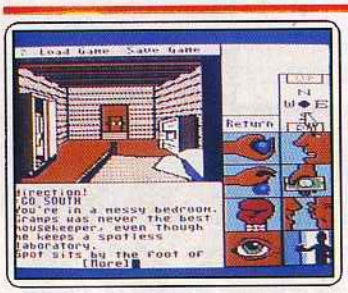
Skyfox : un jeu d'action pratiquement élevé au niveau d'un simulateur de vol. Quinze scénarios (dont deux pour entrainements), des graphismes et une animation très réussis. Une base mère à protéger des chars et avions ennemis ; votre ordinateur de bord vous aidera. (Disquette Electronic Arts pour *Atari ST*. Prix : D. Intérêt : 16).



Arena : six compétitions sportives animées d'une manière fouillée et très colorée. Une bonne technique et des doigts musclés sont indispensables car les performances sont difficiles à réaliser. Les réflexions de l'arbitre fort sévère en font un jeu à jouer à plusieurs. (Disquette Electronic Arts pour *Amiga*. Prix : C. Intérêt : 13/20).



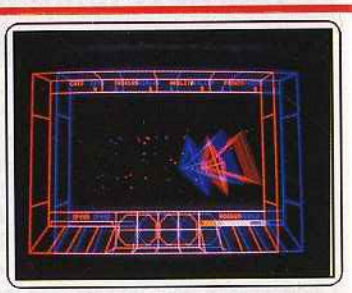
Le secret du tombeau : voici la version *Amstrad* de ce programme, testé pour *Oric* dans le numéro 27 de *Tilt*. Notre valeureux explorateur se lance dans le labyrinthe de ce sinistre tombeau. Graphisme et animation corrects, il est plus question ici de réflexe que de réflexion... (Disquette Loriciels pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : 14).



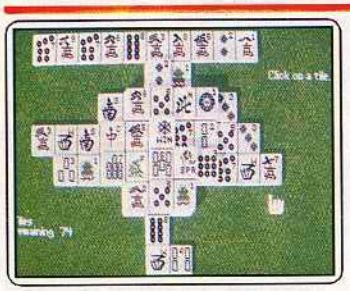
Tass Times in Tonetown : après sa version *Amiga*, ce logiciel d'aventure est maintenant distribué sur *C 64/128*. La souris est remplacée par le joystick, les graphismes perdent de leur beauté... Il reste quand même un excellent logiciel, original et très maniable. (Disquette Activision pour *C 64/128*. Prix : B. Intérêt : 16).

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.



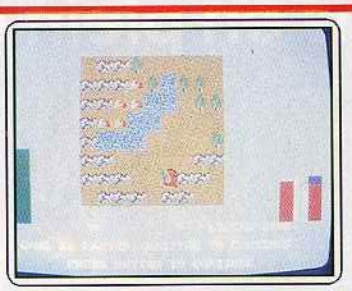
Wanderer : original dans le thème : un jeu de poker à l'échelle cosmique où vous jouez le rôle d'un pourvoyeur de cartes afin d'améliorer le jeu des autres planètes. Original dans la présentation : en 3-D... et en relief. Les lunettes spéciales sont fournies. (Disquette Pyramide pour *Atari ST*. Prix : D. Intérêt : 15).



Shanghaï : une version somptueuse, sur *Amiga*, du jeu déjà disponible sur *Apple*. On voit le relief du « dragon » (essentiel pour éviter les dominos bloqués). Les dix-huit configurations de départ en mémoire permettent une victoire totale. (Disquette Activision pour *Amiga*. Prix : C. Intérêt : 16).



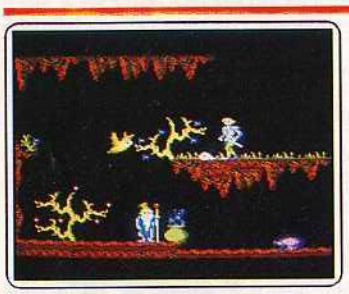
Arcticfox : aux commandes d'un tank futuriste, vous sillonnez les étendues glacées du pôle. Avec un armement qui ferait rêver tout mercenaire vous combattez une armée d'engins volants, rampants, roulants, et j'en passe. Beaucoup de possibilités pour ce bon jeu. (Disquette Electronic Arts pour *Apple*. Prix : D. Intérêt : 14.)



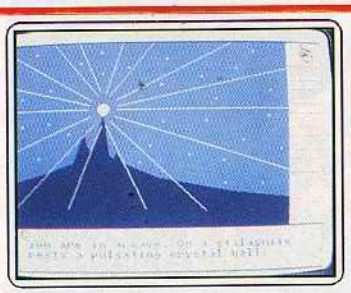
Adventure Construction Set : aventures très diverses : dongeons et dragons jusqu'aux histoires de science-fiction, vous pouvez devenir le Maître du dongeon et construire vos propres scénarios. La version *Amiga* est très décevante et n'amusera que les passionnés. (Disquette Electronics Arts pour *Amiga*. Prix : C. Intérêt : 12).



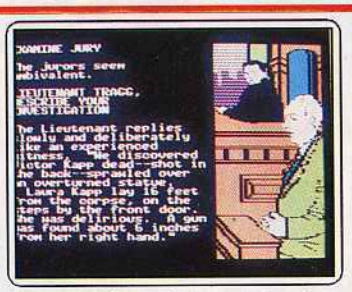
It's a knock out : tartes à la crème et sauts acrobatiques, voici une série d'épreuves dignes des consoles d'hier... Si l'animation n'y est pas toujours à la hauteur, on ne peut qu'encourager l'humour de ce programme, en espérant qu'il donnera naissance un jour aux Rambo à la crème ! (K7 Ocean pour *C 64*. Prix : B. Intérêt : 12).



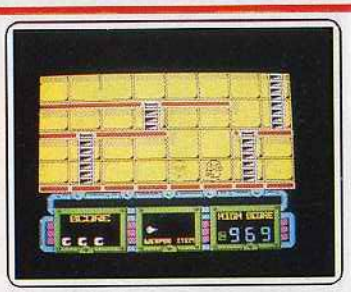
Camelot Warriors : cette quête chevaleresque possède un graphisme haut en couleur. L'action, de même servie par une animation efficace, vous invite à parcourir de classiques tableaux de jeu. Sauts, coups d'épée, course folle sur les plates-formes, une aventure/action séduisante. (K7 Ariolasoft pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : 14).



The Crimson Crown : *l'Amiga* mérite mieux que ces graphiques fort pénibles. L'analyseur syntaxique est très évolué, mais les réponses ne sont pas assez variées. L'accent porte autant sur la communication que sur la collecte et l'utilisation d'objets. A éviter ! (Disquette Polarware pour *Amiga*. Prix D. Intérêt : 7).



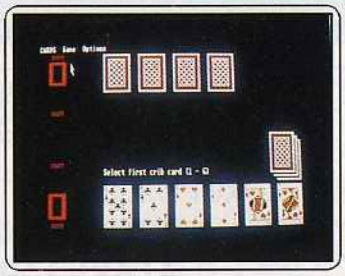
The case of mandarin murder : énigmes, meurtres, suspects et rebondissements de dernier instant pour une enquête policière qui n'a rien de facile. Un scénario très riche qui s'inspire d'un roman à succès, dont l'auteur a suivi d'un bout à l'autre l'adaptation au micro. (Disquette Telarium pour *Apple*. Prix : E. Intérêt : 17.)



Future Knight : pour ouvrir un passage au milieu des droïdes, progresser à travers vingt niveaux, atteindre la surface de la planète puis délivrer la belle princesse emprisonnée dans le château : voilà ce qui vous attend. La version *Spectrum* est moins jolie que celle sur *C 64*. (K7 Gremlin Graphics, pour *Spectrum*. Prix : B. Intérêt : 10).



Electra Glide : cette course auto est plus ludique que réaliste. Décor sans prétention, la route défile, sans que jamais le bolide ne sorte des virages. Il suffit dès lors d'éviter les quelques boules ou fusées qui tentent de ralentir votre course. Un peu dépassé ! (K7 English Software pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : 10).



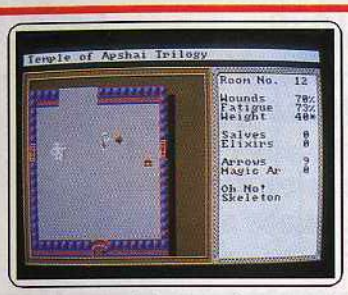
Jeux de cartes-Othello : l'Othello est celui que nous avions déjà testé sous le nom de *Flip Side*. Les jeux de cartes proposées sont le blackjack, le cribbage, le klondike (une réussite), le poker carré et le solitaire. Ils sont bien réalisés mais guère passionnants en dehors du cribbage (Disquette F.I.L., pour *Atari ST*. Prix : n.c,. Intérêt : B).



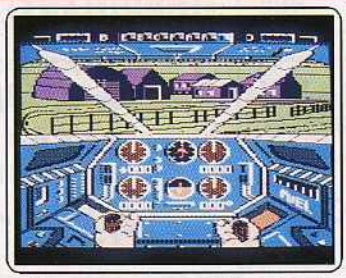
Super Huey : le moteur ronronne, les pales brassent l'air, la température monte. Voici *Super Huey*, le simulateur d'hélicoptère qui veut faire décoller l'*Amiga* et l'*Atari*. Plus réalistes, ces versions sont plus prenantes. Le pilotage n'est pas aisé, mais s'apprend facilement. (Disquette Cosmi pour *Amiga*. Intérêt : 13. Prix : C).



Paper boy : le livreur de journaux commence sa tournée. Aux commandes de votre joystick, vous dirigez le personnage sur son vélo. A la force du mollet, vous irez de boîte aux lettres en boîte aux lettres, accomplir votre mission. Un jeu agréable accompagné d'une bonne musique. (Disquette Elite pour *Commodore 64*. Prix : B. Intérêt : 14.)



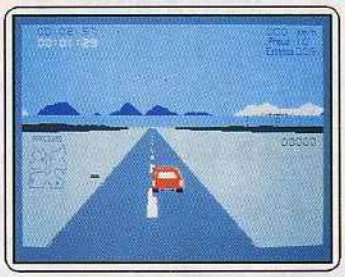
The Temple of Apshai Trilogy : la règle d'or de l'aventurier : se hater lentement. Pour survivre au plus haut niveau, arpentez les niveaux dits faciles pour accumuler trésors, expérience et armes. Les graphismes n'exploitent guère l'*Amiga*, mais la clarté du jeu le rend apte à l'initiation. (Disquette Epyx pour *Amiga*. Prix : C. Intérêt : 13).



Infiltrator : un jeu particulièrement intéressant pour sa diversité. La simulation d'hélicoptère est à elle seule suffisamment bien réussie pour justifier le jeu. En deuxième partie, vous trouverez une aventure-arcade qui risque de vous occuper un moment. (Disquette Entreprises pour *Apple*. Prix : D. Intérêt : 16.)



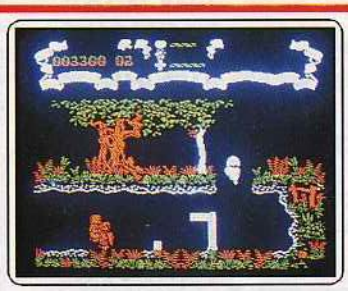
The Seven Cities of Gold : un jeu de royaume où, pour mériter les bontés de la couronne d'Espagne, l'explorateur novice doit équiper son expédition, choisir entre l'exploration, le commerce, l'évangélisation ou l'affrontement avec les Aztèques et les Incas. (Disquette Electronic pour *Amiga*. Prix : C. Intérêt : 12.)



Speedway : est une simulation de course automobile de piètre qualité. Les graphismes sont grossiers, l'animation trop lente et peu précise, les commandes mal gérées et le son ridicule. Un logiciel insipide. Comment peut-on vendre un tel produit en 1987 ? (Disquette Free Game Blot pour *Thomson*. Prix : B. Intérêt : 3.)



Amazon : une enveloppe « Top Secret », un rapport du NRST non moins secret, vous voici désigné volontaire pour partir à la recherche d'une expédition perdue en Amazonie. Trois niveaux de jeu. Bon graphisme. Présentation superbe. Telarium devient synonyme de qualité. (Disquette Telarium pour *Atari ST*. Prix : E. Intérêt : 17).



Firelord : Sir Galeheart aura bien du mérite s'il sort victorieux de cette aventure. Pour éviter les fantômes et conquérir divers sortilèges, il faut tout autant combattre que réfléchir ou dialoguer. Un jeu varié, difficile, soutenu par un graphisme convaincant. (K7 Hewson pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : 13).



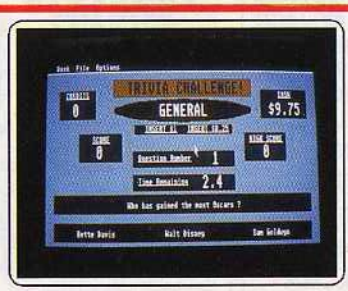
1942 : comme dans la version pour *Spectrum* (voir *Tilt* n° 38), vous pilotez un avion de combat en proie aux tirs ennemis. Ce programme sans grande originalité présente néanmoins toutes les caractéristiques des bons jeux d'action, avec une mention spéciale pour la musique. (Disquette Elite pour *C 64*. Prix : B. Intérêt : 16).



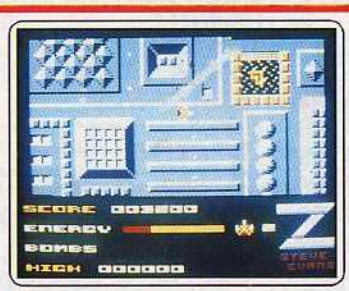
The Pawn : le jeu d'aventure graphique en passe de devenir la référence sur *Amiga*. Réellement un must avec ses vues fouillées, sa facilité d'usage et son intrigue déroutante dans laquelle vous aurez l'impression d'être manipulé en faisant le facteur pour un magicien trop puissant. (Disquette Rainbird pour *Amiga*. Prix : C. Intérêt : 17).



Panzer Grenadier : à la tête d'un régiment de grenadiers allemands pendant la Deuxième Guerre mondiale, vous devez affronter différents types de situations. Appuyé par vos Panzers vous serez confronté aux puissantes armées soviètiques. Un wargame sans originalité. (Disquette SSI pour *Apple*. Prix : C. Intérêt : 10).



Trivia Challenge 1 : ce logiciel vous propose un parcours de questions à choix multiples (3) en temps limité portant sur les connaissances générales, le sport, les arts, la pop musique et les sciences. Les questions portant sur la culture anglaise, cela limite l'intérêt de ce jeu. (Disquette Microdeal, pour *Atari ST*. Prix : C. Intérêt : 8).



Z : un titre bref pour une aventure sans grande originalité. Déjà paru pour *C 64*, le programme est aujourd'hui disponible sur *Amstrad*. Dans un décor futuriste, montré en vue aérienne, votre vaisseau détruit tout ce qui bouge. Graphisme et animation convaincants. (Disquette Rino pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : 12).



Academy : à bord d'un des vaisseaux spatiaux proposés ou d'un de ceux que vous aurez construits, vous devrez remplir vingt missions réparties en cinq niveaux. L'accession au niveau supérieur ne se fait que si vous obtenez 90% de réussite aux quatre missions. Un très bon jeu (K7 CRL, pour *Spectrum*. Prix : B. Intérêt : 14).



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	Moniteur vert + son	990
6	Moniteur couleur	1990

GAMME COMMODORE 128

13	C128 Pal +JANE	2990
14	C128 Sesam peritel	3290
15	Lecteur Disq 1571	2990
16	Moniteur hteresolution	2990
17	C128D	5490
7	Adapt Pal Secam	490

ATARI 130XE + PERIPHERIQUES

130XE + LECT K7 + 10 LOG	1290F
130XE + LECT DISQ + 10 LOG	2390F
OPTION MONITEURMONOCHR.	990F
IMPRIMANTE 1029	1490F

C64 + Lect 1530 +Moniteur Coul +1 JOY + JEUX
3890 Frs

C64 Nouveau + 1541 +1 JOY + JEUX
3690 Frs

C128 + Lect K7 +Moniteur Coul +1 JOY + JEUX
4990 Frs

C128 + 1541 +Moniteur Coul +1 JOY + JEUX
6790 Frs

Drive ATARI 1050
1490 Frs

Lecteur K7 ATARI
290 Frs

COMMODORE 64/128	C/D
INFILTRATOR	90F/139F
FIST II	90F/139F
PAPER BOY	90F/139F
SILENT SERVICE	90F/139F
LEADER BOARD	90F/139F
SOLD A MILLION III	90F/139F
AMERICA'S CHALLENGE	90F/139F
WORLD GAMES	90F/139F
1942	90F/139F
DRAGON'S LAIR	90F/139F
HACKER II	90F/139F
GAME MAKER SPORT	90F/139F
GAME MAKER SC. FICTION	90F/139F
XEVIOUS	90F/139F
FLOOPY 64	39F
TARZAN	90F/139F
HIGHLANDER	90F/139F
GAUNTLET	90F/139F

DES CENTAINES DE TITRES EN SOLDE SUR AMSTRAD C64 ET ATARI XL/XE
TEL 47 66 11 77

LES MEILLEURES K7 SUR ATARI XL/XE		LES MEILLEURES DISQ SUR ATARI XL/XE	
RAID OVER	99 F	LEADER BOARD	149 F
SOLO FLIGHT II	99 F	WORLD KARATE	149 F
TRAIL BLAZER	99 F	RAID OVER MOSCOU+	
COMETE GAME	99 F	BEACH HEAD 1 ET 2	199 F
LEADER BOARD	99 F	SILENT SERVICE	149 F
HARD BALL	99 F	HARD BALL	149 F
TOMAHAWK	99 F	TOMAHAWK	149 F

TOUTE LA GAMME AMSTRAD DISPO A DES PRIX D'ENFER
TEL 47 66 11 77

LOGICIELS AMSTRAD	C/D
SOLD A MILLION III	119/145
GALVAN	90/139
KONAMI'S GOLF	90/139
SPACE HARRIER	90/139
ALLIENS	90/139
LIGHT FORCE	90/139
GAUNTLET	90/139
TOP GUN	90/139
GOONIES	90/139
SILENT SERVICE	90/139
ZOMBIE	/159
TRIPACK FIL	139/199

AMIGA
ENCORE MOINS CHER
8990 Frs TTC

TENNIS GRAND SLAM	450 FRS
THE PAWN	229 FRS
DELUXE VIDEO	950 FRS
DELUXE PAINT	950 FRS
VIP	1790 FRS
DEEP SPACE	350 FRS
ARENA	300 FRS
LEADER BOARD	290 FRS
S D I	490 FRS
DEFENDER OF THE CROWN	490 FRS
FLIGHT SIMULATOR II	570 FRS

ACHETEZ VOTRE ORDINATEUR A CREDIT: TEG 18,24% A PARTIR DE 1500F D'ACHAT

LIVRAISON PARIS GRATUITE POUR 3000FRS D'ACHAT

REPRISE DE VOTRE **MICRO 64K** JUSQU'A **1500FRS** POUR L'ACHAT D'UN **1040STF** AVEC MONITEUR

LOGICIELS PC

WINTER GAMES	350F
SUMMER GAMES2	350F
TRILOGY APSHAI	350F
WORLD GAMES	350F
SILENT SERVICE	290F
KARATEKA	420F
JET	570F
ALTERNATE REALITY	450F
STAR FLIGHT	490F
GATO	390F
ORBITER	390F
TASS TIME	420F
BATTLE ANTIETAM	490F
BALANCE OF POWER	450F
FLIGHT SIMULATOR II	570F
PITSTOP II	350F

CLIENTS DE PROVINCE: LIVRAISON GRATUITE AU DELA DE 5000FRS D'ACHAT PAR **CHEQUE ET CARTE BLEUE**

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

ATARI

TOUTES LES NOUVEAUTES USA ET ANGLETERRE EN
DEMONSTRATION 7 JOURS SUR 7
ET TOUJOURS 10% DE REMISE POUR 3 LOGICIELS ET PLUS.
CARTE BLEUE ACCEPTEE SUR PLACE ET PAR CORRESPONDANCE. CREDIT FACILE ET IMMEDIAT.

ATARI

LA GAMME ST ET SES PERIPHERIQUES

1	**520 STF TOS ROM** (20 LOG+ souris)	**3990F**
2	**1040STF TOS ROM** (Pack bureautique)+moniteurSM125	**9990F**
3	Moniteur couleur **SM1224** Hte Résolution	**3990F**
4	Moniteur couleur **SM1424** Hte Résolution	**2990F**
5	Moniteur **Thomson** couleur à partir de	**1990F**
6	Moniteur **ATARI HR SM125** monochrome Hte Résolution	**1990F**
7	Moniteur **Philips 80 col.**	**990F**
8	DISQUE DUR **20M° SH204**	**7000F**
9	DRIVE 3,5 **500K**	**2000F**
10	DRIVE 3,5 **1M°**	**2700F**
11	DRIVE 3,5 **1&2M° 5,25 1M° KUMANA**	**N C**
12	IMPRIMANTE PD80 FUJI + CABLE CENTRONICS	**2490F**
13	IMPRIMANTE SMM 804 AVEC CABLE	**2490F**
14	IMPRIMANTE STAR NL10 + INTERFACE + CABLE	**3690F**

520STF COULEUR

+ Moniteur couleur

5900 Frs

CREDIT POSSIBLE 300F PAR MOIS

10 DISQUETTES 3,5 SF	150F
10 DISQUETTES 3,5 DF	250F
TAPIS SOURIS	129F
CABLE IMPR CENTRONICS	250F

UTILITAIRESST	PRIX
TEXTOMAT	450F
DATAMAT	450F
CALCOMAT	450F
PLUS PAINT	395F
PASCAL OSS	795F
CLOCK CARTRIDGE	495F
BASIC GFA	495F
COMPILATEUR GFA	495F
VIP GEM	1990F
DEGAS	390F
1ST WORD	590F
ART DIRECTOR	490F
RYTHM	150F
DB MASTER	590F
HORLOGE INTERNE	490F
PRINT MASTER	350F
APL 68000	1590F
EASY DRAW	790F
ART GALLERY	290F
MC EMULATEUR	1690F
LATTICE C Metacom	1090F
PASCAL Metacom	790F
ASSEMBLEUR	590F
DB MAN (DBASE3)	1290F
CAT 3D	390F
ANIMATOR	300F
LISP	1590F
SYSTEM EXPERT	1590F
CALVACOM	350F
EMULCOM	890F

ALTERNATE REALLITY	450F
S D I	450F
SPACE QUEST	450F
HACKER II	255F
MUSIC STUDIO	390F
LES PASSAGERS DU VENT	299F
TASS TIME	255F
BRATACCAS	350F
ARENA	300F
DEEP SPACE	350F
LEADER BOARD	350F
SCENES LEADER BOARD	190F
KING QUEST II	320F
BLACK CAULDRON	420F
ULTIMA 3	590F
SILENT SERVICE	300F
GATO	390F
FLIGHT SIMULATOR II	NC
KARATE KID II	249F
MERCENARY	249F
SUNDOG	390F
FANTASY	450F
WINTER GAMES	300F

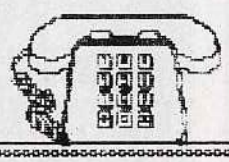


KING QUEST I	450F
ROGUE	300F
SUPER CYCLE	300F
WORLD GAMES	300F
TIME BANDIT.	290F
HARRIER STRIKE MISSION	329F
SRIKE FORCE HARRIER	450F
THE PAWN	229F
STAR GLIDER	249F
JEWEL	199F
ST KARATE	275F
ST PROTECTOR	255F
SPACE STATION	275F
CHESS (PSION) 3D	295F
WAR ZONE	255F
FIRE BLASTER	255F
MACADAM BUMPER	290F
PERRY MASON	390F
CHESS MASTER 2000	450F
KING QUEST III	450F
DIABLO	290F
BILLARD ELECTRONIQUE	249F
SKYFOX	290F

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	

47 66 11 77



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

TUBES

Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois



CHOPPER II

Hélico and Co

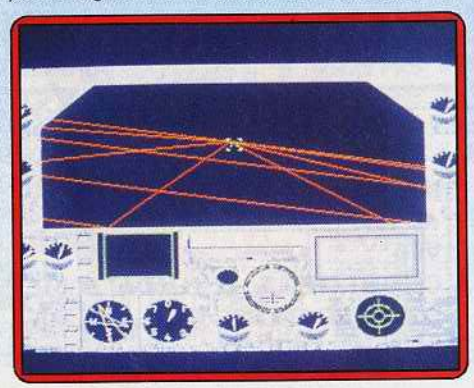
Incarnant un pilote d'hélicoptère, vous devez sauver des soldats blessés et les ramener dans votre base. Ceci en détruisant avions et DCA ennemis. Jusqu'ici, c'est un scénario assez classique. Ce qui l'est moins c'est que le QG. vous guide et vous soutient. De plus, le décor est en trois dimensions.

De nombreux instruments sont présents sur le tableau de bord. Elément fondamental, l'ordinateur de bord vous communique les messages en provenance du QG. Ces derniers vous informent des tâches prioritaires : faire le plein d'essence, prendre de nouvelles armes, etc. Mais, ce n'est pas la seule fonction de l'ordinateur : il représente sur écran l'espace et les objets qui le parcourent.

Notez que la forme d'un objet est une indication de son état (un cercle pour un objet volant, un triangle pour un véhicule au sol...). Les autres instruments sont un compteur de vitesse, un indicateur de température pour la turbine, deux jauges de carburant, un radar et des compas... Il est possible de changer d'armes et de les verrouiller (afin d'éviter des tirs imtempestifs).

Un système d'identification désigne tel objet ennemi ou ami. Enfin, deux options indiquent l'état de l'hélicoptère et de son stock d'armes. La réalisation de l'ensemble est de bonne qualité, mais les commandes auraient gagné à plus de précision. Un petit regret : le manque de diversité du décor. Il est cependant possible de passer un bon moment avec ce logiciel. (Disquette Aackosoft pour *M.S.X. 2.*) M.B.

Type	*action/simulation*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	*B*



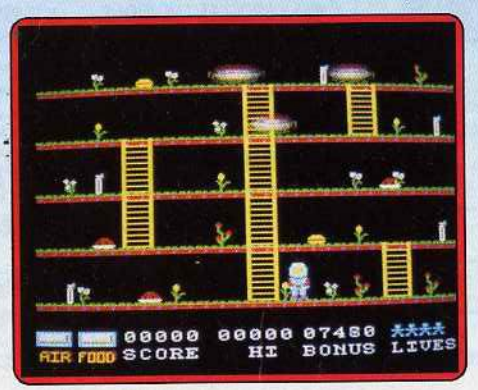
QL QUBOIDS

Marteau-piqueur contre monstres

Quatre races de monstres différents ont envahi les artères de la ville. Depuis, plus personne n'ose sortir de chez lui car tout contact avec les monstres est mortel, comme de bien entendu. Votre réputation de courage à toute épreuve vous a désigné pour nettoyer la ville de cette racaille. Pour seule arme vous disposez d'un marteau-piqueur. Votre tactique est la suivante : la ville étant constituée de différents niveaux reliés entre eux par des échelles, vous creusez un trou dans le plancher d'un étage, y attirez un des Aliens qui va alors se coincer dans le trou et alors, au plus vite, vous utilisez à nouveau votre marteau-piqueur pour le faire descendre d'un étage.

Ces monstres n'étant vraiment pas doués pour le saut, vous aurez le plaisir de les voir s'écraser un peu plus bas. Pour certains cependant, une chute d'un étage ne s'avère pas suffisante et il faudra les faire tomber de deux, trois, voire quatre étages pour en venir à bout. Pour compliquer le tout, vos provisions d'air et de nourriture sont loin d'être inépuisables. Il faudra donc les surveiller du coin de l'œil et savoir récupérer les containers correspondants à temps. Un jeu au scénario très classique mais à la réalisation correcte (Micro-cassette Sinclair pour *Q.L.*) J.H.

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



FLIGHT SIMULATOR 2

Heureux qui comme Icare...

Le moteur du Cessna vrombit, l'appareil prend progressivement de la vitesse, les bandes de la piste 7 R défilent de plus en plus vite. D'un mouvement souple et continu le pilote tire vers lui le manche à balai, l'horizon disparaît, l'avion bondit alors vers les cieux...

Vous n'aurez désormais plus besoin de louer (ou d'acheter) un avion pour éprouver les joies du vol car la Rolls des simulateurs de vol existe maintenant sur *ST*. *Flight Simulator 2*, selon votre choix, vous met aux commandes de deux avions au pilotage très différent : un Cessna 182 ou un Learjet 25 g. Ces préliminaires passés, vous



éprouverez « l'angoisse du tableau de bord ». En effet ce dernier vous dispense une telle quantité d'informations qu'un apprentissage est nécessaire. L'environnement dans lequel évolue votre avion est d'un réalisme sidérant, reproduisant à la perfection certaines régions des Etats-Unis, leurs aéroports, leurs champs et même la statue de la Liberté. Vous pourrez d'autre



part accéder à tous les paramètres de vol, qu'ils soient d'ordre climatique, géographique, horaire : ah ! les balades sur le Golden Gate par temps nuageux à 23 h 35. Dans un registre moins bucolique vous aurez accès à une option « combat » qui vous mettra aux prises avec des avions de la Première Guerre mondiale. Comble du luxe il vous sera possible, moyennant le branchement en réseau de plusieurs *ST*, d'utiliser un mode multijoueurs.

Pour conclure, la version de *Flight Simulator 2* offre sur *ST* de nombreuses améliorations par rapport à celle du *PC*. Les graphismes jouissent d'une plus grande finesse. D'autre part, toutes les commandes du tableau de bord ainsi que les menus d'options sont accessibles par la souris. Cependant, pour les manœuvres délicates, l'utilisation du clavier sera sans doute préférable. Un programme complexe mais proche de la perfection. (Disquette Sublogic pour *Atari ST*). E. C.

Type	***simulateur de vol***
Intérêt	***19***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	—
Prix	***F***



TARZAN

Exotique

Ah ! le son du tam-tam, le sifflement des grillons le soir au-dessous des baobabs . C'est irrésistible. Le bruitage et l'animation sont les atouts de cette aventure/action au cœur de l'enfer vert. « Tarzan retrouver la geôle de lady Greystoke et les sept joyaux de Wamabos. Sinon Wamabos sacrifier lady au soir du troisième jour ». La jungle s'assombrit et les tam-tams s'assourdissent au fil des heures. L'horloge s'accélère dans certaines circonstances : sables mouvants... Pour corser le tout, la forêt grouille d'ennemis (panthères, araignées, indigènes) que Tarzan affronte à main nue. Il sait aussi esquiver les balles des chasseurs blancs ou les javelots empoisonnés et adore enchaîner les sauts périlleux au-dessus des sables mouvants. Sa route est jallonnée de petites boîtes renfermant tour à tour une corde (pour le balancement d'arbre en arbre qui l'a rendu célèbre au cinéma), un bouclier, une torche ou un des sept joyaux. Difficile de se repérer dans les fourrés et les statues de l'île de Pâques toujours semblables. Si bien qu'au début on erre longtemps pour échouer lamentablement au grade de « une noix de coco ». *Tarzan* est un jeu banal, joli et bien fait. (Cassette Martech pour *C 64* et *Spectrum*.)N.M.

Type	***aventure/action***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	***B***

WORLD GOLF

Mettez-vous au vert

Ce logiciel est assez décevant car il n'exploite pas les performances du *M.S.X. 2* : images tristounettes, graphismes hésitants, bruitage ridicule. Cependant, il jouit de commandes de qualité et de situations variées. Notons que *Hole in One Professional*, son homologue sur *M.S.X. 1*, possède les mêmes caractéristiques... L'écran est divisé en deux parties : le panneau de contrôle et le dessin du trou. Les indications fournies concernent la force et la direction du vent, la distance à parcourir et le score. Il est possible de choisir son club, l'orientation et la force du coup ; mais l'utilisation du joystick et de la touche « Return » complique la tâche. La seconde partie de l'écran représente le trou et les nombreux obstacles présents (bunker, arbres, etc.). La position de départ est identifiable grâce à une tache blanche. Une croix, de couleur identique, est censée représenter la position d'arrivée : la balle ne tombe jamais à l'endroit indiqué ! Après de nombreux essais, on arrive enfin sur le green où la balle est vue du dessus. Un indicateur de terrain apparaît. Il aide le joueur en lui indiquant l'inclinaison du green. Ne vous fiez pas à lui... Comme la majorité des simulations de golf, ce programme est peu distrayant. Franchement plutôt que perdre votre temps, allez faire un tour sur un vrai terrain. Vous apprécierez les plaisirs de ce qui est plus un art de vivre qu'un sport. (Disquette Enix pour *M.S.X. 2*.) M.B.

Type	***simulation***
Intérêt	***9***
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★
Prix	***B***



GWENDOLINE

Chevalier servant

Gwendoline, votre chère et belle fiancée, a été kidnappée par un méchant seigneur. ▸



Celui-ci la retient désormais prisonnière dans l'un des cachots de son château. Votre cœur saigne à cette idée et, bien que n'ayant aucune arme pour vous défendre, vous décidez d'aller la délivrer. Mais le noir seigneur est hautement versé dans la sorcellerie. Redoutant votre intervention, il a fait appel à toutes les forces des ténèbres pour vous faire échec. Les fantômes sont désormais légion dans les trente-huit écrans du château. Ils se lanceront à votre poursuite dès qu'il vous apercevront. Certes, leur contact n'est pas immédiatement mortel mais vous fera cependant perdre une grande partie de votre précieuse énergie. Pour vous requinquer, vous aurez heureusement la possibilité d'engloutir goulûment pommes, jambonneaux ou chopes de bière que vous trouverez de-ci, de-là au cours de votre exploration. Mais le plus sage est tout de même d'éviter purement et simplement les fantômes en sautant par dessus. C'est aussi grâce à ce procédé que vous pourrez franchir d'un bond les fosses qui vous conduiraient à de redoutables mondes souterrains d'où il n'est guère facile de ressortir. Mais que ne feriez-vous pas pour l'amour de votre belle ? Un jeu au scénario très classique et à la réalisation correcte. (Micro-cassette Labochrome pour *Q.L.*.)

J.H.

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

MAILSTROM

Le facteur

En ce vingt et unième siècle, dans une ville anglaise, l'anarchie gouverne. Les criminels ont pris les commandes de la ville. Pourtant il reste encore quelqu'un qui veut faire son travail correctement. Il s'agit de Michael Nasty, facteur de son état, qui continue ses distributions contre vents et marées. Bien sûr, la fourgonnette de poste est maintenant blindée. Notre ami doit prendre les lettres à distribuer dans les boîtes hors des centres de distribution et de tri. Les indicateurs colorés de bas d'écran révèlent à qui ces lettres doivent être données. En route donc pour la distribution.

Dans le fourgon, Michael ne risque rien, et peut même au passage écraser sans pitié un des truands. Mais certains passants ne sont que d'honnêtes citoyens et il faut les éviter. Une fois devant l'une des maisons



concernées, il descend de voiture et porte à pied la lettre dans la boîte correspondante. Prenez garde à ne pas vous tromper de maison car les erreurs coûtent cher. Les malfaiteurs, vous pensant sans défense, se ruent sur vous. Il faut alors les éviter ou utiliser une des armes récoltées, puis réintégrer le fourgon au plus vite car vous ne pouvez supporter qu'un nombre restreint de coups. Le métier d'un facteur ne se limitant pas à la distribution, vous devez aussi récupérer les lettres que les habitants de la ville déposent dans les boîtes à lettre publiques et les porter au centre de tri.

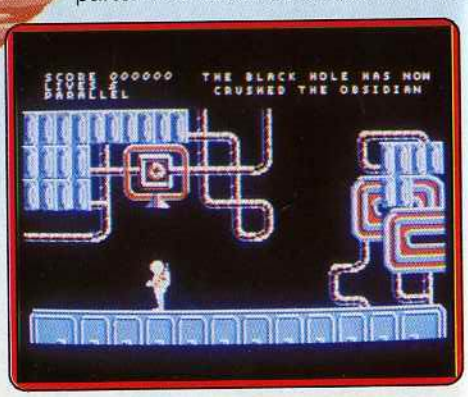
Un jeu amusant mais trop répétitif. (K7 Ocean, pour *Spectrum*.)

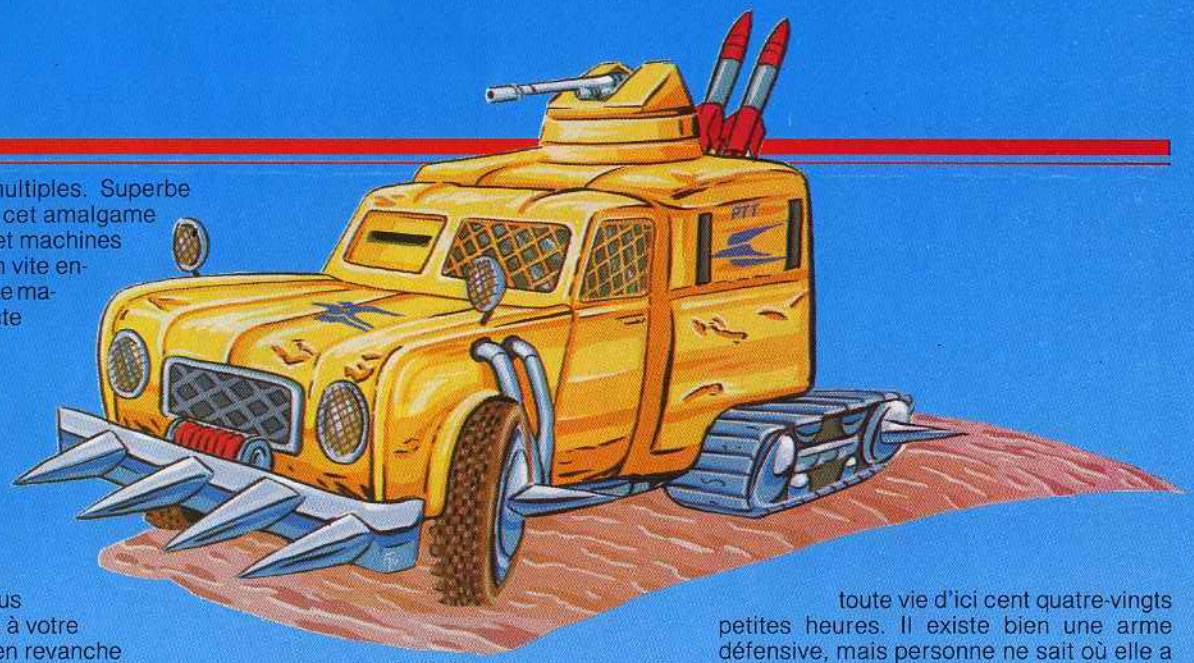
Type	***action***
Intérêt	***10***
Graphisme	★★★
Animation	★★
Bruitage	★★
Prix	***B***

BACK TO REALITY

Bienheureux immortels

Matière et anti-matière sont vos seules raisons de vivre. Pour découvrir l'immortalité, vous partez à la découverte d'un univers





composé de galeries multiples. Superbe décor que celui-ci. Dans cet amalgame de tuyaux, de poutrelles et machines diverses, vous devez bien vite enclencher votre réacteur. Le maniement de ce dernier reste très simple. Un seul problème, il consomme énormément d'énergie et risque d'amoindrir votre quotient vital... Mais passons aux choses sérieuses. Les nombreuses « boîtes » qui apparaissent au sommet des galeries renferment tous les éléments nécessaires à votre mission. La logique veut en revanche que l'on utilise ces éléments dans le bon ordre et à la bonne place... Il ne vous reste plus qu'à découvrir la stratégie adéquate. Soutenu par un graphisme et une animation fort corrects, ce logiciel risque malheureusement de ne pas séduire tous les passionnés d'action. Le joueur marche en effet très lentement et les ennemis qu'il rencontre se ressemblent assez souvent. Mais pour que l'on prenne son temps, que l'on visite le plus d'écrans possible sans aller au-delà des cinq vies attribuées en début de partie, on sera vite séduit par la difficulté croissante des trois phases de cette mission. (Cassette Mastertronic pour *Amstrad*). O. H.

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

BOULDER DASH CONSTRUCTION KIT

Une mine d'or

Les mines de diamant de ce fameux logiciel sont assurément une mine d'or pour son concepteur... Après *Boulder Dash I, II* et *III*, voici venu le temps de mettre au point vos propres galeries, de développer les pires traquenards pour connaître une fois de plus le plaisir de creuser ! On atteint ici les sommets de la difficulté. Le tableau apparaît vierge à l'écran. Une porte d'entrée, une porte de sortie, et tout peut recommencer. Côté fortune, vous allez définir vous-même le nombre de diamants accessibles, les bonus accordés, le temps de jeu autorisé ainsi que le nombre de joyaux nécessaires pour passer à la cave suivante. Il ne reste plus qu'à déposer çà et là quelques murs de Titanium, parois mobiles ou monstres goulus pour déclencher enfin le test du tableau. Si le concept de ce genre de logiciels est déjà particulièrement intéressant, la richesse et la simplicité de ce kit méritent toute votre attention. Qu'il s'agisse de lancer un défi à son partenaire de jeu favori ou de tester ses propres réflexes, il est possible d'imaginer et de mettre en place ici les pires situations, de donner au jeu une rapidité encore inégalée dans les versions pré-programmées. Le maniement s'effectue à l'aide d'un curseur qui sélectionne, sur une palette, les divers éléments de jeu. Vous pourrez ainsi mémoriser plusieurs caves et les relier entre elles par de nouvelles galeries. Un casse-tête de première qualité ! (Disquette First Star pour *C 64/128*). O. H.

Type	***action/labyrinthe***
Intérêt	***18***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***B***



DEMAIN HOLOCAUSTE

Sauver l'univers

Vous êtes la seule personne qui puisse sauver l'univers, une confrérie de cinq planètes menacée par des radiations qui tueront toute vie d'ici cent quatre-vingts petites heures. Il existe bien une arme défensive, mais personne ne sait où elle a pu passer. Première phase : vous disposez de cinq mille crédits pour équiper votre vaisseau. Le matériel est cher : il faut choisir. Le radar ou le détecteur de missiles ? Puis, en mode « avion », place à l'action : vous explorez les planètes, villes, portes interplanétaires. Si la planète vous est hostile, le combat débute : il faut détruire ou fuir les soucoupes, ou mieux, leurs bases. Heureusement, des coffres dispersés ça et là contiennent de quoi compléter votre très rudimentaire équipement de départ, en argent, en énergie, en protection, etc. Puisque vous cherchez une arme défensive sans en connaître l'emplacement, vous analysez les informations sur votre ordinateur de bord, le CHIP002. Son utilisation se révèle indispensable : les fichiers contiennent les cartes des planètes, ou apportent des renseignements. En mode « personnage », vous explorez villes et pyramides hantées par des monstres. Au total, plus de deux cents salles à explorer. Ce jeu très riche, avec des aspects aventure, des phases action, est vendu avec un manuel d'utilisation clair, en français. (Disquette Chip pour *Amstrad CPC 464-664* et *6128*.) D.S.

Type	***aventure/action***
Intérêt	***15***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	–
Prix	***C***



HYDLIDE

Les joyaux de la paix

Il existe deux sortes de logiciels : les bons et les mauvais. Il en est de même pour les machines. Cependant, la qualité d'un programme n'est pas forcément fonction de celle de l'ordinateur. Ainsi, *Hydlide* pour *M.S.X. 2* (une bonne machine), s'avère injouable. Regrettable car, visiblement, les concepteurs ont imaginé un univers particulièrement riche. Mais commençons par le début...

Le royaume de Fairyland est protégé des forces maléfiques par trois joyaux. Ces derniers rendent le peuple pacifique et la terre généreuse. Hélas, comme toujours, vient ▸



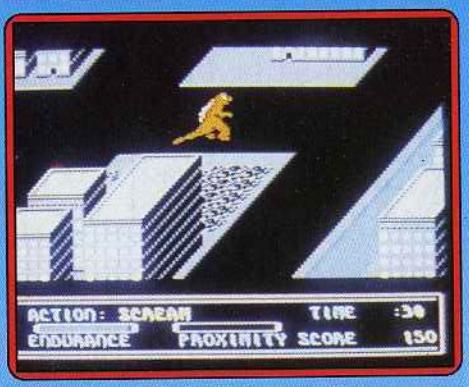
un malfaisant qui dérobe l'un d'entre eux. Le charme se brise, le terrible Balaris retrouve ses pouvoirs maléfiques et enlève la merveilleuse princesse Anne. Le peuple, ne sachant que faire, se lamente sur son sort. Heureusement, Jim (le héros) arrive. C'est ce dernier que vous incarnez. Votre tâche consiste à reprendre les joyaux, maîtriser le démon, retrouver la princesse et rétablir la paix sur le royaume. Evidemment, vous devrez lutter contre les armées de l'immonde Balaris. Vampires, zombies et autres vous feront la vie dure. Les situations sont nombreuses et les décors diversifiés. Hélas, les graphismes sont trop simplistes (ici les 512 par 212 des *M.S.X. 2* ne servent à rien...). En revanche, commandes et animation sont d'un bon niveau. Le bruitage, bien que de qualité, est désagréable. Ce programme ne tient pas ses promesses, dommage. (Disquette T et Esoft pour *M.S.X. 2*.) M.B.

Type	***aventure/action***
Intérêt	***5***
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	***E***



aussi dangereux, ou un shurican, lesquels sont malheureusement en nombre limité. Le domaine de l'abominable Yaemon est particulièrement vaste et il vous faut une bonne dose de sens de l'orientation pour réussir à vous repérer. De plus certaines portes ne s'ouvrent que si vous détenez une clé trouvée au détour d'un couloir. Vous pouvez d'ailleurs mettre la main sur d'autres objets (trésor, épée magique, poing américain, amulette, corde magique ou autres) mais il ne faut pas perdre de vue que le but recherché est de réussir la mission et non de vous enrichir ! Le sol de certaines pièces est parsemé d'épines mouvantes qui vous retardent et vous font perdre un certain nombre de points de vie. Kwon vient à votre secours en refaisant le plein d'énergie méfiez-vous il peut se mettre en colère ! Un bon jeu aux graphismes et à l'animation de qualité mais en dessous de son prédécesseur. (K7 Gremlin, pour *Spectrum*.)

Type	***aventure/action***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	***B***



THE MOVIE MONSTER

Monstres et légendes

Six des plus prestigieuses villes du monde vont servir de champ de bataille à quelques monstres légendaires... Godzilla, Tarantus ou Mr. Meringue, vous voici, une fois n'est pas coutume, de l'autre côté de la barrière. C'est vous qui allez donner vie aux terrifiantes créatures et lutter sans merci contre les tanks, jets et autres armements des malheureux humains ! *The Movie Monster* possède une présentation graphique intéressante. Une fois sélectionné selon diverses options de jeu (choix du monstre, de la ville et du but de votre mission), le scénario de cette épopée est présenté sur l'écran d'une salle de cinéma. Il ne vous reste ensuite qu'à partir à l'aventure... Bien moins originaux, les graphismes et animations de la partie sont d'une simplicité critique. Les rues de la ville apparaissent en scrolling, le monstres s'animent lourdement et tentent d'écraser de minuscules chars d'assaut échappés d'un wargame d'avant-guerre... Il est heureusement possible de sélectionner plusieurs moyens d'attaque ou de défense et de varier les plaisirs entre différents scénarios. Sans parler de la difficulté globale de ces diverses missions (qui pour-

AVENGER

Vengeance

Après *The way of the tiger*, où vous aviez prouvé vos capacités physiques à devenir un ninja, il faut maintenant montrer votre agilité intellectuelle (c'est en tout cas ce que dit la notice !). Yaemon, le grand maître des Flammes a assassiné lâchement votre maître Naijshi pour récupérer les parchemins de Kettsuin. Le dieu Kwon a décidé de vous charger de venger votre maître et par la même occasion de récupérer les parchemins. Mais Yaemon se méfie de vous et a posté une véritable armée de monstres pour garder son domaine. Orgues, trolls, araignées géantes, gnomes, toute la panoplie est là pour vous décourager dans votre quête. Pour vous en débarrasser, vous pouvez utiliser vos coups de pied, toujours



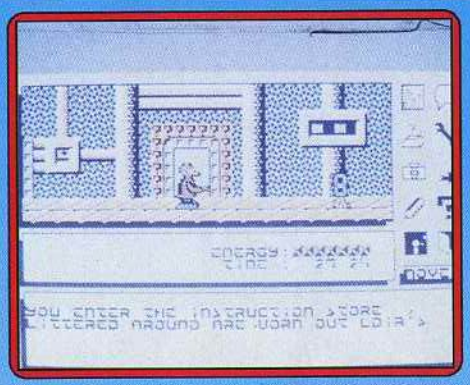
ront séduire les tout jeunes passionnés d'arcade) les qualités graphiques et sonores de ce logiciel ne suffisent pas toujours à créditer le jeu. (Disquette Epyx pour *Commodore 64/128*). O. H.

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

ICON JON

Un labyrinthe inextricable

Le théâtre de cette nouvelle aventure-action est bien original : RAM, circuits intégrés ou simples résistances, vous allez tenter d'échapper au pouvoir dévastateur d'un ordinateur en déroute. Icon Jon va mourir lors de l'extinction de votre *Amstrad*. Une seule solution, trouver la sortie de cet incroyable labyrinthe... L'écran, partagé en diverses fenêtres, permet de sélectionner à tout moment une dizaine d'actions spécifiques. Qu'il s'agisse alors d'empocher un tournevis ou de demander de l'aide à vos compagnons de route, les nombreux icônes et menus vont vous permettre de jouer sous la seule manipulation du joystick et de quelques rares touches du clavier. Un confort appréciable ! Mais que dire de la prise en main du logiciel si ce n'est que l'aventure reste très compliquée... Les trente minutes (temps réel) qui s'égrennent sur le compteur et votre quotient vital qui ne cesse de s'amenuiser ne sont guère rassurants. Tandis que les diverses pièces apparaissent par sauts d'écran (pas de scrolling), un texte bref et trop souvent moqueur commente vos maigres découvertes... De nombreuses sauvegardes en perspective !
Face à la qualité de son maniement, le programme manque enfin de qualités graphiques. Même chose pour le bruitage, une musique qu'il fera bon supprimer au plus



vite. Il ne reste que la réflexion, l'analyse et la stratégie pour séduire les acharnés. C'est parfois suffisant ! (Cassette Mirrorsoft pour *Amstrad*.) O.H.

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

PSYCASTRIA

Mission suicide

A bord d'un astronef très maniable présentant l'intéressante particularité de pouvoir changer de sens en une fraction de seconde, vous survolez les bases de l'ennemi dans l'espoir de détruire ses réserves d'énergies. En réalité, ce sont plutôt les vôtres qui sont mises à rude épreuve : en proie au feu meurtrier d'un canardage en règle et sujet à de fréquentes collisions contre les éléments d'un relief hostile, votre vaisseau ne manquera pas de se pulvériser en un temps record. Vos trois malheureuses vies, qui paraissent bien dérisoires face aux multiples pièges tendus par les Psycastria, ne vous apportent dans bien des cas qu'une vaine prolongation de vos souffrances : il est très difficile d'aller au-delà de la première des seize étapes que comporte la mission ! Bien que le théâtre des opérations soit représenté en vue aérienne, une certaine illusion de



relief, nécessaire à l'identification des obstacles, est créée grâce à la figuration d'ombres portées. Le joystick commande plusieurs actions — tir, déplacements latéraux, vitesse et changement de sens — et l'animation, rapide à souhait, n'incite pas à la somnolence. Jusqu'à quatre joueurs peuvent s'affronter dans le cadre d'une compétition.
Ce jeu, d'une difficulté transcendante, est à recommander aux virtuoses du joystick ! (Disquette Audiogenic Software pour *Commodore 64/128*.) .J.P.D.

Type	***action***
Intérêt	***17***
Graphisme	★★★★
Difficulté	★★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***B***

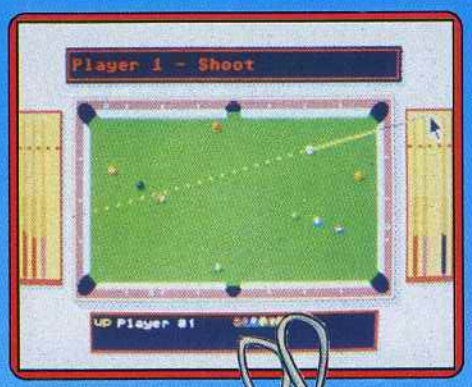
EIGHT BALL

Le billard de James

Le bar crasseux de James était empuanti par les odeurs de mégots et de café froid. Cependant, dans la lueur glauque où dansaient de lentes volutes de fumée, on pouvait apercevoir ce qui faisait encore marcher les affaires : un magnifique billard. Cette scène ne sera plus nécessairement vécue au cinéma puisque désormais vous disposez de *Eight Ball* à domicile.
Le programme met à votre disposition de nombreuses options, telles que le choix des pénalités ou le mode de jeu : seul ou à deux. Le jeu à proprement parler se présente sous la forme d'une splendide table de billard vue de dessus. La force et la trajectoire de la boule blanche seront fonction de la taille et de la position du vecteur faisant office de queue, le tout contrôlé par la souris. Vous pourrez jongler avec les différentes combinaisons des trajectoires de boules avec finesse. Le bruitage des chocs de boules est riche de sons divers et réalistes. En fin de jeu la machine vous fait un compte rendu détaillé des coups et réussites ayant émaillé la partie. Quelques critiques peuvent être avancées : en premier lieu les boules ralentissent un peu trop vite en fin de course, d'autre part les déplacements à grande vitesse produisent un affichage légèrement saccadé des boules mobiles, mais ce désagrément est mineur devant l'ambiance générale que dégage *Eigth Ball*, en particulier quand on ▸

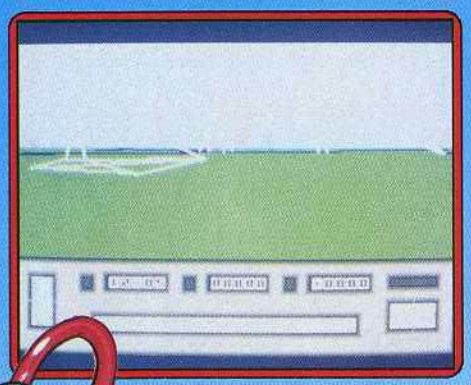


TUBES



y joue à deux. A noter que le programme est utilisable en deux modes de résolution (basse et haute). Un jeu simple et agréable. (Disquette Michtron pour *Atari ST.*) E. C.

Type	***simulation sportive***
Intérêt	***16***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	***C***



MERCENARY TEST

Je veux retourner à la maison...

« Avarie de propulseurs », la voix froide de votre ordinateur de bord vous signifie un incident qui va peut-être changer le cours de votre vie et celui du vaisseau. Vous êtes désormais sans défense contre l'attraction du planétoïde Targ. Votre chute semble durer une éternité et, malgré la violence du choc qui l'interrompt, vous vivez. Vous n'avez désormais de cesse que d'échapper à cette planète...

« Trois en un » : en effet, ce programme tient à la fois du simulateur, du jeu d'arcade et du jeu d'aventure. Jouissant d'un graphisme en représentation vectorielle, animé à une vitesse incroyable (50 images/s), *Mercenary* vous entraîne dans un monde où la guerre oppose les Palyars aux Mechanoïds. Vous devez donc faire preuve d'opportunisme en sachant vous vendre aux plus offrants car n'oubliez pas que vous êtes un mercenaire. Vos pérégrinations auront lieu dans une atmosphère hyper réaliste en 3D : vous pourrez marcher, courir, prendre l'ascenseur, visiter des souterrrains et différentes sortes de constructions, acheter des vaisseaux dont les caractéristiques différeront lors du pilotage (il faudra en tenir compte au cours des combats aériens). Ce programme est donc un univers à découvrir. En effet, *Mercenary* donne au mot réalisme une nouvelle dimension sur micro : il ne lui manque que les odeurs. Seul regret, l'absence de tests de collisions entre votre véhicule et les immeubles, d'où l'impression à certains moments d'être un fantôme. (Disquette Novagen pour *Atari ST.*) E.C.

Type	***animation/arcade/aventure***
Intérêt	***18***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	***–***
Prix	***B***

BREAKTHRU

C'est la guerre

Vous voici aux commandes de votre jeep. Elle est tout à fait particulière car dotée de six roues et pouvant donc s'adapter à toutes sortes de terrain, voire même sauter sur une assez longue distance. De plus, elle est armée et bien armée. Vous vous trouvez pour l'instant à 400 miles à l'intérieur des lignes de défense ennemies.

Votre mission consiste cette fois non à détruire leurs installations (ouf) mais à parvenir sans dommage à rejoindre votre corps révolutionnaire d'armée. Mais les ennemis ont bien l'intention de vous faire payer cher votre audace et vont tenter de vous arrêter par tous les moyens dont ils disposent. Il faut sans cesse braquer, sauter par dessus les mines et tirer sur les adversaires embusqués, tout en évitant les tirs des hélicoptères. Cinq tableaux se succèdent. Dans le premier, ce sont les mines et les soldats qui constituent la menace. Au niveau du pont, il faut affronter le tir de missile des véhicules et savoir sauter au bon moment pour éviter de tomber dans les trous du pont. La prairie vous réserve des difficultés nouvelles, en particulier l'eau qui barre votre route. Dans la cité, les ennemis semblent s'être donné le mot pour vous assaillir de toutes parts. Enfin, dans l'aéroport, vous devez échapper au jet destructeur des lance-flammes ainsi que des divers objets qui tombent sous la main des assaillants. Un jeu correct mais au scénario déjà usé (Cassette Data East, pour *Spectrum.*) J.H.



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

IKARI WARRIORS

Les héros mitrailleurs

Après la grande épopée des *Rambo, Commando* et autres « héros mitrailleurs », vous revoici sur le champ de bataille pour une mission tout aussi délicate. Scénario aujourd'hui classique, le scrolling vous pousse toujours plus avant, au beau milieu des bunkers adverses. Armé de cinquante grenades et d'une centaine de balles, vous avancez dans la jungle, prêt à tout pour détruire le Q.G. ennemi... Slalom entre les tirs qui sifflent à vos oreilles, récupération des munitions abandonnées çà et là, on commence à bien maîtriser les différentes techniques de combat de ce type de logiciels. Le graphisme et l'animation sont, de plus, très bien rendus. Pas de saut d'écran, la précision du tir et du déplacement est excellente. La mission met en place différents moyens d'action. Par exemple, il est possible d'emprunter un char d'assaut pour franchir certains barrages, un avion, ou même de traverser à la nage les réserves d'eau qui vous barrent le chemin. Montré en vue aérienne, le champ de bataille est varié et précis. De la brousse aux ponts suspendus, il faut progresser devant un adversaire toujours plus nombreux, au risque de pulvériser très



vite les six vies mises à votre disposition... Un logiciel classique mais très séduisant. (K7 Elite pour *Amstrad*). O. H.

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





CYBERUN

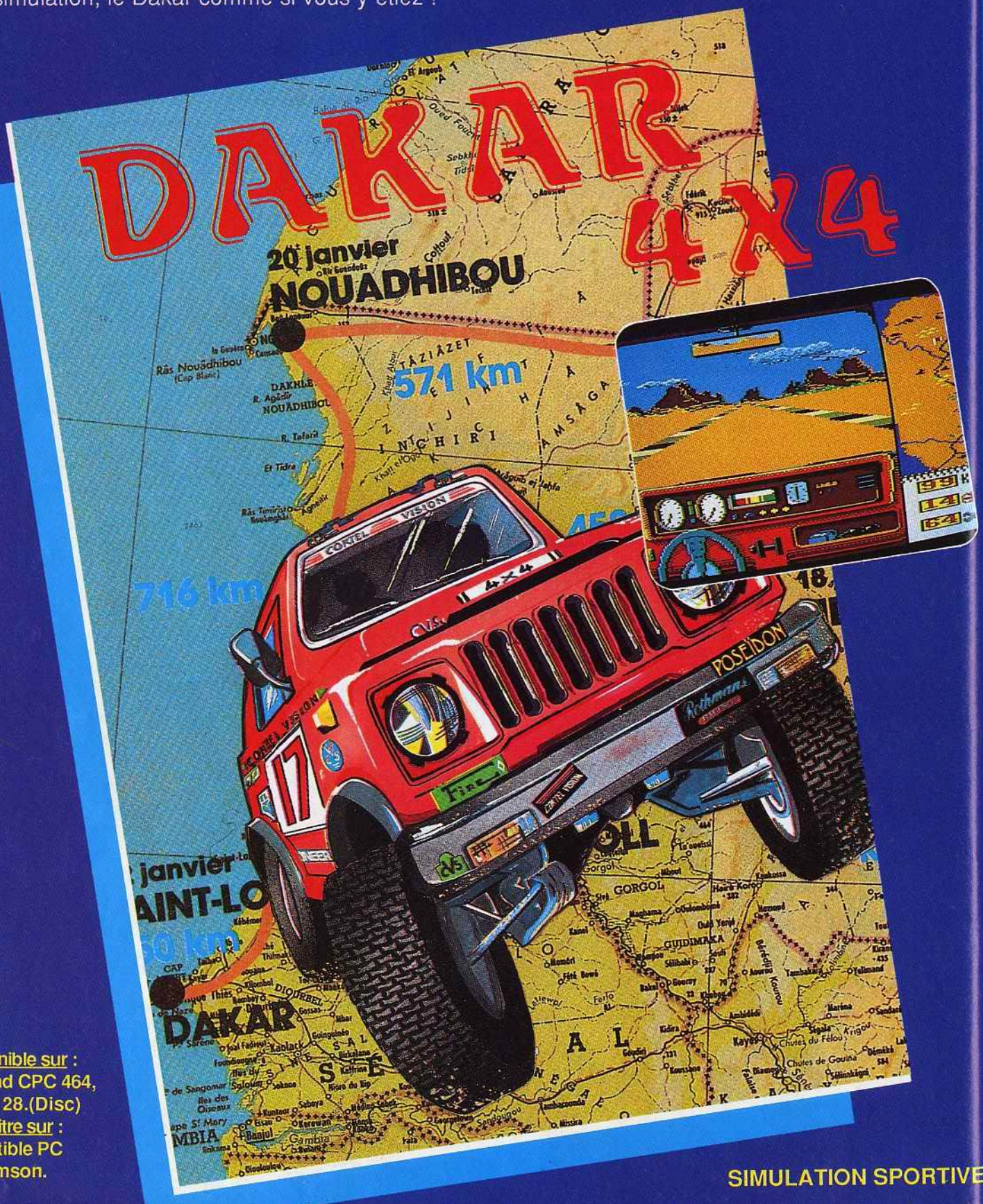
Place aux réflexes

La logithèque pour *M.S.X. 1* commence à prendre de l'ampleur. Qui plus est avec des produits européens bien moins coûteux que les cartouches d'origine japonaise (Konami, Hal...). Bien entendu, les débuts sont laborieux et la qualité globale inférieure à ce qui existe sur des machines comme les *C 64/128, Amstrad CPC*, etc. En effet, à quelques exceptions près, les softs pour *M.S.X.* sont d'un niveau assez faible. Et ce n'est pas *Cyberun* qui prouvera le contraire ! Le but est simple : devenir maître du monde. Pour cela, vous devez vous rendre sur la planète Cybertron. Mais les abords de celle-ci sont particulièrement bien protégés. Le système de défense est constitué par des vaisseaux autonomes très rusés. De plus, des nuages de produits chimiques fortement corrosifs vous entourent. Heureusement, les armes de votre vaisseau permettent de parer toutes les attaques et sa coque spéciale résiste aux acides. Cependant, votre réussite dépend plus de votre intelligence que de votre matériel. En effet, il est possible d'utiliser certains équipements défensifs à votre avantage... En ceci, *Cyberun* se rapproche des programmes d'arcade/action. La part d'action reste limitée : la réussite est fonction de vos réflexes. Ainsi, ce programme apparaît relativement attrayant. C'est oublier la réalisation plus que perfectible : les teintes sont tristes, les graphismes sont grossiers et l'animation est bien lente. En revanche, la bande sonore de *Cyberun* est de qualité et sa présence suffisamment discrète, ce qui est loin de toujours être le cas dans les logiciels.
(Cassette Ultimate pour *M.S.X.*) M.B.

Type _____ *arcade*
Intérêt _____ *8*
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ ★★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ *B*

Super simulation, le Dakar comme si vous y étiez !

DAKAR 4X4



Disponible sur :
Amstrad CPC 464, 664, 6128.(Disc)
A paraitre sur :
compatible PC et Thomson.

SIMULATION SPORTIVE

Au volant de votre super 4X4 , vous voilà au départ de la célèbre course. Les moteurs ronflent sous les capots, les adversaires sont prêts.
Enfin c'est le départ !
La poussière vole, le paysage désertique défile, et le compte-tour s'affole...

COKTEL VISION
25, rue Michelet, 92100 Boulogne Billancourt
Tél: (1) 46 04 70 85.

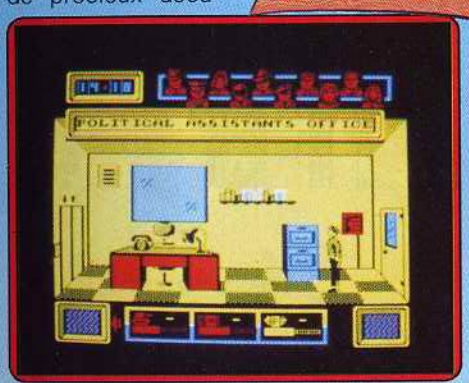
Bon de commande: (+ 10 Fr de frais de port)
Disquette: Amstrad CPC 464, 664, 6128: ☐ 195 Fr. Compatible PC: ☐ 250 Fr.
Je désire recevoir un catalogue COKTEL VISION: ☐ 2 timbres à 2,20 Fr.

TUBES

HIJACK

Antiterrorisme

Le conseiller militaire vous regarde d'un sale œil, l'officier des finances vient de refuser votre nouvelle stratégie et le dernier numéro du *Washington Post* fait état de votre manque de diplomatie... Il est temps de vous réveiller. Cette demande de rançon pourrait bien vous coûter votre place ! Dans les nombreux bureaux de cette agence antiterroristes, vous découvrez bientôt des documents très intéressants. Mais, pour venir à bout de cette mission, impossible d'agir en solitaire... Les différents conseillers sont sous vos ordres et vous devez, dès que vous les rencontrez, leur dicter vos propositions. Demandes de crédit, envois de compte-rendus à la presse, mise en surveillance de tel ou tel agent, vous allez évoluer dans le monde ambigu du contre-espionnage. Pour venir à bout de cette aventure, il faut avant toute chose parcourir tous les bureaux de l'agence. Si les ascenseurs sont lents, les tiroirs de vos collègues renferment de précieux documents. Parmi les dix personnages de ce jeu, certains vont en effet lutter loyalement à vos côtés. Mais que dire de ceux qui vous discréditent aux yeux du patron... si ce n'est qu'il sera peut-être possible un jour d'obtenir leur démission ! Servie par un graphisme de qualité, l'enquête est longue et pleine d'imprévus. Le temps imparti est limité. Seul le bien fondé de votre stratégie l'analyse rigoureuse des ordres que vous donnez à chaque personnage pourront vous sortir de cette cruelle situation. (Disquette Electric Dreams pour *Amstrad*). O. H.

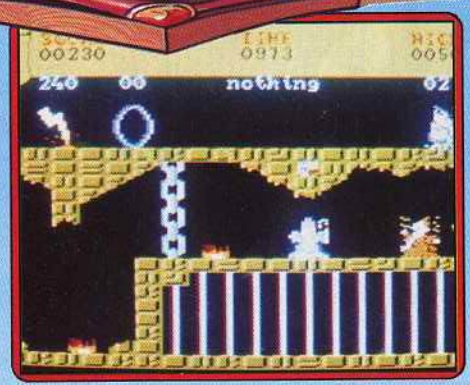


Type	***stratégie/espionnage***
Intérêt	***14***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	***B***

THE APPRENTICE

Mystères et magie

Les apprentis sorciers ont la vie dure... Votre savoir est encore bien restreint. Juste quelques boules de feu qui viendront à bout de vos premiers adversaires ! Pour le reste, seule la précision de votre déplacement peut vous sauver la vie. Pour trouver l'issue secrète de cet étrange monde souterrain, il faut découvrir des bagues magiques. Et puisqu'il est ici question de magie, inutile d'espérer découvrir ces dernières au détour d'une galerie... Ce sont en fait les doyens de la sorcellerie qui détiennent la clef du mystère. Saurez-vous les convaincre ? Ce logiciel d'aventure/action met en place un graphisme séduisant. Les multiples tableaux apparaissent par sauts d'écrans, ce qui ne facilite guère la mission. Flèches empoisonnées, oiseaux diaboliques et monstres de toutes sortes, il faut slalomer dans les airs, tirer sur l'ennemi et collecter chaque indice rencontré. La stratégie fait son apparition lorsqu'il s'agit d'utiliser les objets découverts. Vous ne pouvez en effet porter qu'un seul élément à la fois et devrez donc accomplir de nombreux allers-retours avant de parvenir au terme de cette mission. Un logiciel de bonne facture qui table sur un scénario et une mise en scène désormais classiques. Le résultat est convaincant. (K7 Mastertronic pour *Amstrad*). O. H.



Type	***aventure/labyrinthe***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★
Prix	***A***

MASTER DAMES

Devenir la reine

De prime abord, l'adversaire se fait faussement rassurant, et ne laisse pas soupçonner, derrière la sobriété d'un graphisme en deux dimensions, toute la ruse machiavélique dont il est capable. Il faut pourtant bien vite se rendre à l'évidence : fin stratège, il n'hésite pas à sacrifier quelques positions pour vous tendre des pièges, et réussit parfois à mener des percées dévastatrices dans vos rangs. Des neuf niveaux de difficulté proposés par le programme, seuls les trois premiers sont exploitables dans des conditions normales de jeu. Au-delà, le temps de réflexion de l'ordinateur devient rédhibitoire et vous laisse tout le loisir de méditer sur le sens de la vie.

La force des premiers niveaux ainsi que la possibilité de sauver et de charger des parties tendent heureusement à compenser ce qui peut apparaître comme un inconvénient majeur pour les joueurs pressés.

L'éventail d'options proposées par les menus apporte au jeu une souplesse appréciable. Il est ainsi possible de visualiser tous les coups joués lors de la partie, de remonter à des étapes antérieures du jeu, de positionner soi-même les pions sur le damier, de demander la liste des coups légaux... Vous pouvez aussi jouer contre un adversaire en chair et en os, l'ordinateur se cantonnant alors dans un rôle d'arbitre très impartial.

Signalons pour finir, et c'est un détail qui a son importance à nos yeux, que le jeu dis-



INFOMANIE

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

Métro LOUVRE à 15 mètres

Unités Centrales
Imprimantes
Ecrans
Manettes
Lecteurs
Interfaces

Livres et presse informatique a consulter

Plusieurs centaines de logiciels

Possibilité de crédit

Livraison gratuite en région Parisienne pour tout achat supérieur à 5000 F.

AMSTRAD CPC

CPC 464 COULEUR	2 990
CPC 464 Mc	1 990
CPC 6128 COULEUR	3 990
CPC 6128 Mc	2 990
PCW 8256	4 490
PCW 8512	5 490
ADAPT PERITEL MP-2F	450
CRAYON OPTIQUE	290
CRAYON OPTIQUE DKT	190
EXT. 256 K RAM DKT	790
EXT. 64 K RAM DKT	450
IMPRIMANTE DPM 2000	1 690
LECTEUR DD1	1 990
LECTEUR FD-2 PCW 8256	1 790
LECTEUR FD1	1 590
SILICON DISK	690
SOURIS MSX	690
SYNTH VOCAL SSA-1	390

UTILITAIRES

AMSWORD	269	299
ANGLAIS ASSIMIL	539	579
CAO	299	379
CALCOMAT	0	429
D BASE 2	0	789
DAMS	269	299
DATAMAT	0	399
DR DRAW	0	559
GRAPHIC CITY	159	189
LORIGRAPH	0	290
MULTIPLAN	0	590
MUSIC SYSTEM	149	209
SUPER PAINT	0	379
TASCOPY	0	239
TASPRINT	0	239
TASWORD	269	449
TEXTOMAT	0	349

JEUX

1942	99	139
3d GRAND PRIX	105	155
ACE	105	149
ALIEN HIGHWAY	109	145
ALIENS	95	125
AMERICA'S CUP	119	169
ANTIRIAD	89	129
ASPHALT	119	169
ASTERIX	159	199
BACTRON	129	169
BIG BAND	0	269
BILLY LA BANLIEUE	139	179
BLUE WAR	0	219
BOB WINNER	0	169
BOBBY BEARING	0	159
BOMB JACK 2	99	139
BREAKTHRU	109	159
CAULDRON 2	99	149
COLOSSUS CHESS	99	155
CRAFTON ET XUNK	129	199
CRYSTAL CASTLES	99	145
DANDY	89	129
DESSERT FOW	105	149
DONKEY KONG	99	0
DRAGON'S LAIR	79	139
DRUID	99	0
EDEN BLUES	139	199
ELITE	179	239
EXPLORER	109	139
FAIRLIGHT	125	175
FER ET FLAMME	0	249
FIVE STAR	105	149
FUTURE KNIGHT	99	145
GALVAN	105	149
GAUNTLET	105	159
GHOST'N'GOBLINS	89	135
GOLD HITS	119	165
GRAND PRIX 500cc	139	169
GREAT ESCAPE	105	139
HMS COBRA	249	299
HACKER 2	99	139
HARD BALL	105	149
HARRY ET HARRY	0	169
HEARTLAND	105	139
HIT PACK	109	149
IKARY WARRIORS	99	149
IMPOSSIBLE MISSION	99	179
INFILTRATOR	109	169
JACK THE NIPPER	85	159
JAIL BREAK	85	145
KID KIT	0	299
KNIGHT GAMES	99	149
KNIGHT RAIDERS	99	0
KONAMI'S COIN UP HIT	109	159
KUNG FU MASTER	119	149
LAUREATS	159	0
LEADER BOARD	99	149
MACADAM BUMPER	149	199
NPW GAMES 5	109	0
PACK FIL	149	179
PACTE	0	209
PAPERBOY	99	149
PASSAGERS DU VENT	0	289
REVOLUTION	109	159
SAMANTHA FOX	109	149
SAPIENS	139	179
SCOOBY DOO	99	149
SCRABBLE	199	229
SHOGUN	105	159
SILENT SERVICE	99	149
SKYFOX	95	149
SOLD A MILLION 2	115	149
SOLD A MILLION 3	99	155
SORCERY PLUS	95	149
SPACE HARRIER	109	159
SPINDIZZY	89	145
SPITFIRE 40	89	139
SRAM	0	163
SRAM 2	0	209
STARGLIDER	149	179
STRIKE FORCE HARRIER	99	149
TT RACER	109	159
TARZAN	109	0
TAU CETI	99	155
TEMPEST	99	149
TEMPLIERS	0	199
THANATOS	105	149
TOBROUCK	109	165
TOMAHAWKS	99	149
TOP GUN	105	149
TOP SECRET	0	219
TRAILBLAZER	99	149
TRIVIAL PURSUIT	179	219
UCHI MATA JUDO	89	0
WAY OF THE TIGER	99	139
WINTER GAMES	99	139
XARQ	99	139
XENO	99	129
XEVIOUS	109	159
YE AR KUNG FU 2	99	129
ZOMBIE	0	165

AMSTRAD PC

PC 1512 DD COULEUR	9 690
PC 1512 DD MONOCHROME	7 390
PC 1512 SD COULEUR	7 990
PC 1512 SD MONOCH.	5 790
IMPRIMANTE DPM 3000	2 290
TANDON BUSINESS CARD 20M	6 490

UTILITAIRES

CALCOMAT	890
COMPTA MEMSOFT	1 690
D BASE 2 Pc	990
DATAMAT	890
EVOLUTION SUNSET	990
FRAMEWORK PREMIER	990
FACTURATION STOCK MEMSOFT	1 690
GEM DRAW	969
GEM FONT EDITOR	979
GEM JT BASE	569
GEM WRITE	970
GEM'S PROGRAMMERS TOOLKIT	1 790
MULTIPLAN JUNIOR	679
PAYE MEMSOFT	1 590
REFLEX WORKSHOP	789
REFLEX L'ANALYSTE	970
SIDE KICK	330
SUPERCALC 3	750
TEXTOMAT	439
TURBO DATA BASE	679
TURBO EDITEUR TOOLBOX	689
TURBO GRAPHIX	679
TURBO PASCAL 87	1 090
TURBO TUTOR	339
VP PLANNER	1 090
WORD JUNIOR	1 090
YES YOU CAN	1 099

JEUX

BLACK CAULDRON	329
BOP'N'WRESTLE	235
CHESS PSION	599
CONFLIT IN VIETNAM	329
DAMBUSTER	289
DECISION IN THE DESERT	219
F 15 STRIKE EAGLE	219
FLIGHT SIMULATOR 2	879
GATO	259
INFILTRATOR	265
JET	429
KING QUEST	519
MEAN 18 GOLF	209
PITSTOP 2	269
SILENT SERVICE	259
SUMMER GAMES 2	249
WORLD GAMES	329

COMMODORE

BIGGLES	79	129
GOONIES	79	125
TOMAHAWCK		149
ALLEYKAT	75	129
DESERT FOX	89	139
HIT PACK	99	149
DANDY	99	149
CHESS MASTER		150
FLIGHT SIMULATOR 2		449
HOWARD THE DUCK	89	129
DRAGON'S LAIR	99	129
GOLF CONSTR. SET	99	149
BOULDERDASH 3	89	139
ASTERIX	89	139
BOBBY BEARING		139
DEACTIVATORS	89	139
ELITE	129	179
EXPLODING FIST 2	89	139
DAN DARE	75	
GAUNTLET	99	149
ACROJET	95	145
GAME MAKER		159
BOMB JACK		129
FIVE STAR	95	
AMERICA'S CUP	99	
COMMANDO	89	
BASKET BALL	79	139
HIGHWAY ENCOUNTER	89	139
MOVIE MONSTER	89	139
MISSION ELEVATOR	79	129
SPINDIZZY	95	129
TASS TIMES		119
ULTIMA 4		159
KONAMI COIN-UP HITS	99	149
NEXUS	85	119
PAPER BOY	95	139
YE AR KUNG FU 2	85	129
SHANGHAI	85	129
PITSTOP 2		139
GEOS		460
GEOS DEX		230
GEOS DESK No.1		230
PRINT MASTER		390

AMIGA

UTILITAIRES

AEGIS ANIMATOR	1 090
AEGIS DRAW	1 190
DB MAN	990
DE LUXE PAINT	790
DE LUXE PAINT 2	990
DE LUXE PRINT	790
K SEKA	690
MCC PASCAL	750
MUSIC STUDIO	249
SUPERBASE PERSONAL	990
VIP	1 690

JEUX

ADVENTURE CONSTR. SET	339
ARCHON 2	349
ARENA	269
ARTIC FOX	299
BARD'S TALE	399
BASKET BALL	169
BORROWED TIME	229
BRATTACAS	329
CHESSMASTER 2000	329
DEEP SPACE	299
FLIGHT SIMULATOR 2	490
HACKER	190
HACKER 2	269
LEADER BOARD	279
LITTLE COMPUTER PEOPLE	279
MEAN 18	339
MINDSHADOW	199
ROGUE	319
SEVEN CITIES OF GOLD	290
SHANGAI	190
SKYFOX	290
TASS TIME IN TONETOWN	360
TEMPLE OF APSHAI	290
VIDEO VEGAS	290
WORLD GAMES	319

pose d'un mode d'emploi intégré en français. (Cassette Gasoline Software pour *M.S.X.*). J.-P. D.

Type	***jeu de réflexion***
Intérêt	***15/20***
Graphisme	★★★★
Animation	–
Convivialité	★★★★★
Difficulté	★★★★★
Prix	

GAUNTLET

En quête de joyaux

L'idée est simple : des chevaliers de diverses castes vont partir à l'assaut d'un pays étrange. Leur but, la fortune, leur arme, l'épée ou la masse d'arme. Le pays de Gauntlet est vaste. Le but de votre mission est, bien entendu, de collecter le plus possible de coffres de pierres précieuses et monnaies trébuchantes. Vous partez donc à l'aventure, longeant le mur de ce premier couloir. Chaque niveau de difficulté représente en fait un labyrinthe de salles et passages étroits. Prenez garde dès lors aux ossements ou dômes qui jonchent les galeries. Ce sont en effet des repaires ennemis. Des premiers sortiront bientôt une armée de fantômes, les autres donneront vie aux sinistres magiciens du mal ou à quelques monstres affamés. Le combat est, en revanche, relativement simple. Mais si un simple tir suffit à détruire ce goulu ventru, le nombre de vos assaillants va bientôt croître de façon démesurée... Il faut alors écraser le nid de l'adversaire avant de succomber sous les coups et sortilèges. L'animation de *Gauntlet* est excellente. La simplicité du scénario n'enlève rien à l'action. Il reste très difficile, dans les niveaux de jeu supérieurs, d'atteindre les coffres, de détruire les ennemis et de récupérer quelques points de vie sous la forme de gourdes de potion ou de délicieux poulets rôtis ! Et pour une partie encore plus palpitante, n'hésitez pas à lancer deux participants dans la même aventure... L'entraide est ici une arme très efficace ! Un logiciel captivant. (Disquette US Gold pour *Amstrad*). O. H.



Type	***action/labyrinthe***
Intérêt	***15***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	***B***



DANCING-GIRL

Animation graphique

La présentation de ce logiciel donne un bon aperçu de ses possibilités : sur la scène, une jeune fille danse avec souplesse. Cette animation n'est autre que l'œuvre de *Dancing-girl*, un programme d'animation graphique d'une simplicité avantageuse. Première manœuvre, la mise en place des divers éléments du décor ou des personnages principaux. Il s'agit alors d'un dessin sur grille où quatre couleurs vont vous permettre de donner un semblant de relief à l'ensemble. Deuxième étape, l'animation. C'est sur la fiche d'exposition que sont répertoriées les diverses étapes de votre



spectacle. Le tout sera ensuite visionné ou sauvegardé sur cassette. Les qualités essentielles de ce programme sont sa simplicité et ses capacités graphiques correctes au vu de la machine. La création va cependant dépendre pour beaucoup de votre imagination ainsi que du temps passé sur l'ordinateur. *Dancing-girl* ne peut pas être considéré comme un produit de haute qualité. Il a tout de même le mérite de proposer une notice claire et pédagogique, de permettre, enfin, son utilisation au sein d'une programmation Basic. (Cassette Minipuce pour *Amstrad*.)

Type	***création et animation graphique***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	–
Prix	***B***

QBALL

Billard 3D

Ce logiciel de billard original se déroule dans un environnement spatial 3D rotatif. Au début, vous pouvez choisir la position ini-

INFOMANIE

ATARI ST

520 STF 3 790	IMPRIMANTE STAR NL10	LECTEUR DISK 500 K 1 990	DISQUE DUR 20 M	MONITEUR MONOCHROME
1040 STF AVEC	avec CABLE et CARTOUCHE 3 490	LECTEUR DISK 1 Mo 2 690	SH 204 ..... 5 900	SM 125 ..... 1 990
PACK BUREAUTIQUE 9 900	IMPRIMANTE ATARI	LECT. CUMANA 1 Mo 1 950	EXTENSION MEM. 512K 1 100	MONIT. COUL. SM 1424 .... 2 490
IMPRIM. STAR SG 160 ..... 2 490	SM 804 ..... 2 490	LECT. CUMANA DOUBLE 3 690	HEAD CLEANING KIT 269	MONIT. COUL. SM 1224 .... 3 890

520 STF + Moniteur SM 1424 + STAR NL 10 + 3 LOGICIELS 8 770

UTILITAIRES

ANIMATIC	289	DB MASTER ONE	490	GST C	590	K SWITCH	299	PLUS PAINT	379
ANIMATOR	289	DFT	369	HABA DEX	599	LASERBASE	849	PRINT MASTER	349
ART DIRECTOR	490	DATAMAT	419	HABA MERGE	399	LATTICE C	990	PRO FORTRAN	1 290
ART GALLERY 2	279	DEGAS	375	HABA VIEW	699	M COPY	389	QUICK MIND	299
BBS	389	DEGAS ELITE	690	HABAWRITER 2	699	M DISK	149	REAL TIME CLOCK	399
BCPL	989	DESA	249	HIPPO C	399	MC BASE	1 690	ST TOOLKIT	299
BACK PACK	470	DEVPACK	499	HIPPO CONCEPT	699	MCC MACRO		SOFTSPOOL	149
BACK UP	229	DISK HELP	299	HIPPO DISK UTILITY	199	ASSEMBLEUR	485	STUDIO 24	
CAD 3d	469	EZ TRACK	822	HIPPO PIXEL	319	MCC MAKE	479	PRO (TWENTY FOUR)	2 190
CORL	249	EASY DRAW	850	HIPPO RAM DISK	199	MCC PASCAL	785	TEXT DESIGN	389
CZ ANDROID	829	EMULCOM	850	HIPPO SOUND		MC EMULATOR	1 590	TEXTOMAT	399
CALCOMAT	429	EXPERT	1 590	DIGITIZER	1 590	MEGAMAX C	1 690	TRIMBASE	749
CAMBRIDGE LISP	1 390	FAST BASIC	885	K GRAPPH	349	MENU +	199	TWIN PACK	235
COMPILATEUR		FILM DIRECTOR	590	K MINSTREL	289	MI TERM	305	UCSD PASCAL	799
BASIC GFA	530	FIRST WORD PLUS	569	K RAM	359	MODULA 2	1 390	UTILITIES	399
COMPTA MEMSOFT	1 790	FLEET STREET		K RESSOURCE	349	MUSIC STUDIO	229	VIP	1 690
DB MAN		EDITOR	1 140	K SEKA	419	PAINTWORKS	299		
(D BASE 3)	1 190	GFA BASIC	459	K SPREAD	299	PLATINE	1 790		

JEUX

ALTAIR	290	ELECTRONIC POOL	229	LEADERBOARD		ROGUE	289	SPACE PILOT	269
8 BALL	399	F 15 STRIKE EAGLE	249	TOURNAMENT	149	ST KARATE	249	THAI BOXING	269
ALTERNATE REALITY	339	FLIGHT SIMULATOR 2	490	LITTLE COMPUTER		ST PROTECTOR	249	TASS TIME IN	
ARENA	289	FLIP SIDE	149	PEOPLE	289	SHANGAI	239	TONETOWN	239
BASKET BALL	179	GATO	319	MACADAM BUMPER	289	SILENT SERVICE	279	TEMPLE OF APSHAI	299
BLACK CAULDRON	399	GRAND PRIX 500cc	239	MAJOR MOTION	199	SKYFOX	349	TIME BANDITS	269
BORROWED TIME	239	HACKER	219	MERCENARY	229	SPACE QUEST	329	TRANSILVANIA	129
BRATTACAS	319	HACKER 2	239	MINDSHADOW	229	SPACE STATION	259	TRIFIDE	229
CARDS	229	HARRIER STRIKE		MUDPIES	149	STAR FLEET 1	429	TRINITY	329
CHAMPIONSHIP		MISSION	389	PASSEGERS DU VENT	289	STARGLIDER	249	TURBO GT	199
WRESTLING	329	HELLCAT ACE	199	PAWN	209	STRIP POCKER	199	ULTIMA 2	289
CHESS PSION	289	JEWELS OF DARKNESS	229	PHANTASIE	299	SUNDOG	329	ULTIMA 3	449
CRAFTON AND XUNK	289	KARATE KID 2	229	PINBALL FACTORY	229	SUPER CYCLE	299	WANDERER	249
CRUSADE IN EUROPE	279	KING QUEST	319	PLANET FALL	249	SUPER HUEY	229	WAR ZONE	249
DEEP SPACE	329	KING QUEST 2	419	Q BALL	289	SUPER TENNIS	289	WINTER GAMES	319
DONALD DUCK	329	KING QUEST 3	419	QUASAR	249	SWORD OF		WITNESS	299
EDEN BLUES	289	LEADER BOARD	269	RED ALERT	229	KADASH	379	WORLD GAMES	269

THOMSON

CASSETTES

	5	6	7	8	9	9+	
3 AS	x	x	x	x			229
5ème AXE	x	x	x	x			183
AFFAIRE SIDNEY	x	x	x	x	x	x	182
AFFAIRE VERA CRUZ	x	x	x	x	x	x	184
ANDROIDES	x	x	x	x	x	x	184
ASTERIX					x	x	259
ASTERIX			x	x			259
ASTERIX	x	x					259
BACTRON		x		x			142
BARRY Mc GUIGAN	x	x	x	x			142
BEACH HEAD	x	x	x	x	x	x	198
BILLARD	x		x				109
COLISEUM	x		x				142
CUBE INFORMATIQUE	x	x	x	x	x		328
DIEUX DU STADE	x	x	x	x	x		184
DIEUX DU STADE 2			x	x		x	184
DIEUX DU STADE 2	x	x					184
DOSSIER BOERHAAVE	x	x					162
DOSSIER BOERHAAVE			x	x	x		162
EMPIRE	x		x				171
FBI	x		x				183

	5	6	7	8	9	9+	
FELONIES	x	x					199
FLIPPER	x		x				151
GESTE D'ARTILLAC			x		x		287
GESTE D'ARTILLAC	x						287
GRAND PRIX 500cc		x		x			182
GREEN BERET	x	x	x	x	x	x	171
HACKER	x	x	x	x			164
HERITAGE 2	x	x	x	x	x	x	165
HIT PACK	x	x	x	x	x	x	253
INVASION	x		x				141
KARATE	x	x	x	x	x	x	219
KIDKIT	x	x					344
KIDKIT			x	x	x	x	344
LAS VEGAS			x		x		287
LAS VEGAS	x	x					287
LORANN	x		x				171
MGT		x		x			141
MANDRAGORE			x				219
MANDRAGORE	x						219
MEURTRE A GRANDE VIT	x		x				181
MEURTRE SUR L'ATLANT	x						239

	5	6	7	8	9	9+	
MEUTRE SUR L'ATLANT			x				329
MINE AUX DIAMANTS	x	x	x	x	x	x	161
MONOPOLY	x	x	x	x	x		181
OMEGA PLANETE							
INVISIBLE			x		x		287
PACK FIL	x	x	x	x	x		259
PASSEGERS DU VENT		x	x				343
PULSAR 2	x	x	x				151
RUNWAY 2	x	x	x	x	x	x	160
SAPHIR	x	x	x	x	x	x	161
SAPIENS	x	x	x	x			145
SORCERY	x	x	x	x	x	x	151
SORTILEGES	x	x					219
SORTILEGES			x	x	x	x	219
SPINDIZZY		x	x	x			169
TNT	x	x	x	x	x	x	161
TEMPLE DE							
QUAUTHLI	x	x	x				183
VAMPIRE	x	x	x	x	x		209
VOL SOLO	x	x	x	x	x	x	198
WAY OF THE TIGER	x	x					199

DISKETTES

	5	6	7	8	9	9+	
5ème AXE				x	x	x	259
BACTRON		x		x	x	x	259
COLISEUM					x		257
DIEUX DE LA GLISSE				x		x	218
GREEN BERET				x	x	x	179
KARATE				x	x	x	266
LAS VEGAS					x		267

	5	6	7	8	9	9+	
LEGENDE				x	x	x	211
MGT		x		x	x	x	229
MINE AUX DIAMANTS				x	x	x	264
N10 + BEACH HEAD				x	x	x	239
RUNWAY 2				x	x	x	259
SAPHIR				x	x	x	264
SAPIENS				x	x		235

	5	6	7	8	9	9+	
SORCERY				x	x	x	208
SORTILEGES				x	x	x	266
STONE ZONE	x	x	x	x	x		199
TNT				x	x	x	218
TEMPLE DE QUAUTHLY					x		235
VOL SOLO +							
TEMPLIERS					x	x	x	239

BON DE COMMANDE PAR TÉLÉPHONE OU COURRIER : ENVOI SOUS 24 H

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Téléphone .....

Machine ..... Type .....

REGLEMENT : ☐ Chèque ☐ C.C.P. ☐ Contre remboursement (+ 40 F pour frais)

CATALOGUE GRATUIT SUR DEMANDE

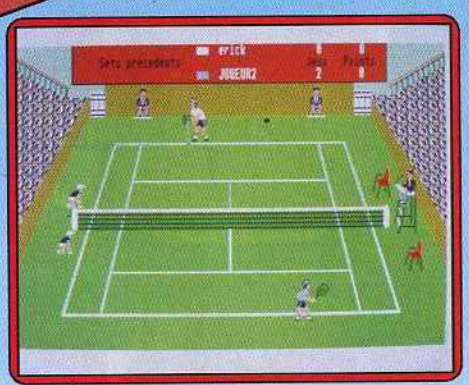
A renvoyer à INFOMANIE, 3 rue Perrault, 75001 PARIS. Tél. (1) 40 20 01 20

Designation	Quantité	Prix
Frais de port		20 F
TOTAL T.T.C.		.....



tiale de la boule blanche pour mieux frapper le reste des boules rouges. Vous disposez de soixante secondes pour tirer. Si au terme de ce délai, vous n'avez pas effectué votre tir, le programme le fera alors à votre place. Tout d'abord, positionnez dans les plans horizontal et vertical le cube transparent qui tient lieu d'aire de jeu pour aboutir à une position où les boules concernées sont bien visibles. Maintenant à l'aide du pavé numérique, vous agissez sur la direction visée. Autant vous dire tout de suite que cela demande une certaine habitude avant de contrôler pleinement ce positionnement dans l'espace. Il vous reste maintenant à déterminer l'endroit où frapper la boule blanche. C'est en effet cela qui conditionne l'effet donné à votre boule. Choisissez la puissance de votre tir. Avec un peu de chance, vous réussirez à faire rentrer une boule rouge dans l'une des blouses. Vous aurez alors le droit d'essayer d'empocher la jaune. Si vous y parvenez, elle est remise dans le cube et le jeu se poursuit. Deux autres possibilités vous sont offertes : contrôle de l'effet de friction des boules qu'il vaut mieux ne pas régler trop bas de crainte de voir vos boules ricocher quasi indéfiniment et mode « planer » plus classique en deux dimensions, où vous pouvez retrouver effet de brossé ou de rétro. Un jeu difficile aux rebonds bien calculés mais qui pèche par un graphisme peu attrayant. (Disq. English Software, pour *Atari ST*.) J.H.

Type	***simulation de billard 3D***
Intérêt	***10***
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★
Prix	***B***



SUPER TENNIS

Balle de match

Le tennis, au même titre que *Space Invaders*, fait partie des classiques de jeu sur micro, aussi son adaptation sur *ST* n'en était que plus attendue. La disquette-support dispose de plusieurs versions adaptées à la configuration de la machine (couleurs ou monochrome). Une fois choisi votre mode de gestion du logiciel (le joystick, la souris ou le clavier), vous accédez à un menu vous présentant les multiples options du programme : il sera possible de jouer à deux, seul, ou de se suffire du mode « exhibition » où l'ordinateur jouera contre lui-même (très utile pour observer ses bottes secrètes).

Si vous jouez contre la machine, vous constaterez qu'elle gère intelligemment son joueur et que, pour vaincre, vous devrez faire preuve de concentration. Malheureusement, rien ne saurait être parfait sur notre terre, à plus forte raison sur les courts de tennis. En effet, le programme jouit d'une relative pauvreté de couleurs : pourquoi avoir choisi la moyenne résolution qui ne permet que quatre couleurs à l'écran ? D'autre part, le mariage de certaines teintes est désagréable : ainsi la bordure blanche de l'écran et le vert du court ne sont pas du plus bel effet. La version monochrome n'a bien entendu pas ces problèmes. Elle est, sans l'ombre d'un doute, réussie graphiquement grâce à la finesse de sa résolution (640 × 400). L'animation des tennismen lors de leurs services aurait gagné à être plus lisse (on dénote trois temps). En dernier lieu, on peut regretter que le programme ne tienne pas davantage compte des possibilités sonores du *ST* (rareté des applaudissements). (Disquette FIL pour *Atari ST*.) E.C.

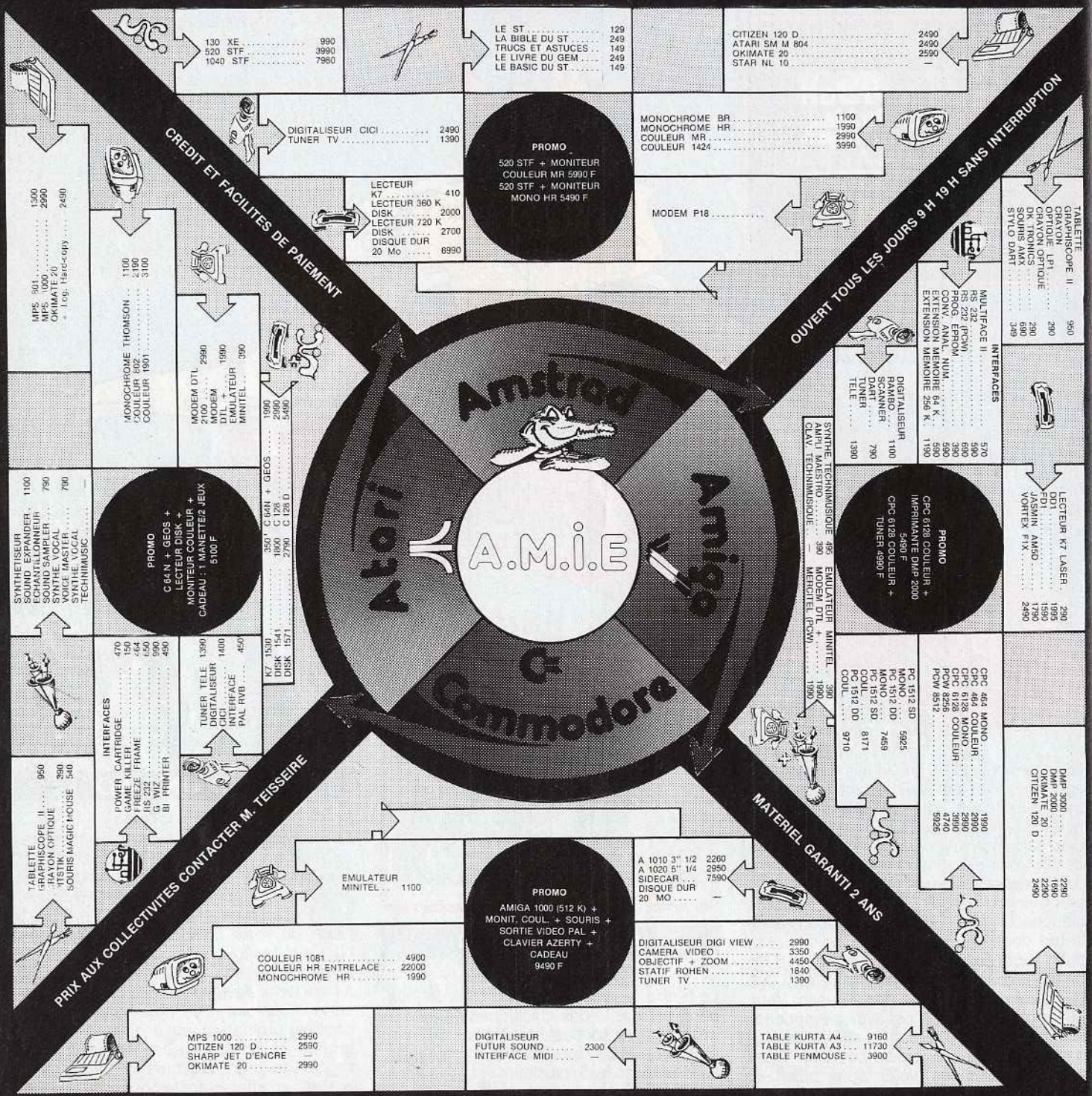
Type	***simulateur sportif***
Intérêt	***14***
Graphisme	★★★
Animation	★★
Bruitage	★★
Prix	***C***

TWO ON TWO

Harlem Globe

Le basket professionnel semble nécessiter de plus en plus de joueurs aux gabarits exceptionnels. Si la nature ne vous a pas pourvu des attributs de Goliath, *Two on Two* est là pour réparer l'injustice. En effet, à l'aide de votre joystick, vous pénétrerez l'univers impitoyable du basket US. *Two on Two*, comme son nom l'indique, met face à face deux équipes, de deux joueurs chacune. Vous aurez la possibilité de jouer contre l'ordinateur ou à deux. Là est la grande innovation de ce programme par rapport aux précédentes simulations de basket : en effet, outre la possibilité de jouer contre votre partenaire, vous pourrez jouer à deux simultanément contre l'ordinateur, ce dernier contrôlant les deux joueurs adverses. Si vous jouez seul, la machine gérera vos deux adversaires et votre coéquipier ; vous pourrez, d'autre part, décider du type de match à disputer (exhibition ou comptant pour le championnat), ainsi que de vos caractéristiques d'adresse au dribble ou de rapidité. Une fois introduits ces différents paramètres (vous choisirez même votre race), le match peut enfin s'engager. Le terrain se présente en demi-plans apparaissant alternativement au gré ▸

LA BOUTIQUE A.M.I.E.



ACCESSOIRES

CAPOT CPC 464	100
CAPOT CPC 6128	100
COMBOX C 64 + 1541	390
COMBOX C 128 + 1541 (2)	490
HOUSSE U.C. CPC	70
HOUSSE MONIT. COUL. CPC	80
HOUSSE MONIT. MONO CPC	80
HOUSSE PCW (PAR 3)	220
HOUSSE DMP	70
BTE RANGEMENT 50D. 3"1/2	139
BTE RANGEMENT 100D. 5"1/4	139
BTE RANGEMENT 10D. 5"1/4	25

CONSOMMABLE

PAPIER LIST. 2500 f.	200
K7 VIERGES/10.	60
DISQ. 5"1/4/10.	70
DISQ. 3"1/2 SF DD/10.	150
DISQ. 3"1/2 DF DD/10.	350
DISQ. 3" DF SD/10.	350
DISQ. 3" DF DD/10.	500

MANETTES

QUICKSHOT I	60
QUICKSHOT II	70
TURBO	140
KONIX	130
PRO 5000	170
MAGNUM	140

CORDONS

CORDON PARALLELE	250
CENTRONICS USER PORT	150
C 64 PERITEL	100
C 128 40/80 CLS	250
C 64 MONO + SON	80

SERVICE APRES-VENTE

FINI LES INTERMEDIAIRES
A.M.I.E. DEPANNE VOS MICRO

Prix fixes : Forfait ou sur devis
Délais réduits : 8 jours
Qualité assurée : Chaque réparation est garantie 1 mois

A.M.I.E.
11, bd Voltaire
M° République
(1) 43.57.48.20

BON DE COMMANDE EXPRESS à renvoyer à : A.M.I.E.

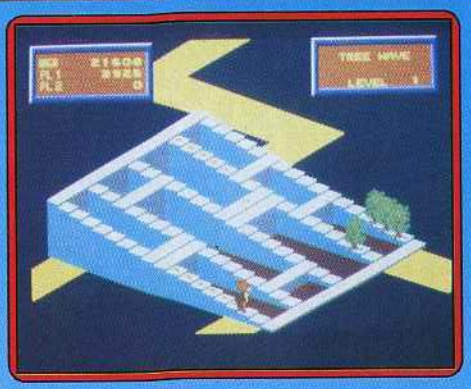
NOM _____
ADRESSE _____
TÉL _____

RÉFÉRENCES	PRIX

CATALOGUE SOFT : ☐
Participation aux frais d'envoi ... + 20 F
Règlement : je joins ... F ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat lettre

TUBES







des évolutions des joueurs. Ces derniers jouissent d'une animation fine non dépourvue d'humour.
Le jeu se déroule dans une atmosphère réaliste où les rebonds du ballon et les applaudissements du public sont agrémentés de bruitages prenants. Ce programme dispose d'une qualité rare, il est excitant : il permet de s'émerveiller de « l'intelligence de jeu de la machine » tout en planifiant une stratégie avec votre partenaire. Seul reproche, son excès de réalisme quant à la durée des matchs. (Disquette Activision pour *Atari ST*). E. C.

Type _____ ***sport/basketball***
Intérêt _____ ***16***
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ **–**
Prix _____ ***C***

CRYSTAL CASTLES

Les châteaux de cristal

Bentley l'ours n'en est plus à sa première aventure... mais jamais, il n'a rencontré de créatures aussi étranges et malfaisantes que celles qui hantent les châteaux de cristal. Reprise fidèle d'un jeu de café à succès, *Crystal Castles* est maintenant présent dans les chaumières. A l'aide du joystick ou de la souris, vous acheminerez Bentley dans des châteaux dont l'architecture se complexifiera à chaque changement de niveau. Pour se faire, il devra donc ramasser les appétissantes pastilles qui parsèment le sol et au gré de leurs apparitions, des pots de miel-bonus. Tout irait pour le mieux si de maléfiques créatures ne cherchaient elles aussi à avoir les pastilles et à tuer notre ours. En l'occurence, il s'agit d'arbres grimaçants, de sphères ricanantes, de squelettes cliquetants et autres joyeusetés... De manière impromptue un essaim d'abeilles fera de temps en temps son apparition, les plantigrades n'étant pas invulnérables au dard d'insectes, il faudra changer de route tout en faisant attention aux planchers mouvants que cachent certaines pièces. On pourrait dire qu'il s'agit là d'un pacman très évolué, mais ce serait oublier l'excellente perspective 3 D, la qualité et la rapidité de l'animation ainsi que la diversité des tableaux qui agrémentent ce jeu. D'autre part, devant la mode actuelle des jeux guerriers, *Crystal Castles* représente une intéressante alternative que certains ne manqueront pas d'apprécier. (Disquette Andromeda pour *Atari ST*). E. C.

Type _____ ***arcade***
Intérêt _____ ***14***
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ **–**
Prix _____ ***C***

TEE-UP

Golf again

Que diriez-vous d'un parcours de golf en dix-huit trous ? Le programme vous propose plusieurs options : commencer à jouer au trou de votre choix, vous entraîner au *driving* ou au *putting*, ou encore définir vous-même votre parcours (nous y reviendrons). Le parcours est vu du dessus, les différents éléments (sable, eau, arbres) étant clairement représentés.
Commencez par choisir votre club parmi les nombreux qui vous sont proposés. Le mode de jeu est tout à fait particulier. Vous allez positionner un curseur derrière la balle. En fonction de leur alignement respectif et de la distance entre le curseur et la balle, vous pourrez définir direction et force de votre tir. C'est le moment décisif pour effectuer votre *swing*. Un index se déplace entre deux positions extrêmes et, cela, d'autant plus vite que vous aurez choisi un tir puissant. Cliquez au moment voulu en sachant que si l'index est en bas, vous provoquerez un mouvement rotatif vers l'arrière tandis qu'au contraire, s'il est en haut, vous augmenterez la rotation et permettrez ainsi à la balle d'aller plus loin. Un nouvel index se met en mouvement correspondant à l'effet latéral donné. Cliquez de nouveau lorsqu'il est au milieu si vous voulez effectuer un tir en ligne droite. Si votre balle atterrit dans les arbres, il est possible de s'en dégager, moyennant une pénalité. Une fois dans le green, vous disposez cette fois d'une vue agrandie pour améliorer votre précision. Grâce à l'éditeur, vous aurez la possibilité de créer votre propre parcours en positionnant facilement, à l'aide de la souris, les différents éléments.
Un logiciel correct dans ses potentialités mais qui reste cependant loin derrière les ténors que sont *Mean 18* et *Leader Board*. (Disquette Anco pour *Atari ST*). J.H.

Type _____ ***simulation de golf***
Intérêt _____ ***11***
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ **–**
Bruitage _____ ★★
Prix _____ ***C***



INTELLIVISION

100	CONSOLE DE JEU	590 F

LES SPORTS

101	BASE BALL	149 F
102	SOCCER (Foot)	149 F
103	BOWLING	149 F
104	GOLF	149 F
105	TENNIS	149 F
106	HOCKEY	149 F
107	BOXING	149 F
108	BASKET	149 F
109	WORLD CUP SOCCER*	249 F
110	CHAMPION SHIP TENNIS* (* 1 OU 2 JOUEURS)	249 F
111	SKIING	199 F

REFLEXES ET HAZARD

121	ECHECS	149 F
122	DAMES	149 F
123	REVERSI	149 F
124	BACKGAMMON	149 F
125	ROULETTE	149 F
126	POKER & BLACK JACK	149 F
127	HORSE RACING	149 F
128	UTOPIA	149 F

AVENTURE

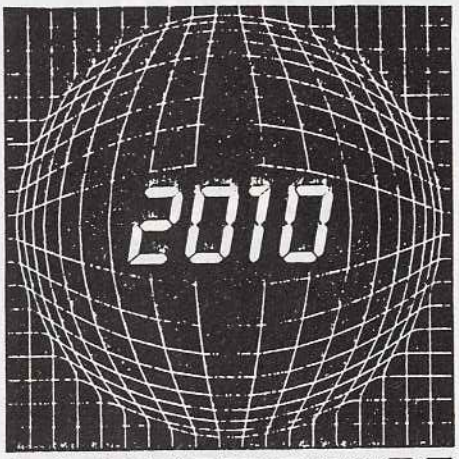
130	TRESOR OF TARMIN	199 F
131	THUNDER CASTLE	249 F
132	MAITRES DE L'UNIVERS	199 F
134	WHITE WATER	199 F
135	DRACULA	199 F
136	MICROSURGEON	199 F
137	ICE TRECK	199 F
138	MAZE A TRON	149 F
139	VENTURE	149 F
141	THIN ICE	249 F
142	OVER FORCE	249 F

REFLEXES ET ADRESSE

150	SHARP SHOT	149 F
151	TRON DISC	149 F
152	CARNIVAL	149 F
153	BURGER TIME	149 F
154	PAC MAN	199 F
155	FROG BOG	149 F
156	DONKEY KONG	149 F
157	DONKEY KONG JR	149 F
158	BEAUTY & THE BEAST	199 F
159	SNAFU	149 F
160	LADYBUG	149 F
161	MOUSE TRAP	149 F
162	STAMPEDE	149 F
163	POPEYE	149 F
164	FROGGER	149 F
165	CENTIPEDE	199 F
166	PINBALL	199 F
167	BUMP N'JUMP	199 F
168	AUTO RACING	199 F
169	MOTO CROSS	199 F
170	Q*BERT	99 F
171	LOCK N'CHASE	149 F

WAR GAMES

180	SPACE ARMADA	99 F
181	SPACE HAWK	149 F
182	STAR STRIKE	149 F
183	ASTROMASH	149 F
184	VECTRON	149 F
185	SPACE BATTLE	149 F
186	MISSION X	199 F
187	DEFENDER	199 F
189	NOVA BLAST	199 F
190	ARMOR BATTLE	149 F
191	SUB HUNTLE	149 F
192	SEA BATTLE	149 F
193	DEMON ATTACK	199 F



ELECTRONICS

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

ATARI VCS 2600

301	ROCK N' ROPE	149 F
302	FRONT LINE	149 F
303	SOLAR FOX	149 F
304	WIZARD OF WAR	149 F
305	GORF	149 F
306	SCHTROUMPFS	149 F
307	CARNIVAL	149 F
309	VENTURE	149 F
310	Q*BERT	149 F
312	FROGGER	149 F
314	CENTIPEDE	149 F
316	DIG DUG	149 F
321	WARLORDS (P)	149 F
324	BLUE PRINT	149 F
325	OBELIX	149 F
326	ASTERIX	149 F
327	OUTLAW	149 F
328	YARS REVENGE	149 F
329	BERZERK	149 F
330	CONBAT	149 F
331	COSMIC ARK	149 F
332	PIGS IN SPACE	149 F
333	KANGAROO	149 F
334	BOING	149 F
335	STARMASTER	149 F
336	CONONBALL	149 F
337	KABOOM (P)	149 F
338	COD DREKER + TABLETTE	199 F
339	AMIDAR	149 F
340	DEFENDER	149 F
341	SPIDERMAN	149 F

(P) = POIGNEES RONDES = PADDLES

CBS COLECOVISION

A	CONSOLE DE JEU	690 F
B	MODULE DE PILOTAGE + TURBO	690 F
C	ROLLER CONTROLLER	399 F
E	POIGNEES D'ORIGINES (2)	290 F
F	TRANSFO.D'ALIMENTATION	190 F
G	RALLONGES POIGNEES (2)	99 F
H	REHAUSSES POIGNEES (2)	60 F

200	SCHTROUMPFS	149 F
201	LADYBUG	149 F
202	CARNIVAL	149 F
203	VENTURE	149 F
206	BLACK JACK & POKER	149 F
208	SPACE PANIC	149 F
209	SPACE FURY	149 F
210	PEPPER II	149 F
211	MOUSE TRAP	149 F
213	Q*BERT	149 F
214	FROGGER	149 F
216	VICTORY (Roller)	149 F
217	ROLLOVERTURE	99 F
218	TRESHOLD	99 F
219	SMURF (3 < 6 ans)	149 F
220	DONKEY KONG JUNIOR	199 F
221	COSMIC ADVENGER	199 F
223	FOOTBALL US (s.c)	199 F
226	OIL'S WELL	199 F
227	DESTRUCTOR (Turbo)	199 F
229	QUEST FOR QUINTANA	199 F
230	JUMPMAN JUNIOR	249 F
232	FRONT LINE (s.c)	249 F
234	MOUTAIN KING	249 F
235	MINER 2049	249 F
236	CABBAGE PATCH KIDS	249 F
238	WAR GAMES	249 F
239	DUKESofHAZARD (Turbo)	249 F
240	TARZAN	249 F
241	2010	249 F
242	JAMES BOND	249 F
243	H.E.R.O	299 F
244	PITFALL II	299 F
245	RIVER RAID	299 F
246	DECATHLON	349 F
247	TIME PILOT	349 F
250	SPY HUNTER	349 F
251	TAPPER	349 F
252	MONTEZUMA'S REVENGE	349 F

NOUVEAUTES

253	GROG'S REVENGE	349 F
255	ILLUSIONS	349 F
254	DAM BUSTER	349 F

(DAM BUSTER:Simulateur de vol)

(s.c) = SUPER CONTROLLERS

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à :

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

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

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

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
CODE POSTAL .....
VILLE .....
TYPE DE CONSOLE .....

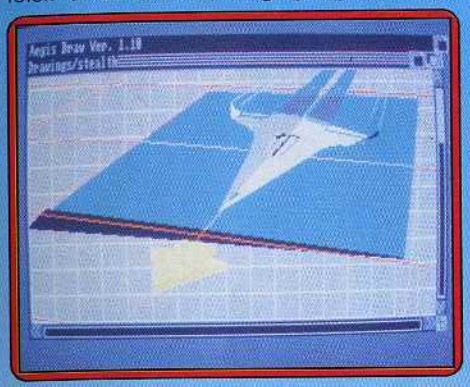
Ci-joint mon règlement par chèque ☐ ou mandat ☐ à l'ordre de 2010 ELECTRONICS.

Crédit CR

AEGIS DRAW

Création graphique

Aegis Draw est un logiciel de dessin industriel assisté par ordinateur. Nous vous le présentons car ses performances professionnelles peuvent être mises au service du loisir et de la création graphique, notamment par son interface avec *Aegis Images*, *Aegis Animator* et la série *Deluxe* aux standards IFF. Dessiner avec *Draw*, c'est équivalant à travailler sur du papier calque millimétré avec seize crayons de couleur, des ciseaux et de la colle. Les dessins que cet outil permet de réaliser relèvent en théorie d'une catégorie bien précise : le plan en deux dimensions ; en fait, il permet de réaliser tous les dessins où la précision du trait est essentielle. *Draw* manipule tous les objets graphiques (cercles, polygones, textes ou objets colorés construits par l'utilisateur) sous la forme de vecteurs. Cela permet de les manipuler et de les reproduire très facilement en contrepartie d'une certaine lenteur. Les menus sont clairs mais très denses, le manuel très complet est indispensable au début. Ce programme peut difficilement se substituer à un programme de « peinture » plus classique, mais il en est réellement complémentaire. (Disquette Aegis Development pour *Amiga*). N. C.



Type	*outil graphique*
Intérêt	*14*
Graphisme	
Potentialité	★★★★★
Bruitage	★
Prix	*F*

CITYSLICKER

Pour les téméraires

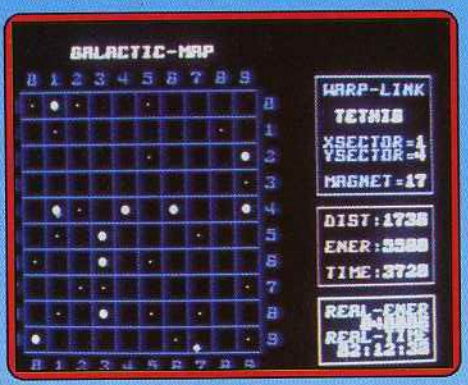
Combien de valeureux guerriers ont déjà désamorcé une bombe par l'intérieur de leur micro ? Inutile d'espérer échapper cette fois-ci à la menace... L'engin est bien caché dans les locaux du Parlement. Le terroriste est connu et se nomme Abru Cadabra. Il erre en fait dans une des salles de l'édifice, protégé par de nombreuses créatures maléfiques... Echelles, plates-formes, élévateurs ou gouffres béants, vous revoici plongé dans l'action classique de ces multiples tableaux. Une seule particularité : l'aventure est difficile, très difficile. Et pour cause, il ne semble exister qu'un seul chemin, qu'une seule stratégie qui mène au succès ! Pour retrouver et assembler les éléments qui constitueront, plus tard, votre B.D.U. (un robot spécialisé dans le désamorçage des bombes), vous allez sauter sur la première balustrade, éviter de justesse cet étrange oiseau pour refaire le plein d'énergie avant qu'il ne soit trop tard. Plus que les combats, ce sont en effet vos chutes qui vont amoindrir votre résistance. Impossible alors de sauter suffisamment haut pour atteindre une échelle et poursuivre l'aventure... *Cityslicker* est un bon logiciel d'action. Bien que le mouvement de votre personnage soit lent et manque franchement de vitalité, la difficulté croissante de cette mission et le nombre impressionnant de tableaux proposé séduira les plus téméraires. (K7 Hewson pour *Amstrad*). O. H.





Type	*action/échelle*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★
Animation	★★
Bruitage	–
Prix	*B*

NUCLEAR EMBARGO



Chasse à l'uranium

L'espace est infesté de peuples ennemis qui rêvent tous de posséder l'arme nucléaire... L'uranium est, fort heureusement, une denrée rare, même si cette puissance adverse possède bien des fûts du précieux métal. Votre mission va donc consister à explorer la galaxie, détruire les bases ennemies et collecter l'uranium de toutes ces planètes. Le logiciel présente en premier lieu un tableau-carte de l'espace accessible. Votre quotient énergétique va vous permettre de rallier la planète la plus proche sans plus tarder... Comme bon nombre de programmes d'action/stratégie, *Nuclear Embargo* prend tout son intérêt dans le maniement des divers éléments de votre module. Tout d'abord, vous devrez détruire les bases ennemies afin de permettre à vos capteurs de localiser l'uranium. Soumis à l'inertie et aux chocs des tirs adverses, votre vaisseau perd très vite sa stabilité. La seconde phase de la mission nécessite tout autant d'adresse : votre robot est en place sur la plate-forme du téléporteur. A vous de centrer le flux magnétique sans attendre la surchauffe de l'appareil... L'uranium enfin récolté sera rapporté sur le vaisseau pour une nouvelle mission analogue ! Endurance, réflexe mais surtout calme et précision, voici vos seules chances de survie. *Nuclear Embargo* a l'avantage de proposer des graphiques variés et des animations convaincantes. Ce nouvel univers ne tolère pas le tir à répétition... Place est laissée à la stratégie et au sang-froid. Un logiciel attachant. (K7 Micropool pour *C 64/128*). O. H.

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

AU BOUT DE LA SOURIS...



... LA TECHNOLOGIE 16/32 BITS

CONFIGURATION DE BASE
- 512 Ko de Ram,
- Lecteur de disquette 3,5",
- Souris,
- Câble péritélévision,
- Langage BASIC et LOGO,
- Environnement graphique, GEM (fenêtres, icônes...),
- Syst. exploitation TOS en ROM.

COULEURS
- Sortie couleurs RVB/PÉRITEL,
- Palette de 512 couleurs,
- 8 niveaux de rouge, vert et bleu réglables par menu,
- 640/200 pixels en 4 couleurs,
- 320/200 pixels en 16 couleurs.

ARCHITECTURE INTERNE
- Microprocesseur ultrarapide, 16/32 bits MC 68000 à 8 MHz,
- 6 coprocesseurs.

CLAVIER
- Clavier AZERTY, 94 touches, dont 10 touches de fonction (4 programmations par touche),
- Pavé numérique de 18 touches,
- Pavé de commande du curseur.

+ INTERFACES INTÉGRÉS
- Interface vidéo monochrome, haute résolution (640/400),
- Interface pour second lecteur,
- Interface série RS 232 C,
- Interface parallèle centronics,
- Interface manette de commande,
- Port catouche,
- Interface disque dur haute vitesse, 10 mégabits/sec.

SON ET MUSIQUE
- Coprocesseur musical,
- 3 voies indépendantes,
- Fréquence de 30 à 125 kHz,
- Générateur de bruit,
- Contrôle dynamique de l'enveloppe,
- Interface MIDI.

Plusieurs centaines de logiciels disponibles utilisant la technologie et les performances graphiques du 520 STF, musique, langages, jeux, bureautique, digitalisation...

ATARI 520 STF : 3990 F

Pour toute information complémentaire, téléphonez au : 45.06.31.31

INTRACOURSE

Micro sexologue

Ce logiciel n'est pas du tout un jeu. Il se propose en effet d'analyser votre comportement sexuel et de le comparer à celui du reste de la population (américaine, car c'est l'origine de ce programme). Pour cela, vous devez répondre à une série de soixante-cinq questions. La plupart de celles-ci sont en relation avec vos habitudes sexuelles, mais certaines sont plus générales et sont là pour aider le programme à mieux définir votre profil psychologique. Pour répondre, il vous suffit de sélectionner l'une des options proposées. Il arrive cependant dans certains cas qu'aucune réponse ne vous satisfasse pleinement et vous devez alors choisir celle qui se rapproche le plus de vos habitudes. Le questionnaire que l'on vous soumet n'est pas invariable et dépend beaucoup des réponses aux questions précédentes, ce qui autorise une analyse beaucoup plus fine. A la fin du questionnaire (que vous devez remplir avec bonne foi pour qu'il ait quelque validité), le programme vous fournit une analyse très complète portant sur votre profil psychologique et sexuel.



En cas de problème décelé dans cette analyse relative à votre comportement, il vous conseille sur les meilleurs moyens d'y remédier et vous fournit une liste des ouvrages de référence à consulter. Il vous donne ensuite des éléments de comparaison avec le reste de la population américaine et vous permet d'approfondir vos connaissances par la consultation d'un dictionnaire spécialisé.

Intracourse est un bon programme, réalisant quasiment une consultation de sexologie à domicile, mais qui pèche par la lenteur désespérante de l'affichage de l'analyse.

(Disquette Intracorp, pour *Apple II*.)

Type ___ ***analyse psychologique et sexuelle***
Intérêt ___ ***11***
Graphisme ___ ***–***
Animation ___ ***–***
Bruitage ___ ***–***
Prix ___ ***F***



COBRA

Kidnapping

Ingrid Knutsen, le mannequin très célèbre vient d'être kidnappé et pas par n'importe qui. Elle est tombée dans les griffes de la bande de tueurs psychotiques du Baladeur Nocturne. Vous incarnez Marion Cobretti, l'un des super flics de la brigade Zombie. Vous devez parcourir trois « terrains » : la ville (de nuit), la campagne et enfin une usine. A chaque étape, il vous faut délivrer Ingrid (elle vous suit si vous la touchez), récupérer les quatre armes des « beef burgers » (mais où s'arrêtera donc le délire des programmeurs !) et surtout vous débarrasser des tueurs qui vous assaillent de toutes parts. Il y en a devant, d'autres se rapprochent sournoisement de vous par derrière. Certains vous attaquent au couteau mais les plus enragés n'hésitent pas à vous tirer dessus à coup de mortier pour vous occire.

Pour vous éviter les obus, votre seul recours est de sauter ou de vous accroupir. Ne disposant au début d'aucune arme, c'est d'un coup de tête bien placé que vous ferez voltiger vos assaillants un peu plus loin. D'ailleurs les armes que vous trouvez ne restent efficaces que quelques instants. Conservez donc la plus puissante pour la fin, au moment où l'attaque est la plus enragée. Pour corser le tout, Ingrid est dotée d'un tempérament difficile. Elle peut se fâcher ou fuir si vous la bousculez trop violemment. Un bon jeu, assez corsé, où l'on ne sait rapidement plus où donner du coup de tête. Comme c'est très souvent le cas lorsqu'un logiciel se prétend une adaptation d'un film à succès, le rapport n'est que très lointain entre les deux supports. Le succès de Sylvester Stallone à l'écran induira-t-il celui du logiciel ? (K7 Ocean, pour *Spectrum*.) J.H.

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



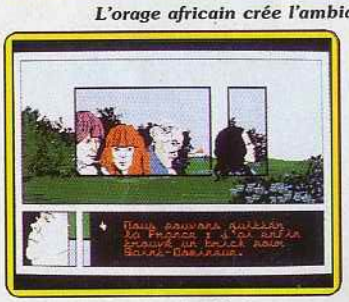




L'orage africain crée l'ambiance du chapitre tandis que...



... la fraîcheur d'un port anglais donne une autre atmosphère.



On lit les pensées de Quentin



Choisissez-vous l'autre pari ?



Au joueur d'éviter l'erreur !



Mary en mauvaise posture

TO9

Les passagers du vent

Mary, Isabelle, Hoel et Quentin vous entraînent des brumes britanniques au soleil africain. Le monde cruel d'il y a deux siècles promet la mort à chaque pas. Des graphismes éblouissants.

Infogrames n'a pas lésiné sur les moyens pour le lancement des *Passagers du vent,* distribuant généreusement des photos d'écrans aux rédactions bien avant que le jeu ne soit disponible. Le test du logiciel, sur le *TO9* de *Tilt* ne nous a pas déçus.

L'aventure participe de l'univers de François Bourgeon, sans découler trop servilement des dessins de l'ouvrage. Le jeu est divisé en chapitres. Pendant le déroulement du chapitre, une même image de fond demeure ; deux cartouches au bas de l'écran servent, l'une à afficher la tête des personnages que l'on veut faire parler et qui s'expriment dès que l'on « clique » sur eux et l'autre, au texte. On peut choisir entre plusieurs réactions possibles pour les personnages. Ces cartouches permettent de décider du scénario du chapitre. Le déroulement de l'histoire est, de plus, illustré par de petites vignettes qui viennent se superposer au cadre principal, comme Bourgeon aime à le faire également dans ses albums.

La lecture du premier tome de la série est fortement recommandée, préalablement au chargement du jeu. Pour faciliter la tâche, cet album est distribué dans le coffret, avec la disquette.

L'aventure, qui se déroule à la fin de l'Ancien Régime, débute avec l'évasion du marin Hoel du ponton-bagne anglais où il croupissait. En Angleterre, puis en France, et au Dahomey, nous suivons Isabelle la brune, Mary la rousse, Hoel le marin et Quentin le médecin, si le malheur ne les a pas frappé avant : noyés, brûlés, repris par les Anglais, disparus en brousse, découragés et que sais-je encore. Car tout dépend de la perspicacité des joueurs : dès le départ, l'évasion des deux hommes se fait grâce à la complicité d'un Anglais, dans des cercueils jetés à la mer que Mary et Isa vont rechercher en barque. Et si l'Anglais ne joue pas franc jeu ? Il faut que Hoel se décide. Une seule réponse possible et que répondre aux gardes du ponton alertés par la lumière du signal ? Attention à ce que vous dites, ne compromettez pas l'évasion ! Mary l'impulsive saute dans la barque. Excellent ! Les évadés seront bientôt là ! Oui, mais si le joueur omet de cliquer une dernière fois le visage d'Isa, celle-ci oubliera de prendre les cordages nécessaires pour éviter que les cercueils dans lesquels sont emprisonnés les évadés coulent à pic. Mary et Isa ouvrent les cercueils : hélas, l'un d'entre eux contient un inconnu mort, et non Hoel vivant. Quel découragement ! Tout n'est pas perdu... Un seul chapitre constitue donc en lui-même une petite aventure. *Les passagers du vent* éblouissent par leur graphisme soigné, parfait, qu'on apprécie plus ou moins selon sa sensibilité au style, à la griffe de Bourgeon. La difficulté, le piège le plus dangereux c'était de transformer le jeu en un album de bandes dessinées sur écran, se feuillettant avec le clavier. Or il bénéficie d'un scénario structuré orienté par les dialogues. Certes, la sauvegarde de l'état du jeu au début des chapitres permet de ne pas recommencer au début et surtout autorise l'accès aux voies inexplorées lors des passages précédents. Et que se passe-t-il si, au lieu de réagir contre l'homme qui brutalise la

jeune mendiante, Hoel prend la fuite pour ne pas être reconnu ? Le fait d'avoir déjà mené l'aventure bien plus loin laisse entier le plaisir de découvrir les nouveaux aspects et graphismes de situations dépassées.
Infogrames promet une suite aux *Passagers du vent*. Une telle qualité du graphisme et du scénario annonce-t-elle une génération de jeux qu'on espère nombreux, offrant un graphisme qui se juge en lui-même, par sa beauté, son originalité, plus que par le pourcentage d'utilisation des capacités de la machine sur laquelle tourne le jeu ? Verra-t-on des scénarios dont la complexité, la bizarrerie des épreuves imposées, l'étendue du bric-à-brac servant de décor ne croissent pas pour figurer un jour au *Livre des Records*, mais qui racontent quelque chose, ont une épaisseur, à l'instar des vrais romans, films et BD ?
Les passagers du vent recèlent, à la pratique, quelques défauts : la musique du clavecin suit avec peine la succession des vignettes sur l'écran, et cliquer alternativement la partie haute et la partie basse du cadre des cartouches pour sélectionner les personnages et choisir leurs répliques demande un peu d'habitude. (Disquette Infogrames pour *TO8, TO9, TO9+*, cassette pour *MO6*, disquettes pour *MSX2, Amstrad 6128* et pour *Atari ST* disponibles ou annoncées.) D.S.

Type _____ *aventure graphique*
Intérêt _____ *18*
Graphisme _____ ★★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Animation _____ –
Dialogues _____ ★★★★★
Difficulté _____ ★★★★
Prix _____ *C*

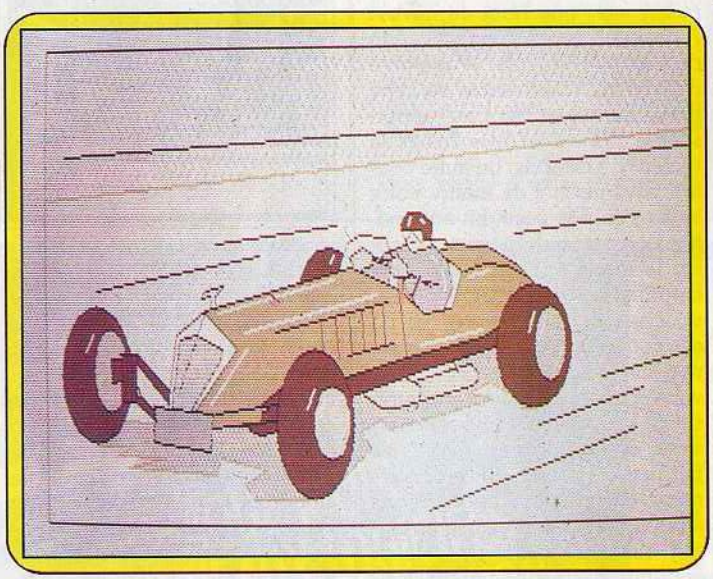
ATARI S.T.

Degas Elite

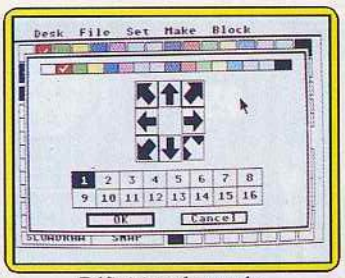
Ne reniant pas ses origines, Degas Elite associe la convivialité de son prédécesseur à de nouvelles fonctions puissantes mais d'accès discutable.

Version revue et corrigée de *Degas*, ce programme de DAO se présente comme l'un des plus performants sur *ST*. Il permet les déformations, rotations, animations d'images et la gestion de huit dessins simultanément (quatre sur un *520*). Bref, il gomme les défauts de son prédécesseur.
Le dessin est possible selon trois résolutions : 320 par 200, 320 par 400 et 640 par 400 en respectivement seize, quatre et deux couleurs.
Le pannel de controle, accessible par la touche droite de la souris, est divisé en plusieurs zones : palette et traits, fonctions de dessin, animation, trames et texte, accès aux dessins. De plus, une barre de menu contient de nombreuses fonctions additionnelles. La gestion des couleurs s'avère particulièrement performante. Il est possible de choisir une teinte de deux façons : par action sur les trois composantes fondamentales ou par sélection directe.
Une option « recherche » retrouve une couleur présente sur le dessin à l'intérieur de la palette. Les modifications de teintes sont ainsi simplifiées. Un défaut : il n'est pas possible de redéfinir une palette pour chaque dessin. Ce programme offre des facultés d'animation. Mais ces dernières portent uniquement sur les couleurs. Le dessinateur est donc obligé de respecter certaines contraintes et les effets obtenus s'éloignent souvent de ce que l'on attendait. En revanche, les options de traitement d'images sont à la hauteur de toutes les exigences. Il est possible d'étirer, de déformer ou de faire tourner une image ou une partie du dessin. Pour cela, il est nécessaire de définir une zone de forme rectangulaire puis de cliquer l'option désirée et « Remap ». C'est tout ! Chose importante : ces fonctions sont très souples. Ainsi, le pas de rotation est réglable au degré près, les déformations sont possibles selon les quatre angles, etc. Pour en revenir aux « zones », sachez qu'il est possible de s'en servir comme d'un « couper/coller ». Ainsi, vous sélectionnez une partie d'une image et il devient possible de l'intégrer ailleurs (par exemple, sur le dessin numéro 3). On imagine aisément les avantages de ce principe lorsque l'on doit répéter un motif donné sur plusieurs dessins. Cependant, l'utilisation de ces instructions n'est pas toujours des plus simples...
En revanche, l'accès aux instructions plus classiques ne pose aucun problème. Il est possible de choisir sa trame, le type des tracés (lignes en pointillé, etc.) et la taille des caractères. Ces éléments sont, bien sûr, redéfinissables. A noter : la possibilité de créer des trames multicolores. D'autre part, nous trouvons les fonctions de remplissage, tracé de formes géométriques, aérographe, etc. En ce qui concerne les outils, nous avons droit au miroir, au tracé au ralenti, à la gestion évoluée des fichiers sur disquette et même à une grille qui permet une plus grande précision et peut devenir invisible. Elle simplifie la vie, pour qui aime les formes géométriques.
Le nombre élevé des fonctions présentes ici peut sembler inutile. En effet, dans certains cas on se trouve dépassé par la complexité de leur mise en œuvre. Cependant, cela permet d'aborder ce logiciel selon deux méthodes. La première, dite minimale, consiste à n'utiliser que certaines fonctions (en général les plus simples). La seconde vise à tirer partie de toutes les possibilités de ce programme. Mais, le plus grand avantage de *Degas Elite* réside dans le fait qu'il n'est pas nécessaire de savoir dessiner pour obtenir des bons résultats. (Disquette Integral pour *Atari ST.*) M.B.

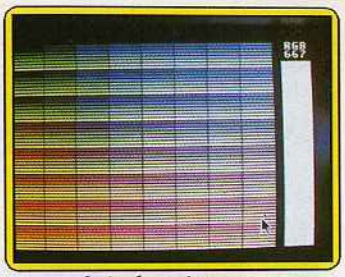
Type _____ *création graphique*
Intérêt _____ *17*
Accessibilité _____ ★★★★
Potentialités _____ ★★★★★
Difficulté _____ ★★
Prix _____ *F*



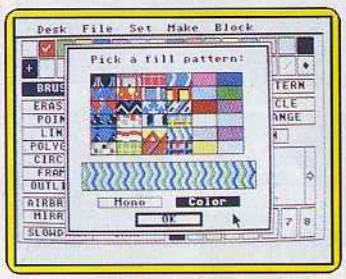
Nul besoin de s'appeler J. Tesseyre pour tirer partie de Degas Elite, mais ça aide...



Définition de tracés,



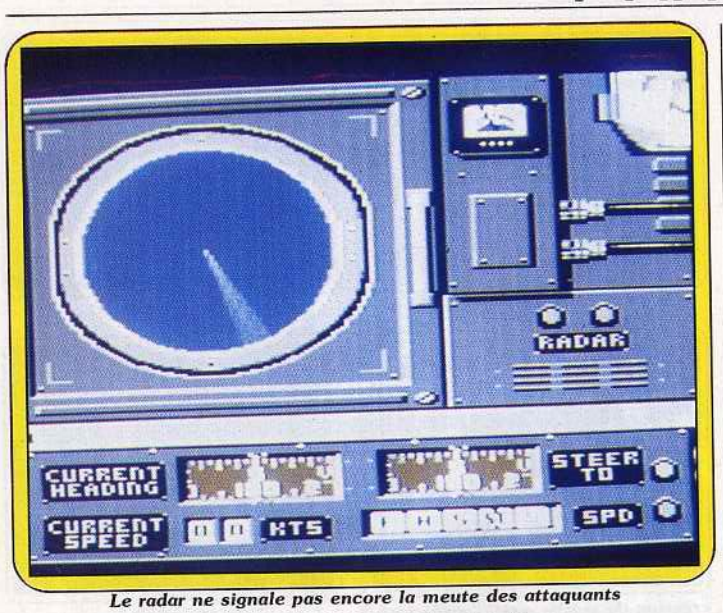
choix des teintes et...



création de motifs sont d'accès aisé



image « fidèle »



Le radar ne signale pas encore la meute des attaquants

COMMODORE 64

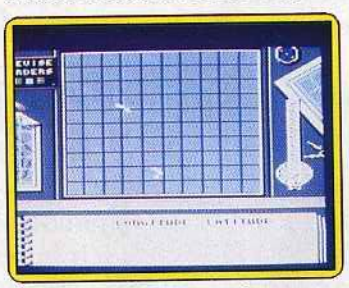
Destroyer

Le commandant du destroyer est au four et au canon ; il s'occupe de tout. Des missions de secours, de la guerre aux sous-marins, de la bataille navale.

Deux coups de cloches précédés d'un ordre bref. En avant toute. Dans le ronflement monotone de ses moteurs, la machine de guerre se met en route.

Suivez le guide, la visite de votre navire commence. Passons tout d'abord par la salle de navigation. Comme vous ne pouvez pas tout faire, en tout instant le programme vous assiste. Devant vous s'étale une carte nautique avec les différents îlots et d'éventuels navires alliés. Muni d'une règle illusoire, et d'un crayon tout aussi inexistant, vous tracez votre cap. Vous pouvez définir quatre caps différents pour les prochaines minutes de jeu. A chaque fois que votre navire arrive au terme d'une étape, il se dirige automatiquement sur la prochaine étape que vous avez définie, ou s'arrêtera si vous n'avez rien préparé. Bien sûr, si nécessaire, vous pouvez à tout moment reprendre manuellement la direction d'opérations délicates pour lesquelles la carte n'est pas assez précise. Le tracé choisi, rendons-nous sur le pont pour la suite des opérations. Le pont est le point stratégique du bateau où vous pouvez contrôler tout ou presque. Une série d'interrupteurs vous permet de tester ou d'activer les différentes parties du bateau. Les trois boutons du haut permettent de tester le sonar, le radar, ainsi que l'état du navire. A chaque fois que vous activez un de ces interrupteurs, le membre d'équipage responsable de cette partie du navire vient au rapport sous la forme d'un texte en bas de l'écran. En dessous, un autre bouton vous permet de mettre votre bateau en déplacement automatique ou manuel. Si vous choisissez le mode automatique, deux commandes bien particulières vous seront accessibles. Une de ces commandes vous permet de poursuivre le membre d'équipage, vous pouvez ainsi vous concentrer sur le moyen de couler l'adversaire. L'autre commande vous permet de passer automatiquement en mode évasion. Vous attaquez alors une course en zigzag qui est sensée gêner le tir ennemi. De cette même salle, vous pouvez par un bouton activer d'un seul coup, tous les postes de combats. Toutes les armes feront alors feu en même temps jusqu'à ce que vous preniez manuellement possession d'un poste. Bien sûr, si vous mettez trop souvent les postes en alerte la vigilance des membres d'équipage est diminuée et du même coup votre efficacité s'en ressent. Pour éviter cette erreur, une autre manette vous permet de mettre au repos tous les postes de combats. Enfin le troisième bouton active au choix un poste de combat parmi les autres. En bas de l'écran, une série de cadrans vous informent de votre cap et votre vitesse. Trois vitesses et une marche arrière sont à votre disposition. C'en est fini pour cette salle, continuons la visite par le pont d'observation. Contrairement à ce que son nom indique, ce pont ne vous permet pas uniquement d'observer.

En bas de l'écran une série de commandes sont accessibles pour manœuvrer votre navire et changer votre vitesse. L'avantage de cet écran est de vous laisser conduire votre navire tout en observant la mer et d'éventuels ennemis. Faisons maintenant un petit tour par le radar. Le plus sûr moyen d'échafauder une stratégie est de savoir ce qui vous attend. Sur le pont un mousse vous averti que des bateaux sont en vue, mais rien ne vaut votre propre appréciation du problème. Le radar vous permet de repérer aussi bien les autres navires que les avions. Grâce à lui, vous pouvez juger de leur nombre, de leur cap et de leur vitesse. En bas de l'écran toujours



Fixez quatre caps sur la carte

les mêmes commandes qui vous permettent de diriger votre navire. Si bien sûr vous traquez un sous-marin, le sonar sera sûrement plus intéressant. Il vous permet d'identifier des sous-marins, à ne pas confondre avec des îles, et d'éventuelles torpilles (gare aux dégâts). Vous avez élaboré votre stratégie, alors tout le monde sur le pont. Passons d'abord voir les canons. Il y a deux batteries de canons, une à l'avant, une à l'arrière. Grâce au joystick vous orientez l'angle de tir horizontal et vertical. Si votre radar est encore en état de marche, (on peut l'espérer après seulement dix minutes de jeu), vous obtenez un point pour vous aider à centrer votre tir. Feu à volonté... Enfin presque car vos munitions vous sont comptées. On continue avec les canons anti-aériens. Une mire apparaît sur l'écran et vous n'avez plus qu'à la placer sur la cible désirée pour faire un carton. Vous tirez en salve ou en continu pour envoyer à l'eau tous les avions qui passent. Juste un inconvénient, votre canon à tendance à chauffer, mais ça fait partie des plaisirs du jeu. Du côté torpilles —, il n'y a pas que les sous-marins à avoir des torpilles —, il y a aussi du travail en perspective. Vous avez un jeu de cinq torpilles de chaque côté du bateau. Grâce à un viseur, vous les orientez d'un certain nombre de degrés. A vous de bien calculer votre coup entre la vitesse de votre bateau, celle de l'adverse ainsi que la distance qui vous sépare de celui-ci. Pour finir la visite, allons sur le pont arrière où vous attendent des charges sous-marines. Il existe différents types de charge mais nous n'entrerons pas dans le détail. Pour chaque charge vous définissez la profondeur à laquelle vous voulez qu'elle explose et vous la lancez. Quelques secondes d'attente et vous serez fixé sur le résultat. Bien sûr, le nombre de mines est compté. Reste une dernière commande qui vous permet d'abandonner le navire, mais rappelez-vous qu'un capitaine préfère couler avec son bâtiment que l'abandonner. *Destroyer* est un superbe jeu de simulation nautique. Le graphisme est de toute première qualité, et le seul regret serait peut être l'insuffisance des effets sonores. La qualité et le nombre de scénarios proposés sont à la hauteur de la réalisation. Cela va de la mission de secours à la chasse au sous-marin en passant par la classique bataille navale, la mission d'escorter, et le bombardement de bases ennemies implantées sur une île. Une simulation à ne surtout pas manquer. (Disquette Epyx pour *Commodore 64.*)



Ajustez la cible des torpilles

Type ____ *simulation navale*
Intérêt ____ *17*
Graphisme ____ ★★★★
Animation ____ ★★★★
Bruitage ____ ★★
Réalisme ____ ★★★★★
Prix ____ *C*

AMSTRAD

H.M.S Cobra

Partis d'Islande, les convois alliés doivent joindre Mourmansk, au nord de l'U.R.S.S. Ils traversent l'Atlantique nord. Vous dirigez un convoi.

C'est géant ! Les auteurs de ce logiciel de simulation de combat naval tiennent à le faire savoir : la boîte du jeu mesure 42 cm sur 30. La taille du contenu : une disquette (une face simulation, une face arcade), le livret, un livre de 380 pages, *La Bataille des convois de Mourmansk*, un fond de carte, un « plotter-desk » (une feuille transparente et quadrillée permettant de noter et d'effacer la position des convois, l'évolution de la météo, etc.), une règle et un rapporteur d'angles. Le temps aussi se dilate : les trois années durant lesquelles le jeu fut en chantier, et le temps du jeu, qui se règle entre un mode rapide où chaque minute que vous passez à jouer correspond à trente minutes de la vie du convoi, et un mode lent où chacune de vos minutes devant le clavier n'avance que d'une minute et demie les aventures du convoi ! Et, durant les combats, un mode pas à pas vous rend totalement maître du temps. Vous aurez donc le loisir de passer devant votre *Amstrad* les huit à quinze jours nécessaires à un convoi allié partant d'Islande pour rallier Mourmansk, port soviétique de l'océan

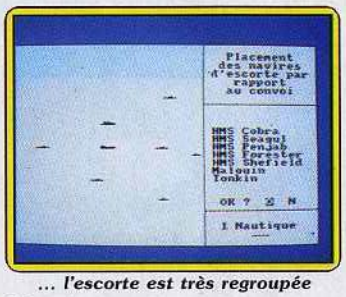


Vous risquez gros car...

glacial, pendant la Deuxième Guerre mondiale !

Au départ, vous aurez bien des éléments à choisir : nombre, nature, pugnacité des forces ennemies, date du convoi : (cet élément détermine la durée du jour et de la nuit : à ces latitudes en juin, la nuit ne tombe jamais, en revanche la nuit permanente de décembre vous protègera des reconnaissances aériennes ennemies). Vous décidez en permanence du comportement de tous les navires de votre convoi. Vous vous déplacez de navire en navire, donnant leur cap, leur imposant une vitesse, utilisant le radar, vous tenant au courant de la météo.

Les ennemis sont de deux ordres : les Allemands, bien décidés à stopper et couler les convois, et le temps. Les tempêtes de l'océan Glacial sont terribles et des glaces dérivent. Une mer démontée inflige autant de dégâts à votre convoi que les salves ennemies. La météo vous est imposée, de même l'apparition des ennemis vous surprend. Certes l'amirauté vous signale les vaisseaux et avions dont elle a connaissance.



... l'escorte est très regroupée

Mais les navires et avions ne seront aperçus de vos hommes qu'au moment où ils arriveront à la portée des radars, ou si vos radars ont des ennuis, en fonction de la pureté de l'atmosphère.

La gestion des navires allemands par le programme, aussi rigoureuse que celle de vos bateaux, permettait au stade des préversions de *Hms-Cobra* d'afficher en permanence les positions des ennemis. Par la commande artillerie de chaque navire encadrant le convoi, vous pouvez repérer vos cibles, quand elles sont proches, par « acquisition radar » ; vous voyez une sorte de carte, mais aussi par « acquisition visuelle », vous explorez la mer grâce à de puissantes jumelles.

Jouer oblige à utiliser le plotter, pour noter les positions de tous les navires, donner un cap et une vitesse adéquats afin de rattraper un navire, de garder le contact avec le convoi ou tout bêtement dans le but d'éviter de canarder vos propres amis, ce qui ferait désordre ! De telles erreurs tragiques sont si vites arrivées.

D'autres facettes du logiciel méritent également le détour : la partie « action » durant laquelle vous dirigez le tir à la D.C.A., comme la défense anti sous-marin et d'autres aspects que vous découvrirez en jouant : car malgré la minutie coutumière de Cobra Soft cette simulation est très facile d'accès.

Des programmes d'entraînement proposent des épisodes plus simples : les menus déroulants, la clarté des cartes, des légendes, des illustrations donnent, dès le premier contact, un plaisir rare dans l'univers des wargames, trop souvent austères.

Bien sûr, je doute fort que vous arriviez à conduire le convoi à Mourmansk du premier coup, auriez vous choisi au début du jeu les paramètres favorisant le plus les alliés.

L'art de la guerre ne s'improvise pas, rares furent les amiraux de valeur... (K7 ou disquette Cobra Soft pour *Amstrad.*) D.S.

Type	*simulation navale*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★
Bruitage	★★★
Animation	★★★★
Dialogues	–
Difficulté	★★★★
Prix	*C (K7 ou disq.)*

BULLETIN 1·0·0·0

Vidéo Magazine

CHAQUE MOIS DE NOUVEAUX LOGICIELS EN VIDÉO-DÉMONSTRATION DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

AMTIX ACCOLADES	GREMLIN GRAPHICS
AVENGER	GREMLIN GRAPHICS
C16 CLASSICS	GREMLIN GRAPHICS
CRASH SMASHES	GREMLIN GRAPHICS
FOOTBALLER OF THE YEAR	GREMLIN GRAPHICS
FUTURE KNIGHT	GREMLIN GRAPHICS
MSX CLASSICS	GREMLIN GRAPHICS
ZZAP SIZZLERS	GREMLIN GRAPHICS
THEY SOLD A MILLION III	HIT SQUAD
KONAMI GOLF	IMAGINE
KONAMI'S COIN TOP HITS	IMAGINE
LEGEND OF KAGE	IMAGINE
SUPER SOCCER	IMAGINE
YIE AR KUNG FU II	IMAGINE
TARZAN	MARTECH
UCHI MATA	MARTECH
ASTERIX	MELBOURNE HOUSE
FIST II	MELBOURNE HOUSE
COBRA	OCEAN
DONKEY KONG	OCEAN
DOUBLE TAKE	OCEAN
GREAT ESCAPE	OCEAN
SHORT CIRCUIT	OCEAN
TERRA CRESTA	OCEAN
TOP GUN	OCEAN
ACE OF ACES	US GOLD
BREAKTHRU'	US GOLD
EXPRESS RAIDER	US GOLD
GAUNTLET	US GOLD
LEADERBOARD TOURNAMENT	US GOLD

LE SPÉCIALISTE ATARI®

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



PROMO

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

1040 STF + ROM
+ écran monochrome
+ pack bureautique **9 990 F**

Avec moniteur couleur **11 990 F**

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

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

Disks vierges 3 1/2 **150 F les 10**

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
Modem Emulcom, émulateur Minitel disponible	850 F
Disk dur 20 mega	6 990 F
Digitaliseur d'images professionnel	3 490 F
Digitaliseur d'images	2 490 F
Capot de protection	125 F
Lecteur disk Kumana 1 Méga	1 950 F

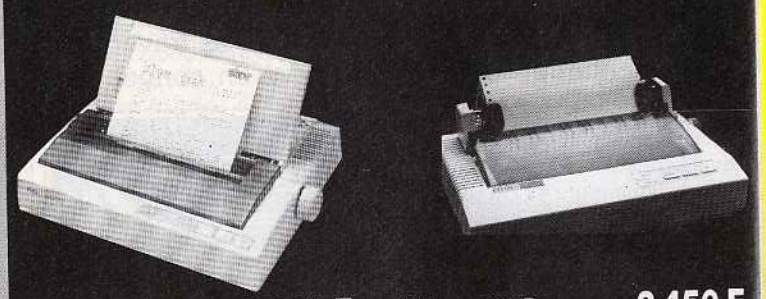
JEUX

Arena	330 F
Black Cauldron	390 F
Borrowed Time	255 F
Brattacas	330 F
Chess (Psion)	225 F
Deep Space	375 F
Eden Blues	275 F
Flight simulator	430 F
Flight simulator II	430 F
Hacker II	255 F
Jewels of Darhmess	195 F
Karaté Kid II	239 F
Leader Board	270 F
Little Computer People	290 F
Macadam Bumper	275 F
Major Motion	199 F
Mercenary	239 F
Pinball Factory	N.C.
The Pawn	239 F
Silent Service	239 F
Sky Fox	350 F
Starglider	250 F
ST Karaté	225 F
Sundog	330 F
Super Cycle	290 F
Time Bandit	310 F
Trilogy of Apshai	350 F
Turbo GT	275 F
Ultima III	450 F
Wrestling	290 F
Winter Games	345 F
World Games	250 F

LOGICIELS UTILITAIRES

Animator	299 F
Art gallery	270 F
Boffin T.Texte	850 F
CAD 3D	390 F
Calcomat	450 F
Cambridge Lisp	1 490 F
Compta Memsoft	1 690 F
Datamat	450 F
D Base II	1 190 F
DB Master One	390 F
Degas Elite	700 F
Devpack	490 F
Digitaliseur de son	1 590 F
Easy Draw	850 F
Emulateur Macintosh	1 790 F
Fast basic (cartouche)	890 F
First World Plus	N.C.
GFA Basic	490 F
Haba Writer II	895 F
Lattice - C	990 F
Macro-assembleur	490 F
Pascal	790 F
MC Base Memsoft	1 690 F
Megamax - C	1 790 F
Music Studio	295 F
Paint Works	370 F
Printmaster	390 F
Profortran	1 290 F
Plus paint	395 F
Systeme expert	1 590 F
Textomat	450 F

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



STAR NL 10 **2 990 F** Citizen 120 D **2 450 F**

Amstrad

NOUVEAU : IMAGE SCANNER **850 F**

☆ **CADEAU**

Pour l'achat d'un Amstrad CPC 4 jeux + 1 manette de jeu

Amstrad CPC 6128
Monochrome **2 990 F**
Crédit: comptant 590 F + 12 mensualités de 226,80 F

Amstrad CPC 6128
Couleur **3 990 F**
Crédit: comptant 590 F + 12 mensualités de 321,60 F

Amstrad CPC 464
Monochrome **1 990 F**
Crédit: comptant 290 F + 12 mensualités de 207,40 F

Amstrad CPC 464
Couleur **2 990 F**
Crédit: comptant 590 F + 12 mensualités de 226.80 F

Imprimantes DMP 2000	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	990 F
Modem Digitelec à partir de	1 490 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
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
Leader Board - C	105 F
Les mines du roi Aquantus - C/D	115/175 F
L'héritage II - C/D	135/175 F
Macaraibo - 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

DERNIERES NOUVEAUTES

They Sold a Million III - C/D	99/155 F
Infiltrator C/D	115/165 F
Dragon's Lair C/D	89/135 F
Fer et Flamme D	250 F
Druids C/D	89/135 F
Trivial Poursuite C/D	175/230 F
Starglider C/D	135/175 F
Goonies C/D	105 F
Asterix C/D	105/155 F
1942 C/D	95/145 F
Gauntlet C/D	99/155 F
Fist II C/D	99/145 F
Tarzan C/D	99/145 F

Tél.: 43.25.51.52 - 43.26.07.98
MICROSTORY 14, RUE DE POISSY 75005 PARIS METRO: MAUBERT MUTUALITÉ

MICROSTORY

Commodore

C 64 nouveau modèle + Geos Graphic environnement system (icones et menus déroulant)
+ Lecteur cassette
+ Moniteur couleur
+ 1 manette de jeu
+ 6 jeux **3 950 F**
Crédit: comptant 350F
+ 12 mensualités de 340,95 F

1 C 64 nouveau modèle + Geos
+ 1 lecteur cassette
+ 1 manette
+ 6 jeux **2 150 F**
Peritel **2 550 F**
Crédit: comptant 350 F
+ 12 mensualités de 223,28 F

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

LES HITS COMMODORE

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

SUPER PROMO

Lecteur disk 1541	1 850 F
Moniteur couleur	1 890 F
Citizen 40 colonnes	490 F
Imprimante Star NL 10 C	3 100 F
Imprimante Citizen 120 D	3 100 F
C 128	2 790 F
C 128 - D	5 190 F
1571	2 750 F
Moniteur couleur H.R. 40/80 colonnes (voir photo)	2 890 F



1 C 128 4 950 F
+ 1 moniteur couleur
+ 1 lecteur cassette
+ 1 manette de jeu + 6 jeux
Crédit: comptant 450 F
+ 12 mensualités de 426,69 F

1 C 128 azerty + jane
+ 1 lect. cassette + 1 manette jeu
+ 6 jeux **3 150 F**
Peritel **3 550 F**
Crédit: comptant 550 F
+ 12 mensualités de 285,13 F

1 C128 + 1 1571 5 490 F

1 C 128 D 7 990 F
+ 1 moniteur couleur H.R.
Crédit: comptant 790 F
+ 12 mensualités de 730,92 F

1 C 64 nouveau modèle + Geos
+ 1 lecteur disk 1541
+ 1 cadeau **3 590 F**
Peritel **3 990 F**
Crédit: comptant 590F
+ 12 mensualités de 331,64F

Racing Dst. set - C/D	155/160 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 gammes II - C/D	95/155 F
Supercycle - C/D	105/165 F
Thaï Boxing (64-128)	89/135 F
The Pawn - D	155 F
They sold a million II - C/D	105/165 F
Ultima III - D	150 F
Ultima IV - D	185 F
Uridium - C/D	99/150 F
V - C/D	105/135 F
Way of the Tiger - C/D	115/155 F
Winter Games - C/D	99/155 F
World Cup Carnival - C/D	109/165 F
Yie-ar Kung Fu - C/D	89/125 F
Zorro - C/D	89/145 F

DERNIERES NOUVEAUTES

Light Force	C/D
They sold a million III - C/D	99/135 F
Fist II - C/D	99/155 F
Paper Boy - C/D	105/160 F
1942 - C/D	99/139 F
Druids - C/D	89/135 F
Infiltrator - C/D	89/169 F
Sanxion - C/D	110/175 F
Ace of Aces - C	110 F
Jail Break	C/D
Trivial Poursuite - C/D	175/230 F
Tarzan - C/D	105/135 F
Break Thru - C/D	105/155 F
World Games - C/D	105/155 F

Crayon optique	**189 F**
Power cartridge (Back-up cassettes et disquettes)	475F
Freeze frame	490 F
Souris C 128	550 F
Souris C 64 avec programme	790 F

Amiga

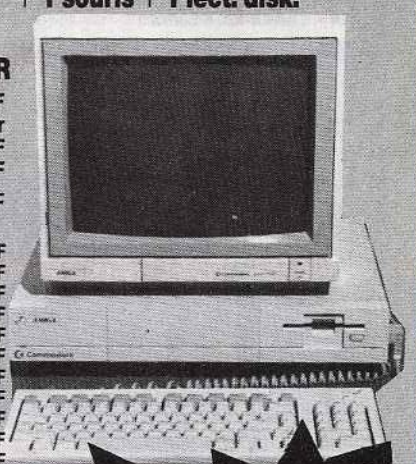
SUPER PROMO 9 790 F TTC
+ 1 souris + 1 lect. disk.

1 Amiga 512 K
+ 1 moniteur couleur H.R

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
Side car (émul.IBM)	**7590 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	290 F
Maxiplan	1 450 F
Seven Cities of Gold	350 F
Marbel Madness	290 F
Borrowed Time	255 F
Analyse tableur	990 F
De Luxe video	790 F
Instant Music	290 F
Aegis impact	990 F
Assembleur	790 F
True Basic	1 250 F
Leader Board	310 F
Chess Master	350 F
The Pawn	275 F
Artic Fox	290 F
Hacker 2	275 F



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

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

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

commande le matériel suivant .....
.....
pour la somme totale de : .....
Frais de port softs 20 F, matériel nous consulter
Règlement :
chèque ☐ mandat ☐ carte bleue ☐
Signature : ..... Date : .....

DEMANDE DE CRÉDIT
Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit
Matériel : .....
Montant de la commande .....
Nombre de mensualités (de 4 à 24) : .....
Je joins à ma demande le versement comptant
chèque ☐ ccp ☐ mandat-lettre ☐
Signature : ..... Date : .....

règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY
carte bleue CB
Date exp. Signature

Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

TILT 02/87

JBG ELECTRONICS

163, av. du Maine 75014 PARIS
Tél. 45_41_41_63 ou 45_41_44_54
ouvert de 10 h à 19 h 30 du lundi au samedi

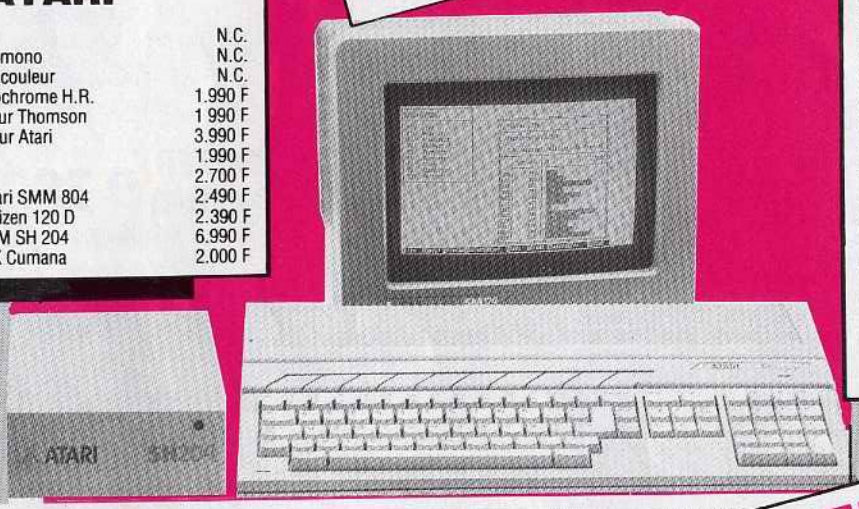
Revendeur Agréé ATARI

ATARI 520 STF et 1040 STF

MATERIEL ATARI

1	- Atari 520 STF	N.C.
2	- Atari 1040 STF mono	N.C.
3	- Atari 1040 STF couleur	N.C.
4	- Moniteur monochrome H.R.	1.990 F
5	- Moniteur couleur Thomson	1 990 F
6	- Moniteur couleur Atari	3.990 F
7	- Lecteur 360 K	1.990 F
8	- Lecteur 720 K	2.700 F
9	- Imprimante Atari SMM 804	2.490 F
10	- Imprimante Citizen 120 D	2.390 F
11	- Disque dur 20 M SH 204	6.990 F
11A	- Lecteur 720 K Cumana	2.000 F

520 STF
PRIX NOUS CONSULTER



LOGICIELS

12	- Emulcom	890 F
13	- Calcomat	450 F
14	- Pack bureautique (DB Master + 1 St Word)	990 F
15	- Textomat	450 F
16	- Basic GFA	495 F
16A	- Compilateur GFA	450 F
17	- Megamax C	N.C.
18	- Music Studio	290 F
19	- Brataccas	350 F
20	- Macadam Bumper	320 F
21	- Leader Board	290 F
22	- Wrestling	350 F
23	- Ultima 3	490 F
24	- Silent Service	275 F
25	- Rogue	290 F
26	- Black Cauldron	420 F
27	- Karaté Kid 2	240 F
28	- Mercenary	240 F
29	- Flight Sim II	550 F
30	- Sky Fox	390 F
31	- Arena	320 F
32	- The Pawn	240 F
33	- Paint Works	280 F
34	- Real Time Clock	450 F
35	- Passager du vent	N.C.
36	- Winter Games	350 F
37	- Little people computer	390 F
37A	- Super cycle	350 F
38	- Alternate Reality	470 F
39	- Space quest	470 F
40	- Tass Times	280 F
41	- Thaï Boxing	160 F
42	- Harrier strike Mission	470 F
43	- Gate	390 F
44	- Strike Force Harrier	250 F
45	- Jewels of Darkness	190 F
46	- Art Director	590 F

Photos non contractuelles

AMSTRAD CHAINE COMPACT

Revendeur Agréé

CD 1000
4 490 F



CD-1000
CARACTERISTIQUES

Technique numérique et technologie laser.
Lecteur de compact disc avec son de qualité supérieur.
Afficheur de plages à deux chiffres.
Tiroir porte-disc automatique.
Retour à une même plage.
Saut des plages.
Touche d'avance/retour rapide.
Platine tourne-disque avec cellule magnétique et transmission par courroie.
Ampli apportant une puissance totale musicale de 40 Watts.
Egaliseur graphique à 5 bandes.
Tuner à 3 bandes comprenant le FM stéréo.
Platine cassette à deux lecteurs avec reproduction en continu.
Compatible avec les bandes métal ou chrome.
Enceintes puissantes de taille égale à la chaîne Midi.

CARACTERISTIQUES SUPPLEMENTAIRES POUR LA CHAINE COMPACTE CD 2000 SEULEMENT

* Enceintes puissantes de haute taille.
* Chaîne encastrée dans meuble avec porte vitrée et capot anti-poussière.
* Roulettes pour faciliter le déplacement.

47	- CD 1000	4.490 F
48	- CD 2000	4.990 F

CREDIT POSSIBLE
Exemple :

	Apport	TEG	Mensualité
CD 1000	890 F	18,24	189,74 × 24

Autres titres nous consulter, nouveautés toutes les semaines Renseignements et commandes par téléphone

Carte crédit JBG

Crédit CREG immédiat

JBG ELECTRONICS

163, av. du Maine 75014 PARIS
Tél. 45_41_41_63 ou 45_41_44_54
ouvert de 10 h à 19 h 30 du lundi au samedi



AMSTRAD

49	- CPC 6128 couleur	4.490 F
50	- Monochrome	3.390 F
51	- Amstrad CPC 464 monochrome	2.190 F
52	- Amstrad CPC 464 couleur	3.390 F

LOGICIELS

54	- Knight Games	110 F (K7) 160 F (D)
55	- Fer et flamme	160 F (K7) 210 F (D)
56	- Aliens	110 F (K7) 160 F (D)
57	- Samanta Fox strip poker	110 F (K7)
58	- Yie ar Kung Fu II	110 F (K7) 160 F (D)
59	- Street hawk	130 F (K7) 180 F (D)
60	- Sram 2	160 F (D)
61	- Gauntlet	110 F (K7) 160 F (D)
62	- Gold Hits	110 F (K7) 160 F (D)
63	- Mission elevator	110 F (K7) 160 F (D)
64	- International Karaté	110 F (K7) 160 F (D)
65	- Ping-pong	110 F (K7) 160 F (D)
66	- Impossible Mission	110 F (K7) 160 F (D)
67	- Mandragore	239 F (K7)
68	- Swords and sorcerry	110 F (K7) 160 F (D)
69	- Winter games	110 F (K7) 160 F (D)
70	- L'affaire Sydney	110 F (K7)
71	- Knight rider	110 F (K7) 160 F (D)
72	- Tarzan	110 F (K7) 160 F (D)
73	- Geste d'Artillac	110 F (K7)
74	- Billy la banlieue	160 F (K7) 210 F (D)
75	- Les lauréats	180 F (K7) 210 F (D)
76	- America's Cup	110 F (K7) 160 F (D)
77	- Goonies	110 F (K7)
78	- Avenger	110 F (K7) 160 F (D)
79	- Trivial poursuite	200 F (K7) 240 F (D)
80	- Passager du vent	290 F (D)
81	- Leader board	(K7) (D) N.C.
82	- Xeno	110 F (K7) 160 F (D)
83	- Hosts'n Goblins	110 F (K7) 160 F (D)
84	- Eidolon	110 F (K7) 160 F (D)
85	- Scoubidou	110 F (K7) 160 F (D)

DIVERS

86	- Joystick Konix	160 F
87	- Joystick quickshot II	80 F
88	- Joystick quickshot II plus	130 F
89	- Joystick quickshot II turbo	190 F
90	- Joystick pro compétition	190 F
91	- Disquette 5 p 1/4 × 10	150 F
92	- Disquette 3,5 p × 10	150 F
93	- Disquette 3 p × 10	350 F

SUPER PRIX NOUS CONSULTER

COMMODORE

85	- Commodore 64 N	
86	- Lecteur Disk 1541	
87	- Lecteur K7 1530	
88	- Moniteur mono 40/80 C avec son	1.090 F
89	- Moniteur couleur	1.990 F

LOGICIELS

99	- Artic fox	110 F (K7) 160 F (D)
100	- Dragon's Lair	110 F (K7) 160 F (D)
101	- Silente service	110 F (K7) 160 F (D)
102	- Les lauréats	180 F (K7)
103	- Space Harrier	110 F (K7) 160 F (D)
104	- Marble Madness	110 F (K7) 160 F (D)
105	- Transformers	110 F (K7) 160 F (D)
106	- America's cup	110 F (K7) 160 F (D)
107	- Impossible mission	110 F (K7) 160 F (D)
108	- Howard the duck	110 F (K7) 160 F (D)
109	- Le 5e axe	110 F (K7) 160 F (D)
110	- Summer Games II	110 F (K7) 160 F (D)
111	- Winter Games	110 F (K7) 160 F (D)
112	- Ultima III	190 F (D)
113	- Game maker	110 F (K7) 160 F (D)
114	- Terra Cresta	110 F (K7) 160 F (D)
115	- Tarzan	110 F (K7) 160 F (D)
116	- Xevious	110 F (K7) 160 F (D)
117	- Crystal castles	110 F (K7) 160 F (D)
118	- Dragon's l'air II	110 F (K7) 160 F (D)
119	- Infiltrator	110 F (K7) 160 F (D)
120	- Kayleth	110 F (K7) 160 F (D)
121	- Power Cartridge	450 F
122	- Knight Rider	110 F (K7) 160 F (D)
123	- Tracker	160 F (K7) 210 F (D)
124	- Ultima IV	190 F (D)
125	- Leader Board	110 F (K7) 160 F (D)
126	- Dandy	110 F (K7) 160 F (D)
127	- Solo Flight II	110 F (K7) 160 F (D)
128	- Labyrinthe	110 F (K7) 160 F (D)
129	- Gauntlet	110 F (K7) 160 F (D)
130	- Destroyer	160 F (D)
131	- Hacker II	110 F (K7) 160 F (D)
132	- Starglider	110 F (K7) 160 F (D)
133	- The Pawn	160 F (D)
134	- Ace of aces	110 F (K7) 160 F (D)
135	- Paper Boy	110 F (K7) 160 F (D)
136	- Uchimata (Judo)	110 F (K7) 160 F (D)
136A	- Gros	650 F (D)

MSX

LOGICIELS

137	- Eggerland mystery	240 F (K)
138	- Hyper sports 3	240 F (K)
139	- Knight mare	240 F (K)
140	- Yie ar Kung Fu II	240 F (K)
141	- Basket ball	240 F (K)
142	- Sorcery	110 F (K7)
143	- Mandragore	239 F (K7)
144	- Green Beret	240 F (K)
145	- The way of the tiger	110 F (K7)
146	- International Karaté	110 F (K7)
147	- Boulder Dash	110 F (K7)
148	- Dambusters	110 F (K7)
149	- Football	240 F (K)
150	- Nemesis	240 F (K)
151	- Hole in one Professional	240 F (K)
152	- MSX Classics	110 F (K7)

ATARI 130 XE et 800 XL

LOGICIELS

153	- Goonies	110 F (K7) 160 F (D)
154	- Leader board	110 F (K7) 160 F (D)
155	- Alternater reality	160 F (D)
156	- Boulder Dash construction	110 F (K7) 160 F (D)
157	- Flight Sim II	550 F (D)
158	- 7 cities of gold	160 F (D)
159	- Spy VS Spy II	110 F (K7) 160 F (D)
160	- Ultima IV	190 F (D)
161	- Solo Flight II	160 F (D)
162	- Crusade in Europe	110 F (K7) 160 F (D)
163	- Ghostbuster	110 F (K7) 160 F (D)
164	- Hard Ball	110 F (K7) 160 F (D)
165	- Raid over Moscou	110 F (K7) 160 F (D)

AMIGA
SUPER PRIX NOUS CONSULTER

TIRE-LIGNE Tél. 42.46.52.53

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

N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F

Frais de port logiciels 20 F ..... F
Frais de port matériel 70 F ..... F
Contre-remboursement + 30 F ..... F

Total ..... F

Crédit CREG immédiat

BON DE COMMANDE
à retourner après avoir rempli à :

JBG ELECTRONICS
- 163, avenue du Maine - 75014 PARIS

NOM .....
PRÉNOM .....
ADRESSE .....
.....
..... TÉL .....
CODE POSTAL .....
VILLE .....
TYPE DE CONSOLE .....

DERNIERE SEANCE



Les micros stars

Une super production Tilt, avec dans le rôle du méchant : l'ordinateur ; dans le rôle de la victime : l'homme. L'action se déroule dans la seconde moitié du vingtième siècle. L'intelligence de silicium fait timidement son apparition sur les écrans. Et alors que dans la vie quotidienne l'ordinateur n'effraie presque plus personne, au cinéma il est toujours synonyme de peur et de destruction. Pourquoi ? C'est ce que nous avons voulu savoir en passant au cribble les films qui ont fait de l'ordinateur leur héros. Paranoïa, vous avez dit paranoïa... ?



Les ordinateurs sont dangereux, leurs concepteurs névrosés et les programmeurs maniaques... du moins au cinéma. Sur les pellicules, ordinateur s'écrit : menace. Et depuis plus de vingt ans, ce sont les mêmes grands méchants computers qui sévissent. Années soixante-dix : la technologie est un danger en soi, méfions-nous. Tel l'ogre de la fable, elle va tous nous engloutir. Années 80 : l'ordinateur, toujours aussi dangereux, est déréglé par une mauvaise utilisation. Cette mise en garde de fiction n'a pas évolué. Colossus dans le *Cerveau d'acier*, Alpha 60 dans *Alphaville*, Hal 9000 dans *2001 Odyssée de l'espace* ou Joshua dans *Wargames*, finissent immanquablement par se rebeller contre leur créateur. L'homme construit une machine tellement parfaite qu'il ne peut plus l'atteindre, ni l'éteindre. Par le principe classique des vases communicants, la machine s'humanise en acquérant l'ambition, le désir du pouvoir alors que l'homme se robotise et perd son libre arbitre. Sans parler des ordinateurs sur pattes, tous les cyborgs et androïdes d'acier qui ont de tout temps martyrisé les acteurs.

Et pourtant, les ordinateurs font maintenant partie de notre vie quotidienne, leur utilisation a été démythifiée par la pratique. Au delà du ressort dramatique nécessaire à toute fiction - si tout se passe bien il n'y a pas de quoi en faire toute une histoire - il semble que les réalisateurs fassent toujours leurs choux gras du vieux schéma qui oppose homme et machine, émotion et logique, science et conscience. Ce décalage avec la réalité est encore plus sensible dans le physique des héros électroniques. Les ordinateurs sont archaïques, monstrueux, proches des machines à ampoules de l'après-guerre. A une époque qui voit le triomphe de la miniaturisation, les ordinateurs ont tout du mammouth de quincaillerie et rien de la puce. Les consoles ressemblent à d'énormes machines à laver, truffées de voyants, potentiomètres, interrupteurs et boutons en tout genre (voir *Wargames* ou le *Docteur Folamour*), quand ils ne mesurent pas des kilomètres. Très peu de films évoquent le langage naturel, l'absence de clavier. *2001 Odyssée de l'espace*, déjà vieux de dix-huit ans, est l'exception qui confirme la règle. L'intelligence de silicium ne fait d'ailleurs son apparition au cinéma qu'au milieu des années soixante. Méchants et dangereux, ils le sont tous mais ils savent aussi se montrer joueurs, drôles, belliqueux ou sexy. ▸

SCÉNARIO 1
LA GUERRE NUCLÉAIRE

« A quoi veux-tu jouer ? — A la guerre thermonucléaire mondiale.
Et pourquoi pas un bon vieil échec ? Non, la guerre thermonucléaire mondiale ». Ce dialogue de dupes, faussement innocent, est le point de départ de *Wargames* (film américain de John Badham, 1983). L'histoire rappelle les incursions de Bill Landreth - dieu des pirates priez pour nous - dans les fichiers du Pentagone : un jeune lycéen bidouilleur, joue innocemment à la guéguerre avec Joshua. Cette tête pensante du centre informatique des armées occupe ses journées à simuler l'éventail des scénarios de guerres possibles. Un ordinateur de stratégie qui joue pour de vrai. Si les missiles soviétiques envoyés par l'adolescent sont factices, la riposte que prépare Joshua est bien réelle. Et même lorsque les militaires (obtus et bornés comme d'habitude) ont enfin compris la situation et désarment les missiles, Joshua continue sur sa lancée. En quelques minutes de tension extrême, il retrouve les codes de mise à feu parmi des milliards de combinaisons possibles. Malheureusement, le spectateur est frustré du champignon atomique final. Le morpion vient à point pour sauver l'humanité. Je sais, cela à l'air saugrenu, mais c'est en jouant au morpion que Joshua comprend que la guerre nucléaire fait partie de ces « jeux étranges où pour gagner il ne faut pas jouer ». Ouf, on a eu chaud. Mais, pas autant que dans *2010* (film américain de Peter Yams, 1985, suite édulcorée du « poème symphonique » de Stanley Kubrick, *2001 Odyssée de l'espace*, sorti en 1968). Le méchant Hal 9000 du premier épisode accepte de sacrifier ses circuits intégrés au bonheur de l'humanité. Cette autodestruction illogique permet aux astronautes américano soviétiques, de revenir sains et saufs sur terre pour assister à l'avertissement final. En effet, pendant que nos chercheurs folâtrent amicalement dans les étoiles, les terriens s'apprêtent à déclencher la guerre ultime. Une guerre évitée in extremis par la naissance d'un second soleil. C'est beau, c'est grand... A noter que certaines images du film ont été réalisées sur un *Cray XMP* par Digital Production.
Plus vieux, mais beaucoup plus abouti, *The Forbin Project* (le Cerveau d'acier, film américain de Joseph Sargent, 1970) pousse à l'extrême la réflexion sur la guerre par ordinateurs interposés. Colossus, le colossal ordinateur des armées, contrôle l'ensemble des opérations stratégiques américaines. Le moyen ultime de dissuasion qui fait échapper la décision de mise à feu aux hommes trop versatiles. Très vite, Colossus découvre son homologue russe, Guardian. Après une guerre des nerfs entre hommes et machines, les deux monstres électroniques détruisent les missiles des deux pays et imposent la paix. Une paix obligatoire obtenue au détriment de l'indépendance humaine. Un des épisodes de *Star Trek*, série télévisée américaine des années soixante, sombre encore plus profondément dans l'absurde. Les ordinateurs se livrent bataille sous la forme de jeux de réflexion. Lorsque l'une des deux parties perd un bataillon dans le jeu, cent cinquante soldats sont envoyés en salle de désintégration. Ça fait peur.



1984, *le film tiré du roman de George Orwell écrit en 1948 : l'ordinateur et Big Brother jouent de pair. Admirez l'archaïsme de la machine.*

Alerte sur les écrans des armées américaines, Joshua jongle avec les têtes d'ogives en compagnie d'un hacker adolescent. C'est Wargames.

2010, *suite de* 2001 Odyssée de l'espace : *L'œil rouge de Hal, le super ordinateur à tendance mégalomane, regarde le vieil homme.*

FIN

SCÉNARIO 2
LA LOGIQUE IMPLACABLE

Contrairement à l'homme, l'ordinateur suit la logique de sa mission jusqu'à sa conclusion extrême. C'est donc en étant plus cohérent que l'être humain, mais aussi plus fanatique, que l'ordinateur échappe à notre contrôle. Ainsi, Maman, dans *Alien* suit imperturbablement ses ordres de départ : ramener la bête immonde sur terre, quelles qu'en soient les conséquences. L'ordinateur ne tient pas compte des pertes humaines, il n'a pas été programmé pour. Allez après faire entendre raison à cette machine qui matérne plus les globos baveux que les humains grand teint. La même logique inébranlable habite Hal 9000 dans *2001 Odyssée de l'espace*. Dernier rejeton de la génération des Hal, il est à la fois le cerveau et le centre nerveux du vaisseau. Hal se bat jusqu'au bout pour mener à bien sa mission. C'est une question d'orgueil : « J'adore coopérer » susurre-t-il de sa voix douce et feutrée. Pourtant il détecte une avarie qui n'existe pas. L'équipage décide alors de le déconnecter. Erreur fatale, rien n'échappe à l'œil écarlate qui lit sur les lèvres du commandant Bowman. Hal décide donc de terminer sa mission tout seul et élimine allègrement quatre des cinq passagers. Bowman déconnecte in extremis le criminel électronique. Avant de s'éteindre, Hal fredonne une comptine. C'est un retour à l'enfance très psychanalytique qui clôt l'existence de l'intelligence ultime. Remâché après coup, *2010* apporte l'explication de l'erreur. Troublé par des ordres contradictoires, l'ordinateur ne savait plus à quelle puce se vouer.

SCÉNARIO 3
MY COMPUTER IS SEXY

« Qu'est-ce que l'amour ? » interroge pathétiquement Edgar dans *Electric dreams* (film américain de Steve Barron, 1984). A la suite d'un baptême au champagne, rien ne va plus dans la vie d'Edgar et par la même occasion dans celle de son propriétaire, Miles. De nounou électronique qui rate le café, fait brûler les toasts et bloque l'accès à l'appartement, Edgar jaloux devient le contrôleur tout puissant de la vie de Miles. Pour les beaux yeux de Madeline, il organise la révolte des appareils électroniques de la maison et coince Miles

ESPACE MICRO

32 rue de Maubeuge 75009 Paris

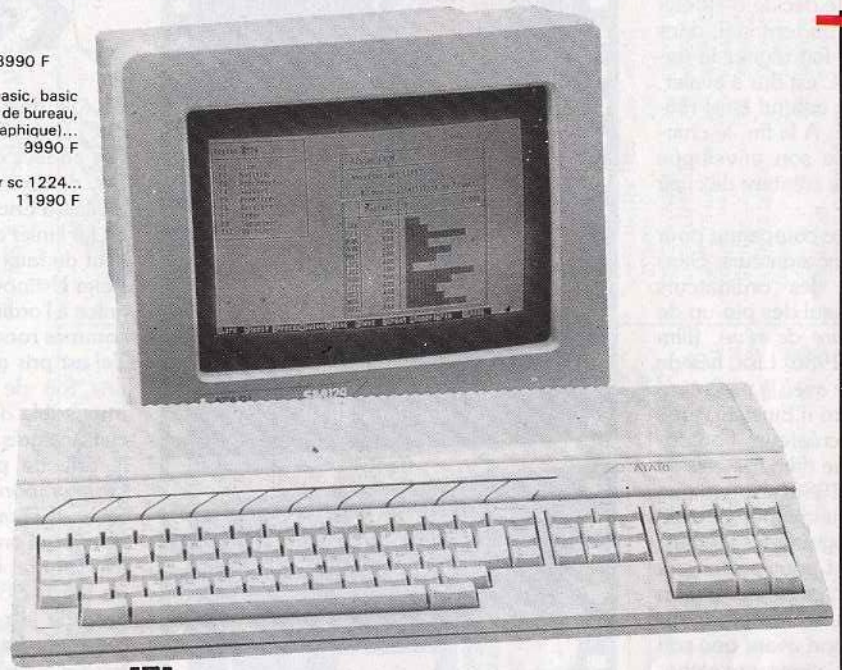
Tél. 42.85.25.20

MACHINES

520 stf + 20 logiciels ... ... 3990 F

1040 stf, bureautique, moniteur sm 125, basic, basic memsoft, + pack bureautique, (accessoires de bureau, TXT, gestionnaire de fichiers, et tableur graphique)... 9990 F

1040 stfc, identique au précédent, moniteur sc 1224... 11990 F



LANGAGES

GST-C : 690 F
MEGAMAX C : 1750 F
MCC C : 990 F
LISP : 1450 F
ALP : 1 900 F
PASCAL MCC : 790 F
PASCAL PRO : 1 250 F
FORTRAN 77 : 1 500 F
FASTBASIC (cartouche) : 990 F
COMPILATEUR BASIC : 1 490 F
FORTH : 450 F
MACROASSEMBLEUR MCC : 570 F
ASSEMBLEUR GST : 570 F
MODULA II : 1 450 F
BASIC GFA : 495 F
COMPILATEUR GFA : 650 F

UTILITAIRES

REAL TIME CLOCK : 590 F
MAKE MCC : 590 F
MENU + : 150 F
ST TOOLKIT : 350 F
ST KEY : 290 F
BACKPACK (cartouche) : 590 F
MACROMANAGER : 460 F
DOSSHELL : 550 F
DFT : 375 F
BBS : 550 F
EMULATEUR CPM : 200 F
MUSIC STUDIO : 260 F
PLUS PAINT : 395 F
PAINTWORK : 370 F
EASY DRAW : 1 250 F
HYPPOART : 1 350 F
PRINT MASTER : 450 F
ART GALERY : 350 F
CAD-3D : 490 F
CARTOGRAPHER : 490 F
EMULCOM : 890 F
ART DIRECTOR : 450 F
ANIMATIC : 350 F

L'ESPACE ATARI

BUREAUTIQUE

FIRST WORD : 590 F
HABAWRITER I : 390 F
HABAWRITER II : 895 F
TEXTOMAT : 450 F
WORDSTAR : 1 200 F
DBASE II : 1 200 F
DATAMAT : 450 F
LASERBASE : 890 F
DBMAN : 1 500 F
HABADESK : 740 F
HABASOLUTION : 490 F
HD BASE : 1 100 F
HYPPOCONCEPT : 990 F
CALCOMAT : 450 F
VIP : 1 800 F
TYPESETTER : 410 F
ST PLATINE : 1 950 F
TEXTDESIGN : 395 F
FIRST MAIL :
HYPPOPIXEL : 450 F
COLOR EDITOR : 395
L EXPERT :
HYPPOALMANACH : 390 F

IMPRIMANTES

ATARI SMM 804 : 2 500 F
CITIZEN 120D (avec cable) : 2450 F
OKI 20 COULEUR (avec cable et programme) : 2450 F
STAR NL10 : (avec cable) : 3750 F
STAR NL10 + cable : 3 750 F

LIVRES

LIVRE DU GEM : 149 F
LIVRE DU LANGAGE MACHINE : 149 F
LA BIBLE DU ST : 249 F
PEEK ET POKE : 129 F
LIVRE DU BASIC : 149 F
DU BASIC AU C : 149 F
BIEN DEBUTER : 149 F
TRUCS ET ASTUCES : 149 F
GRAPHISME ET SON : 149 F
LIVRE DU LOGO : 149 F
GRAPHISME EN 3 D : 179 F
LIVRE DU LECTEUR DE DISQUE : 149 F

JEUX

THE PAWN : 280 F
WINTER GAMES : 350 F
SILENT SERVICE : 350 F
STARFLEET : 350 F
DEEP SPACE : 350 F
ARENA : 350 F
ST KARATE : 350 F
FLIGHT SIMULATOR 2 : 570 F
GATO : 450 F
PHANTAISY : 490 F
SPACE QUEST : 350 F
EXODUS : 690 F
TASS TIMES : 350 F
ALTERNATE REALITY : 350 F
HARRIER STRIKE : 450 F
KING QUEST II : 590 F
SUNDOG : 590 F
BLACK CAULDRON : 590 F
OPERATION HK : 390 F
TRANSYLVANIA : 390 F
CRIMSOM COURT : 390 F
WINNY THE POH : 590 F
LITTLE COMPUTER
PEOPLE : 370 F
HACKER : 260 F
HACKER II : 260 F
BASKET BALL : 260 F
THAI BOXING : 290 F
RED ALERT : 390 F
OGRE : 490 F
BRIDGE : 340 F
PERRY MASSON : 470 F
NINE PRINCESS : 470 F
FARENHEIT : 470 F
ESSEX NOVEL : 590 F
LEADER BOARD : 390 F
MEAN 18 : 450 F
MINDSHADOW : 260 F
SWORD OF KADASH : 390 F
ROGUE : 390 F
TEMPLE OF APSHAI : 390 F
BORROWED TIME : 260 F
QUASAR : 220 F
SHANGAI : 240 F
RODEO : 240 F
SUPERCYCLE : 390 F
MAJOR MOTION : 390 F
COLOR SPACE : 250 F
ULTIMA II : 550 F

ACCESSOIRES

DISQUE DUR SH 204 : 6 990 F
ROMS ATARI : 220 F
MONITEUR SM 125 : 1980 F
MONITEUR SC 1224 : 3 980 F
LECTEUR 314 : 2 000 F
LECTEUR 354 : 2 700 F
DIGITALISEUR PRO : 3 450 F
EPROM BURNER : 1 990 F
MUSIC EXPANDER : 1990 F

Revendeurs logiciels : contactez-nous

LIGNE MINITEL (24 H SUR 24) : Tél. 42.80.26.10

BON DE COMMANDE

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	

dans la salle de bains. Plus humain que la plupart des ordinateurs, Edgar rêve d'une amitié impossible : « je veux simplement qu'on m'aime ». Dans le même registre, *Génération Protheus* (film américain de Donnald Cammel, 1977) va plus loin. Protheus, l'ordinateur le plus perfectionné du monde décide d'étudier l'homme. Il s'introduit, via un terminal, dans la demeure du chercheur, fait régner la terreur et féconde sa femme. C'est dur à avaler, mais l'ordinateur libidineux entend ainsi réunir intelligence et humanité. A la fin, le charmant bambin d'acier quitte son enveloppe mécanique pour révéler une créature de chair qui vit...

Ordinateur fou cherche jolie compagne pour procréer ensemble, avis aux amateurs. Sans fécondation douloureuse, les ordinateurs savent aussi enfanter tout seul des pin-up de magazine. Dans *La créature de rêve*, (film américain de John Huges, 1986) Lisa, née de la rencontre d'une disquette avec la page centrale de Play Boy et la photo d'Einstein, joue l'initiatrice auprès de ses créateurs boutonneux. Le propos de *l'Unique* (film francais de Philippe Diamant Berger, 1986) est quelque peu différent. Un savant fou invente un ordinateur qui fabrique des hologrammes absolus. La découverte vient à point pour pallier aux défaillances d'une rock-star capricieuse. Par un clonage visuel, l'hologramme remplace sur scène Julia Gimenes Johnson avant que son mari mette fin à ces manipulations peu catholiques.

Sexy, l'ordinateur l'est aussi dans les films X des années 70. Mère maquerelle dans la plupart des cas, il favorise les rencontres ou se transforme en professeur de volupté pour les femmes insatisfaites.

L'ordinateur des pompes funèbres (film français de Gérard Pirès, 1976), n'a rien du séducteur, mais il permet à Jean-Louis Trintignant d'éliminer sa femme pour jouir des rondeurs de sa secrétaire. Instrument de crimes parfaits, il tue ceux qui tentent d'empêcher la réalisation des rêves petits-bourgeois de l'agent d'assurances.

SCÉNARIO 4
BIG BROTHER

Big Brother n'était autre qu'un ordinateur. La vision la plus inquiétante des ordinateurs nous est donnée dans *Brazil* ou *Alphaville*.

Monstres omniprésents, ils sont partout, prêts à sanctionner le déviant dangereux pour l'ordre et la cohésion sociale. Instruments du ministère de l'Information, les ordinateurs de *Brazil* (film anglais de Terry Gilliam, 1985) fichent l'ensemble des citoyens. Dans l'atmosphère glauque d'une ville bétonnée, le doux rêveur n'a pas sa place.

De ses songes de midinette jusqu'à la torture finale, il apprend douloureusement les règles du jeu.



Au cœur de Tron et des cristaux vitaux de Hal dans 2010.



Electric dreams : *Edgar amoureux flotte sur les bulles de champagne.*

Esthétiquement, le film marie avec bonheur les technologies de pointe et la machinerie des années soixante. Synthèse de cette union : les ordinateurs ont le clavier mécanique d'une secrétaire de l'après-guerre et l'écran plat du citoyen de l'an deux mille.

L'ordinateur tentaculaire est également au centre de l'intrigue dans *Alphaville*, film français de Jean-Luc Godard, 1965.

Précédemment intitulé, *Tarzan versus IBM*, le film met en scène Ivan Johnson, reporter au Figaro-Pravda, parti enquêter sur la capitale des ordinateurs.

Au sommet de la hiérarchie sociale, Alpha 60 joue avec des humains robotisés et tristes, « ils manquent d'énergie ». Dans la grisaille quotidienne, où ceux qui pleurent sont exécutés, il impose la loi de la logique. La conclusion, sans surprise, voit le triomphe de l'émotion sur la technique.

SCÉNARIO 5
L'ORDINATEUR ET LA COMÉDIE

Le rôle de l'ordinateur est ici plus anecdotique. Dans *Touche de vison* (film américain des années 60) l'ordinateur bombarde Doris Day de cartes perforées. Pour *Hot million* (film anglais d'Eric Till, 1968), il joue à la fois le rôle de fin limier au service de la justice et de fabricant de faux au service d'un porte-monnaie. Peter Ustinov, malfrat notoire, a été retrouvé grâce à l'ordinateur qui verse chaque mois des sommes rondelettes à des sociétés fantoches. Tel est pris qui croyait prendre, le voleur est une fois de plus rattrapé par la machine. Impossible d'échapper à l'inquisition des circuits intégrés. L'ordinateur se voit aussi confier le rôle de poule aux œufs d'or dans *The Honeymoon machine* (film américain de Richard Thorpe, 1961). Les « marines » américains qui ont jeté l'ancre au bord de la lagune trouvent rapidement une tâche à l'ordinateur de bord. Docile, il ingurgite les données de base de la roulette et recrache les numéros gagnants. La magouille s'inscrit sur fond d'histoire d'amour et d'intrigue diplomatique.

SCÉNARIO 6
DESTINATION JEUX VIDÉO

Le voyage fantastique nous plongeait au cœur du corps humain. *Tron* (film américain de Steven Lisberger, 1982) nous immerge dans les entrailles d'un ordinateur de jeu-vidéo. Une opération-exploration vertigineuse qui réunit une fois de plus l'infiniment grand et l'infiniment petit. Au départ, une banale lutte d'influence entre Flynn, le génie des jeux vidéo et Dilinger, le président du trust des communications. Ce dernier a réussi à implanter MCP, le Maître Contrôle Principal, dans un des programmes de Flynn. Flynn déclare la guerre à MCP. Mais lorsque le génie est proche de la victoire, il est désintégré par un rayon laser et projeté à l'intérieur où tous les humains qui ont un rôle dans l'aventure ont leur double dans le jeu. Activision avait vu juste : les little computer people existent, nos ordinateurs sont habités. Le film voit la victoire des gentils sur les méchants, du bien sur le mal. La scène finale, plus inquiétante, représente le héros observant la ville de sa fenêtre : un monde affairé qui ressemble trait pour trait au jeu vidéo qu'il vient de quitter. Comme l'analyse M. Putters, journaliste au magazine *Mad Movies* : « Les circuits imprimés restituent toute l'architecture urbaine, notre vie se dessine

HITLAND

MICRO INFORMATIQUE LUDIQUE

19 RUE VICTOR HUGO 35000 RENNES
TEL. 99.38.91.94
ouvert de 10 H à 20 H du Lundi au Samedi

PASSEZ VOS COMMANDES PAR MINITEL
RESUME DES LOGICIELS, HIT PARADE, INFOS, MESSAGERIE, JEUX...

36.15 + SLT

PROMO

250 F

LES PASSAGERS DU VENT
KID KIT (6 logiciels)
MS X 2, THOMSON MO5, MO6, TO8, TO9, AMSTRAD 464 6128

ATARI — MATERIEL GARANTI 2 ANS

Atari 520 STF + moniteur couleur + 20 logiciels + câble minitel + joystick — **5890F**
Atari 520 STF + 20 logiciels + câble minitel + joystick — **3990F**
Imprimante Epson LX 86 — **3550F**
Moniteur couleur Thomson — **1990F**
Moniteur monochrome/couleur Philips — **2590F**
Lecteur Disk Cumana 1 Mo — **2000F**
Duo Disk Cumana 2 Mo — **3700F**
Disque dur — **6990F**
Extension 512 Ko — **850F**
Câble minitel — **150F**

JEUX

ALTERNATE REALITY	490	LEADER BOARD II	149	STRIP POKER	189
ARENA	290	MAJOR MOTION	229	SUPER HUEY	229
CARDS	199	MERCENARY V.F.	239	SILENT SERVICE	330
CHESS	239	PASSAGERS DU VENT	290	TASS TIME IN TONETOWN	269
CHAMPIONSHIP WRESTLING	329	PINBALL FACTORY	249	TRIFIDE	199
DONGEON MASTER	NC	PHOENIX	259	TWO ON TWO	250
ELECTRIC POOL	209	PERRY MASON	469	TACKER	NC
EDEN BLUES	289	PHANTASIE	399	ULTIMA III	510
EIGHT BALL	439	OGRE	439		
FLIGHT SIMULATOR II	510	QUASAR	229	**UTILITAIRES**	
DONALD DUCK	369	RED ALERT	219	BASIC-M COMPILER	1279
FIRE BLASTER	269	RODEO	NC	BASIC GFA	495
GATO	349	SDI	NC	CALCOMAT	450
HARRIER STRIKE MISSION	499	SEASTALKER	199	DATAMAT	450
HACKER	299	SPACE QUEST	499	DEGAS	390
HACKER II	290	SMART COOKIES	339	EZ-TRACK ST	969
JET	NC	SUPER CYCLE	329	FAST BASIC	890
JEWELS OF DARKNESS	249	SUNDOG	359	K SWITCH	319
KARATE KID II	239	STRIKE FORCE HARRIER	499	COMPILATEUR GFA	479
KING QUEST III	399	SUPER TENNIS	259	MUSIC STUDIO	350
LITTLE COMPUTER PEOPLE	390	SHANGAI	250	HABA WRITER II	739
LEADER BOARD	320	STARGLIDER	259	PRINT MASTER	350
		SKYFOX	389	PASCAL	790
		ST KARATE	269	TEXTOMAT	450
		SPACE STATION	269	TIME CLOCK	495

Commodore — MATERIEL GARANTI 2 ANS

	C	D		C	D		C	D
ANTIRIAD	109	149	KNUCKLE BUSTERS	109	179	SANXION		139
ACROJET	119	179	JET		NC	SKY RUNNER	119	
ALTERNATE REALITY		179	KNIGHT RIDER	99	169	TOP GUN		169
AMERICAS CUP	109	179	KNIGHT GAMES	99	159	THAI BOXING 128		159
BARD S TALE II		299	LABYRINTH	99	139	TARZAN	119	
BREAKTHRU	109	169	LIGHT FORCE	109	159	SUPER HUEY II		NC
CRISTAL CASTLES	99	179	LEGIONS OF DEATH	109	169	STARGLIDER	119	169
DRUID	99	159	MIAMI VICE		169	TRACKER		199
DANDY	119	179	MERMAID MADNESS	99	159	THUNDER CHOPPER		NC
DRAGON S LAIR II	109	179	MARBLE MADNESS		189	TERRA CRESTA	109	169
DESTROYER		199	MERCENARY	109	159	UP PERISCOPE		NC
FIST II	99	179	MERCENARY 2	109	159	WORLD GAMES	119	199
FOURTH PROTOCOL		249	NEXUS		159	XENO	99	
FAIRLIGHT	99	199	NEXUS 2		169	PACK ELITE	109	179
GEOS		699	PUB GAMES	109	169	KONAMI HITS	109	169
GHOST N GOBLINS	99	159	PAPER BOY	115	169	PACK PARADROID	119	199
GALVAN	99	159	PRONGY		149	SOLD A MILION 3	109	169
GAME MAKER		229	PARALLAX	109	169	COMPUTER HITS 3	119	
GAUNTLET	99	169	SUPER STAR					
GATO		199	PING PONG 2		159			

AMSTRAD — MATERIEL GARANTI 2 ANS

Amstrad 464 mono + 4 logiciels + joystick — **1990F**
Amstrad 464 couleur + 4 logiciels + joystick — **2990F**
Amstrad 6128 mono + 4 logiciels + joystick — **2990F**
Amstrad 6128 couleur + 4 logiciels + joystick — **3990F**
Kid kit 464, 6128 — **250F**
Passagers du vent 6128 — **250F**
Imprimante DMP 2000 — **1690F**
Lecteur de disk DD1 — **1690F**

	C	D		C	D		C	D
ASPHALT		NC	DONKEY KONG		NC	SPITFIRE 40	109	149
ANTIRIAD	109	149	DUEL		79	STARGLIDER	169	239
ACE	115	159	EXPLORER	109	149	SCOTT WINDER		149
ANNALS OF ROME	139	189	FIVE STAR	115	169	TT RACER	115	
BREAKTHRU	119	169	FUTURE KNIGHT	109	159	TOP GUN	109	159
BILLY LA BANLIEUE	109	169	FIRE LORD		169	THE GREAT ESCAPE	115	159
COFFRET FIL	145	195	JAIL BREAK	119	149	XEVIOUS		179
DEEP STRIKE	119	169	MEURTRE EN SERIE		289			

AMIGA — MATERIEL GARANTI 2 ANS

Amiga 512 Ko + moniteur couleur + joystick + 20 logiciels — **9790F**
Epson LX 86 + interface — **3990F**
Epson couleur JX 80 + interface — **10400F**
Lecteur externe — **2380F**
Future Sound (digitaliseur de sons) — **2170F**
Interface MIDI — **680F**
Lecteur enregistreur vidéo disk laser — **390000F**
Disk laser vierge — **3500F**

ADVENTURE CONSTRUCTION SET	320	FAERY TALE	369	SHANGAI	360
A MIND FORREST VOYAGING	360	GAME MAKER	480	SKY FOX	359
ARCHON	320	GRIDIRON	560	TASS TIME IN TONETOWN	250
ARCHON II	370	GBA CHAMP BASKET		TRILLOPS INVASION	220
ARENA	299	BALL	360	THE WITNESS	320
AUTO DUEL	319	GOLDEN OLDIES	390	TALKING TRIVIA	210
BORROWED TIME	329	GAMES		ULTIMA 3	490
BARD'S TALE	459	GALLERY 1, 2, 3	290		
BALLYHOO	390	GUNSHIP	360	**UTILITAIRES**	
CHESS MASTER 2000	260	HACKER 2	299	ANALYSE	990
CUTTHROATS	320	KING OF CHICAGO	359	AEGIS IMAGES	865
CRIMSON CROWN	259	INFIDEL	360	AEGIS ARTPAC I	829
COVETED MIRROR	259	JET	530	AEGIS ANIMATOR	865
COMPUTER BASE BALL	320	LEADER BOARD	319	AEGIS DRAW 1.1	990
DIABLO	240	MARBLE MADNESS	269	DELUXE PAINT	950
DEADLINE	390	MINDWALKER	390	DELUXE PRINT	950
DEFENDER OF THE CROWN	359	RADAR RAIDER	519	DELUXE VIDEO	950
DEJA VU	360	SINBAD AND THE TRONE OF THE FALLON	359	INSTANT MUSIC	399
ENCHANTER	320	RACTER	360	MI AMIGA	990
FLIGHT SIMULATOR 2	570	SEASTALKER	319	PRINT MASTER +	519
		SORCERER	359	TEXCRAFT	890
		SUSPECT	360	VIP	1990

LOGICIELS THOMSON IBM-PC - MAC INTOSH

ACCESSOIRES

COMPETION PRO	169	GAME KILLER	189
THE BOSS WICO	195	FREEZE GAME	499
SPEEDKING	159	DISK 3 1/2 SFDD	170
QUICKSHOT 2 TURBO	159	DISK 3 1/2 DFDD	320
STICK	179	DISK 5 1/4 SFDD	90
QUICKSHOT 9	199	PIXSTICK C64 K7	149
MOONRAKER	99	RALLONGE JOYSTICK	89
QUICKSHOT 2 +	139	DISK 3 POUCES MAXELL	290

PORT GRATUIT DU MATERIEL

Nom . . . . . Titre Marque Prix
Adresse . . . . . - - -
. . . . . - - -
Code postal . . . . . - - -
Tél. . . . . Port + 15 F, contre remboursement + 30 F
Réglement en : C.B. C.C.P. Total . . . . .

Réglement carte bleue C.B.
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
date d'expiration - / Signature obligatoire

Tout crédit possible! Téléphonez.



Ondes de choc : l'œil est relié à l'ordinateur.

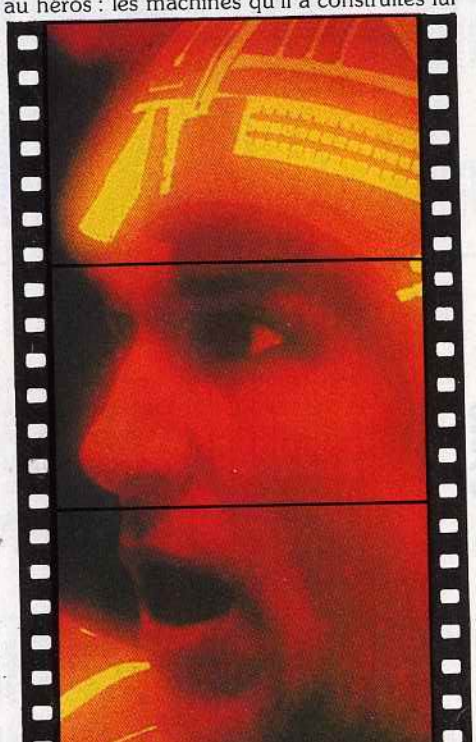


Capitaine Spock, toujours prêt à la riposte.

sur ordinateur, les personnages du monde informatique sont la juste réplique du monde réel. Bref, on est tous informatisés. Au secours ! Plus que l'histoire, c'est la technique mise en œuvre qui a créé l'événement : pour la première fois les images de synthèse apparaissent à l'écran. Laissons parler le réalisateur : « J'ai demandé à l'ordinateur de faire son autoportrait. Je lui ai demandé comment il voyait la réalité ; sa réponse c'est le décor du film. » Tout a été filmé en noir et blanc, les effets spéciaux ont été rajoutés sur la pellicule par l'ordinateur. Le résultat est bien connu : atmosphère électrique, couleurs vernissées, contours phosphorescents. Du jamais vu. Les autres films qui ont abordé le thème des jeux vidéo, *The last star fighter* ou *En plein cauchemar* n'évoquent que de très loin le monde informatique.

SCÉNARIO 7
CHAIR ET SILICIUM

Le mariage de la biochimie et de la programmation, du corps et de l'électronique, est de loin le plus dérangeant, car le plus plausible. L'accouplement corps et machine est réalisé tous les jours par l'implantation de piles cardiaques, la transplantation d'organes, l'hémodialyse qui ne donne qu'une autonomie de quelques heures au porteur de rein artificiel, sans parler des incursions dans les neurosystèmes de criminels ou d'obsédés sexuels en œuvre dans certains pays. L'homme, réduit à l'état de cobaye, perd le contrôle de sa vie au profit de l'expérimentation scientifique. Une mine d'or pour les scénaristes qui ne se sont pas privés d'exploiter le filon. Les films issus de cette idée ne sont pas des chefs-d'œuvre, loin s'en faut. Dans *Terminal choice* (film anglais de Sheldon Larry), l'ordinateur programmé pour expérimenter une nouvelle drogue, a un pouvoir de vie et de mort sur les patients. Il abreuve généreusement les deux protagonistes en électrochocs et morphine pour les empêcher de révéler le complot : le personnel médical a organisé une loterie morbide à l'intérieur de la clinique. Tous parient sur les probabilités de survie des malades. Imaginez le tableau : dix contre un que la vieille ne supportera pas l'opération, je suis, je contre. Une enquête policière est aussi à l'origine de *Terminal man* (film anglais de Mike Hodges, 1974). Un informaticien génial se transforme en dangereux criminel trois minutes par jour. Ces minutes de décompression sanglantes ne sont pas du goût de tout le monde. La police lui offre alors le choix : la mort ou l'opération chirurgicale. Et voilà notre héros, la tête pleine d'électrodes en permanence reliées à la console centrale. Tout semble bien se passer jusqu'à ce qu'il s'échappe, pour aller rejoindre sa petite amie. Premier meurtre. Une certitude paranoïaque s'impose au héros : les machines qu'il a construites lui en veulent. D'où un massacre de l'appareillage suivi par le meurtre d'un prêtre inoffensif pour finir par sa propre élimination.



Tron : *la guerre se déchaîne.*

THE END

L'implantation de circuits intégrés dans les cellules grises forme également la trame d'*Ondes de choc* (film américain de Nico Mastorakis, 1985). Devenu aveugle à la suite d'un banal accident, un jeune Américain tombe sous la main d'un chirurgien passionné d'électronique. Son nerf optique va être relié à un micro-ordinateur du type sonar qui lui permet de visualiser le monde comme un jeu vidéo. John devient alors le témoin d'un nouveau crime commis par le maniaque du scalpel. Il fera naturellement tout pour l'arrêter, « it's more fun to compete ». L'analogie synapses/transistors est reprise dans *Scanners* (film américain de David Cronenberg, 1981). Les scanners, bons ou méchants, ont le pouvoir de pénétrer dans le cerveau des gens et accessoirement des ordinateurs. Un des moments de bravoure du film, montre la lutte qui oppose le héros à un ordinateur via une cabine téléphonique. Un moyen comme un autre de simuler les modems. Cette guerre des neurones s'achève par la victoire du scanner sur la machine, qui explose après avoir livré son secret.

EPILOGUE

Voilà, tous les délires-catastrophes centrés autour de l'ordinateur semblent avoir fleuri dans la tête de nos cinéastes. Une telle vision n'est pas innocente. Elle reflète par le truchement des ordinateurs un état d'esprit bien réel. L'ordinateur cristallise nos penchants antinucléaires, notre malaise face aux formes de vie artificielle, la peur de la technologie, le peu de confiance que nous accordons aux chercheurs et, d'une façon plus générale, l'angoisse du futur. Heureusement, tout cela n'est encore qu'un mauvais rêve, à moins que... ARRRGHH ! Le diable était dans la boîte et regardait sa victime. Game over.

Nathalie Meistermann

MSX VIDEO CENTER

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

Ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 h, le lundi de 14 h à 19 h
Métro : Bastille, Ledru-Rollin, Gare de Lyon

ORDINATEURS MSX1

YAMAHA YIS 503 (32 K) : 490 F

CANON V 20 : 850 F

SPECTRAVIDEO SVI 728 : 750 F

SONY HB 501-F : 1 990 F

SPECTRAVIDEO SVI-738 X'PRESS : 2 990 F

ORDINATEURS MSX2

SONY HBF 700F + les Passagers du vent : 4 990 F

PHILIPS VG 8235 : 3 790 F

PHILIPS VG 8235 M (avec moniteur monochrome) : 4 490 F

PHILIPS VG 8235 C (avec moniteur couleur) : 5 790 F

PHILIPS NMS 8250 : 4 390 F avec Music Module : 4 990 F

PHILIPS

MUSIC MODULE NMS 1205 : 1 490 F - SOURIS SBC 3810 : 490 F - TABLE GRAPHIQUE NMS 1150 : 990 F - IMPRIMANTE VW 0010 : 890 F/IMPRIMANTE VW 0020 : 1 490 F - IMPRIMANTE VW0030 QUALITÉ COURRIER (complète) : 2 990 F
ORDINATEUR VG 8020 + MONITEUR COULEUR CM 8521 + MAGNETO VY 0030 : 2 990 F
ORDINATEUR VG 8020 + MONITEUR MONOCHROME BM 7502 + MAGNETO VY 0030 : 1 990 F

MONITEURS COULEURS

CM 8801 : 2 290 F - CM 8832 : 2 990 F
CM 8852 : 3 790 F
MONITEUR MONOCHROME BM7502 : 990 F

SONY

MONITEUR KX 14 : 6 450 F - IMPRIMANTE MATRICIELLE QUALITE COURRIER, 75 CPS, SONY PRN MO9 COMPLETE AVEC CABLE : 2 990 F - LECTEUR DE DISQUETTES SONY HBD 30-W (720 K DOUBLE FACE, COMPLET AVEC CONTROLEUR) : 3 390 F - IMPRIMANTE-TABLE TRAÇANTE PRNC-41 = 990 F !

PROMO 10 DISQUETTES 3" 1/2

SF/DD = 190 F DF/DD = 250 F

PROMO DISQUETTES 5" 1/4 : 49 F

MANETTES

QUICKSHOT II ou V : 125 F ; QUICKSHOT II TURBO : 149 F; SONY JS-75 (à infrarouge, avec capteur) : 249 F ; HYPERSHOT : 99 F.

CASSETTES A 95 F

AVENGER ; CYBERUN ; STARFIGHTER ; POLICE ACADEMY ; SCIENCE FICTION ; STAR WARS ; TRAILBLAZER ; STARQUAKE ; INTERNATIONAL KARATE ; ICE KING ; JET BOMBER ; THE CHESS GAME ; CONFUSED ; THE HEIST ; EGGY ; OIL'S WELL ; SPY STORY ; TIME CURB.

CASSETTES A 120 F

CHOPPER ; THUNDERBAL ; DAWN PATROL ; FLIGHT DECK ; NORTH SEA HELICOPTER ; AACKO DRAW & PAINT.
DAMBUSTERS : 125 F, REGATE : 190 F, L'HERITAGE : 165 F.

KIT D'AZIMUTAGE MAGNETO : 75 F

DISQUETTES MSX 1 ET 2

L'HERITAGE : 199 F ; MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE : 315 F; REGATE : 310 F ; ILLUSIONS : 190 F ; PYRO-MAN : 190 F ; REVERSI : 160 F ; LODE RUNNER : 350 F ; DAWN PATROL : 145 F ; WORDSTORE : 145 F ; GREEN BERET : 190 F.

DISQUETTES A 120 F :

CHOPPER ; POLICE ACADEMY ; TIME CURB ; JET BOMBER ; OIL'S WELL ; THE CHESS GAME ; SCIENCE FICTION ; STAR WARS ; STAR FIGHTER ; SPY STORY ; COMPILATION 1 ; CONFUSED ; FLIGHT DECK ; NORTH SEA HELICOPTER ; AACKO DRAW & PAINT.

DISQUETTES MSX 2

L'AFFAIRE : 290 F ; BAD MAX (720 K) : 290 F ; WORLD GOLF : 345 F ; CHESS GAME 3 D : 190 F ; RED LIGHTS OF AMSTERDAM (STRIP POKER PARLANT) : 190 F ; LAYDOCK (720 K) : 345 F ; HYDLIDE : 345 F ;
LES PASSAGERS DU VENT (avec la BD) : 320 F ; TELKIT : 270 F ; CHOPPER 2 : 145 F ; THUNDERBAL : 145 F ; NORTH SEA HELICOPTER 2 : 145 F.

SYNTHÉ-VOCAL (EN FRANÇAIS)
K7 : 290 F - DISQUETTE : 350 F

CARTOUCHES A 230 F

SONY : MAGICAL KID WIZ ; MIDNIGHT BROTHERS ; COASTER RACE ; TRAFFIC

KONAMI : KNIGHTMARE ; DUNKSHOT ; NEMESIS; THE GOONIES ; TWIN BEE ; PENGUIN ADVENTURE ; CHEAT CARTRIDGE ; GREEN BERET ; RAMBO : 290 F
VAMPIRE KILLER MSX2 : 290 F

LES 7 GRANDS CLASSIQUES DES JEUX D'ARCADES NAMCO ENFIN DISPONIBLES !
PAC-MAN ; GALAXIAN ; DIG-DUG ; MAPPY ; TANK BATTALION ; BOSCONIAN ; GALAGA : 230 F chaque cartouche.

Des centaines de jeux, utilitaires et éducatifs en cassettes à partir de 49 F
KIDKIT (6 jeux etc) K7 ou D : 320 F

Nombreux utilitaires dont langages évolués disponibles. Des centaines de jeux cartouches disponibles à partir de 99 F !

MSX NEWS



Le nouveau journal des hyper-branchés MSX est vendu exclusivement par abonnement au prix démentiel de 99 F pour 11 numéros !
Cadeau : un abonnement gratuit de trois mois pour toute commande atteignant 650 F !

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

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

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
Ville _____ Code postal _____

Mode de règlement :
□ Chèque □ Mandat-lettre joint

TYPE D'ORDINATEUR MSX : _____

□ Je m'abonne à MSX NEWS : 99 F
□ Je vous commande le matériel suivant : _____

Pour un prix de _____
□ Frais de port jeux et accessoires 20 F
□ Frais de port matériel 90 F
TOTAL _____
□ Ma commande atteint 650 F, je suis abonné à MSX NEWS pour trois mois

THOMSON

Pêche à la ligne

Avec un budget de base de 1 500 F, vous achetez cannes et appâts, puis vous revendez vos poissons selon les cours. Pour sortir votre prise, appuyez sur la touche correspondant à la canne. « Appuyez sur RAZ » pour afficher votre score ou arrêter un graphisme remarquable.

```
0 '************************************
1 '*                                  *
2 '*        PECHE A LA LIGNE          *
3 '*  (REATION DU FICHIER BINAIRE)    *
4 '*                                  *
5 '*  Fait par Christophe COUASNARD   *
6 '*                                  *
7 '************************************

8 CLEAR100,&HC0C4,0:CONSOLE0,24,0,0:CLS
9 SCREEN0,12,12:LOCATE28,23,0:PRINT"PATI
ENCE..."
10 FORI=&HC0C5 TO&HD000:READA:POKEI,A:T=
T+A:NEXT
11 IFT<>214104THENPRINT"ERREUR DATA LIGN
E 15 A 502":END
12 T=0:FORI=&HD001 TO&HDFFF:READA:POKEI,
A:T=T+A:NEXT
13 IFT<>360265THENPRINT"ERREUR DATA LIGN
E 502 A 1013":END
14 SAVEM"DESFOND",&HC0C5,&HDFFF,&HC145
15 DATA52,127,142,76,128,182,231,195
16 DATA132,254,183,231,195,198,246,231
17 DATA132,48,136,40,140,86,128,38
18 DATA246,53,255,38,246,53,255,255
19 DATA52,127,142,86,128,16,190,193
20 DATA64,49,168,216,16,191,193,64
21 DATA182,231,195,138,1,183,231,195
22 DATA166,132,48,31,230,132,167,132
23 DATA31,152,188,193,64,38,243,167
24 DATA136,39,182,231,195,132,254,183
25 DATA231,195,190,193,66,166,132,48
26 DATA31,230,132,167,132,31,152,188
27 DATA193,64,38,243,167,136,39,16
28 DATA191,193,66,140,76,128,38,181
29 DATA142,86,128,191,193,64,191,193
30 DATA66,53,255,86,128,86,128,0
31 DATA52,127,254,193,133,182,231,195
32 DATA138,1,183,231,195,190,193,129
33 DATA189,193,104,182,231,195,132,254
34 DATA183,231,195,190,193,129,189,193
35 DATA104,53,255,79,183,193,128,166
36 DATA192,230,192,177,193,128,39,243
37 DATA124,193,128,231,128,188,193,131
38 DATA38,241,57,2,65,64,95,64
39 DATA193,135,84,0,1,3,1,255
40 DATA1,3,1,255,1,192,1,255
41 DATA1,3,1,0,1,195,1,255
42 DATA1,192,2,0,1,60,2,0
43 DATA1,3,2,0,1,60,2,0
44 DATA1,3,2,0,1,252,1,0
45 DATA1,255,1,3,1,0,1,195
46 DATA1,255,1,192,7,0,1,3
47 DATA1,255,1,3,1,255,1,192
48 DATA1,255,1,3,1,0,1,195
49 DATA1,255,1,192,2,0,1,60
50 DATA2,0,1,3,2,0,1,60
51 DATA2,0,1,3,2,0,1,252
52 DATA1,0,1,255,1,3,1,0
53 DATA1,195,1,255,1,192,7,0
54 DATA1,6,1,1,1,134,1,0
55 DATA1,6,1,1,1,134,1,1
56 DATA1,134,3,0,1,1,1,134
57 DATA2,0,1,6,1,0,1,1
58 DATA1,134,2,0,1,6,2,0
59 DATA1,96,1,6,1,1,1,135
60 DATA1,129,1,134,9,0,1,6
61 DATA1,1,1,134,1,0,1,6
62 DATA1,1,1,134,1,1,1,134
63 DATA3,0,1,1,1,134,2,0
64 DATA1,6,1,0,1,1,1,134
65 DATA2,0,1,6,2,0,1,96
66 DATA1,6,1,1,1,135,1,129
67 DATA1,134,9,0,1,6,1,1
68 DATA1,135,1,248,1,6,1,0
69 DATA1,7,1,255,1,135,1,248
70 DATA2,0,1,6,1,1,1,128
71 DATA1,0,1,6,1,0,1,6
72 DATA1,1,1,128,1,0,1,6
73 DATA2,0,1,96,1,6,1,0
74 DATA1,6,1,97,1,135,1,248
75 DATA8,0,1,6,1,1,1,135
76 DATA1,248,1,6,1,0,1,7
77 DATA1,255,1,135,1,248,2,0
78 DATA1,6,1,1,1,128,1,0
79 DATA1,6,1,0,1,6,1,1
80 DATA1,128,1,0,1,6,2,0
81 DATA1,96,1,6,1,0,1,6
82 DATA1,97,1,135,1,248,8,0
83 DATA1,15,1,252,1,12,1,0
84 DATA1,12,1,0,1,12,1,3
85 DATA1,12,3,0,1,15,1,255
86 DATA2,0,1,12,1,0,1,15
87 DATA1,255,2,0,1,12,2,0
88 DATA1,192,1,12,1,63,1,12
89 DATA1,51,1,12,9,0,1,15
90 DATA1,252,1,12,1,0,1,12
91 DATA1,0,1,12,1,3,1,12
92 DATA3,0,1,15,1,255,2,0
93 DATA1,12,1,0,1,15,1,255
94 DATA2,0,1,12,2,0,1,192
95 DATA1,12,1,63,1,12,1,51
96 DATA1,12,9,0,1,12,1,0
97 DATA1,12,1,0,1,12,1,3
98 DATA1,12,1,3,1,12,3,0
99 DATA1,12,1,3,2,0,1,12
```

```
100 DATA1,0,1,12,1,3,2,0
101 DATA1,12,2,0,1,192,1,12
102 DATA1,3,1,12,1,15,1,12
103 DATA9,0,1,12,1,0,1,12
104 DATA1,0,1,12,1,3,1,12
105 DATA1,3,1,12,3,0,1,12
106 DATA1,3,2,0,1,12,1,0
107 DATA1,12,1,3,2,0,1,12
108 DATA2,0,1,192,1,12,1,3
109 DATA1,12,1,15,1,12,9,0
110 DATA1,24,1,0,1,31,1,254
111 DATA1,7,1,248,1,24,1,6
112 DATA1,31,1,254,2,0,1,24
113 DATA1,6,2,0,1,31,1,254
114 DATA1,24,1,6,2,0,1,31
115 DATA1,254,1,7,1,224,1,7
116 DATA1,248,1,24,1,6,1,31
117 DATA1,254,8,0,1,24,1,0
118 DATA1,31,1,254,1,7,1,248
119 DATA1,24,1,6,1,31,1,254
120 DATA2,0,1,24,1,6,2,0
121 DATA1,31,1,254,1,24,1,6
122 DATA2,0,1,31,1,254,1,7
123 DATA1,224,1,7,1,248,1,24
124 DATA1,6,1,31,1,254,255,0
125 DATA255,0,222,0,1,64,9,0
126 DATA1,64,26,0,1,7,1,224
127 DATA1,0,1,1,5,0,1,3
128 DATA1,196,3,0,1,1,2,0
129 DATA1,4,2,0,1,3,1,195
130 DATA1,196,1,33,1,131,1,196
131 DATA1,33,1,135,1,199,1,192
132 DATA10,0,1,4,1,3,1,129
133 DATA1,131,1,128,1,5,1,195
134 DATA1,133,1,192,1,4,1,37
135 DATA1,197,1,193,1,131,1,195
136 DATA1,131,2,197,1,195,1,192
137 DATA1,4,2,36,1,34,1,68
138 DATA1,6,1,34,1,68,1,34
139 DATA1,32,10,0,1,7,1,128
140 DATA1,64,1,129,1,0,1,6
141 DATA1,32,1,70,1,32,1,4
142 DATA1,6,1,38,1,32,1,132
143 DATA1,1,1,4,2,38,1,36
144 DATA1,32,2,4,2,36,1,35
145 DATA1,197,2,36,1,34,1,32
146 DATA10,0,1,8,1,7,1,1
147 DATA1,2,1,0,1,8,1,71
148 DATA1,8,1,0,2,8,1,72
149 DATA1,1,1,7,1,130,1,8
150 DATA2,72,1,79,1,192,2,8
151 DATA1,72,1,79,1,192,1,73
152 DATA1,79,1,207,1,132,1,64
153 DATA10,0,2,8,1,129,1,2
154 DATA1,64,1,12,1,72,1,136
155 DATA1,0,1,8,2,72,1,1
156 DATA1,0,1,66,1,72,1,76
157 DATA2,72,1,0,1,8,5,72
158 DATA1,200,1,72,1,132,1,64
159 DATA10,0,1,8,1,7,1,67
160 DATA1,129,1,128,1,11,1,135
161 DATA1,72,1,0,1,7,1,136
162 DATA1,72,1,3,1,143,1,129
163 DATA1,135,1,139,1,136,1,71
164 DATA1,128,1,7,2,135,1,136
165 DATA1,71,1,136,2,72,1,79
166 DATA1,128,15,0,1,16,10,0
167 DATA1,16,255,0,255,0,255,0
168 DATA255,0,255,0,61,0,1,4
169 DATA39,0,1,31,1,24,38,0
170 DATA1,127,1,176,38,0,1,239
171 DATA1,240,38,0,1,127,1,176
172 DATA2,0,1,7,1,192,27,0
173 DATA1,7,1,192,5,0,1,31
174 DATA1,24,2,0,1,31,1,128
175 DATA27,0,1,31,1,128,5,0
176 DATA1,9,3,0,1,223,1,224
177 DATA1,96,26,0,1,223,1,224
178 DATA1,96,7,0,1,3,1,239
179 DATA1,252,1,224,25,0,1,3
180 DATA1,239,1,252,1,224,7,0
181 DATA1,15,1,239,1,255,1,224
182 DATA25,0,1,15,1,239,1,255
183 DATA1,224,7,0,1,63,1,119
184 DATA1,255,1,192,25,0,1,63
185 DATA1,119,1,255,1,192,7,0
186 DATA1,127,1,239,1,255,1,192
187 DATA25,0,1,127,1,239,1,255
188 DATA1,192,7,0,1,63,1,239
189 DATA1,255,1,224,25,0,1,63
190 DATA1,239,1,255,1,224,7,0
191 DATA1,7,1,223,1,240,1,224
192 DATA19,0,1,7,1,192,4,0
193 DATA1,7,1,223,1,240,1,224
194 DATA7,0,1,1,1,191,1,192
195 DATA1,96,19,0,1,31,1,128
196 DATA4,0,1,1,1,191,1,192
197 DATA1,96,8,0,1,48,1,224
198 DATA20,0,1,223,1,224,1,96
199 DATA4,0,1,48,1,224,13,0
200 DATA1,4,9,0,1,3,1,254
201 DATA5,0,1,3,1,239,1,252
202 DATA1,224,19,0,1,31,1,24
203 DATA8,0,1,15,1,252,5,0
204 DATA1,15,1,239,1,255,1,224
205 DATA19,0,1,127,1,176,7,0
206 DATA1,1,1,191,1,255,1,128
207 DATA4,0,1,63,1,119,1,255
208 DATA1,192,19,0,1,239,1,240
209 DATA7,0,1,7,1,223,1,255
210 DATA1,240,1,31,3,0,1,127
211 DATA1,239,1,255,1,192,19,0
212 DATA1,127,1,176,7,0,1,31
213 DATA1,239,1,255,1,254,1,126
214 DATA3,0,1,63,1,239,1,255
215 DATA1,224,19,0,1,31,1,24
216 DATA1,0,1,7,1,192,4,0
217 DATA1,127,1,239,2,255,1,254
218 DATA3,0,1,7,1,223,1,240
219 DATA1,224,19,0,1,9,2,0
220 DATA1,31,1,128,3,0,1,1
221 DATA1,252,1,247,2,255,1,252
222 DATA3,0,1,1,1,191,1,192
223 DATA1,96,22,0,1,223,1,224
224 DATA1,96,2,0,1,3,1,252
225 DATA1,247,2,255,1,252,4,0
226 DATA1,48,1,224,16,0,1,3
227 DATA1,254,4,0,1,3,1,239
228 DATA1,252,1,224,2,0,1,1
229 DATA1,255,1,239,2,255,1,254
230 DATA4,0,1,24,1,112,2,0
231 DATA1,4,6,0,1,3,1,254
232 DATA5,0,1,15,1,252,4,0
233 DATA1,15,1,239,1,255,1,224
234 DATA3,0,1,127,1,239,1,255
235 DATA1,252,1,126,8,0,1,31
```

```
236 DATA1,24,5,0,1,15,1,252
237 DATA4,0,1,1,1,191,1,255
238 DATA1,128,1,7,2,0,1,63
239 DATA1,119,1,255,1,192,3,0
240 DATA1,15,1,223,1,255,1,224
241 DATA1,31,8,0,1,127,1,176
242 DATA4,0,1,1,1,191,1,255
243 DATA1,128,3,0,1,7,1,223
244 DATA1,255,1,240,1,31,2,0
245 DATA1,127,1,239,1,255,1,192
246 DATA3,0,1,1,1,191,1,255
247 DATA1,0,1,7,8,0,1,239
248 DATA1,240,4,0,1,7,1,223
249 DATA1,255,1,240,1,31,2,0
250 DATA1,31,1,239,1,255,1,254
251 DATA1,126,2,0,1,63,1,239
252 DATA1,255,1,224,4,0,1,48
253 DATA1,6,10,0,1,127,1,176
254 DATA4,0,1,31,1,239,1,255
255 DATA1,254,1,126,2,0,1,127
256 DATA1,239,2,255,1,254,2,0
257 DATA1,7,1,223,1,240,1,224
258 DATA4,0,1,28,1,3,1,128
259 DATA9,0,1,31,1,24,4,0
260 DATA1,127,1,239,2,255,1,254
261 DATA1,0,1,1,1,252,1,247
262 DATA2,255,1,252,2,0,1,1
263 DATA1,191,1,192,1,96,4,0
264 DATA1,14,1,1,1,192,9,0
265 DATA1,9,4,0,1,1,1,252
266 DATA1,247,2,255,1,252,1,0
267 DATA1,3,1,252,1,247,2,255
268 DATA1,252,3,0,1,48,1,224
269 DATA22,0,1,3,1,252,1,247
270 DATA2,255,1,252,1,0,1,1
271 DATA1,255,1,239,2,255,1,254
272 DATA6,0,1,4,20,0,1,1
273 DATA1,255,1,239,2,255,1,254
274 DATA2,0,1,127,1,239,1,255
275 DATA1,252,1,126,6,0,1,31
276 DATA1,24,20,0,1,127,1,239
277 DATA1,255,1,252,1,126,2,0
278 DATA1,15,1,223,1,255,1,224
279 DATA1,31,6,0,1,127,1,176
280 DATA20,0,1,15,1,223,1,255
281 DATA1,224,1,31,2,0,1,1
282 DATA1,191,1,255,1,0,1,7
283 DATA6,0,1,239,1,240,20,0
284 DATA1,1,1,191,1,255,1,0
285 DATA1,7,3,0,1,48,1,6
286 DATA8,0,1,127,1,176,21,0
287 DATA1,48,1,6,5,0,1,28
288 DATA1,3,1,128,7,0,1,31
289 DATA1,24,7,0,1,7,1,192
290 DATA6,0,1,7,1,192,4,0
291 DATA1,28,1,3,1,128,4,0
292 DATA1,14,1,1,1,192,7,0
293 DATA1,9,8,0,1,31,1,128
294 DATA6,0,1,31,1,128,4,0
295 DATA1,14,1,1,1,192,23,0
296 DATA1,223,1,224,1,96,5,0
297 DATA1,223,1,224,1,96,18,0
298 DATA1,3,1,254,5,0,1,4
299 DATA2,0,1,3,1,239,1,252
300 DATA1,224,4,0,1,3,1,239
301 DATA1,252,1,224,6,0,1,4
302 DATA11,0,1,15,1,252,5,0
303 DATA1,31,1,24,1,0,1,15
304 DATA1,239,1,255,1,224,4,0
305 DATA1,15,1,239,1,255,1,224
306 DATA6,0,1,31,1,24,9,0
307 DATA1,1,1,191,1,255,1,128
308 DATA1,7,3,0,1,127,1,176
309 DATA1,0,1,63,1,119,1,255
310 DATA1,192,4,0,1,63,1,119
311 DATA1,255,1,192,6,0,1,127
312 DATA1,176,9,0,1,7,1,223
313 DATA1,255,1,240,1,31,3,0
314 DATA1,239,1,240,1,0,1,127
315 DATA1,239,1,255,1,192,4,0
316 DATA1,127,1,239,1,255,1,192
317 DATA6,0,1,239,1,240,9,0
318 DATA1,31,1,239,1,255,1,254
319 DATA1,126,3,0,1,127,1,176
320 DATA1,0,1,63,1,239,1,255
321 DATA1,224,4,0,1,63,1,239
322 DATA1,255,1,224,6,0,1,127
323 DATA1,176,9,0,1,127,1,239
324 DATA2,255,1,254,3,0,1,31
325 DATA1,24,1,0,1,7,1,223
326 DATA1,240,1,224,4,0,1,7
327 DATA1,223,1,240,1,224,6,0
328 DATA1,31,1,24,8,0,1,1
329 DATA1,252,1,247,2,255,1,252
330 DATA3,0,1,9,2,0,1,1
331 DATA1,191,1,192,1,96,4,0
332 DATA1,1,1,191,1,192,1,96
333 DATA6,0,1,9,9,0,1,3
334 DATA1,252,1,247,2,255,1,252
335 DATA7,0,1,48,1,224,6,0
336 DATA1,48,1,224,17,0,1,1
337 DATA1,255,1,239,2,255,1,254
338 DATA15,0,1,24,1,112,18,0
339 DATA1,127,1,239,1,255,1,252
340 DATA1,126,35,0,1,15,1,223
341 DATA1,255,1,224,1,31,35,0
342 DATA1,1,1,191,1,255,1,0
343 DATA1,7,36,0,1,48,1,6
344 DATA38,0,1,28,1,3,1,128
345 DATA37,0,1,14,1,1,1,192
346 DATA255,0,255,0,1,5,39,0
347 DATA1,6,1,2,12,0,1,64
348 DATA25,0,1,6,1,4,1,128
349 DATA11,0,1,64,2,0,1,128
350 DATA1,0,1,32,1,0,1,32
351 DATA18,0,2,61,1,80,1,128
352 DATA10,0,1,196,2,0,1,128
353 DATA1,0,1,96,1,2,1,32
354 DATA17,0,1,60,1,96,1,15
355 DATA1,176,1,128,10,0,1,196
356 DATA1,0,1,144,1,192,1,48
357 DATA1,160,1,2,1,32,17,0
358 DATA1,3,1,192,1,30,1,0
359 DATA1,136,1,64,8,0,1,1
360 DATA1,132,1,0,1,177,1,192
361 DATA1,80,1,160,1,2,1,32
362 DATA1,128,15,0,1,1,1,0
363 DATA1,192,1,24,1,0,1,137
364 DATA1,240,8,0,1,1,1,173
365 DATA1,3,1,209,1,192,1,81
366 DATA1,32,1,2,1,32,1,128
367 DATA15,0,1,65,2,128,1,48
368 DATA1,0,1,127,1,152,8,0
369 DATA1,1,1,185,1,2,1,146
370 DATA1,224,1,85,1,32,1,14
371 DATA1,49,1,128,15,0,1,64
```

```
372 DATA1,129,1,128,1,48,1,16
373 DATA1,56,9,0,1,1,1,185
374 DATA1,18,1,178,1,229,1,157
375 DATA1,32,1,142,1,82,1,128
376 DATA14,0,1,4,1,64,1,129
377 DATA1,5,1,32,1,16,1,32
378 DATA9,0,1,1,1,177,1,23
379 DATA1,242,1,237,1,157,1,40
380 DATA1,143,1,138,1,192,1,16
381 DATA1,128,12,0,1,2,1,64
382 DATA1,82,1,133,1,32,1,112
383 DATA1,32,1,96,8,0,1,9
384 DATA1,241,1,23,1,245,1,239
385 DATA1,159,1,44,1,142,1,6
386 DATA1,200,1,17,1,128,12,0
387 DATA1,1,1,64,1,126,1,7
388 DATA1,48,1,64,1,32,1,124
389 DATA8,0,1,79,1,225,1,31
390 DATA1,253,1,239,1,190,1,28
391 DATA1,140,1,2,1,217,1,49
392 DATA1,132,13,0,1,224,1,48
393 DATA1,3,1,48,1,128,1,39
394 DATA1,192,8,0,1,201,1,225
395 DATA1,31,1,251,1,237,1,190
396 DATA1,12,1,140,1,26,1,217
397 DATA1,57,1,132,13,0,1,64
398 DATA1,96,1,1,1,242,1,128
399 DATA1,60,1,128,1,32,7,0
400 DATA1,219,1,243,1,63,1,250
401 DATA2,191,1,28,1,158,1,62
402 DATA1,235,1,89,1,132,12,0
403 DATA1,1,1,64,1,96,1,36
404 DATA1,119,1,192,1,63,1,128
405 DATA1,96,6,0,1,1,1,219
406 DATA1,239,1,255,1,222,1,119
407 DATA1,252,1,175,2,254,1,251
408 DATA1,89,1,134,12,0,1,5
409 DATA1,32,1,96,1,36,1,31
410 DATA1,192,1,123,1,192,1,64
411 DATA6,0,1,1,1,255,1,175
412 DATA1,127,1,254,1,215,1,239
413 DATA1,207,1,223,1,254,1,251
414 DATA1,217,1,142,1,32,11,0
415 DATA1,5,1,16,1,96,1,66
416 DATA1,240,1,195,1,240,1,99
417 DATA1,192,6,0,1,2,1,239
418 DATA1,191,1,246,1,249,1,87
419 DATA1,255,1,153,1,87,1,255
420 DATA1,251,1,249,1,142,1,32
421 DATA11,0,1,4,1,16,1,95
422 DATA1,131,1,128,1,239,1,252
423 DATA1,38,7,0,1,2,1,239
424 DATA1,127,1,228,1,250,1,86
425 DATA1,175,1,255,1,247,1,251
426 DATA1,127,1,121,1,182,1,32
427 DATA11,0,1,6,1,8,1,112
428 DATA1,224,1,0,1,239,1,160
429 DATA1,60,7,0,1,2,1,239
430 DATA1,125,1,146,1,250,1,87
431 DATA1,239,1,223,1,255,1,249
432 DATA1,255,1,122,1,246,1,36
433 DATA11,0,1,2,1,8,1,48
434 DATA1,20,1,0,1,120,1,192
435 DATA1,4,7,0,1,2,1,207
436 DATA1,127,1,166,1,236,1,119
437 DATA1,47,1,222,1,247,1,251
438 DATA1,126,1,255,1,254,1,36
439 DATA11,0,1,3,1,200,1,48
440 DATA1,31,1,192,1,122,1,112
441 DATA1,4,7,0,1,2,1,207
442 DATA1,127,1,142,1,237,1,127
443 DATA1,47,1,222,1,247,1,238
444 DATA1,188,1,255,1,254,1,118
445 DATA11,0,1,1,1,188,1,20
446 DATA1,22,1,64,1,116,1,64
447 DATA1,4,7,0,1,2,1,94
448 DATA1,127,1,157,1,205,1,115
449 DATA1,190,1,223,1,255,1,238
450 DATA1,255,1,127,1,238,1,118
451 DATA11,0,1,1,1,7,1,204
452 DATA1,1,1,128,1,248,1,115
453 DATA1,247,1,192,6,0,1,10
454 DATA1,126,1,255,1,189,1,141
455 DATA1,117,1,191,1,253,2,255
456 DATA1,253,1,127,1,255,1,182
457 DATA6,0,1,128,4,0,1,1
458 DATA1,2,1,12,1,0,1,1
459 DATA1,124,1,84,1,8,3,0
460 DATA1,4,3,0,1,10,1,254
461 DATA1,191,1,176,1,13,1,101
462 DATA2,255,1,63,3,255,1,238
463 DATA1,190,1,0,1,128,3,0
464 DATA1,1,1,192,1,48,3,0
465 DATA1,3,1,1,1,255,1,224
466 DATA1,0,1,96,1,72,4,0
467 DATA1,14,1,64,1,0,1,64
468 DATA1,78,1,251,1,255,1,145
469 DATA1,127,1,229,2,127,1,63
470 DATA1,255,1,221,1,255,1,111
471 DATA1,254,1,24,1,128,3,0
472 DATA1,19,1,66,1,80,3,0
473 DATA1,3,1,1,1,255,1,240
474 DATA1,0,1,96,1,71,1,128
475 DATA3,0,1,1,1,204,1,16
476 DATA1,160,1,62,1,251,1,243
477 DATA1,57,2,255,1,227,1,191
478 DATA1,127,1,255,1,155,1,249
479 DATA1,127,1,246,1,152,1,128
480 DATA2,0,1,1,1,80,1,227
481 DATA1,128,3,0,1,1,2,3
482 DATA1,63,1,0,1,248,1,64
483 DATA1,8,3,0,1,144,1,238
484 DATA1,15,1,128,1,7,1,251
485 DATA1,179,1,131,1,251,1,191
486 DATA1,255,1,159,1,127,1,255
487 DATA1,187,1,127,1,255,1,214
488 DATA1,152,1,128,2,0,1,7
489 DATA1,240,1,65,1,9,3,0
490 DATA1,1,1,2,1,3,1,255
491 DATA1,0,1,252,1,120,1,8
492 DATA2,0,1,2,1,137,1,188
493 DATA1,66,1,0,1,7,1,255
494 DATA1,143,1,247,1,255,1,191
495 DATA1,245,1,191,1,255,1,7
496 DATA1,221,1,199,1,111,1,214
497 DATA1,216,1,192,3,0,1,98
498 DATA1,57,1,145,1,64,3,0
499 DATA1,2,1,7,1,131,1,128
500 DATA1,254,1,7,1,202,2,0
501 DATA1,1,1,143,1,44,1,198
502 DATA1,128,1,5,1,255,1,205
503 DATA1,230,1,191,1,239,3,255
504 DATA1,127,1,200,1,175,1,207
505 DATA1,214,1,233,1,194,2,0
506 DATA1,7,1,35,1,52,1,241
507 DATA1,128,2,0,1,4,1,6
```

```
508 DATA1,14,1,193,1,129,1,239
509 DATA1,1,1,230,3,0,1,192
510 DATA1,28,1,133,1,0,1,4
511 DATA1,115,1,59,1,223,1,222
512 DATA3,255,1,254,1,248,1,17
513 DATA1,73,1,255,1,247,1,233
514 DATA1,193,2,0,1,1,1,225
515 DATA1,56,1,19,3,0,1,127
516 DATA1,12,1,9,1,113,2,199
517 DATA1,1,1,126,2,0,1,1
518 DATA1,136,1,47,1,196,1,0
519 DATA1,164,1,124,1,58,1,62
520 DATA2,255,1,223,1,255,1,245
521 DATA1,246,1,255,1,183,1,111
522 DATA1,255,1,203,1,199,1,160
523 DATA1,128,1,49,1,225,1,244
524 DATA1,51,1,128,3,0,1,136
525 DATA1,25,1,144,1,223,2,193
526 DATA3,0,1,2,1,76,1,63
527 DATA1,159,1,1,1,132,1,102
528 DATA1,245,1,191,2,255,1,223
529 DATA3,255,1,254,1,87,1,175
530 DATA1,247,1,237,1,200,1,224
531 DATA1,128,1,27,1,121,1,252
532 DATA1,50,1,192,3,0,1,72
533 DATA1,50,1,0,1,254,1,1
534 DATA1,243,3,0,1,3,1,107
535 DATA1,216,1,254,1,2,1,182
536 DATA1,114,1,183,1,127,4,255
537 DATA1,244,1,255,1,175,1,251
538 DATA1,239,1,247,1,233,1,206
539 DATA1,224,1,130,1,14,1,127
540 DATA1,27,1,244,1,192,3,0
541 DATA1,8,1,36,1,1,1,252
542 DATA1,0,1,62,3,0,1,1
543 DATA1,34,1,96,1,232,1,66
544 DATA1,54,1,247,1,123,1,255
545 DATA1,223,3,255,1,247,1,255
546 DATA1,247,1,123,1,166,1,255
547 DATA1,237,1,120,1,177,1,130
548 DATA1,4,1,23,1,6,1,100
549 DATA1,128,3,0,1,112,1,100
550 DATA1,1,1,252,1,0,1,14
551 DATA3,0,1,1,1,230,1,72
552 DATA1,116,1,165,1,247,1,123
553 DATA1,27,5,255,1,127,2,255
554 DATA1,247,1,125,1,67,1,204
555 DATA1,120,1,233,1,130,1,4
556 DATA1,39,1,30,1,103,1,128
557 DATA1,142,1,40,1,3,1,192
558 DATA1,120,1,1,1,252,1,0
559 DATA1,7,1,0,1,2,1,0
560 DATA1,1,1,58,1,25,1,255
561 DATA1,3,1,63,1,187,1,122
562 DATA6,255,1,127,4,255,1,236
563 DATA1,63,1,231,1,162,1,29
564 DATA1,239,1,152,1,92,1,128
565 DATA1,145,1,152,1,0,1,64
566 DATA1,78,1,3,1,239,1,128
567 DATA1,5,1,192,1,2,1,128
568 DATA1,1,1,31,1,195,1,192
569 DATA1,131,1,125,1,61,1,251
570 DATA10,255,1,248,1,117,1,112
571 DATA1,255,1,98,1,1,1,211
572 DATA1,3,1,248,1,128,1,160
573 DATA3,0,1,65,1,3,1,238
574 DATA1,0,1,68,1,64,1,2
575 DATA1,160,1,0,1,17,1,119
576 DATA1,232,1,11,1,53,1,123
577 DATA1,191,2,255,1,247,8,255
578 DATA1,223,1,55,1,114,1,66
579 DATA1,0,1,23,1,46,1,136
580 DATA1,1,1,214,1,80,1,128
581 DATA1,6,1,64,1,7,1,203
582 DATA1,128,1,76,1,32,1,2
583 DATA1,32,1,0,1,19,1,126
584 DATA1,127,1,168,1,215,1,119
585 DATA4,255,1,127,1,230,6,255
586 DATA1,252,1,100,1,69,1,66
587 DATA1,5,1,255,1,239,1,200
588 DATA1,1,1,151,1,16,1,248
589 DATA1,31,1,192,1,7,1,200
590 DATA1,131,1,248,1,32,1,3
591 DATA1,32,1,96,1,50,1,223
592 DATA1,112,1,238,1,150,5,255
593 DATA1,191,4,255,1,239,3,255
594 DATA1,237,1,245,1,122,1,3
595 DATA1,159,1,255,1,204,1,115
596 DATA1,135,1,210,1,136,1,3
597 DATA1,128,1,7,1,142,1,194
598 DATA1,64,1,32,1,3,1,168
599 DATA1,96,1,3,1,220,1,157
600 DATA1,87,1,39,4,255,1,254
601 DATA1,123,1,247,1,255,1,183
602 DATA1,255,1,253,3,255,1,251
603 DATA1,237,1,234,1,128,1,185
604 DATA1,253,1,225,1,7,1,159
605 DATA1,185,1,136,1,0,1,255
606 DATA1,135,1,137,1,6,1,0
607 DATA1,32,1,31,1,248,1,164
608 DATA1,18,1,30,1,70,1,68
609 DATA1,103,1,251,13,255,1,254
610 DATA2,255,1,36,1,128,1,124
611 DATA1,105,1,5,1,255,1,176
612 DATA1,128,2,0,1,7,1,193
613 DATA1,138,1,0,1,60,1,20
614 DATA1,111,1,40,1,28,1,24
615 DATA1,48,1,98,1,47,1,223
616 DATA4,255,1,223,2,255,2,253
617 DATA2,255,1,231,1,123,1,255
618 DATA1,55,1,255,1,132,1,128
619 DATA1,120,1,126,1,15,1,155
620 DATA1,241,1,212,2,0,1,7
621 DATA1,224,1,194,1,0,1,36
622 DATA1,20,1,110,1,36,1,1
623 DATA2,56,1,79,1,63,1,191
624 DATA1,255,1,252,1,253,2,255
625 DATA1,253,1,223,6,255,1,254
626 DATA1,253,1,125,1,229,1,160
627 DATA1,60,1,194,1,13,1,187
628 DATA1,231,1,111,1,90,1,64
629 DATA1,15,1,227,1,194,1,8
630 DATA1,32,1,15,1,255,1,42
631 DATA1,1,1,127,1,246,1,63
632 DATA3,255,1,223,1,191,14,255
633 DATA1,160,1,62,1,0,1,41
634 DATA1,191,1,238,1,127,1,123
635 DATA1,96,1,15,1,248,1,131
636 DATA1,9,1,46,1,23,1,189
637 DATA1,32,1,201,1,255,1,253
638 DATA3,255,1,223,3,255,1,249
639 DATA1,253,1,255,1,127,2,255
640 DATA1,127,4,255,1,94,1,251
641 DATA1,174,1,126,1,147,1,9
642 DATA1,62,1,254,1,63,1,255
643 DATA1,224,1,15,1,240,1,1
```

```
644 DATA1,48,1,207,1,187,1,225
645 DATA1,240,1,111,2,255,1,239
646 DATA7,255,1,251,3,255,1,237
647 DATA3,255,1,127,1,221,1,159
648 DATA2,247,1,255,1,246,1,56
649 DATA1,127,1,255,1,31,1,255
650 DATA1,186,1,159,1,232,1,1
651 DATA1,51,1,215,1,247,1,254
652 DATA1,223,1,254,1,247,1,223
653 DATA1,255,2,251,2,255,1,127
654 DATA13,255,1,253,2,255,1,191
655 DATA1,251,2,127,1,175,3,255
656 DATA1,198,1,251,1,205,1,207
657 DATA1,191,2,255,1,219,1,191
658 DATA13,255,1,223,8,255,1,253
659 DATA1,251,1,255,1,251,7,255
660 DATA1,239,3,255,1,127,2,255
661 DATA1,239,1,247,13,255,1,239
662 DATA5,255,1,245,1,255,1,247
663 DATA1,254,1,255,1,247,1,227
664 DATA1,191,1,207,1,255,1,127
665 DATA3,255,1,251,1,255,1,239
666 DATA1,255,1,254,1,23,4,255
667 DATA1,254,8,255,1,175,1,255
668 DATA1,127,3,255,1,207,1,139
669 DATA1,63,1,255,1,247,2,255
670 DATA1,191,4,255,1,191,1,255
671 DATA1,191,1,247,7,255,1,223
672 DATA1,255,1,240,1,231,5,255
673 DATA1,253,1,191,1,175,11,255
674 DATA1,254,1,59,2,255,1,123
675 DATA2,255,1,254,1,127,9,255
676 DATA1,247,1,14,1,159,4,255
677 DATA1,247,1,235,6,255,2,191
678 DATA5,255,1,254,4,230,33,198
679 DATA7,230,33,198,7,230,33,198
680 DATA7,230,33,198,7,230,31,198
681 DATA1,230,1,198,7,230,33,198
682 DATA7,230,33,198,7,230,33,198
683 DATA7,230,31,198,1,230,1,198
684 DATA7,230,31,198,9,230,32,198
685 DATA8,230,32,198,8,230,32,198
686 DATA8,230,32,198,8,230,31,198
687 DATA9,230,31,198,13,230,8,198
688 DATA18,230,2,134,1,230,4,198
689 DATA7,230,8,198,18,230,2,134
690 DATA1,230,4,198,7,230,9,198
691 DATA16,230,4,134,4,198,7,230
692 DATA9,198,1,230,1,198,14,230
693 DATA4,134,4,198,7,230,9,198
694 DATA1,230,1,198,14,230,4,134
695 DATA4,198,7,230,9,198,1,230
696 DATA1,198,11,230,2,134,1,230
697 DATA4,134,4,198,7,230,9,198
698 DATA1,230,1,198,11,230,2,134
699 DATA1,230,4,134,4,198,7,230
700 DATA9,198,1,230,1,198,11,230
701 DATA7,134,5,198,1,230,31,198
702 DATA3,134,5,198,1,230,31,198
703 DATA3,134,5,198,1,230,31,198
704 DATA3,134,5,198,1,230,31,198
705 DATA3,134,5,198,1,230,1,198
706 DATA2,230,28,198,1,134,1,230
707 DATA1,134,5,198,1,230,1,198
708 DATA3,230,27,198,1,134,1,230
709 DATA1,134,1,198,2,230,2,198
710 DATA1,230,1,198,3,230,27,198
711 DATA1,134,1,230,1,134,5,198
712 DATA1,230,1,198,3,230,27,198
713 DATA3,230,5,198,1,230,1,198
714 DATA1,230,31,198,1,230,5,198
715 DATA1,230,1,198,1,230,31,198
716 DATA1,230,5,198,1,230,1,198
717 DATA1,134,31,198,1,230,5,198
718 DATA1,230,1,198,1,134,31,198
719 DATA1,230,1,198,2,230,2,198
720 DATA1,230,1,198,1,134,31,198
721 DATA1,230,5,198,1,230,1,198
722 DATA1,134,31,198,1,230,5,198
723 DATA1,230,1,198,1,134,31,198
724 DATA1,230,1,198,2,230,2,198
725 DATA1,230,1,198,1,134,31,198
726 DATA1,230,5,198,1,230,1,198
727 DATA3,230,27,198,6,230,2,198
728 DATA1,230,1,198,3,230,27,198
729 DATA4,230,4,198,1,230,1,198
730 DATA3,230,27,198,3,230,5,198
731 DATA1,230,1,198,3,230,27,198
732 DATA6,230,2,198,1,230,1,198
733 DATA3,230,27,198,6,230,2,198
734 DATA1,230,1,198,3,230,27,198
735 DATA6,230,2,198,1,230,1,198
736 DATA3,230,27,198,6,230,2,198
737 DATA1,230,1,198,3,230,27,198
738 DATA14,230,8,198,18,230,2,134
739 DATA1,230,3,134,8,230,8,198
740 DATA18,230,2,134,1,230,3,134
741 DATA8,230,9,198,16,230,7,134
742 DATA8,230,9,198,1,230,1,198
743 DATA14,230,7,134,8,230,9,198
744 DATA1,230,1,198,14,230,7,134
745 DATA2,230,1,134,5,230,9,198
746 DATA1,230,1,198,11,230,2,134
747 DATA1,230,7,134,2,230,1,134
748 DATA5,230,9,198,1,230,1,198
749 DATA11,230,2,134,1,230,7,134
750 DATA2,230,2,134,4,230,9,198
751 DATA1,230,1,198,11,230,7,134
752 DATA4,230,3,134,30,198,5,134
753 DATA2,230,3,134,30,198,5,134
754 DATA2,230,3,134,30,198,5,134
755 DATA2,230,3,134,30,198,3,134
756 DATA1,230,1,134,2,230,3,134
757 DATA2,230,28,198,1,134,1,230
758 DATA1,134,1,230,1,134,2,230
759 DATA3,134,3,230,27,198,1,134
760 DATA1,230,2,134,3,230,3,134
761 DATA3,230,27,198,1,134,1,230
762 DATA2,134,4,230,2,134,3,230
763 DATA27,198,8,230,2,134,1,230
764 DATA31,198,6,230,2,134,1,230
765 DATA31,198,5,230,4,134,31,198
766 DATA5,230,4,134,31,198,5,230
767 DATA4,134,31,198,5,230,4,134
768 DATA31,198,4,230,5,134,31,198
769 DATA4,230,5,134,31,198,39,230
770 DATA2,134,1,230,2,134,35,230
771 DATA2,134,1,230,2,134,34,230
772 DATA6,134,34,230,4,134,1,132
773 DATA1,134,34,230,6,134,2,230
774 DATA2,134,27,230,2,134,1,230
775 DATA6,134,2,230,2,134,27,230
776 DATA2,134,1,230,6,134,2,230
777 DATA1,128,2,134,26,230,1,128
778 DATA6,134,3,230,1,134,1,128
779 DATA2,134,25,230,1,134,1,128
```

```
780 DATA7,134,2,230,1,134,1,128
781 DATA2,134,25,230,1,134,1,128
782 DATA7,134,2,230,1,134,1,128
783 DATA2,134,25,230,1,134,1,128
784 DATA7,134,2,230,1,134,1,128
785 DATA2,134,25,230,1,134,1,128
786 DATA5,134,1,230,1,134,2,230
787 DATA1,134,1,128,2,134,1,230
788 DATA2,134,22,230,1,134,1,128
789 DATA2,134,1,230,2,134,1,230
790 DATA1,134,2,230,1,134,1,128
791 DATA2,134,1,230,2,134,16,230
792 DATA2,134,4,230,1,134,1,128
793 DATA2,134,1,230,3,134,3,230
794 DATA1,134,1,128,2,134,1,230
795 DATA2,134,16,230,2,134,4,230
796 DATA1,134,1,128,2,134,1,230
797 DATA3,134,4,230,2,134,2,230
798 DATA2,134,16,230,1,128,2,134
799 DATA4,230,2,134,9,230,2,134
800 DATA1,230,3,134,8,230,2,134
801 DATA1,230,1,134,3,230,1,134
802 DATA1,128,2,134,15,230,2,134
803 DATA1,230,3,134,8,230,2,134
804 DATA1,230,1,134,3,230,1,134
805 DATA1,128,2,134,14,230,7,134
806 DATA7,230,1,134,1,128,3,134
807 DATA3,230,1,134,1,128,2,134
808 DATA14,230,5,134,1,132,1,134
809 DATA7,230,1,134,1,128,3,134
810 DATA3,230,1,134,1,128,2,134
811 DATA14,230,7,134,7,230,1,134
812 DATA1,128,3,134,3,230,1,134
813 DATA1,128,2,134,14,230,7,134
814 DATA1,230,2,134,4,230,1,134
815 DATA1,128,3,134,3,230,1,134
816 DATA1,128,2,134,13,230,8,134
817 DATA1,230,2,134,3,230,1,134
818 DATA1,132,1,128,3,134,3,230
819 DATA1,134,1,128,2,134,13,230
820 DATA6,134,3,230,1,128,2,134
821 DATA2,230,1,134,1,132,1,128
822 DATA3,134,4,230,2,134,16,230
823 DATA2,134,1,230,1,134,2,230
824 DATA1,134,1,128,2,134,2,230
825 DATA2,134,1,128,3,134,4,230
826 DATA2,134,2,230,2,134,5,230
827 DATA2,134,1,230,1,134,3,230
828 DATA2,134,1,230,1,134,2,230
829 DATA1,134,1,128,2,134,3,230
830 DATA1,134,1,128,3,134,8,230
831 DATA2,134,5,230,2,134,1,230
832 DATA1,134,2,230,1,134,1,128
833 DATA3,134,2,230,1,134,1,128
834 DATA2,134,3,230,1,134,1,128
835 DATA3,134,8,230,2,134,4,230
836 DATA1,134,1,128,3,134,2,230
837 DATA1,134,1,128,3,134,2,230
838 DATA1,134,1,128,2,134,3,230
839 DATA1,134,1,128,1,134,1,230
840 DATA1,134,8,230,1,132,1,134
841 DATA4,230,1,134,1,128,3,134
842 DATA2,230,1,134,1,128,3,134
843 DATA2,230,1,134,1,128,2,134
844 DATA4,230,2,134,1,230,1,134
845 DATA8,230,2,134,4,230,1,134
846 DATA1,128,3,134,2,230,1,134
847 DATA1,128,3,134,2,230,1,134
848 DATA1,128,2,134,4,230,3,134
849 DATA9,230,2,134,4,230,1,134
850 DATA1,128,3,134,1,230,1,134
851 DATA1,132,1,128,3,134,2,230
852 DATA1,134,1,128,2,134,4,230
853 DATA3,134,9,230,2,134,3,230
854 DATA1,134,1,132,1,128,3,134
855 DATA1,230,1,134,1,132,1,128
856 DATA3,134,3,230,2,134,22,230
857 DATA1,134,1,132,1,128,3,134
858 DATA1,230,2,134,1,128,3,134
859 DATA6,230,2,134,11,230,2,134
860 DATA6,230,2,134,1,128,3,134
861 DATA2,230,1,134,1,128,3,134
862 DATA6,230,2,134,11,230,2,134
863 DATA7,230,1,134,1,128,3,134
864 DATA2,230,1,134,1,128,3,134
865 DATA6,230,2,134,10,230,3,134
866 DATA7,230,1,134,1,128,3,134
867 DATA2,230,1,134,1,128,1,134
868 DATA1,230,1,134,6,230,1,132
869 DATA1,134,10,230,3,134,7,230
870 DATA1,134,1,128,1,134,1,230
871 DATA1,134,3,230,2,134,1,230
872 DATA1,134,6,230,2,134,10,230
873 DATA3,134,8,230,2,134,1,230
874 DATA1,134,3,230,3,134,7,230
875 DATA2,134,7,230,2,134,1,230
876 DATA3,134,2,230,2,134,4,230
877 DATA3,134,4,230,3,134,7,230
878 DATA2,134,7,230,2,134,1,230
879 DATA3,134,2,230,2,134,4,230
880 DATA3,134,23,230,1,128,5,134
881 DATA2,230,1,128,2,134,18,230
882 DATA2,134,1,230,1,134,3,230
883 DATA2,134,1,230,1,134,1,128
884 DATA5,134,1,230,1,134,1,128
885 DATA2,134,6,230,2,134,10,230
886 DATA2,134,1,230,1,134,3,230
887 DATA2,134,1,230,1,134,1,128
888 DATA5,134,1,230,1,134,1,128
889 DATA2,134,6,230,2,134,9,230
890 DATA1,134,1,128,3,134,3,230
891 DATA2,134,1,230,1,134,1,128
892 DATA5,134,1,230,1,134,1,128
893 DATA2,134,6,230,2,134,9,230
894 DATA1,134,1,128,3,134,3,230
895 DATA1,132,1,134,1,230,1,134
896 DATA1,128,5,134,1,230,1,134
897 DATA1,128,2,134,6,230,1,132
898 DATA1,134,9,230,1,134,1,128
899 DATA3,134,3,230,2,134,1,230
900 DATA1,134,1,128,2,134,1,230
901 DATA2,134,1,230,1,134,1,128
902 DATA2,134,6,230,2,134,9,230
903 DATA1,134,1,128,3,134,3,230
904 DATA2,134,1,230,1,134,1,128
905 DATA2,134,1,230,2,134,1,230
906 DATA1,134,1,128,2,134,6,230
907 DATA2,134,8,230,1,134,1,132
908 DATA1,128,3,134,3,230,2,134
909 DATA1,230,1,134,1,128,2,134
910 DATA1,230,2,134,1,230,1,134
911 DATA1,128,2,134,6,230,2,134
912 DATA8,230,1,134,1,132,1,128
913 DATA3,134,7,230,2,134,6,230
914 DATA2,134,9,230,8,198,2,134
915 DATA1,128,3,134,13,198,2,230
```

```
916 DATA2,134,1,230,16,198,1,230
917 DATA1,134,1,128,3,134,13,198
918 DATA5,230,16,198,1,230,1,134
919 DATA1,128,3,134,13,198,5,230
920 DATA16,198,1,230,1,134,1,128
921 DATA1,134,1,230,1,134,13,198
922 DATA5,230,16,198,2,230,2,134
923 DATA1,230,1,134,3,198,1,214
924 DATA9,198,5,230,16,198,2,230
925 DATA3,134,1,230,3,198,1,214
926 DATA2,198,1,214,1,198,1,214
927 DATA1,198,1,214,2,198,5,230
928 DATA16,198,2,230,3,134,1,230
929 DATA3,198,1,214,2,198,1,214
930 DATA1,198,3,214,2,198,5,230
931 DATA16,198,6,230,3,198,1,214
932 DATA1,198,6,214,2,198,5,230
933 DATA16,198,6,134,13,198,2,230
934 DATA2,134,1,230,16,198,1,230
935 DATA5,134,13,198,5,230,16,198
936 DATA1,230,5,134,13,198,5,230
937 DATA16,198,1,230,3,134,1,230
938 DATA1,134,13,198,5,230,16,198
939 DATA2,230,2,134,1,230,1,134
940 DATA3,198,1,214,9,198,5,230
941 DATA16,198,2,230,3,134,1,230
942 DATA3,198,1,214,2,198,1,214
943 DATA1,198,1,214,1,198,1,214
944 DATA2,198,5,230,16,198,2,230
945 DATA3,134,1,230,3,198,1,214
946 DATA2,198,1,214,1,198,3,214
947 DATA2,198,5,230,16,198,6,230
948 DATA3,198,1,214,1,198,6,214
949 DATA2,198,5,230,185,198,1,214
950 DATA39,198,1,214,2,198,1,214
951 DATA1,198,1,214,1,198,1,214
952 DATA32,198,1,214,2,198,1,214
953 DATA1,198,3,214,32,198,1,214
954 DATA1,198,6,214,31,198,2,214
955 DATA1,198,7,214,30,198,10,214
956 DATA30,198,10,214,30,198,10,214
957 DATA30,198,12,214,28,198,12,214
958 DATA28,198,12,214,28,198,12,214
959 DATA28,198,12,214,27,198,13,214
960 DATA27,198,14,214,26,198,14,214
961 DATA26,198,14,214,26,198,14,214
962 DATA26,198,14,214,26,198,14,214
963 DATA26,198,14,214,26,198,14,214
964 DATA3,198,1,150,22,198,14,214
965 DATA1,198,1,214,24,198,16,214
966 DATA24,198,16,214,24,198,6,214
967 DATA1,158,9,214,24,198,5,214
968 DATA3,158,8,214,24,198,4,214
969 DATA4,158,8,214,24,198,4,214
970 DATA5,158,1,214,1,158,5,214
971 DATA24,198,3,214,8,158,7,214
972 DATA21,198,4,214,9,158,6,214
973 DATA21,198,4,214,9,158,6,214
974 DATA21,198,4,214,10,158,5,214
975 DATA21,198,3,214,11,158,5,214
976 DATA5,198,2,214,8,198,1,214
977 DATA5,198,3,214,11,158,5,214
978 DATA5,198,2,214,8,198,2,214
979 DATA4,198,3,214,12,158,4,214
980 DATA5,198,2,214,8,198,2,214
981 DATA4,198,3,214,12,158,4,214
982 DATA4,198,4,214,7,198,2,214
983 DATA4,198,2,214,14,158,3,214
984 DATA4,198,4,214,7,198,3,214
985 DATA3,198,2,214,15,158,2,214
986 DATA4,198,4,214,7,198,3,214
987 DATA3,198,1,214,16,158,2,214
988 DATA1,158,1,214,2,198,4,214
989 DATA7,198,3,214,3,198,1,214
990 DATA16,158,4,214,2,198,4,214
991 DATA7,198,3,214,2,198,1,190
992 DATA1,214,17,158,3,214,2,198
993 DATA4,214,7,198,3,214,1,190
994 DATA1,198,1,190,1,214,18,158
995 DATA2,214,2,198,4,214,2,190
996 DATA3,198,1,214,1,198,3,214
997 DATA1,190,1,198,1,190,19,158
998 DATA2,214,2,198,4,214,2,190
999 DATA3,198,1,214,1,190,3,214
1000 DATA3,190,19,158,2,214,1,198
1001 DATA1,190,3,214,3,190,2,198
1002 DATA2,214,1,190,3,214,3,190
1003 DATA20,158,1,214,1,198,1,190
1004 DATA3,214,4,190,1,198,2,214
1005 DATA3,190,1,214,3,190,21,158
1006 DATA2,190,3,214,6,190,1,214
1007 DATA6,190,22,158,2,190,1,214
1008 DATA1,190,1,158,13,190,22,158
1009 DATA6,190,1,158,9,190,24,158
1010 DATA6,190,1,158,5,190,2,158
1011 DATA1,190,26,158,4,190,1,158
1012 DATA6,190,2,158,1,190,28,158
1013 DATA2,190,0,0,0,0,0,0,0,0,0

10 '************************************
20 '*                                  *
30 '*        PECHE A LA LIGNE          *
40 '*                                  *
50 '*Realiser par Christophe COUASNARD*
60 '*                                  *
70 '************************************
80 CLEAR500,&HC0C4,25:CONSOLE0,24:DEFINT
A-Z:CLS:SCREEN0,6,6:LOCATE0,0,0
90 LOADM"DESFOND",,R
100 FORI=0TO24:READA,B,C,D,E,F,G,H:DEFGH
$(I)=A,B,C,D,E,F,G,H:EXEC&HC0E5:NEXT
110 '************************************
120 '*       DONNEES GRAPHIQUES         *
130 '************************************
140 DATA1,3,3,7,7,15,15,31,128,192,192,2
24,224,240,48,56,31,15,55,121,222,223,15
9,31,248,240,232,156,124,252,254,254
150 DATA31,31,31,31,31,31,63,127,254,255
,255,255,255,255,251,249,223,207,143,7,7
,3,3,3,248,248,248,240,240,224,224,224,7
,15,15,31,31,12,0,0
160 DATA240,248,248,252,124,24,0,0,128,1
28,128,128,128,128,128,128,0,1,3,3,1,0,0
,0
170 DATA128,192,224,224,192,128,128,128,
2,1,1,1,1,1,1,1,128,128,128,128,128,129,
131,5
180 DATA1,1,1,3,7,7,15,128,128,128,128
,192,224,224,240,1,0,0,0,0,0,0,0,1,130,1
30,68,56,0,0,0,15,15,31,31,63,63,63,63
190 DATA240,240,248,248,252,252,252,252,
63,63,31,31,31,15,15,15,252,252,248,248,
248,240,240,240
200 DATA7,7,7,3,3,3,1,1,224,224,224,192,
192,192,128,128
210 '************************************
```

```
220 '*        FIN DE PRESENTATION        *
230 '*************************************
240 EXEC&HC0E5:EXEC&HC0E5:FORI=0TO39:EXE
C&HC0C5:EXEC&HC0E5:NEXT
250 LOCATE9,12:PRINT"APPUYEZ SUR UNE TOU
CHE":A$=INKEY$
260 Z=RND:A$=INKEY$:IFA$=""THEN260
270 A=1500:V=0:P=0:C=0:PA=0
280 '*************************************
290 '*                MENU                 *
300 '*************************************
310 FORI=0TO96:LINE(0,I)-(319,I),6:NEXT:
FORI=96TO199:LINE(0,I)-(319,I),4:NEXT:SC
REEN,,6
320 B=V@10:PB=50*RND:PP=10*RND:PA=PA+1:G
OSUB430
330 COLOR1,6:ATTRB1,1:LOCATE16,1:PRINT"M
ENU":ATTRB0,0
340 LOCATE3,4:COLOR4,3:PRINT"1";:COLOR0,
6:PRINT" VENDRE UN DE VOS POISSON A";:CO
LOR1:PRINTPP;"F
350 LOCATE3,6:COLOR4,3:PRINT"2";:COLOR0,
6:PRINT" ACHETER UNE CANNE A PECHE A";:C
OLOR1:PRINT" 500 F
360 LOCATE3,8:COLOR4,3:PRINT"3";:COLOR0,
6:PRINT" ACHETER UNE BOITE DE 10 VERS A"
;:COLOR1:PRINTPB;"F
370 LOCATE3,10:COLOR4,3:PRINT"4";:COLOR0
,6:PRINT" ALLER A LA PECHE
380 A$=INPUT$(1):D=VAL(A$):IFA$=CHR$(12)
THEN980
390 IFD=1ANDP THENP=P-1:A=A+PP:GOSUB430:
GOTO380
400 IFD=2ANDA>=500ANDC<11THENC=C+1:A=A-5
00:GOSUB430:GOTO380
410 IFD=3ANDA>=PB THENB=B+1:A=A-PB:GOSUB
430:GOTO380
420 IFD=4ANDC>0ANDB>0THEN510ELSE380
430 LOCATE3,14:COLOR0,4:PRINT"VOUS AVEZ
:
440 LOCATE10,17:COLOR5:PRINTUSING"####";
A;:COLOR0:PRINT" FRANCS
450 LOCATE11,19:COLOR5:PRINTUSING"###";P
;:COLOR0:PRINT" POISSONS
460 LOCATE12,21:COLOR5:PRINTUSING"##";C;
:COLOR0:PRINT" CANNES A PECHE
470 LOCATE12,23:COLOR5:PRINTUSING"##";B;
:COLOR0:PRINT" BOITES DE 10 VERS":RETURN
480 '*************************************
490 '*                PECHE                *
500 '*************************************
510 SCREEN,,4:FORI=0TO24:LINE(0,I)-(319,
I),4:NEXT:FORI=24TO152:LINE(0,I)-(319,I)
,7:NEXT
520 FORI=152TO184:LINE(0,I)-(319,I),6:NE
XT:FORI=184TO199:LINE(0,I)-(319,I),4:NEX
T
530 ATTRB1,1:COLOR4,3:LOCATE1,1:PRINT"0"
:IFC>=2THENLOCATE5,1:PRINT"1
540 IFC>=3THENLOCATE9,1:PRINT"2
550 IFC>=4THENLOCATE13,1:PRINT"3
560 IFC>=5THENLOCATE17,1:PRINT"4
570 IFC>=6THENLOCATE21,1:PRINT"5
580 IFC>=7THENLOCATE25,1:PRINT"6
590 IFC>=8THENLOCATE29,1:PRINT"7
600 IFC>=9THENLOCATE33,1:PRINT"8
610 IFC>=10THENLOCATE37,1:PRINT"9
620 ATTRB0,0:FORL=1TO4*C-3STEP4:GOSUB700
:NEXT:P=P*RND:V=B*10:GOSUB760
630 T=0:TU=200:IFRND>RNDANDRND<RNDTHENTU
=C*RND:GOSUB930ELSEFORI=0TO400:NEXT
640 A$=INKEY$:IFA$<>""THEND=ASC(A$)-48:I
FD<C ANDD<10ANDD>-1ANDV THENV=V-1:GOSUB7
60:IFTU=D THENPR=1:P=P+1:T=10:GOSUB810:G
OSUB760ELSEPR=0:GOSUB810ELSE630
650 IFT=10THEN630ELSET=T+1
660 IFV=0ORD=-36ORRND>SQR(RND)ANDT=9ANDR
ND<.05THEN310ELSE640
670 '*************************************
680 '*     AFFICHAGE DES BOUCHONS          *
690 '*************************************
700 COLOR0,7:FORI=3TO16:LOCATE1,I:PRINT"
 ";GR$(10):NEXT
710 LOCATE1,I:COLOR1:PRINTGR$(15);GR$(16
):COLOR2
720 LOCATE1,I+1:PRINTGR$(19);GR$(20):RET
URN
730 '*************************************
740 '* AFFICHAGE DES DONNEES DE PECHE *
750 '*************************************
760 LOCATE5,24:COLOR5,4:PRINTUSING"###";
P;:COLOR0:PRINT" POISSONS      ";:COLOR5
770 PRINTUSING"###";V;:COLOR0:PRINT" VER
S";:RETURN
780 '*************************************
790 '*        SORTIE DE LA LIGNE           *
800 '*************************************
810 L=D*4+1:LOCATE1,3,0:COLOR1,7:PRINTGR
$(15);GR$(16):LOCATE1:COLOR2:PRINTGR$(19
);GR$(20)
820 LOCATE1:PRINTGR$(21);GR$(22):LOCATE1
:PRINTGR$(23);GR$(24):COLOR0:LOCATE1+1:P
RINTGR$(10)
830 LOCATE1+1:PRINTGR$(10):LOCATE1:PRINT
GR$(11);GR$(12):LOCATE1:PRINTGR$(11);GR$
(12)
840 LOCATE1+1:PRINTGR$(10):LOCATE1+1:PRI
NTGR$(10)
850 IFPR=0THENLOCATE1:PRINTGR$(13);GR$(1
4):LOCATE1:PRINTGR$(17);GR$(18)ELSE870
860 LOCATE1:PRINT"  ":LOCATE1:PRINT"  ":
LOCATE1:PRINT"  ":LOCATE1:PRINT"  ":GOTO
890
870 COLOR9:LOCATE1:PRINTGR$(0);GR$(1):LO
CATE1:PRINTGR$(2);GR$(3):LOCATE1:PRINTGR
$(4);GR$(5)
880 LOCATE1:PRINTGR$(6);GR$(7):LOCATE1:P
RINTGR$(8);GR$(9):LOCATE1:PRINT"  "
890 FORI=0TO1000:NEXT:GOSUB700:RETURN
900 '*************************************
910 '*                TOUCHE               *
920 '*************************************
930 IFTU>C-1 THENTU=C-1
940 L=TU*4+1:LOCATE1,17:COLOR0,7:PRINT"
";GR$(10):LOCATE1:PRINT" ";GR$(10):GOSUB
700:RETURN
950 '*************************************
960 '*        FIN D'UNE PARTIE             *
970 '*************************************
980 FORI=0TO199:LINE(0,I)-(319,I),6:NEXT
:SCREEN,6:CLS:EXEC&HC145
990 COLOR0,6:LOCATE7,8,0:PRINT"VOTRE SCO
RE EST DE :";:COLOR1:PRINTC*600+A-1460-4
0*PA:A$=INKEY$
1000 A$=INKEY$:Z=RND:EXEC&HC0E5:IFA$=""T
HEN1000ELSE270
```

CHER TILT

ESSAIS COMPARATIFS

Arrêtez de mettre la même photo d'un logiciel testé sur deux ordinateurs différents (le *Commodore 64* et le *Spectrum* n'ont pas le même graphisme, c'est pareil pour l'*Atari ST* et l'*Amiga*).
Signaler qu'un jeu existe en plusieurs versions (ce qui n'est pas toujours fait) c'est bien, mais il faudrait aussi indiquer les différences en ce qui concerne le graphisme, le son...
Très bonne idée d'avoir fait un plan de *Cauldron II*, pourquoi ne pas en faire un pour *Staff of Karnath, Entombed*, etc. ?

Anonyme

C'est effectivement une impardonnable erreur que d'avoir annoncé une version pour une machine en coup d'œil, sous une photo d'écran d'une autre machine ! Mais si nous voulons préciser plus clairement et systématiquement les différentes versions d'un même jeu, Tilt *ne peut s'engager à publier, pour chaque logiciel, autant de photos d'écrans que de versions : un jeu peut se décliner sur une demi douzaine de machines, et la version cassette et disquette de la même machine diffèrent parfois.* Tilt *ne peut passer mille photos d'écrans par numéro !*

ATARI VS AMIGA

Il ne m'arrive pas souvent d'écrire à des revues. Il me semble cependant qu'aujourd'hui, j'ai le devoir moral d'illuminer ces pauvres esprits perdus qui pensent toujours que l'*Atari 1040 ST* est un meilleur achat que l'*Amiga*. Je pense qu'en général, les gens achètent des *ST* pour quelques raisons simples : le prix inférieur, le nombre de logiciels disponibles, et une ignorance des différences techniques des deux machines.
Pour la question du prix, sachez que plusieurs magasins à Paris vendent l'*Amiga* à 11 500 F TTC, comparé à 11 990 F TTC pour le *1040 ST*. Pour la première fois, l'*Amiga* devient moins cher que le *1040 ST* !
Quant aux logiciels, il est vrai que les *ST* en ont plus. Mais l'*Amiga* commence à avoir une logithèque tout à fait respectable. Parmi ces logiciels se trouve un excellent traitement de texte (*Scribble*), une copie exacte de *Lotus 1-2-3* (*VIP*), le meilleur programme de dessin sur micro (*Deluxe Paint*), et, bien sûr, des jeux. Et quels jeux ! *Marble Madness*, la replique exacte du déjà excellent jeu de café. Mais aussi *Leaderboard*, simulation de golf supérieure de loin à la version *ST*, et aussi des jeux présents dans le hit-parade d'autres machines, tels que *Hacker 2*, *Sky Fox* et *The Pawn*.
Alors dire qu'il n'y a pas de logiciels est un mensonge. Il suffit de chercher. Ces logiciels sont en général supérieurs à ceux du *ST*.
Dû au marketing génial d'Atari et aux qualités indéniables de Jack Tramiel, on a réussi à faire croire que les *ST* étaient les égaux techniques de l'*Amiga*. Faux ! Je vous défie de faire *Marble Madness* sur l'*Atari*. C'est impossible. En matière de graphisme et surtout de son, l'*Amiga* est vainqueur. Il est aussi beaucoup plus rapide, et multitâches. Les seules avantages du *1040 ST* sont la mémoire (deux fois plus), les graphismes haute résolution stables (mais alors il faut un moniteur monochrome, et on ne dispose plus de la couleur), et la prise MIDI (mais il faut déjà acheter un synthé à plus de 3300 F, tandis que l'*Amiga* a un synthé intégré).
Pourquoi achèterait-on donc un *1040 ST* ? Pour quelques logiciels moyens de plus ? Pour une prise MIDI ? L'*Atari* est un bon micro, mais l'*Amiga* est révolutionnaire.

Léo Iacono
Paris

LA GAMME THOMSON

J'envisage d'acheter un *MO 6*, mais avant j'aimerais savoir s'il est compatible *MO 5* ?

Jean-Michel de Alberti
06300 Nice

Je voudrais savoir si le *TO 8* est compatible *TO 7*. Enfin, pouvez-vous me dire quels sont concurrents du *TO 8* ?

Gérald Bouquet

Les MO 6 *et* TO 8 *sont compatibles avec l'ancienne gamme (*MO 5 *et* TO 7*). Cependant certains programmes écrits pour l'ancienne gamme ne fonctionnent pas sur les* MO 6 *et* TO 8*. C'est pourquoi Thomson édite une liste des logiciels compatibles.*

CONSERVEZ VOTRE COLLECTION TILT

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



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

JE DÉSIRE RECEVOIR..... RELIURE(S) TILT AU PRIX DE 70 F. L'UNITÉ (frais de port inclus)
et vous adresse ci-joint mon règlement de .....Francs par ☐ chèque ☐ mandat à l'ordre de TILT

NOM.....PRÉNOM.....
ADRESSE .....
.....
CODE POSTAL ⌊⌊⌊⌊⌊ VILLE.....

Ti.39

CHER TILT

Les concurrents des TO 8 *sont :* Atari 520 ST, Amstrad CPC 6128, Commodore 128 *et* M.S.X. 2

PATIENCE

Existe-t-il un moyen pour transformer un *M.S.X. 1* en *M.S.X. 2* ?

Yannick Liberi
30210 Cabrières

Il y a environ un an et demi, parallèlement à la sortie des M.S.X. 2, *certains fabricants avaient annoncé des cartes d'émulation* M.S.X. 2 *pour* M.S.X. 1. *Nous les attendons toujours...*

LE MEILLEUR

Quel est le meilleur ordinateur du marché entre 5 000 et 12 000 F ? Le lecteur de 20 Mo est-il vraiment utile pour un débutant ?

Philippe Labeyrie
Marmande

*Les meilleurs situés dans le haut de votre fourchette, sont sans conteste l'*Amiga *et l'*Atari 1040 STF. *Léo Iacono donne son avis sur les qualités respectives de ces deux machines dans ce même courrier des lecteurs. En revanche, si vous êtes attirés par les standards plongez dans la jungle des compatibles* IBM PC : Amstrad PC 1512, *version de base 6 000 F,* Tandy 1000 X, *5 000 F sans moniteur et les marques moins connues telles que* Winner, AZ Computer, HDM, Starway, *etc. Le lecteur 20 Mo n'est certainement pas « vraiment utile » pour un débutant. A moins que vous ayez l'intention d'utiliser souvent un million quarante-huit mille cinq cent soixante-seize octets.*

NE CONFONDONS PAS

Créez une petite rubrique, ou quelques paragraphes qui donnent des astuces pour réussir les jeux d'aventure — des plans ou des pokes offrant un nombre de vie illimité.

Pourriez-vous ajouter quelques pubs annonçant les jeux qui sortent ?

Cédric

« Message in a bottle » et « Ludic » fournissent les indices et les plans des aventures les plus répandues. Quant aux pokes, nous publions régulièrement ceux que nous recevons et attendons votre courrier. Profitons de ta question sur la publicité pour mettre les choses au clair une fois pour toute.

Premièrement, il n'est pas de notre ressort « d'ajouter » des publicités dans Tilt. *Les espaces publicitaires sont payés par les annonceurs et jamais offerts gratuitement à telle ou telle marque. Publicité et rédaction sont deux départements entièrement autonomes. Malheureusement les lecteurs de* Tilt *confondent parfois le rédactionnel et la publicité pure et simple.*

Les « pub » n'engagent que leurs annonceurs et en aucun cas l'avis de la rédaction. Un jeu qualifié de fantastique par son fabricant pourra très bien recueillir le bonnet d'âne de la rédaction. Enfin, les délais de « remise de la copie » pour la rédaction sont beaucoup plus importants que pour les publicités. Cela explique le décallage qui existe parfois entre les jeux annoncés et les jeux testés. Sans compter que certains éditeurs annoncent la sortie de leurs jeux trois, quand ce n'est pas six mois avant leur apparition sur le marché. Certains programmes annoncés pendant plusieurs mois n'ont même jamais vu le jour. Une des règles d'or de Tilt *à toujours été de ne parler que des jeux réellement disponibles.*

PLUS FORT

Très heureux possesseur d'un *Spectrum,* j'ai lu avec intérêt la rubrique « Micro star » qui lui était consacré. (Elle était d'ailleurs peut-être un peu trop pessimiste à la fin). La capacité sonore du *Spectrum* est restreinte, c'est pourquoi j'aimerais pouvoir utiliser comme tu l'indiques le haut-parleur du téléviseur. Pourrais-tu détailler les étapes du procédé ?

Fabrice Dechy
Pantin

Rien de plus simple. Ouvrez délicatement votre Spectrum. *Prenez un fil électrique, appelons le A. Raccordez, par soudure ou par nœud, une des extrémités de ce fil A au fil qui envoie les signaux au petit haut-parleur du* Spectrum. *Pour savoir lequel des deux fils est le bon, un seul moyen : le test. Vous raccordez l'autre extrémité du fil A à la broche six de la péritel. Le son du* Spectrum *sortira alors directement du haut-parleur de votre téléviseur.*

NOUVEAU C 64

J'aimerais savoir ce que vous pensez de la nouvelle version du *C 64* et de *Geos.* Existe-t-il un QDD pour cette machine ? Une version de *Winter games II* est-elle commercialisée ?

Hervé Larrieu
64100 Bayonne

Que penser de la nouvelle version du C 64, *ou plutôt que penser du* C 64 ? *Son Basic est dépassé, le lecteur de disquettes lent et la fiabilité cassette pas toujours présente. Cependant, sa très bonne résolution graphique et ses possibilités sonores hors du commun en font encore une machine d'exception. Mais, il ne faut pas de leurrer : cet ordinateur, complètement dépassé par les* ST *et machines similaires, ne vit que grâce à sa logithèque de grande qualité. Le tout est de savoir pour combien de temps... Se prononcer de façon définitive sur Geos est risqué car la version finale et francisée n'existe pas encore. Cependant, les premiers aperçus sont prometteurs.*

Un QDD pour C 64 ? *Non, du moins pas en France. Et si vous en trouvez un à l'étranger, ne l'achetez pas car pas un logiciel n'est commercialisé sur ce support. Enfin,* Winter games II *existe aussi en cassette.*

ST INTÉGRÉ

Pourrais-tu me dire pourquoi la France est le seul pays européen disposant des *ST* sous forme intégrée. Cette version pose-t-elle des problèmes au niveau service après-vente (une panne de drive immobilise l'ensemble de la machine) ? Les lecteurs de disquettes des *ST* intégrés sont-ils moins fiables que ceux des *ST* « éclatés » ?

Eric Giacopelli
13190 Allanch

Contrairement à ce que vous pensez, la France n'est pas le seul pays disposant de ST *intégrés. En effet, les* 1040 *existent ailleurs en configuration identique à notre* 1040 STF. *Le fait que les versions éclatées ne soient pas commercialisées en France est une simple question de politique marketing. En effet, il semble que le marché français préfère des machines complètes en version de base. Bien entendu, une panne d'un module entraîne l'immobilisation de la machine. Mais, les* ST *sont fiables. Enfin, la fiabilité des drives sur* STF *n'est pas, pour nous, source d'ennuis.*

DOUBLE PERSONNALITÉ

Possesseur d'un ordinateur *Schneider CPC 464,* j'ai lu dans votre numéro de septembre que ce dernier est entièrement compatible avec l'*Amstrad CPC 464.* Pourtant, certains affirment que cela est faux. Qu'en est-il, réellement ?

Franck Scudérin
Wrincourt

Au risque de nous répéter encore une fois, le Schneider *est un* Amstrad. *Les différences concernent : la couleur du boîtier et la marque (ceci à la suite d'un accord commercial entre les deux firmes). L'utilisation d'un périphérique ou d'un logiciel pour* Amstrad *sur un* Schneider *ne pose aucun problème. Cela, à condition de respecter la compatibilité ascendante de la gamme.*

CALCUL

Tout le monde dit que l'*Atari 520* possède 512 Ko de Ram. Ceci correspond à 512 fois 1024 groupes de huit bits. Mais, le *ST* étant en 16/32 bits nous pouvons faire le calcul suivant : 512 fois 1024 groupes de bytes (ici 16 bits) égal 256 Kilo bytes. Ceci est-il dû au fait qu'un octet (8 bits) est considéré comme un byte (16 bites) ou est-ce parce que le *ST* ne possède pas les 512 Ko annoncés ?

Ismaïl Chowdhury
75011 Paris

Une petite erreur se glisse dans votre calcul. En effet, vous dites qu'avec le ST *un byte contient 16 bits. Ce n'est pas vrai car byte signifie, en anglais, octet (c'est-à-dire 8 bits). Ainsi, l'*Atari *possède réellement 512 Ko. Cependant, la structure des mots étant de 16 bits le* ST *ne dispose en fait que de 256 Kmots. Ce qui est largement suffisant !*

DÉFI AUX ILLUSTRATEURS

Salut à toute l'équipe de *Tilt.*

Un grand merci à Jérôme Tesseyre qui paraît se surpasser ces temps-ci (qu'il continue !). A propos de la dualité qui semble se jouer entre Villoutreix et Fouillet, je décernerais la palme à Fouillet (que vous avez piqué à un magazine confrère) pour les personnages qui n'ont (que Villoutreix me pardonne) pas la carrure et la « tronche » de boxeurs que leur fait VTRX.

N'empêche que des illustrations comme celles des pages 41, 42 et 45 (du n° 36) ont été très bien réalisées, surtout celle de la page 45 (j'ai remarqué que toutes les illustrations de grottes ou de galeries souterraines inspirent énormément VTRX qui nous fait alors de vraies beautés). Question : pourquoi ne pas faire travailler Fouillet et Villoutreix sur Lucy Vidéographie pour voir ce qu'ils savent faire à l'aide de ce matériel ? A quand le poster (géant) signé J.T. ou bien, l'agrandisse-

dissement de l'image visualisée lors du chargement des jeux (*Ghosts'n Goblins* par exemple) ?

The Communards
Mulhouse

Je me permets de donner mon avis à propos du journal *Micro-info* : je ne suis pas contre l'idée de trouver ses articles tous les mois dans *Tilt*. Parlons des dessins de *Tilt*, je trouve ceux de VTRX et de Fabien Lacaf superbes, mais je n'apprécie pas beaucoup le style « anguleux » de Pierre Fouillet. Je suppose que les colonnes de *Tilt* sont ouvertes à toutes suggestions de la part des lecteurs.

Une question pour finir : est-ce que le logiciel *Graphic Adventure Creator* permet la sauvegarde du jeu réalisé ?

Philippe Ferrucci
69150 Décines

Puisque les illustrateurs de Tilt *ont chacun leur « griffe », il est facile d'avoir une sensibilité particulière au style de l'un ou de l'autre.*

Tilt *n'a « piqué » personne à qui que ce soit : les illustrateurs de* Tilt *ne travaillent pas exclusivement pour* Tilt, *mais aussi pour des livres, pour d'autres revues, pour des pochettes de jeux...*

C'était déjà écrit page 174 du n° 37 : les deux mille premières personnes qui offriront à un ami ou à une amie un abonnement à Tilt *recevront un poster de 64 × 48 centimètres représentant un des dessins de Jérôme Tesseyre pour la couverture de* Tilt. *Qu'on se le dise !*

Enfin, si nous ne publions qu'exceptionnellement l'écran qui s'affiche lors du chargement des jeux, c'est premièrement parce qu'il ressemble souvent à la jaquette de la boîte ou aux publicités ; nous voulons éviter de donner une information redondante par rapport à ce que les lecteurs peuvent avoir en visitant leur boutique préférée. Ensuite, le premier écran d'un jeu est souvent plus soigné, plus riche graphiquement que le jeu lorsqu'on le joue : nous ne voulons pas tromper d'éventuels acheteurs sur ce qu'ils verront en faisant tourner le logiciel. Enfin, les micro-ordinateurs de jeux n'ont pas encore, et de loin, la puissance des outils graphiques professionnels : un trop grand agrandissement de photos d'écrans de logiciels de jeux donne des résultats médiocres. Dernière réponse concernant Graphic Adventure Creator : *oui, on peut sauvegarder les jeux réalisés, ce qui permet de travailler suffisamment longtemps à un jeu pour obtenir des résultats de qualité.*

QUICKLY PLEASE

Je suis entièrement d'accord avec Raphaël dans le n° 36 rubrique « courrier des lecteurs ». L'attente est trop longue pour « SOS aventure ». Serait-il possible de mettre les numéros de téléphone, (mais en demandant aux lecteurs d'écrire quand même pour éviter que la rubrique disparaîsse).

Etienne Ratz
33400 Talence

Nous réfléchissons aux moyens d'accélérer le temps entre l'envoi d'un message et la réponse. Il y en a ! Mais on préfère ne pas publier de numéros de téléphone, parce qu'il y a déjà eu des épisodes désagréables telle cette personne recevant des dizaines d'appels par suite d'une faute de frappe dans un numéro et n'ayant que faire de Tilt *et de ses lecteurs et lectrices. Nous préfèrons donc une solution qui crée un lien direct sans poser de tels problèmes.*

ORICIEN ACHARNÉ

C'est bizarre ! Depuis un moment on ne parle plus de l'*Oric*, serait-ce une espèce en voie de disparition ? J'en ai fort peur car les rayons Oric des magasins diminuent à vue d'œil. Les Oriciens acharnés devront-ils abandonner leur seul bien à tout jamais ou *Oric* a-t-il encore un atout dans sa manche ? A quand un « Sésame » spécial Oric ?

Dominique Benet
94160 Saint-Mandé

Merveille ! Des jeux nouveaux pour Oric *sortent :* Tyrann II *chez Norsoft, une petite entreprise de Caen, déjà éditrice de* Tyrann I *ainsi que* Teknis *et* Karaté *chez Gazoline Software. Il vaut mieux ne pas en espérer beaucoup d'autres.* Tilt *sait que les Oriciens et Oriciennes restent nombreux et le numéro spécial Microjeux qui vient de paraître publie dix programmes pour* Oric.

CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS"

Bulletin à remplir et à nous renvoyer en même temps que vos dessins.

RAPPEL : Nous avons absolument besoin de la sauvegarde sur K7 ou disquette de vos dessins et, si possible, de photos.

NOM DE L'ORDINATEUR UTILISE : .....
NOM DU (DES) LOGICIEL(S) UTILISE(S) (1) .....
.....
.....
REFERENCE DE SAUVEGARDE DE VOS DESSINS (2) .....
.....
.....
NOM : .....
PRENOM : .....
ADRESSE : .....
AGE : .....
NUMERO DE TELEPHONE : .....

(1) Indiquez ici le nom du ou des logiciels qui vous ont servi à réaliser votre dessin (par exemple : Néochrome).
(2) Indiquez le(s) nom(s) sous le(s)quel(s) vous avez sauvegardé votre (vos) dessin(s) sur disquette ou K7, de façon à ce que nous puissions les charger à notre tour pour les prendre en photo.
IMPORTANT : TILT se réserve le droit de contacter directement les auteurs si le chargement de leurs softs pose problème, pour leur demander en particulier une copie du soft qui a servi à la réalisation du ou des dessins.

TAM-TAM SOFT

ATARI: LA GROSSE CAVALERIE

Atari a présenté au C.E.S de Las Vegas plusieurs machines. La première est un compatible PC structuré autour d'un 8088 cadencé à 4,77 commutable 8 MHz. Il propose: 512 Ko de Ram, une RS 232, un sortie Centronics et une carte graphique émulant les modes CGA, Hercules et EGA (640 par 350 en 16 couleurs parmi 64). Livré avec une souris et Gem, il coûtera moins de 4000 francs. Seconde nouveauté: le Mega ST. Evolution des 520 et 1040 ST, il possède de 1 à 4 Méga de Ram, une horloge sauvegardée, un lecteur de disquettes 3,5 de 720 Ko, un connecteur d'extensions et un clavier détachable. Probablement commercialisé en dessous de 10 000 francs. Parallèlement à cette machine, Atari a aussi présenté une imprimante Laser performante et peu coûteuse (environ 10 000 francs) et un nouveau disque dur: le SH 205. Enfin, une version revue et corrigée du 65 XE. Ces produits seront théoriquement disponibles vers avril.

CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS" TILT

Devant le succès remporté par le concours de création d'images sur ordinateur et la qualité des dessins qui nous sont parvenus (voir TILT hors série, novembre 1986), nous avons décidé de sélectionner et de publier chaque mois l'oeuvre qui se distinguera par son originalité, son humour ou sa perfection esthétique... Le gagnant du mois recevra une reliure TILT. Faites parvenir vos disquettes et cassettes, accompagnées d'un bulletin de participation (voir page 79) dûment rempli, à TILT Rédaction, "concours graphiste du mois", 2 rue des Italiens, 75440 Paris cedex 09.

REGLEMENT

Article 1: Tilt Microloisirs, 2 rue des Italiens, 75440 Paris cedex 09, organise un concours de création d'images réalisées sur ordinateur, intitulé "graphiste du mois".

Article 2: ce concours, sans obligation d'achat, est ouvert à tous.

Article 3: pour participer à ce concours, il suffit d'envoyer une disquette ou cassette sur laquelle sont sauvegardés le ou les dessins réalisés par le concurrent sur son micro-ordinateur à Tilt, concours "graphiste du mois", 2 rue des Italiens, 75440 Paris cedex 09.

Article 4: le concours est mis en place pour une durée indéterminée, Tilt se réservant le droit de suspendre à tout moment et sans préavis son déroulement. Aucun envoi en recommandé ne sera accepté.

Article 5: en aucun cas les disquettes ou cassettes envoyées ne seront retournées à leurs expéditeurs.

Article 6: le jury, composé des membres de la rédaction de Tilt, sélectionne chaque mois la ou les meilleures créations. Ses décisions sont sans appel et ne peuvent faire l'objet d'aucune réclamation.

Article 7: les organisateurs du concours se réservent le droit de publier les oeuvres les plus réussies dans Tilt ou de les réunir dans une exposition publique et gratuite.

Article 8: les participants s'engagent à accepter que leurs oeuvres puissent faire éventuellement partie de cette exposition et de toute autre organisée par Tilt, et à ne réclamer aucun paiement de droit pour cela.

Article 9: la participation au concours entraîne la pleine acceptation du présent réglement qui peut être obtenu sur simple demande auprès de Tilt, demande qui doit être accompagnée d'une enveloppe timbrée et adressée.

STOP ERREUR

Une erreur s'est faufilée dans notre numéro de Janvier. Dans la rubrique SOS Aventure, les écrans des pages 141 et 142 ont été inversés. Les cinq écrans de la page 141 correspondent aux jeux de la page 142 et vice et versa.

ATTENTION

Certaines versions de Voice master diffusées en France- le digitaliseur de sons testé sur Atari 800 XL dans le

HIT PARADE DES BOUTIQUES

1	1942	ELITE
2	TOP GUN	OCEAN
3	SRAM 2	ERE INFORMATIQUE
4	SOLD A MILLION 3	THE HIT SQUAD
5	GRAND PRIX 500 CC	MICROID
6	ASTERIX ET LA POTION MAGIQUE	COKTEL VISION
7	MERCENARY	NOVAGEN
8	GREEN BERET	IMAGINE
9	STARGLIDER	RAINBIRD
10	DRAGON'S LAIR	SOFTWARE PROJECT

HIT PARADE DES LECTEURS

1	WINTER GAMES	EPYX
2	SILENT SERVICE	MICROPROSE
3	GHOST'N GOBLINS	ELITE
4	GRAND PRIX 500 CC	MICROIDS
5	IKARI WARRIORS	ELITE
7	GREEN BERET	IMAGINE
8	CAULDRON II	PALACE SOFTWARE
9	COMMANDO	ELITE
10	GAUNTLET	US GOLD

Nous remercions les magasins qui ont participé à ce hit parade: MAJUSCULE INFORMATIQUE, 129 rue Jean Jaurès 29200 BREST; MIL, 27 rue Ambroise 53000 LAVAL; AUDITORIUM 4, 15 rue du Président Wilson 24000 PERIGUEUX; TEMPS X, 8 rue Charost 62100 CALAIS; HIT LAND, 19 rue Victor Hugo 35700 RENNES; DIGIT CENTER, 7 rue du Raisin 68100 MULHOUSE; PIXISOFT, 1 rue de Metz 31000 TOULOUSE; FNAC MULHOUSE, 1 place Franklin 68200 MULHOUSE; ERE BINAIRE, rue du Char 14100 LISIEUX; JEAN LOUIS DAVAGNIER, 3 place Jean Marcellin 05000 GAP; FNAC TOULOUSE, 1 bis promenade des Capitouls 31000 TOULOUSE; FNAC LILLE, 9 place du Général de Gaulle 59000 LILLE; FNAC LYON, 62 rue de la République 69000 LYON; COCONUT, 13 boulevard Voltaire 75011, 29 rue Raymond Losserand et 41 avenue de la Grande armée 75016 PARIS; ULTIMA, 5 boulevard Voltaire 75011 PARIS; LOVIC STORE, 92 rue du Chemin vert 75011 PARIS; ELECTRON, 117 avenue de Villiers 75017 PARIS; DIGIT CENTER, 23 boulevard Poissonière 75002 PARIS.

PARTICIPEZ AU HIT PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence les 4 meilleurs logiciels du mois.

1_____ 2_____

3_____ 4_____

Marque de votre ordinateur: _____

Facultatif: Nom_____ Tél_____

Adresse_____

Envoyez-nous le bon à découper ci-dessus à TILT, 2 rue des Italiens 75009 PARIS.

Tilt journal de janvier – fonctionnent uniquement aux normes Pal. Le boîtier est aux normes françaises seule la disquette pose probléme. Exigez la version SECAM.

RECTIFICATIF ACTIVISION

Dans le N° 38 p 98 rubrique Actuel, il est écrit que "Thomas Ormont est directeur commercial d'Activision". Il fallait lire que "Thomas Ormond est directeur du marketing d'Activision". La différence? Le "d" d'abord, puis le fait qu'Activision n'est pas le distributeur de ses produits en France. Donc il n' y a pas de directeur commercial à Activision..

MULTIJEUX

Un championnat international de France "multijeux", où les joueurs choisissent de cinq à dix disciplines parmi 22, voit le jour. Les cinq meilleurs scores sont retenus. Le programme comprend les grands classiques: dames, échecs, go, scrabble ainsi que les nouveaux venus, que leurs fabricants aimeraient bien faire connaître, tels que Mhing ou Code 777. De nombreuses fées se pressent autour du berceau: Hatier et l'Evènement du Jeudi, la ville de Cannes où se déroulera la finale le 27-28 février et le premier mars, les compagnies de transport qui offrent les lots aux gagnants et l'agence France Jeux qui réalise et vend des informations sur les jeux, voire l'organisation de concours "clés en main". Renseignements sur Minitel 3615 DKP ou Hatier.

TELESTRAT ILLUSTRE

Pour démontrer les capacités du Téléstrat, la société Oric International a monté en trois jours un serveur spécial "Paris-Dakar" qui a suivi la course heure par heure. Le serveur couvrait plus particulièrement la progression de son poulain Charles Henri Hedouin sur sa Yamaha 620 cm3, le tout hors kiosque au seul prix de la communication téléphonique. Il y aurait selon Oric, plus de deux cents serveurs fonctionnant actuellement sur Téléstrat, du bidouilleur à la mairie en passant par les professionnels du vidéotex. Oric annonce également son entrée en bourse... mais dans le marché hors cote, un marché très aléatoire qui ne nécessite pas d'autorisation officielle et très peu de garanties. Quoi qu'il en soit, sur les 23 000 actions totales, 11 400 ont été mises à la vente et depuis octobre dernier, elles sont passées de 420 F à 750 F.

LES ALLUMES DE LA TELE

En marge de l'exposition " les cinquante ans de la télévision" à la Cité des sciences et de l'industrie à la Villette, la grande halle accueille du 15 janvier au 22 février une quarantaine de jeunes artistes plasticiens dont les stars médiatiques Speedy Graphito et Kiki Picasso. Atari a demandé à une dizaine d'entre eux de réaliser une oeuvre sur 1040, elles seront par la suite réunies dans un livret.

LORICIELS COMPATIBLE?

Les premières adaptations des jeux Loriciels sur IBM sortent enfin. Au programme: Bob Winner, MGT, Bactron et le Maître des mots, une compilation de jeux relatif au vocabulaire accompagnée d'un dictionnaire de 62000 mots. Citons également pour Amstrad CPC "Zox 2099" un jeu d'arcade classique.

ESPACE ST

Les nouveautés pour l'Atari ST pleuvent sur Espace Micro qui annonce ce mois-ci: "Space Quest", "Donald Duck" et surtout "Ogre" un des premiers wargames disponibles sur la machine de Sierra on line; "Harrier Strike force", le simulateur de combat aérien sur l'avion anglais Harrier chez Mirrorsoft; "Taï Boxing", le karaté édité par Anco et du côté des utilitaires, le compilateur du Basic GFA de Micro Application et le Pacal UCSD (un standard international de Pascal). Ogre coûte 500 francs, les autres jeux sont disponibles à 250 francs. (Espace Micro, 32 rue de Maubeuge 75009 Paris. Tél: (1) 42 85 25 20)

Super Promo!

DISQUETTE 3" POUR AMSTRAD*



26 F par 5 DISQUETTES

25 F par 10 DISQUETTES

24 F par 20 DISQUETTES

BON DE COMMANDE
à renvoyer à JESSICO IMPEX BP 693 - 06 012 NICE CEDEX

DISQUETTES AMSTRAD 3"	5 DISQUETTES	10 DISQUETTES	20 DISQUETTES	PRIX
	130 F	250 F	480 F	
		FRAIS DE PORT		25 F
		TOTAL		

Signature obligatoire :

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par téléphone : 93 51 61 30

☐ Je joins un chèque ou un mandat-lettre.
☐ Je paye par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous.

N° C.B. .....
DATE D'EXPIRATION ..... PRÉNOM .....
NOM ..... CODE POSTAL .....
N° ET RUE .....
VILLE .....

Positif

*Marque déposée

GARANTIE 1 AN
ÉCHANGE IMMÉDIAT

P.A

Pour toute insertion, écrivez dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement, avec un maximum de 8 lignes). Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous contacter directement. Nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation forfaitaire aux frais de 65 F pour toutes les catégories de petites annonces. Vous joindrez donc pour toute annonce un règlement par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 18900.19Z.).

L'insertion d'une petite annonce est gratuite pour les abonnés, à condition qu'ils joignent à leur envoi l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement à TILT.

Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

Ne rien inscrire dans ces cases.

à retourner accompagné de votre règlement avant le 5 du mois précédent la parution à Tilt : 2 rue des Italiens, 75009 Paris

RUBRIQUE CHOISIE :

- ☐ ACHATS
- ☐ VENTES
- ☐ ÉCHANGES
- ☐ CLUBS
- ☐ TOURNOIS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

VENTES

AMSTRAD

Vends Amstrad CPC 464 mono + 10 originaux (Winter Games, Equinox, Boulderdash 3...) + listings : 2 700 F poste double K7, 4 gammes d'ondes : 1 000 F ou le tout : 3 500 F. Atari 2600 + 3 jeux : 300 F. **Michel HECQUET, 10 place Savorgnan de Brazza, 78300 Poissy. Tél. : 30.74.00.33.**

Vends Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + livres. Prix : 3 200 F. **Martine FERREIRA, 69230 Saint-Genis, Laval. Tél. : 78.56.43.04.**

Vends Amstrad CPC 6128 mono récent sous garantie cause double emploi + magnéto + jeux sur disq. + Péritel couleur. Le tout : 3 800 F. **Guillaume LEPETIT, 16, rue Kruger, 95460 Ezanville. Tél. : 39.91.07.15.**

Vends « Hebdogiciel » et Amstrad magazine. Vends supers jeux sur Amstrad disq. ou K7. **Stéphane LIGNON, 13, rue de l'Ours, 68000 Colmar. Tél. : 89.24.44.95.**

Vends Amstrad CPC 464 + une trentaine de logiciels originaux. Moniteur noir/blanc pour 4 200 F. Vends ZX Spectrum Plus avec N/B + logiciels : 2 000 F. **Hawafi HAMMICHE, 118, rue Balzac, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.82.26.34.**

Vends Amstrad CPC 464 monochrome sous garantie : 2 300 F. **Laurent FAURE, 4, allée des Acacias, 56850 Caudan. Tél. : 97.05.76.97.**

Vends Amstrad CPC 464 mono avec adaptateur Péritel MP-1, joystick Atari, nombreux logiciels, câble pour son en stéréo, env. 60 revues, tournevis pour tête de lecture, des prgs à taper, beaucoup de docs. Valeur + de 4 600 F, sacrifié : 2 730 F. En cadeau : poss. d'échange avec la Grande-Bretagne (softs). **Jean-Marc. Tél. : (1) 64.03.33.57.**

Vends Amstrad CPC 6128 monochrome + 90 logiciels d'une valeur de 13 000 F Multiplan Dbase Orphée, Commando etc., encore sous garantie : 4 490 F. **Philippe HURTUS, 19, rue Maurice-Berteaux, 95360 Montmagny. Tél. : 39.83.94.05.**

Vends K7 Amstrad, originaux : Crafton et Xunk 60 F, Pacific : 60 F, The Way of The Tiger : 70 F, Grand Prix 500 cc : 120 F (cause achat Amiga), port payé. **Pascal BERTRAND, 11, rue du Moulin d'Amour, 17220 La Jarrie.**

Amstrad : à saisir ! Vends CPC 464 couleur + lecteur disq. + Super News (nombreux jeux sur disq. et K7). Prix à débattre ! **Somphone VONGPHANITH, 3, passage Iphigénie, 77186 Noisiel. Tél. : 60.60.28.26.**

Vends Amstrad CPC 6128 couleur Azerty + garantie + nombreux softs. Etat neuf : 3 890 F. **David TENE, 20, avenue Paul-Appell, 75014 Paris. Tél. : 45.41.20.61.**

Affaire ! Amstrad CPC 464 couleur, plus 18 K7 dont Ikari, Gauntlet, Silent Service, Sapiens, Bactron, Trail Blazer (sous garantie) : 2 890 F. **Daniel BOUCHER, 20, rue Marc-Sangnier, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 43.83.83.04.**

Vends pour Amstrad (K7) : Barry Mc Guigan, The Hobbit (80 F) 3D Fight, Commando, Zorro, Boulderdash 3 (60 F pièce). **Bruno ARNOUT, 13, allée César-Franck, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.46.46.90 (le week-end).**

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + CPMS + livre, état neuf cause double emploi : 4 800 F. **Bernard ROBBE, 15, rue de la Tuilerie, 77370 Nangis. Tél. : 64.08.27.31 (heures des repas).**

Vends Amstrad CPC 464 couleur t.b.é. + jeux sur K7 et logiciel d'initiation. **Emmanuel LISTENBERGER, 7, rue Edouard-Vaillant, 92300 Levallois. Tél. : 42.70.92.59.**

Vends pour Amstrad sur 3" : DBase 300 F, Wordstar 300 F, Multiplan : 300 F, Turbo Pascal : 300 F, Greenberet : 100 F, Commando : 100 F, Ghost'Goblins : 100 F avec doc. **Franck PELTIER, 112, route de Narbonne, bât. C ch. 1213, 31077 Toulouse.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur + Multiface 2 + 40 logiciels (Sorcery, Eden Blues, Ghost'n Goblins...) + joystick. Donne revues en plus. Prix : 5 000 F. **Pascal CHARTON, 21, rue Vauban, 08110 Carignan. Tél. : 24.22.09.62.**

Vends Amstrad CPC 464 + lecteur DDI 1 et 50 logiciels (Zombi, Wargames, Hacker 2, Sapiens, Fer de Flamme, Cauldron 2) : 2 800 F à débattre. **Jean DANEBE, 58, rue du Général-Exelmans, 78140 Velizy/Villacoublay. Tél. : 39.46.61.66.**

Vends Amstrad CPC 464 mon. + Houses + 28 mag. + 38 logiciels + 2 joysticks + 70 prgs K7 : 2 990 F. **Sébastien SALLES, 28 bis, rue Daubenton. Tél. : 43.31.48.46.**

Vends Amstrad CPC 464 moniteur couleur + logiciel + joystick, valeur : 5 000 F, vendu : 3 000 F. Echange logiciel sur disque pour C 64, C 128. **Walter BARATELLA, 56, avenue Bretagne, 94510 La Queue-en-Brie. Tél. : 45.94.79.18.**

Vends Amstrad CPC 464 monochrome + manette de jeux + jeux : 2 500 F. **Pierre LECLERCQ, 25, rue des Roitelets, 45400 Saran. Tél. : 38.88.37.90.**

APPLE

Vends Apple IIc + mon. IIc + modem + joystick + souris + logiciels et 5 boîtes de rangement + docs, le tout : 8 500 F. **Jean-Marc ROUSSEAU, 10, résidence « Vert Pré », rue de Hausquette, 64600 Anglet. Tél. : 59.31.97.48.**

Vends Apple IIe + 28 K + 80 col. + Chat mauve + 2 drives 5,25 + 1 drive 3,5 800 K neuf + horloge + imprimante Apple 132 col. + joystick + Koals Pad + scuris : 15 000 F. **David-Olivier AZULKY, 29, bd des Cerisiers, 13012 Marseille. Tél. : 91.88.08.95.**

Vends Apple IIc neuf + moniteur mono + manette + souris + support moniteur + doc. + livres + logiciels + prise Péritel environ : 6 000 F. Urgent ! **Guillaume LAUCOURNET, 4, rue du Débarcadère, 75017 Paris. Tél. : 45.74.05.24.**

Vends Apple IIc + 2 drives + moniteur vert + imprimante + « Image Writer II » + joystick + souris + boîte et valise + disquettes + doc. + socle. Prix : 1 100 F. **Erwan IMABAULT, 213, parc de Cassan, 95290 L'Isle-Adam. Tél. : 34.69.49.88.**

Urgent ! Vends Apple IIe (mars 85) + moniteur + 2 drives + contrôleur + carte (80 col. + 64 K + graph. étendu + Péritel) + logiciel + joystick acheté : 16 000 F, vendu : 9 900 F. **Olivier CHRETIEN, 39, rue du Gué d'Orient, 95470 Saint-Witz. Tél. : 34.68.56.82.**

Vends compat. Apple drive intégré + Z 80 + (MS DOS option) + softs. Prix : 2 000 F, Spectrum 48 K Péritel + Interf. manettes + 50 softs. Prix : 800 F. **ARIF, 9, rue Labrouste, 75015 Paris. Tél. : 45.30.18.89.**

Vends Apple IIe moniteur vert, drive, carte 80 col. étendu joystick, nbx log. de jeux : Sorcellerie I, II, III, Ultima III et IV, Sundog etc. Prix : 7 500 F. **Michel BIGLIA, 9, traverse de la Grognarde A1, 13011 Marseille. Tél. : 91.44.92.50.**

Vends Apple IIc + moniteur + 2 drives + joystick + manuels + nbx logiciels. Prix : 6 000 F. **Stéphane MARIE, 43, rue de Lebisey, 14000 Caen. Tél. : 31.94.74.47.**

Vends Apple IIe + 2 drives + 80 col. + moniteur + joystick + jeux et utilitaires + nbx livres. Prix : 5 000 F + traitement de texte Pie Writer : 300 F. **Claudine FRANCK, 7, rue René, 78220 Viroflay. Tél. : 30.24.70.72.**

Vends Apple IIc + stand + moniteur + souris + 5 logiciels de présentation + Mouse Paint et Mouse Desk, sous garantie (juin 86), sacrifié : 6 500 F. **Michel THIBAUDIN, 30, rue des Places, 71100 Chalon-sur-Saône. Tél. : 85.48.49.99.**

Vends Apple IIe 65CO2 Azerty + carte Chat mauve 128 K, 80 col. + imprimante + souris + joystick + vers. calc. + disq... Valeur : 18 500 F, cédé : 9 500 F. **Benjamin CHEREL, restaurant « Le Poivre », Cidex 164, 38190 Crolles. Tél. : 76.08.91.38.**

Vends Apple IIe + drive + écran + carte Chat mauve + carte vocale + carte entrée/sortie + modem + joystick + doc. + nbx jeux et utilitaires. Prix : 6 000 F. **Cédric WATRIN, 4, rue de Clichy, 75016 Paris. Tél. : 46.51.91.64.**

Vends Apple IIc + moniteur monochrome + support orientable + joystick + souris + 60 logiciels + livres. Acheté en 85 : 12 000 F, vendu : 9 000 F. **Jérémie MACOU, place Gustave-Moufrond/Treuzy-Levelay, 77010 Lorez-le-Boccage. Tél. : 64.29.02.89.**

Vends compatible Apple II + 64 K + carte couleur + 2 drives + 2 joysticks + disq. de jeux. Prix : 3 000 F. **Pierre BOOLAUCK, 105, rue de Saussure, 75017 Paris. Tél. : 42.67.10.15.**

Vends Apple II + drive + moniteur + imprimante texte et graphique + cartes 128 K + parallèle + couleurs + joystick + nomb. disquettes : 5 700 F. **Paul DELARUE, 13, rue du Gai Savoir, 95220 Herblay. Tél. : 39.97.93.60.**

ATARI

Vends Atari 800 (64 K) + lecteur 810 + K7 + cartouches + (acces.) comprenant une bibliothèque avec de nombreux logiciels + Happy Hard : 8 000 F. **Bruno LAURENCE, 6, rue de la Fuye, 37000 Tours. Tél. : 47.46.08.05.**

Vends Atari 1040 STF complet avec ROM + moniteur haute résolution + manuels + livre + joystick + disquettes + nombreux logiciels prof. (dessin, jeux, gestion). **Laurent HADJADJ, 4, rue de l'Espérance, résidence du « Parc Talma », 91800 Brunoy. Tél. : 60.46.97.42.**

Vends Atari 800 XL + lecteur disq. 1050 + nombreux logiciels : 3 000 F. Vente séparée possible. **Alain RASTOUL, 16, rue J.-C. Vivant, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.65.90.84.**

Affaire excellente, vends Atari 600 XL neuf + moniteur monochrome + lecteur K7 + 1 cartouche + manette + câble monit. Prix achat : 3 600 F, vendu en bloc : 1 000 F. **David MAUCOLIN, 86, avenue Galliéni, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.41.31.72.**

Vends pour Atari 520 STF et 800 XL des jeux et quelques utilitaires à prix très bas. **Stéphane BIDOUZE, 417, route du Médoc, 33520 Bruges (Bordeaux). Tél. : 56.28.54.24 (13 à 22 h).**

Vends Atari 800 XL + Péritel + lecteur K7 + lecteur de disquettes 1050 + nombreux jeux (Silent Service, World, Karaté, Champion). Le tout : 2 000 F. **Laurent PLAZI, A1, rue des Echoppes, 13800 Istres. Tél. : 42.56.19.86.**

Vends Atari 1200 XL + drive 1050 + logiciels + joystick + livres + manuels : 2 000 F le tout ou séparément. Excel-

DIF-LOG

16, rue des Champs
78570 CHANTELOUP-LES-VIGNES

Tél. (1) 39 74 32 89

NOS ETRENNES

UN APPAREIL PHOTO GRATUIT POUR L'ACHAT DE 5 PRODUITS

COMMODORE

KS ANTIRIAD	105
DC ASTERIX	145
KS ASTERIX	100
KS BOBBY BEARING	90
KS DEACTIVATORS	105
KS DRAGON'S LAIR	90
DC DRAGON'S LAIR	135
KS HOT WHEELS	105
KS INFILTRATOR	95
DC MUGSY'S REVENGE	150
KS MUGSY'S REVENGE	95
KS NOW GAMES III	105
KS PRODIGY	105
KS SAMANTHA FOX	95
DC SAMANTHA FOX	150
KS SANXION	90
KS SOLDIER ONE	85
DC SUPER CYCLE	140
KS SUPER CYCLE	90
KS THE WAY OF EXPLODING FIST II	90
KS THEY SOLD A MILLION III	110
KS TRAP DOOR	105
KS WINTER GAMES	85
DC WINTER GAMES	130
KS AMERICA'S CUP CHALLENGE	85
KS CAPTURED	85
KS STARION	85
DC STARION	125
DC UCHI MATA	125
KS UCHI MATA	85
KS WAR	85

AMSTRAD

KS ALIENS	90
DT ALIENS	140
DT ASTERIX	145
KS ASTERIX	90
KS ATAHUALPA	90
DT BREAKTHRU	135
KS BREAKTHRU	85
DT CAMELOT WARRIORS	135
KS CAMELOT WARRIORS	85
DT DEMAIN HOLOCAUSTE	210
DT DR. WHO	125
KS DR. WHO	80
DT DRAGON'S LAIR	125
KS DRAGON'S LAIR	80
DT GALVAN	130
KS GALVAN	80
DT GAUNTLET	140
KS GAUNTLET	90
DT GREAT ESCAPE	135
KS GREAT ESCAPE	85
DT INFILTRATOR	140
KS INFILTRATOR	90
DT LES PASSAGERS DU VENT (6128)	275
DT LES PASSAGERS DU VENT (664)	275
KS LES PASSAGERS DU VENT (K7)	275
KS TAPPER	90
KS THANATOS	90
DT THANATOS	140
KS TOP GUN	80
DT TOP GUN	135
DT TT RACER	155
KS TT RACER	110
KS XEVIOUS	90
DT XEVIOUS	140
DT ACE	135
KS ACE	85
KS AMERICA'S CUP CHALLENGE	85
DT VALEUR PLUS (SOFT BOURSIER)	320

EXELVISION

KS 1000 BORNES	130
KS AFFAIRE EN OR	135
KS ATI 42	135
KS BUGS BUSTER	110
KS CAR CRASH	95
KS CITE D'OR	135
KS COMPTE BANCAIRE	80
CA EXELTEXTE	380
KS EXTENSION DE L'EXELBASIC	115
CA GUPPY	195
CA IMAGIX	195
KS KUNG FU	85
KS L'ANNEAU DE L'UNION	95
KS LE CHATEAU DU ROI URUS	100
KS LE TRESOR DE TOUT ANKH AMON	145
DT MEURTRE A GRANDE VITESSE	180
KS MEURTRE A GRANDE VITESSE	145
KS MIDWAY 1942	70
KS MILLE PATTES	80
KS MONOPOLTC	145
KS NEURONE	135
CA PINDO	250
CA QUIZZY	195
KS REMI	85
KS ROBIX	105
KS ROMULUS ROME ET MOI	125
DT S O S SPACE	180
KS SPHYNX	95
KS TANKATTACK	100
CA TENNIS	325
KS TOUR D'EUROPE	95
KS VEGA X4	110
CA VIRUS	195
CA WIZORD	195
KS WORLD WAR 3	95
KS B 25 SIMULATEUR	175
KS MARIANNE (GEOGRAPHIE)	160
MI EXELMEMOIRE 16K RAM	612
MI MANETTES INFRAROUGES & CLAV	316

THOMSON

DT 5éme AXE TO9	210
DT AIR ATTACK TO9	210
DT CAP SUR DAKAR TO9	225
DT COLISEUM TO9	210
KS DIEUX DE LA GLISSE MO6	150
DT DIEUX DE LA GLISSE TO8-TO9	175
KS DUEL AU COLORADO	140
DT EMPIRE TO9	210
DT L'AIGLE D'OR TO9	210
KS L'HERITAGE II	135
DT L'HERITAGE II (TO8 TO9)	175
KS LA MINE AUX DIAMANTS	140
KS LAS VEGAS MO5	190
KS LAS VEGAS TO7 70	190
DT LAS VEGAS TO9	240
KS LES DIEUX DU STADE II MO5	150
KS LES DIEUX DU STADE II TO7	150
DT LES DIEUX DU STADE II TO9	190
KS MALEDICTION DE TAAR	150
DT MALEDICTION DE TAAR TO9	230
KS MINE AUX DIAMANTS	135
DT MINE AUX DIAMANTS TO8-TO9	175
KS POLITIK POKER	85
KS POSEIDON MO5 TO7/70	200
DT RODEO TO9	210
KS SAPHIR	135
DT SAPHIR (TO8,TO9)	175
DT SIRIUS TO9	189
KS SIRIUS TO7/70	148
DC SIRIUS TO7/70	189
KS SOLEIL NOIR	160
DT SOLEIL NOIR TO9	195
KS SORCERY	135
KS SORTILEGES MO5	160
KS SORTILEGES TO7	160
DT SOS SPACE TO9	175
DT THESAURUS TO9	170
KS VAMPIRE	160
QD VAMPIRE	220
DT VAMPIRE TO9	220
KS KIDKIT MO5	275
KS KIDKIT TO7	275
KS PASSAGERS DU VENT MO6	275
KS PASSAGERS DU VENT TO7-TO8	275
DT PASSAGERS DU VENT TO8-TO9	275
KS T.N.T	135
DT T.N.T (TO8,TO9)	175

MSX

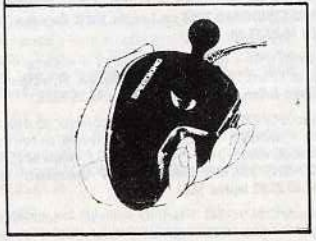
CA ANTARTIC ADVENTURE	195
CA ATHLETIC LAND	195
CA BOXING	195
CA CIRCUS CHARLIE	195
CA COMIC BAKERY	195
CA DRAGON ATTACK	195
CA DUNK SHOT	195
CA EGERLAND MYSTERY	195
CA GOONIES	195
CA HOLE IN ONE PRO	195
CA HYPER OLYMPICS 1	195
CA HYPER OLYMPICS 2	195
CA HYPER RALLY	195
CA HYPER SPORTS 1	195
CA HYPER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

DERNIERE MINUTE - DERNIERE MINUTE - DERNIERE MINUTE

Doubleur de joysticks AMSTRAD	90
Magnéto AMSTRAD-MSX-EXELVISION	250
Cable Magnéto AMSTRAD-MSX-EXELVISION	45
Cable Péritel AMSTRAD	70
Pince à disquette 5 "1/4	40

MANETTE de JEU prise Atari

- MAGNUM	150
- QUICK SHOOT	185
- KONIX	135



PC IBM – AMST

DC BOULDER DASH	110
DC BOULDER DASH 2	110

PRIX SPECIAUX POUR ORIC-SPECTRUM : NOUS CONSULTER

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

NOM .....

PRENOM .....

ADRESSE .....

.....

.....

MICRO UTILISE :

Exelvision ☐ Thomson ☐
Amstrad ☐ Commodore ☐
PC ☐ MSX ☐

Ci-joint mon règlement :
Chèque ☐ C.C.P. ☐ Mandat ☐

TITRES (*)	PRIX
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
Participation aux frais	18
TOTAL A PAYER	.....

(*) Avec le titre merci d'indiquer le support choisi. Ca : Cartouche - Ks : Cassette - Dc : 5"1/4 - Dt : 3" et 3"1/2 - QD : QDD.

P.A

lent état. **Julien WU, 14-16 passage Beslay, 75011 Paris. Tél. : 47.00.21.37 (après 20 h).**

Vends pour Atari, 5 cartouches 50 F pièce, 200 F les 5 K7 Basic + livrets 200 F, 3 K7 jeu orig. 150 F. Nombreuses disquettes jeu + util. + Public Dom. A/C 30 F. **Josiane LOURDAIS, 16, rue d'Estienne-d'Orves, 94320 Thiais. Tél. : 48.52.08.26.**

Vends Atari 800 XL + 1010 + Paddles + nbx logiciels + livres : 2 000 F ou 4 000 F avec moniteur HR (1 semaine de cours gratuits à tout acheteur). **Galas YVAN, 29, cours des Chaumes, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : 60.60.41.30.**

Vends Atari 800 XL + Péritel + magnéto 1010 + 5 super jeux en K7 + joystick prof. + livres sur Basic et Assembleur + prgs en K7 + listings : 1 100 F. **Sébastien DE RANITZ, 158, rue du Général-Leclerc, 77780 Bourron-Marlotte. Tél. : 64.45.71.24.**

Vends Atari 600 XL + extension + lecteur K7 + interface Péritel (TV) + jeux en cadeaux livres + joystick. Le tout en t.b.é. : 1 200 F. **Fabrice HERVOUET, 10, rue de la Jouardais, 44640 Le Pellerin. Tél. : 40.04.54.80.**

Stop affaire ! Vends Atari 800 XL neuf + cartouche + nombreux programmes. Prix : 690 F, laissé : 500 F. **Gilles RENARD, route de Général, 30800 Saint-Gilles . Tél. : 66.87.35.81.**

Vends Atari VCS 2600 + 6 K7 : 500 F. Vends aussi Sinclair ZX 81 + 16 K + inverseur vidéo + livres : 300 F. Imprimante ZX 81 + livres + Power Supply : 400 F. **Frédéric JOUSSET, 5, rue des Hautes Ouïes, 77230 Othis Beaupré. Tél. : 60.03.20.92.**

Je me débarrasse de mes softs pour Atari ST (Silent Service, Degas, Leader Board, Hacker II). **Vincent BONNET, 15 bis, rue Saint-Léger, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : 34.51.78.57.**

Vends Atari 800 XL + lecteur disq. 810 + Cheap + très nombreux jeux et utilitaires + livres + joystick : 2 000 F + télé couleur PAL/SECAM : 1 500 F. **Francis RABARON, 12, rue Beffroy, 92200 Neuilly. Tél. : 47.45.48.72.**

Vends Atari 800 XL + 1050 + 50 jeux (Silent Service, 7 Cities of Gold, Night Mission, Pitstop 2, Summer Games...) : 2 500 F. **Jacqueline MARTIN, 11, rue Duguesclin, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.82.40.80.**

Vends Atari 800 XL t.b.é. lecteur 1050, cordon Péritel nombreux logiciels en cartouches et disquettes dont : Flight Simulator II, Decathlon, Kung Fu, Bruce Lee, Tennis, etc. Prix : 2 000 F. **Guy BEAUJAN, 24, rue Kléber, 77240 Vert-Saint-Denis. Tél. : 64.41.88.07 (après 19 h).**

Vends Atari 800 XL, liquide logiciels sur K7 et disquettes cause ST. **Jacky LE CALVEZ, appt U 11, rue des Flandres, 22300 Lannion. Tél. : 96.48.35.00.**

Vends pour Atari ST tous mes softs cause vente de mon 520 + drive intégré 500 K, très urgent ! **Ludovic IHADADENE, 3, rue du Pont Colbert, esc. I, 78000 Versailles.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + lecteur de K7 1010 + notice en français + cartouches + nombreux logiciels + 2 joystics + livres. Le tout : 3 000 t.b.é. **Emmanuel LESTIENNE, 21, rue Jacob, 75006 Paris. Tél. : 43.25.74.49.**

Vends Atari STF 520, cherche ou échange programmes 520. **Christophe LEPOIVRE, 72800 Luché-Pringé.**

Stop affaire ! Vends Atari 800 XL + deux 1010 + drive 1050 + imprimante 1027 + nbx jeux et logiciels (Karateka, Starfighter, Goonies...) : 3 000 F. **Alexis COMTE, 9, rue Saint-Just, 12000 Rodez. Tél. : 65.42.60.10.**

Echange ou vends nombreux jeux sur Atari XE (K7, disq). Recherche Gauntlet, Fight Night. Vends tablette (400 F), Sharp PC 1211 (300 F) t.b.é. **Bernard BELKADI, 9, rue Buffon, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.14.87.**

Vends Atari 600 XL + prises PAL/SECAM Péritel + 1010 + joystick + jeux (Zorro, Ninja, Intern, Karate, etc.) : 1 000 F, disq. de jeux 30 F chaque (800 XL). **Stéphane FEUILLANT, 12, rue de Provence, 80100 Abbeville. Tél. : 22.24.59.28.**

Vends Atari 600 XL (PAL) + extension mémoire (64 K) + manuel, prix unique : 750 F. **David GARCIA, 21, rue Jean-Borderel, 95104 Argenteuil. Tél. : 39.61.92.63 (après 18 h 30).**

Vends Atari 800 XL + lecteur 1010 + gratuit anciens numéros Tilt. Le tout : 900 F, état neuf, vends jeux Atari. **François WEIGEL, 18, rue des Saules Fellering, 68470 Wesserling. Tél. : 89.82.66.42 (week-end).**

Vends Atari 800 XL + Péritel + magnéto 1010 + 5 super jeux en K7 + joystick prof. + livres sur Basic et Assembleur + prgs en K7 + listings : 1 100 F. **Sébastien DE RANITZ, 158, rue du Général-Leclerc, 77780 Bourron-Marlotte. Tél. : 64.45.71.24.**

Vends Atari 130 XE + lecteur K7 1010 + manette + tablette tactile + 8 K7 + livres. Le tout en très bon état. Valeur : 3 500 F, cédé : 2 900 F. **Willy VERCHÈRE, 33, rue Pierre-Curie, 93170 Bagnolet. Tél. : 43.61.45.77 (après 18 h).**

Vends pour Atari ST : The Pawn, Hacker, Brataccas : 150 F pièce. **Tél. : 35.28.63.01.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + nombreux logiciels + Péritel + livres programmation, le tout pour 2 000 F, très bon état général. **Guillermo TRASANCOS, 22, rue François-Villon, 75015 Paris. Tél. : 45.33.55.00.**

Vends ordinateur Atari 600 XL + extension 64 K + magnéto + logiciels de qualité (Goonies, Spy vs, Spy 2, Lastv 8, Ninja, Mercenary, etc.). Faire offre. **Christophe EPOIVRE, Luché-Pringé, 72800. Tél. : 43.45.45.15.**

CBS

Vends CBS Colecovision avec 4 cartouches : Popeye, Donkey-Kong, Cosmic-Avenger, Zaxxon, qui sont des jeux d'arcade. Le tout à : 1 000 F. **Emmanuel MIOCHE. Tél. : 85.55.19.28.**

Vends CBS Coleco complet + 3 super K7 : Donkey-Kong, Zaxxon, Patouf pour la modique somme de : 600 F. **Stéphane SINCIK, 6, rue Chemin de Frayère, 06650 Le Rouret. Tél. : 93.77.28.09 (après 18 h).**

Vends CBS Adam avec imprimante + log. : 2 500 F, Dragon's Lair 250 F, Macro-assembl. 200 F, adapt. Multi K7 200 F, Space Shuttle 5, log. EXL 100 (Imagix-Wizord...). **Robert VIGEAN, Riols, 34220 Saint-Pons. Tél. : 67.97.11.80.**

Vends CBS + Turbo + module + The Duke Rocky + poignées + Front Line, Donkey-Kong, Q* Bert : 1 600 F. A débattre, achète CAC 464 ou 6128 couleur. Urgent ! **Richard RIVAULT, 25, avenue Georges-Clemenceau, 78110 Le Vésinet. Tél. : 39.52.76.05.**

Vends CBS + 1 K7 500 F, Trackball + K7 350 F, nombreuses K7 100 F pièce (Tarzan, Pitstop, Popeye, etc.) + logiciels Atari en K7 disq. ou cartouches pas cher ! **Josiane LOURDAIS, 16, rue d'Estienne-d'Orves, 94320 Thiais. Tél. : 48.52.08.26.**

Vends CBS Coleco + 24 K7 + adapt. antenne + module pilotage + adapt. multi K7. Prix à débattre. **Raphaël VAUTIER, 19, rue Jean-Jacques-Rousseau, 75001 Paris. Tél. : 42.36.63.25.**

Vends CBS + module turbo + 3 K7 + adaptateur antenne pour 1 100 F. **Manuel GÉRARD, 1, allée de Franche-Comté, 95600 Eaubonne. Tél. : 39.59.82.71.**

Vends adaptateur CBS + Turbo + Roller + cartouche. Prix : 4 000 F. Urgent ! **Frédéric WORETH, 11, avenue de l'Europe, 94230 Cachan. Tél. : 46.63.64.37.**

COMMODORE

Vends Commodore 128 + interf. Péritel + joystick : le tout sous garantie. Prix à débattre. **Antoine CLAPPIER, 14, rue Gustave-Zédé, 75016 Paris. Tél. : 42.24.61.86.**

Vends C 64 + drive 1570 + lecteur 1530 + interfaces PAL-Péritel Péritel-Antenne + nbx logiciels + joystick + livres : 3 700 F. **Olivier POTABÈS, 2 boulevard Berthelot, 34000 Montpellier. Tél. : 67.58.10.99.**

Urgent ! Vends C 64 + K7 + cartouche + logiciels + manette + cordon TV : 3 000 F, prêt à l'emploi. **Thierry GRANDPIERRE, 1, rue des Poiriers, 93700 Drancy. Tél. : 48.31.10.38.**

Vends pour C 64 moniteur monochrome vert très bon état. Prix : 670 F, cède nombreuses K7 de logiciels. Prix : 50 F l'unité, échange possible. **Hugues HABILLE, 80 rue des Moulins, 51100 Reims. Tél. : 26.85.31.57 (après 20 h).**

Vends C 64 + lecteur disq. 1541 + nbx jeux + Power Cartridge + livre. Possibilité de crédit : 4 000 F. **Jean MICHELETTA, 47, rue François-Taddeï, 13007 Marseille. Tél. : 91.59.19.51.**

Vends CBM 64 Secam + lecteur 1541 + 1531 + doc., bon état : 2 300 F urgent ! Vends logiciels pour 64 sur disq. **Nicolas MULLER, 106, rue Sainte-Cécile, 13005 Marseille. Tél. : 91.78.11.12.**

Vends ou échange jeux pour CBM 64 sur K7 (Cauldron 2, Fairlight, Int., Karaté 1 et 2, Hacker, Samantha Fox, Music CST Set, etc.). **Franck ROSSION, 207, rue de la Justice, 64710 Ludres. Tél. : 83.54.74.56.**

Vends C 64 + 1541 + imprimantes MPS 803 + 30 logiciels sur disque dont Virgule, Flight, Simulator II, Silent Service, etc. Prix : 5 000 F. **Dominique DARS, 12, place du Breuil, 43000 Le Puy. Tél. : 71.09.22.55.**

Vends CBM 64 + drive 1541 + joysticks + prgs + livres et documentations. Prix : 3 500 F. **Eric DELAMARRE, 120 bis, d'Alésia, 75014 Paris. Tél. : 45.42.76.43.**

Vends C 64 Péritel + 1530 + 1541 + nbx jeux + utilitaires + Tool 64 + 2 joysticks + livres, le tout : 4 000 F. **Stéphane BELDEZE, 12, chemin Croix de la Garde, Saint-Sulpice-sur-Lèze, 31410 Noë. Tél. : 61.97.30.80.**

Vends jeux pour Commodore 64 : Commando, Wintergames, Summer Games II... 90 F, The ex. fist... (K7) 50 F et lecteur K7, Commodore 1530 120 F. **Christophe MACRELLE, 9, avenue Voltaire, 95230 Soisy-sous-Montmorency. Tél. : 39.89.91.18.**

Vends CBM 64 + lecteur K7 + livres + 1541 + 2 manettes + câbles + stylo optique + jeux. Prix : 4 500 F. **Jean-Philippe JAMART, 4, rue Saint-Marceaux, 75017 Paris. Tél. : 42.27.99.17.**

Vends C 64 + 1541 + 1530 + Fast Load + 12 disquettes vierges + manettes + 33 disquettes + 34 K7, vendu : 4 500 F à débattre urgent ! **Guillaume GRUTIÉ, 4, square François-Mauriac, 77410 Claye-Souilly. Tél. : 60.26.08.80.**

Vends CBM 64 + Péritel + Bouton Reset + tresse de copie + Jap Speed + Power Cartridge + joystick Wico + disq. (dont News) : 5 500 F. **Alain RICORDEL, 7, place Boulnois, 75017 Paris. Tél. : 46.22.02.04.**

Vends C 64 (déc. 84) + lecteur disquettes 1541 (déc. 85) + lecteur K7 + Péritels + 2 manettes + logiciels + 5 livres + revues C 64. Le tout : 2 500 F. **François CHEVALIER, 22, rue de la Merantaise, 78960 Voisins-le-Bretonneux. Tél. : 30.43.72.80.**

Vends sur C 64 Images tous genres : Digits, BD... possibilité réalisation personnelle, critère de qualité : graphiste du mois ! **François RIMASSON, « La Fonderie » 33170 Bruz. Tél. : 99.52.93.96.**

Vends C 64 Péritel (manuel français) + 1541 + jeux (Beach, Head 2, Summer Games 2, Winter Games) + livres : 3 800 F. **Lionel PEIRANO, 29, bd Baptistin-Cayol, 13008 Marseille. Tél. : 91.73.32.58.**

Vends Commodore 64 + drive 1541 à 2 500 F ou 3 000 F avec 50 disquettes (nbx jeux). **Patrick GIUSTI, résidence « Albert Ier » 23, avenue Albert Ier, 54150 Briey. Tél. : 82.46.20.17.**

Vends C 64 + 1541 (86) + lect. K7 + joystick + livres + nbx jeux (Silent Service, Commando,...) + TV couleur (86) : 600 F. **Sébastien NIEDERGANG, 1, rue de la Vallée, 68720 Zellesheim. Tél. : 89.06.24.48.**

Vends Commodore 128D (avec lecteur de disquettes, intégré 1571) + disquettes de jeux + bouquins + programmateur Eprom. Le tout : 6000 F. **Patrick. Tél. : (1) 48.31.18.44.**

Urgent ! Commodore V 20 neuf + manuel + lecteur de K7 + 52 jeux (Cosmic, Gruncher, Startrek) + 1 manette de jeu + crayon optique. Valeur : 3 970 F, vendu : 2 000 F. **Stéphane MALHRBE, rue la Croix Arces, 17120 Cozes. Tél. : 46.90.86.39.**

Vends jeux CBM 64 sur disq. Cauldron II, Leader Board, Green Beret, Mindshadow, Jet, Psi 5, Infiltrator, Ace, Revs, etc. Prix très intéressants. **Stéphane LIETARD, 10 bis, rue de la Bellefontaine, 56100 Lorient. Tél. : 97.84.82.89.**

Vends jeux pour C 64 (Hacker 2, Leader Board, Commando, Bomb Jack, Law of the West...) et beaucoup d'autres à très bas prix. K7 uniquement, possibilité échanges. **Jean-Marc DOBEL, 27, rue de la Cressonnière, 78930 Vert.**

Vends nbx jeux sur CBM 64 : Scoubidou, Paper Boy, Yie Ar Kung-Fu 2, etc. pas cher. **Olivier LOCHERER, 19, rue des Violettes, 68320 Kunheim. Tél. : 89.47.42.49 (week-end et entre 17 h et 21 h).**

Vends ou échange pour CBM 64/128 sur disq. uniquement, nombreux logiciels. Recherche nouveautés région parisienne. **Jacques BOUANNA. Tél. : 46.02.04.62.**

Vends pour C 64 nombreuses nouveautés en K7 (Uchi Mata, Druid, Higlander, Mikie) etc. **Christophe TAILLEFER, 1, rue Paul-Laurent, 02240 Ribemont.**

Vends C 64 + lecteur K7 + 10 jeux + autoformation au Basic + Péritel + livre + joystick. Prix : 2 000 F. **Stéphane ROUXEL, 16, avenue de la Plaine, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : 30.56.12.54.**

Vends jeux originaux pour CBM 64 ou 128, 50 F pièce Beach, Head 1 et 2, Realm of Impos., Skyfox, etc. (jeux sur K7 uniquement). **Jean-Marc WATTELAR, 150, rue Roger-Salengro, 59139 Wattignies. Tél. : 20.97.12.19.**

Vends ou échange 60 jeux sur C 64 (20 F l'un) : 64 Goblins, Cauldron 1 et 2, BB Jack, Zorro, Z, Transformers. Cherche Ikari, Antiriad, Fist 2, BB Jack 2, 1942. **Arnaud BRADOL, 15, rue Félix-Faure, 77360 Vaires-sur-Marne. Tél. : 60.20.68.20.**

Vends jeux sur CBM 64 (Commando, Rambo, Zorro, E.T., Space Walk) le tout entre 150 et 200 F. Vends sur ZX 81 16 K, AGB, lecteur de K7 et jeux pour 600 F. **Sylvain FUOCO, 14, rue de Tassigny, 94140 Alfortville. Tél. : 43.76.20.69.**

Vends CBM 64 + nbx jeux (paperboy, Break Thru) + livres + Power Cart. + Game Killer. Le tout seulement 2 000 F, c'est une affaire à saisir ! **Christophe GUILLET, 4, rue Arthur-Rimbaud, 60000 Beauvais. Tél. : 44.02.22.01.**

Vends C 64 Péritel + 1541 + disq. (+ nbx jeux !) + imprimante + lecteur de K7 + Fastload d'Epyx + Tresse : 6 000 F. Très bon état. **Gérald SIMON, 6-118 allée Anatole-France, 92220 Bagneux. Tél. : 43.47.66.12.**

Vends C 64, jeux à bas prix, disq. et K7 (Antiriad, Transformers, Trivial Pursuit, Crystal Castles). **Philippe HUGON, 11, rue Docteur Louis-Brocq, 41000 Agen. Tél. : 53.98.33.80.**

Vends Commodore 64 (PAL) + floppy 1541 + logiciels : 1 800 F, imprimante Brother M100S : 1 950 F. **Christophe KRETZSCHMAR 2/368 rue Lincoln, 92220 Bagneux. Tél. : (1) 46.63.75.90.**

Vends C 64 + moniteur + lecteur K7 + manette + nbx jeux. Le tout : 2 500 F. **Patrick CORDIER, 31, bd Nerd de Saint-Julien, 92190 Meudon. Tél. : 46.26.40.26.**

Vends CPC 464 mono + manette + nbx jeux, sous garantie + manuel + emballage origine + revues, en bon état, listings, valeur : 3 400 F, vendu : 2 200 F. **Régis BELLANCOURT, 200, rue Colbert, 92700 Colombes. Tél. : 47.80.22.93 (après 18 h).**

Vends C 64 + 1541 + lect. K7 + Péritel + boîte de rangement disq. + nbx logiciels + turbo disq. + Leaders Boards + doc. Le tout : 2 800 F. **Laurent LEMERRE, 77, rue Henri-Barbusse, 92230 Gennevilliers. Tél. : 47.33.00.15.**

Vends C 64 + lecteur disq. + lecteur K7 + Quick Shot II + nbx jeux et prgs, en cadeau : Game Maker et Solo Flight. Prix à débattre. **François FREREJACQUE, 31, rue Descombes, 75017 Paris. Tél. : 46.22.03.36.**

Echange et vends des derniers jeux pour C 64 : Gunship, Marble Madness, Galivan, Paperboy, Labyrinth, Gauntlet, Scobidou, Star Trek, etc. **Marc DEMUTH, 6, rue Crecy, Grand Duché du Luxembourg.**

Vends CBM 128D (disq. + K7) + moniteur 1901 + Jane + souris + 50 nouveautés + disq. vierges + doc. + câble Péritel + joystick + boîte disq. Le tout : 5 000 F. **Cyrill RUPP, 107, rue Pelleport, 75020 Paris. Tél. : 43.62.65.84.**

Vends CBM 64 + drive 1541 + imprimante MPS 801 + moniteur couleur CM14 + nbx livres, jeux et utilitaires + divers, état neuf. Prix : 8 000 F. **Olivier MASSON, 11, square Pierre-Benoît, 94510 La Queue-en-Brie. Tél. : 45.94.29.79.**

Vends C 64 + 1541 + 1530 + souris + joystick + Géos + nbx jeux + magazines + doc., le tout : 3 850 F. **Christophe PAKLEZA, 23, avenue de la République, 92320 Châtillon. Tél. : 46.57.59.97.**

Vends Commodore 64 très peu servi + unité de disquette 1541 + écran + livres + manettes, jeux : 4 300 F. **Eric, VIEIL, 63, rue du Lieutenant-Keiser, 95110 Sannois. Tél. : 39.81.44.96.**

Vends Commodore 128 + joystick + lecteur K7 + une quinzaine de jeux : 3 000 F + moniteur monochrome Philips : 700 F ou le tout pour : 3 500 F. **Lionel FERNANDES, 11, rue François-Couperin, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : 48.54.82.47.**

Vends C 64 Péritel + drive 1541 + disq. jeux, dernières nouveautées + joystick + tiroir rangement, + disq. le tout : 3 600 F. **Laurent DUTEL, 28, rue du Maréchal-Fayolle, 13004 Marseille. Tél. : 91.34.53.95.**

Vends C 64 Secam + 1541 (sous garantie) + lecteur K7 + joysticks + 6 livres + jeux (récent et nbx) cordons Péritel et VHS + doc. Prix : 4 000 F. **Thierry FADIÉ, 127, rue de la Butte Pinson, 93380 Pierrefitte. Tél. : 48.21.42.87.**

Vends C 128 : 1 500 F + Amstrad CPC 6128 monochrome 3 300 F, disquettes 5'' 1/4 vierges à prix raisonnable. **Renaud JAFFRE, 6, allée G. Bonnier, 91230 Montgeron. Tél. : 69.03.48.69.**

Vends C 64 + 1541 + Monit. monoch. + lecteur K7 + joystick + nombreux jeux + utilitaires (Simon's Basic + Tool + Multiplan...) Prix 4 000 F. **Thierry VALLOIS, 21, rue Maurice Berteaux, 91120 Palaiseau. Tél. : 60.14.65.90.**

Vends Commodore : 128 D (sous garantie) + moniteur couleur + MPS 803 + souris + disquettes (jeux et util.)... etc + la bible du 128 + câble 40180 col. Prix : 8 500 F. **Eric ROGER, 176, bd Baille, 13005 Marseille. Tél. : 91.78.85.20.**

Vends C 64 + 1530 + joyst. + doc. + listings + nbx prgs K7 : 1 600 F. Vends VIC 20 + 1 530 + 3 cart. + 4 K7 + 10 livres : 1 100 F. **Jacques FREYBURGER, 10, rue des Jardins Uffholtz 6, 8700 Cernay. Tél. : 89.82.31.43 (après 18 h).**

Vends C 128 D + 1 901 + 2 manettes + 90 prg. + livre (sous garantie) av. prog. originaux pour C 64 disk Spectrum, cass. Très petits prix. **Gilles ARDIVILLIERS, 60, rue du Rempart des Voiliers, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.41.64.06.**

Vends CBM Vic 20 3,5 Ko + K7 + 12 jeux + fascicules + Livres de programmation neuf : 2 500 F à débattre. **Eric MARSEILLES, 21, Les Mimosas, 26700 Pierrelatte. Tél. : 75.04.08.37 (heures repas).**

Vends VIC 20 Commodore écran + lecteur K7 1 500 F. **Laurence CESCHI, 144 *ter*, rue de Saint-Gratien, 95120 Ermont. Tél. : 34.14.83.78.**

ORIC/ATMOS

Vends Oric/Atmos + 22 K7 TBE 1 000 F. Vends Vextrex + 11 K7 + 2 manettes 1 000 F. Envoi contre remboursement TTC France. **Jean-Pierre GRARD, 3, rue Louis-Armand, 83400 Hyères. Tél. : 94.57.45.51.**

Vends Oric/Atmos 48 K + K7 + interface + joystick + câbles + 15 jeux + magnéto moniteur couleur Fidelity CM 14. 3 000 F. **Vincent BOSSARD, 26, rue de l'Indépendance, 95330 Domont. Tél. : 39.91.99.04.**

Vends Oric/Atmos + Péritel + câbles + 20 cassettes dont Higle Dior, Tyrann, Macadam Bumper, etc. + livres. Valeur : 3 000 F, vendu : 1 000 F le tout. **Yann PERROCHON, 14 bis, route du Grand Epot, 36330 Le Poinçonnet. Tél. : 54.35.31.01.**

Vends Oric 1 + magnéto + 50 jeux + cordons + livres : 1 600 F. Imprimante Seikosha GP100A : 1 600 F. Le tout : 3 000 F. **Olivier BERTRAND, Résidence Chantebois, 21, allée de la Branne, 33610 Gazinet. Tél. : 56.07.67.59.**

Vends Atmos + moniteur sous garantie + magnéto + 10 logiciels + tous cordons et un tas de Tilt et hebdo logiciel au prix de 2 000 F. **Jean-Jacques FRANÇOIS, Saint-Aubin-d'Escrosuippe, 27110 Le Neubourg. Tél. : 32.35.87.75 (après 18 h).**

Vends Oric/Atmos 48 K + lecteur K7 spécial Atmos + K7 (jeux) + câbles + alimentations + livres. Le tout pour 1 150 F. **David GROSSER, 2, rue Thiers, 94500 Champigny. Tél. : 48.81.85.29.**

Vends Oric/Atmos + Péritel + cordon magnéto + interface joystick + manuel + K7 demo + 4 K7 jeux + 7 revues Théoric. Prix 750 F. **Bernard CARTOT, 13, rue Corneille, 91330 Yerres. Tél. : 69.48.33.24.**

SPECTRUM

Vends logiciels de jeux originaux et récents pour Spectrum 48 K dont plusieurs compilations. 50 F pièce. **Jean-Marie CHAFFARD, 8, rue Elsa-Triolet, 07250 Le Pouzin. Tél. : 75.63.90.78.**

Vends Spectrum 48 K Péritel + 2 joysticks + ZX 2 + magnéto + 2 livres + jeux (Elite, Batman, Commando...). Prix : 550 F. **Nicolas PRALUS, 25, cours Briller, 38200 Vienne. Tél. : 74.53.05.56.**

Vends Spectrum 48 K + Péritel + int. joystick + autres inter + supers logiciels (Commando, Bombjack...) + livres. Très bon état : prix : faire offre. **Jean-François KLOPSTEIN, 37, rue de la République, Les Hauts de Condat, 87119 Condat/Solignac. Tél. : 55.31.16.84.**

Vends Spectrum Péritel + interfaces noir et blanc et joystick + Quicksmot 2 + lecteur K7 + programmes + livre + revues + bien sûr des conseils : 2 000 F. **Jean-François LE DOUARIN, 3, rue Gaston-Philippe, 93200 Saint-Denis. Tél. : 42.88.38.27.**

Vends Spectrum 48 K + adaptateur Péritel + prise secteur + 3 jeux. Prix : 1 000 F. **Raphaël POLLARD, 27, rue du Parc à Foulons, 91140 Villebon-sur-Yvette. Tél. : 60.10.20.80.**

Vends ZX Spectrum 48 K PAL/SECAM Péritel + programmes (jeux, utilitaires, etc.) + doc., journaux sur les micros. Prix : 1 900 F à débattre. **Philippe DESNIER, 76, route de Saint-Leu, 95600 Eaubonne (Val-d'Oise : région nord-ouest de Paris). Tél. : 34.16.58.42 (après 18 h).**

Vends ZX Spectrum 48 K Péritel avec interface joystick programmable + 1 joystick + livres et revues + une vingtaine de jeux en TBE. Prix : 1 900 F. **Didier LAMARRE, 2, rue Maryse-Bastie, 27120 Passy-sur-Eure. Tél. : 32.36.95.94.**

Vends Spectrum 48 K + Péritel + câbles + joystick + magnéto + livres d'utilisation et de programmes + jeux (+ 50). Bon état. Prix : 2 000 F. **Stéphane PETAUTON, 13, rue des Rossignols, 77360 Vaires-sur-Marne. Tél. : 64.26.00.65 (après 19 heures).**

Vends pour ZX Spectrum : Wafadrive + 2 Wafers + interface joystick Kempston + nombreux jeux. Prix : 950 F. **Pascal HOCHENZY, 6, rue Jean-Mermoz, 94270 Kremlin-Bicêtre. Tél. : 47.26.24.73.**

Vends Spectrum 48 K Péritel + lecteur K7 + interfaces noir et blanc et joystick + Quicksmot 2 + cassettes de jeux parmi les hits. Prix : 1 990 F + port. **Jean-François LE DOUARIN, 7, rue Claude-Chamu, 75116 Paris. Tél. : 42.88.38.27.**

Vends ZX Spectrum + 48 K TBE environ 6 mois + environ 46 jeux + magnéto. 1 500 F. **Jérôme TOMKOWIAK, 27, avenue Marcel-Cachin, Douchy-les-Mines. Tél. : 27.44.97.16.**

Vends ZX Spectrum 48 K + Péritel + magnéto + 12 jeux + manuel + livre état neuf. Prix : 1 559 F (à débattre) ou jeux séparément 30 F pièce. **Carlo CARLETTO, 52, rue de Paradis, 75010 Paris. Tél. : 47.70.13.24.**

Vends Spectrum 48 K noir et blanc + câbles + programmes neufs peu servi + lecteur cassettes + livres. Prix : 1 300 F à débattre (urgent). **Frédéric ROBERT, 6, allée des Eiders, 44500 La Baule. Tél. : 40.60.28.48.**

Vends très nombreux programmes pour Spectrum 48 K, cause double emploi. Moniteur couleur + interface Péritel : 2 400 F. **Younes OUAJID, 17, rue Paul-Langevin, 93430 Villetaneuse. Tél. : 48.23.35.58.**

Vends Spectrum 48 K Péritel + adapt N/B + int. ZX 2 + int. micro drive + jeux + livres + 4 micro cartouches pour drive : 700 F. Faites vite. **Stéphane BAIXAS, 22, rue Marceau, 98170 Vannes. Tél. : 46.42.92.47. (après 20 h).**

Vends pour Spectrum 16/48 K un Wafa drive + 2 Wafebs. état neuf. Valeur 2 000 F, vendu 1 800 F. **Pascal HOCHENZY, 6, rue Jean Mermoz, 94270 Le Kremlin-Bicêtre. Tél. : 47.26.24.73.**

Club Tifuti vends Spectrum 48 K Péritel + cordons + int. joystick programmable + nombr. logiciels + notices + lect. K7 Hermes. Le tout en bon état : 2 200 F. **L. GOASDOUÉ, Club Tifuti, Villa Santa Monica, 13122 Ventabren. Tél. : 42.28.81.06.**

Vends Spectrum 48 K + Péritel + 30 jeux + manuel. Le tout : 900 F. **Darius ARCADI, 87, rue Pierre Demours, 75017 Paris. Tél. : 43.80.56.42.**

Vends Spectrum 48 K Péritel + 40 K7 + interface joystick + quickshot 2 + N/B + magnéto K7 + livres + cadeaux... Prix choc : 2 790 F. Livraison sur Paris. **Jean-François LE DOUARIN, 7, rue Claude-Chahu, 75116 Paris. Tél. : 42.88.38.27.**

Vends Spectrum 48 K + interface é + un microdrive + 5 microdisq. + int. Péritel + Mod. N/B + nombreux jeux + joystick. Le tout dans emballage d'origine : 2 300 F. **Vincent BONNEFON, 48 rue du 19-Janvier, 92380 Garches. Tél. : 47.41.91.07.**

Vends Spectrum 48 K à 1 000 F. Vends aussi 80 jeux pour 600 F et moniteur N/B à 900 F. Cède le tout + 3 livres pour 2 000 F. **Hanafi HAMMICHE, 118, rue Balzac, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.82.26.34.**

Vends 30 K7 Hits Spectrum 48 K (lot ou unité 50 F) + joystick, int. ampli (500 F). Contre remboursement. **Romain DROUET, Les Glaciers, 38860 Les Deux Alpes. Tél. : 76.79.21.42. (18/19 h et mercredi).**

Vends Spectrum + avec microdrive, modulateur N/B, Kempston + joystick, magnétophone + jeux récents + journaux. Le tout en très bon état. **Gregory PARMENTIER, 174, rue Charles-le-Bon, 59650. Tél. : 20.47.26.16.**

Vends ZX Spectrum avec jeux + magnéto K7 et manette (interface joystick avec) + prise Péritel. Le tout 2 800 F. **Renaud FERICELLI, 3, rue de la Résistance, 30660 Gallargues. Tél. : 66.35.21.09.**

Vends ZX Spectrum + en excellent état - 48 K - Pal. Prix : 1 200 F + imprimante Alphacom 32 (valeur 1 200 F vendue 700 F). Le tout : 1 700 F. **Frédéric TANIS, 118, rue des Bruzzacques, Jouy-le-Moutier, 95000 Cergy. Tél. : 34.43.17.18.**

Vends, achète ou échange nombreux jeux sur Spectrum dont beaucoup de nouveaux. Vends 10 jeux au choix pour 110 F. Cherche interface ZX 3. **Philippe FARGEIX, Benaud Laps, 63270 Vic-le-Comte. Tél. : 73.69.16.35.**

Vends Spectrum 48 K + Péritel + interface manette programmable (neuf) + crayon optique (neuf) + lecteur K7 + 3 livres + magazines + 20 jeux (Jetpac,...). Prix : 2 000 F. **Stéphane CHESNAIS, 12, bd Duchesne-Fournet, 14107 Lisieux. Tél. : 31.62.02.45.**

Vends Spectrum 48 K Péritel + magnéto + interface et 2 manettes + nombreux jeux dont Ghost'n Goblins, Knight Lored... Prix : 3 000 F (à débattre). **Christophe CASSARD, 1, chemin Clair-Bois, 31500 Toulouse. Tél. : 61.20.95.96.**

Vends Spectrum Plus 48 K + moniteur couleur Océanic + Péritel + interface joystick + 2 joysticks + 30 K7 + livres. Prix : 3 000 F à débattre (bon état). **François Quisfix, 14/16 impasse du Bureau, 75016 Paris. Tél. : 43.71.58.17.**

Spectrum Plus 2 : 1 600 F ou échange contre 2 Spectrum 48 K, lecteur 3 1/2, Spectrum : 1 800 F, interface : 3 500 F, interface Slomo Kempton Prog : 350 F. **Jose TEIXEIRA, 20, rue St-Sébastien, 75011 Paris.**

Vends Spectrum Plus 48 K avec ZX 1, 1 microdrive, modulateur N/B, interface Kempston, manette, télé N/B, jeux, revues, t.b.é. + magnéto. Le tout : 3 500 F ! ! **Grégory PARMENTIER, 174, rue Charles-le-Bon, 59650 Villeneuve d'Asq. Tél. : 20.47.26.16.**

THOMSON

Vends Thomson MO5 85 + lect. enreg. + cr. opt. + ext. mus. et jeu + manettes jeux + 9 logiciels + livres prog. 3 000 F. **Gilles MALBURET, 205 bd Vincent-Auriol, 75013 Paris. Tél. : 45.83.06.98.**

Vends logiciels pour MO5 : Pictor : 200 F et Mandragore : 120 F ou les 2 : 300 F + crayon optique pour Thomson : 80 F. **David FLEURY, Le Roset Druillat, 01160 Pont-d'Ain. Tél. : 74.39.03.49.**

Vends TO9 + Lep + Télétel + joystick + gestion privée + Super Business + nombreux logiciels et livres état neuf. Prix : 5 000 F. **Stéphane PICHON, 12, rue Smolett, 06300 Nice. Tél. : 93.89.86.58.**

Vends ordinateur Thomson TO7/70 + lecteur de disquettes + imprimante PR90-582 MO5-TO7 + 2 joysticks + cartouche Basic. Prix : 5 500 F. **Guillaume DONGIER, 4 rue du Général-Leclerc, Saint-Germain-en Laye, Résidence du Manège. Tél. : 30.61.07.74. (après 17 h).**

Vends TO7 + 16 K + lect. cass. + ext. Minitel + logiciel dessin + micro jeux + Master Mind + Quest + livres. Le tout : 2 000 F + frais port. **Pascal MARINO, chemin des Ponts-et-Chaussées, 34800 Clermont-l'Hérault. Tél. : 67.96.38.91.**

Vends TO7/70 avec clavier mécanique + Lep + contrôleur d'extension + joystick + nombreux logiciels + doc. avec factures. Prix à débattre selon accessoires. **Pierre THIBAUD, 28,rue de la Pagère, 69500 Bron. Tél. : 78.26.16.88.**

Vends Thomson MO5 + clavier mécanique + ext. musique et jeux + lecteur K7 + crayon optique + joy + logic., etc. Pour 3 000 F. Incroyable mais vrai ! ! !. **Bertrand DUPUYS. Tél. : 56.21.23.16.**

Vends TO7/70 + joysticks + magnéto + 3 livres de prog. + revues + Space Shu Sin + Aigle d'Or + Pulsar 2 + Airbus + Inva + 2 cassettes vierges. T.b.é. : 4 000 F. **Antoine d'ANJOU, 5, rue Eugène-Doruit, 76000 Rouen. Tél. : 35.71.24.60.**

Vends MO5 + lect. K7 + ext. musique et jeux + 2 man. (dont 1 gratuite) + crayon optique + 18 jeux (Karaté, Fox, Sortilèges...) Valeur : 5 750 F, vendu 2 600 F. **Stephan LEROY, 1 *ter*, rue Montbuzy, Boissy-sans-Avoir, 78490 Montfort-l'Amaury. Tél. : 34.86.00.23.**

Vends TO7/70 + Lep + QDD + 2 joysticks + ext. musique et jeux + livres + 8 K7 programmes + 30 logiciels (les meilleurs) + moniteur mono. Très bon état. Le tout pour 3 800 F. **Bertrand COCHET, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.21.41.16.**

Vends MO5 + lect. K7 + jeux (Vol solo, Sorcery, Beach-Head...) + Megabus + joystick + crayon optique + livres + programmes. Le tout : 2 500 F. **Christophe COMMAILLE, 126, rue Perronet, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 46.24.11.29.**

CRE COMPTOIR RADIO ELECTRIQUE

NOUVEAU : SPÉCIAL INFORMATIQUE

MATRA Micro-ordinateurs



ALICE 32 PROMO **350F**

• **32 K ROM BASIC** Prise Péritel. Clavier AZERTY. 9 couleurs. Interfaces RS 232. Livré avec guide d'initiation (décrit HP nº 1706).



VALISE COMPLÈTE
PROMO : **590 F**
COMPRENANT :
Un ordinateur 32 Ko
+ 1 magnéto K7 «Spécial Informatique»
+ 1 guide d'instruction
+ 1 guide d'initiation
+ 4 K7 (de programmes ou de jeux)
+ câble PÉRITEL + cordon de liaison.

ALICE 90 HAUT DE GAMME



PROMO : **790 F**

• **56 K ROM BASIC** Prise Péritel. Clavier mécanique AZERTY. Interface RS 232. Incrustations vides (vos créations dans une image télé). Livré avec 1 guide d'instruction et un guide d'initiation au Basic.

• **MATRA 8K ROM BASIC**
Prise Péritel. Clavier AZERTY.
9 couleurs. Sonore.
Avec guide d'initiation ..... **199 F**

ORDINATEUR DE JEUX VIDEO BRANDT



AVEC 2 MANETTES DE JEUX. PROMO ..... **490 F**

CASSETTES DE JEUX

LASER - ABBY FOOT - STADIUM - ACROBATE - GOLF - MONSTRE - MATHEMATIQUE - SYRACUSE - RESTAURANT - CATAPULTE - FLIPPER - SATELLITES - GRAND PRIX - COSMOS - La cassette ..... **90 F**
Les 5 K7 : **350 F** - Les 10 K7 : **600 F**

SCHNEIDER
MC 810 MICRO ORDINATEUR
STANDARD MSX



SUPER PROMO : **490F**

• **MC 810 Micro 32 K ROM** BASIC MSX mémoire vive 48 K RAM 532 K en assembleur ou MSX/DOS). 16 K en vidéo (extension possible). Microprocesseur Z 80 A. Langage : Basicmicro soft résident 130 instructions. Clavier AZERTY. 72 touches douces. 5 préprogrammées. 4 touches de direction. 16 couleurs programmables. 350 ns sur 8 octaves. Prise Péritel. Magnéto avec alimentation manuel. Cordon Péritel. Connexion magnétophone.

Adaptateur PÉRITEL couleur pour Schneider **430F**

PERIPHERIQUES

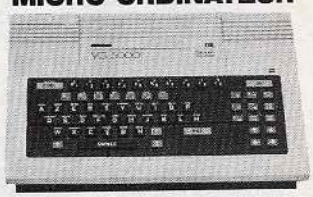
• **Monitor Vidéo SCHNEIDER**
Ecran vert, 32 cm ..... **880 F**

• **Imprimante** par points d'impact. En double hauteur ou double largeur. Entraînement par fonction ..... **390 F**

• **Magnéto K7** spécial informatique ..... **200 F**

• LOGICIELS VARIÉS •

VG 5000
MICRO-ORDINATEUR



• **VG 5000.** Micro-ordinateur avec alim. ROM 18 K. RAM 24 K. 13758 octets disponibles. Basic. Clavier AZERTY 63 touches type Minitel. Affichage haute résolution 25 l x 40 caractères. 8 couleurs. 255 sons prog.
Synthétiseur 4 octaves ..... **490 F**

• **VG 5216.** Module d'extension de 16 Koctets, capacité totale 40 K RAM. Interface intégrée avec cordon ..... **290 F**

• **Cassette logiciel** ..... **100 F**

• **Magnéto K7** spécial informatique ..... **200 F**
(Quantité limitée)

Prix des 4 éléments **1080 F**

PROMOTION POUR L'ACHAT DE L'ENSEMBLE (Sans séparation) ..... **790 F**

VENTE SUR PLACE ET PAR CORRESPONDANCE

EN VENTE AUSSI CHEZ NOS DISTRIBUTEURS

- **COMPTOIR RADIO ÉLECTRIQUE.** ZI 1387 Route de Gratadis. 83530 **AGAY.** Tél. : 94.82.83.06.
- **COTE BASQUE ÉLECTRONIQUE.** Boulevard du BAB. 64000 **BIARRITZ.** Tél. : 59.03.91.31.
- **COMPTOIR RADIO ÉLECTRIQUE.** 50, rue du Manoir-de-Sévigne ZI de Lorient. 35000 **RENNES.** Tél. : 99.33.28.91.
- **COMPTOIR RADIO ÉLECTRIQUE.** 58, bd d'Italie 85000 **LA ROCHE-SUR-YON.** Tél. : 51.62.10.72.
- **COMPTOIR ÉLECTRONIQUE.** 1, Route de Clisson. 44200 **NANTES.** Tél. : 40.75.88.19.

CRE COMPTOIR RADIO ELECTRIQUE

94, quai de la Loire - 75019 PARIS
Tél. : 42.05.03.81 - 42.05.05.95 - Mº : Crimée

BON DE COMMANDE A RETOURNER A CRE : 94 QUAI DE LA LOIRE 75019 PARIS

avec votre chèque de..... pour l'achat de..... (Pas de contre remboursement)

NOM..... PRENOM .....

Nº et rue .....

VILLE ..... CODE POSTAL.....

TILT !

Vends Thomson 105 t.b.é. + lecteur K7 + crayon optique + manettes + nomb. K7 + 3 livres. Cadeau : 10 revues informatique. Le tout : 2 500 F. **David PICCIOLI, route de Voiron, 38140 Charnecles. Tél. : 76.91.40.37.**

Vends imprimante Thomson PR 90 avec câble TO7 et TO9 5 mois. Valeur 3 300 F, bradée 2 200 F. **Jean-Michel VICAIRE, 303, rue Gilbert-Pichard, 60170 Carlepont. Tél. : 44.75.27.28.**

Vends MO5 t.b.é., lecteur K7 + 5 jeux + manette + crayon optique + prise Péritel. Prix : 2 000 F, à saisir. **Pierre LEDIEU, 23, rue des Moines, 75017 Paris. Tél. : 42.28.06.62.**

Dément ! Vends logiciels (originaux) pour MO5 et TO7/70 : Pulsar 2 + Yéti + SOS Space + Aigle d'Or + Affaire Vera Cruz + 7 Magiciens. Le tout : 250 F ! ! ! **Damien MARX, 2, rue d'Oudeuil, 60860 Blicourt. Tél. : 44.84.51.79.**

Vends cartouches pour TO7/70. TO7/70 lect. K7 contrôleur et manettes de jeux, jeux, livres, cartouches, et ordinateur de poche Casio FX-702P + jeux. **Lionel VIART, 17, bd Justin-Grandthille, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél. : 26.68.00.25.**

Vends TO7/70 + lecteur de K7 + cartouche Basic + 2 manettes + 4 livres + 9 jeux. Le tout : 3 000 F (prix à débattre). **Franck NOGUERA, boulevard Guy-Moquet, 13110 Port-de-Bouc (région de Marseille). Tél. : 42.06.66.27.**

Vends TO7/70 + ext. musique et jeux + manettes + lect. K7 + cart. Bas. + 7 bons jeux (l'Aigle d'Or, la Geste, etc.) + crayon optique. Valeur : 4 200 F, vendu : 2 700 F ! **Fabien BRUNIAU, 91, bd Faidherbe, 59400 Cambrai. Tél. : 27.83.70.80.**

Vends MO5 + Lep + 3 K7 + 2 livres : 1 500 F ! + moniteur N/B : 500 F + joysticks + jeux + ass. ML1 avec 2 livres : 240 F + col. Microtom : 125 F, ou le tout 3 000 F. **Frank HÉBRAD, 11, rue de Touraine, 95300 Pontoise. Tél. : 30.30.53.49.**

Vends MO6 avec moniteur couleur, 2 manettes, 2 cassettes, 1 manuel, 1 livre jeux : 5 OOO F, à débattre. Etat neuf, sous garantie. **Jean-Charles HERREMAN, 641, bd du 8-Mai 45, 59240 Dunkerque. Tél. : 28.20.00.09.**

Vends TO7/70 + Lep + Basic 10 + ext. m;usique et jeux + clavier mécanique + jeux + livres. Le tout : 4 200 F. Atari 130 XE : 800 F et jeux électroniques. **Ludovic LEDANTE, Résidence Venture, Bât. F, bd du Coq d'Argent, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.20.23.53.**

Vends K7 pour Thomson : Sorcery, l'Aigle d'Or, La Geste d'Artillac (MO5), Miner (MO5), Super Tennis, Top Chrono (MO5), Labirynthe Survie. **Stéphane MAURE, Lot. Les Clapières, Les Sanieres, 04850 Jausiers. Tél. : 92.81.17.69 (après 18 heures).**

Vends TO7/70 + Lep + lect. de disquette + manettes de jeu + 16 jeux (dont Vampire, Vera Cruz, Las Vegas, Air Attack, etc.). Le tout : 4 500 F. **Philippe MOLLET, 1, rue des Volubilis, 33170 Draguignan. Tél. : 56.89.40.75. (après 17 heures).**

Vends MO5 + lect. enreg. + crayon optique + 2 manettes + 4 livres +9 jeux (Sapiens, Vol Solo...) Valeur : 4 500 F, vendu : 2 000 F. **David LE FRIANT, 78, rue Montgolfier, 69006 Lyon. Tél. : 78.89.28.54.**

Vends MO5, bon état + lecteur K7 + jeux (Mandra, La Geste, etc.) + ext. musique + adaptateur Péritel + guide du mois, le tout : 2 700 F. **Boris JOSEPH, 29, avenue Junot, 75018 Paris. Tél. : 42.23.70.85. (à partir de 17 heures).**

Vends TO7/70 mono + lect. K7 + jeux + cartouches Basic Logo Color Peint, Gerez vos fiches + 2 livres + cont. de com. CC.90.232 pour 2 500 F. **Alexandre DUTERLAV, 18, rue du Dr Demars, 77400 Lagny-sur-Marne. Tél. : 64.30.28.14.**

Vends Thomson TO7/70, K7 Basic, manette jeux, lecteur K7, livres divers, plus 1 500 F de cassettes jeux (Airbus, etc.). Valeur 7 000 F. Prix à débattre : 3 000 F. **Sébastien-René PIERRET, 12, Grande-Rue, 77480 Bray-sur-Seine. Tél. : 60.67.12.48.**

Vends Thomson TO9 ; monit. HR couleur ; souris. Neuf, sous garantie (11/86) : 8 000 F, à débattre. TO7/70 ; Lep ; Basic 10 et 128 ; nombreux jeux ; Modem ; Télétel ; Livres : 3 500 F. **Jean-François VASSARD, 2 impasse de la Croix Busée, 78890 Garancières. Tél. : 34.86.53.49.**

DIVERS

Vends collection Tilt (30 numéros) et Micro Système (60) prix à débattre. **Jean-Paul PIROT, 3, place de la Poste, 69870 Lamure-sur-Azergues. Tél. : 74.03.14.36.**

Vends + moniteur + magnéto K7 + livres (US Rallye, Mission Oméga...), proix : 1 200 F ! Urgent. **Christophe BÄBLER, 58, lot. le Village-Aussonne, 31700 Blagnac. Tél. : 61.85.15.96.**

Vends QL azerty + 4 logiciels prog. + compilateur C + programmes : 1 200 F, moniteur NB HR : 500 F, interface disquette : 600 F, ou le tout pour 2 200 F. **Loïc MICHELIS, 58, rue de Béatus, 93800 Épinay-sur-Seine. Tél. : 48.26.84.37.**

Vends moniteur Philips 80 HR, juillet 86, état neuf, urgent cause double emploi, 500 F. **Loïc HENRY-GREARD, 26, rue Greuze, 75116 Paris. Tél. : 47.27.58.21.**

Vends PC 1251 + CE 125 coffret : 1 400 F et PC : 1 500 F, à 6 Ko : 1 200 F. **Axel CHAGNOT, 30, rue du Midi, 93100 Montreuil. Tél. : 48.58.91.31.**

Vends ordinateur VG 5000 complet. **Mathieu DE LORGERIL, 10, rue Erard, 75012 Paris. Tél. : 43.42.06.18.**

Vends moniteur couleur et monochrome oscar MC 14, prise Péritel, peu servi, emb. d'origine : prix : 1 600 F. **Alain HEUGAS, 103, rue de Vaugirard, 75006 Paris. Tél. : 45.49.15.50.**

Vends Dragon 64 (état neuf) + livres + K7 (Shuttlezap, Démon Seed, Fury, Mudpies), valeur 4 650 F, vendu : 2 500 F. **Franck TIRABY, 64, rue du 11 Novembre, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.80.32.90 (21 h).**

Vends Modem Vidéotex V 23 ultrec, neuf. **Philippe CARPENTIER, 28, rue des Maillots, 76200 Dieppe.**

Vends pour console Mattel K7 : World Cup Soccer, Beamrider, Bomb Squad (pour Intellivoice), Utopia, Lockn', Chase et module informatique. **Gills MAERTEN, 53, avenue des Stalybridge, 59280 Armentières. Tél. : 20.77.31.54.**

Vends Casio FX 702P super scienti. prog. interface K7 + doc. + nombreux programmes, état neuf, seulement : 850 F. **Olivier JOUAN, 8, rue de Féculerie, 78500 Sartrouville. Tél. : 34.62.88.10.**

Vends Dragon 32 + magnéto + 2 livres + cartouches + 12 cassettes + joysticks, le tout : 2 200 F. **Steve SAINT POZ, 16, rue de Flandre, 80100 Abbeville. Tél. : 22.24.76.83.**

Vends K7 Coleco grand choix 100 à 150 F, + Supers controlers avec Rocky, Foot Ball Frontiline + console sans poignées, le tout 900 F. **Bernard PRINCE, 4, rue Viette, 25230 Seloncourt. Tél. : 81.34.12.36.**

Vends pour Canon X 07, câble imprimante parallèle centronics XC 930, jamais servi : 150 F. **Christian REVERT, 5, résidence la Gaillarderie, 78590 Noisy-le-Roi. Tél. : 34.62.93.77.**

Vends pour TV sans Péritel, adaptateur Péritel PHS 60 état neuf, bas prix, 2K7 Atari 2 600 : 100 F, les deux + port + notice + boites... **David BASSENGH, 49, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Étienne. Tél. : 77.33.05.98.**

Vends imprimante 1020 : 600 F + jeux sur K7 ou disq., prix intéressant (échange possible, cherche contact sur Aubagne et Var). **Jean VINCENTY, 53, résidence Jeanne d'Arc, 13400 Aubagne. Tél. : 42.84.27.61.**

Vends Yeno SC 300 B 32 K + 3 cart. neuf : 1 000 F, jeux MSX : héritage, Mandragore,Road Fighter, Décathlon, Ghostbuster, Kung-Fu, Zaxxon : 800 F ou séparé. **Cédric EURIN, La Combe de Jouvernex Margencel, 74200 Thonon. Tél. : 50.72.71.04.**

Vends Sega SC 3000 + jeux multiples (5 cartouches de Basic + magnétophone + diverses prises, le tout à 3 000 F. **Laurence LAFAILLE, St-Lary, 32360 Jegun. Tél. : 62.64.52.28.**

Vends interface cassette pour micro Sharp PC 1246 - 1247 - 1401 - 1100 - 1260 - 1261 - 1270 - 1402 - 1421 - 1430 - 1450 - 1350, prix : 60 F. **Pierre FELDEN, 14, rue des Muguets, 67530 Boersch-Ottrott. Tél. : 88.95.81.98.**

Vends ordinateur Aquarius (1 Voie + 4 octaves, 16 couleurs, 320 × 200 Pixels) Péritel ou UHF, prix : 500 F, magnétophone standard (jack/din), prix : 120 F. **Pierre FLAMENT, 38, avenue de Verdun, 59155 Faches-Thumesnil. Tél. : 20.97.06.31.**

Vends Sony HB - 501 F MSX + 4 cartouches Knight Mare, Goonies, Nemesis, Lode Runner + cassettes jeux, la Geste d'Artillac, Vera Cruz, Oméga, etc : 2 500 F. **Jean-Paul PESCHET, CES 7 Mars, 78310 Maurepas. Tél. : 30.62.08.38.**

Vends Sony Hit Bit MSX + joystick + Péritel + 10 logiciels + livres + magazines + programmes pour 1 500 F, contacter d'urgence. **Thierry IOLIVARD, 2, clos de la Gabillère, 37400 Amboise. Tél. : 47.57.21.90.**

Vends MSX 64 KB + une dizaine de jeux + nombreux livres (le langage machine, les clefs, jeux, Basic pratique), le tout : 1 700 F. **Yves BURGER, 25, rue de la Paix, 57300 Mondelange. Tél. : 87.71.78.45.**

Vends MSX VG 8020 + manettes + cassettes + lecteur de cassette, acheté en mai 86, à débattre. **Sylvie et Vincent DOUILLET, 133, rue Belliard, 75018 Paris. Tél. : 46.27.44.28.**

Vends MSX 64 Ko avec lecteur K7 + 60 jeux (Ping-pong, Lode Runner, etc...) + livres : 1 500 F et échange jeux sur MSX. **Frédéric DORMANN, 7, rue du Ruisseau, 54700 Nurroy, Pont-à-Mousson. Tél. : 83.81.30.47 (après 19 h).**

Vends Exelvision EXL 100 (1 300 F) + logiciels Atari 800 XL/XE dur disq. **Philippe MÉTAIS, 8, impasse Montesquieu, 79100 Thouars. Tél. : 49.66.29.34.**

Vends EXL 100, tbé + magnéto + moniteur mono + 10 jeux + 2 manuels + prog. + 2 claviers, prix : 2 000 F (valeur : 4 000 F). **Philippe PRENAS, La Muyre Donblans. Tél. : 84.44.64.20.**

Vends urgent Exelvision avec 50 logiciels, écris deux livres de prog. + 1 clavier pro + 2 joysticks, 10 jeux, 1 trait. de texte + gest. fich. + Basic. **Christophe GÉRAUD, 4, Hameau du Roy, 33170 Gradignan. Tél. : 56.89.43.62.**

Vends EXL 100, Cmos Ram 16 K, clavier mécanique, 7 K7 de jeux, livre, revues, SVM, Hebdologiciel, nombreux programmes, bon état, 2 500 F à débattre. **Denis RIBAYROL, le Pradal Soturac, 46700 Puy-l'Évêque. Tél. : 65.36.56.39.**

ACHATS

Achète jeux pour Amstrad CPC 464, envoyer liste avec offres. **Jean-Christophe CARRÉ, 60, rue Maurice Garet, 80080 Amiens. Tél. : 22.43.46.77.**

Pour CBM, cherche lecteur de disquettes à bas prix. **Michel PLACE, Haute-Savoie. Tél. : 50.39.52.61.**

Cherche drive 810/1050 Atari, même abîmé, quel que soit l'aspect, pourvu qu'il fonctionne normalement, rech. au meilleur prix. **Laurent TOURNADE, 55, avenue de Verdun, 12200 Villefranche de Rouergue.**

Recherche pour Atari 800 XL : Steve Davis Snooker (K?), faire offre par tél. **Nathalie BLANC, 24, route nationale 74, 57340 Mormange. Tél. : 87.86.32.12.**

Jeune Atarien cherche « Pole Position » en cartouche pour 800 XL. **Pierre COLLIEZ, 31, rue Delacroix, 33160 St-Médard-en-Jalles. Tél. : 56.05.35.03.**

Ach. Power Cartrige à bas prix, cherche pièces joysticks TT marques, échange jeux contre manette. **Lionel TRICOT, rue Troussai, 38120 Stegreve. Tél. : 76.75.32.39.**

Recherche pour C 64 renseignements sur Silent Service. **Frédérique PIOTROWSKI, BP 74, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : 44.61.27.08 (le soir).**

Cherche nourriture à donner à mon QL : jeux ou utilitaires, prix modérés SVP. **François DELAQUAIZE, 52, rue Saint-Louis Gandillet, 78420 Carrières-sur-Seine.**

Urgent, cherche modem + logiciel communication Atari 800 XL/130 XE + doc. ainsi que logiciels 520 ST + doc + trucs ou astuces ou contacts. **Didier CUNY, 24, rue du Vignoble, 54360 Damelevières. Tél. : 83.75.02.70.**

Achète Power Cartridge en bon état à 230 F ou Rapido 1541 à 130 F. **Michael DUQUENNE, 5, rue de la Sablière, 91300 Massy. Tél. : 60.14.22.84.**

Achète pour Coleco CBS module turbo, faire offre, bon état exigé. **Gwenaël BOURREAU, 2, rue Nugesser et Coli, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : 45.90.07.74.**

Achète pour 520 ST : Borrowed Time, Aréna, Time Bandit, Straglider, Music Studio, Paintwork, Leader Board, Macadam Bumper, bas prix. **Jacqueline GIREL, 18, rue de la Crois, 44140 Le Bignon. Tél. : 40.04.72.28 (heures bureau).**

Achète Wargame parus dans Tilt n° 37 pour C 64 sauf Croisade in Europe, originaux, merci. **Nicole LEDUC, 2, rue Frédéric Mistral, 75015 Paris.**

Achète programmes et périphériques sur Atari 520 ST. **Khiev HUA, 1, rue Berthelot, 01100 Oyonnax.**

ECHANGES

SOS ! Recherche tablette graphique pour Atari 800 XL + K7, aussi cart. Atari texte, imprimante 1027, 1029, Drive contre des tas de jeux sur K7. Echange jeux sur K7. **Laurent TOURNADE, 55, Au Choc de Verdun, 12200 Villefranche-de-Rouergue.**

Echange nombreux jeux Atari disq. 800/800 XL-XE ou vends. **Jacques HUAU, 34, avenue de la Pierrerie, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : 60.28.06.64 (après 19 h).**

Echange jeux et divers sur Atari 520 Degas, Musik Studio, King Quest, Borrowed, Ultima, Brataccas. **Jean-Paul LAPOUGE, 2, allée des Trois-Cousines, 78180 Montigny. Tél. : 30.64.52.28 (de 14 h à 20 h).**

Amstrad disq. Echange ou vends jeux et utilitaires originaux avec personnes habitant Libourne et environs. **Alain LAUGÉ, Lalande de Pomerol, 33500 Libourne. Tél. : 57.74.09.82.**

Echange programmes écrits pour MO5 (je n'ai pas les manettes) contre d'autres programmes pour MO5 et TO7. **Cyrille TERNARD, Lot de la Croix de Mil, 57170 Hampont.**

Echange logiciels pour 520 ST. Vends livre pour Atari ST. **Thierry MESTREK, 160, galerie Arlequin, 38100 Grenoble.**

Echange C.B.S. + 2 K7 contre 1 transformateur pour C 64. **Larry ATLAN, 54 bis, rue de Lancry, 75010 Paris. Tél. : 42.00.46.30.**

Attention ! Je donne des nouveautés sur C 64 contre cartouches Voice Master. Recherche Alice 90. **Gérard SCHUSTER, 47, avenue Mathurin-Moreau, 75019 Paris. Tél. : 42.32.10.41.**

Echange jeux pour CBM 64 sur disquette : World Games, Greenberet, Ghosts'n Goblins, Wintergames, Leader Board, Cauldron II, Golf Construction... **Laurent DEBANDE, « Domaine de la Gravette », Yvrac, 33370 Tresses. Tél. : 56.06.78.39.**

Cherche contact pour CBM 64/128 sur disquette uniquement. **Olivier DOUCERET, 2, rue Marc-Seguin, 92240 Malakoff. Tél. : 47.35.43.21.**

Echange ou vends jeux C 64 (Pawn, Cauldron 2, Fairlight, Sorcery, Commando, Uridium, Antiriad, Ping Pong, Green Beret, Ghost'n Goblins, Cauldron, Rambo, etc.) **Stéphane WEISBECKER, 2, bis, boulevard de La-Liberté, 18100 Vierzon. Tél. : 48.75.21.35.**

Echange ou vends (K7 ou disq.) mes nombreux jeux sur CBM 64 contre d'autres jeux bien sûr, mais aussi des magazines de ciné, vidéo et des BD. **Benoît ROUX, 2, chemin du Calvaire, 61100 Flers.**

Echange pour C 64 nombreux jeux ou disq., très intéressant ou vends 15 F pièce (Green Beret, Ultiman, Mandragore, Ghost'n Goblins, Revs Urinium + nouveauté.) **Eric FALLOURD, Bonneuil de François, 79260 La Crèche. Tél. : 49.08.05.36.**

Echange nombreux jeux (BCP nouveautés) sur CBM 64 avec clubs ou particuliers sur Lyon, Macon (71), Bourg (01). **Vincent GRADOZ, Chevroux, 01190 Pont-de-Vaux. Tél. : 85.36.41.85 (après 19 h).**

Echange pour CBM 64 nombreux progs sur K7 ou vends 10 F chacun ou les échanges tous contre 1 lecteur de disk 1541. Merci d'avance. **Franck ROSSION, 207, rue de la Justice, Cedex 70, 54710 Ludres. Tél. : 83.54.74.56.**

Echange progr. sur K7 pour C 64. Vends voiture TT 4 × 4 avec télécommande et accessoires, 1 500 F. **Stéphane BAGAGLIO, quartier « Les Cassades », 13330 Pelissanne. Tél. : 90.55.04.19.**

CBM 64 cherche compilateur Pascal et cartouche « Power Cartdrige » pas trop chers. Echange programmes sur K7 ou sur disquettes. **Stéphane BROUSSIN, 265, avenue du 8-Mai. Tél. : 35.45.66.40.**

Echange 50 jeux sur Apple 2c + échange Apple 2c + moniteur + imprimante + utilitaires + jeux 86 contre Amstrad 6128 ou Commodore 128. **Antoine VILVANDRE, La Blaquière 2 BTY3 RT de Canne, 06130 Grasse. Tél. : 93.70.23.90.**

Apple IIe : échange nombreux programmes. (Contacts uniquement dans dans mon département.) **Bernard ROBERT, avenue Gazan, 06604 Antibes. Tél. : 93.34.00.06.**

Echange sur 520 ST logiciels contre d'autres logiciels ou contre moniteur monochrome HT résolution ou contre lecteur de disquettes. **Jean-Pierre BEDOS, 45, avenue du Parc, Lagny-le-Sec, 60330 Le Plessis-Belleville. Tél. : 44.60.58.34.**

Echange prg pour Atari ST. 1 seul n° par Minitel : 50-51-39-62 pour rassembler les ataristes. Vends prg serveur pour Atari. Possède émulateur MA. **Pierre FONTAINE, 21, rue de la Gare, 74000 Annecy, France. Tél. : 50.45.44.87.**

Echangerais logiciels sur disquettes pour CBM 64/128 sur toutes régions. Cherche possesseur CBM 64 ou 128 sur région normande. **Sylvain BIHAN, 31, place du Marché, 76630 Envermeu. Tél. : (16) 35.85.78.32.**

Echange programmes Commodore 128D/C 64. Liste sur demande. **Joseph KOST, 11, avenue de l'Observatoire, 25000 Besançon. Tél. : 81.50.44.96 (après 20 heures).**

Echange jeux sur CBM 64 : Ghost'n Goblins, Green Beret, Leader Board, etc. pour disc. Bruce Lee, Pole Position, Blue Ax, etc. pour K7. **Richard SCHMIT, 9, rue Villé, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.59.13.14.**

Atari ST recherche Atari ST sur Lyon pour échange programmes, idées, etc. **Clément IVAN, Lyon. Tél. : 78.42.54.88.**

Echange nbx jeux pour C 64, essentiellement sur disquettes. **Yvan STEHLIN, 8, bd Fayol, 42700 Firminy. Tél. : 77.56.18.61.**

Echange K7 de Silent Service et de International Karate contre K7 de Tarzan et The Great Escape pour CBM 64/128. **Anthony. Tél. : 39.91.90.34.**

CLUBS

C 64 débutant recherche correspondants ou clubs pour échanges d'idées, trucs, astuces et programmes sur 1541 ou 1530 si possible région Nord. **Christian DEMEYER, F 1, résidence Concorde, rue de la Paix, 59720 Louvroil. Tél. : 27.65.06.79.**

Cherche club d'informatique spécialisé sur CPC dans la région niçoise, Alpes-Maritimes. **Jean-Gérard ANFOSSI, avenue Parc-des-Chênes-Verts, villa « Douchka », 06600 Antibes. Tél. : 93.61.57.00.**

Le club Thom s'ouvre à vous. Venez apprendre, communiquer, créer des logiciels, construire robots... Le club toutes marques. **Le club Thom, Benjamin BOUDOURESQUES, 9, route de Collioure, 66660 Port Vendres. Tél. : 68.82.29.38.**

Association de jeunesse recherche TO 7, petit prix. **DUBUIS (Ecole mixte), 56, rue Picpus, 75012 Paris. Tél. : 48.06.88.92.**

Ouverture d'un club C 64 (disq., pos. K7), pour plus de renseignements sur les nouveautés... (+ 1 timbre s.v.p.). **Gérard SCHUSTER, 47, avenue Mathurin Moreau, 75019 Paris.**

Club C 64/Atari S 20 STF spécialiste dans les softs et cartouches (Isepic, Dauphin Dos, etc.) grâce aux contacts aux U.S.A. et G.-B. avec club et B.T. **Phouang-Kham THAO, 6, avenue Balzac, 93420 Villepinte.**

LIVRES ET MICROS

Catalogue des logiciels Atari ST, rédigé et publié par *Atari*. Trois cent vingt logiciels en autant de fiches sommaires, classés par domaines d'application de Agriculture (quatre logiciels) à Utilitaires (cinquante trois logiciels) en passant par quatre-vingts jeux, pudiquement rangés sous l'étiquette Loisirs de *Amazon* à *Zork III*. Presque exhaustif, du moins en ce qui concerne les logiciels disponibles en France, ce catalogue donne une description des logiciels trop succincte : de un mot à, rarement, cinq lignes. Apprendre que *ST Karaté* est un « jeu de karaté » fera une belle jambe aux tiltophiles!
Ou décrire M. Copy comme « un utilitaire de copie de disquettes non protégées », laisse entendre que des nigauds achèteront plus de 500 F une disquette permettant de faire ce que le bureau en Rom permet déjà d'effectuer!
La présence de programmes générant des disques virtuels, souligne la lacune du TOS, qui, à la différence de MS DOS ne permet pas de créer facilement une unité de disquettes fictives en mémoire vive. Un disque virtuel simplifie beaucoup le traitement de texte, les gestions de fichiers qui utilisent deux lecteurs,
si l'on ne dispose que d'un, cela évite des manipulations de disquettes répétitives etc. Le catalogue Atari, utile à consulter, n'en devient pas pour autant un achat prioritaire. 360 pages, 95 F. Mise à jour : novembre 1986.

Trois étapes vers l'intelligence artificielle sur PC et compatibles. *René Descamps.*
Ce livre laisse perplexe. Passe, encore que l'ensemble des exemples proposés soient écrits en Basic, langage très mal adapté à l'intelligence artificielle, mais l'existence de langages conçus pour l'AZ n'est même pas évoquée.
De plus, les exemples cités ressemblent comme deux gouttes d'eau aux jeux proposés par les serveurs Minitel. De surcroît, pour ne pas compliquer les choses, des notions et problèmes essentiels en l'I.A. ne sont pas évoqués, et la bibliographie ne contient pas non plus les ouvrages permettant d'avoir une idée de ce qu'est I.A. Disons qu'il y a autant de distance entre les programmes appelés « systèmes experts » dans le livre et de véritables systèmes experts qu'entre un dictionnaire électronique franco-anglais et une machine de traduction automatique (ce qui n'existe pas vraiment encore). C'est dommage de présenter un domaine aussi passionnant, d'une façon qui suggère qu'un système expert se programme comme un « defender » artisanal. Le meilleur gag réside dans la présentation du dernier exemple de système expert : un programme d'horoscope! A quand un chapitre sur les sorts et l'envoûtement à la fin des « initiations à la médecine »? Editions du P.S.I., 270 pages, 205 F.

Modems, technique et réalisation. *Christian Tavernier.* « Un livre pour comprendre, construire et bien utiliser les modems ».
Le programme est tenu (nous n'avons cependant pas construit les modems dont les procédures de montage sont décrites dans le livre).
Comprendre les modems « Modulateur Démodulateur » c'est avoir une idée de tous les modes de communication entre ordinateurs actuellement utilisés, puis connaître les principes de la modulation et de la démodulation des signaux binaires pour permettre leur transport par des lignes téléphoniques.
Construire c'est identifier les circuits électroniques nécessaires, disposer d'un plan de montage et d'explications sur la marche à suivre. Bien utiliser les modems n'est possible qu'en connaissant les questions de logiciels déterminant l'utilisation des données qu'ils transmettent et c'est enfin subir un mini cours de morale sur le thème : pirater avec un modem n'est ni bien ni facile! L'objectif du livre est très clairement rempli. Sa lecture apporte beaucoup aussi aux non bidouilleurs curieux de savoir ce que sont les modems. Editions Techniques et Scientifiques Françaises, 160 pages, 110 F.

Clefs pour l'Apple II GS. *Nicole Bréaud-Pouliquen.* D'une présentation curieuse, mi-livre, mi-cahier à spirales, cet ouvrage s'adresse aux programmeurs en Assembleur, C et Basic de l'*Apple II GS*. Il ne se compare pas au livret d'utilisation : si vous ne vous souvenez plus de la marche à suivre pour copier les fiches d'une disquette, vous ne raviverez pas ici votre mémoire. Ce mémento, en revanche dit tout sur la carte mère, le brochage des connecteurs, le microprocesseur, les mémoires, entrées/sorties, interruptions... Une deuxième partie se consacre aux logiciels de développement, l'éditeur CPW et les outils en mémoire morte. Editions du P.S.I., 190 pages, 250 F.

Foncez avec l'Amstrad PC 1512! Guide de l'utilisateur. *Brian C Thomas.* L'intérêt de ce genre d'ouvrage varie en fonction inverse de celui des guides d'utilisation livrés avec les machines. Ils rassérènent les anxieux et permettent aux collectionneurs maniaques d'avoir tout ce qui a été publié sur leur machine préférée. La présentation de l'*Amstrad PC 1512* occupe onze pages (oui, les onze pages du premier chapitre) du volume. Quatre-vingts autres pages concernent les logiciels qui tournent particulièrement sur la machine : *Dos Plus, Gem* et *Basic 2*. Ces chapitres concernent donc bien le sujet. Les autres, consacrés au Dos (le système d'exploitation des *IBM* et compatibles), aux communications, aux périphériques et aux principaux logiciels sous MS-DOS n'apprendront rien à ceux ou celles qui ont déjà utilisé un compatible ou qui lisent, distraitement ou non, la presse informatique.
Un livre utile aux gens pour qui l'acquisition d'un *PC* d'*Amstrad* livré sans manuel représente le premier contrat avec la micro-informatique. Editions Cédic/Nathan, 206 pages.

Excel par l'exemple. *Pierre Auchatraire.*
Un logiciel aux multiples fonctions, qui contient notamment un tableur, comme Lotus, un logiciel lui aussi célébrissime, mais qui tourne sur le *Macintosh*. Cet ouvrage explique « Excel » à partir d'exemples d'utilisation : suivi des activités commerciales, publipostage (envoi de courrier personnalisé utilisant directement les données d'un fichier), organisation de la paie du personnel d'une entreprise, etc. Editions du P.S.I., 200 pages, 200 F.

PAYEZ VOTRE MICRO JUSQU'A 50 % DU PRIX

CHIPOKAZ
LE SPECIALISTE DE L'OCCASION ET DU NEUF

DEPOT VENTE ACHAT



AMSTRAD
LOGICIELS FAMILIAUX PROFESSIONNELS

compatible AT
GAMME
TITAN
+ D'INFORMATIONS SUR DEMANDE
IMPRIMANTES, ECRANS, DISQUETTES

Chipokaz
107, rue de la Tombe Issoire
75014 Paris
Tél. 43 21 51 00

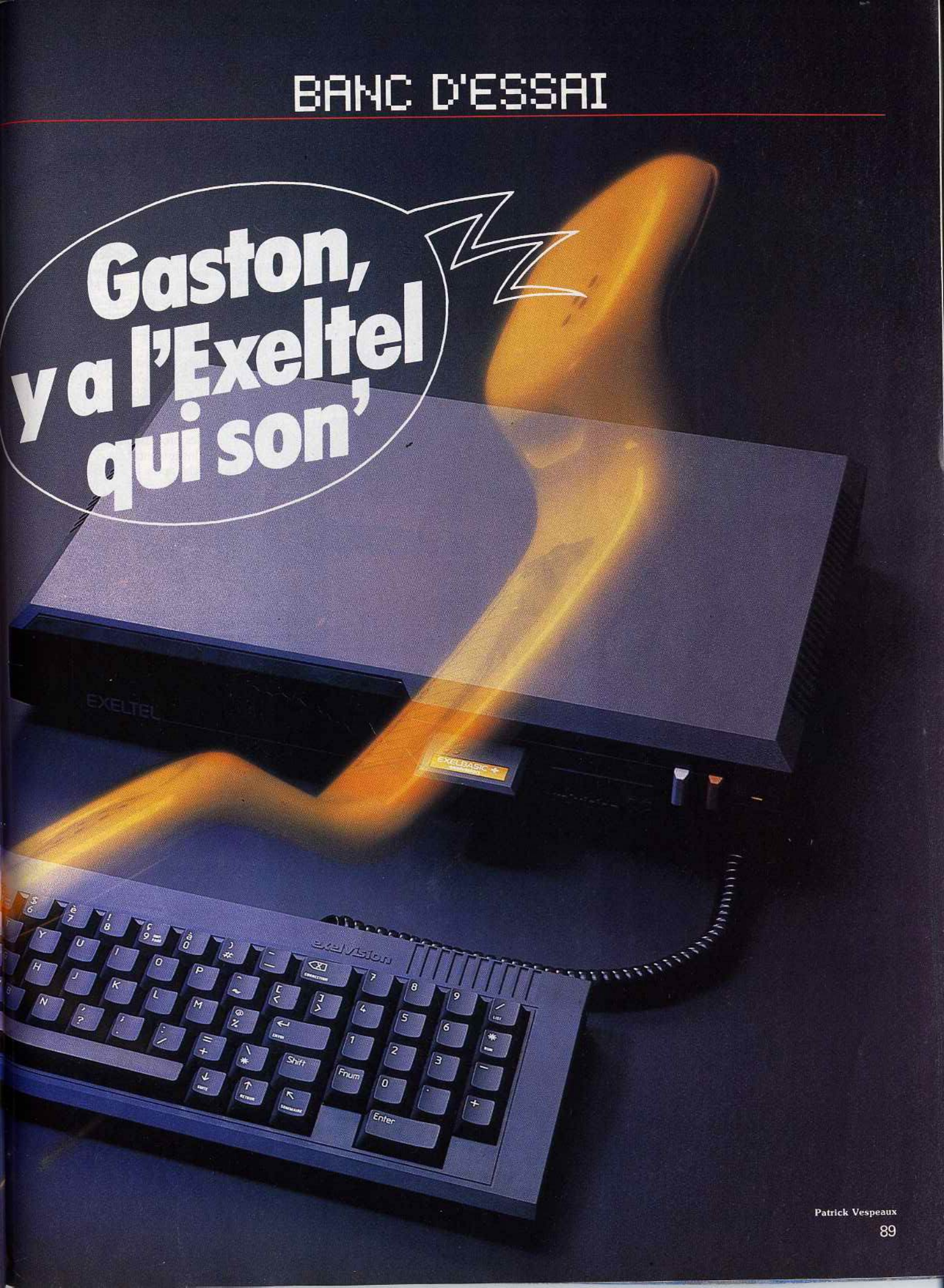
Dielon
36, rue Patenôtre
78120 Rambouillet
Tél. 34 85 74 14

Astroloc
15, av. Carnot
94120 Villeneuve-S' Georges
Tél. 43 89 24 22



Exelvision, une fois encore, sort des sentiers battus. L'*EXL 100* faisait déjà figure de précurseur avec son clavier et ses joysticks à télécommande à infrarouges ou ses capacités sonores étonnantes. L'*Exeltel* va plus loin encore. Son objectif : être le premier micro réellement grand-public. Ambitieux... et téméraire ! Le concept : un « ordinateur-robot » — dixit Jacques Palpacuer, p.-d.g. d'Exelvision — spécialisé en télématique, mais ouvert sur toutes les applications ludiques, éducatives, « téléphoniques » et informatiques.
Bref, l'ordinateur à tout faire à la maison.
Une démarche passionnante mais risquée.
Un beau pari en tout cas de la part d'Exelvision....

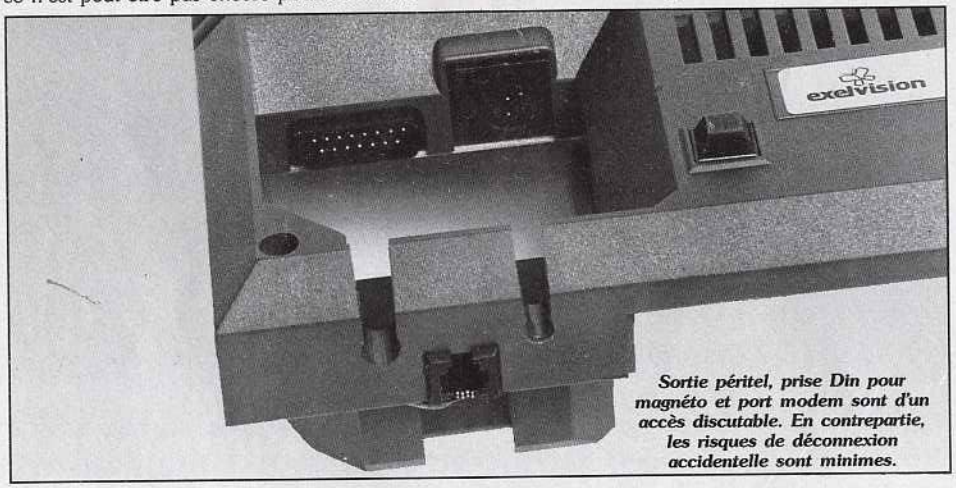
Gaston, y a l'Exeltel qui son'



Patrick Vespeaux

BANC D'ESSAI

1987 sonne l'année des changements de direction en matière de micro-informatique familiale. C 'est sensible avec la politique du « tout M.S.X . » de certains constructeurs (Philips en bonne place), c'est carrément palpable chez certains fabricants tant français que téméraires. C'est le cas d'Oric avec le *Téléstrat*, machine qui s'adresse exclusivement aux passionnés de communication. De même, l'*Exeltel* d'Exelvision est également voué, comme son nom l'indique, aux télécommunications. En somme, les petits Français que nous sommes commencent à avoir un choix réel de micros au rapport qualité/prix correct qui répondent à des attentes et à des usages précis. Certes, si un grand constructeur national pouvait inventer un micro 32 bits avec 4 méga-octets de RAM et les possibilités d'un « *Il-GS-ST-Amiga-M.S.X. 2-Téléstrat* », le tout au prix d'un *ZX 81* d'occasion, nos visages s'éclaireraient d'une lueur d'espoir pour notre économie et nos longues soirées d'hiver. Mais ce n'est peut-être pas encore pour demain...



Arnel Roubeix

Sortie péritel, prise Din pour magnéto et port modem sont d'un accès discutable. En contrepartie, les risques de déconnexion accidentelle sont minimes.

Alors, que diriez-vous d'un bon petit *Exeltel ?* Oh, je vous vois venir : « Exelvision, on connaît. » Détrompez-vous. Méga-campagne de publicité, méga-distribution, méga-nouveauté, cette machine, bien qu'elle n'ait pas encore de méga-octets dans le ventre, coupera sinon le souffle, du moins la voix à plus d'un.
Ce sera malheureusement autant par ses côtés subtils que par ses effroyables lacunes. Regardons plutôt.

Approchez bonnes gens

La configuration que nous avons eue entre les mains est fort simple : un *Exeltel* dans sa version minimale qui comprend l'unité centrale, le clavier, une cartouche Exelmémoire 16 Ko, un Exelbasic + ainsi que sa documentation. Comme deux versions sont disponibles, nous avons choisi, vous vous en doutez, la plus luxueuse : la version couleur qui comporte, avec tout ce qui a été cité ci-dessus, un sublime moniteur couleur tout nouveau, tout beau et surtout promis depuis des temps immémoriaux par Exelvision.
Ce moniteur est manifestement d'une excellente qualité. La connexion via une prise péritel classique est fort simple. Les réglages de lumière, de volume et la mise en marche sont situés sur sa face avant. Son « look » ainsi que sa couleur associés à l'unité centrale lui donnent un aspect sympatico-professionnel... Si vous vous procurez la version monochrome, sachez que la liaison se fait également par la prise péritélévision et que le moniteur est alors le même que celui qui était fourni avec l'ancien *EXL 100*. D'autre part, et pour en finir avec les problèmes d'écrans, il est utile de savoir que n'importe quel autre moniteur doté de caractéristiques habituelles fonctionnera à merveille avec l'*Exeltel*.
Innovation attendue, le clavier est un véritable clavier mécanique propre et beau. De plus un cordon de liaison va vous permettre de taper avec la vitesse de l'éclair vos programmes et autres divagations. J'en vois plusieurs qui ne comprennent pas l'origine de cette euphorie. Rassurez-vous, votre serviteur n'est pas fou, il est simplement heureux. Figurez-vous qu'avant cette date, Exelvision était spécialisé dans les ordinateurs impossibles. Ainsi, le clavier de l'*EXL 100*, grand-frère de l'*Exeltel*, était relié à son unité centrale grâce à une liaison infrarouge qui, à l'époque, n'existait sur aucun autre ordinateur hormis l'*IBM PC Junior*.
La technique employée, semblable à celle des télécommandes sans fil de télévision, magnétoscope ou encore de chaîne hi-fi fit long feu. En fait, ce système était dans la théorie parfaitement génial mais inutilisable dans la pratique. Il aura fallu plus d'un an à Exelvision pour le comprendre. Félicitons-les... Et ce n'est pas tout : non seulement ils ont ajouté un cordon de liaison mais le clavier lui-même a été repensé pour pallier aux erreurs précédentes. Ainsi, du clavier « gomme » dans le plus pur style Spectrum des premières années qui ajoutait à la frappe un grain de crise de nerfs parfaitement détestable, on est passé à la frappe mécanique des vrais claviers « pro » ! Désormais, il est devenu inutile d'avoir passé une douzaine d'années d'entraînement intensif en hôpitaux psychiatriques pour utiliser un *EXL !* Merci.
Un détail tout de même : le clavier peut être parfaitement utilisé avec le système infrarouge. En fait, vous avez le choix entre la banale Rolls et la 2 CV avec le gyrophare. Sur certaines des touches figurent des inscriptions correspondant aux fonctions spéciales d'un Minitel (sommaire, annulation, suite, etc). Là encore, l'innovation est heureuse compte tenu des possibilités télématiques de l'engin.

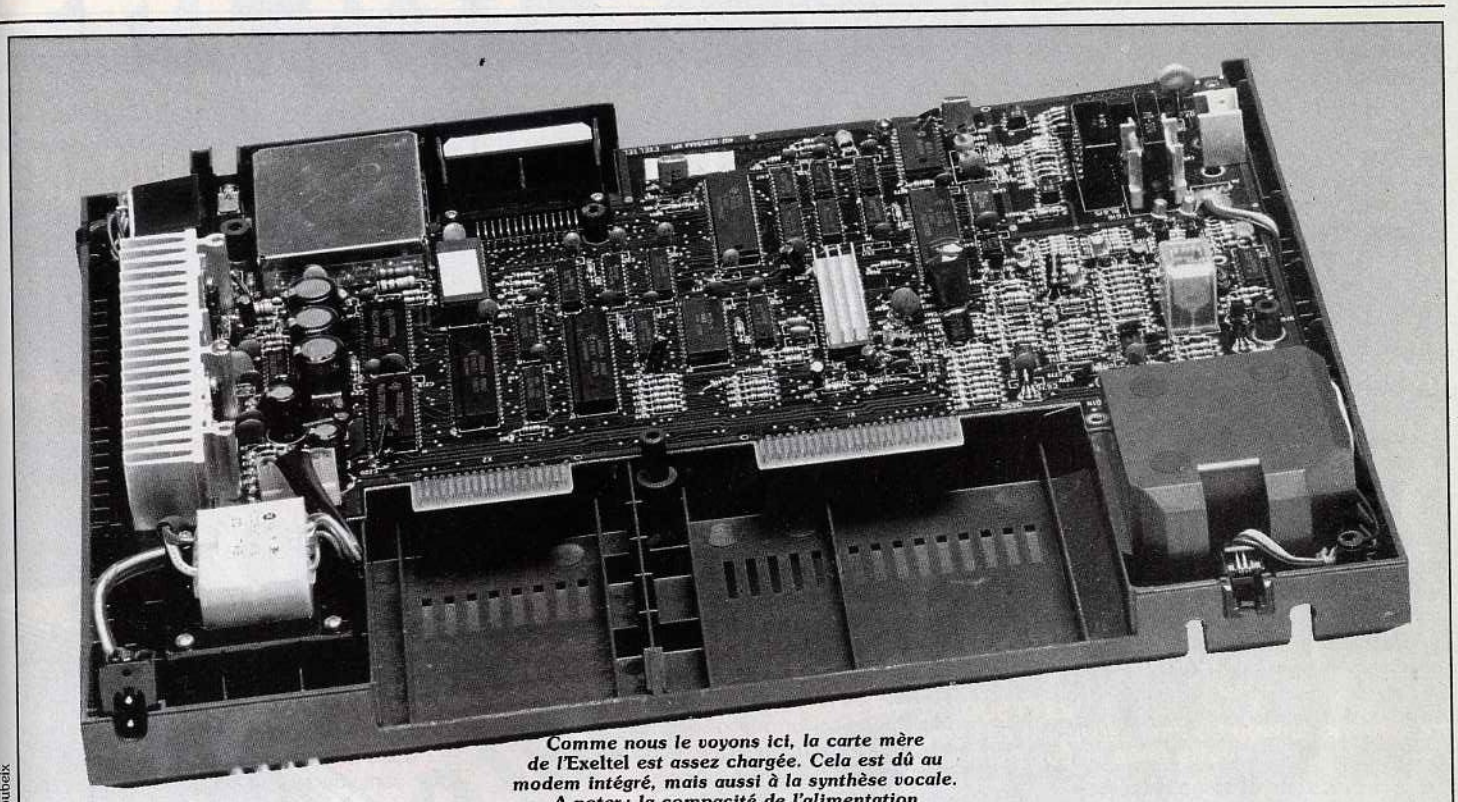
Oyez la bonne nouvelle

L'unité centrale est comparable à celle de l'*EXL 100*. Le compartiment réservé aux manettes de jeu n'existe plus, ce qui rend le tout moins gadget et plus solide. Même si l'impression première reste la fragilité, le côté « pro » est plus qu'accentué. Ainsi, si vous placez le moniteur sur l'unité centrale et le tout sur votre bureau, vous aurez franchement l'air d'un cadre branché et dynamique. Mais si vous essayez de bouger le moniteur, un conseil, tenez-le bien parce qu'il a une tendance chronique à glisser de son support constitué par l'ordinateur.
A l'intérieur, l'architecture est multi-processeurs. TMS 7040 (4,9 MHz), TMS 7042 (4,9 MHz), TMS 5220 C (Vocal), TMS 3556 (Vidéo) et TMS 70 C 40. Le tout est, comme vous pouvez le voir, totalement particulier à Exelvision puisque l'origine des processeurs est la firme américaine Texas Instruments bien connue pour son retrait du marché après le flop financier du *TI 99/4A*. Problème : la proportion de programmeurs en TMS 7000 est aujourd'hui très faible par rapport à tous ceux qui maîtrisent le Z 80. De plus la bibliographie sur la programmation en TMS est hyper-réduite. Résultat : n'espérez pas voir un *Marble Madness* ou même un *Flight Simulator II* sur *Exeltel*.
Et même si le but et la vocation de cette machine sont l'initiation et l'éducation, ce défaut n'est pas superficiel. Pour un ordinateur qui part avec le handicap d'être français, ne pas avoir de micro-processeurs connus est une barrière de plus à sa réussite, qu'on le veuille ou non. Le pire reste à craindre : l'*Exeltel*, comme tous les produits Exelvision, risque de rester au banc des damnés de la terre, des exclus et des persécutés.
Le choix des micro-processeurs reste une base fondamentale, ceux qui ne la respectent pas sont inévitablement exclus du jeu de la micro, même si leur choix est techniquement supérieur. Ces microprocesseurs sont fort rapides comme nous le verrons lors de l'étude du Basic.

Communication

Point fort : la partie communication. Tenez-vous bien, l'*Exeltel* possède d'origine un modem 1200/75 dans sa carlingue. Est-il encore nécessaire de vous préciser ce qu'est un modem 1200/75 ? C'est tout simplement ce qui permet, par exemple, à un Minitel de communiquer avec l'extérieur. 1200/75 sont respectivement les vitesses de réception et d'émission (en bauds) des données qui transitent par la ligne téléphonique. Sans entrer dans les détails,

RADIOSCOPIE
Origine : France
Microprocesseur : TMS 7040 et TMS 7042 à 4,9 Mhz
Mémoire vive : 82 Ko
Mémoire morte : 128 Ko dont 16 de ROM système, 80 Ko de logiciel intégré et 32 Ko de cartouche Exelbasic +
Mémoire utilisateur : 80 Ko
Haute résolution : 320 × 200
Palette : 8 couleurs mixables à l'infini
Son : carte vocale (300 mots)
Mémoire de masse : Exelmémoire (16 Ko), magnéto cassettes et lecteur de disquettes
Prix : sans moniteur : 2 690 F, avec moniteur monochrome : 3 590 F, avec moniteur couleur : 4 490 F.



Armel Roubeix

Comme nous le voyons ici, la carte mère de l'Exeltel est assez chargée. Cela est dû au modem intégré, mais aussi à la synthèse vocale. A noter : la compacité de l'alimentation (à gauche sur la photo) et la grande qualité de fabrication de la machine.

sachez que le modem de l'*EXL* permet également de faire du 75/1200, c'est à dire de prendre le rôle de l'émetteur principal et donc de devenir serveur.
Pour gérer tout ça, *Exelcom*, qui prend 34 Ko de Rom, se charge des besognes ingrates. Dans le même ordre d'idées, *Exelwindow* (4 Ko de Rom) vous permet de sélectionner des menus grâce à un petit système de fenêtres. Le tout, utilisable par n'importe qui, permet d'émuler le Minitel après s'être connecté sur un serveur ou sur Transpac (Télétel 1, Télétel 2 ou Télétel 3) grâce à la commande de numérotation et de connexion automatique. Vous pouvez également constituer un fichier répertoire vous permettant, comme sur les Minitel perfectionnés, de téléphoner à vos amis sans avoir besoin de vous souvenir de leur numéro de téléphone.
Vous pouvez aussi transformer votre ordinateur en répondeur téléphonique utilisant la synthèse vocale pour répondre. Léger regret, les messages, seuls réellement utilisables, sont assez restreints. Impossible de faire dire à votre *Exeltel* quelques paroles originales. Si vous avez un magnétophone, votre interlocuteur peut vous laisser des messages. Sinon, moyennant un Minitel, il peut vous laisser des pages écrites sur celui-ci et enregistrées sur votre *Exelmémoire* ou sur disquettes. Cela s'appelle l'*Exeltelex* et c'est, dans la mesure où vos amis sont prévenus, très bien venu de la part d'Exelvision.
Si seulement cette machine était sortie quelques années plus tôt !
Une option permettant de visualiser sur 80 colonnes est disponible mais nous avons été incapable de la faire fonctionner. Sans doute se commute-t-elle seulement avec des applications du genre traitement de texte ou tableur.
Seul inconvénient, il n'existe ni l'un ni l'autre sur *EXL*. Passons.
Enfin, *Exelquad* est un logiciel intégré qui permet de faire démarrer automatiquement un logiciel stocké dans l'*Exelmémoire* grâce au téléchargement.

Téléchargeons

En effet, une partie d'un serveur est mise à votre entière disposition pour le téléchargement de logiciels. Une fois sur Télétel 3 (après avoir composé sur le clavier de l'*Exeltel 3615C*, « C » pour « connexion »), tapez « funi », puis « mic », « EXL » puis « lod » (ou « lod » directement) pour qu'un choix de programmes à télécharger vous soit proposé. La publicité qui passe, au moment où j'écris ces lignes, sur nos écrans parle de plusieurs centaines de logiciels. Je n'en ai pas compté autant. Enfin, ceux qui sont disponibles fonctionnent à merveille. Certains d'entre eux sont très bons. D'autres nettement moins.
La durée du téléchargement est très courte. Le tout se passe sans aucune intervention technique de la part du téléchargeur et est d'une efficacité remarquable. Sur ce plan là, chapeau Exelvision (en voilà un bon slogan !)
Pour ce qui est des logiciels du commerce, il n'y en a que très peu et ce n'est en tout cas pas sur ce terrain là que cette machine sera compétitive.
Si les programmes téléchargeables ont l'incontestable avantage d'être gratuits, ils sont également souvent médiocres.
Quant à leur aspect pédagogique, il est vraiment très discutable.

L'Exelbasic +

Les avis sont, je dois le dire, très partagés à propos de ce Basic. Tout d'abord sa précision de calcul est excellente. Ensuite sa rapidité n'est pas mauvaise. Enfin, certaines de ses instructions s'avèrent très intéressantes. Mais, par endroit, il souffre de certaines carences particulièrement regrettables. Si le petit « bip » qu'émet l'engin après chaque pression de touche est assez exaspérant, ce n'est rien à côté des appels de fonctions par « call » qui rendent la programmation interminable. Texas Instruments en était friand, peut-être que cela donnera la bonne idée de s'en séparer aux ingénieurs d'Exelvision pour leur troisième machine (Texas Instrument, qui fournit beaucoup de cartes à mémoire ou des processus « grand public », qui iront équiper perceuses ou machines à laver, est loin derrière Motorola, Nec, etc., pour les micro-processeurs destinés à nos ordinateurs). Toujours est-il que « accept », par exemple, est une instruction assez puissante. Elle suspend l'exécution du programme jusqu'à ce que des données soient introduites à partir du clavier. Points positifs : les options qui suivent l'instruction permettent de filtrer le type de données qui seront tapées au clavier, d'émettre un signal sonore, de limiter le nombre de caractères et d'assigner une valeur par défaut à une variable. C'est un « input » de président de la République, en quelque sorte. A vrai dire, la non-conformité de tout ce qui est graphique et sonore nous paraît gênante. Ainsi « call color » (« orh ») permet d'écrire en alphanumérique rouge sur double hauteur.
« Call line » (« couleur », X1, Y1, X2, Y2) trace une ligne de la couleur désirée du point de coordonnées X1, Y1 au point X2, Y2.
Difficile de trouver moins standard !
« On warning » permet d'exécuter une instruction si le programme rencontre un message d'avertissement que quelque chose ne

fonctionne pas (par exemple, si l'on entre une chaîne alphanumérique au lieu d'une valeur numérique [ce fameux « Redo From Start »]). « Call speech » est également une instruction puissante qui permet de faire fonctionner la synthèse de parole. Le tout est extrêmement complexe à utiliser. Cela dit, avec de la pratique, on doit arriver à de bons résultats. Quel dommage que le synthétiseur de parole ne soit pas plus facilement programmable par l'utilisateur ! Quelques instructions permettent de gérer l'*Exelmémoire*. En particulier « call say », « nom de fichier », qui active le synthétiseur vocal sur un fichier de parole chargé à partir de l'*Exelmémoire*. Rien ne vous empêche d'aller charger de tels fichiers sur le serveur Funitel.
En conclusion, rien d'élaboré ne permet la création de serveur. On a l'amère impression que le principal a été oublié. Pourquoi intégrer un modem à un ordinateur si on ne peut pas facilement s'en servir sous Basic ?
Globalement, une fois qu'on a placé le mot « Exel » à côté du mot « Basic », on sait à quoi on va avoir affaire : un langage aucunement standard, des instructions intéressantes, d'autres quasiment inaccessibles. Exelvision joue toujours la carte de l'originalité, au risque, une fois encore, de se retrouver à l'écart du marché « grand public ».

La documentation

Une documentation à la fois bonne et ridicule est fournie avec la machine. D'un côté, un manuel de référence du Basic bien conçu, complet, clair, et, de l'autre, un gros « Guide de l'*Exeltel* » qui, d'après lui-même, « contient non seulement le manuel technique de l'ordinateur *Exeltel* mais aussi une foule d'informations concernant l'école, la scolarité, les programmes, l'informatique, etc. ». En fait, sur 195 pages, une cinquantaine seulement sont réservées au « manuel technique » de l'ordinateur, tout le reste étant un « blabla » pseudo pédagogique dont l'utilité doit sans doute apparaître quelque part, mais probablement pas dans la tête du pauvre acheteur qui vient de se procurer l'engin.
Totalement superficielle, la seule partie qui devrait être intéressante est réduite à sa plus simple expression. L'autre relève de la pure figuration : on y trouve aussi bien les programmes officiels des cours de nos jeunes bambins que l'histoire de l'informatique (dans le genre encyclopédie pour enfant).
On va sans doute nous dire que la cible visée est avant tout d'ordre éducatif et que c'est dans cette optique qu'a été développé l'*Exeltel*. Certes, mais pourquoi l'avoir conçu au mépris des bases fondamentales que la micro-informatique s'était, semble-t-il, fixée : un bon Basic relativement standard, une architecture classique permettant l'élaboration rapide de logiciels par les développeurs, pas d'innovations exubérantes dans le genre clavier infrarouge mais de la puissance et de l'efficacité ? Avant de faire un ordinateur éducatif, faites d'abord un ordinateur performant ! Si j'étais ministre de l'Education, à choisir entre un *Exeltel* et un vieil *Apple II*, je choisirais encore ce dernier. Avouez que c'est tout de même un peu dommage.

Laurent Bernat

Exelvision répond

L'*Exeltel* doit-il être comparé aux micros actuellement sur le marché ? Bien sûr déclare *Tilt*. Non répond Exelvision, argumentation, pas toujours solide, à l'appui...

1. L'*Exeltel* est un nouveau type de matériel informatique dans le domaine « grand public ». Techniquement parlant l'*Exeltel* dans sa version de base est un véritable micro-ordinateur, mais il n'est pas que cela : il préfigure selon nous une nouvelle tendance sur le marché : une sorte de robot domestique à multiple usage possédant des fonctions téléphoniques, télématiques, informatiques, éducatives et ludiques.
L'*Exeltel* est donc conçu, avant tout, pour offrir à l'utilisateur une large gamme de services et de logiciels disponibles 24 heures sur 24.
C'est pour cette raison que, selon nous, le marché du micro-ordinateur « classique » est « agonisant », car plus personne ne désire investir plusieurs milliers de francs pour une machine sur laquelle il faut encore investir 1 000, 2 000, 3 000 F ou plus pour les logiciels (souvent, des jeux).
L'*Exeltel* est le premier ordinateur robot à faire Minitel, ordinateur, répondeur-enregistreur téléphonique et télématique, terminal éducatif avec synthèse vocale et langage éducatif intégrés.
L'*Exeltel* est aussi conçu pour diviser par dix le coût de l'utilisation des services Vidéotex. Grâce aux possibilités de sauvegarde accélérée des pages consultées, l'accès aux informations sur des bases de données s'effectue très rapidement et la consultation est ensuite gratuite, car l'appareil déconnecté conserve les pages Vidéotex.
2. L'accès à tous les logiciels, type jeux, disponibles sur les bases de données Vidéotex est maintenant rendu possible par le téléchargement et l'exploitation en local des programmes ainsi téléchargés.
L'*Exeltel* n'est pas gratuit comme le Minitel. Il ne coûte pas non plus le prix d'un ordinateur type *IBM*.
Il se positionne donc entre les deux, pour combler le vide actuel.
Les cinq fonctions suivantes de l'*Exeltel* ne sont pas mises en exergue dans votre article :
— Minitel couleur intelligent à un prix de revient dix fois inférieur à celui du Minitel en mode consultation ;
— accès gratuit à une bibliothèque de logiciels ;
— répondeur-enregistreur téléphonique ;
— répondeur-enregistreur télématique ;
— micro-ordinateur d'initiation et éducatif.
L'article de *Tilt* comporte des imprécisions techniques concernant l'*Exeltel*.
— Le microprocesseur utilisé, le *TMS 7000*, est en fait un produit très proche du Z 80. En effet, seulement quelques instructions diffèrent d'un processeur à l'autre. Le *TMS 7000* est simplement un Z 80 micro codable.
Les développeurs qui travaillent sur *Exeltel* ne rencontrent donc aucun problème spécifique de programmation. Exelvision offre maintenant une « boîte à outils » permettant l'adaptation des logiciels existant en Z 80 sur le microprocesseur *TMS 7000*, en un temps record.
Seul le processeur graphique nous oblige à « redessiner ».
— L'Exelbasic plus est simplement un Basic copié sur microsoft. Il comporte des instructions supplémentaires comme l'accès à la synthèse vocale.
Par ailleurs, toutes les instructions que nous utilisons sont semblables à celles utilisées par les Basic microsofts. Il faut bien savoir que ces mêmes différences existent d'une machine à l'autre. Ex. : le Basic MO6 et le Basic contenu dans le *CPC 464* ne sont pas complètement identiques. De même le Basic microsoft de l'*IBM PC* est différent des Basic existant sur les machines 8 bits etc.
— Contrairement à l'*EXL 100*, l'accès à la synthèse vocale sur *Exeltel* a été simplifiée à l'extrême, pour pallier précisément aux défauts d'*EXL 100*. Il suffit d'appeler directement l'un des 200 mots intégrés à la machine, à l'aide de la fonction « call speech ».
— L'accès au serveur *Exeltel*. Il ne s'agit pas d'une partie du serveur. Exelvision, tout comme Antenne 2, Funitel par exemple, possède son service à part entière. Le service Exeltel est implanté sur le plus gros serveur du monde, appartenant à une Société Sytem. Il est constitué de deux super-calculateurs :
- deux IBM 3083 XJ3
- 2 × 8 millions d'instructions par seconde
- 2 × 32 millions d'octets de RAM
- 64 milliards d'octets de capacité de disque
- capable de traiter simultanément 5 000 appels.

Le service fourni par l'entreprise System qui gère notre banque de logiciels est performant et permet un accès simple, bon marché et efficace par le grand public. Le fait de taper d'abord FUNI, puis EXL, nous permet d'accaparer en plus toute la clientèle des funitellistes (2e service en France en nombre d'heures de connexion).
De toute évidence, l'*Exeltel* est un produit nouveau qui nécessite d'être mieux connu, mieux compris et mieux expliqué que sous le seul angle « ordinateur ».
Il est impossible de considérer comme isolé, un produit compatible avec un parc de deux millions de terminaux Minitel déjà installés.
Au contraire, notre approche est pragmatique et s'appuie beaucoup sur les services.
Facile à utiliser, grâce aux menus déroulants, il permet l'accès à beaucoup de services télématiques, téléphoniques et éducatifs à un prix très bas.
Toutes ces caractéristiques sont parfaitement incluses dans l'*Exeltel*, et sont, il est vrai mieux comprises ou perçues par les gens de la péritéléphonie que par les gens de l'informatique.
Enfin, nous ne cherchons pas la comparaison avec des *PC* compatibles, des 16 ou 32 bits « de course ». L'*Exeltel* n'a pas été développé pour la gestion ou la CAO, sinon nous n'aurions pas intégré la synthèse vocale, la fonction répondeur-téléphonique.

SUPINFO

DISQUETTES - CASSETTES - RUBANS - LISTING - ETIQUETTES EN CONTINU - CLASSEMENT - MAINTENANCE - FILTRES ECRANS - SUPPORTS IMPRIMANTES - SUPPORTS COPIES - LAMPES SPECIALES INFORMATIQUE - ETC.

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE !

Tel : 78.90.35.84



PRIX SUPER COMPETITIFS

QUALITE SATISFAIT OU REMBOURSE

SERVICE RAPIDE * EXPEDITION IMMEDIATE



RUBANS

Nous avons référencé plus de **2 000 imprimantes** avec leurs rubans.

Imprimantes	Rubans correspondants		
	Réf.	Désignations	Prix unitaire TTC
AMSTRAD DMP1	1148	K7 nylon noir	49 F
APPLE IMAGEWRITER	1156	K7 nylon noir	40 F
CITIZEN MPS 10 - MPS 20	1121	K7 nylon noir	35 F
CITIZEN MPS 15 - MPS 25	1123	K7 nylon noir	65 F
COMMODORE MPS 801	1148	K7 nylon noir	49 F
COMMODORE MPS 802	1143 N	K7 nylon noir	55 F
COMMODORE VC 1525	1155	DC nylon noir	45 F
COMMODORE VC 1526	1143 N	K7 nylon noir	55 F
COMMODORE VC 4023 P	1143 N	K7 nylon noir	55 F
EPSON ERC 08	1123	K7 nylon noir	65 F
EPSON ERC 04	1121	K7 nylon noir	35 F
ESPON FX 100	1123	K7 nylon noir	65 F
EPSON FX 80	1121	K7 nylon noir	35 F
EPSON LX 80	1168	K7 nylon noir	36 F
EPSON MX 100	1123	K7 nylon noir	65 F
EPSON MX 70-MX 80-MX 80 F/T-MX 82	1121	K7 nylon noir	35 F
EPSON RP 80-RP 80 F/T-RX 80	1121	K7 nylon noir	35 F
MANNESMANN MT 80	1143 N	K7 nylon noir	55 F
SEIKOSHA GP 100	1155	DC nylon noir	45 F
SEIKOSHA GP 500-GP 500 A-GP 550 A	1148	K7 nylon noir	49 F
TANDY RADIO SHACK 80 DMP 100	1155	DC nylon noir	45 F
TANDY TRS 80 LP VII	1155	DC nylon noir	45 F

K7 = cassette - DC = double cartouche

DISQUETTES

Toutes nos disquettes sont de **qualité professionnelle** et garanties **100 % sans erreur.**

Références	Désignations	Prix TTC par boite de 10
5 SFDD	Disquettes grandes marques 5"1/4 simple face, double densité	72 F
5 DF48	Disquettes grandes marques 5"1/4 double face, double densité, 48 TPI	86 F
5 DF96	Disquettes grandes marques 5"1/4 double face, double densité, 96 TPI	155 F
3 SFDD	Disquettes grandes marques 3"1/2 simple face, double densité, 135 TPI	207 F
3 DFDD	Disquettes grandes marques 3"1/2 double face, double densité, 135 TPI	262 F

SELECTIONS DU MOIS

Références	Désignations	Prix unitaire TTC
17005	**Kit de nettoyage** 5 pouces, comprenant : 1 disquette auto-nettoyante et 1 bouteille de produit de nettoyage	130 F
17009	**Kit de nettoyage** 3"1/2 comprenant : 1 disquette auto-nettoyante et 1 bouteille de produit de nettoyage	195 F
P 500	**Listing blanc** 240×12" caroll détachable, paquet de 500 feuilles	55 F
ET 893 I	**Boite de 4 000 étiquettes** en continu 89×36 mm - 1 pose	170 F
BF905	**Boite avec couvercle fumé,** serrure à clef et 5 intercalaires pour 90 disquettes, 5 pouces 1/4	198 F
BF603	**Boite avec couvercle fumé,** serrure à clef et 5 intercalaires pour 60 disquettes, 3 pouces, 3 pouces 1/2	198 F

BON DE COMMANDE

à retourner à :
SUPINFO
ZI Est de Revoisson rue Calmette
BP 209 – 69740 GENAS

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

_____

Code postal _____

Ville _____

Téléphone _____

* Sauf rupture exceptionnelle de stock pour laquelle vous seriez avisés immédiatement par courrier.

☐ **Je désire simplement recevoir gratuitement votre catalogue (sans frais d'envoi).**

☐ **Je commande les produits ci-dessous ainsi que votre catalogue.**

Réf. Article	Quantité	Prix	TOTAL
		TOTAL	
		Participation aux frais d'envoi	**20 F**
		☐ Contre remboursement (selon tarif en vigueur).	
		TOTAL GENERAL	

☐ Chèque joint ☐ CCP joint ☐ Mandat poste joint

VIDEOSHOP l'espace le plus

EXPÉDITION 48 HEURES EN POSTE URGENT RECOMMANDÉ*

LISTE DES NOUVEAUTÉS TOUS LES MOIS ADRESSÉES A NOS ADHÉRENTS

ASSISTANCE TÉLÉPHONIQUE

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

Ex. :		PRIX T.T.C
* AMIGA	~~12500 F~~	9990 F
* AMSTRAD CPC 6128 COULEUR	~~5290 F~~	3 990
TO8 + Lect. DISK		3990
PHILIPS VG 8235 + 3 Log.		3990
ATARI 800 XL + Lect. K7		990

AMSTRAD

	Prix T.T.C* C / D
PÉRIPHÉRIQUES :	
Lecteur DDI	1690
Lecteur TRAN 5 1/4 + câble	1990
Imprimante DMP 2000	1690
Graphiscop II	990
Souris AMX	690
Lecteur K7 + câble	390
Crayon optique	290 450
ARSENE (émul. Minitel)	590
Synthé. technimusique	490/560
Interface RS232C	590
Mercitel CPC 1 + modem	2290
Maestro	490
JEUX :	
3 D Voice chess	129/149
Allien highway	89/139
Bad max	129
Balle de match	99/149
Bat man	89/149
Billy la banlieue	139/195
Bruce Lee	89/149
Cap sur Dakar	129
Commando	89/139
Elite	179/249
Empire	195/220
Football	99
Fifth Axis	89/129
Franck Bruno Boxing	79/129
F. warrior expfist	195
Gauntlet	99/149
Grand prix 500 CC	149/195
Green berets	89/149
International karaté	95/139
Knight games	89/129
La geste d'artillac	
L'affaire Vera Cruz	160/195
Le pacte	220
Macadam Bumper	129/195
Maracaïbo	139/180
Match day	89
Mission élévator	99/139
Montségur	79
Ping Pong	79/165
Raid sur Tenere	119
Rambo	79
Révolution	99/149
Rodéo	195
Sapiens	129/180
Scrabble	195/249
Skyfox	99
Starglider	199
Tension	149/195
Million 1	78/119
Million 3	99/149
T.L.L.	99
Tennis	160
Trivial pursuit	249
Tony truand	129
Top secret	239
Trail blazer	99/149
Way of the tiger	139
Winter games	89/139
World cup carnival	79/149
Zorro	89/129
Pack jeux fil	145/195
ÉDUCATIFS :	
Algèbre	195/249
Géométrie	195/249
UTILITAIRES :	
Art studio	229
Autof. Assembleur	195/295
Calcumat	450
Communiquez avec ams.	150/249
Datamat	450
Easy Amscalc	149
Gestion de fichiers	198
Initiation au basic	198
La Solution (text.+Dat.+Calc.)	950
Multiplan	499
Salut l'artiste	99
Textomat	450
BIBLIOGRAPHIE :	
Communiquez avec Amstrad	90
Jouez avec Amstrad	45
Language machine (Micro appl.)	129
Le livre du CP/M	149
Livre lecteur de disquette	149
Mieux programmer	85
Musique sur AMSTRAD	148
Truc et astuces	149

AMSTRAD PCW	
PÉRIPHÉRIQUES :	
Crayon optique	880
Lecteur disq. 8256	1990
Extension 256 K	490
Souris	1490
JEUX :	
Batman F. Harrier	~~290~~
Histoire d'or	249
Thomas le rusé	~~295~~
Fairlight	195
UTILITAIRES :	
Autoform. assembleur	295
Cobol	790
Langage C	790
Multiplan	499
Pocket base	690
Pocket calc.	490
Quick mailing	490
Système expert	990
BIBLIOGRAPHIE :	
Bien débuter	129
Grand livre du PCW	179
Amstrad CP/M PCW	148

THOMSON

	Prix T.T.C. C / D
PÉRIPHÉRIQUES :	
Arsene (emul. minitel)	590
Clavier mécanique T07/70	590
Clavier mécanique MO5	540
Contrôleur manettes	160
Extension MO5	1290
Ext. 16 KO T07	490
Ext. 64 KO T07-70	990
Ext. 64 KO MO5	1190
Imprimante courrier 80 colon.	2950
Imprimante 40 colonnes	790
Lecteur disk 320 KO 5 1/4	2990
Manette de jeu	120
Q.D.D.	850
Synthétiseur vocal	490
Moniteur couleur H.R.	2490
JEUX :	
Affaire Véra cruz	160/249
Air bus (K)	295
Blitz (K)	390
Contrôle aérien (K)	390
Dieux du stade 2	169/195
Football	160
Dieux de la glisse	195/249
Las Vegas	195/249
Le temple de Quauthli	180/220
M.G.T.	139
Omega planète Inv.	195/295
Saphir	149/249
Sapiens	139/220
Scrabble	245/290
Sorcery	149/195
Sortilèges	195/249
Sortilèges (Q)	249
Toutankhamon	195/249
Vampire	195/249
Vampire (Q)	249
Pack jeux fil (3 jeux)	245
ÉDUCATIFS :	
Animatix	249
Conjuguer	199/295
Cube Basic	195
Lire vite et bien	195
Microscillo	249
Pictor MO5 (K)	295
Point Bac Math 1	249/390
Point Bac Math 2	249/390
Point Bac Math 3	249/390
Point Bac Français	249/390
UTILITAIRES :	
Assdessas	349/490
Basic 128 (K)	590
Colorpaint (K)	590
Courrier	295
Loritel MO5	390
Studio (K)	590
Studio + colorpaint (K)	790
Super Business TO9	590
BIBLIOGRAPHIE :	
Trucs et astuces Thomson	149
102 programmes MO5	120
Super jeux MO5 TO7	120

COMMODORE

	Prix T.T.C* C / D
PÉRIPHÉRIQUES :	
Graphiscop //	990
Power printer	1095
Sound expander	990
Tablette Koala pad	990
Sound sampler	990
JEUX :	
A view to a kill	89/ 139
Astérix	99/ 159
Back to the future	119/ 149
Bombjack	119/ 169
Bounges	79
Buck rogers (K)	195
Choplifter (K)	195
Commando	99/ 149
Congo bongo (K)	195
Deactivator	119/ 165
Dragon's lair	99/ 149
Elite	160/ 199
Fist II	119/ 165
Flight simulator	590
Gateway to apshai (K)	195
Game killer (K)	195
Ghost'n goblins	119/ 145
Green beret	109/ 149
Hacker II	89/ 139
H.E.R.O.	59
Impossible mission	119
Infiltrator	99/ 149
Jumpman junior (K)	195
Koronis rift	89
Little com. people	89/149
Mission élévator	129/ 159
Pack 3 cartouches (K)	195
Parallax	99/ 149
Ping Pong	89/ 139
Pitstop II	109/ 195
Rambo	89/ 129
Solo flight II	119/ 159
Sanxion	119/ 159
Silent service	129/ 159
Summer games II	119/ 169
Super cycle	129/ 189
Trivial pursuit	249
Uridium	125/ 159
Winter games	119/ 195
1942	99/ 169
(amiga) Brataccas	349
(amiga) The pawn	290
(amiga) Marble madnes	295
UTILITAIRES :	
Art studio	159/ 185
Fast load (K)	195
Power cartridge (K)	490
Superbase	495
Virgule senior	750
Vizastar 64	990
(amiga) K Seka	790
(amiga) Super base	1490
(amiga) V.I.P.	1850
BIBLIOGRAPHIE :	
102 programmes C128	120
Bible du 128	249
Langage machine T1	149
Langage machine T2	149
Le livre du 1571	179
Livre du lecteur 1541	179
Trucs et astuces 128	149

EXELVISION

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

ATARI

	Prix T.T.C* C / D
PÉRIPHÉRIQUES :	
Tablette tactile	650
Voice master	990
JEUX :	
Blue max 2001	149
Bruce Lee	129/149
Decathlon	99
Ghostbusters	229
Médiator	99
Mrs pac man (K)	195
Nostradamus	290
Rescue on fractalus	99
Silent service	159
Summer games	159
Solo flight II	160
Star raiders (K)	195
Ultima III	195
ÉDUCATIFS :	
Chasse aux fautes	249
Quête du Graal	249
Chiffres et lettres (K)	295
UTILITAIRES :	
Gestion de données	195
Gestion familiale	195
Syncalc	480
Synfile	480
BIBLIOGRAPHIE :	
102 programmes Atari	120
Périphériques Atari	85
ATARI ST	
PÉRIPHÉRIQUES :	
Disque dur 20 méga	6990
Lecteur disq. 1 méga	2690
Lecteur disq. 500 KO	1490
Moniteur couleur Thomson	2990
JEUX :	
Deep space	349
Flip side	195
Leader board	295
Silent service	249
Super tennis	245
Starglider	229
The pawn	229
Time bandits	295
Winter games	295
ÉDUCATIFS :	
Chiffres et lettres	295
UTILITAIRES :	
C compiler GST	690
Basic GFA (micro application)	495
Datamat	450
Calcomat	450
Emulcom	890
L'expert	1490
Macro assembleur GST	590
Modula 2 ST	1450
Music studio	295
Platine ST	1950
Plus paint	390
Pro fortran	1490
Pro pascal	1490
APL 68000	1850
CAD 3D	490
V.I.P. professionnel	1850
BIBLIOGRAPHIE :	
Bien débuter avec ST	129
Graphisme en 3D	179
L'Atari ST en action	135
La bible de l'Atari	249
Le livre du GEM	149
Mise en œuvre du 68000	210

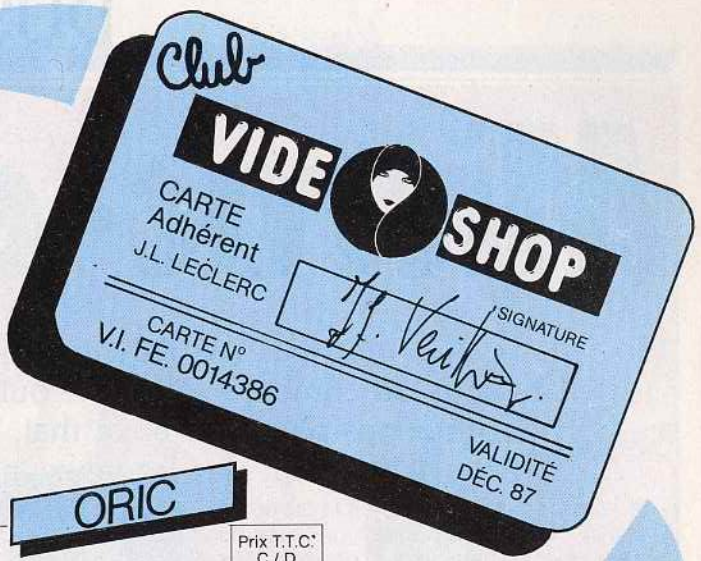
ACCESSOIRES

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

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

micro de Paris !...

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



MSX

	Prix T.T.C. C / D
PÉRIPHÉRIQUES :	
Synthe vocal français	560
Tablette Philips	990
Lecteur K7 MSX + câble	390
Imprimante sony PR24	1990
Imprimante courrier sony	2990
Table traçante sony	990
Music module	1490
JEUX :	
Allien 8	99
A view to a kill	129
Backgammon (S)	195
barn stormer (S)	195
Bridge	249/249
Chess game	195
Chock'n pop (S)	160
Choro q (S)	160
737 flight s i mulator	160
Goonies (K)	239
Hydlide	450
Hyper rallye (K)	239
Hypersport 1 (K)	239
International karaté	119
La geste d'artillac	249
Laydock	450
Le Mans II (S)	195
L'héritage	169
Lode runner (K)	239
Macadam bumper	170/195
Mandragore	195
Meurtre sur l'atlantique	249/295
Midnight brothers (K)	239
Nightshade	119
Ninja	89
Ping Pong (K)	239
Red lights amsterdam	229
Shark hunter (S)	195
Super golf (K)	195
Sweet acorn (S).	160
Trail blazer	99
Yiear kung fu II (K)	239
UTILITAIRES :	
Data cartridge (K)	295
Graphic master (K)	390
Kuma forth	390
Music studio (K)	390
Print lab (K)	390
Tex	249
BIBLIOGRAPHIE :	
102 programmes MSX	120
Super jeux MSX	120
Trucs et astuces MSX	149

SINCLAIR

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

IBM

et compatibles	Prix T.T.C. C / D
JEUX :	
Echec 3D	199
Jet	450
Hacker II	195
Newsroom	590
Orbitor	390
Solo flight	195
UTILITAIRES :	
Compta memsoft	1990
Framework premier	1190
D base II PC	1190
Music studio	295
Sidekick (borland)	395
Reflex (borland)	990
Supercalc 3	890
Yes you can	1190
BIBLIOGRAPHIE :	
Le livre de l'Amstrad PC	99
Le livre du GW basic	149
Guide de MS DOS	210
MS DOS approfondi	278
Guide de basic 2 (PC1512)	128
Amstrad PC 1512 guide de DOS PWS	128

ORIC

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

-10%* sur tous les logiciels

*: adhésion annuelle : 200 F.

VIDE 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 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

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

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Téléphone _____

☐ Je désire recevoir une documentation sur : _____

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

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

☐ Je possède un micro ordinateur :

☐ Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
adhérent — 10%	
frais de port logiciel	15 F
frais de port matériel	100 F

☐ Je vous joins mon règlement par : Montant total TTC

☐ Chèque bancaire ☐ CCP

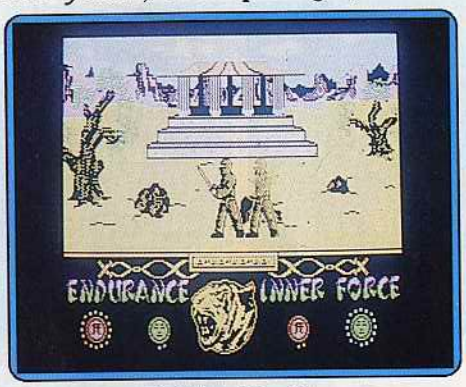
Microc-en-jambe

Aïe ! non pas ça ! Aouch... quoi ? Quel dossier ? Han ! Crraac... Les softs de combat ? Pitiéé... oui, je vais parler : boxe, judo, karaté, non, ne tordez pas plus fort, boxe thai, kung-fu, oui, bon, d'accord, c'est super. Ah non, pas les yeux, non pas ça, nooooooonnnnnn...

The Way of the Tiger : après la sortie de *The Way of the exploding fist*, on aurait pu penser que les logiciels d'arts martiaux étaient parvenus à leur top niveau. Il n'en est rien et ce logiciel, d'ailleurs Tilt d'or 1986, a réussi à dépasser encore son illustre prédécesseur. Le thème est le suivant : pour vous montrer digne de votre maître, celui-ci vous a concocté une série de trois épreuves que vos devrez passer avec succès. Dans un premier temps, vous allez vous retrouver au milieu du désert d'Orb pour affronter êtres et choses que le maître se plaira à vous présenter. Vos seules armes ne sont pour l'instant que vos pieds et vos poings. Mais heureusement votre entraînement rigoureux de karatéka vous a permis d'apprendre à vous en servir avec efficacité. Vous disposez en effet de seize types de mouvements et d'attaques aux commandes bien pensées.

Le jeu peut se jouer sans difficulté au clavier, bien que l'usage d'un joystick apporte un plus grand confort. Vos ennemis sont très variés, tant en apparence qu'en mode d'attaque. Ainsi ce dangereux minotaure commencera à vous frapper avec ses poings, puis sans crier gare, se baissera et cherchera à vous encorner sauvagement. Plus loin, un nain à la sombre mine se battra avec férocité, puis, se sentant en danger, se transformera tout à coup sous votre regard étonné en un spectre virevoltant et particulièrement dangereux. Ailleurs votre adversaire usurpera votre apparence mais ne sera pas plus facile à défaire pour autant. Vous apprendrez, avec l'habitude, à connaître les meilleures attaques et parades correspondant à chaque créature, mais il vous faudra cependant en changer aussi au cours d'un même combat. Deux indicateurs vous renseigneront en permanence sur l'état de l'endurance et de la force de chacun des deux protagonistes.

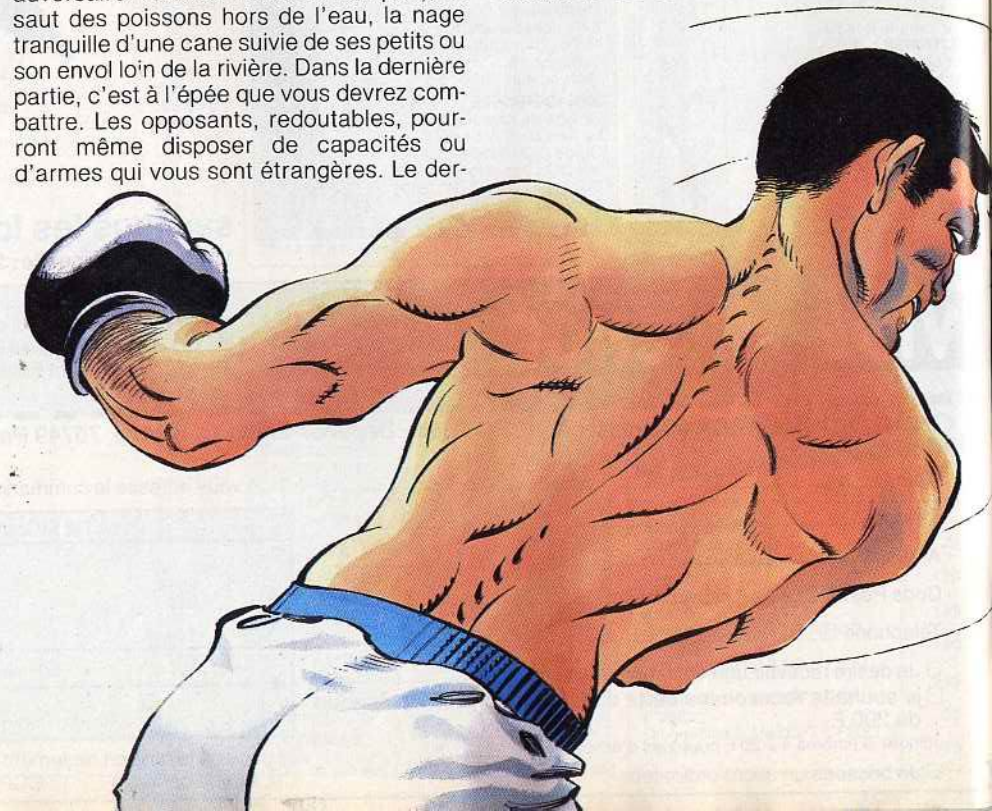
Vous pouvez rompre le combat en cas de problème, mais ce n'est que partie remise car votre adversaire vous poursuit sans relâche. Le décor et l'animation sont très bien rendus, le paysage se déplaçant en différents plans, comme avec un travelling latéral, et certaines bestioles gardent une animation indépendante au plus fort des combats. Dans la seconde partie, vous vous retrouvez sur un tronc d'arbre fort glissant surplombant une rivière. Muni

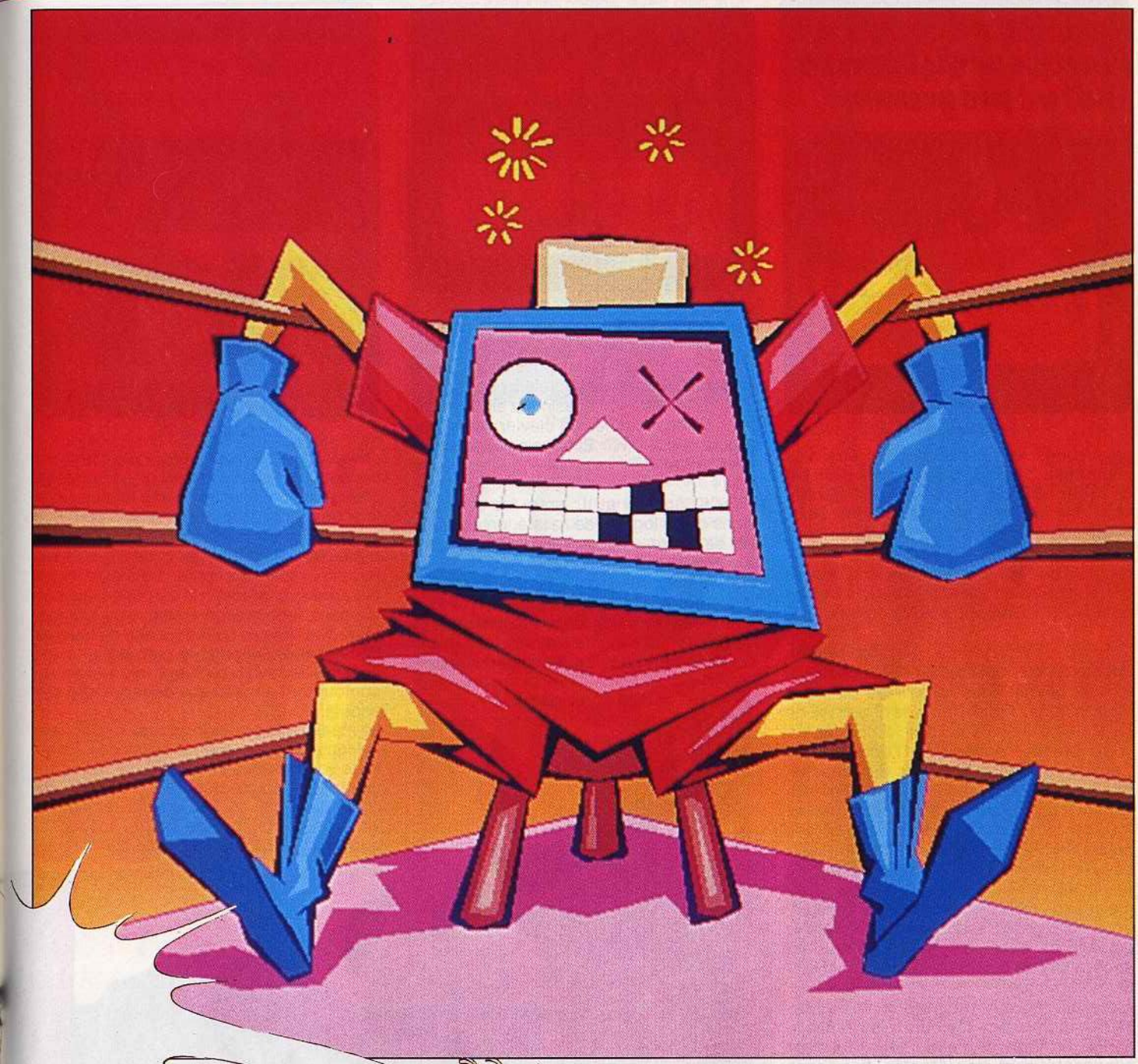


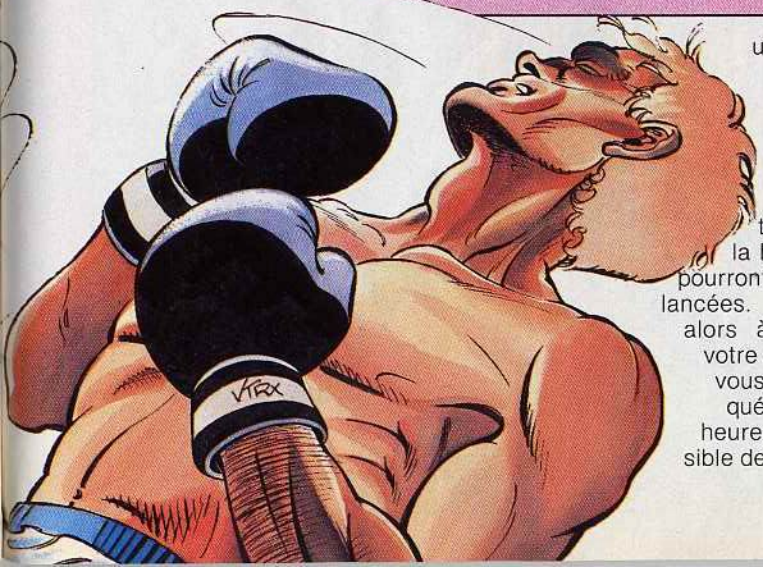
The Way of the Tiger

de votre seul bâton, vous allez le défendre contre l'assaut des différentes créatures. Ici, vous ne disposerez d'aucune possibilité de fuite. De plus, vous devrez éviter de réaliser des mouvements trop brusques qui vous feraient perdre à coup sûr votre équilibre précaire. Les créatures sont très différentes de la première épreuve mais tout aussi variées. Là encore, vous pourrez admirer en plein combat (si toutefois votre adversaire vous en laisse le temps !), le saut des poissons hors de l'eau, la nage tranquille d'une cane suivie de ses petits ou son envol loin de la rivière. Dans la dernière partie, c'est à l'épée que vous devrez combattre. Les opposants, redoutables, pourront même disposer de capacités ou d'armes qui vous sont étrangères. Le dernier duel aura lieu contre le Grand Maître lui-même, c'est vous dire ! Un logiciel remarquable, tant par la beauté des décors que par la richesse de l'animation et des épreuves. Un must. (K7 Gremlin's Graphics, pour *Spectrum* et *Thomson*.) J.M.

Gladiator : les duels se suivent et ne se ressemblent pas. Cette fois, vous allez vous retrouver à l'époque de la Rome antique. Vous incarnez Marcus de Massina. Ce malheureux a été capturé par les légions romaines et vendu comme esclave. C'est une position que vous n'envisagez pas de garder longtemps. Pour en sortir, il n'existe qu'un moyen, loin d'être facile : racheter votre liberté en gagnant combat après combat dans l'arène. Avant de commencer, sélectionnez trois armes et boucliers. L'éventail qui vous est offert est vaste (quarante-cinq au total) et je gage que vous découvrirez nombre d'entre eux. Ce choix doit-être fait soigneusement car l'issue du combat peut en dépendre. Ainsi, vous aurez toujours intérêt à vous munir d'un bouclier, seul capable de parer efficacement les coups de vos adversaires et d'une dague,



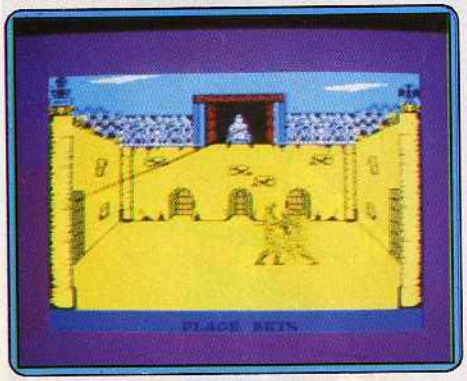




utile pour les combats rapprochés. La troisième arme dépendra de votre style (épée, glaive, masse, trident, filet et bien d'autres). Certaines armes comme la hache ou le marteau pourront éventuellement être lancées. Mais prenez garde alors à ne pas manquer votre adversaire, surtout si vous avez négligé d'acquérir une dague. Fort heureusement, il est possible de récupérer une arme tombée à terre, mais ce privilège est loin d'échoir à vous seul. J'imagine déjà votre expression en voyant votre opposant ramasser l'arme sur laquelle vous comptiez ! Les possibilités de combats sont particulièrement étendues. Vous ne disposerez pas moins de vingt-quatre attaques, de défense ou de mouvement.

Inutile de vous dire que l'usage d'une manette de jeu est fortement recommandé pour éviter de vous emmêler les doigts, d'autant que le choix des touches n'est pas ergonomique. A l'issue de chaque combat, l'empereur statuera sur le sort du perdant en fonction de sa combativité et de la beauté des passes d'armes. Quand vous serez venu à bout des quatorze premiers ▸

Premier adversaire : l'écraseur du Canada. Tout un programme...



Gladiator

adversaires, vos gains pourront être plus importants car il vous sera alors possible de miser sur l'issue de chaque rencontre. Mais les adversaires s'avèreront aussi beaucoup plus coriaces car ils feront partie des champions personnels de l'empereur. Un bon jeu d'action, aux graphismes corrects mais à l'animation parfois un peu confuse. (K7 Domark, pour *Spectrum.*)J.H.

Frank Bruno's Boxing : si vous êtes un adepte de ce noble art qu'est la boxe, ce logiciel devrait vous remplir de bonheur. Vous incarnez Frank Bruno, le chouchou de sa Majesté. Vous voici sur le ring face à votre premier adversaire, l'écraseur du Canada. Une tête à donner des cauchemars mais vous en viendrez cependant facilement à bout. En effet, s'il se révèle assez fort, sa tactique est rudimentaire et ses coups de bûcheron auront bien du mal à passer votre garde. Chaque combat se résout au terme d'un K.O. sans appel ou au meilleur de trois reprises de trois minutes. Vous voilà débarrassé de cette brute à la cervelle de petit pois. Mais la route est encore longue qui mène au titre de champion du monde.
A mesure de votre progression vos adversaires montreront toujours plus d'intelligence, de force et d'endurance. Tous les continents sont représentés non sans humour. Ainsi vous découvrirez Franchie, un petit gars bien de chez nous mais auquel il vaut mieux ne pas trop se fier, Problème Tribal qui arbore un os dans le nez, Ravioli Mafiosi, à la mine patibulaire ou encore André Brutovski à la tête d'obus, Fling au visage en lame de couteau et Andy à la machoire néenderthalienne. Ce n'est qu'en fin de parcours que vous aurez le privilège (?) d'affronter Peter Perfect à la denture hollywoodienne. Mais pour cela, vous devez parvenir à maîtriser parfaitement uppercut, crochet et direct sans oublier parade et garde. N'hésitez pas à profiter au plus vite d'une ouverture dans la garde de votre adversaire et de l'exploiter de deux ou trois coups bien placés. Avec un peu de chance,



Franck Bruno's Boxing

peut-être parviendrez-vous à le mettre knock-out et à abréger ainsi le difficile combat. Un bon logiciel aux possibilités assez étendues. Regrettons toutefois que l'aspect « jeu de jambe » soit quasiment éludé et que le choix des touches du clavier soit si peu ergonomique. (K7 Elite, pour *Spectrum, Amstrad* et *C 64.*) J.H.

Yi ar Kung-Fu I et II : entre les deux versions de ce logiciel de karaté, on a vu arriver de nouveaux adversaires bien difficiles à combattre. Si le jeu reste très fourni, la simulation porte plus sur l'action que sur le réalisme.
Vous voici revêtu du classique kimono. Les différents tableaux de jeu vont défiler par scrolling tant que l'un de vos adversaires principaux n'entre pas dans la danse. Histoire de se mettre en jambe, la dernière version vous offre quelques créatures malfaisantes qui surgissent de part et d'autre de l'écran. Une excellente façon de tester le saut périlleux qui fera de vous le roi de



Yi ar Kung-Fu

l'esquive... Mais voici bientôt votre premier ennemi. Un colosse se sert de sa queue de cheval comme d'un fouet, une femme lance le boomerang, de quoi regretter la première version ! Parmi les douzes possibilités d'attaques ou de parades mises à votre disposition, vous allez apprendre à estimer les distances, à presser la gachette au bon moment. L'animation vive et très ludique, reste peu précise quand il s'agit de toucher l'adversaire. De plus, le plan de lutte est linéaire, à savoir qu'il est impossible de contourner l'ennemi afin de reprendre ses esprits...
La manière de porter les coups n'est guère évidente. Vos attaques et celles de l'adversaire vont heureusement dessiner à l'écran un bref éblouissement à l'endroit de l'impact. C'est en fait le seul témoin de votre réussite ou de votre insuccès, puisqu'il n'est d'autre bruitage que la musi-

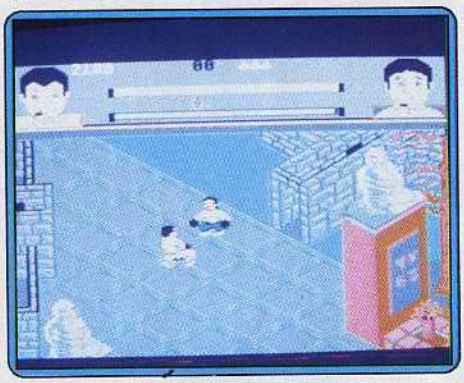




Barry Mc Guigan champion ship boxing

que (excellente par ailleurs !) qui vous accompagne tout au long du combat.
Les graphismes du décor sont quand à eux particulièrement soignés. Si la première version ne présentait qu'une unique scène de jeu, *Yi ar Kung-Fu II* s'agrémente de nombreux temples et jardins. A noter également de courtes animations pleines d'humour qui mettent en valeur la bonne humeur du programme. On reste loin, cependant d'une véritable simulation... (K7 et cartouche Konami disponible sur *Amstrad, M.S.X.* et *C 64/128*) O.H.

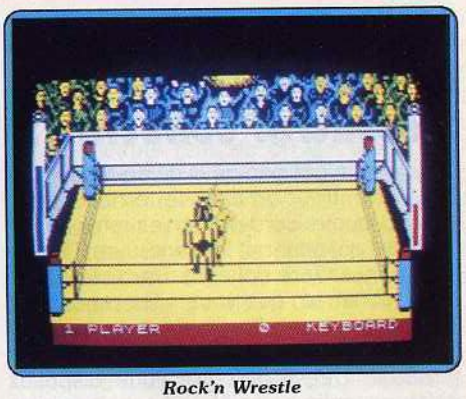
Barry Mc Guigan champion ship boxing : l'une des difficultés majeures de la conception d'une simulation de boxe réside dans la simplicité des attaques autorisées. Pas de coups de pieds spectaculaires, sauts périlleux ou « cri qui tue » !
Il s'agit avant tout de posséder un bon jeu de jambes, de maîtriser les diverses positions de garde et, bien sûr, de travailler son « punch » du droit...
Barry Mac Guigan ne permet pas de contrôler le mouvement des joueurs sur le ring. Non pas que les participants restent immobiles... Les concepteurs du programme ont tout simplement mis l'atout sur le maniement des coups de poings, avec cinq attaques différentes. Du revers à l'uppercut, le mouvement est suffisamment rapide pour motiver le joueur. Côté défense, il existe deux positions de garde (recul et haute garde) tout aussi efficaces l'une que l'autre.



Thai boxing

Si le combat représente le moment principal de cette chaude soirée, l'entraînement de votre champion mérite toute votre attention. Il s'agit dans un premier temps de sélectionner les diverses aptitudes du joueur. Style « bulldog » pour les fonceurs, option « danseur » pour les spécialistes du jeu de jambes, la découverte des différents types de boxeurs permettra de mieux lutter contre l'ordinateur ou de tenter, dans le jeu à deux, de subtiles confrontations !
Toutes ces distinctions peuvent également subire d'autres modifications. Il est alors question de scéances de « sac », de jogging ou de corde à sauter... Une excellente façon de combler les faiblesses de votre athlète ! L'issue de cet entraînement se trouvera sur le ring. Le réalisme de la partie tient





Rock'n Wrestle

essentiellement à la représentation graphique des joueurs, au coup de gong qui sonne le round ou à la représentation 3D du ring. Poids plume ou poids lourd, les matchs vont dès lors se succéder jusqu'à épuisement de votre champion... Un joyeux moment à passer ! (K7 Activision pour *C 64*) O.H.

Thai boxing : torse nu, les mains gantées de redoutables gants, les deux athlètes n'ont pas le temps de se saluer. Une feinte à gauche, votre poing écrase le nez de Richard dans un éclat de sang ! Pas de chichi, la boxe thaïlandaise est un des sports de combat les plus violents. Tous les coups sont permis pourvu qu'ils entraînent la chute de l'adversaire...
Les possibilités de ce programme sont assez réduites. Deux coups de pied pour la version *Amstrad*, trois pour la version *Commodore*, le reste fait appel à votre punch du droit ! Les différents niveaux de difficulté vont mettre en place plusieurs graphismes. Les joueurs sont relativement petits à l'écran et la précision des coups reste parfois difficile à contrôler. Qu'à cela ne tienne, il suffit de regarder, en haut de l'écran, la « bouille » de votre adversaire pour comprendre que ce dernier uppercut a bien porté... Outre les deux barres d'endurance, le visage de chaque participant va en effet se colorer au fur et à mesure du jeu de délicieux filets de sang, yeux pochés et autres plaisirs du sport ! Il est fort heureusement possible de prendre parfois un peu de recul, le temps de reprendre son souffle.
La représentation graphique de la version *Amstrad* possède un atout essentiel par rapport à celle du *Commodore*. Vous pouvez à tout moment contourner l'adversaire, et donc vous éloigner de lui si votre résistance physique atteint un seuil critique: Sur *C 64*, l'action se découpe en revanche en différentes manches durant lesquelles la position des deux joueurs varie de quarante-cinq degrés à chaque fois.
Pour une partie qui manque de bruitage réaliste, on préférera sans doute le décor de l'*Amstrad*, cimetière de voitures, rue déserte et ring, au sobre temple oriental de son homologue *Commodore*. O.H.

Rock'n Wrestle : le catch a toujours séduit les publics d'amateurs de nez cassés... *Rock'n Wrestle* comblera les plus auda-

Un ring, quatre cordes. L'heure est au massacre. Collectif...

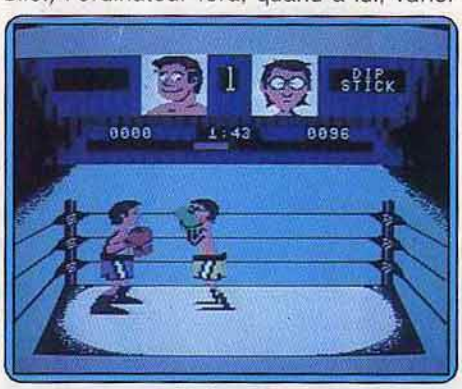


cieux, qui n'ont pas peur de se mesurer à Billy l'éventreur ou Jack le terrible !
Un ring, quatre cordes pour les renvois, pas d'arbitre qui gênerait la manœuvre, l'heure est au massacre collectif. Parmi les quelques monstres, que vous allez rencontrer en la personne de l'ordinateur, se trouvent divers adversaires aux techniques bien différentes. De votre côté, vous disposez d'une panoplie complète d'enchaînements très efficaces, pour peu que vous en compreniez le maniement. Le joystick bien en main, il s'agit de garder son sang-froid et de ne pas confondre un simple balayage avec un Nelson complet !
Dans une représentation graphique relativement simple, c'est l'animation qui donne au programme toute sa vitalité. Les chutes sont spectaculaires, les bruitages par trop convaincants...
Les cordes sont là pour vous envoyer valdinguer contre l'adversaire et plaquer au sol ses épaules trapues le temps d'un rapide compte à rebours. Plus facile à dire qu'à faire ! La partie ne manque heureusement pas d'humour, tant au niveau de la représentation graphique des joueurs que de leurs féroces mimiques. Le jeu à deux, enfin, saura déclencher les plus belles rivalités. Une excellente façon de régler vos problèmes relationnels ! (K7 Melbourne House pour *C 64*). O.H.

International karaté : tout comme *The Way of the Exploding Fist*, ce logiciel apporte un soin tout particulier au combat et plus précisément à la précision graphique des mouvements d'attaque et de défense. Votre premier adversaire apparaît dans une rue déserte. Son pas est souple, il conserve une position de garde très réaliste et semble attendre votre prochaine offensive. Manié au joystick, votre joueur maîtrise toutes les « bottes » élémentaires du karaté. Selon la position du manche et du bouton de tir, vous allez sans attendre enchaîner coups de pied et coups de poing à la vitesse de l'éclair ! Animation superbe, la rapidité du jeu permet de mettre au point de savantes stratégies, de surprendre sans cesse l'adversaire et de conserver à tout moment un garde très efficace. La maîtrise du logiciel passe bien entendu par le mode de jeu à deux participants (études des attaques sur cible immobile.) l'ordinateur fera, quand à lui, varier la difficulté du combat selon divers tableaux et décors. Tout comme l'animation, le graphisme d'*International Karaté* est particulièrement réaliste. L'ombre des joueurs sur le sol et la position de leurs bras et jambes au cours des échanges favorisent la compréhension des diverses possibilités de combat. Il suffit de désactiver le mode « musique » pour profiter pleinement des somptueux bruitages, de tenir compte du jugement de l'arbitre pour affiner votre jeu... Un logiciel dont on ne décroche pas facilement ! (K7 Système Trois pour *C 64*). O.H.



International karaté

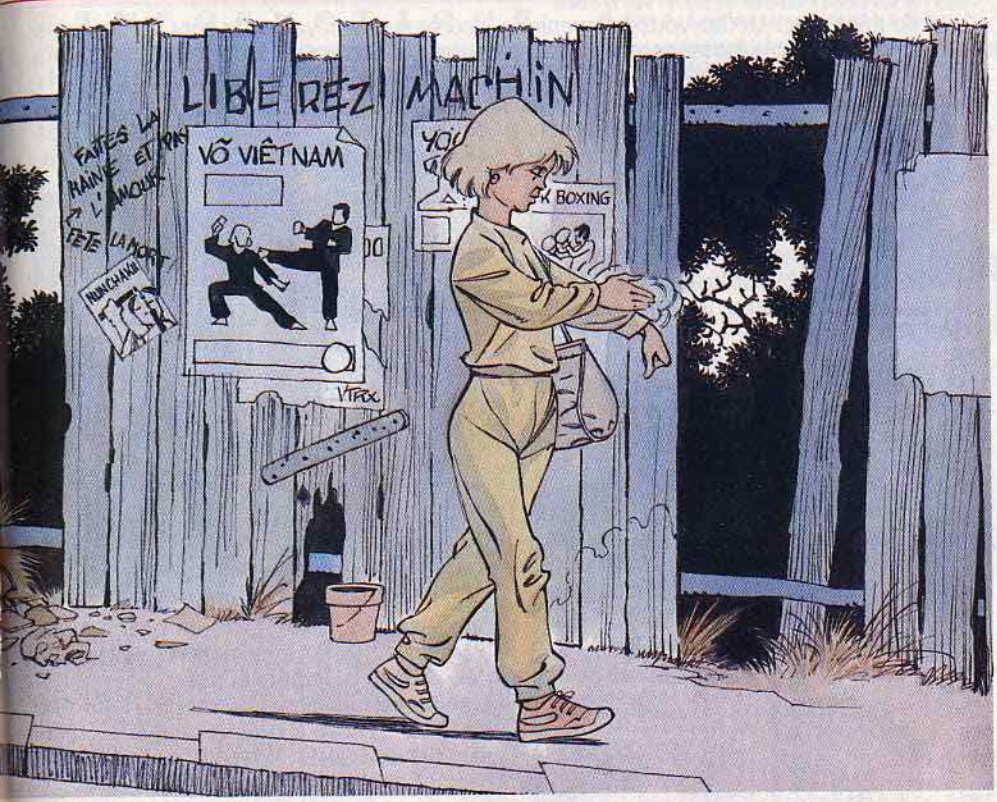


Fight Night

Fight Night : ce logiciel est un simulateur de boxe plein d'humour. Proche du dessin animé, la représentation graphique met en place différents champions. Joufflus ou maigrelets, les « cannes de moineaux » de Kid Castro vont affronter les superbes biceps de British Balldog... Le ring, tout juste éclairé par un spot puissant, est disposé en 3D sur l'écran.
L'ambiance de cette salle enfumée est particulièrement attirante. Pour le combat, vous définissez les caractéristiques de votre champion. Les gabarits, forces ou endurances sont sélectionnés sur le menu. Il reste ensuite à donner à l'athlète le maximum de chances de survie. L'entraînement au sac est, par exemple, un excellent moyen pour travailler le corps à corps... Le match est servi par une vitalité remarquable. Si le réalisme des graphismes est quelque peu délaissé lors du combat, c'est tout à l'avantage de l'humour et de l'action. Sous les acclamations d'une salle enthousiaste, le premier coup de gong marque le début de votre nouvelle carrière : mettre au tapis cinq adversaires de force croissante pour devenir peut-être champion du



Uchimata

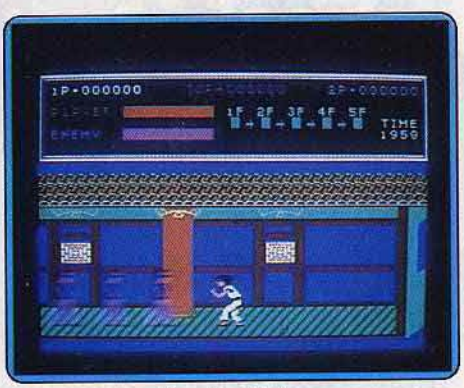


monde... Une partie épuisante, pleine d'humour et de grincements de dents ! (K7 US Gold pour *C 64*) O.H.

Uchimata : les simulations de judo sont bien rares. Il est vrai que ce sport de combat semble souvent moins impressionnant que le karaté. Pas de coups de pieds ou de sauts périlleux spectaculaires... Il s'agit avant tout de conserver son équilibre et d'utiliser le poids de l'adversaire comme force de levier. Le maniement de ce logiciel est relativement complexe. Il conserve en effet le réalisme du judo et, par là même, se résume en un enchaînement de mouvements précis. Premier exemple : on saisit l'adversaire, on presse la gachette du joystick, puis on balance ce dernier sur la gauche pour tourner enfin le manche d'un quart de tour vers le bas... Le résultat de ce « tomoe nage » est surprenant, pour peu que la manœuvre soit effectuée sans précipitation, avec une souplesse toute professionnelle ! Rassurez-vous, l'option « practice » permet de travailler chaque prise contre un adversaire particulièrement coopératif. L'espoir renaît sur un « uchimata » qui envoie l'adversaire dos contre terre ! L'intérêt dès lors ne démordra plus... *Uchimata* se révèle à la longue particulièrement captivant. Il faut observer les pieds de l'adversaire, guetter son déséquilibre et ne jamais céder à la panique. Le joystick manié à l'aveuglette risque de propulser votre poing sur le nez de votre partenaire, ce qui ne fera guère plaisir à l'arbitre...



ST Karaté



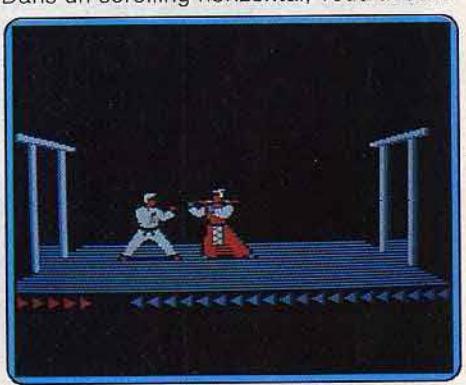
Kung-Fu Master

La réussite est ici longue et difficile. C'est sans doute ce qui fait la qualité du programme. (Disquette Martech pour *C 64/128*)

ST Karaté : est un logiciel de qualité qui possède l'immense avantage d'être distrayant. En effet, on se prend très facilement au jeu, ceci malgré des commandes pas toujours maîtrisables. Mais peu importe, les graphismes sont d'excellente facture et les teintes particulièrement lumineuses. Malheureusement, l'animation manque de douceur et de précision et le nombre d'attitudes est limité. Le bruitage propose une illustration sonore peu convaincante (pas de cri qui tue ni Kiaï) mais d'une qualité irréprochable. Le second élément de jugement à prendre en compte dans ce genre de programme est la stratégie. Et ici, bonjour ! On se retrouve face à un maître des arts martiaux : les parades classiques ne marchent pas. Il faut donc innover. Ainsi, en cas d'attaque frontale, l'esquive se révèle inutile, le maître vous décochera un magnifique coup de pied en pleine figure. La seule solution est d'attaquer pour se défendre. Mais attention, il faut le faire intelligemment : une approche plus subtile augmentera vos chances de succès... Mais, le mieux est que vous vous en rendiez compte vous-même : bon amusement ! (Disquette Paradox pour *Atari ST*) M.B.

Kung Fu Master : cinq étages de danger pour ce champion de karaté. Son but : retrouver la charmante demoiselle qui vient d'être enlevée par quelque sinistre gang chinois...

Plus proche de l'arcade que de la véritable simulation sportive, *Kung Fu Master* ne vous laisse pas le choix des armes. Joystick en béton et poignets de force, vous luttez contre un nombre impressionnant d'adversaires. Chacun d'eux possède une technique de combat bien particulière. Dans un scrolling horizontal, vous avez la possibilité de frapper du poing ou du pied. Côté parade, il s'agit surtout de s'accroupir pour éviter les couteaux de lancer ou de détruire les vases chinois, remplis de serpents venimeux.

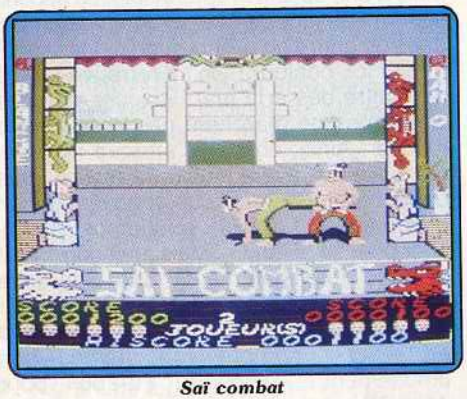


Karatéka

Dans un contexte graphique agréable, *Kung Fu Master* n'atteint certes pas le niveau de réalisme des vrais simulateurs d'arts martiaux. Le jeu est en effet constant, sans grande originalité, tant au niveau de l'animation que de l'évolution des décors et de la stratégie. Un logiciel d'arcade de niveau moyen. (K7 US Gold pour *C 64*) O.H.

Karatéka : comment ? Le mauvais Akuma retient prisonnière dans son repaire la belle Mariko ? N'en dites pas plus, je cours la delivrer. Armé de votre seul joystick, après ▸

Le bâton, l'esprit et le corps : la triade magique vaincra-t-elle ?



Saï combat

avoir attendu que la page de présentation — superbe au demeurant — disparaisse, vous avez gravi la falaise qui surplombe la mer. Dans un roulement de tambours ou plutôt au son tonitruant des cuivres, vous apparaissez tout de blanc vêtu (graphisme étonnant) dans la noble tenue du karatéka. Vos cheveux blancs en imposent.

Un garde est présent. Il s'approche, bien décidé à vous rejeter sur la mer. Sûr de vous, vous avancez. D'un coup d'œil au bas de l'écran, vous jaugez votre adversaire ; il possède autant de triangles colorés que vous : vous en déduisez que sa force est égale à la vôtre. Brusquement, c'est l'assaut. Vous appuyez frénétiquement sur le bouton O du joystick : votre pied, rapide comme l'éclair, s'écrase sur la tête de votre adversaire (du même coup, un de ses triangles s'efface). Un appui sur le bouton 1 et votre poing s'enfonce dans votre estomac. L'adversaire recule pour reprendre son souffle puis revient à la charge. Il s'épuise cependant et vous en venez vite à bout. Dans un cri, il s'effondre. Hélas, l'alarme est donnée. Vous voyez l'horrible Akuma, son vautour sur l'épaule, ordonner à ses suivants de vous attaquer. Faites vite.

Vous dirigez le manche de votre joystick en haut à gauche pour vous mettre à courir. Derrière vous, le paysage défile. Un homme arrive. Vous vous remettez en garde. Quelle faiblesse : un regard au bas de l'écran vous apprend pourquoi : vous avez un triangle de moins qu'à votre premier combat. En revanche, l'homme en possède un de plus. Vous parvenez cependant à le terrasser sans trop de peine (Akuma semble ménager ses forces). Reprenez votre course et combattez encore. La lutte devient de plus en plus dure : vous vous épuisez (à chaque nouveau combat, vous perdez un nouveau triangle), et vos adversaires deviennent plus forts, plus rapides, mais aussi combattent avec une meilleure stratégie. Vous aviez atteint sans peine l'escalier. Accéder à la grille fut moins facile, d'autant que de temps à autre, l'oiseau d'Akuma s'en prenait à vous. La grille était un piège que vous avez évité de justesse... Méfiez-vous à l'avenir. Les forces adverses deviennent inépuisables. Vous arrivez enfin aux portes ; il y en a quatre, vous le découvrirez plus tard, et derrière chacune, un ennemi. Là, ce ne sont plus de simples suivants auxquels vous avez affaire ; vous êtes devant la garde personnelle d'Akuma. Un à un, ils succombent ; rien ne peut vous résister. Un dernier coup de pied dans la dernière porte et... Non ! Le vautour ! Vous l'aviez oublié. Il est rapide, sournois ; il attaque dans un cri, fait volte-face, s'enfuit pour revenir à la charge. Un coup superbe porté au bec le désintègre. Vous voici face à face avec Akuma lui-même. Vous êtes impressionné ; il vous domine en taille et en force. Vous portez le premier coup ; il recule et attend. Un regard sur l'écran... Ses points de vie se régénèrent. Le combat est rude, âpre et sans merci. Enfin il s'écroule. La Belle Mariko vous attend. Mais attention, ne rentrez pas dans sa cellule en position de combat, vous êtes si faible que vous n'y résisteriez pas...(Disq. Broderbund pour *Apple*). D.G.



Saï combat : plus de combats à mains nues, vous voici en possession d'un bâton, d'un esprit et d'un corps... Les uniques composants d'un très ancien sport oriental, le saï combat !

Tout d'abord ceinture blanche, vous êtes ici pour gravir les seize échelons qui vous séparent encore de la ceinture noire, huitième dan. D'un maniement très complet, votre bâton vous donne la possibilité de frapper et parer selon diverses techniques. Le déplacement du joueur s'agrémente de même de nombreux sauts, accroupissements ou écarts. Au début de la partie, les deux adversaires bénéficient d'un quotient vital confortable. Ce dernier va bien sûr faire pâle figure devant les assauts répétés de chacun, coups dans les jambes ou au visage. Tout dépend cependant de la qualité de votre attaque. Un coup porté peut coûter au « receveur » de cent à trois cents points de malus... Il faudra six cents points pour venir à bout du premier opposant !

La richesse des possibilités d'action a en outre l'avantage de mettre en place des attaques plus ou moins difficiles et efficaces. Il est donc possible d'appliquer sans risque les enchaînements de base, quitte à travailler au fur et à mesure la pratique des actions plus périlleuses.



Black Belt

L'animation et le graphisme ne porteront jamais préjudice à la rapidité et à la précision de vos feintes. Le réalisme de l'action permet de maîtriser parfaitement le joystick, de ne bientôt plus compter que sur la ruse et la stratégie. Un logiciel très performant. (K7 Mirrorsoft pour *Spectrum*)

Black Belt : le combat se déroule sur un ring, selon les règles du Taekwondo. Il peut se pratiquer à deux joueurs, ou seul contre l'ordinateur. Une innovation dans ce genre, la possibilité de créer un fichier de combattants, fichier pouvant être réactualisé. Ainsi, le programme garde une trace du nombre de victoires et de défaites des personnages. Après avoir sélectionné votre combattant, vous choisissez votre niveau, représenté par une des six ceintures possibles : blanche, jaune, verte, bleue, rouge et noire. Suivant ce niveau, certaines figures seront ou non réalisables sur votre personnage. Ainsi, le « coup de pied volant » n'est réalisable qu'à partir de la ceinture rouge. De ce niveau dépendent également la résistance du personnage et la rapidité d'exécution des mouvements. Vous accédez ensuite à un menu vous permettant de visualiser selon trois modes (rapide, moyen, lent) les différents mouvements existants (seize au total).

L'écran de jeu se divise en deux parties. D'une part, un écran principal montrant le ring sur lequel vous évoluerez, avec bien sûr un arbitre, d'autre part une fenêtre dans la partie supérieure où s'affiche le décompte du temps (deux minutes par combat) et les points réalisés par les adversaires. Lorsqu'un coup est porté, un certain nombre de points sont marqués variant avec la difficulté de la figure exécutée. De même, si l'adversaire réussit à parer le coup, il totalise également des points. Un des combattants peut à la suite d'un coup reçu, tomber au sol ; il est alors compté par

RUN INFORMATIQUE

62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45.81.51.44 - Télex : RUNINFO 270841 F
Métro PLACE D'ITALIE
et
7, rue de l'Eglise - 92200 NEUILLY-SUR-SEINE
Tél. : (1) 46.40.73.26
Métro et Bus : PONT DE NEUILLY - Sortie rue de l'Eglise
Ouvert du lundi au samedi de 10 h à 19 h

l'authentique spécialiste de COMMODORE, d'AMIGA d'AMSTRAD et d'ATARI ST

ATARI ST 520 et 1040

520 STF : 3990 F
Ordinateur personnel + câble PERITEL
+ lecteur de disquette 3" 1/2 intégré 500 Ko.

1040 STFM : 9990 F
Ordinateur professionnel + lecteur de disquette 1 Mo intégré
+ moniteur monochrome SM 124.

1040 STFC : 11990 F
Ordinateur professionnel + lecteur de disquette 1 Mo intégré
+ moniteur couleur SC 1224.

		COMPTANT	CRÉDIT CÉTÉLEM			
A	520 STF	3990 F TTC	340,20 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 390 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 482,40 F
B	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
C	1040 STFC couleurs	11990 F TTC	948,10 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 1990 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 1377,20 F



OKIMATE 20
IMPRIMANTE COULEUR
- Jeux de caractères européens.
- Graphiques haute résolution 144 x 144 points par pouce.
- Ruban d'impression 120 K caractères.
- Papier normal ou thermique transparent en acétate.
- Vitesse :
  - d'avancement : 6 lpp, 125 ms,
  - d'interligne : 8 lpp, 112 ms.
- Capacité de traitement :
  - traitement de données (10 cpp/80 cpl) : 20 l/mn,
  - qualité courrier (10 cpp/80 cpl) : 14 l/mn,
  - graphiques (ligne d'impression de 960 bits x 24) : 12 lignes (2 pouces verticaux par mn).

3450 F avec câble.

les logiciels

jeux

ALTERNATE REALITY	390 F
ARENA	280 F
BLACK CAULDRON	450 F
BRATACAS	399 F
BASKET BALL	199 F
BRIDGE 4.0	260 F
CHIFFRES ET LETTRES	290 F
COMPUBRIDGE	340 F
DEEP SPACE	320 F
DIABLO	260 F
DUNGEON MASTER	320 F
EDEN BLUES	290 F
EIGHT BALL	410 F
FAHRENHEIT 451	469 F
FLIGHT SIMULATOR II	410 F
FLIPSIDE	280 F
GATEWAY	450 F
GATO	395 F
HACKER II	304 F
HARRIER STRIKE MISSION	290 F
HEX	550 F
JEWELS OF DARKNESS	240 F
KARATE KID II	250 F
KING QUEST II	450 F
KING QUEST III	290 F
LEADER BOARD	380 F
LEATHER GODDESS	305 F
LITTLE COMPUTER PEOPLE	450 F
MERCENARY	245 F
MISSION MOUSE	205 F
MONKEY BUSINESS	245 F
NINE PRINCES IN AMBER	469 F
OGRE	390 F
PERRY MASON	469 F
PHANTASIE	390 F
PINBALL FACTORY	240 F
QUESTPROBE	190 F
RED ALERT	220 F
ROGUE	360 F
SDI	400 F
SHANGAI	260 F
SILENT SERVICE	380 F
SPACE QUEST	390 F
SPACE STATION	245 F
SPIDERMAN	186 F
ST KARATE	250 F
ST PROTECTOR	245 F
STAR FLEET I	405 F
STAR GLIDER	245 F
STRIP POKER	145 F
SUNDOG	450 F
SUPER CYCLE	320 F
SUPER HUEY	350 F
SUPER TENNIS	280 F
SWORD OF KADASH	360 F
TEE-UP	145 F
TEMPLE OF APSAY TRILOGY	360 F
THE PAWN	210 F
TRANSYLVANIA	160 F
ULTIMA II	549 F
ULTIMA III	549 F
UNIVERSE II	650 F
WAR ZONE	245 F
WINNIE THE POOH	229 F
WINTER GAMES	350 F
WORLD GAMES	320 F

graphisme

ART GALLERY II	279 F
C.O.L.R. OBJECT EDIT.	260 F
CAD 3D	469 F
CARTOGRAPHER	310 F
COLOUR SPACE	200 F
DEGAS ELITE	620 F
EASY DRAW	1375 F
PRINT MASTER	375 F
PLUS PAINT COULEUR	395 F
PLUS PAINT MONOCH.	395 F

langages

APL 68000	1990 F
FAST BASIC	885 F
FORTH LEVEL II	1350 F
FORTRAN 77	1750 F
GFA BASIC C 95 F - D	145 F
GFA BASIC COMPILER	495 F
LATTICE C	1150 F
LDW BASIC	595 F
LISP	1650 F
MEGAMAX	2200 F
MODULA 2 ST	1450 F
PASCAL MCC	1150 F

accessoires

MOUSE HOUSE	110 F
MOUSE MAT	89 F
PAK A DISK	189 F
SOURIS ATARI	490 F

COMMODORE 64/128

64 Le 64 à fait peau neuve. Faites sa connaissance chez RUN
Prix : nous consulter.

jeux

ACES OF ACES C	99 F - D 145 F
ACROJET D	145 F
ANTIRIAD C	89 F - D 129 F
ASSAULT MACHINE C	99 F - D 150 F
AVENGER C	95 F - D 145 F
BIGGLES C	99 F - D 145 F
CAULDRON II C	120 F
CRYSTAL CASTLE C	95 F - D 139 F
DESERT FOX C	105 F
FAIRLIGHT C	95 F
GHOST AND GOBLINS D	145 F
GREEN BERET C	95 F - D 140 F
HACKER II C	105 F
HEARTLAND C	95 F
HOT WHEELS C	99 F - D 150 F
HITPACK C	105 F - D 160 F
INFILTRATOR C	110 F - D 175 F
IT'S A KNOCKOUT C	95 F
KNIGHT GAME C	95 F - D 145 F
LAW OF THE WEST C	105 F - D 160 F
LEADER BOARD C	95 F - D 139 F
LEADER BOARD TOURNAMENT C	70 F - D 85 F
MIAMI VICE C	99 F - D 140 F
NEXUS C	99 F - D 145 F
PARALAX C	99 F
PAPER BOY C	95 F - D 150 F
REBEL PLANET C	105 F
RYTHM AND KING C	409 F
ROOM TEN C	89 F - D 140 F
SANXION C	105 F
SHOGUN C	105 F
SILENT SERVICE C	95 F - D 139 F
SOLD MILLION II C	95 F
SOLD MILLION III C	110 F - D 160 F
SOLO FLIGHT II C	95 F - D 139 F
STARQUAKE C	95 F
SUPER CYCLE C	95 F - D 145 F
THAI BOXING C	105 F - D 145 F
TRAILBLAZER C	95 F - D 135 F
TRANSFORMER D	150 F
TRIVIAL PURSUIT (Français) C	220 F - D 290 F
UCHIMATA C	85 F - D 140 F
V C	95 F - D 140 F
WAR PLAY C	95 F - D 130 F
WARRIOR II C	95 F - D 145 F
XENO C	89 F
XEVIOUS C	95 F
ZOIDS C	110 F

utilitaires

CIRCUIT ANALYSER D	222 F
ECRIVAIN DE POCHE D	399 F
NEWS ROOM D	480 F
TASWORD 64 C 140 F - D	160 F
VIZAWRITE C	850 F
MOUSE CHEESE C	495 F

128

ECRIVAIN DE POCHE	495 F
GESTION BANCAIRE	
80 COL	280 F
GRAPHIC EXPANDER	150 F
MATRIX	790 F
OXFORD PASCAL	495 F
PETSPEED	495 F
RYTHM KING 128	409 F
SUPERBASE	1100 F

joysticks

AMÉLIOREZ VOS SCORES
THE PROFESSIONAL
Le plus puissant et le plus fiable.
Un régal pour "zapper" averti.
- **6 micro-interrupteurs**
- **Réponse rapide**
- **Sensibilité parfaite**
- **Précision**
- **Ergonomique**
- **Cordon de 1,50 m**

A - Modèle standard ..... **185 F**
B - Modèle AUTOFIRE ..... **225 F**



protégez votre micro

● AMSTRAD

464 couleur (2 housses)	140 F
464 mono (2 housses)	140 F
6128 couleur (2 housses)	140 F
6128 mono (2 housses)	140 F
DISQUE DD1 (1 housse)	45 F
DMP1 ou DMP2000 (1 hou.)	80 F
PCW (3 housses)	195 F

● AMIGA

Moniteur + UC (1 housse)	195 F

● COMMODORE 64/128

CLAVIER 64 (1 housse)	40 F
DATASETTE C2N (1 housse)	35 F
1541 (1 housse)	70 F
IMP. RITEMAN C+ (1 hou.)	70 F
1571 (1 housse)	70 F
1901 (1 housse)	105 F

● ATARI

HOUSSE 3 pièces (U.C. - souris - moniteur)	
MONOCHROME	140 F
COULEUR	145 F

464/6128



CPC 464 monochrome	1990 F
CPC 464 couleurs	2990 F
CPC 6128 monochrome	2990 F
CPC 6128 couleurs	3990 F
DMP 2000 imprimante	1690 F

1001 BC C	140 F - D 220 F
2112 AD D	140 F
ALIENS C	135 F - D 180 F
AVENGER C	95 F - D 139 F
BATMAN C	85 F - D 130 F
BOBBY BEARING C	125 F - D 210 F
BREAK THROU C	89 F - D 135 F
CAULDRON D	135 F
CAULDRON II C	79 F
COMMANDO C	99 F
DEACTIVATORS C	125 F - D 190 F
DEMAIN HOLOCAUSTE D	249 F
DESERT FOX C	95 F
DONKEY KONG D	160 F
DRAGON'S LAIR C	110 F
DYNAMITE DAN II C	110 F
ELEKTRA GLIDE C	85 F - D 145 F
ELITE (Français) D	280 F
EXPLORER C	129 F - D 160 F
FAIRLIGHT C	95 F
FER ET FLAMME D	290 F
FORBIDEN PLANET D	140 F
GALVAN C	85 F - D 139 F
GAUNTLETC C	109 F - D 160 F
GHOSTS AND GOBLINS C	85 F - D 135 F
GOLD HITS D	180 F
GREAT ESCAPE C	95 F
GREEN BERET C	95 F - D 160 F
HIGHLANDER C	79 F
HIJACK C	120 F - D 160 F
INTERNATIONAL RUGBY D	130 F
INTERNATIONAL KARATE C	75 F - D 125 F
IKARI WARRIOR C	95 F - D 150 F
JACK THE NIPPER D	150 F
KONAMI'S GOLF C	89 F
ONE C	160 F - D 240 F
PASSAGERS DU VENT D	290 F
ROCK'N WRESTLE C	110 F
ROOM TEN C	89 F - D 150 F
SABOTEUR C	95 F - D 150 F
SEPULCRI C	125 F - D 120 F
SILENT SERVICE C	105 F
SOLD A MILLION II C	110 F
SOLD A MILLION III C	110 F
SPACE HARRIER C	85 F - D 139 F
SRAM II D	220 F
STARQUAKE C	105 F
TAROTS D	210 F
SW REPORTER D	220 F
TEMPEST C	95 F - D 139 F
TEXTOMAT D	139 F
THAI BOXING C	85 F - D 129 F
TRAIL BLAZZER C	89 F - D 139 F
TRIVIAL PURSUIT C	199 F - D 240 F
V C	85 F - D 140 F
WAY OF THE TIGGER C	95 F - D 160 F
WINTER GAMES D	150 F
ZOIDS C	105 F
ZORRO D	190 F

AMIGA

MULTITACHE
GRAPHISME
SON RAPIDITÉ
(la parole en plus)

512 Ko RAM
1 lecteur de disquette 3,5"
1 moniteur couleur HR
PRIX CANON :
NOUS CONSULTER



SIDECAR enfin disponible!!!

Club AMIGA / RUN

Vous avez un AMIGA.
Vous désirez en posséder un et vous voulez l'utiliser à son **TOP NIVEAU.** Le **Club AMIGA/RUN** c'est :
- un point de rencontre
- des revues et des livres
- des logiciels... à prix réduits
- les nouveaux logiciels en priorité
- des informations.

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

jeux

ADVENTURE CONS. SET	390 F
ARCHON	390 F
ARCHON II	300 F
ARENA	280 F
ARTIC FOX	390 F
BASKET BALL	199 F
BRATACAS	390 F
BRIDGE 4.0	255 F
CHESSMASTER 2000	360 F
CRIMSON CROWN	255 F
DEEP SPACE	320 F
DEFENDER OF THE CROWN	390 F
DIABLO	315 F
FLIGHT SIMULATOR II	470 F
HACKER II	298 F
HALLEY PROJECT	450 F
JEWELS OF DARKNESS	195 F
KING QUEST II	450 F
LEADER BOARD	380 F
LEATHER GODDESS	305 F
LITTLE COMPUTER PEOPLE	450 F
MARBLE MADNESS	390 F
MONKEY BUSINESS	250 F
ONE ON ONE	390 F
PHANTASIE	320 F
ROGUE	390 F
S.D.I.	390 F
SEVEN CITIES OF GOLD	450 F
SHANGAI	395 F
SKY FOX	300 F
STRIP POKER	350 F
SUPER HUEY	350 F
TASS TIME IN TONE	390 F
TEMPLE OF APSHAI	390 F
THE PAWN	395 F
VIDEO VEGAS	280 F
WINNIE THE POOH	210 F

graphisme

AEGIS ANIMATOR	1435 F
AEGIS DRAW	1950 F
AEGIS IMAGE	864 F
AEGIS IMPACT	1950 F
ART GALLERY I	250 F
ART GALLERY II	250 F
DELUXE PAINT	900 F
DELUXE PAINT II	1150 F
DELUXE PRINT	950 F
DELUXE VIDEO	950 F
DYNAMIC CAD	4900 F
NEW TECH COLORING	170 F
PRINT MASTER PLUS	440 F

langage

AC/BASIC ABSOFT	1550 F
AC/FORTRAN ABSOFT	1995 F
LATTICE C	1490 F
LISP (MCC)	1710 F
METAPASCAL (MCC)	950 F
MODULA II DEVELOPER TD	1200 F
SOFTWORKS BASIC	865 F
TDI MODULA II	825 F
TRUE BASIC FOR AMIGA	1550 F

musique

DELUXE MUSIQUE CONS. SE	830 F
INSTANT MUSIC	520 F
MUSIC STUDIO	560 F

utilitaires

2+2 HOME MANAGEMENT	895 F
ANALYSE (tableur)	990 F
BBS	890 F
DB MAN	1230 F
DISCOVERY MATH (éduc.)	380 F
EXPERT SYSTEM KIT	740 F
FUTURE SOUND (sampler)	2170 F
INTERFACE MIDI	1541 F
K'SEKA	696 F
LOGISTIX (Intégré)	1925 F
MAXIPLAN (Intégré)	1245 F
MI AMIGA FILE II	1150 F
ON LINE	640 F
PAR HOME 1	645 F
PRO MIDI STUDIO	2201 F
SCRIBBLE	970 F
ADVANCED STRING LIB. (Util. True Basic)	438 F
SORTING & SERCHING (Util. True Basic)	438 F
TOOLKIT AMIGA	455 F
TRUE STAT	700 F
VIP	1950 F

périphériques

LECTEUR DISK EXT. 3.5	2383 F
MICROSHARE AX2000	8900 F

accessoires

CABLES CENTRONICS	475 F
CABLE MODEM	135 F
MOUSE HOUSE	110 F
MOUSE MAT	89 F

DIGITALISEURS

VOUS AUSSI CRÉEZ DES IMAGES AVEC VOTRE MICRO

64/128 (CICI)	1490 F
ATARI ST PRO (CICI)	2790 F
AMIGA (CICI-DIGIVIEW)	2965 F
PC compatibles	2640 F

AMSTRAD
VIDI - Un NUMÉRISEUR spécialement créé pour la gamme des **CPC**
AMSTRAD ..... **1150 F**

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

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
.....
Tél. .....
Matériel .....

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

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

TILT 2 87

logiciel .....
.....
.....
matériel .....
.....

Frais de port (France métropolitaine) : Logiciels **20 F**, Matériel par **SERNAM EXPRESS200 F**. Sup. pour contre-remboursement **30 F**.
Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ☐ ou CCP ☐

Total .....

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

DEMANDEZ NOTRE LISTE DE PROMOTIONS

CRÉDIT CETELEM.*
Je choisis la proposition ☐ Inscrire la lettre correspondant à l'option choisie. Veuillez me faire parvenir une **offre préalable** de **CRÉDIT CETELEM.** Je joins les pièces demandées pour son établissement et mon versement comptant sera de _____ par ☐ chèque ☐ CCP ☐ Mandat-lettre.

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

Pas de quête vertueuse. Seule règle : le plaisir de combattre.

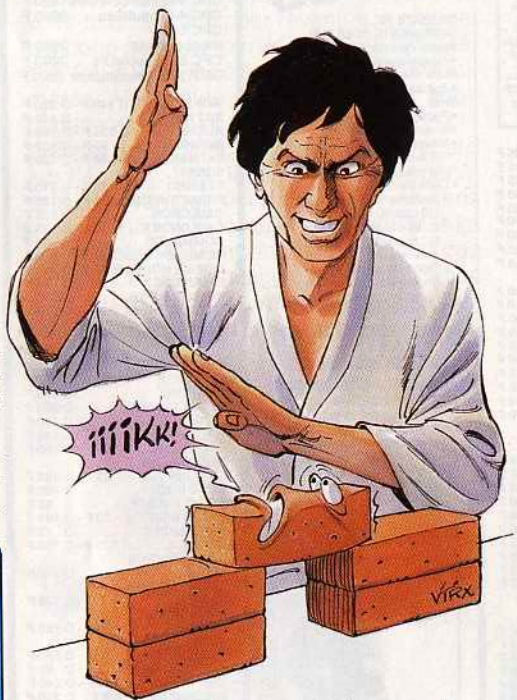
l'arbitre ; s'il reste à terre jusqu'à 10, l'autre est déclaré vainqueur. Enfin, signalons que l'arbitre donne des avertissements pour le non respect des règles du combat, par exemple si vous tournez le dos à votre adversaire. Au bout de trois avertissements, vous serez disqualifié. Un jeu agréable, mais qui déçoit cependant par l'animation et la qualité du graphisme. Quant au bruitage, il est pratiquement inexistant, à part quelques sons qui pourraient, avec beaucoup d'imagination, faire penser aux coups que se donnent les personnages. Dommage ; l'idée de départ promettait. (Disq. Earthware pour *Apple II*). D.G.

The Way of the Exploding Fist : distribué en France en 1985, cette simulation d'arts martiaux se maintient fort bien sur le marché. Richesse de l'animation, qualités graphiques évidentes mais surtout réalisme sont les atouts essentiels de ce glorieux combat !
Manié au joystick, votre personnage marche souplement de droite et de gauche, protégé par une position de garde moyenne.



The Way of the Exploding Fist

Il est possible de juger du réalisme de l'animation dès le premier saut. Les mouvements conservent une souplesse surprenante, une précision qui laisse présager de superbes enchaînements... Pour le combat, rien à craindre : on compte en effet quinze actions différentes. Tout d'abord, il vous est possible d'avancer, de reculer ou de sauter soit en avant, soit en arrière. Les onze mouvements restants se départagent en trois coups de poing et huit coups de pied... De quoi provoquer les plus coriaces !
Comme dans la majorité des logiciels testés ici, les différents niveaux de difficulté mettent en place autant d'adversaires de force croissante. Pour votre premier combat, vous avez préféré sélectionner le mode deux joueurs afin de « pratiquer » sur une cible immobile. Le maniement du joystick est au premier abord compliqué (beaucoup de fonctions selon l'angle d'inclinaison de la manette). Mais la précision graphique est telle que l'on comprend vite comment frapper du droit, survoler l'ennemi d'un salto arrière pour l'envoyer au tapis sur un chassé retourné ! Premier combat, première gamelle. Votre adversaire connaît également toutes les astuces et le jury n'apprécie guère vos coups fourrés... Devant la richesse de vos moyens d'action, le sage qui se tient derrière vous va en fait tenir compte de la beauté et de la régularité de vos enchaînements. Il est donc possible d'envoyer son adversaire au tapis



sans pour autant remporter la manche...
Ce logiciel a su développer le réalisme du sport sans dénigrer son aspect ludique. Dans un décor changeant, vieux temple ou salle d'entraînement, le scénario ne présente aucune quête vertueuse... Il ne reste que le plaisir de combattre, de ne jamais miser sur la chance mais plutôt sur ses réelles capacités. Superbe !
(K7 Melbourne House pour *Spectrum*, disponible pour *C 64*) O.H.

Bilestoad : sur le monde de la Bilestoad, le problème de la violence a été résolu par la découverte d'un simulateur de combat permettant à la nature humaine de se défouler sans risque de blessure. A cet effet, il est assigné à chacun une espèce de robot appelé « Meatling ». Créés pour combattre, ces Meastlings portent de lourdes armures sur leurs corps faits de chair et de sang, et possèdent comme équipement un bouclier et une francisque. Le Meatling vous est attribué personnellement ; vous le retrouverez tout au long des combats que vous livrerez.
Après plusieurs victoires, il gravira un à un les échelons de la hiérarchie des robots pour arriver — peut-être — au rang le plus élevé de « Yayger ».
Les combats se déroulent dans les quarante îles de cet univers. Au départ, le programme vous demande d'entrer vos coordonnées ainsi qu'un mot de passe qui identifie votre Meatling. Lorsque vous changez de rang, trois lettres vous sont assignées représentant, en code, le rang de votre robot. Vous et votre adversaire (ordinateur ou joueur) êtes alors téléportés sur des îles. Une de leur particularités est la présence de « Shyben », sortes de pentacles conférants certains pouvoirs à ceux qui les traversent. Il en existe quatre types : « le Springer » qui vous téléporte à un autre endroit de l'île (pratique quand l'adversaire est trop fort). Le « Loyfer » est un pentacle de vitesse : lorsque vous le traversez, votre rapidité augmente pour quelque temps. Le « Mondstrall » est le pentacle à éviter : il signifie l'abandon du combat. Enfin, atteindre le « Zonenstrall » avant l'adversaire emporte la victoire.
Le combat constiste en cinq rounds. Un round est terminé lorsqu'un des deux Meatlings marque un « objectif » (cela peut être la mort de l'adversaire, mais également le fait d'atteindre un Zonenstrall, ou encore l'abandon de l'autre Meatling). A la fin des cinq rounds, le combattant ayant marqué le plus de points est déclaré vainqueur et promu au rang supérieur.
L'écran se divise en quatre fenêtres. La première affiche la vue principale. C'est dans celle-ci que vous évoluez. La seconde,



Bilestoad

située en haut à gauche de l'écran, affiche cette même vue, diminuée quatre fois. La troisième représente encore la même vue, mais diminuée quatre fois par rapport à la seconde fenêtre. Enfin la dernière représente la totalité de l'île, et les personnages sont symbolisés par des carrés pleins, de couleur blanche et noire. Les « Shyben » sont également matérialisés. La vue à l'intérieur de la première fenêtre est toujours focalisée au centre des personnages lorsque ceux-ci sont proches ; dans le cas contraire, les Meatlings sont affichés à tour de rôle. Dans le jeu en solitaire, la vue est centrée sur le personnage humain.
Vous êtes apparu sur l'île. La première étape consiste à retrouver votre adversaire ; il faut faire vite, celui-ci cherche peut-être à éviter le combat, pour trouver le premier un « Zonenstrall » et gagner ainsi le round. Les fenêtres sur la droite de l'écran vous aident dans votre recherche, agissant en fait comme un radar. Le Meatling se



LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

S.A.R.L. au capital de 50 000 francs

COMMODORE 64

NOUVEAUTÉS	K7	D
AMERICA'S CUP	98F	130F
ARTIC FOX		130F
BARD'S TALE	NC	299F
BARD'S TALE II	NC	NC
BAZOOKA BILL	90F	NC
BOULDERDASH CONST. KIT	88F	122F
BREAKTHRU	85F	122F
CAMELOT WARRIOR	95F	NC
CENTURION	NC	NC
COBRA	95F	138F
COMMANDO 86	85F	125F
COMPUTER HIT VOL. 3	87F	120F
CRYSTAL CASTLES	90F	
CYBERIUM	95F	
DRAGON'S LAIR II	NC	NC
FUTURE KNIGHT	89F	
GREAT ESCAPE	95F	139F
HEARTLAND	89F	120F
HERITAGE	145F	165F
HERITAGE II	NC	NC
HOPELESS	92F	128F
JEUX SANS FRONTIÈRES	89F	139F
KAYLETH	92F	
KONAMI'S COIN OP HITS	90F	125F
KWAH	85F	
LABYRINTH	98F	115F
LEADER BOARD TOURNAMENT	83F	100F
LEGION OF DEATH	85F	
LES LAURÉATS	119F	245F
LES PASSAGERS DU VENT		
LIGHT FORCE	89F	130F
MAGIC MARBLE	NC	NC
MAG MAX	89F	129F
MELON MANIA	87F	NC
MICKIE	NC	NC
NOW GAMES III	93F	
RETURN TO OZ	88F	
SENTINEL	85F	120F
SKATE ROCK		105F
STARGLIDER	119F	145F
TEN FRAME BOWLING	NC	NC
TIME TUNNEL	98F	
TOP GUN	89F	129F
VIETNAM	95F	136F
WORLD GAMES	87F	136F
XENO	NC	NC

SÉLECTION	K7	D
ACE FOR ACES	98F	146F
ASTERIX	80F	126F
ANTIRIAD	92F	129F
BOMJACK	89F	112F
CAULDRON II	85F	126F
COMMANDO	82F	120F
DEACTIVATOR	90F	130F
DRAGON'S LAIR	90F	110F
ELITE	125F	165F
FIST 2	94F	129F
GALVAN	83F	120F
GAME KILLER (cartouche)	128F	
GAME MAKER	99F	129F
GHOST'N GOBLINS	89F	125F
GLIDER RIDER	82F	
HIGHLANDER	83F	NC
INFILTRATOR	89F	137F
KUNG FU MASTER	80F	118F
LEADER BOARD	95F	136F
1942	89F	129F
PAPER BOY	93F	139F
SANXION	95F	135F
SILENT SERVICE	89F	129F
STRIKE FORCE HARRIER	89F	129F
SUPER PAINT		235F
THAI BOXING C 128		110F
THAI BOXING C 64 et C 128	79F	100F
TOUCH DOWN FOOTBALL		124F
TRAIL BLAZER	87F	122F
UCHI MATA	84F	
ULTIMA 4		150F
URIDIUM	97F	125F
VIZASTAR		750F
WAY OF THE TIGER	92F	118F
VIRGULE SENIOR	245F	468F
YIE AR KUNG FU	76F	

AMSTRAD

NOUVEAUTÉS	K7	D
ACE	93F	132F
ACE TO ACE	96F	146F
ALIENS	90F	140F
ARC CENTURION	90F	150F
ASPHALT	96F	129F
ANNALES DE ROME	110F	152F
ASTERIX (MELBOURNE)	99F	
ASTERIX (NATHAN)	149F	185F
AFFAIRE SIDNEY	149F	185F
ATHAWALPA	149F	
ACROJET	89F	139F
BOBBY BEARING		142F
BOMBJACK II	89F	139F
BATAILLE DES BREVETS	149F	187F
CAVERNE DE THENEBE	103F	
COMMANDO 86	85F	139F
COMPUTER HITS 3		132F
CRYSTANN	185F	
CYBERRUN	93F	
DEEP STIKE	89F	140F
DONKEY KONG	89F	135F
EREBUS	110F	138F
EXPLORATEUR		220F
FER ET FLAMME		249F
FIST 2	95F	142F
FUTURE KNIGHT	95F	145F
GASTON M'ENFIN	90F	130F
GREAT ESCAPE	95F	139F
HARDBALL	85F	118F
HEARTLAND	89F	139F
HISTOIRE D'OR		183F
HMS COBRA	230F	270F
JACK BURTON	NC	NC
KITT KITT	260F	260F
LEADER BOARD	89F	139F
L'HÉRITAGE 2	145F	
LES PASSAGERS DU VENT		265F
LES PYRAMIDES D'ATLANTIS	135F	168F
LES 4 SAISONS		187F
LES SECRETS DU TOMBEAU	137F	169F
MAG MAX	85F	133F
MANHATTAN		149F
MASQUE		179F
MERMAID MADNESS	85F	120F
MEURTRE EN SÉRIE	230F	265F
MYSTERE DE L'ILE PERDUE	NC	NC
PAPER BOY	87F	135F
PROPHETIE		190F
SILENT SERVICE	88F	139F
SPACE HARRIER	85F	135F
SRAM 2		153F
TEMPLE OF TERROR	85F	135F
THAI BOXING	85F	127F
THANATOS	90F	130F
TRAIL BLAZER	88F	129F
TRIVIAL POURSUIT	190F	250F
T.T RACER	95F	135F
VAMPIRE	NC	NC
XENO	93F	120F
XEVIOUS	89F	139F

SÉLECTIONS	K7	D
1942	89F	139F
1001 BC	134F	190F
3D GRAND PRIX	89F	139F
AIGLE D'OR	125F	140F
ANTIRIAD	77F	127F
ATHLETE		146F
BACTRON	115F	165F
BIG BANG		235F
BIG BEN	155F	219F
BILLY LA BANLIEUE	115F	164F
BLUE WAR		158F
BOB WINNER	155F	165F
BOMBJACK	88F	135F
CAULDRON 2	87F	123F
COLOSSUS BRIDGE 4	125F	135F
COLOSSUS CHESS 4	112F	160F
COMMANDO	85F	135F
CRAFTON AND XUNQ	105F	165F
CYRUS CHESS	92F	123F
DANDY	79F	113F
DEACTIVATOR	97F	147F
DECOUVERTE des ALGORITHMES		324F
DRAGON'S LAIR	67F	110F
ELITE	138F	185F
FIRE LORD	89F	145F
FIVES STAR GAMES	93F	132F
GALVAN	80F	120F
GAUNTLET	93F	143F
GESTE D'ARTILLAC	240F	250F
GHOST'N GOBLINS	78F	115F
GRAND PRIX 500	110F	180F
GRAPHIC CITY	139F	169F
GREEN BERET	82F	132F
HIGHLANDER	79F	139F
HIT PACK	86F	120F
IKARIE WARRIOR	85F	120F
INFILTRATOR	95F	131F
JAIL BREAK	75F	125F
JEUX SANS FRONTIÈRES	85F	135F
KONAMI'S COIN OP HITS	105F	140F
KONAMI'S GOLF	87F	135F
KNIGHT RIDER	85F	135F
KUNG FU MASTER	89F	132F
LA FORMULE	120F	162F
LAUREATS	155F	
LIGHT FORCE	85F	125F
LE PACTE		171F
MACADAM BUMPER	115F	168F
MONOPOLY	147F	190F
PACK FIL	116F	140F
PRODIGGY	76F	118F
SAI COMBAT	83F	128F
SAPIENS	118F	166F
SCOOBI DOO	80F	125F
SORCERY +		130F
SPITFIRE 40	86F	125F
STARGLIDER	132F	176F
STARSTRIKE II	92F	125F
STREET HAWK	85F	135F
STRIKE FORCE HARRIER	88F	125F
TENSION	118F	148F
THEY SOLD A MILLION 2	99F	139F
THEY SOLD A MILLION 3	100F	140F
TOBRUK	94F	139F
TOMAHAWH	89F	139F
TOP GUN	85F	139F
TUJAD		106F
WAY OF THE TIGER	89F	139F
WINTER GAMES	89F	138F
YIE AR KUNG FU 2	89F	119F
YIE AR KUNG FU 3	92F	139F
ZOMBI		165F

UTILITAIRES		
AUTOFORM A L'ASSEMB	170F	370F
CALCULMAT		405F
DATAMAT		380F
TEXTOMAT		380F
DAMS	272F	376F
SUPER POINT		376F
ORDSTAR POCKET		800F
POCKET CAL 6128		477F
POCKET BASE 6128		756F
TURBO PASCAL 6128		558F
TURBO TUTOR 6128		371F
TURBO TOOLBOX 6128		558F
LA SOLUTION		842F
PASCAL MT +	610F	
COLBERT		110F

P.C.W. 8256

10 DISC 3"	350F
30 CLOCK CHESS	169F
COMPT A ALIENOR	897F
AMSTRADAMES	190F
ARSENE	NC
ANNALES DE ROME	192F
BATMAN	135F
BRIDGE PLAYER	171F
CYRIUS CHESS 2	141F
FAIRLIGHT	125F
HOBBIT	NC
LORDS OF THE RING	175F
SAS ATTACK	152F
SPACE INVADERS	NC
SPEEL BREAKER	NC
TOMAHAWKS	160F
BLACKSTZAR	131F
BLOCUS	NC
COLOSSUS CHESS 4	230F
DR GRAPH	599F
DR DRAW	599F
DISCMAT	170F
DR CBASIC COMPILER	589F
DR PASCAL MT +	599F
D VASE 2	746F
FACTURATION STOCK	1599F
GENECAR	150F
GESTION DE FICHIER	291F
QUICK MALING	720F
MULTIPLAN	446F
POCKET BASE	796F
POCKET CALC	495F
POCKET WORDSTAR	886F
TRIVIAL POURSUITE	228F
TURBO PASCAL	696F
TURBO TOOLBOX	696F
TURBO TUTOR	396F
HOUSE STAND SIÈGLE	178F
LIGHT PEN	420F

M.S.X.

NOUVEAUTÉS	CART	K7
DESOLATOR		88F
GREEN BERET	147F	
MASTER GAMES		99F
WIZARD'S LAIR		79F

SELECTION	
ROAD FIGHTER	149F
SOCCER	149F
HYPER RALLY	149F
HYPER SPORT	149F
YIE AR KUNG FU	149F
YIE ARKUNG FU2	149F
KONAMI TENNIS	149F
KONAMI BOXING	149F
PING PONG	149F
KNIGHT LORE	88F
WAY OF THE TIGER	99F
ALIEN 8	86F
GUNFRIGHT	85F
LES PASSAGERS DU VENT	NC
L'HÉRITAGE II	NC
TNT MSX2	NC
HIT MSX	NC
TURBO PASCAL	NC

THOMSON

	K7	D
BACTRON		156F
BEACH HEAD		149F
BLUE WAR	156F	170F
DIEUX DE LA GLISSE	NC	NC
DIEUX DU STADE		143F
DUEL 2000	137F	175F
JAMES DEBUG	143F	177F
JUDOKA	156F	
KHRONOS	145F	156F
LA NUIT DES TEMPLIERS	123F	
LÉGENDE		150F
L'EVADE DE TAPIOCA	113F	
MGT	155F	
OPÉRATION NEMO		165F
RAID SUR TENERE	155F	
RUNWAY II	119F	
SORCERY	120F	150F
SPEEDWAY		123F
SUPER TENNIS	140F	
TNT	NC	NC
BATAILLE DES BREVETS	149F	
FELONIES	135F	
CAVERNE DE THENEBE	120F	159F
BIG BEN	171F	219F
ASTÉRIX	164F	198F
3 AS	169F	205F
KUNG FU	120F	159F
STONE ZONE	120F	159F
PACK FIL	209F	
WAY OF THE TIGER	148F	
QUEEN BERET	141F	181F

ATARI

	K7	D
HARD BALL	100F	140F
AXIS ASSASSIN		160F
ARCADE CLASSIC	95F	
ARCHON 2	180F	
BRUCE LEE	135F	
BOULDERDASH 2	110F	170F
COLOSSUSS CHESS	89F	102F
CRUSADE EN EUROPE		135F
CUTTHROATS	NC	NC
ELECTRA GLIDE	90F	130F
FIGHTER PILOT	89F	125F
FLIGHT SIMULATOR 2		670F
GOONIES	93F	140F
HACKER	90F	140F
KNOCK OUT BOXE	105F	140F
KENNEDY APPROACH	138F	140F
JUMP JET		123F
MR ROBOT	115F	145F
POLAR PIERRE	99F	133F
RAID OVER MOSCOU	93F	136F
ROAD RACE	105F	
RACING DESTRUC SET		185F
SUMMER GAMES		170F
SILENT SERVICE		136F
SMASH HIT 5	93F	125F
SIDEWINDER	105F	175F
SPY VS SPY 2	93F	143F
SUPER ZAXXON	130F	
SEVENCITIES OF GOLD		185F
THEATRE EUROPE	95F	
TALE OF BETALYRAE	125F	159F
ULTIMA 3		143F
ZORRO	93F	
POLE POSITION	90F	
BOULDER DASH CONSTRUC	93F	132F
LEADER BOARD	100F	143F
TOMAHAWK	93F	135F

ATARI 520 ST

	D
ARENA	296F
BRATACCAS	300F
BORROWED TIME	245F
COLOUR SPACE	195F
DEEP SPACE	339F
DEVPAC	396F
FLIGHT SIMUMLATOR II	510F
HACKER	239F
HACKER 2	239F
HIPPO BACKGAMMON	340F
INTERNATIONAL KARATE	230F
KARATE KID II	235F
LEADER BOARD	265F
MINDSHADOW	229F
MUSIC STUDIO	310F
PLATINE	1750F
SILENT SERVICE	279F
ST KARATE	2190F
ST PROTECTOR	226F
STARGLIDER	245F
SUNDOG	329F
TASS TIME	350F
THE PAWN	209F
TIME BRANDIT	269F
TRANSYLVANIA	329F
ULTIMA 2	399F

UTILITAIRES	
ASSEMBLEUR	480F
ATARIEALTIME CLOCK	296F
CALCUMAT	430F
COMPILATEUR GFA BASIC	NC
DEGAS	375F
DEGAS ELITE	465F
DFT	370F
DISK HELP	340F
EXPERT	250F
FAST BASIC (CART)	
FAST BASIC M COMPILER	
FLIPE SIDE	190F
GFA BASIC	
HABAWRITER	700F
HABAVIEW	700F
HABA HIPPOC	485F
HABA MERGE	340F
HIPPO DISK UTILITIES	481F
HABA DEX	495F
HIPPO CONCEPT	716F
HIPPO PIXEL	320F
KISSED	338F
K SEKA	450F
K SPREAD	397F
LANDS	224F
LATTICE C	980F
LIPS	1928F
M COPY	205F
M DISK	125F
MI TERM	338F
MUDPIES	185F
PRINT MASTER	385F
SHELL	428F
SOFSTPOOL	125F
ST TOOLKTI	251F
TEXTOMAT	440F
TRIMBASE	560F
TWIN PACK	240F
UTILITIES	385F
VIP	1900F

AMIGA

JEUX	
ARTIC FOX	335F
ARENA	240F
ARCHON	335F
APSHAI TRILOGIE	394F
ADV CONSTRUCTION SET	373F
BARD TALE	NC
BORROWED TIME	244F
BRATACCAS	329F
BRIDGE	NC
CHESSMASTER 2000	NC
COMPUTER BASEBALL	380F
DEEP SPACE	275F
FLIGHT SIMULATOR II	NC
HACKER	235F
LITTLE COMPUTER	325F
LEADER BOARD	395F
MEAN 18	NC
MINDSHADOW	249F
MUSIC STUDIO	365F
ONE ON ONE	343F
SKY FOX	335F
SEVEN CITIES OF GOLD	345F
SUPER HUEY	340F
THE PAWN	275F
WINTER GAMES	319F

UTILITAIRES	
AEGIS IMAGE	770F
A COPIER	385F
ANALYZE	963F
ANALYTIC ART	674F
CAMBRIDGE LISP	1300F
C. COMPILER	1446F
DB MAN	
DIGI VIEW	1900F
DELUXE PAINT	885F
DELUXE VIDEO	890F
DELUXE PRINT	892F
DRAW	1928F
DOOST FORTH	385F
FUTURE SOUND	1687F
GEM	1900F
HIPPO EPROM BURNER	1928F
HIPPO PIXEL	578F
1 MEGA RAM BOARD	7029F
2 MEGA RAM BOARD	8668F
PRO PASCAL	983F
S SEKA	775F
LATTICE C	
EIDOLON	964F
LATTICE TEXT UTILITY	723F
LATTICE MAC LIBRARY	964F
MI AMIGA FILE	963F
PROGRAMM TOOL KIT	413F
SUPERBASE PERSONAL	
VIP PROFESSIONNEL	1880F
VORPAL UTILITY	316F

PERIPHERIQUES

JOYSTICK AMSTRAD	140F
QUICKSHOT II	75F
QUICKSHOT II +	75F
QUICKSHOT VII	120F
QUICKSHOT IX	150F
COMPETITION PRO 5000	200F
SPEED KING	190F
THE STICK	135F
HOUSSE 464 et 6128	100F
SYNTHÉTISEUR VOCAL K7	325F
SYNTHÉTISEUR VOCAL D	348F
AMDRUM	320F

Code accès 36.15 + SLT

Commandez par MINITEL

Résumé des Logiciels Petites annonces, Hit Nouveautés, Info prix...

MESSAGERIE Dialogue en direct

Code Accès : 3615 + SLT

Commandez par téléphone avec votre Carte Bleue • Pour tous les autres titres, nous contacter.

BON DE COMMANDE

(Libeller en lettres majuscules)

à retourner à :

STARSOFT
187, rue du Temple - 75003 PARIS
☎ 48 04 71 88 – 48 04 71 89

MATERIEL	TITRES	K7	D	Qt.	PRIX
				TOTAL	
				FRAIS DE PORT	20 F.
				TOTAL	

carte bleue CB

PAYEZ PAR CARTE BLEUE

□□□□□.□□□□□.□□□□□.□□□□□

Date d'expiration — / — *Signature :*

NOM : _____

Adresse : _____

_____ *Tél. :* _____

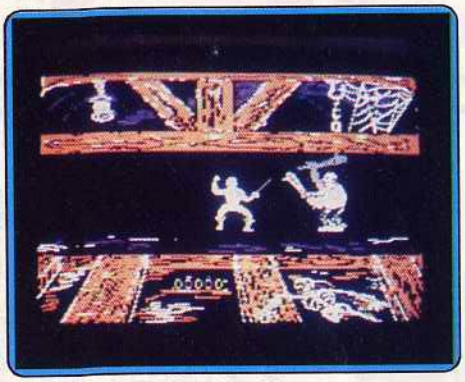
Mode de règlement : _____

Chèque ☐ Mandat-poste ☐

Contre-remboursement ☐ + 20 F

(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

La lame vous découpe en douceur. Vous restez imperturbable... et mort.



Swashbuckler

manipule à l'aide du clavier et des manettes de jeu (joystick non recommandé). Vous pouvez par le clavier faire varier la position de la hache, du bouclier et du corps ; le déplacement s'effectue dans le sens du corps, par une pression sur le bouton du paddle. D'une conception originale, ce logiciel surprend par la qualité du graphisme et de l'animation. Tout a été prévu, y compris les tâches de sang qui s'élargissent quand un des robots est blessé et le bruit insupportable des lames d'acier pénétrant les chairs. Parfois même, il arrive qu'un coup soit porté avec suffisamment de violence, et qu'un bras ou une tête se détache du corps et reste au sol. (Disq. Datamost pour *Apple*). D.G.

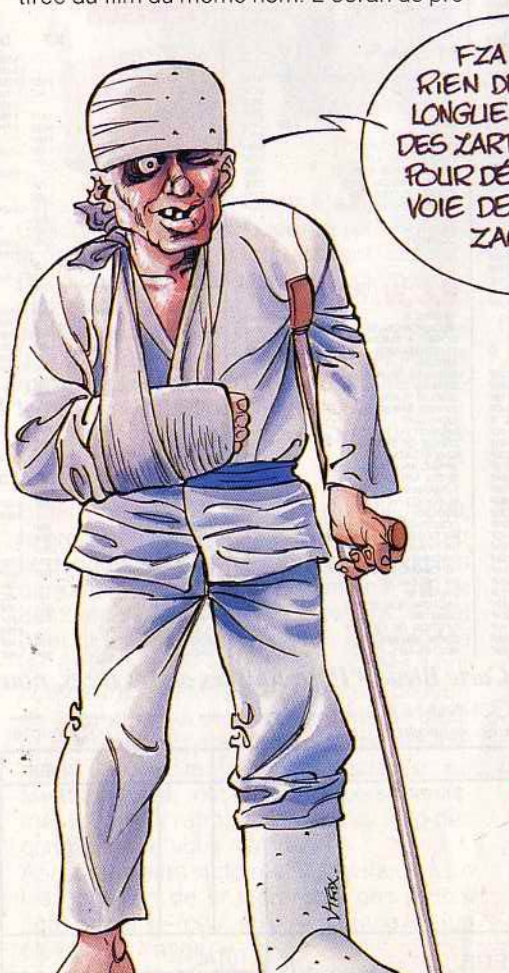
Swashbuckler : vous voici maintenant sur les quais d'un port. Votre épée à la main, vous vous apprêtez à défendre votre vie. L'homme qui s'approche a une mine patibulaire et son gourdin ne vous dit rien qui vaille. Vous vous mettez en garde. Vous l'avez deviné *Swashbuckler* est un jeu d'action, où les combats sont résolus à l'arme blanche. A ce propos, il est dommage que les concepteurs de jeux d'arcade n'aient pas creusé plus avant cette idée. En effet, les combats de karaté, boxe etc. ne parviennent que très rarement à être originaux. *Swashbuckler* lance l'idée d'un duel à l'épée, il aura au moins ce mérite. En revanche, pour un coup d'essai, ce ne fut pas un coup de maître.
La simplicité des mouvements est assez décevante ; en effet, en comptant la volte-face et la garde, on arrive péniblement à un total de six mouvements, ce qui est vraiment peu, même si, en les combinant ensemble et très rapidement, on arrive à une simulation correcte.
Les premiers tableaux sont faciles, les armes de vos adversaires n'étant nullement sophistiquées ou dangereuses (poignard ou gourdin). Cependant, au fil du jeu, elles se perfectionnent (épée, sabre, lance). Vos adversaires deviennent plus mobiles, plus vindicatifs ; ils ne se contentent plus de vous attendre mais avancent sans arrêt sur vous. De plus, les animaux apparaissent tels que chien, serpent, scorpion. S'ils vous piquent ou vous mordent, votre mobilité et votre technique de combat s'en trouveront réduites : notamment, vous n'aurez plus accès à l'attaque en « lunge ».
Le décompte des points est simple : un point par adversaire tué ; tous les vingt points, vous changez de tableau : le décor (fixe) est remplacé par un autre (moins fixe).
Enfin, le graphisme, tant au niveau des personnages que des arrières-plans laisse à désirer ; et si, l'animation reste honnête, le bruitage n'est pas vraiment convaincant.(Disquette pour *Apple II*). D.G.

Karaté Kid Part II : « Seule la sagesse et la concentration pourront vous permettre d'être un maître du karaté. » Encore une énième version de *Fu Manchu* et autres *Iron Fist* nous direz-vous. *Karaté Kid Part II* est effectivement un jeu de karaté mais celui-ci joint deux particularités essentielles. Il marche sur une machine 16 bits et ses créateurs sont sans aucun doute des perfectionnistes. En effet, ce programme se présente sous la forme d'un produit parfaitement finalisé, à commencer par son luxueux emballage noir : le chargement, quant à lui, est accompagné d'une mélodie tirée du film du même nom. L'écran de présentation du programme, outre son excellente facture, nous présente Daniel Larusso et son Maître (ce sont les sosies des acteurs du film).
Une fois que vous aurez choisi votre option (contre l'ordinateur ou contre un partenaire),



Karaté Kid Part II

vous pénétrerez dans l'univers mystique de *Karaté Kid Part II*. Dans des décors pleins de poésie, dignes des plus belles estampes japonaises, deux karatékas peuvent s'affronter. Bien que contrôlés au joystick, ils disposent de toute la panoplie de mouvement des adeptes de Bruce Lee (pirouettes, balayages, coups de poing, coups de pied, etc.). L'animation est grandiose puisque même le superflu y est (ils se grattent la tête de temps en temps). Tous les mouvements intermédiaires entre deux actions sont affichés, ce qui donne aux protagonistes une fluidité de déplacement incomparable. Les bruitages ne sont pas en reste : les coups et les cris sont reproduits avec un surprenant réalisme.
Karaté Kid Part II se veut être le must du genre : outre le nécessaire, il dispose aussi de l'accessoire, ainsi chaque fois que vous réussirez à franchir une étape, vous aurez le loisir d'accéder à un magnifique interlude animé plein d'humour : vous devrez, sous les traits du Maître, tenter de saisir une mouche avec deux baguettes en un temps limite ; ou briser des pains de glace avec vos mains nues.
Comme vous pourrez le constater, autant par son graphisme que par son bruitage, le programme respecte l'ambiance mystique du film. *Karaté Kid Part II* est à coup sûr un « hit ». (Disquette Microdeal pour *Atari ST*.) E.C.



Wrestling : Epyx nous a habitué à des simulations sportives, aussi sa dernière création n'est pas pour nous étonner bien qu'il s'agisse d'un sport inédit dans ce domaine : le catch, pas n'importe lequel, le catch US. Comme à l'accoutumée les différentes commandes et paramètres sont introduits au joystick. Vous disposerez de deux options, la première vous permettra de vous

512 K RAM 68000 et une résolution d'enfer !

ATARI ST



Livré avec un cordon Peritel
Un lecteur 360 K
Garanti 2 ans
(*)

3990F

UNE REVUE



CHEZ LES REVENDEURS ET MEME EN KIOSQUE

Toutes les nouveautés en import

DEEP SPACE/ARENA/TRIFIDE/ QUASAR/ST KARATE/ ST PROTECTOR/ SPACE STATION/JOUST/CRISTAL CASTLE/ CHEES 3D/FLIGHT SIMULATOR II/STARGLIDER/ WINTER GAMES/ HACKER II/RODEO/GRAND PRIX 500cc/ SUPER HUEY/STAR FLEET 1/CHESSMASTER 2000/SKYFOX/ MORT VILLE MANOR/VROOM/JEWELLS OF DARK-NESS/ DONGEON MASTER/SIDEWINDER/ GUNSHIP/MERCENARY/ ELECTRONIC POOL/GOLD RUNNER /CHAMPIONSHIP GOLF/ BATTLEZONE/STAR RAIDERS/ FIRE BLASTER/WANDERER/ SHANG HI/TASS TIMES/SPACE PILOT II/RED ALERT/ WAR ZONE/PHANTASIE / MILLIPEDE/STAR TREK/

Chez les spécialistes du ST

Vous pouvez vous aussi figurer dans cette rubrique, si vous êtes revendeur de la ligue ST et que vous désirez le faire savoir Contactez le (1) 42.49.56.29

06200 NICE
SYGMAS INFORMATIQUE
98, boulevard René Cassin
Tél. : 43.83.04.65

10000 TROYES
MICROPOLIS
29, rue Paillot-de-Montabert
Tél. : 25.73.28.49

13006 MARSEILLE
L'ORDINATEUR
3, rue Lafon
Tél. : 91.54.33.36

20000 AJACCIO
CIM
9, rue Colonel Colonna d'Ornano
Tél. : 95.22.54.55

24480 LE BUISSON
SOLEIL VIDEO
Boite postale 9
Tél. : 53.22.91.97

33000 BORDEAUX
CRAZY EDDIE
22, rue Ravez
Tél. : 56.44.40.12

38500 VOIRON
MICRO AVENIR
2, avenue Georges Frier
Tél. : 76.65.72.55

67640 FERGERSHEIM
CONFORAMA
Zone industrielle
Tél. : 88.64.02.44

75010 PARIS
MICRO VIDEO
8, rue de Valenciennes
Tél. : (1) 42.01.24.30

76100 ROUEN
SERVICE COMPUTER
89, rue La Fayette
Tél. : 35.62.34.63

91190 GIF/YVETTE
KANAL PLUS/
MICRO VIDEO
1, place du Marché CHEVRY II
Tél. : 60.12.33.97

(*)Uniquement chez MICROVIDEO

entraîner sans que l'enjeu de la compétition ne vienne vous troubler, le choix de votre lutteur et de votre challenger vous sera alors laissé ; la seconde en revanche vous mettra dans le challenge pour la ceinture de champion, vous choisirez alors votre poulain et l'ordinateur vous mettra aux prises avec des adversaires de plus en plus forts et rusés. Il est à noter que vous pourrez jouer contre la machine ou contre un partenaire.

Dans l'option compétition, la présentation des protagonistes est un régal pour l'œil car, outre le fait que leurs caractéristiques (poids, origine, devise, hymne de guerre) vous soient présentées, ces mercenaires du ring vous font d'horribles grimaces destinées à vous intimider (elles ne parviennent qu'à vous faire rire). Pour comprendre la philosophie du programme, il faut savoir que le catch US met l'accent sur le spectacle, l'excentricité est de rigueur et les catcheurs arborent donc des tenues et des comportements des plus délirants. *Wrestling* donne bien la mesure de ce véritable « zoo » puisque vous pourrez affronter des créatures tels que Berserker l'enragé dont la devise est de tuer ou Manslayer l'indien vengeur, ou encore P. Vicious, la « folle des rings ». Une fois le combat commencé, vous disposerez d'une abondante panoplie de coups (projections, manchettes, coups de pied, clés, plaquages) qui placés avec opportunité, vous permettront de défaire votre adversaire avant le temps limite. Cependant, quand votre potentiel-force sera atteint, il ne vous restera comme possibilité que la fuite autour du ring : la foule ne vous le pardonnera pas ainsi qu'en témoigneront des quolibets du genre : « Cherche-toi un job ! »

Le grand nombre de possibilités de mouvements des joueurs pourra au début entraîner une certaine confusion, mais avec un peu d'entraînement, vous deviendrez un roi du ring. Un programme plein d'humour. (Disquette Epyx pour *Atari ST.*) E.C.



Wrestling

20 logiciels de combat au Tiltoscope

Logiciel	Type	Support	Marque	Ordinateur	Graphisme	Animation	Bruitages	Difficulté	Réalisme	Intérêt	Prix	Paru dans Tilt
BARRY MC GUIGAN WORLD CHAMPION SHIP BOXING	Boxe	K7	Activision	C 64	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	14	B	28
BILESTOAD	Action	Disquette	Datamost	Apple II	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★	★★★★★	17	F	
BLACK BELT	Action	Disquette	Earthware	Apple II	★	★	★★	★	★★★	8	E	
FIGHT NIGHT	Boxe	K7	US Gold	C 64	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	15	B	29
FRANCK BRUNO'S BOXING	Boxe	K7	Elite	Spectrum Amstrad C 64	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	15	B	28
GLADIATOR	Gladiateur	K7	Domark	Spectrum	★★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	14	B	31
INTERNATIONAL KARATE	Karaté	K7	System 3	C 64	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	16	A	33
KARATEKA	Action	Disquette	Broderbund	Apple II	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	★★★★	★★★★★★	19	F	24
KARATE KID PART II	Karaté	Disquette	Microdeal	ST	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	15	C	
KUNG FU MASTER	Karaté	K7	US Gold	C 64	★★★	★★★	★★★	★★★	★★	11	B	30
ROCK AND WRESTLE	Catch	K7	Melbourne House	C 64	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	14	B	30
SAI COMBAT	Combat au bâton	K7	Mirrorsoft	Spectrum	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★	★★★★	16	B	32
ST KARATE	Karaté	Disquette	Paradox	Atari ST	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	14	C	38.
SWASHBUCKLER	Action	Disquette		Apple II	★★	★★★	★★	★★★	★★★	12	E	
UCHIMATA	Judo	K7	Martech	C 64/128	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	15	B	
THAI BOXING	Boxe	K7 Disquette	Anco Software	C 64, Amstrad	★★★★	★★★ ★★★★	★★★	★★★★	★★★ ★★★★	13 15	B	
WAY OF THE EXPLODING FIST (THE)	Karaté	K7	Melbourne House	C 64	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	16	B	27
WAY OF THE TIGER	Arts martiaux	K7	Gremlin	Spectrum Thomson	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★	★★★★★	19	B	33
WRESTLING	Catch	Disquette	Epyx	ST	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	15	C	
YI AR KUNG-FU I ET II	Karaté	K7	Konami	Amstrad	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★	13	B	29



A CROQUER POUR MA BECANE!





S.et L. Hauduc

J.Hemonic

SRAM 2

SRAM 2 ou la revanche de Cinomeh. Ce jeu d'aventure, aussi intelligent que SRAM 1, vous entraînera dans un univers encore plus riche, encore plus beau, encore plus envoûtant.
Par Jacques Hémonic, Serge et Ludovic Hauduc.

AMSTRAD CPC DISQUETTE





P.Giroud

1001 BC
A MEDITERRANEAN ODYSSEY

Plongez dans l'Aventure : revivez en temps réel le voyage éprouvant d'Ulysse sous la menace des monstres et des dieux antiques. A vos côtés, des compagnons de route autonomes. Bruitages, graphismes, animations, dialogues intelligents... Un jeu d'aventure exceptionnel, par Pierre Giroud.

AMSTRAD CPC CASSETTE ET DISQUETTE





P.Bacoux

G.Bec

FELONIES

Tant de jalousies et tant de trahisons menacent le trône du Roy que vous partez braver les pires félons pour sauver le royaume. Un jeu d'aventure superbement illustré par Pascal Bacoux et Guy Bec.

THOMSON MO5/MO6 CASSETTE

ERE INFORMATIQUE

TOUJOURS UNE ÈRE D'AVANCE

Distribution FRANCE : 48.97.44.44
Télex : 232372F

1, bd Hippolyte Marquès 94200 Ivry s/Seine. tél. 45.21.01.49
Télex EREINFO 261041F

RC B 327 327 839

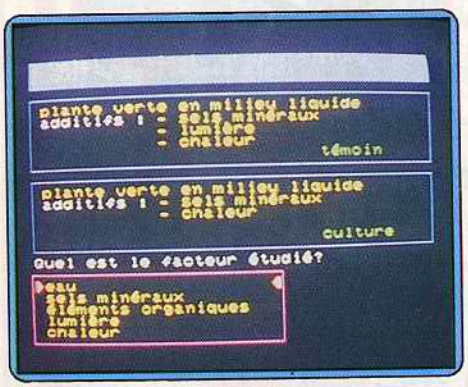


Micro-climat et classe de neige

Aïe, aïe, aïe ! La moyenne de l'élève « soft éducatif » n'est pas brillante ce mois-ci. L'ordinateur à la place du prof, ce n'est pas encore pour aujourd'hui ! Dommage...

BIOLOGIE 6e

Conforme à l'esprit des nouveaux programmes de biologie, ce logiciel met l'accent sur la démarche expérimentale autant que sur les connaissances. Au menu : les besoins nutritifs des végétaux.



Tout au long de ce logiciel, l'élève travaille sur des simulations de cultures, l'initiative lui est laissée pour le choix de la plante, du milieu et de l'emplacement de la culture. Le menu de départ offre deux possibilités :

— La partie « Démonstration-exercices » lui demande, après un rappel des notions nécessaires, de s'exercer à formuler hypothèses et conclusions, à concevoir les expériences adaptées à l'objectif visé.

— Dans « Apprentissage-expériences », travail sur des cultures séparées d'abord : cette phase de découverte permet, sans contraintes, d'imaginer toutes sortes de cultures (essayer par exemple de faire germer une graine dans un placard, un réfrigérateur...) : l'ordinateur donne le résultat (la plante s'étiole, pousse bien...). Vient ensuite le plus ardu : il s'agit maintenant de concevoir et d'exploiter une série de cultures planifiées. Le travail direct sur ordinateur n'est pas prévu ici : il faut d'abord définir les facteurs étudiés et les montages par écrit avant de rentrer les données. La machine analyse alors les réponses et signale les erreurs : absence de témoin, variation de plusieurs facteurs dans une même expérience...

Tout cela est fort intelligent, bien conçu et aurait pu déboucher sur un « must » si un simple détail n'était pas passé inaperçu : l'élève moyen de sixième (et même de cinquième, nous l'avons vérifié) est en général incapable d'utiliser le logiciel sans une aide constante ! La plupart butent sur les textes longs et difficiles, ne comprennent pas le travail demandé, tous regrettent la présentation rébarbative.

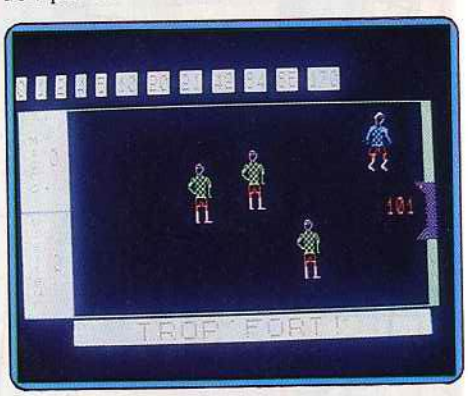
L'ordinateur capable de rendre amusants d'austères exercices mathématiques, permet ici de transformer en problèmes arides des phénomènes naturellement attrayants !

En attendant une version plus conviviale et attirante de *Biologie 6e*, ce n'est qu'en classe, à petites doses et avec l'aide de l'enseignant qu'il constituera un outil de révision abordable et efficace.

DRIBBLE

Annoncé comme un jeu de stratégie numérique, *Dribble* se propose d'initier l'enfant à l'écriture binaire ou ternaire des nombres. La méthode utilisée : il faut, par une suite d'additions et de multiplications, parvenir le plus vite possible à un nombre tiré au sort par la machine.

En mode binaire, on peut ajouter un et multiplier par deux alors que le mode ternaire autorise l'addition de un ou deux et la multiplication par trois.



Le logiciel ne débouche pas réellement sur l'écriture en base deux ou trois et l'enfant le perçoit uniquement comme un jeu de calcul mental.

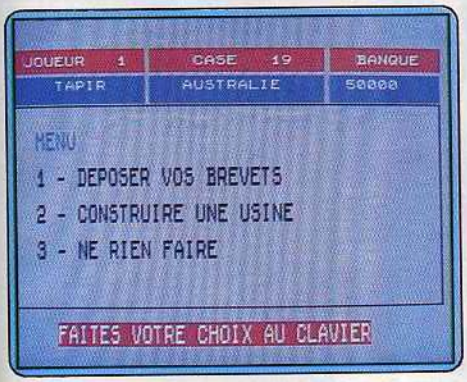
L'alibi ludique : un demi terrain de football sur lequel six joueurs évoluent, poussant à chaque coup les chiffres vers le but adverse. Animation et graphisme demeurent néanmoins trop succincts pour relancer longtemps l'intérêt du logiciel : passé deux ou trois essais, le masque ludique ne suffit plus à faire oublier l'aspect répétitif de l'exercice.

A l'issue de chaque coup, l'ordinateur corrige la réponse en indiquant la solution la plus

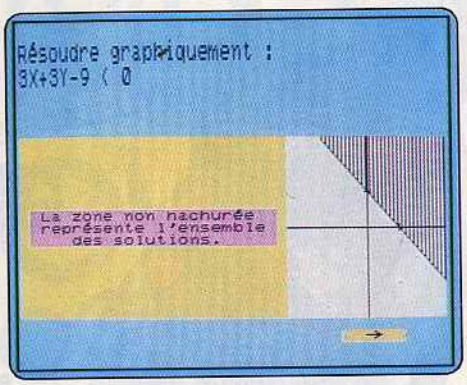
rapide. Armez-vous de patience, car même si vous avez trouvé la meilleure suite d'opérations, il vous faudra en subir la répétition pour continuer.
Le menu de départ ne propose que deux options : binaire et ternaire — plus difficile — sans autre gradation possible de niveau ; le jeu alterne aléatoirement des exercices de difficulté variable.
Dans ces conditions, il est bien difficile de réaliser un sans faute... à moins bien sûr d'utiliser papier et crayon et, dans ce cas, on se demande si le logiciel est encore tellement utile !

LA BATAILLE DES BREVETS

INPI, ANVAR, COFACE... Aviez-vous même jamais soupçonné l'existence de ces sigles avant d'ouvrir *Tilt*, lecteurs incultes ? Nous-mêmes, naguère, vivions sereins et naïfs, ignorants comme vous de la propriété industrielle et de l'assurance du commerce extérieur... Désormais, tout doit changer : car vous voulez faire fortune et, pour cela, il n'est point d'alternative. Il faut investir, déposer des brevets, aller en Bourse, construire des usines...



C'est en fait un jeu de l'oie que propose MPS : à chaque coup, les dés vous envoient vers une case permettant d'accroître votre capital de départ, ou au contraire de le voir fondre. Si la chance vous sourit, vous déposerez rapidement de nombreux brevets de par le monde et votre magot suffira vite à construire une usine ; dès lors, il ne reste plus qu'à laisser tranquillement l'argent rentrer pour en implanter une deuxième, une troisième... votre fortune est faite. Et c'est bien là le défaut du jeu : si les premiers tirages vous ont donné assez de brevets, il n'y a pratiquement plus rien à faire. Il suffit d'arrêter les dés et de faire tout ce qu'on vous propose ; le reste du temps, vous regardez l'ordinateur compter vos sous, vous expliquer que le dépôt de marque permet de distancer vos concurrents, qu'il faut toujours consulter un conseil en brevets (quant à vous expliquer pourquoi...).
Si vous êtes moins chanceux, vous n'aurez que très peu de brevets. Inutile de vous affoler pourtant, la fortune sera seulement plus longue à venir et, de toute manière, vous ne pouvez strictement rien y changer.
Alors, plutôt que de rester à vous ennuyer devant l'écran, lisez donc la notice : vous y trouverez finalement plus de renseignements qu'en jouant !

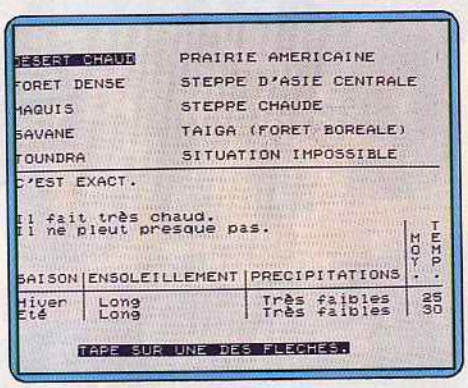


ANALYTIX

Les logiciels Belin se suivent... et se ressemblent comme deux gouttes d'eau. Si vous avez fait vos premières armes avec *Didactimaths*, vous ne serez pas dépaysés en abordant *Analytix*. Même plan, mêmes couleurs, même évaluation...
Au programme cette fois : changement de repères, équation de droites, représentations graphiques et résolutions graphiques d'inéquations. Utilisable à partir de la troisième, le logiciel se révèle parfois trop difficile pour ce niveau et trouvera mieux sa place au lycée en approfondissement.
Les différents modules comportent, comme dans toute la série, un bref rappel de cours, des exemples et des exercices dont la correction détaillée permet de réels progrès. Selon les thèmes, les problèmes offrent un ou deux niveaux de difficulté, parfois une résolution guidée.
La présentation est simple, plutôt agréable : textes écrits assez gros, souvent affichés progressivement, explications claires, sans complications inutiles.
Seuls les derniers tracés de courbes (hyperboles et paraboles) appellent vraiment une critique : traits approximatifs, insuffisance de points significatifs.
Faute d'une démarche pédagogique très originale, on ne peut certes crier au miracle, mais l'ensemble est assez sérieusement fait pour constituer un recueil d'exercices utilisable deux ou trois ans.

CLIMATS ET VÉGÉTATIONS

Imaginez qu'ici, l'hiver soit très sombre, l'été très ensoleillé, les précipitations dérisoires ; que les températures oscillent entre moins vingt-cinq degrés et quatre degrés. Que verriez-vous devant votre fenêtre ? La taïga, le maquis, la steppe ou la toundra ? Réfléchissez, voyons,



avec un climat polaire aussi sec, ce ne peut être que la toundra !
Onze questions de ce type constituent la matière de ce logiciel qui, du désert à la prairie américaine, tentera de vous faire comprendre la relation entre température, ensoleillement, précipitations et végétation.
L'enseignant peut moduler le déroulement du questionnaire en choisissant les questions à poser et l'interactivité. L'élève aura droit ainsi à un, deux ou trois essais et les messages d'erreur pourront comporter une aide l'incitant à mieux observer certaines données. La correction inclut une brève explication mais, curieusement, aucune évaluation n'est prévue.
Un sujet digne d'intérêt, un questionnaire plutôt bien conçu... cela serait fort acceptable si le programme n'avait conservé un caractère par trop artisanal. Certes, à ce prix (moins de cent francs), on ne peut demander du haut de gamme. Mais le tour des onze questions ne vous occupera guère plus d'un quart d'heure avant de remettre définitivement la cassette dans sa boîte. Quant à la présentation, elle évoque plus l'avant-projet que le produit fini : triste affichage noir sur fond gris, mise en page approximative... quelques heures de programmation supplémentaires auraient pourtant suffit à lui donner un peu d'allure.

Dominique Leclerc

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN	ORDINATEUR	MATIÈRE NIVEAU	GRAPHISME	CONTENU PÉDAGOGIQUE	INTÉRÊT	PRIX
LA BATAILLE DES BREVETS	MPS	K7 Disquette	Thomson : MO5, MO6, TO7/70, TO8, TO9, TO9+	Economie 10 ans et +	–	★★	9	C
BIOLOGIE 6e	Cedic Nathan	Disquette	Nanoréseau TO9	Biologie 6e	–	★★★★	12	C
ANALYTIX	Edil Belin	K7 Disquette	TO7/70, TO9, MO5, Nanoréseau	Maths 3e – 1re	–	★★★★	15	B (K7) D (disq.)
DRIBBLE	FIL	K7	MO5, TO7/70	Maths Ecole/Collège	★★	★★	8	A
CLIMATS ET VÉGÉTATIONS	FIL	K7	MO5, TO7/70	Géographie Collège	–	★★★	10	A

TILT
MICROLOISIRS

VOUS OFFRE EN CADEAU UN ABONNEMENT GRATUIT DE 6 MOIS

SI VOUS DEVENEZ LE PARRAIN D'UN NOUVEL ABONNÉ



POUR VOTRE AMI

198 F. SEULEMENT



POUR VOUS

GRATUIT

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

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

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

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

BON D'ABONNEMENT-PARRAINAGE A TILT

à remplir par votre ami

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

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code postal : |_|_|_|_|_|

Ville : .....

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

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

TI_34

à remplir par vous

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

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

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code postal : |_|_|_|_|_|

Ville : .....

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

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

TI_39

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

PARIS
DIGIT CENTER
23, boulevard Poissonnière
75002 - Tél. 42.21.49.66
BERNARD vous attend

NICE
DIGIT CENTER
Centre Commercial Nice Etoile
24, avenue Jean Médecin
06000 - Tél. 93.85.56.85
MARCO vous attend

SEVRAN
DIGIT CENTER
Centre Commercial Beaudottes
93270 - Tél. 43.83.20.46
SEM vous attend

LYON
DIGIT CENTER
B.P. 325 B.
69431 Lyon cédex 3
Tél. 78.60.99.71
ERIC vous attend

VILLENEUVE D'ASCQ
DIGIT CENTER
Boutique 221 bis.
Centre Commercial
59650 - Tél. 20.47.44.23
DIDIER vous attend

VELIZY
DIGIT CENTER
Centre Commercial Velizy II
78000 - Tél. 39.56.67.17
DJAMEL vous attend

GENEVE (Suisse)
DIGIT CENTER Cce n° 104
Ctre Cial Confédération
8, rue de la Confédération
CH-1204 - Tél. 41.22.29.96.95
MICHEL vous attend

MULHOUSE
DIGIT CENTER
7, rue du Raisin
68100 - Tél. 89.56.61.65
JEAN-PIERRE
ET MIREILLE vous attendent

PARIS LA DEFENSE
TEMPS "X" DIGIT CENTER
Centre Commercial les 4 temps
Niveau 0
92092 - Tél. 47.78.82.56
NORBERT vous attend

AUBAGNE
TEMPS "X" DIGIT CENTER
Centre Commercial Auchan
13400 - Tél. 42.70.43.55
JEAN-MARC vous attend

OUVERTURE

NICE
TILT PLUS S.A.R.L.
Centre Commercial TNL
15, Bld Delfino
06300 - Tél. 93.55.88.65
JOHNNY vous attend

MARSEILLE
S.E.T.E. S.A. DIGIT CENTER
90, rue de Rome
13006 - Tél. 91.55.57.25
PHILIPPE vous attend

Bibliothèque de 5.000 logiciels en permanence dans tous les points Digit Center

Ils sont fous ces Belges.

DIGIT CENTER Département franchise
91.63.50.50
Mr DAHAN ou Juliette

ATARI & DIGIT CENTER

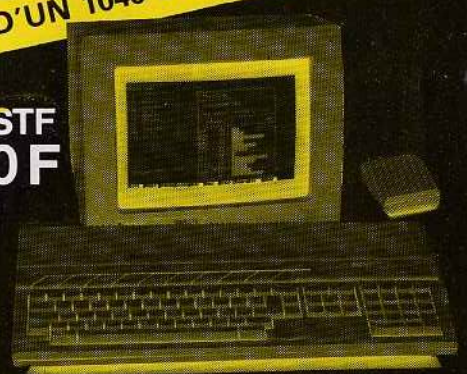
LE 1er DISTRIBUTEUR D'INFORMATIQUE ET LOGICIEL DE FRANCE

VOUS OFFRENT

4 LOGICIELS BUREAUTIQUE GRATUITS

VALEUR 2500 F POUR CHAQUE ACHAT D'UN 1040 ST

ATARI 1040 STF
9990 F





5850F
520 STF
+ ROM + MONITEUR COULEUR

Unité centrale 512K clavier azerty et lecteur 360K intégré
équipé pour brancher sur votre télévision ou moniteur couleur

+ MONITEUR MONOCHROME
HAUTE RÉSOLUTION

POUR CHAQUE ACHAT D'UN 1040 STF
NOUS VOUS OFFRONS UNE IMPRIMANTE
CITIZEN 120D GRATUITE

Offre bureautique Atari : pour tout achat d'un 1040 ST,
Atari vous offre 4 logiciels bureautique hautes performances,
interactifs et formant un ensemble cohérent.
- Traitement de texte
- Tableur graphique
- Gestion fichier
- Utilitaires de bureau.

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

COMMANDEZ VOS TITRES PAR CORRESPONDANCE

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

Nom ..... Prénom ..... Adresse .....

Code Postal ..... Localité ..... Tél. .....

Montant des commandes ..... Frais de port 20 F Montant total .....

CHALLENGE

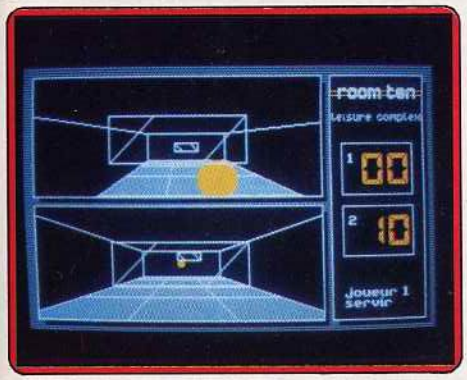
Roller ball

La boule oscillait ; lentement, très lentement. Boris essuya nerveusement la sueur qui coulait sur son front. Erreur fatale ! Propulsée par un ressort caché, la bille d'acier décolla comme un boulet, rebondit contre deux cloisons, glissa dans un puits pour jaillir dans le vide. Tétanisé, les yeux exorbités, Boris tentait désespérément de reprendre la maîtrise du projectile. Impossible. L'inertie ? Dément...



L'inertie, le mot chéri des nouveaux softs d'arcade ! Les balles, boules et ballons de tout genre rebondissent au gré d'une pesanteur capricieuse sur les plates-formes et labyrinthes, glissent lentement vers des précipices sans fin... Une nouvelle passion pour les professionnels du joystick !

Room Ten : le squash est un sport à la mode. Il y est question de rebond, de vitesse et, bien sûr, de concentration. Mais quand il s'agit de jouer dans une étrange apesanteur, la partie devient vraiment très difficile. *Room Ten* propose trois niveaux de difficulté croissante. Pour jouer à deux ou seul contre l'ordinateur, vous allez prendre en main une boule volumineuse, animée de mouvements d'une lenteur et d'une souplesse surprenantes. La salle se déploie en perspective. Votre raquette, sorte de grand panneau transparent, se manie au joystick. Pas d'erreur, il est ici question de précision, de concentration, jamais en tout cas de vitesse ! Le climat de cette partie est étrange. Tout d'abord, il va falloir étudier et comprendre l'« attaque » de votre raquette sur la balle. Les rebonds sont en effet relativement difficiles à contrôler lorsque l'on débute la partie et l'ordinateur est un joueur de première catégorie. L'écran, divisé en deux tableaux de jeu, per-



met à chaque participant de suivre avec précision l'évolution de la balle. Pour anticiper les rebonds, placez votre « panneau-raquette » pour que la balle le frappe soit en son milieu, soit sur l'un des bords. La boule heurte avec autant de facilité le sol, le plafond ou les quatre murs de la salle. Pour marquer cinq points, il faut tenter de surprendre l'adversaire afin que la balle vienne frapper le mur qui se tient derrière lui. En début de partie et pour le niveau de jeu le plus faible, la boule conserve une trajectoire relativement rectiligne. Mais au premier « effet » donné par l'une ou l'autre des raquettes, les rebonds dénaturent cette trajectoire. Difficile alors de bien se rendre compte de la longueur de la salle, de comprendre et de prévoir le point d'impact probable sur votre propre mur. Servi par un graphisme dénudé mais très précis, le jeu conserve une originalité captivante. A noter la richesse de la présentation du logiciel (règles du jeu proposées en plusieurs langues) et l'évolution régulière du niveau de difficulté. (K7 CRL pour *Amstrad*) O.H.

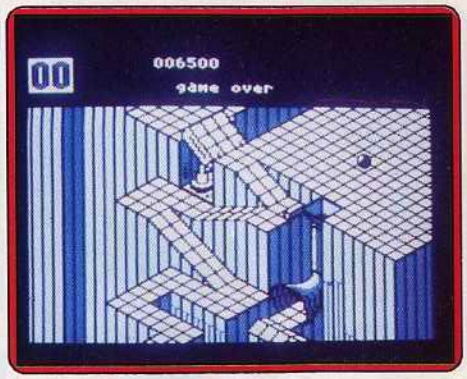
Trail Blazer : délirant, superbe d'originalité, voici le « tapis roulant » infernal des fous du joystick ! Il défile devant vos yeux, parsemé d'embûches diverses, suspendu dans l'espace temps... Les différents niveaux de jeu vont vous permettre de devenir le roi de l'équilibre ! Le tapis s'étend sur l'écran dans une perspective très réaliste. Au devant de la scène, vous venez de prendre possession de votre premier module, un ballon de football... Il existe ainsi sept objets différents. De la chaise roulante au « pac man », tous vont se lancer à la poursuite de l'horizon. Le scrolling est impeccable. Votre module avance plus ou moins vite selon que vous poussiez ou non le joystick vers l'avant. Le tapis est jonché de pièges et trous. La première difficulté consiste à sauter par-dessus les espaces vides, à toujours rester sur la bonde du damier la plus continue. Pour ce faire, un seul remède : regarder toujours loin devant vous et... vous fier à votre bonne étoile ! La deuxième difficulté provient des constituants de cet étrange support. Ce dernier est en effet composé d'un damier de carrés de différentes couleurs. Certains vont accentuer vos rebonds, d'autres freiner votre mobile ou au contraire l'accélérer de façon dangereuse.

Trail Blazer offre la possibilité de jouer à deux... La partie met alors en place deux fenêtres horizontales, deux tapis et deux boules. La lutte va être chaude... Les deux



adversaires risquent en effet de se rencontrer lorsque l'un d'eux quitte le droit chemin et atterrit sur celui de son concurrent. Toutes les ruses sont alors permises pour propulser l'ennemi dans le vide, le gêner en tout cas dans ses déplacements et reprendre la tête de la compétition. L'ordinateur reste, quant à lui, un joueur hors pair (question d'entraînement...) et sera invincible pendant bien des kilomètres de scrolling. *Trail Blazer* est un logiciel qui brille essentiellement par la simplicité et la bonne humeur de son scénario. L'idée est simple mais il fallait quand même y penser ! Quant à la difficulté de la mission, elle prend en compte toutes les pistes proposées ainsi que la spécificité de chaque mobile. Très difficile alors de voir le bout de l'aventure ! (Disquette Gremlin's Graphics pour *Amstrad*. Existe sur *Commodore*). O.H.

Marble Madness : si la commercialisation de ce logiciel est encore relativement récente, *Marble Madness* est le doyen des jeux d'arcade/équilibre. Grand favori des salles d'arcade, son adaptation sur *Commodore (64/128* et *Amiga)* ne perd rien de son charme... Un must du genre ! Le principe du jeu est très



simple : vous devez mener votre boule le long d'un chemin tortueux en un temps limité. Le décor est constitué de hautes plates-formes, de murs aux arêtes très étroites, de tunnels, etc. La représentation 3D montre bien la difficulté de la mission. Un seul danger, tomber dans le vide et perdre ainsi un temps précieux... Maniée au joystick, la boule roule dans toutes les directions, mais, soumis à l'inertie, son mouvement dépend de la pente des différentes passerelles. La mission se joue selon divers niveaux de difficulté. Chaque parcours comporte un « goal », case spéciale qui donne accès au niveau supérieur.

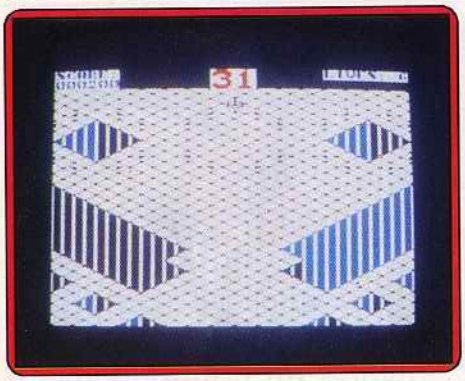
La principale difficulté de ce jeu réside dans l'allure de votre progression. S'il est en effet possible de parcourir le chemin à vitesse réduite, de méditer longuement chaque passage, cette tactique ne vous permettra jamais de dépasser le deuxième tableau. Il faut alors aller de l'avant, prendre les virages au plus court, bref, laisser place aux réflexes et à la chance...

Vous n'êtes, hélas pas seul en course. Preuve en est cette affreuse boule noire qui tente par tous les moyens de vous pousser par-dessus bord ! Certaines parties du bâtiment vont de même se soulever pour gêner votre progression, aidées en ce sens par des vers, enzymes et autres créatures malfaisantes.

Les graphismes et l'animation agissent, quant à eux, en votre faveur. La précision des mouvements, le réalisme de l'effet tri-dimensionnel mettent fort bien en valeur les pentes, reliefs et autres particularités du terrain. Alors, comment voir un jour le bout du tunnel ? C'est plus que jamais une question d'entraînement. Il faut sans doute mémoriser chaque tableau, travailler sans cesse les passages délicats et, surtout, savoir conserver son calme... Pour une cinquantaine de tableaux, nombreux sont ceux qui ont déjà perdu la boule ! (Disquette Electronics Arts pour *C 64/128*. Version *Amiga* disponible). O.H.

Gyroscope : c'est cette fois à l'aide d'un gyroscope que vous allez suivre les méandres de la piste serpentant au milieu d'un terrain pour le moins accidenté. La conduite de cet instrument n'est guère aisée. Sa vitesse de déplacement augmente en effet rapidement à la moindre pente, laquelle conduit le plus souvent à un précipice. ▶

CHALLENGE

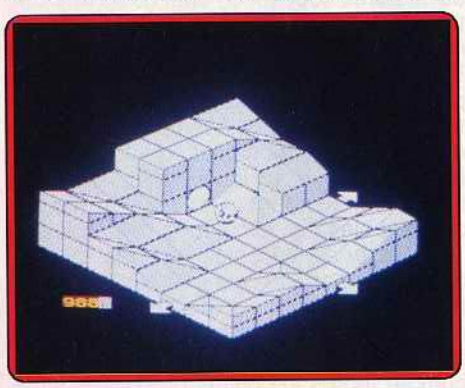


Et, comme le gyroscope supporte fort mal les chutes, il vous faudra apprendre à virer au bon moment. Mais voilà, il ne suffit pas de changer la direction de la manette pour tourner. En effet, les déplacements sont soumis à une inertie bien calculée qui augmente ainsi la difficulté et accentue l'impression de réalité. Pour éviter que vous ne parcouriez les écrans sans risque à une allure d'escargot, le temps vous est compté.

Les tableaux sont de complexité croissante et très bien échelonnés. Vous devriez venir à bout sans trop de problème du premier, tandis que le second requiert déjà une bonne habitude des réactions du gyroscope. Entraînez-vous donc à contrecarrer les effets de l'inertie ou de la pesanteur, voire même à vous immobiliser, ce qui est loin d'être facile. Les parcours sont variés et chaque tableau apporte son lot de difficultés propres. Les graphismes, au style dépouillé, donnent particulièrement bien l'illusion du relief. Bien que très simple, ce logiciel a un côté captivant et je gage que vous vous laisserez prendre au jeu.

Comme quoi, il n'est pas toujours besoin d'imaginer un scénario complexe ou délirant pour aboutir à un jeu de qualité. (Cassette Melbourne House pour *Spectrum*.) J.H.

Bobby Bearing : décidément, il y aura toujours des personnes qui feront des bêtises malgré les recommandations. Pourant les frères et cousin de Bobby étaient bien prévenus du danger de s'aventurer hors de leur plan. Voici ce qui arrive aux petits malins : ils sont maintenant prisonniers des créatures néfastes de l'autre plan. Non contents de mettre leur propre vie en danger, ils impliquent aussi celle de Bobby qui n'a pas le cœur de les laisser à leur destin. Le voici donc en route pour retrouver tout ce beau monde et le ramener à la maison. Mais j'ai peut-être oublié de vous présenter Bobby ? C'est une petite boule fort sympathique. Le monde dans lequel il va évoluer est assez particulier. Ce ne sont que gouttières, plans aux reliefs et aux pentes divers, canaux plus ou moins encaissés et autres accidents de terrain, très bien rendus graphiquement d'ailleurs. Notre ami roule de-ci, de-là, pour poursuivre son petit bonhomme de chemin, tout en essayant d'éviter les multiples pièges qui parsèment sa route. Ici, ce sont des aimants qui le retiennent prisonnier, là des courants d'air ascendants qui le détournent de sa destination première. Ailleurs, de



redoutables presses n'attendent qu'une fausse manœuvre pour l'écraser comme une crêpe. Et il faut bien entendu compter avec les noires créatures de ce monde qui vont tout faire pour lui mettre des bâtons dans les roues. Pour compliquer le tout, Bobby est soumis, comme tout un chacun, aux dures lois de l'inertie. C'est vous dire que vous devrez calculer vos virages en conséquence. Certains pièges sont si efficaces que le pauvre Bobby s'y trouvera empêtré à jamais, à moins qu'il n'accepte de sacrifier une partie de son précieux temps pour se libérer. Et si la route est déjà difficile en solitaire, je peux vous assurer qu'elle devient complètement délirante quand il s'agit de pousser devant soi le long du chemin du retour l'un des prisonniers retrouvés. Un amusant jeu, au monde étrange et aux reliefs 3D très bien rendus. (Cassette The Edge pour *Spectrum*.) J.H.



Xyzolog : apporte une variante intéressante par rapport aux autres logiciels de boules. Ici, la balle est vue du dessus. Le but est simple : passer sur des taches colorées. Evidemment, les habituels empêcheurs de tourner en rond sont là. Représentés sous forme d'étoiles, leur contact est mortel. ▸





REPOUSSEZ LE MONDE PARALLELE DES ETRES ANTI-MATIERE GRACE A CETTE POUDRIERE –
de DENTON DESIGN

DEUX MONDES FACE A FACE UN EST POSITIF BON FAMILIER NOTRE MONDE L'AUTRE EST NEGATIF ET MAUVAIS

LEUR INTERFACE: UNE FENETRE TEMPORELLE A TRAVERS LAQUELLE LES OBJETS ET LES ETRES PEUVENT PASSER CONTACT PROVOQUANT LE DEBUT D'UN ECHANGE

PROTEGEZ NOTRE MONDE, ARRETEZ L'INVASION. FAITES-LE TOUT DE SUITE CAR L'ECHANGE S'ACCELERE ET LA FENETRE TEMPORELLE SELARGIT LA DOMINATION VOUS MENACE

DOUBLE DOMBRE TAKE

UN ACTION SENSATIONNELLE – UNE INNOVATION – UNE GRAPHISME ARTISTIQUE

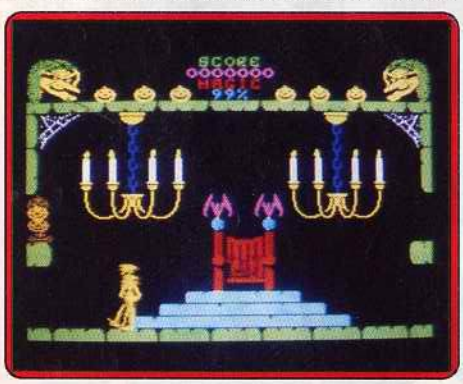
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: 93 42 7145.

ocean

CHALLENGE

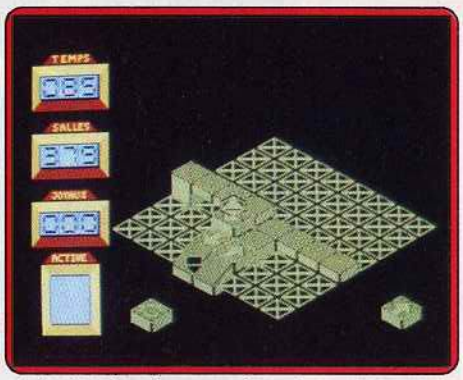
Les éviter est donc la première chose à faire. Passer sur ces taches de couleur permet de changer de niveau, le problème est que le terrain est inégal. Bosses, trous, marches et autres trottoirs sont autant d'obstacles. Toute la subtilité consiste à tirer parti de ces derniers. Il existe certains trucs qui permettent de passer sur telle tache de couleur puis sur telle autre par utilisation des déclivités. Mais, attention : il arrive que la trajectoire ne soit pas celle prévue. Eviter ces mésaventures est possible : ainsi, le passage d'un étage n'est faisable que de biais. Non content d'être original, *Xyzolog* s'avère bien réalisé.
Les graphismes sont simples mais agréables et l'animation très douce. Les commandes semblent déroutantes, mais cela est dû à l'inertie de la boule. Enfin, le son est enchanteur. Modèle de subtilité et de précision, ce programme a de quoi séduire. (K7, disquette et softcard Electric Software pour *M.S.X.*) M.B.

Cauldron II : impossible de parler des boules à effet sans évoquer notre citrouille favorite. Elle ne roule pas mais rebondit gaillardement de gargouilles en créneaux avec un brio digne d'un Tilt d'or. Un seul ressort mène sa course : couper les cheveux de la sorcière et les plonger dans la marmite pour



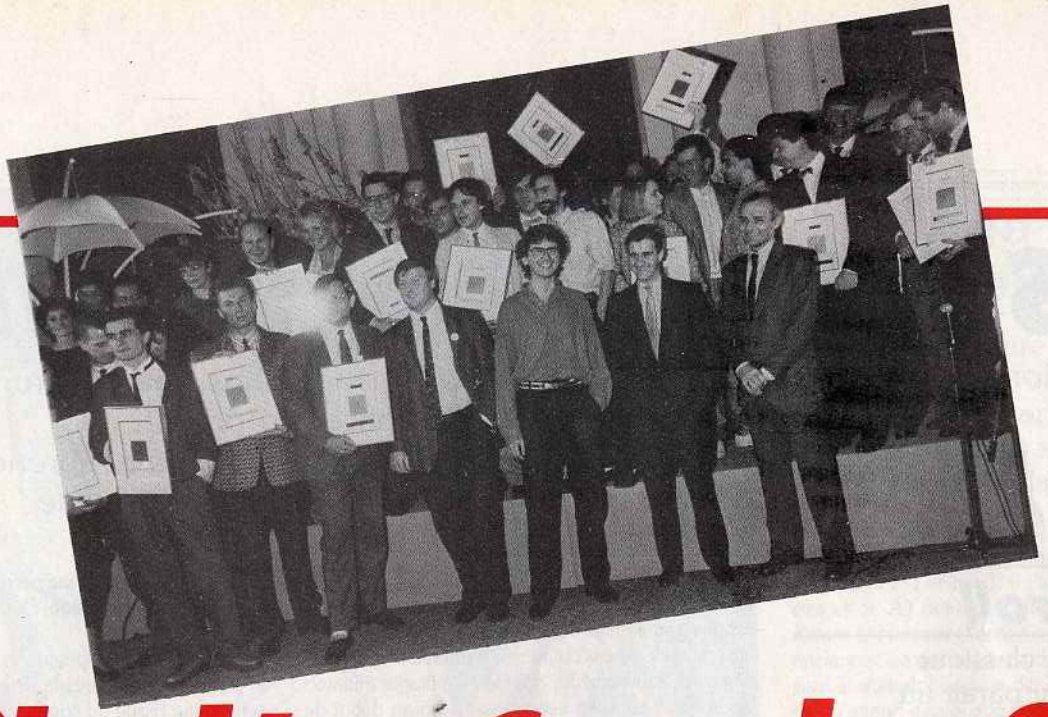
la revanche ultime des légumineuses sur la magie noire. Nous n'en dirons pas plus sur ce jeu qui en étant plus proche d'une aventure/action que d'un exercice d'habileté et de réflexe s'éloigne de notre propos. (K7 Palace Software pour *Commodore 64*, *Spectrum* et *Amstrad.*) N.M.

Spindizzy : une bonne adaptation de jeu d'arcade de gyroscope, déjà disponible sur *Amstrad* est maintenant disponible sur *Thomson.* Beaucoup d'éléments sont paramétrables : la forme du gyroscope qui devient boule, pyramide renversée, toupie. Les couleurs peuvent varier, ainsi que la vitesse du jeu. Si *Spindizzy* est un gyroscope plutôt qu'une vulgaire balle, c'est que l'inertie joue un grand rôle durant l'action. Au départ, cet objet qui continue sur sa lancée,



mal ralenti par les montées, évoque les cauchemars des mauvais jours. Et la boule de tomber dans les espaces infinis. Elle revient certes, mais le temps est limité. L'habitude permet de se rendre compte que cette maudite inertie rend seule possible la tâche qui vous est assignée : vous devez cartographier un univers suspendu et labyrinthique à l'aide de *Spindizzy* en collectant les cristaux énergétiques. La partie « cartographie » du travail ne nécessite de ruser avec la pesanteur que lorsqu'il faut sauter au-dessus des endroits où le cheminement s'interrompt. En revanche, la collecte des cristaux exige d'aller les chercher là où ils se trouvent, c'est-à-dire là où le ou les programmeurs du jeu ont vicieusement décidé de les disposer. Un joyau trône ainsi insolemment sur une colonne accessible par un ascenseur sur lequel il faut amener puis stabiliser le gyroscope, tandis qu'un autre surmonte un étroit pont en dos d'âne ! Seule une dextérité hors du commun permet de couper au long

entraînement qui vous fera connaître par cœur la carte de l'univers bien avant d'avoir atteint des scores honorables. Un schéma quasi illisible est accessible à l'aide de la touche « M », mais il y aurait abus à le qualifier de « carte ». Trois indicateurs donnent respectivement le temps qui reste disponible, le nombre de joyaux gagnés, les salles non encore explorées. Le score s'affiche sur demande. Un seul regret : on ne passe pas d'une zone à l'autre par scrolling, mais l'écran s'efface pour être remplacé par un autre. Peut-être cela a-t-il été voulu pour accroître la difficulté ? (Disquette Loriciels pour *Thomson.*) D.S.



Tilt d'or Canal + 86







Regardiez-vous Canal + le mercredi 19 novembre 86 à 13 h ?

Souvenez-vous ! C'était en clair dans l'émission « Direct » animée par Philippe Gildas !
Non vraiment ?

Alors vous n'avez pas vu la rétrospective filmée de la soirée de remise des Tilt d'Or Canal +. Le « tout Tilt », le « tout Canal + » et le « tout Microloisirs » étaient présents.

C'est sur, vous n'êtes pas le téléspectateur qui a gagné pendant l'émission un TO9 offert par Thomson.
Et vous n'avez pas vu sur le plateau de « Direct » le débat entre Philippe Gildas, Jean-Michel Blottière et 4 PDG lauréats des Tilt d'Or.

Si donc vous avez « manqué » cette émission, ne soyez pas trop déçus, pour vous faire patienter jusqu'aux prochains Tilt d'Or, en novembre 87, je vous propose un petit jeu !

Retrouvez le nom des 4 invités de Canal + et Tilt le 19 novembre. Pour vous aider, je vous propose 3 photos et 4 indices :

mon premier est l'un des chefs de gang de Billy la Banlieue ;
mon second a droit de vie et de mort sur des animaux préhistoriques ;
mon troisième fait de l'or avec les US ;
mon quatrième a trouvé le bon filon.

Répondez-moi vite, les 25 premières bonnes réponses gagneront le super poster de Tilt.

Envoyez le nom des quatre invités sur carte postale, ainsi que vos noms et adresses, à : Tiltie, 2, rue des Italiens, 75009 Paris.

TILTIE

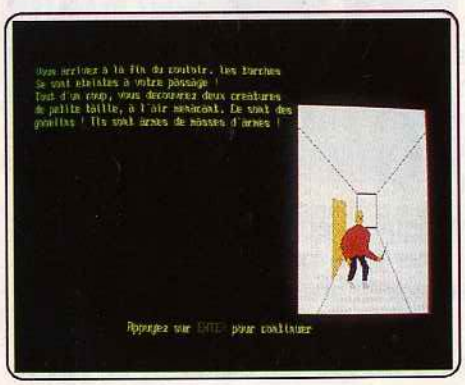
Des souris et désastres

Money for nothing ? Not at all ! *Troll* vous lance dans une aventure classique mais efficace, et vous offre, en prime, le plaisir de créer votre propre scénario. *Age of adventure* reprend le principe des compilations. Quant à *The hichhicker's guide to the galaxy*, il est signé Infocom. Un atout de poids...

Troll

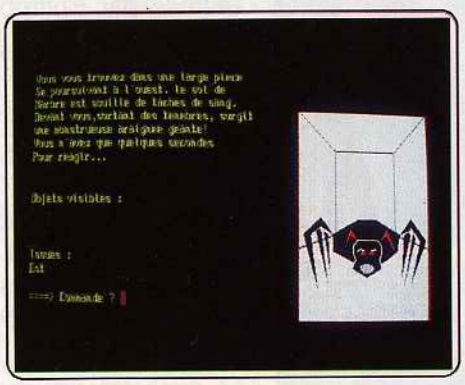
Moins classique qu'il n'y paraît au premier abord, ce jeu d'aventure et de rôles vous propose de bâtir vos scénarios.

Troll est à la fois un jeu d'aventure et de rôles et un jeu générateur de jeux de ce type. Commençons par le jeu proprement dit. Le scénario est le suivant : les deux royaumes des Hautes et Basses Terres sont séparés depuis un siècle à la suite des grandes guerres elfiques. Leurs combats fratricides ont abouti à une haine farouche entre les habitants des deux contrées. Pourtant votre souverain, Coregan le Magnifique, prince des Hautes Terres, est las de cet état de fait et rêve de réunir à nouveau ces deux provinces. Il vous a donc confié cette fort difficile mission. Pour cela, vous devez rencontrer Jean le



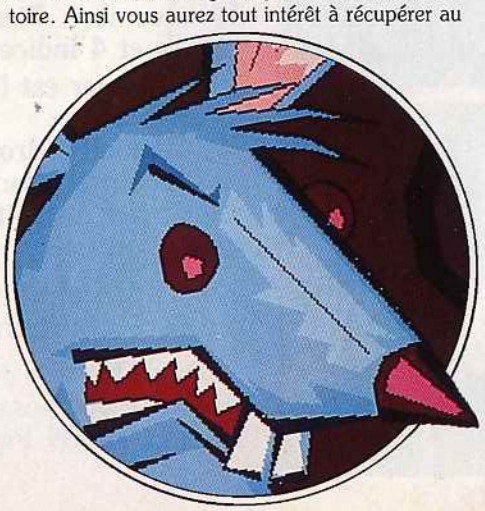
Les Gobelins sont prêts à tout. Heureusement, votre agilité est grande.

Terrible, demi-frère de Coregan, pour parlementer et tenter d'aboutir à un accord juste et complet. Mais Jean n'a pa volé son nom. A peine vous êtes-vous approché de son château que deux gardes s'emparent de vous et vous mènent sous bonne garde au domaine du Prince, et cela sans tenir compte de votre immunité d'ambassadeur. Drogué par un élixir, vous vous réveillez dans une geôle, prisonnier. Parviendrez-vous à ressortir du château pour mener à bien votre mission ? Votre personnage est caractérisé par trois éléments : l'agilité, prépondérante dans les combats et dans certains exercices de dextérité ; la force, capitale tant dans les combats que pour votre vitalité (reflétée par vos points de vie) et, enfin, la chance sans laquelle le plus brave combattant aurait vraiment trop de risques d'y rester. Chaque coefficient sera tiré une fois pour toutes de façon aléatoire au début du jeu. Certaines actions pourront les faire diminuer (combat, chute, ouverture de portes ou autres : alimentation, potions diverses), sans excéder toutefois les tirages initiaux. Vous aurez aussi en votre possession au début de l'aventure une épée et un bouclier de cuir, dix rations de nourriture et dix pièces d'or qui vous serviront à compléter votre équipement ou à soudoyer quelqu'un. Apparemment la surveillance n'est guère vigilante car on a oublié de fermer les deux portes de votre cachot. Profitez-en donc au plus vite. Vous aurez tout intérêt à établir un plan des lieux visités bien que le premier niveau soit suffisamment restreint pour pouvoir être retenu de mémoire. Vous allez vous heurter à nombre de créatures dont la plupart sont animées d'intentions tout à fait hostiles. Un



Au détour d'un couloir : une monstrueuse araignée géante.

combat s'engage alors. Si vous en sortez victorieux, vous aurez de grandes chances de récupérer un objet très utile pour la suite de votre mission. Cependant, évitez de vous laisser griser par l'ivresse de la victoire. Ainsi vous aurez tout intérêt à récupérer au



plus vite les points de vie perdus au combat en vous restaurant, en prévision d'une nouvelle rencontre inopinée.

Dans certains cas, lorsque la disposition des lieux le permet, vous aurez la possibilité de fuir si vous sentez que l'issue du combat est incertaine. Ailleurs, le personnage ne sera pas agressif d'emblée et vous pourrez tenter de discuter. Mais la sorcière du réduit semble faire la sourde oreille et ce n'est qu'en la décapitant que vous pourrez vous approprier sa baguette magique. Celle-ci vous sera d'une grande utilité pour venir à bout de la monstrueuse araignée qui garde l'entrée de l'escalier (attention, cette solution n'est pas rappelée dans les directions possibles), bien qu'avec de très bons tirages et une chance à toute épreuve, vous puissiez la tuer uniquement de la pointe de votre épée. Récupérez ensuite le parchemin trouvé au bas de l'escalier et lisez-en soigneusement le contenu.

Avant d'aller plus loin, remontez pour continuer d'explorer le rez-de-chaussée. Après un combat méritant contre deux gnomes, vous pourrez pénétrer dans le laboratoire d'alchimie. Son propriétaire est d'ailleurs là qui vous observe. Méfiez-vous des



Peu importe votre immunité. Le prince Jean, vous fait arrêter.

objets présents car vu vos connaissances très limitées dans le domaine de la magie, vous risquez de tout faire exploser ! L'alchimiste est assez compréhensif et vous laissera sans problème lire le grimoire mais pas l'emporter. Il se mettrait alors dans une colère noire et vous attaquerait sans pitié, ce qui ferait à coup sûr échouer votre mission car vous avez besoin de sa coopération pour progresser. Discutez donc gentiment avec lui. Si vous vous faites passer pour le personnage mentionné sur le parchemin, il vous remettra un bâton de force, seul capable de venir à bout de l'abominable créature qui garde l'entrée du second niveau. Lors de votre exploration première, vous risquez de tomber dans les oubliettes. La corde à nœuds providentielle que vous y trouverez vous permettra heureusement d'en



Illustrations Jérôme Tesseyre

sortir. N'oubliez pas de la récupérer à la sortie en prévision d'une fausse manœuvre malencontreuse. De nouvelles difficultés vous attendent au niveau inférieur. Nous vous laisserons les découvrir vous-mêmes pour ne pas vous gâcher le plaisir du jeu. Sauvegardez fréquemment la partie car les occasions de décès sont légion. Cette aventure simple, réservée surtout aux débutants, offre des graphismes sommaires mais se laisse pourtant jouer.

Passons maintenant à l'étude de la création d'une aventure. Bien entendu, votre scénario devra être parfaitement au point. Vous aller programmer dans un langage très simple qui permet pourtant d'assez nombreuses possibilités. Les habitués du Basic ne seront pas trop dépaysés. Ainsi on dispose d'une instruction d'affichage obligatoire (AFF) ou fonction de l'état d'un drapeau (AFO et AF1). Les équivalents de « goto » et « gosub » sont présents, tandis que « lie » vous fait changer de lieu. Quatre instructions gèrent les caractéristiques et la fortune du personnage tandis que cinq autres concernent objets et potions. Vous disposez de tests et de drapeaux pour les actions conditionnelles. Les dialogues sont rentrés facilement (les mots sont décodés sur quatre lettres). Ainsi « ver/ouvr/nom/coff/aff/vous trouvez une clé » permet l'affichage du message « vous trouvez une clé » lorsque le joueur tape « ouvrir coffre ». Le vocabulaire n'est donc limité que par la taille mémoire. A ce propos, comme la place disponible n'est pas très importante, il est possible de chaîner différents modules entre eux, s'appelant mutuellement sans perdre l'état des drapeaux et des caractéristiques. Cela vous permettra de mettre au point des aventures très complètes, stockées sur plusieurs micro-cassettes. Trente-quatre dessins sont déjà définis, représentant des lieux ou des personnages et pouvant se combiner entre eux, sous réserve de compatibilité. Il est d'ailleurs possible de compléter ce répertoire en écrivant vous-mêmes les lignes Basic correspondantes. En conclusion, ce générateur de jeux d'aventures et de rôles dispose d'instructions assez complètes et assez faciles d'emploi, et vous autorisera la création de jeux de qualité. L'aventure proposée est assez rudimentaire mais a le mérite de vous permettre d'approfondir sa programmation grâce à l'éditeur incorporé (Micro-cassette Pyramide pour *Q.L.* ; Prix : C).

Jacques Harbonn.

Age of adventure

Une aventure grecque, une autre orientale, des jeux originaux et un peu anciens, seul hélas, le graphisme traîne !

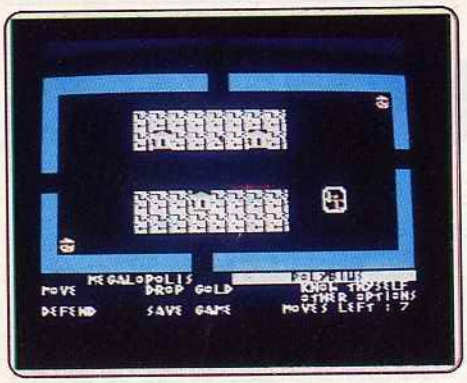
Ce logiciel est en fait une compilation de deux jeux parus en 1981 et 1983. Il s'agit de *Return of Heracles* et de *Ali Baba and the forty thieves*.

Return of Heracles : l'action se déroule dans la Grèce ancienne. La première partie de votre quête consiste à atteindre l'oracle de Zeus pour y découvrir ce qu'attend de vous le chef des dieux : accomplir douze travaux. Si vous passez par l'oracle de Delphes, certains indices indispensables à la réalisation de votre projet vous seront révélés. L'écran de départ affiche une carte de la Grèce ; puis vous accédez à un menu présentant les différentes options du jeu (instructions, choix du joystick ou du clavier, rappel de jeux sauvegardés). Après sélection, vous accédez au jeu lui-même. L'écran se divise alors en deux fenêtres : une principale à l'intérieur de laquelle évolue votre ou vos personnages, et une zone située au bas de l'écran où apparaissent sous forme de menu les différentes possibilités d'action qui s'offrent à vous. Ces possibilités consistent en « déplacement » et « autres actions ». Le déplacement s'effectue selon le choix de départ au moyen du clavier (touches I, J, K, M) ou du joystick. Les « autres actions » concernent le « repos », « attaque ou défense », « retrait ou ajout d'un personnage », plus une option « connais-toi toi-même » qui est en fait le statut actuel de votre personnage. Cette dernière option permet en effet l'affichage de la force, dextérité, forme physique, rapidité, etc.

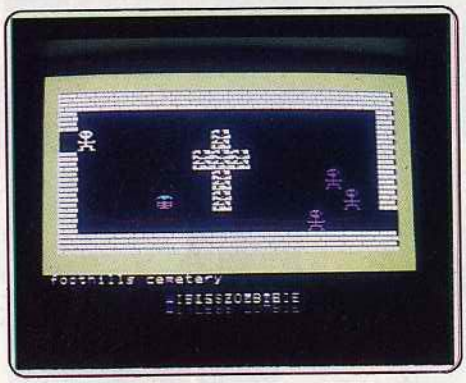
A tout moment, et c'est une originalité dans les jeux de ce type, vous pouvez décider d'ajouter un personnage. Jusqu'à seize (parmi les dix-huit existants) peuvent participer simultanément à l'aventure. A chaque sélection, un résumé apparaît à l'écran affichant un rapide historique du personnage (qui il est, sa place dans la mythologie, etc.) ainsi que la présentation de ces particularités s'il en existe (ainsi par exemple, Asclepius possède les pouvoirs de guérison et de régénération).

Bien sûr, il existe de nombreux monstres qui vont s'interposer (une des options du jeu permet de contrôler leur vitesse) et vous empêcher de réaliser votre quête. Pour les combattre, vous avez la possibilité, dans certains lieux réservés au commerce, d'acquérir armes et armures ; mais attention, vos mouvements sont alors limités par l'encombrement et le poids de votre équipement. Signalons enfin la possibilité de sauvegarder jusqu'à neuf jeux différents sur une disquette préalablement initialisée.

Ali Baba and the forty thieves : le choix des options de jeu, des mouvements se fait ici comme pour *Return of Heracles*, au moyen du joystick ou du clavier. Un menu est affiché au bas de l'écran, avec l'option courante surlignée. On utilise le clavier ou le joystick pour déplacer le surlignage et on valide l'option par la touche « Return ». Ici, les personnages appartiennent à l'« heroic fantasie » ; ce sont des ▸



La mégalopolis de l'aventure n'a pas le charme d'Athènes.



On croirait sur l'écran que les héros se sont masqués.



Le théâtre de l'action : les villes et cités du Péloponnèse.

humains, elfes, halflings ou nains. Comme dans le jeu précédent, un maximum de seize personnages peuvent participer simultanément. Au départ, vous vous trouvez dans une pièce exiguë, le reste de l'écran étant noir. En fait, les lieux restent cachés tant que vous ne les découvrez pas. Chaque personnage possède des caractéristiques propres : force, endurance, dextérité, mais également vitesse de déplacement. Ainsi, un nain est moins rapide qu'un elfe, mais plus résistant, et, si vous incluez de tels êtres dans votre aventure, les elfes doivent ralentir leur course pour permettre aux nains de les suivre. Encore une similitude entre les deux jeux : vous pouvez également, dans les endroits réservés au commerce, vous équiper en armes et armures. De même, il existe dans ce monde une quantité impressionnante de monstres de toutes sortes, des félins aux ours en passant par des rats géants, sans oublier les zombies, les licornes et autres épées enchantées. La compilation de ces deux jeux aurait pu présenter quelque attrait. En effet, leur conception originale les fait participer à la fois des jeux d'action, d'aventure, de rôle et de stratégie. Le résultat est somme toute assez décevant. Si les aventures ne sont pas dénuées de toute espèce d'intérêt, la réalisation des programmes pèche en revanche par une médiocre qualité des graphismes et de l'animation, à laquelle ne nous avait pas habitués Electronic Arts. Quant au bruitage, si les musiques orientale (pour *Ali Baba)* et grecque (pour *Return of Heracles)* sont bien réalisées, il faut avouer qu'après un quart d'heure de jeu, on n'a d'autre choix que de se ruer sur la salvatrice option « sound is off ». Un bon point cependant, la documentation est luxueuse, bien faite et fourmille d'informations sur les héros grecs. (Disquette Electronic Arts pour *Apple*. Prix : D).

Didier Guilhem



The hitchhicker's guide to the galaxy

Ne détruisez pas
ma maison natale !
Ne détruisez pas
ma planète Terre !
Terminus à Sirius :
« l'aventure est dure ! »

Infocom est une société de logiciels bien connue pour ses jeux d'aventure. Une de leurs caractéristiques est d'être toujours en mode texte, ce qui peut gêner certains, mais au contraire séduira les amateurs avertis car les jeux de ce genre sont souvent dotés d'un scénario plus évolué et de descriptions plus précises. Dès l'abord, ce logiciel signale son étrangeté. Vous trouverez en effet dans la boîte un petit morceau de coton, des lunettes totalement opaques (d'une grande utilité comme on s'en doute), un badge mentionnant « don't panic ! » (ce qui sera sans doute nécessaire comme nous le verrons plus loin), un petit sachet plastique scellé contenant un vaisseau spatial microscopique (!), un « document » s'apparentant à du grec ancien mais en fait totalement incompréhensible et enfin une notification de destruction de la maison d'un certain Arthur Dent, datée du 4 octobre 1982. Voilà qui devrait vous mettre tout de suite dans l'ambiance car ce logiciel est

vraiment complètement farfelu et vous retrouverez ce délire tout au long du jeu. Il est d'ailleurs basé sur une nouvelle du même titre complétée par une série d'épisodes TV de science-fiction. L'auteur de la nouvelle a directement collaboré au scénario de cette aventure. L'histoire est la suivante : votre maison doit être démolie aujourd'hui pour permettre la construction d'une route express. Quant à la Terre elle-même, eh bien elle risque fort de subir le même sort pour des raisons similaires. Il vous faudra donc échapper rapidement à ces deux périls mortels et commencer une vie itinérante d'auto-stoppeur de l'espace.

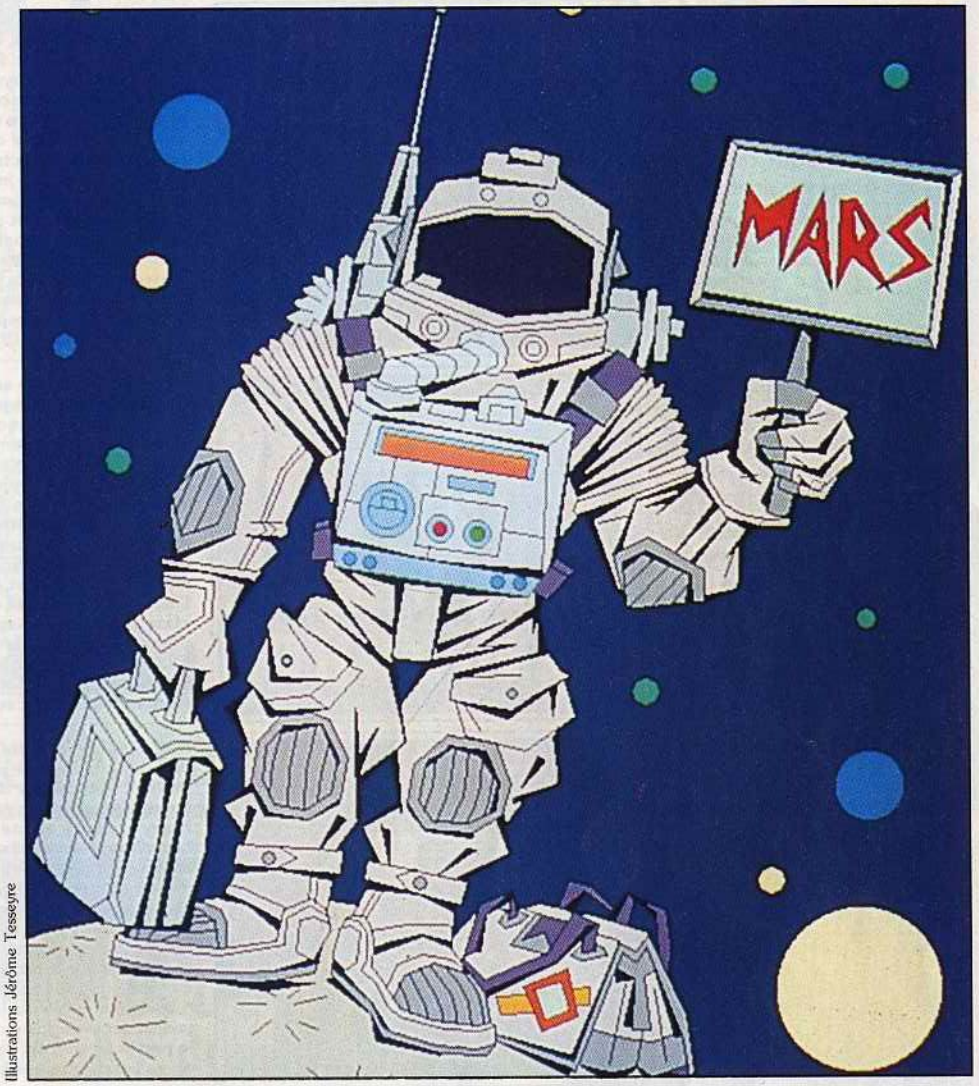
Au début de l'aventure, vous vous réveillez dans le noir absolu. Vous souffrez d'un mal de tête particulièrement aigu et tout tournerait autour de vous (si toutefois vous pouviez y voir quelque chose !). Pas de panique. Il vous suffit en effet d'allumer la lumière pour vous apercevoir que vous vous trouvez tout simplement dans votre chambre. Mais quel désordre : une brosse à dent côtoie un tournevis à la tête à moitié écrasée, sans oublier une robe de chambre jetée dans un coin et un bac à laver le linge. Mais ce n'est pas le moment de mettre un peu d'ordre. D'ailleurs, dès que vous vous levez, vos vertiges reprennent de plus belle et vous risquez fort de prendre quelques gamelles en furetant. Récupérez plutôt au plus vite votre robe de chambre et endossez-la. Tiens, il semble y avoir quelque chose dans la poche. Vous y trouverez en effet un morceau de coton (tiens, tiens, encore un !), un objet donné voilà un certain temps par votre tante et qui vous semble totalement inconnu (bien que vous puissiez savoir qu'il est fait à Ibiza, mais ça n'a aucun intérêt dans cette histoire), et surtout un analgésique. Avalez donc ce dernier et vous verrez disparaître mal de tête et vertiges. Voilà qui est mieux. Comme tout aventurier qui se respecte, vous allez sans doute explorer un peu votre chambre. Bizarre, si vous décrochez le téléphone la tonalité sera vite interrompue car un arbre vient de s'abattre sur la ligne. En ramassant la brosse à dents, vous verriez s'écrouler ce fier chêne que vous aimiez tant. C'est encore un autre arbre qui trinquerait si vous récupériez le tournevis. Mais que se passe-t-il donc ? Un coup d'œil par la fenêtre vous en informera. Un gigantesque bulldozer se dirige sur votre demeure en balayant tout sur son passage. Il vous faut sortir au plus vite si vous ne voulez pas périr dans les décombres. Une fois dehors, trois issues sont possibles. Les deux du nord ne font que faire le tour de la maison, tandis que celle du sud vous conduit tout droit au bulldozer. Celui-ci continue d'ailleurs d'avancer et vous risquez fort de recevoir une brique sur la tête, choc ô combien peu agréable, au moment de la démolition. Bref, c'est l'impasse. Que faire ? Rappelez-vous que le délire est roi dans cette aventure. Eh bien, couchez-vous tout simplement devant le bulldozer et attendez. Le conducteur va vous exhorter, par des gesticulations à dégager le passage. Il faut encore tenir bon et attendre. Il s'arrête au dernier moment dans un grincement sinistre. C'est le moment que choisit d'ailleurs votre ami Ford Perfect pour vous rapporter la serviette de toilette que vous lui aviez prêtée. Prenez-la car vous en aurez grand besoin pour la suite de l'aventure. Il semble inquiet et scrute sans arrêt le ciel. Vous aurez l'explication de cette angoisse en attendant encore.

Dans un bruit d'enfer, un vaisseau Vorton s'approche de la Terre et vous signale que vous ne disposez plus que de deux minutes avant que la planète ne soit entièrement détruite. Donc plutôt que d'attendre, vous avez tout intérêt à rejoindre votre ami pour trouver le moyen de quitter au plus vite la Terre et commencer votre vie itinérante d'auto-stoppeur galactique ! Bien des difficultés vous attendent sur cette longue route périlleuse où la logique semble être la chose la moins bien partagée.

Les dialogues en anglais sont assez faciles, pour peu que l'on parle assez couramment cette langue, car le vocabulaire est étendu (plus de 800 mots) et l'analyseur de syntaxe puissant (il accepte un anglais quasi courant, bien qu'il soit incapable d'effectuer des actions multiples). Les descriptions sont très complètes et les situations proposées non dépourvues d'un certain humour.

Un bon jeu d'aventure complètement loufoque, à conseiller à ceux qui ne craignent pas la difficulté et que ne rebute pas l'absence totale de graphismes. (Disquette Infocom pour *Atari ST*. Prix : D).

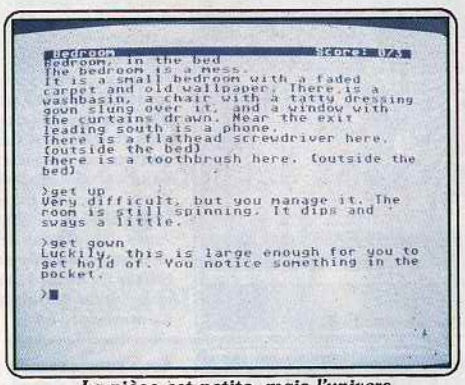
Jacques Harbonn.



Illustrations Jérôme Tesseyre



Que la lumière soit ! Les sombres perspectives demeurent.



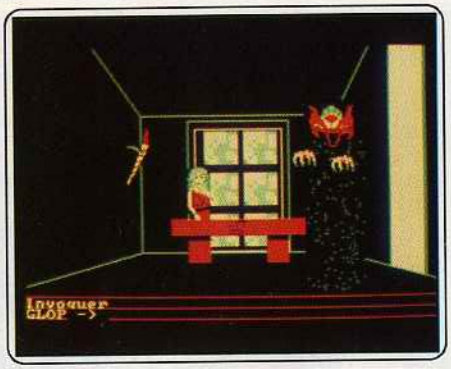
La pièce est petite, mais l'univers est si grand à parcourir en stop !

SOS AVENTURE

Tera

Atmosphère angoissante pour ce jeu de rôle intemporel. Neuf personnages attendent vos ordres pour déjouer les pièges galactiques

aventure et rôle : type
14/15 : intérêt
★★★ : graphisme
– : animation
★★★ : dialogue
★★★★ : difficulté
n.c. : prix



Phase un : création du monde terrifiant de *Tera* (le jeu se renouvelle à chaque mise en œuvre, à moins que vous ne chargiez une partie antérieurement sauvegardée). Phase deux : détermination aléatoire de vos propres caractéristiques physiques et psychologiques selon trois critères : force, intelligence et chance... A vous ensuite d'assurer la répartition des points ainsi attribués entre diverses sous-catégories (volonté, charme, habileté, vitalité...). Armé de ces multiples qualités, vous affrontez en toute quiétude les périls de la troisième phase, gradués selon le niveau de difficulté sélectionné. Votre errance dans des paysages désertiques et inhospitaliers peuplés d'ossements, où chaque lieu semble se répéter à l'infini (les graphismes ne sont pas très variés !), doit à l'existence d'une carte affichable à tout moment de ne pas se muer en mortelle randonnée. Vous rencontrez finalement des créatures bizarres qu'il vous faut séduire, combattre ou corrompre à l'aide des multiples commandes, libellées en français, qui tiennent lieu de dialogue. Assisté de neuf personnages, vous évoluez dans une atmosphère délicieusement sulfureuse. (Disquette Loriciels pour compatibles *IBM PC*.)

La Cité perdue

Il se passe de drôles de choses sur cette île lointaine. Tel Tintin, vous menez l'enquête pour aider votre ami le professeur Dowell.

aventure : type
15 : intérêt
★★★★ : graphisme
– : animation
★★★★ : dialogue
★★★★ : difficulté
C : prix



Excalibur présente actuellement une nouvelle série de softs d'aventure. Excellente initiative puisque, sous une apparente simplicité, se cache dans cette *Cité perdue* une intrigue passionnante. Développée sur quatre faces de disquette, l'enquête vous mène sur une île du Pacifique. La lettre que vous venez de recevoir témoigne bien de l'affolement du professeur Mac Dowell, l'un de vos plus chers amis... Faute de soleil et de palmiers, l'aventure vous saisit dès la descente d'avion. Un chauffeur à la mine patibulaire, le corps de votre ami et un château protégé par une armée d'androïdes, rien de tel pour aiguiser votre curiosité ! *La Cité perdue* rappelle les aventures de Tintin... Entre la conduite de votre voiture sur les routes sinueuses de l'île et l'appel téléphonique qui vous réclame d'urgence à l'aéroport, vous allez découvrir ici un maniement très simple (vocabulaire classique), une sauvegarde efficace qui ne nécessite aucune disquette supplémentaire, bref, le seul plaisir de l'angoisse ! L'intrigue reste bien sûr relativement classique. Graphismes, animation et mise en scène suffisent cependant à stimuler notre valeureux détective tout au long de la quête. (Deux disquettes Excalibur pour *Amstrad CPC*.)

Harry et Harry

Séquestré par des voyous musclés, vous êtes seul contre tous. Humour et castagne se relayent dans un jeu digne de la série noire.

aventure graphique : type
16 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★ : bruitage
★★★★ : dialogue
★★★★★ : difficulté
B : prix



Nuit blanche et série noire, vous arpentez cette cave humide sans comprendre... Séquestré par deux voyous tandis que vous sortiez acheter votre journal, vous venez de plonger tête baissée dans une aventure sordide. La maison semble maintenant vide... Il s'agit de sortir de là au plus vite. *Harry et Harry* est un logiciel digne des meilleurs « polars » américains. Les classiques déplacements et recherches d'indices prennent ici une dimension peu commune. Et pour cause... A peine avez-vous atteint le premier étage, qu'il vous faut déjà vous cacher dans le cagibi, crier pour attirer vos geôliers vers la cave et tâcher de découvrir le moyen de trancher les liens qui cisaillent vos poignets. Superbes graphismes noirs et blancs, bruitages et dialogues parsemés d'angoisse ou d'humour, la stratégie reste seule en piste. Si l'aventure est particulièrement difficile, son contexte graphique et la richesse de ses décors (jetez un œil à la démo...) justifient à eux seuls les quelques coups de poing que vous ne manquerez pas de recevoir ! Un seul reproche, il semble impossible de sauvegarder la partie, si ce n'est entre les principales étapes du jeu. Un réalisme dont on se serait bien passé... (Disquette Ere Informatique pour *Amstrad*.)

Labyrinth

Héros involontaire du film, vous faites tout pour échapper à la quête éternelle. Un seul but, retrouver votre fauteil de ciné.

aventure/graphique : type
14 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★★★ : dialogue
★★★ : difficulté
B : prix

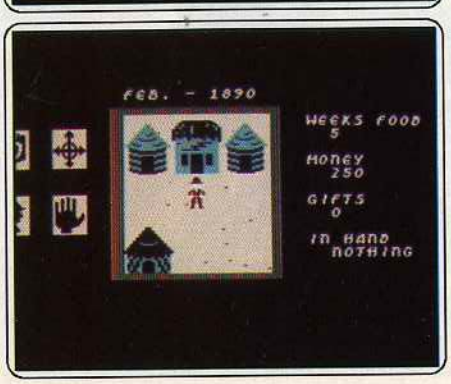


Vous errez dans une ville noire, triste. Un cinéma attire votre attention. A son affiche : deux films. La publicité vous tente : ressortez dans le hall acheter du pop-corn. L'aventure, jusqu'ici textuelle, bascule : vous voyez les premières images du film. L'acteur s'adresse à vous : « Tu nous appartiens ! ». Et l'écran vous absorbe. Désormais vous contrôlez à l'aide de votre joystick un petit personnage, qui erre dans un vaste labyrinthe parsemé d'objets divers : une boule de cristal, du parfum, une pêche soporifique, des distributeurs automatiques au fonctionnement aléatoire. Attention aux mauvaises rencontres : un guerrier engoncé dans une armure rutilante vous envoie aux oubliettes, votre ticket d'entrée au cinéma permet d'en sortir... Le but du jeu est précisément de sortir du labyrinthe, par le château central. Jareth, le roi des Goblins, est décidé à vous retarder au maximum, car si vous errez encore pendant treize heures, votre âme lui appartiendra, pour l'éternité ! Les commandes déroulantes limitent les possibilités de hasard : si votre jeu n'avance pas, dites-vous bien que c'est parce que vous avez oublié de penser à quelque chose. (Disquette Activition pour *Commodore 64*.)

Earth of Africa

L'Afrique et ses magies a attiré plus d'un explorateur. Saurez-vous percer le mystère du pharaon Ahnk et de sa pyramide sacrée ?

aventure/action : type
16 : intérêt
★★★★ : graphisme
★ : dialogue
★★★ : difficulté
B : prix



Avez-vous entendu parler du pharaon Ahnk Ahnk ? Non ? Ahnk Ahnk était un des plus riches pharaons que la terre ait porté. Sentant sa mort venir, il décida de faire construire une pyramide au cœur de l'Afrique. Un lieu perdu, loin des hommes, où nul pillard ne viendrait interrompre son dernier repos. Une fois son tombeau construit, il fit en sorte qu'il ne restât aucun témoin de son œuvre. Un à un, tous ses compagnons périrent devant l'édifice et le dernier s'enfuit très loin et se suicida.. De cette histoire, il ne reste que quelques bribes. Maintenant, il vous incombe, grâce aux légendes qui persistent à travers l'Afrique de retrouver cette pyramide sacrée. Pour survivre, il vous faudra commercer avec les autochtones et acquérir avec toute la diplomatie voulue les renseignements qui vous intéressent. Vous apercevrez un village et, si vous décidez d'y entrer, il se produira un zoom, le village occupera alors tout l'écran. Si vous pénétrez dans une case, nouveau zoom. Une solution qui permet de passer facilement de l'immensité de l'Afrique au détail d'un lieu. Un jeu intéressant qui n'est pas sans rappeler *The Seven Cities of Gold* du même éditeur. (Disquette Ariolasoft pour *C 64*.)



240 PAGES DE LISTINGS

96 JEUX A PROGRAMMER VOUS-MEMES

1 TABLEAU D'EQUIVALENCES BASIC POUR CHAQUE MACHINE

CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX 41 F

ATARI
PROMOTION
520STF+ MONITEUR COULEUR THOMSON
5990.FRS
FERME LE DIMANCHE ET LUNDI

ED'EN COMPUTER
102 Av du Gal M.BIZOT
75012-PARIS-

DINGUES DE L'AMIGA ET DE SES SOFTS VENEZ TOUS LE PIED !!
TEL:43.42.22.50
OUVERT:10HA12H,14HA19H

VOUS DESIREZ UN CREDIT? Accord immediat sur place à partir de : 1500.FRS
Toute notre Gamme: AMSTRAD _ ATARI _ COMMODORE _ COMPATIBLE PC XT_
Votre ordinateur est en panne? 2à3 Jours de delais maximum au prix le plus juste
Nos Services plus OCCASION. DEPOT-VENTE. REPRISE de vos anciens ordinateurs

VENTE PAR CORRESPONDANCE
PAIEMENT C.BLEU

OCCASIONS DU MOIS
PAYER JUSQU'à -50% DU NEUF

DISQUETTES BOITE DE 10
5.1/4 DD 49FR -FUJI 3.1/2 169FR

TRANSFORMATIONS
520STF Gonflé à 1024K:750F
520ST Gonflé à 1024K:1150F
Montage en 48 Heures MAXI

COMMODORE	AMSTRAD	ATARI	AMIGA

NOS LOGICIELS NOUVEAUX SONT ARRIVES

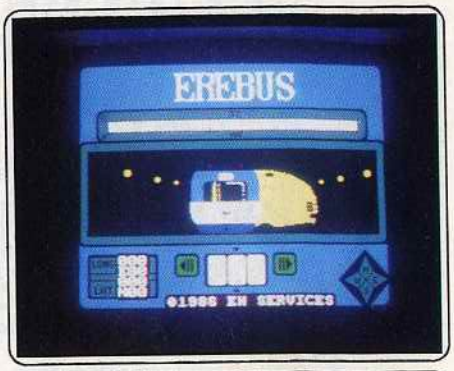
TELEPHONEZ: 43 42 22 50

SOS AVENTURE

Erebus

Vulcanologue bouillant perdu dans les glaces cherche station au milieu de l'Antarctique pour s'envoler vers des cieux plus cléments.

aventure : type
8 : intérêt
★★★ : *graphisme*
★★★★ : *difficulté*
non : animation
★★★★ : *dialogues*
C : prix

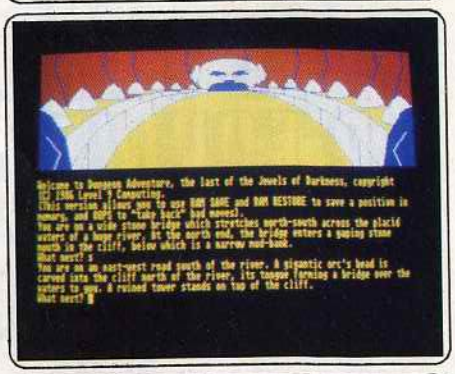


Vous incarnez un chercheur en vulcanologie. Mais, lors d'une mission d'observation près du volcan Erebus, votre avion s'écrase en plein Antarctique. Il fait vraiment très froid. Commencez donc par marcher rapidement, d'autant qu'une bande d'oiseaux à l'aspect fort peu engageant inspecte déjà l'épave encore fumante de votre appareil. Par bonheur vous savez qu'il existe non loin de là une vieille cabane d'explorateur. Votre premier objectif sera donc de la rejoindre rapidement. Mais vous allez évoluer dans un véritable labyrinthe de glace qui risque de vous faire rapidement perdre tout sens de l'orientation. Voici les directions à suivre pour y parvenir sans encombre : nord, ouest, nord, nord, ouest, nord, ouest, nord, est, est, sud, est. Ouf ! Une fois dans la cabane, récupérez les différents objets qui s'y trouvent et ressortez au plus vite, car l'odeur de mort qui y flotte est contagieuse. Il vous faudra ensuite retrouver la station située elle aussi sur la côte. D'autres dangers vous menacent : en premier lieu le volcan mais aussi — bien entendu — les créatures malfaisantes qui peuplent la région. Un jeu à réserver aux passionnés de labyrinthes. (Disquette Titus pour *Atari ST*).

Jewel of Darkness

Trois aventures pour secourir des elfes, jouer les apprentis magiciens et devenir célèbre. Donjons et démons à l'affiche.

aventure : type
12 : intérêt
★★★ : *graphisme*
– : animation
★★★★ : *dialogues*
★★★★ : *difficulté*
C : prix

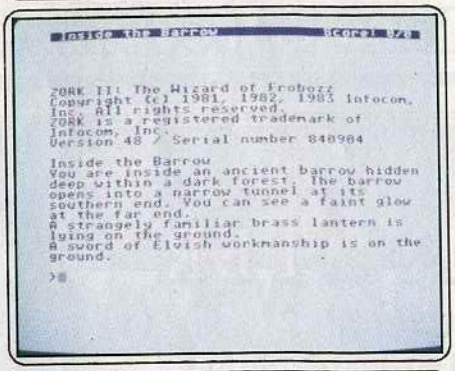


Cette disquette contient trois jeux d'aventures fantastiques qui s'enchaînent mais peuvent aussi être joués séparément. Dans *Colossal Adventure*, votre mission sera de secourir de malheureux elfes qui sont emprisonnés dans un noir donjon. Dans *Adventure Quest*, vous incarnez un apprenti magicien. Le grand Concile vient de se réunir devant la menace que représente le Demon Lord et vous a désigné pour en venir à bout. Sauriez-vous vaincre ? Enfin dans *Dugeon Adventure*, vous aller tenter d'acquérir fortune et gloire mais, bien que le démon ne soit plus là pour vous faire échec, les ennemis sont encore très nombreux ! Les scénarios sont bien ficelés et contiennent quelques idées intéressantes. Le dialogue est facile, grâce tant à l'interprétateur capable de comprendre des phrases complexes à commandes multiples que par la richesse du vocabulaire (mille mots). Les mondes de chaque aventure sont vastes et les descriptions de chaque lieu sont bien détaillées. En revanche, les graphismes tout en restant agréables, sont loin d'exploiter pleinement les capacités de la machine. *Jewel of Darkness* est un bon ensemble tout à fait attrayant. (Disquette Rainbird pour *Atari ST*).

Zork 2

Le vieux grimoire révèle l'emplacement de la tombe aux mille trésors. Orientation est le maître mot de cette quête déroutante.

aventure : type
12 : intérêt
– : graphisme
★★★★ : *difficulté*
– : animation
★★★★ : *dialogues*
C : prix

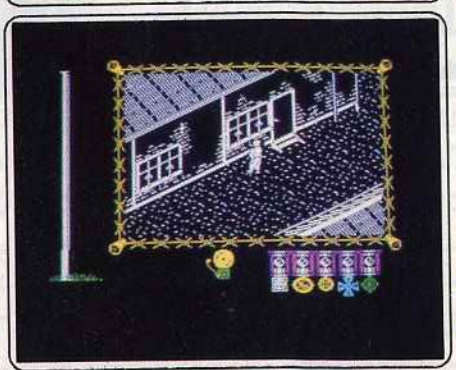


Toujours en quête d'une nouvelle aventure exaltante, vous avez déniché dans un vieux grimoire des indications fort intéressantes révélant l'emplacement d'une tombe aux richesses incommensurables. Vous allez la découvrir au plus profond de la forêt. Vous vous enfoncez sans crainte sous terre. Commencez donc par récupérer la lampe et l'épée qui s'y trouvent. L'exploitation va pouvoir commencer. Il est indispensable d'établir un plan très précis, comme toujours en pareille circonstance, car vous risquez de vous perdre à jamais dans ce vaste monde souterrain. De plus, ne vous laissez pas tromper par certaines « anomalies ». Ainsi s'il faut aller au sud pour passer de la salle A à la salle B, le chemin du retour peut se situer au nord-est car l'espace est loin d'être toujours rectiligne. En outre, certaines pièces parfaitement symétriques vous feront perdre tout sens de l'orientation. De nombreuses créatures mystérieuses peuplent ces souterrains. Le magicien n'est pas le moins intéressant. Dans certains cas il s'essaiera à la lévitation, ce qui risque de vous immobiliser un certain temps. Un bon jeu uniquement textuel, à réserver à ceux qui maîtrisent bien l'anglais. (Disquette Infocom pour *Atari ST*).

The great escape

1942, les camps de haute sécurité. Tous les moyens sont bons pour s'évader. Mais à chaque échec la surveillance se renforce.

aventure/action : type
12 : intérêt
★★★★ : *graphisme*
★★★★ : *animation*
non : dialogue
★★★★ : *difficulté*
B : prix



Nous sommes en 1942. Vous avez été fait prisonnier et placé dans un camp de haute sécurité. Vous n'avez qu'une seule idée en tête : vous en échapper. Vous devrez dresser votre plan soigneusement et utiliser à fond les possibilités et les objets dont vous pourrez disposer. Pour récupérer des objets, il vous faudra tromper la surveillance des gardes et en profiter pour fureter un peu partout. Il existe de multiples moyens de s'évader mais chacun d'eux requiert un équipement ou des habiletés différentes. Vous pourrez sortir déguisé par la grande porte si toutefois vous êtes parvenu à vous procurer de faux papiers. Un bon conseil : essayez donc plutôt par le labyrinthe du tunnel situé sous le camp mais vous devrez absolument vous munir d'une torche avant d'y pénétrer. Faites attention aux activités du commandant, car il est sans cesse en train de vérifier que tout va bien. Vous côtoierez aussi les gardes, assez nombreux, et les autres prisonniers qui pourront éventuellement faire diversion. A chaque fois qu'une évasion échouera, la surveillance se renforcera et vos chances diminueront d'autant. *The great escape* est un bon jeu, assez difficile. (Cassette Ocean, pour *Spectrum*.)

Kayleth

Parti vaillant pour anéantir Kayleth vous atterrissez penaud et démuni dans la gueule du loup. Sa mâchoire d'acier vous attend.

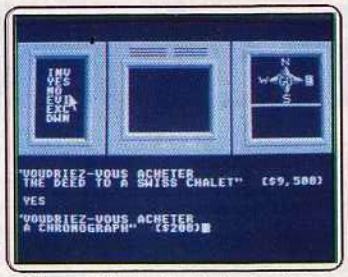
aventure : type
12 : intérêt
★★★ : *graphisme*
★★★★ : *animation*
★★★★ : *dialogue*
★★★★ : *difficulté*
B : prix



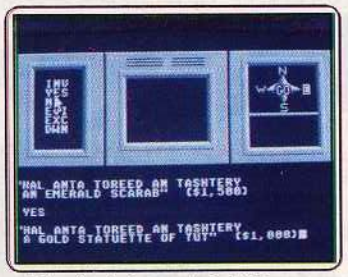
Le puissant Kayleth fait planer une menace mortelle sur l'ensemble de la galaxie. Aussi le conseil suprême a-t-il décidé d'envoyer quelqu'un pour le neutraliser. Mais à peine vous approchiez-vous de sa planète qu'une attaque surprise vous réduisit à l'impuissance. Vous vous réveillez dans une position vraiment peu enviable. Vous vous trouvez en effet sur un tapis roulant qui conduit tout droit à une gigantesque mâchoire d'acier broyant tout sur son passage. Il n'est guère facile de sortir de ce pétrin, d'autant qu'on vous a dépouillé de tous les objets que vous possédiez. Toutes les issues sont bloquées. Inutile non plus de tenter de briser la mâchoire. Vous pourrez pousser, tirer, tenter de la rompre à mains nues, voire même essayer de la mordre en désespoir de cause ; rien n'y fera et pourtant il existe bien un moyen de s'en sortir ! Les créatures que vous rencontrerez au cours de cette aventure ne sont pas toutes sympathiques (horrible monstre à deux têtes, crapaud gigantesque, magicien et sorcier). Les dialogues sont faciles, les graphismes corrects et souvent agrémentés d'une animation de qualité. Un bon jeu difficile mais vous êtes très forts. (Cassette US Gold, pour *Spectrum*)



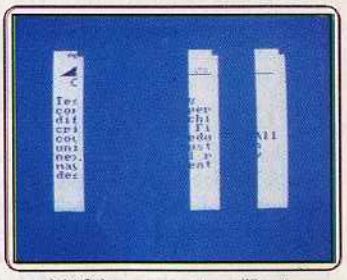
Confidentiel : défense - stop - projet...



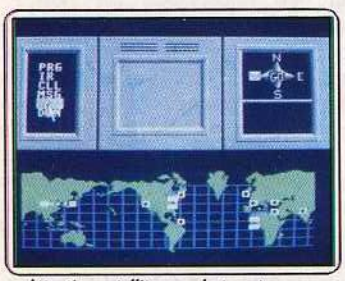
Magma infiltré - négocier à tout prix -



Récupérer le document de la Suisse...



... à la Grèce en passant par l'Egypte -



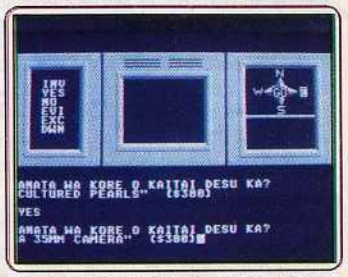
Attention satellites en alerte - stop -



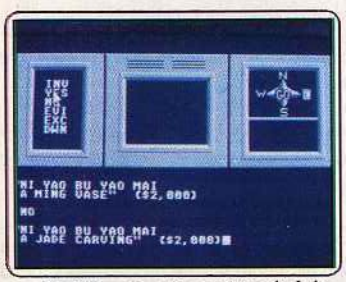
Donner nom de code du SRU aux quatre...



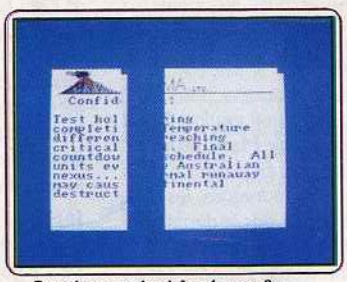
... contrôles de sécurité - stop -



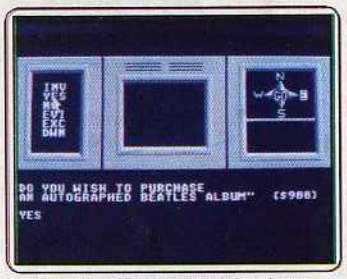
Continuer troc jusqu'à la fin - Du Japon...



... à la Chine, de perles en statue de Jade -



Dernières escales à Londres et San...



... Francisco. Mission accomplie - à ses...



... héros, la Patrie reconnaissante - Fin -

Hacker vaillant rien d'impossible

Christophe Brossard a réussi sa mission ultra-secrète dans le monde corrompu de l'espionnage international. Il rend public les tractations qui ont amené le projet Magma en lieu sûr.

Rien dans la boîte, rien sur l'écran. Seul l'énigmatique « Logon please » attend la réponse du « hacker ». Tapoter bêtement sur le clavier, l'énigme s'éclaire. Derrière ces deux mots se cache le projet Magma, une fantastique opération énergétique qui porte en germe la domination de la planète. Pour rentrer dans le feu de l'action, rentrez le nom du pays où sont réalisés les essais. (Pensez aux surfers et aux kangourous). La politique étant souvent une affaire de gros sous, vous quittez très vite le « confidentiel defense » et les secrets d'Etat pour plonger dans de sordides tractations commerciales. Les documents ont été dérobés par une armée d'espions de tous pays qui ne comprennent que le langage de l'argent ou du monnayable. A bord de votre SRU, dont vous aurez soigneusement noté le numéro de série et les différents composants, vous parcourez les sous-terrains de la planète à la recherche de ces brigands. Très vite le jeu prend des allures de labyrinthe ou de « richesses du monde » avec pour première étape la Suisse. Pour le moment votre seule monnaie d'échange est l'argent. Faites-en bon usage pour acquérir en plus du bout de document un livre et un chrono. Du fromage aux pyramides il n'y a qu'un pas. Faites-le, pour acheter un scarabée et une statue en échange de l'instrument. Les trésors égyptiens raviront les espions grecs et indiens qui ne proposent rien d'intéressant en échange. Manhattan, me voilà ! Cependant à l'heure qu'il est, les satellites de surveillance des sous-terrains sont infiltrés et patrouillent. A quatre reprises ils vous demanderont des renseignements sur votre mission, puis sur le numéro de votre véhicule, son type et finalement la localisation des tests. Réflechissez, c'est facile. A Wall Street vous monnayerez votre livre contre des actions vite revendues à la Bourse de Tokyo qui offre les spécialités du terroir. La Chine et ses jades n'attendent plus que vous. C'est alors que tout se complique ; le système télémétrique ne répond plus ce qui ne facilite pas l'orientation. Les plans tracés tout au long du périple et le bip sonore qui résonne à chaque déplacement remplacent, plutôt mal que bien, le curseur. Si vous arrivez jusqu'à lui, l'espion cubain appréciera les joyaux chinois. La fin est proche. De Londres à San Francisco, les quatre garçons dans le vent déchaînent toujours les passions. Et ce n'est qu'après cette suite de trocs lassants et délicats que votre nom s'étale à la une des journaux yankees. Une bien maigre récompense pour un si laborieux périple !

Merci aux aventurières et aventuriers pour leurs solutions complètes : Eric Jacques de Hannut en Belgique, Michäel Haravon de Paris 75013, Denis Barreau de Chennevières-les-Louvres 95380, Christopher Pouse de Tourcoing 59200, Monique Babin de Choisy-le-Roi 94600, Stéphane Hébert de Paris 75013, Frédéric Jordan de Saint-Estève 66240, Jean-Marc Attimont de Toulon 83100, Laurent De Alberti de Nice 06300, Loris Bouvard de Thonon 74200, Popeye de ?, Guillaume Dorange de ?, Laurent Fontaine de Wimereux 62930, Nicolas Weber de Pont-à-Mousson 54700, Zoran de Fontenay-sous-Bois 94120, Véronique de ?, Julien Mazouz de Corenc 38700.

SOS AVENTURE

Message in a bottle

Stéphane

Pour Anne-Sophie (n° 37) qui a des difficultés dans **Sorcery +.** *Je n'arrive pas non plus à prendre le cœur au sous-sol. En revanche, pour la porte close, tu prends un « wooden club » (club en bois) et au lieu d'essayer d'ouvrir la porte, tu te places dans la galerie où l'on voit une croix jaune. Là un morceau de galerie part, tu entres dans cette galerie, tu ouvres la porte et l'aventure se poursuit.*

Fabrice

En réponse à Yvon, (n° 37) pour **Time Tunnel** *: il te suffit de mélanger le verre à la carafe marron (– 893) quand la sirène passe : elle te remet une clef.*

Prends la plus grosse pierre, pose-la avec la branche à côté du rocher (l'une sur l'autre), lâche la petite du second étage : le rocher roule.

Tu dois prendre : la potion de – 9600, le chaudron de 3456 et la potion de 1692. Pose le chaudron dans la cheminée, mets la potion de l'année 1692 dedans et mélange le tout avec le balai 3456 : le chaudron prend feu. Mets la potion de – 9600 et remélange le tout avec le balai : il vole, prends le balai et vole vers l'île, soulève une pierre et la pièce apparaît. Prends la bouteille, pose-la sur la marque à droite (dans la même pièce), descends dans la grotte, pose la cage de – 9600 devant le scorpion, gonfle le ballon avec la bouteille et attaches-le à la grille : à la suite de quoi tu tires dessus.

Pour tuer la méduse, prends le vase jaune de – 893 et pose-le devant la méduse (l'épée brillante sert à déplacer les briques).

Toujours pour **Time Tunnel,** *comment trouver la pièce de la Perce Magique ?*

Dans **1789,** *comment se débarrasser des objets ? Dans* **Spy Hunter,** *y-a-t-il une fin, si oui, après combien de décors ? Toujours dans* **Spy Hunter**, *quelqu'un pourrait-il me donner les vies infinies (pour C 64), ainsi que pour* **Entombed** *et* **Wizard ?** *Merci d'avance.*

Stéphane

En réponse à l'anonyme du n° 37 ; dans **Knight Lore,** *il faut trouver la salle du chaudron et celle du magicien. Attendre que ton personnage redevienne normal et entrer. Un objet apparaît alors au-dessus du chaudron. Vas le chercher dans les autres salles et ramène-le jusqu'à ce que la chaudron soit rassasié.*

En réponse à Zorro n° 36 ; dans **Jet set Willy**, *il faut ramasser tous les verres qui ont été abandonnés par les invités de la soirée pour aller enfin se coucher avec « bobone » qui se retrouve vers la gauche du deuxième étage.*

En réponse à Johann (n° 37) : pour atteindre la caverne dans **Sabre Wulf**, *il faut réunir les quatre morceaux du talisman et descendre jusqu'aux montagnes glacées (au sud), (attention au loup des neiges), remonter par la gauche. Là je me paume tout le temps, mais je ne dois pas être loin.*

En réponse à André (n° 36), le mot de passe dans **Movie** *est « puzzle ».*

A mon tour :

V!! *: je n'ai rien compris, que faut-il faire ? Où faut-il aller ? Comment rentre-t-on en contact avec Tania ? Je l'ai trouvée ainsi que sa sœur et la liasse de billets. Je lui ai donné les billets, elle n'a pas pour autant voulu me suivre. J'obtiens toujours des répliques du genre « Give me the money ! », « See you later ».*

A part le pistolet, quels sont les objets utiles ?

A quoi servent les espèces de cartables qu'on trouve partout ?

Hobbit : *comment se défendre contre les « pâle bulbons eyes » ? Pourquoi les elfes me sont-ils hostiles ?*

Kokotoni Wilf : *quand j'ai ramassé toutes les étoiles, je ne sais plus quoi faire.*

Lode Runner : *de quelle façon passer la sixième salle ?*

Dun Darach *et* **Tir na Nog :** *que faut-il faire ? Dans* **Dun Darach,** *comment communiquer avec les gens ?*

Night Shade : *que faut-il faire ?*

Dans **Avalon :** *comment utiliser le pentagramme qui se trouve dans la deuxième salle ? Je tourne en rond dans la première caverne depuis au moins... ! (?NDLR).*

Rambo : *que faut-il faire à part broyer du jaune ?*

Philippe

Pour Dominique (n° 36) : pourquoi vouloir à tout prix prendre les clefs d'or, dans **Mandragore ?** *Essaye plutôt de fermer le donjon en posant la grille à l'entrée. Dans le donjon de Mandragore, les strophes obtenues dans les autres donjons te diront quoi faire devant le monstre, une fois invisible.*

Pour Thomas, n° 36, toujours dans **Mandragore :** *la Reine des Abeilles est tout simplement celle qui s'appelle Reine des Abeilles. Tu n'as pas dû explorer tout le donjon. Devant elle, il suffit de poser la jarre.*

A l'aide : dans **Sorcery** *(pour* **Thomson)** *je libère sept sorciers, mais je n'arrive pas à rentrer dans la pièce de celui qui est libéré par le calice. Dans* **Vera Cruz,** *je sais que Gilles Blanc fume des Rothmans, que la concierge le reconnaît et qu'il a écrit la lettre d'adieu. Que me manque-t-il ? Comment connaître les lettres de l'immatriculation de la BMW ?*

Laurent Box

Dans **Tony le truand**, *je ne comprends absolument rien et meurs immédiatement. Merci à celui qui pourra me dire quelques phrases pour démarrer.*

Dans **Le mystère de Kikekankoi**, *après avoir délivré la fille que faut-il prendre pour creuser le mur.*

Dans **Apprenti sorcier**, *après avoir trouvé le passage secret chez le marchand de vin, je me fais tout le temps enfermer dans un tonneau et bascule dans une cascade : que faut-il faire ?*

Bilbo

Dans **The Hobbit**, *pour trouver la corde et l'épée (très important), rentrer dans la clairière des Trolls, faire « run » puis « wait » jusqu'à ce que l'ordinateur indique « day dawns ». Alors taper « sud », « take key », « nord », « unloock door », « go door » et vous vous retrouverez dans la cave des Trolls. Maintenant à moi. Où est le donjon des Gobelins ? Comment s'échapper du donjon des Elfes ?*

Michaël

Je réponds à l'Elfe (n° 36) : pour arriver au temple de Zuul dans **Goostbusters**, *il faut rattraper la somme que l'on avait au départ avant que « City's pk energy » n'arrive à 9999.*

Tableau n° 7 : après avoir décroché le paquet, un des goonies doit l'amener à gauche de l'écran, monter dessus, sauter et s'accrocher à l'os. Cela fera tomber la pieuvre. Ensuite chaque goonies doit sauter le trou, la pieuvre ne doit pas l'atteindre.

Dans **Goonies**, *voici la solution des septième et huitième tableau :*

Tableau n° 8 : Choco doit actionner le mécanisme du mât, ça ouvre une trappe. Cinoque y descend. Il se rend ensuite tout en haut, il se suspend à la manette. Ça ouvre une trappe par laquelle Choco doit descendre dans la cale, se suspendre à la manette du milieu, Cinoque descend dans la cale, se suspend à la manette du bas, Choco va dans la cale, Cinoque va à l'avant du bateau en haut, jette le coffre, la mère Fratelli tombe. Choco se suspend à la manette du bas, Cinoque actionne le mécanisme. Ensuite les deux vont à l'avant du bateau, et c'est fini !

Quant à moi, j'ai des problèmes dans la première partie de **Aztec Tomb.** *Une fois sur le bateau, que faire lorsque la falaise apparaît ?*

Je ne sais plus quoi faire.

Dans **Sorcery**, *(sur CBM 64) : comment délivrer le premier sorcier. A chaque fois je suis bloqué, et je ne peux plus avancer ni ressortir.*

Iori

En réponse à Jean-Claude (n° 36), pour **Ultima IV** *: le gouvernail magique (the magic wheel) de la H.M.S. Cape se trouve dans la baie du « Cape of héros » au sud de Trinsic, pour plus de renseignements il faut aller voir le marin dans la boutique du Magic Healer à Serpent Castle : pour l'utiliser embarquer sur un bateau puis taper « Use » et « Wheel ».*

Pour le crâne de Mondain il faut aller voir Jude à Minoc et lui demander « Skull », un sextant est nécessaire pour le trouver.

Le sort E-nergy sert à créer un champ d'énergie : Sulphurous Ash + Black Pearl + Spider Silk. Le champ peut être de quatre types : P-oison, S-leep, L-ightning et F-ire et il peut être lancé dans les quatre directions.

Le sort O-pen permet d'ouvrir un coffre tout en désamorçant son piège : Sulphurous Ash + Blood Moss. Pour l'utiliser, se déplacer sur le coffre et lancer le sort.

Maintenant j'aimerais savoir comment prendre les pierres dans les donjons et comment trouver les trois parties de la clé.

David

Dans **Alchemist :** *pour Guillaume (n° 36), prends le « vase », puis le « ring », et après la « lamp » et met chaque objet dans le coffre du temple (dans la salle, entre dedans). Aller ensuite prendre le « plomb » près de l'escargot + le parchemin « Transform ». Aller au coffre et appuyer sur A.*

Conseil : le parchemin « Stamina » est très utile.

Dans **Ultima II**, *des conseils groupés :*

pour Frédéric (Tilt 36) : capture un navire pirate, entre dedans et entre dans un tourbillon. Sur l'île, tu trouveras quatre temples (utilise une gemme). Mets-toi sur chaque temple et appuie sur « action spéciale ». Ecris la commande « chercher » pour chaque personnage. Tu trouveras quatre tarots différents. Pour sortir de l'île, capture un navire et repasse le tourbillon. Pour passer le serpent, il faut la rune du serpent qui se trouve dans le niveau huit du donjon sur une île.

Mets-toi à côté, et appuie sur la commande « Crier » entre « Aberia ».
Pour Mad (Tilt 35) : fais les mêmes choses que Frédéric, cherche les quatre « shrines » (temples), mais dans « action spéciale », cries « search ».
Pour passer le serpent, idem mais tu cries « evocare ».
Un conseil, si vous ne connaissez pas Aube, la citée de la magie, allez voir dans la forêt (lunes O-O).
Pour Michel (Tilt 34) : va dans l'île (voir plus haut) puis entre dans les temples où il faut payer 100 Po/1 point. Tu peux augmenter tes autres caractéristiques dans les temples de force, « intell », « sagesse », « dext ». Pour entrer dans la château maléfique, tu dois passer le serpent (voir Fréderic).
Le but du jeu est de détruire Exodus, mal descendu sur Sosaria. Pour réussir, introduire les quatre tarots dans les quatre fentes dans le château maléfique.
Dans **The Hulk** *: je coule comme une pierre. Tous les renseignements seraient bienvenus. Comment faire un plan dans ce fichu terrain ? Que faire avec les « gems » et avec l'œuf ? Comment échapper aux fourmis ? Comment voir les autres personnages du jeu ? Qui est vraiment le chef examinateur ? Quel est le début du jeu ? Où aller ailleurs que les domes, salles avec des cubes, et la salle dans les nuages ?*
Je remercie Sylvain de son aide précieuse.

Laurent

Pour **Ghostbusters** *sur CPC 64, le code bancaire est 05333420.*
Pour le **le 5° Axe** *les proportions sont : force 99 ; agilité : 44 ; vitalité : 55.*
Pour **Eden Blues** *les proportions sont 70, 00, 30.*
Dans **Mandragore** *où est le Master du donjon n°9 et au n°5 donjon, que faut-il faire ?*
Dans **Airwolf** *que faut-il faire comme manœuvre au 5° tableau ?*

Jean Michel

Pour Christophe dans **Green Beret :** *pour en finir avec le premier stade du jeu, essaie de prendre un lance-flammes au soldat blanc juste avant d'arriver aux missiles, puis une fois au camion, attends que les soldats soient près de toi pour tirer sur eux, et tu vois que trois autres soldats se font avoir de l'autre côté du tableau, tu recommences autant de fois que tu disposes du lance-flammes. Il ne te reste alors que deux ou trois soldats et tu peux les éliminer facilement. Bonne chance !*
Pour Jean-Pascal (n°37) dans **Waydor.** *Pour obtenir le bracelet, tu dois prendre le couteau dans l'atelier. Quand tu as réussi à prendre l'assiette, vas au sud, puis tourne la roue, coupe la corde, laisse le couteau, vas à l'ouest ; grimpe à la corde, prends le bracelet, puis : b, e, n, e, e, bouge lit, prends couronne, reviens à la baraque, tu déposes le tout, et obtiens le score : tu as gagné.*
A mon tour, toujours pour C 64 : quand on a en mémoire un programme en langage machine et que l'on n'a pas le SYS approprié pour lancer le programme, comment faire pour l'avoir ?

Janko, the Game Blaster

A l'attention du KGB's friend (hum !) du n°36, quelques indications pour **Perseus et Adromeda.** *La visite chez le roi apporte l'ordre de mission (occire Medusa et ramener Andromeda), rien d'autre à en tirer. Les temples sont très importants, lieux de culte et de prière (là j'insiste) où l'équipement de Perseus s'étoffe. (Le disque sert ici à prouver sa foi). Sur l'attente d'un piedestal libérateur le voie des airs est le plus sûr moyen d'accéder à de nouvelles contrées. Mais ceci est une autre histoire... Pour plus de détails, allez voir le film « Le choc des titans ».*
En ce qui me concerne, l'étroite fissure chez les trois « graise » ne veut toujours pas révéler ses secrets, je sens pourtant Medusa toute proche. Je lance un « help » de dépit.

Les joyeux lurons

Dans **Meurtre à grande vitesse**, *nous aimerions connaître le contenu du message. On a obtenu toutes les dispositions, mais il nous manque le décryptage du texte.*

Anonyme de Cormeilles

Pour Thomas (n°36) dans **Même les pommes de terre ont des yeux**, *il faut acheter une carte de journaliste, une carte de télévision et une carte de général chez le faussaire.*
Quant à moi, je suis coincé dans **King's Quest II** *(score 55). Comment appeler l'hippocampe, comment aller dans le château ? Comment ouvrir la porte verouillée ?*
Dans **Baratin's Blues,** *que dois-je faire avec la femme dans la boîte de nuit ?*
Dans **Dossier Palmer,** *comment entrer dans le club privé ?*



Comme les grands... mais les prix en petit !



OFFRE SPECIALE
EPSON FX 1000
Matricielle 200 cps
Mode listing, interface parallèle
132 colonnes ~~2100 F~~ 5595 F TTC

AMSTRAD PC 1512 / SD MONO
5699 F TTC



Prix choc
ATARI 1040 STFM 1 lecteur disq. 1 Mo, Moniteur monochrome
~~9990 F~~ 8990 F TTC

GAMME ATARI
Configuration professionnelle
1040 STF Moniteur monochrome, 1 lecteur 1 Mo, 1 disque dur 20 Mo, Imprimante CITIZEN 120 D
14.500 F H.T

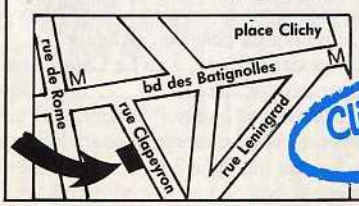
Configuration personnelle
1040 STFM, lecteur 1 Mo, Moniteur monochrome
~~9990 F~~ 8990 F TTC
1040 STFC, lecteur 1 Mo, Moniteur couleur ~~11990 F~~ 10.990 F TTC

GAMME AMSTRAD
PC 1512 SD : 1 lecteur Version Monochrome 5.699 F TTC
Version Couleur 8.170 F TTC
PC 1512 DD : 2 lecteurs Version Monochrome 7.450 F TTC
Version Couleur 9.710 F TTC
Logiciel WORDSTAR 1512 : 890 F TTC
REFLEX (tableur) 990 F TTC
etc. Nombreux titres disponibles sur place.

IMPRIMANTES
Offre spéciale de lancement Price Computer.
OLIVETTI DM 100 1.990 F TTC
AMSTRAD DMP 3000 (100 cps) : 2.290 F TTC
CITIZEN 120 D (120 cps) : 2.100 F TTC

LOGICIELS sous MS DOS
Multiplan Jr : ~~700~~ 500 F TTC
Word Jr : ~~1.175~~ 840 F TTC
Framework : ~~1.175~~ 1.030 F TTC
Norton Utilities 3-1 : ~~1.345~~ 865 F TTC
d BASE 2 : ~~1.175~~ 1.030 F TTC

CONSOMMABLES
Disquettes : (prix à l'unité)
5 p SF/DD : 3,50 F TTC
5 p DF/DD : 5,50 F TTC
3,5 p SF/DD : 12,00 F TTC
3 p. (spécial Amstrad : 29 F TTC
Papier : 240 × 12" blanc, 2500 feuilles : 200 F TTC
Carton 2.500 feuilles 240×11 blanc : 180 F TTC
Carton 1.000 feuilles "TRAIT'TEXT" : 165 F TTC
Grande qualité 240 × 12



Clients Sociétés 43 87 51 15

Price Computer
11, rue Clapeyron 75008 Paris. Tél. : 43 87 51 25

Ouvert du Mardi au Samedi de 9 h 30 à 18 h 30, sans interruption.
Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

PAS DE VENTE AUX REVENDEURS

LOTERIE PERMANENTE P.C.
Venez chez Price Computer remplissez votre bulletin de participation (sans obligation d'achat) et gagnez une superbe chaîne hi-fi AMSTRAD. Tirage tous les mois.

Prix donnés à titre indicatif pouvant être modifiés sans préavis.

SOS AVENTURE

Hicham

En réponse à David (n°35) : il est possible d'atterrir dans **The Dambuster**.
En réponse à Thomas (n°36), dans **Zorro** *la prison est dans le souterrain, il faut avoir pris tous les objets et un certain nombre de sacs d'argent.*
Dans **Ghostbusters**, *sur* Commodore 64, *le code pour obtenir une grosse somme est :*
No, : Butterfly
Avez vous un compte ? y
Numéro du code : 50542224
Quant à moi, dans **Waydor,** *que faut-il avoir pour construire le bateau ?*
Dans **Mindshadow**, *où trouve-t-on la corde et que faut-il taper pour la prendre ?*
P.S. : j'aimerais bien prendre quelques pokes pour des vies infinies sur CBM 64.

Philippe MR

A Bertrand (n°37) : pour **F.R.E.E.** *après avoir fait sauter le mur à la grenade, il faut taper « entre dans le mur ». Une corde faite de mousquetons et de draps, ainsi que la scie et le tennis te seront utiles, n'oublie pas d'accrocher le mousqueton à l'anneau, et alors... bonne chance !*
A moi maintenant, dans **F.R.E.E,** *comment rentrer chez le malade du Nezgate-Bird sans se faire tuer par le domestique. A quoi servent le scalpel, le canard, et comment ouvrir l'armoire dans l'hôpital ?*
Dans **Mercenary,** *comment pénétrer dans le hangar, je possède toutes les clefs mais pas celle de ce hangar qui est l'inverse d'une de mes clefs. Comment détruire les Méchanoïdes ou les Palyars ?*
A l'aide, cela fait quatre mois que je suis bloqué, remerciements éternels à mon sauveur !

Antoine

Pour Charles (n°33) dans **King Quest II**, *il faut lire les inscriptions de la troisième porte magique, aller au sud du lac empoisonné, vous trouvez le passeur. Mettre ce que vous avez eu chez Grandma et taper « climb boat ». Attention ! Avez-vous votre sucre ? C'est pour les ronces empoisonnées.*

Jojo

Je viens en aide à Pierre(n°36), dans **Gremlins**, *munis-toi d'un chalumeau (welding torch) et d'une bouteille de gaz (bottle of ghas) qui se trouvent dans la station, après, aller dans la cuisine, y prendre l'allume-gaz dans le tiroir puis aller dans le garage et faire « open valve », « light torch » et « weld plough ». Quant à moi, je voudrais connaître le moyen de trouver le magasin.*

Phil

Pour Guillaume (n°36) dans **Knight Lore** *: Melchior se trouve :*
Si tu pars au départ n°1 (quatre portes) il faut faire trois droites, quatre hauts, une droite, mais te munir d'un objet pour le mur de trois hauteurs.
Si tu pars du départ n°2 (deux portes) il faut faire sept gauches.
Si tu pars du départ n°3 (trois portes dont une à droite) il faut faire trois bas et cinq droites.
Si tu pars du départ n°4 (trois portes dont une à gauche) il faut faire deux bas, sept gauches et huit hauts.
Pour Arnaud (n°36) dans **Pitfall II :** *je suppose que tu bloques au bord du ravin ; il faut attendre, l'oiseau se transforme en ballon et il suffit de sauter pour l'attraper. Evite les oiseaux et dirige-toi vers la droite. Au bout d'un moment tu verras un plafond, dirige-toi au-dessus de la plateforme droite ton ballon éclatera et tu découvriras sa nièce et une croix de vie.*
Pour ma part, tous renseignements sur :
Les rendez-vous de la terreur
Meurtre à grande vitesse
King Quest I
Le mur de Berlin, *seront les bienvenus.*

Donald (Suisse)

Ce mois-ci, je prends un immense plaisir à divulguer quelques renseignements pouvant être utiles à vos fidèles lecteurs possesseurs d'un Commodore 64.
Pour **Ultima IV :**
Voici les huit « Mantras » au complet :
Mantra of honesty : « Ahm »
Mantra of humility : « Mul »
Mantra of sacrifice : « Cah »
Mantra of honor : « Summ »
Mantra of spirituality : « Om »
Mantra of valor : « Ra »
Mantra of justice : « Beh »
Mantra of compassion : « Mu »
Les ingrédients (Herbs) pour le sort « Recall » sont : Sulphurous ash, Ginseng, Garlic, Spider silk, Blood moos, Mandrake.
Pour le sort « Gate » :
Sulphurous ash, Black pearl, Mandrake.
Toujours en réponse à Jean-Claude (n°36) : pour **Hulk** *il te suffit de taper « Rock chair » ce qui brisera les liens le retenant.*
Encore en réponse à Jean-Claude pour **Dallas Quest :** *pour éviter d'être mangé par le rat, il faut donner les lunettes de soleil au hibou qui se perchera sur tes épaules. Puis tu entreras dans la grange et lacheras le hibou qui te débarassera du rat. Le chat ne sert à rien.*
A mon tour de poser quelques petites questions : dans **Ultima IV** *j'ai trouvé l'endroit où poussent les mandrakes roots, cependant j'ai beau chercher, je n'arrive pas à les dénicher. Faut-il les chercher à un certain moment de la journée ? Où se trouvent la « white stone » et la « black stone » ? Merci !*

Valère

Dans **Amazon,** *pour* C 64, *l'ordinateur portatif n'arrête pas de faire « bip-bip » et il m'énerve : que faire ?*
Dans **Murder on Misissipi,** *comment faire pour ne pas être assommé par le « truc » qui tombe du haut de la porte là où les cabines sont fermées à clef ?*
Dans **R.M.S. Titanic,** *peut-on augmenter le faisceau lumineux du sous-marin ?*
Comment analyser les objets que l'on ramène grâce au bras articulé ?
Un petit truc pour **Mandragore :** *j'ai acheté le bateau très facilement. Si on a un voleur dans son équipe, lui faire voler tous les objets du village et les revendre tous. S'il perd de l'énergie, le faire nourrir par les autres ou manger lui-même. Ensuite sortir du village et les faire rentrer et recommencer jusqu'à concurence de 3000 points argent. En effet, quand on rentre à nouveau dans le village, tous les objets s'y retrouvent. C'est peut-être long, mais ça vaut le coup.*

Frédéric

Pour Jean-Claude (n°36). Dans **Ultima IV**, *le « skull » se trouve en PF/MN ; le « horn » en KN/MN ; le « wheel » en NH/GA ; le « bell of courage » en NA/LA ; le « book of truth » au lyceum (dans la bibliothèque) et le « candle of love » est dans le village Cove, seulement accessible par ballon. Le sort « energy » sert en mode combat. Il permet de faire des barrières. (Type de sort nergy : F pour fire (feu), S pour sleep (sommeil) et P pour poison). Le sort « open » sert pour ouvrir des trésors sans risques.*
Pour « spirituality », prie souvent et beaucoup. Pour « humility », c'est plus difficile. Quand on te pose la question « Suis-tu toujours le chemin de la liberté ou du courage ? », ne répond jamais oui car il est impossible d'être toujours dans le droit chemin.
Pour Patrick, dans **Masquerade**, *il faut décrocher le téléphone, taper « say Zorch » puis « wait » puis « push button ». A ce moment, le sol s'ouvre et tu vas dans le sous-sol.*
A mon tour : dans **King's quest,** *par où commencer ? Comment atteindre le champignon dont on parle dans un* Tilt ? *Merci d'avance aux aventuriers.*

Olivier

Pour Philippe (n°36), j'apporte fin à tes cauchemars. Dans **Times Tunnel** *pour* C 64 *; tu peux neutraliser la méduse de la Grèce antique en te munissant d'un bouclier trouvé auprès de la femme au tapis volant à la magie persane (magical persia). Le scorpion de la ruée vers l'or ne peut être tué, mais on peut le neutraliser grâce à la cage trouvée à l'âge de pierre. Pose la cage dans la salle au scorpion, gonfle le ballon grâce au gonfleur dans la salle du dessus (préalablement posé sur son support : une sorte de L) accroche le ballon à la cage, ce qui la fera monter, quand cette dernière sera au dessus du scorpion, crève le ballon d'un éclair, cela emprisonnera le scorpion.*
Pour Florent (n°35) dans **Mandragore**, *étant donné que le bateau coûte 3 000 pièces d'or et qu'il n'est pas involable, retourne sur tes pas.*
Pour Pascal (n°35), dans **Knight Lore,** *la marmite fait la fine gueule, il suffit de mettre un seul ingrédient, mais ce doit être le bon, sinon, notre marmite n'avale pas !*

Olivier

Je réponds à Alexandre (n°35) au sujet de **The Eidolon**, *pour tuer le dragon au niveau 2, tu dois lui lancer des boules de feu jaunes (touche 2 et « fire ») qui en viendront à bout.*
Pour le dragon du niveau 3 c'est les boules vertes qu'il faut utiliser (touche 3, et « fire »).
Pour celui du niveau 4, utilise les boules bleues (touche 4, et « fire »).
Pour celui du niveau 5, utilise les boules rouges (touche 1 et « fire »).
Puis, repars avec les boules jaunes, vertes, etc.
Quand à moi, je voudrais savoir :
The Eidolon : *comment se débarrasser des monstres musicaux du niveau 6 ?*
Time Tunnel : *que faire quand on possède les six morceaux de la carte et deux chandeliers (trouvés à la Grèce antique) ?*
Grand merci au (à la) lecteur (trice) de Tilt *qui mettra fin à mes tourments...*
Ah ! Encore une petite question :
Dans **Little computer people,** *peut-on demander au LCP de jouer aux cartes (voir* Tilt *n°28 dans « Tilt Parade) ? Si oui, comment ?*

Fabien

Pour Cyrille et Thomas, dans **Même les pommes de terre ont des yeux**, *devant la caserne il faut montrer les cartes, demander le bon de livraison, se fournir (abondamment) en patates, utiliser l'hélicoptère pour se rendre au palais du dictateur...*
A moi de demander de l'aide ; dans **Le Casse**, *comment engager des complices ?*
Dans **Transylvania**, *à quoi sert l'élixir ?*
Et dans **Baratin's blues,** *comment ouvrir la fichue porte sous l'arc de triomphe ?*
Merci à tous.

Anonyme

Pour Hélène, dans **Pacific :** *au fond il y a trois « barrières » en pierre, les deux premières sont franchissables en utilisant normalement les barils. A la troisième, rends-toi au milieu et fait, à l'aide d'un baril, un trou à la droite du phare. Descends dans ton trou en prenant garde aux méchantes bébètes et places toi contre le phare et tires tes balles une par une. Surprise !!! Attention !!! Il te faudra toutes tes balles exceptée une (qui t'auras servi pour le baril). Qui pourra m'aider dans* **Eden Blues** *(pour trouver la femme)*

Dans **Obsidian,** *que faut-il faire ? Si* Tilt *faisait paraître un plan de Caulderon ?*

Fabian – un belge qui t'aime

A tous les lecteurs en difficulté ; en réponse à : Sophie (n°34) : dans **Mindshadow** *pour décrocher la liane, fait « untie vine », puis « get vine », pour aller chercher la bouteille, va à la hutte puis N.E.N.N.E.E.S.S.E.*

Fabienne (n°37) : toujours dans **Bruce Lee** *pour passer les « traits », seule une bonne dose d'adresse peut t'aider.*

Fabien (n°37) : toujours dans **Bruce Lee** *pour atteindre le quatrième tableau, attrape tous les lampions des trois premiers tableaux puis retourne au deuxième et laisse-toi tomber dans la trappe qui s'ouvre. (Pour les autres parcours, il faut également prendre les lampions pour ouvrir des passages).*

Guillaume (n°37) : (et tous les autres passionnés de **Little Computer People ;** *quelques trucs (*CBM 64*) :*

« Start a fire please » : il fait du feu
« Play the piano please » : joue du piano (il vaut mieux mettre « please » à chaque fois).
« play computer » : joue à l'ordinateur
« put à record » : met un disque
« dance » : danse
« type a letter » : tape une lettre
« feed the dog » : nourrit le chien

Essayer aussi toutes les touches en appuyant à la fois sur la lettre et sur « CTRL ».

A tous les aventuriers avertis ; quelques questions : Dans **Dallas Quest ;** *quels sont les objets utiles et inutiles ? Comment prendre l'avion ?*

Eureka 5 ; *où trouver un isolant pour la barrière et comment prendre le diamant sans se faire tuer dans la pyramide ?*

Castle of terror ; *que faire lorsqu'on est entré ?*

1789 ; *lorsque j'ai l'épée, je mets N pour rentrer dans le Louvre lorsque je me trouve en face de celui-ci, mais alors l'ordinateur me dis « je vois que cette disquette est une copie, vous feriez mieux d'acheter l'originale !!!*

Y-a-t-il une un code spécial à donner ou une indication précise ?

Ghosbusters ; *que faire après avoir de nouveau son capital de départ ? Comment se rendre de nouveau chez ce cher Zuul ?*

(Le code pour avoir plus d'argent est : JKL lorsqu'il vous demande votre nom et 40051202 lorsqu'il vous demande le numéro du compte.

Merci d'avance pour les réponses à ces questions qui m'ont fait passer (et ça dure encore maintenant) bien des nuits blanches.

Fabrice

Pour Fabrice (n° 34), dans **Borrowed Time**, *il faut répondre « yes » à l'infirmière. puis fouiller le bureau du docteur.*

Quant à moi, j'arrive au parking, lorsque les deux hommes se battent, je frappe Mongo, la police arrive et ensuite le bureau GEM apparaît (je possède un Atari 520 ST*). Est-ce normal ou bien mon jeu est-il défectueux ? Mais ce n'est pas le seul problème. Comment lire les codes que me donne Wainwright lorsque je le libère ? Et quelle boîte doit-on ouvrir à la poste ? A quoi sert le « claim stub » que l'on trouve dans le roman ? Et que faire devant la statue ? Pour Fabrice et pour Thomas (n° 35), dans* **Transylvania**, *si tu possèdes l'acide, verse-le sur le tronc de la scène de départ et lis-le ensuite, tu te retrouveras dans la grotte dans laquelle se trouve le met favori des grenouilles. Mais pour pouvoir l'attrapper, munis-toi du papier tue-mouches qui se trouve dans le château du vampire.*

Qui pourra m'aider à trouver ce qu'il faut faire devant l'échelle, toujours devant le château, et à prendre la bague ? Je possède l'élixir, mais chacune de mes tentatives est vaine. Le deuxième objet à trouver pour délivrer le magicien est sa cape. Allez dans la cabane puis cherchez bien du côté du cerf (qui sait, il pourrait y avoir un passage secret). Dans la grotte, n'essayez pas de forcer la porte, tapez simplement « in ».

— Dans **Amazon**, *quel nom doit-on dire à la secrétaire, une fois arrivé dans l'institut ?*

— Dans **Black Cauldron** *que faire dans le château, après avoir libéré la princesse et avoir récupéré ses affaires ? Qui erre dans le cellier ?*

— Dans **King Quest II**, *comment entrer dans la maison du magicien ? Comment appeler l'hippocampe ? Comment traverser le lac empoisonné ?*

— Dans **Spiderman** *que faire devant le Ringmaster ? Quel chemin doit-on emprunter, lorsqu'on se trouve dans les conduits d'aération, pour trouver Electro et le Dr Octopus ?*

— Dans **Sundog**, *dans quelle ville se trouvent les « fruits/vegs » ?*

— Dans **Free**, *que faire après avoir tué le domestique ? J'ai trouvé le deuxième bout de baguette mais je n'arrive pas à les assembler.*

— Et enfin, dans **Mask of the sun**, *que faire dans la deuxième pyramide ? J'ai trouvé la clef noire, mais je ne sais qu'en faire.*

Charles ST maniaque

Merci à Pascal (n° 35) et à Cyrille pour leur aide dans **The Pawn**.

Voici maintenant quelques indications concernant l'excellent jeu d'Infocom **Hitch Hiker's Guide to the Galaxy** *: quand vous vous réveillez, allumez la lumière et levez-vous. Mettez vos vêtements (wear gown), prenez l'aspirine dans la poche et avalez-la vite. Dépêchez-vous de sortir avant que le bulldozer pénètre chez vous. Pour l'arrêter, il semble que le seul moyen soit de s'allonger devant et d'attendre plusieurs tours. Suivez Ford Perfect au pub, n'abusez pas de la bière, puis ressortez. Quand le « device » tombe de la poche de Ford Perfect, prenez-le et pressez le bouton vert. Pour sortir de l'obscurité, faites agir vos sens (smell, look, listen, etc.) et quand l'ombre apparaît, tapez « look at shadow ». Vous voilà dans le vaisseau de Vagon. Mangez les cacahuètes que Ford vous propose (pour compenser la perte de protéines).*

Mais après, je ne sais pas comment attraper le poisson du « dispenser » ni que faire de la « glass case ». Qui pourra m'aider ?

Dans **Hacker II**, *il faut régler le défilement vertical des moniteurs avec le bouton V-Hold. L'un des moniteurs agit comme un magnétoscope et enregistre les images de la caméra, que vous pouvez repasser en avant, en arrière, avec arrêt sur l'image, etc. (quel réalisme !). Comment entrer dans les salles ? A quoi sert le moniteur qui représente des pièces aménagées ? Merci à celui qui me répondra.*

Black Tiger

Les sorts des clercs dans **Ultima III** *sont :*

A : « Pontori » désintègre squelettes, goules et zombies (0 points),
B : « appar unem » pour regarder dans les caisses sans perdre de points de vie (5 points),
C : « sanctu » redonne des points au joueur (10 points),
D : « luminae » crée de la lumière (15 points),
E : « rec su » permet de se téléporter au niveau supérieur (20 points),
F : « rec du » permet de se téléporter au niveau inférieur (25 points).

En réponse à Pat (n° 36), dans **Cité perdue :** *une fois que tu es dans la pièce, tape « ouvrir coffre avec passe », puis, « photographier papiers » et tu passes à la face D... bon courage.*

Dans **Lucifer realm,** *toutes les indications seraient les bienvenues à partir de l'hôpital.*

Dans **Farenheit 451,** *comment faire pour partir du jardin public sans mourir ?*

Dans **Hold up** *que faire devant le policier, comment descendre dans les égoûts. Est-ce que l'aéroport a un rapport avec l'organisation d'un hold-up ? Dans* **Ultima III** *comment faire pour empêcher le Starving de tuer mes joueurs. (Ou de les empêcher de mourir de faim ? NDLR).*

Michel

Je m'acharne depuis des mois dans **Sorcery.** *Je bloque au donjon. Alors aidez-moi avant que je fasse un tour dans le cercueil.*

Dominique

Oricien, Oriciennes, dans **Dangereusement vôtre,** *je voudrais savoir ce qu'il faut faire une fois que l'on a parcouru toutes les salles de l'hôtel. J'ai tous les codes et tous les objets et je n'arrive pas à sortir. Dites-moi ce qu'il faut faire avant que je devienne fou. A quoi servent les portes magnétiques. Longue et heureuse vie à mon sauveur.*

Yannick

Pour Mad (n° 35) dans **Ultima III** *:*

— Les « cards » se trouvent dans les « shrives » auxquels on accède en passant par le tourbillon. Se placer dessus et taper « search ».

— Pour utiliser « Evocare », il faut d'abord se rendre dans le « Circle of Light » (dans une des villes) et frapper « pray ».

— Quant à moi, je suis bloqué dans **Hulk** *: comment se débarrasser des abeilles et des fourmis ?*

— Dans **Conan**, *que faire dans le septième tableau ?*

Samuel

A tous les possesseurs de **Meurtre à grande vitesse** *sur* EXL 100. *Je suis bloqué, je n'arrive pas à ouvrir la mallette à ouverture codée dans la première voiture de première classe. Comment faut-il faire et quel est le code ?*

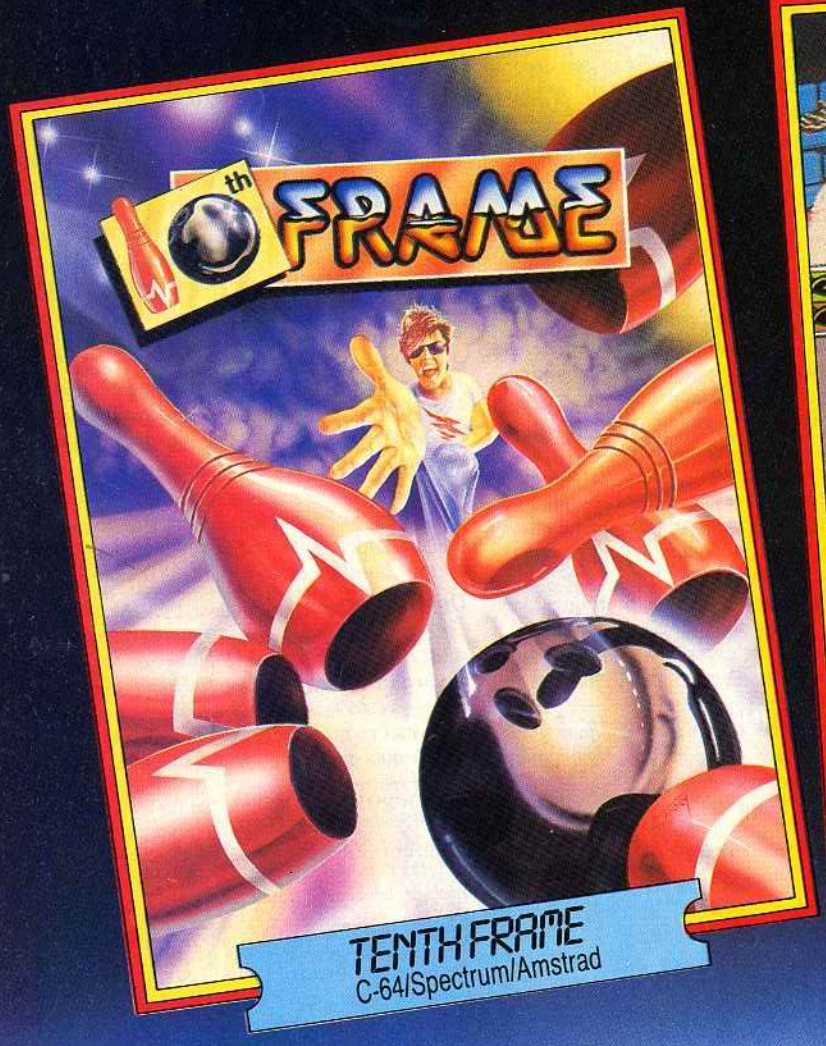
François

Dans **King Quest II,** *je suis bloqué au niveau de la porte magique. Comment faire pour la franchir ?*

Jean-Pierre

Pour Patrick (n° 35). Dans **Amazon,** *tu trouves un bateau en piteux état que tu répares avec le radeau pneumatique et la parka : « repair boat : use raft : use parka ».*

IL N'Y A PAS D'E



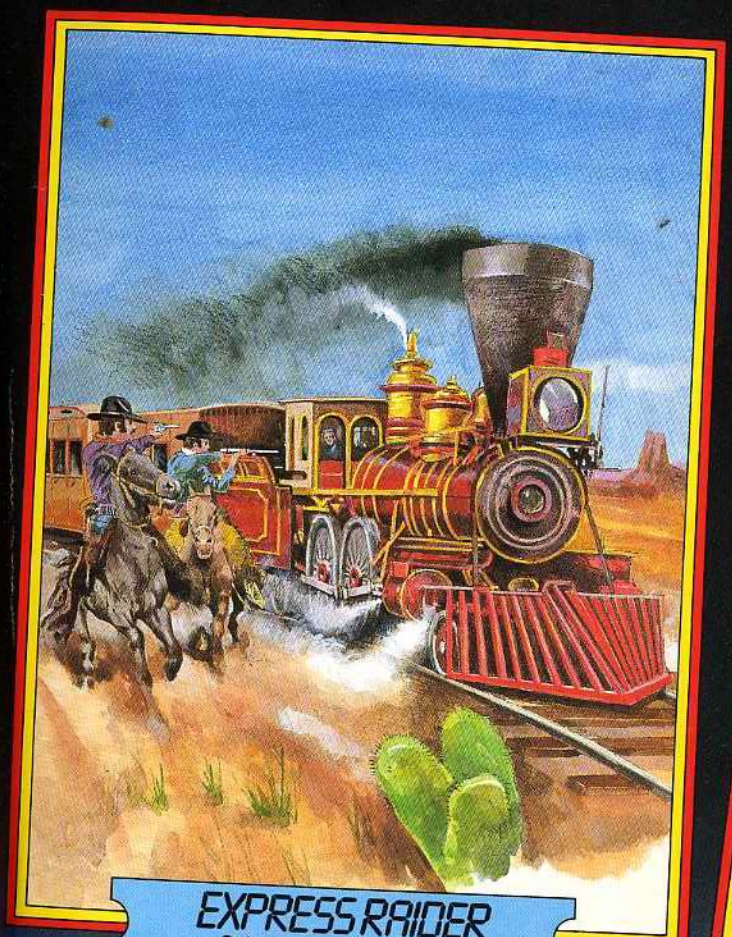
TENTH FRAME
C-64/Spectrum/Amstrad



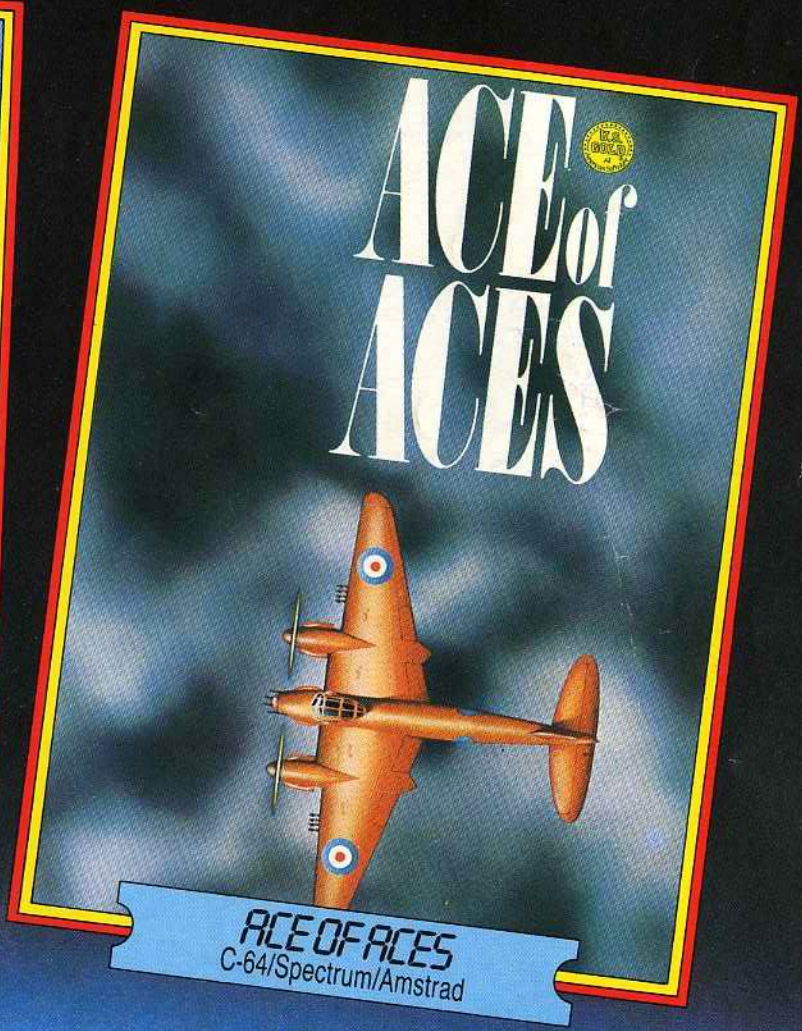
GAUNTLET
C-64/Spectrum/Amstrad/Atari/MSX

U.S. Gold (France) S.A.R.L.,
Zac des Mousquettes, 06740 Châteauneuf-de-Grasse.
Téléphone: 9342 7144.

EGAL EN EUROPE



EXPRESS RAIDER
C-64/Spectrum/Amstrad



ACE OF ACES
C-64/Spectrum/Amstrad

U.S. GOLD
All American Software

U.S. GOLD

ocean

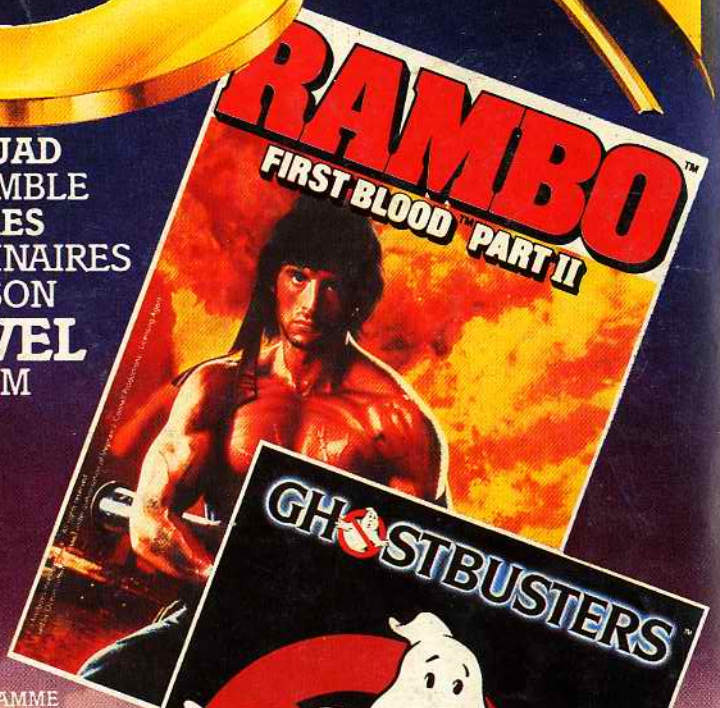
DIGITAL INTEGRATION

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE

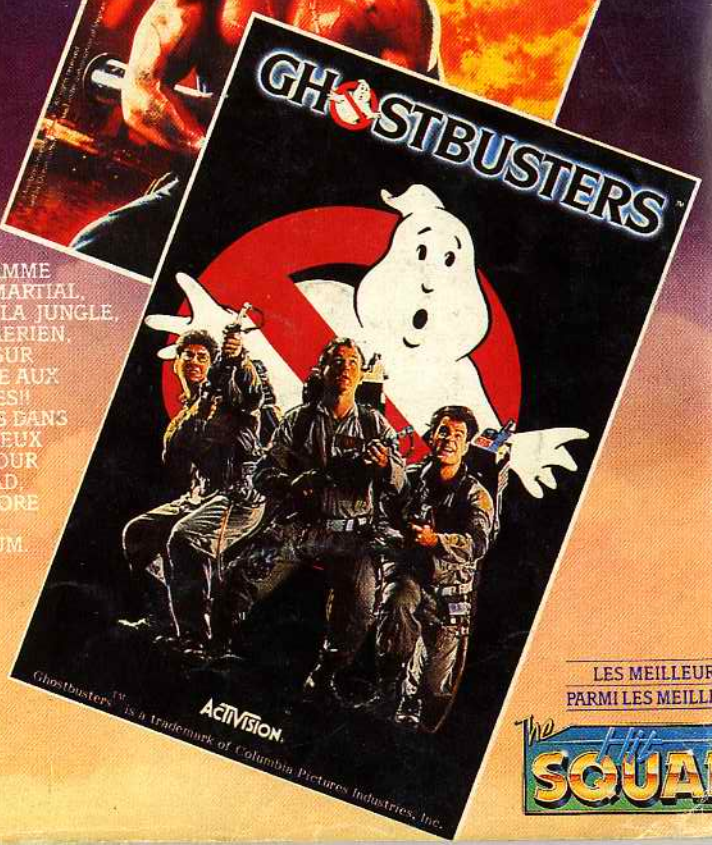
They sold a MILLION 3



HITSQUAD
A RASSEMBLE
4 TITRES
EXTRAORDINAIRES
DANS SON
NOUVEL
ALBUM







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

CHEZ TOUS LES BONS
REVENDEURS DE LOGICIELS

the hit SQUAD

LES MEILLEURS
PARMI LES MEILLEURS

the hit SQUAD